Мой Компьютер
Игровой

МК

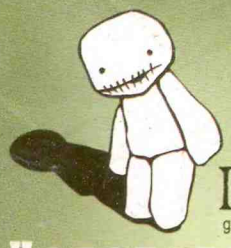
14 280
16 2007
Июль



стр.22
ЗАВТРА ВОЙНА
ФАКТОР К

стр.32
ObsCure II

Disney
PIRATES of the CARIBBEAN
AT WORLD'S END
стр.34



стр.14
Ice-Pick Lodge
game development

ISSN 1819-8716
Издательский дом «Мой компьютер»
Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D
www.fd-audio.com





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА

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

ГРА ЗА КНИГОЮ СЕРГІЯ ЛУК'ЯНЕНКА ТА НІКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

© 2006 ЗАТ «1С». ВСІ ПРАВА ЗАХИЩЕНІ.
ГРУ РОЗРОБЛЕНО КОМПАНІЄЮ ARISE
ПРОДЮСУВАННЯ KRANX PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ ТА ПЕРСОНАЖІ © ЛУК'ЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004.

1С:Мультимедіа, Фірма "1С", Не час для драконів, Аріс, Кранкс Продакшн.

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 — 7.32 грн, 3 месяца — 21.96 грн, 6 месяцев — 43.92 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
Сергей МОХОВ aka Kri

American Mcgee's Grimm стр. 12
Сергей МОХОВ aka Kri

Obscure II стр. 13
Кирилл ТАЛЕР

День ФУФ (часть вторая) стр. 14-24
Thorneyed

Давно и неправда стр. 25, 28

Постер стр. 26-27
Bateau

Bionicle Heroes стр. 29-31
Lar

«Завтра война: Фактор К» стр. 32-34
Алексей ТУР aka leprecon

Pirates of the Caribbean: At World's End стр. 35-37
Geralt [NBF]

TES IV: Shivering Isles стр. 38-40
BAZ

Majesty Online стр. 42-43
Вирджин КЕМПЕР

4 Resident Evils in one стр. 44-45
Кирилл ТАЛЕР

Записки Автоответчика стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№14 (280), 16.07.2007
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 2

Эпиграф: (см. «бензо» МИК №13, 2007)

Из этого проистекает общение с **разработчиками**. У многих девелоперов, даже если мы не знакомы с ними ни лично, ни виртуально, на сайтах есть ссылочка «контакты», иногда даже с телефонами. Форс-мажоры при составлении номера и доработке материалов могут возникнуть на ровном месте и любой контакт с непосредственными творцами того или иного проекта оказывается гораздо полезнее часового пиксельхантинга на просторах Сети.

Увы и ах, но мы, штатники (да и большинство внештатников), временами испытываем ну просто-таки благоговейный страх перед Высшим Существом, которое из набора модулей и скриптов создаёт Живой Мир, а потому контакту с Оным предпочитаем всё тот же долгий поиск в дебрях Интернета. Не всегда успешный, кстати.

В случае успешного коннекта, правда, девелопер может послать нас на… территорию паблишера, обусловливая это подписанным и заверенным договором, чрезмерной загруженностью пиарщика, поломкой компьютера лид-артиста и т.д. В таком случае см. прошлую «Бензо» — контакты с издателями необходимы априори. Конечно, уровень внутренней бюрократии там повыше, чем в *разработчицкой* среде, но, при наличии знакомого пиарщика/пиарщицы, что работает непосредственно с нашим изданием, оперативность конкретно повышается.

Пресс-тур. Вы знаете, что это такое? Я нет. Точнее, узнал совсем недавно. Оказывается! Для! Журналистов! Издатели! Устраивают! Пресс-туры! — совместные выезды большой группы журналистов на презентацию определённого проекта. Да, я участвовал в одном таком (НОАЕ) — приехал на маршрутке в GSC… Просто потому что живу в этом городе, да и с создателями «казаков-сталкеров» хорошо знаком. А знаете ли вы, что не так давно «*Новый Диск*» устроил (или устроит со дня на день) пресс-тур для журналистов в Польшу? Да-да, в гости к тем самым *CD Project*, уверенно приближающимся к релизу **«Ведьмина»**! Шанс попасть в тур был и у меня… Естественно, шансом я не воспользовался, потому что *«по редакции много всяких дел»*, предпочтя поездку в Москву, по приглашению кудесников из *Ice-Pick Lodge*. А, сколько их, пресс-туров, было до того, в ближнее и дальнее зарубежье, о которых наша редакция и слыхом не слыхивала, и вообще!..

А всего-то надо — позвонить, договориться… Вплоть до того, что вместо агента на задание может выехать и кадет. Да, нас матёрых моржей пера, конечно, и жаба задавить может… Но это уже лично наши проблемы, а никак не журнала.

Корок сопеек + рва дубля

Продолжать сей впечатляющий ряд можно до бесконечности. А вот попытаться разобраться в причинах — страшновато. Хотя, при пристальном изучении через лупу оказывается, что редакторы журнала, по совместительству являющиеся ведущими авторами, да и некоторые элитные внештатники вовсе не такие халтурщики и ленивые халявщики, как может показаться из всего вышенаписанного в двух «Бензо». Bateau, скажете, не умеет работать? Не поверю ни разу! Jaguar не умеет? Да на него вообще молиться надо… иногда! Lar не работает на 300%? По крайней мере, свои 100% отрабатывает с лихвой, а для большего КПД нужно банально больше журналистского опыта. Может, я на пару с Мохнорылом не оправдываем возложенных надежд? Тоже непохоже… **Тогда почему всё так плохо, если всё так хорошо?!**

* * *

В первые МИК вышел в 1999 году, как вкладочка в журнале «Мой Компьютер», а уже через несколько месяцев его авторскому составу мог позавидовать, наверное, любой игровой журнал того времени. Rand, Kertis, Glukk, Слава Майданек — писали так, что до сих пор дух захватывает!

А какие тогда времена были дикие? — Ммммм… — пальчики оближешь! Пираты зачастую локализовывали игры лучше лицензионщиков, да и сами лицензии, особенно на западную продукцию, можно было по пальцам пересчитать. Никто никого не знал, разработчицкие и журналистские тусовки варились каждая в собственном котле, репетируя, видимо, загробную жизнь, — и слышали друг о друге только в случае наличия многотусовочных знакомых.

На сломе XXI века ситуация начала исправляться — заработали игровые порталы, появились первые робкие пресс-релизы, разработчики начали приглашать игровых журналистов (а что, разве есть игровые журналисты?! — Дайте два!!!) на презентации. Kertis&Glukk на ту пору выросли в игрожуров национального масштаба, а МИК переживал Золотой Век…

На золотом веке всё и закончилось. Чтобы идти в ногу со временем, необходимо было реструктуризировать редакцию, наладить плотные каналы общения с издателями/разработчиками, прописаться на прессухах и пресс-турах, не своими силами, так внештатными…

А мы были звёздами! О, как мы писали! Что ни рецензия — то качественный фанфик, если не самостоятельное фэнтезийное произведение. И как-то упустили мы, держа гордое знамя нашего главного козыря — атмосферности, что она, атмосферность, теперь должна всё чаще подкрепляться другими, более мелкими козырьками: оперативностью, чётким знанием темы, в конце концов, этой треклятой эксклюзивностью!.. Нет, конечно же, единичные интервьюшно-презентационные всплески случались, безмерно радуя нашего читателя. А вот системности — кот наплакал... (Да и сам геймдев, который вырос и окреп (см. выше) обзавелся кучей больных тем и острых вопросов, как и надлежит взрослой развлекательной индустрии, и явно стал нуждаться в печатном органе, освещающем его, геймдева, профессиональные проблемы. — *Кри топейки главреда.*) Мы же были три великие звезды — Kertis, Glukk, Талер... Только вот чернорабочего не находилось, чтобы он мог всю нашу звёздность на своих плечах вытаскивать. А если находился — то вытащить такой объём просто физически не мог.

В конце концов, K&G устали от игрожурства и окончательно отошли к девелоперской братии. А мы, молодые и горячие, вывалились из кабака, и с *немереным* энтузиазмом скачем на *жолых гопах* к светлому будущему. И самое парадоксальное, что скачем быстро, продуктивно и набираем обороты (!!!).

Вот только гопы наши жолые долго в таком ритме не протянут.

А значит, нужно что-то менять. Точнее, я уже более-менее внятно описал, что именно. И напрячься нужно всем. В первую очередь, конечно, нам, славным агентам. Но и начальство должно положить, наконец, в карманы скачущих по крайней мере, по рва дубля. И внештатники просто обязаны понимать ту ответственность, которая на них ложится при работе со статьей или при прохождении игры.

Бог мой, мы же можем если не всё, то практически всё! — закалённые во всевозможных боях, которые другим *гейм-мэгэзинам* и не снились...

Через несколько дней отправляемся в отпуск. Отдыхать по полной программе, отдыхать так, как не отдыхали никогда, потому что очень уж мы устали в течение журнального марафона 2006–2007.

А по приезде начнём исправляться и исправлять. Но не только мы, штатные работники. Все МЫ. Те МЫ, которые МИК, начиная от издателя и заканчивая читателями.

Аминь.

Игровые новости

Обновлённый «Главнокомандующий»

Компания *Gas Powered Games* готовит аддон к своей замечательной (все не устану нахваливать) RTS Supreme Commander. От опубликованного списка нововведений у фанатов (у меня, например) захватывает дух.

Так, в новом **Supreme Commander: Forged Alliance** обещана совершенно новая игровая сторона — те самые, якобы уничтоженные Империей инопланетяне-серафимы спустя некоторое время после событий оригинальной игры неожиданно атаковали колонии людей с



явным намерением жестоко отомстить за свой родной мир. Часть эонов переходят на сторону своих «духовных отцов», оставшиеся же верными принцессе просвещенные, совместно с федералами и кибранами пытаются противостоять новой угрозе. Кампании за серафимов не будет, но для одиночной и многопользовательской (что в контексте «СупКома» — главное) игры эта сторона окажется доступной.

Техника новоприбывших напомнит Aeon`скую (что в контексте известных событий — не удивительно), но помощнее и многофункциональнее. Впрочем, высокотехнологичность армий чужих будет, естественно, компенсироваться их дороговизной, а следовательно, относительной малочисленностью. «Плюшки» ждут и «старых знакомых», три уже известные игровые стороны получат новые юниты, призванные подчеркнуть различия между расами (надеюсь, что по новому уберюниту на брата тоже перепадёт). К тому же обещают лучше проработать ВМФ, добавить орбитальное оружие (хачу-хачу-хачу!!!) и более совершенные средства контрразведки (радарные глушилки, способные справиться с омнисенсором? возможность создавать оптические/радарные фантомы зданий/армий?).

Также грядут некоторые изменения интерфейса. Он, по заверениям разработчиков, станет эргономичней, а панель управления получит индивидуальный скин для каждой из игровых сторон. Кроме того, ожидаются некоторые технические изменения: будут добавлены новые эффекты для отражений и неба, станет симпатичней «туман войны», улучшатся текстуры, модели юнитов обрастут дополнительными шейдерами, а также будет переработан, в лучшую, естественно, сторону, искусственный интеллект и pathfinding (алгоритм поиска пути). Причем разработчики утверждают, что аддон, при всем при этом, не только не повысит требования «СупКома» к железу, но, напротив, даст прирост в производительности.

Все это выходит в свет в ноябре. Вы как хотите, а я лично — уже жду с нетерпением.

Его Величество переехал в Швецию

Помните замечательную **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim** от *Cyberlore Studios*, которая, выйдя в далеком уже 2000 году, покорила сердца всех любителей непрямого контроля над юнитами? Так вот, все кто помнят — могут радоваться, потому как небезызвестная *Paradox Interactive* купила права на игру и всю связанную с ней интеллектуальную собственность у разработчиков.

Основатель не так давно ушедшей из индустрии развлечений Cyberlore Studios Лестер Хамфрис заявил, что вполне доволен сделкой: «Лишь немногие компании способны вывести эту серию на новый уровень. Мы видим, что Paradox Interactive, вне всяких сомнений, является одной из них».

Шведы же пока не распространяются о своих планах на свежеприобретенную серию.

В погоне за новым Потрошителем

Польская издательско-девелоперская компания *CITY Interactive* анонсировала point`n`click-адвенчуру **Art of Murder: FBI Confidential**, где игроку в роли агента Федерального Бюро Расследований предстоит попытаться раскрыть серию крайне жестоких убийств зажиточных граждан, причем загадочный маньяк вырезает у своих жертв сердца. Преследовать преступника игроку придется в мрачных декорациях сначала Нью-Йорка, а потом и перуанского города Каско — столицы древней империи инков. Стоит отметить, что под началом CITY Interactive сейчас трудятся авторы *Schizm*, *Sentinel* и *Reah*, а глава студии Марек Тымински называет Art of Murder первой игрой своей студии, которая претендует на место среди эталонов жанра.

Приобщиться к истории похитителя сердец и проверить смелые заявления любители адвенчур смогут в конце этого года.

Поединок персонажей

Не успел Шерлок Холмс передохнуть после схватки с культом Ктулху (знаю, всё знаю... это не я придумал...), как французско-украинская *Frogwares* приготовила самому известному сыщику всех времен и народов новое испытание: **Sherlock Holmes vs The King of Thieves**. На сей раз Холмсу придется померяться интеллектом с большим ловкачом, настоящим джентльменом (ну, в глубине души...), смельчаком и просто благородным грабителем Арсеном Люпеном (персонаж детективных произведении французского писателя начала XX века Мориса Леблана). Этот французский товарищ запланировал громкое преступление в столице передового государства планеты — Британской империи. Хочет известный авантюрист ограбить одновременно Национальную галерею, Британский музей, Букингемский дворец и Тауэр.

Чтоб спасти нацию от позора, Шерлок Холмс вступает в противостояние с обаятельным разбойником...

Словом, если Конан-Дойль в могиле и вертится, то ещё со времен всяких фантазий на тему Лавкрафта... А ловля известного авантюриста детективу с Бейкер-стрит куда больше к лицу.

Выпадаем в ядерный осадок

Как только истек срок информационного эмбарго на эксклюзив, предоставленный компанией *Bethesda Softworks* нашим коллегам из журнала *Game Informer*, интернет-издания, блоги и прочие сетевые масс-медиа прямо-таки прорвало. Поток порой спорных, а порой натурально противоречивых данных о возрождающемся Fallout`е способен запутать кого угодно. Поэтому попробуем поведать все as is, но предупреждаем, что некоторые подробности могут быть неточными.

Итак, наиболее радостной должна стать весть о том, что разработчики при написании сюжета ориентируются прежде всего на сюжет первой части (и в некоторой степени — второй). Соответственным образом будет построена и «карта местности». Игроки, видевшие тизер и первые скриншоты, уж было испугались, что игровой мир будет ограничен развалинами Вашингтона. Однако на самом деле бывшая американская столица займет всего лишь 25% всей доступной территории. И даже более того, это будет не единственный доступный большой город в игре. С открытием других крупных поселений связана и особенная гордость сценаристов — глубокая проблема морального выбора. Игрок может позволить одному городу исчезнуть в пламени ядерного взрыва, и тогда ему откро-

ется путь во второй населённый пункт. Но можно и спасти уже полюбившихся NPC, правда, тогда новый город останется недоступным.

Конечно, не будем расстраивать Bethesda`вцев намёком на то, что все соображающие игроки сохранятся прямо перед судьбоносным решением и посмотрят оба варианта продолжения игры... Особенно после того, как это стало известно. Так что тру-фанаты — забудьте эту новость сразу, как только прочтете. А страницу вырвите и съешьте.

Геймплея готовят около 40 часов (понятно, что скорость прохождения может варьироваться в о-очень больших пределах, это же Fallout, но так заявляет сама Bethesda). Особое внимание уделили опровержению опасений, связанных с тяжким наследием Oblivion. Мол, не проберутся ли недоработки этой игры в постъядерную RPG? Как минимум, одна вещь пробраться не должна, а именно — са-



мопроизвольная «прокачка» монстров. Вернее, она всё-таки будет присутствовать, но в довольно необычном варианте. Каждый вид вражин «подстроиться» под уровень игрока при первой встрече, но затем каждый подобный монстр уже будет оставаться на том же уровне, что и первый встреченный игроком. Звучит витиевато, и абсолютно непонятно, как такая схема проявит себя на практике... Посмотрим.

В игровой механике слишком больших нововведений не предвидится. Основными новшествами можно назвать разве что возможность быстрого перемещения по карте (благодаря метро, к примеру) и более продвинутую симуляцию жизни. То есть, нашему протеже будет нужна регулярная подпитка всеми необходимыми витаминами и минералами (а также белками, жирами и углеводами). При этом некоторые особо глазастые журналисты заметили на экране статистики игрока графу (дословно) «Съедено трупов». Другие из этого сделали вывод, что когда совсем уж припрет с голодухи, герой может питаться и мертвечинкой.

Кстати, если учесть то, что Bethesda недвусмысленно заявила о том, что в игре будут присутствовать дети, весьма интересная картинка получается. Особенно для тех, кто собирается отыгрывать трузлодея.

Остальные стороны игры обещают улучшить, отполировать и усугубить. В частности, арсенал должен пополниться не только обычными пушками, но и ядерным оружием (конечно, не стратегического масштаба, но все же), а также чем-то наподобие гравипушки из Half-Life 2. Для пацифистов предусмотрена более гибкая система диалогов, которая (по идее) должна позволить пройти игру без единого выстрела. Добавится индикатор вероятности успешного психологического влияния на собеседника и возможность типично хитменовского переодевания.

Наобещано столько всего, что закрадываются некоторые сомнения. Bethesda, как ни странно, свои обещания обычно выполняет исправно. Но, блин, обязательно где-нибудь случается подвох. То при великолепном мире получаются NPC-болванчики, то при замечательной графике вырисовывается довольно шаблонный сюжет, то просто багоглюков остается вагон и маленькая тележка... Впрочем, то — дела давно минувших дней. Так что будем надеяться на лучшее.

И — ждать. До первой звезды.

Ах да, совсем забыл. Права на локализацию Fallout 3 уже приобретены фирмой *1C*, которая божится издать ее у нас одновременно с мировым релизом. То есть, в конце 2008 года. Ну, дай-то Бог...

Расплата с Фортуной

Компания *Activision* подтвердила появившиеся недавно слухи о разработке продолжения брутального и за то любимого в народе шутера Soldier of Fortune. Оригинальный Soldier of Fortune полюбился населению в первую очередь благодаря возможности отстреливать конечности врагов. **Soldier of Fortune: Pay Back** (а так будет называться третья часть) сохранит верность традициям предков, и даже пойдет ещё дальше — на модели персонажа теперь будет 36 «чувствительных» для свинца зон. Также известно, что в новых «Солдатах удачи» будет разрушаемое окружение, правда, в каких пределах — пока не ясно.

Совершенно точно известно, что разработку ведет не *Raven Software* (студия-создатель предыдущих частей серии), по слухам, эта почётная обязанность лежит на плечах словацкой студии *Cauldron*.

Падший ангел опаздывает

Action/RPG **Sacred 2: The Fallen Angel**, обещавшаяся выйти еще в 2006 г. снова задерживается. Сейчас известно, что на прилавках она появиться лишь в первом квартале 2008 года. Задержан выход всех версий, включая немецкую. Причину опоздания пресс-служба *Ascaron* объясняет стремлением авторов как следует реализовать все уникальные особенности игры.

Онлайновые новости

Акелла выходит на тропу войны

Эх, блин, вот всё-таки иногда становится до жути обидно, что наш журнал не является интернет-ресурсом. Из-за строго графика приходится жертвовать оперативностью.

Компания *«Акелла»* решила не ограничивать себя только издательством заграничных проектов на территории СНГ. 2 июля стартовал тендер на разработку нового **браузерного проекта** для СНГшного издателя. Суть его заключается в создании масштабного портала, сердцевиной которого должна стать браузерная онлайн-игра. О самой игре пока что говорить рано, ибо основная идея тендера заключается в поиске команды, которая эту игру сможет создать.

Портал же, по своей специфике, рассчитан на разнообразную аудиторию. На DTF поговаривают, что уже сейчас на портале забронировали место для философско-просветительской беседы. Но несмотря на общеобразовательные темы, общая суть портала заключается в привлечении в мир онлайн-развлечений новых игроков. То бишь, проектом планируют заинтересовать даже тех игроков, которые по сей день считают, что MMORPG абсолютно не подходит для массового употребления.

Ну что тут можно сказать. Судя по всему, в скором времени геймеры смогут лицезреть очередной браузерно-казуальный проект. Хотя, с другой стороны, возможно, все получится не столь пессимистично, как может показаться вначале.

Металлический траур

В компании *NCsoft* скоро начнется похоронная церемония. Их достаточно недавний проект **Auto Assault** готовится праздновать собственные похороны. За полтора года проект не смог собрать необходимое количество поклонников, поэтому в ближайшее время издатель планирует оборвать нить жизни онлайновых гонок-стрелялок. 31 июля проект NCsoft заблокирует доступ ко всем серверам онлайн-проекта. Подписчики, оплатившее свое пребывание на автоарене, заранее получат соответствующую компенсацию.

Что касается самих создателей игры, то они, судя по всему, не особо огорчены подобными известиями. *NetDevil* на данный момент продолжает разрабатывать свой первый онлайновый мир **Jumpgate: The Reconstruction**. Девелоперы планируют выпустить римейк в 2008 году.

Очередная попытка

Лавры *Planet Side* уже давно не дают покоя большинству разработчикам. Недавно компания *Echelon Software* гордо объявила о начале работ над очередным онлайновым тактическим шутером **Black Powder, Red Earth**. Действие происходит в не таком уж далеком 2034 году. Игрок выступает в рол наемника одной из воюющих корпораций и... хм... ничего не напоминает? По-моему, PS в чистом виде. Правда, в отличие от Planet Side`a, большинство стычек между группировками будут происходить не в открытом поле, а, так сказать, в городских условиях. Основное различие между BP и PS заключается в оригинальной экономической и социальной системе. Игрок сможет строить свои личные заводы по производству вооружения и военного оборудования, а также создавать свои гильдии наёмников.

Одна из особенностей игры заключается в полном контроле над собственным бизнесом, причем следить за ним можно не только в игре, но и с помощью обыкновенного браузера, путём регистрации на определенном сайте. Даже если вы отлучаетесь в длительное путешествие, ничто не помешает вам во время отдыха следить за собственным онлайн-производством.

Далее стоило бы упомянуть небольшую странность. Дело в том, что проект разрабатывается на новомодном движке *Unreal Engine 3*, но, тем не менее, на официальном сайте игры нет ничего, кроме расценок на фирменные футболки. Для американцев футболка обойдется в двадцать убитых енотов, остальным же придётся заплатить на десять долларов больше. Что самое интересное, все вырученные с продажи футболок деньги, по словам девелоперов, пойдут на разработку проекта. Удивительно — не находите? Компания, которая может позволить себе купить движок U3, собирает деньги на разработку проекта путем продажи футболок.

Итог всей этой корпоративной этики мы сможем увидеть в начале следующего года.

IT-троецарствие

Территория IT, известная любительница и издатель всевозможных браузерных проектов, объявила об открытии новой браузерной MMORPG под названием **«Троецарствие»**. Стоит напомнить, что игра создавалась по мотивам произведения Юрия Никитина. Новая интернет-вселенная предлагает игрокам присоединиться к одной из противоборствующих сторон: Артании, где обитают бесстрашные воины и Куявии, где расположились сильнейшие из магов. Между этими двумя королевствами располагаются спорные территории, за которые, собственно, и предстоит повоевать новоявленным героям. Лично я браузерки на дух не переношу, однако фанатам наверняка будет интересно узнать, что разработчики предоставляют игрокам огромное количество квестов, выбор вооружения и прочих плюшек, которые можно встретить в любом новоявленном браузерном проекте.

Все желающие потягаться в физически-магическом состязании приглашаются по адресу **3k.mail.ru**. Только не забудьте предварительно завести себе почтовый ящик на mail.ru, иначе у вас не получится зарегистрировать своего персонажа.

Вне игры

Разом нас багато

Всем скептикам на заметку: сколько ни ругали творение киевской команды GSC *Game World* под названием **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** (блин, набирать это название — сущая пытка!), а продажи таки говорят сами за себя. Отдел сбыта названной компании отчитался о результатах двухмесячных продаж на территории СНГ, и результаты сии впечатляют. Всего продано более 500 000 копий (что для многих проектов являлось бы очень хорошим результатом даже в мировом масштабе). Зарубежные рекорды продажности обещают сообщить чуть позже, но можно предположить, что и там картина окажется вполне радужной. Шутка ли — 24 марта S.T.A.L.K.E.R. даже побывал на восьмом месте «общего зачёта» *Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения* (ELSPA,



занимается выставлением рейтингов для британских релизов, а также борется с местным пиратством), то есть среди проектов для всех игровых платформ, включая едва успевшую стартовать на то время PlayStation 3 и разошедшуюся многомиллионным тиражом Wii. Если же считать сугубо PC-игры, то S.T.A.L.K.E.R. был первым, чего за «нашими» играми раньше не замечалось. В топах остальных стран ядрёный шутер отметился примерно так же.

Кроме того в ближайшем будущем GSC надеется получить награду *European Develop Industry Excellence Awards* за креативность (игра уже официально номинирована). В общем, всё идёт по накатанному. Уже заявлены несколько (!) новых проек-



тов во вселенной S.T.A.L.K.E.R., но мы об этом уже писали. Так что, the show must go on, господа.

Напоследок нелишним будет показать данные анкетирования, проведённого в процессе регистрации владельцев лицензионных копий игры, которое гарантировало участие в розыгрыше ценных призов. Выборка получилась широкой — почти 100 000 человек (таким охватом мало какой соцопрос может похвастать). Итак, вот что получилось с распределением по возрастам:

моложе 13 лет — 0.69%
от 13 до 18 лет — 15.34%
от 19 до 24 лет — 31.96%
от 25 до 34 лет — 38.35%
от 35 до 44 лет — 11.57%
старше 44 лет — 2.09%

Как видите, самой активной является группа 19–34 года, так что когда жеманный автор пишет о том, что нас, мол, читают дети — смело возражайте ему. В 19 уже в армию можно идти. И голосовать на выборах. Вроде бы...

Далее была приведена статистика количества покупаемых игр за полгода по разным возрастным категориям, но оказалось, что она практически одинакова для всех возрастов. Почти 40% покупают по 5–10 игр, чуть больше 30% довольствуются менее чем 5-ю играми (хе-хе, и в их число вошёл S.T.A.L.K.E.R.), ну а 16–17% являются хардкорными геймерами и приобретают не менее 10 игр за полгода. Разве что среди тинейджеров хардкорщиков оказалось чуть больше — 21%.

Превед коллегам-пессимистам!

Доза онлайна, кубик насилия

Американская медицинская ассоциация продолжает свои важнейшие исследования, относящиеся к пагубному влиянию игр на серое вещество всего народонаселения планеты и США в частности. Пока что процесс замер на полпути — 10% поклонников игр (как правило, онлайновых — среди них аддиктивность проявляется наиболее ярко) до получения более детальной информации не будут считаться душевнобольными. Дальнейшее исследование перепоручено *Американской ассоциации психиатров*, которая займётся более плотным изучением мозгов несчастных геймеров и к 2012 году должна будет вынести окончательный вердикт. Правда, доктора-инициаторы всей этой катавасии никак не унимаются. Последовательно следуя букве опубликованного в прошлом году отчёта Emotional and Behavioral Effects, Including Addictive Potential of Video Games «эмоциональные эффекты видеоигр, эффекты отношений и аддиктивного потенциала» они добрались до Федеральной торговой комиссии США и самой ESRB (которая и без того куролесит во всю ивановскую) со своими требованиями. Основные пункты — это корректировка существующих рейтингов ESRB и проведение курсов повышения квалификации для терапевтов страны, дабы они осознавали потенциальный вред для здоровья, таящийся в играх, и по мере возможности оберегали своих пациентов от этого зла.

Ранее в список требований входило ещё и обязательное признание игровой зависимости душевной болезнью, но пока придётся подождать до 2012 года...

А то уж был бы повод обрадоваться. Ведь если заядлое геймерство признают болезнью, оно может стать отличным поводом, чтобы «косить» от армии... Впрочем, мне это не грозит, у меня и без того имеется плоскостопие. Остальные — ждите. Авось, вслед за американцами и наши примут нужные поправки к медицинским классификаторам.

Но если медики ведут себя более-менее осторожно, то удальцы из *ESRB* в последнее время разошлись не на шутку. После уличения игр *GTA: San Andreas и TES4: Oblivion* в «раскрытии темы сисег» (и воспоследовавшей переклейке бирочек, указывающих возрастной рейтинг), эта организация фактически вынесла смертный приговор экшену *Manhunt 2*. Суть в том, что рейтинг Adult Only закрывает проекту дорогу на многие современные консоли, а это сулит огромные недополученные прибыли. По этой причине релиз был перенесён на время, которое потребуется для устранения особо жёстоких сцен. Естественно, сколько конкретно времени уйдёт на перекраивание игры, пока неизвестно.

На территории Великобритании стараниями местного аналога ESRB, компании *BBFC*, Manhunt 2 вообще удостоился полного запрета на распространение в границах Соединённого Королевства. Результатом чего стала петиция на имя Тони Блэра, требующая пресечь сие вопиющее нарушение прав взрослых геймеров. Инициатором акции стал некто Бредли Смит, но его поддержали уже более 2 000 граждан Британии. При этом никто не протестует против рейтинга 18+, просто дело в том, что в Manhunt 2 хотят играть вполне взрослые люди (о чём красноречиво может свидетельствовать предыдущая новость).

Далее «под раздачу» попали уже не сами игры, а всего лишь ролики к ним. Собственно, пострадали проекты *The Darkness* и *Dark Sector*. Причём в последнем случае ролики успешно демонстрировались ещё с марта сего года. Почему они вдруг стали такими богомерзкими к середине лета — неизвестно. Сами представители ESRB такую бурную деятельность называют не более чем совпадением, мол, работали как обычно — это всё разработчики виноваты. Наштамповали тут гадости всякой...

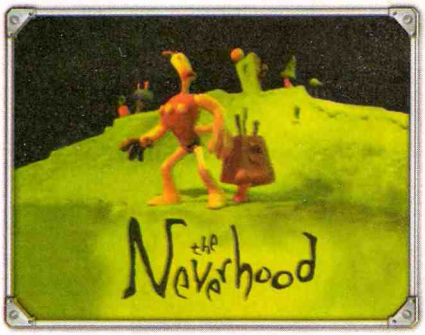
На этом причуды правительственных и общественных организаций не заканчиваются. Держитесь крепче, господа! Из комитета по экономике при Конгрессе США просочилась информация о том, что буквально через месяц официальная власть выработает свою позицию по вопросу налогообложения виртуальной собственности и приступит к разработке соответствующей законодательной базы. Правда, пока не ясно, в каком виде государственные мужи предполагают взимать мзду с виртуальных персонажей при совершении различных финансовых операций — в золотых монетах (если говорить о WoW, например) или в зелёных Вашингтонах.

В любом случае, ясно, что на подготовку свода законов уйдёт немало времени (тут хотя бы с базовой терминологией определились), но тенденция тревожная... Придётся партизанить на корейских серверах.

Правда, у нас только что прошла дискуссия с Lar`ом, в ходе которой я всё-таки соглашаюсь с тем, что игры уже пора воспринимать более серьёзно и учитывать их как полноценную часть социальной жизни. Со всеми вытекающими в виде законов и медицинской классификации. Лишь бы товарищи законотворцы в крайности не впадали...

А может быть, ворона?

В пока ещё неопределённом будущем должна увидеть свет довольно неожиданная экранизация игрового проекта, основанная на культовой адвенчуре *Neverhood*. Эта игра в своё время получила неформальное название «Четыре тонны пластилина» благодаря количеству липкого материала, использованного разработчиками при создании своего детища. Но что интересно, при хороших отзывах в прессе и тёплом приёме среди игроков Neverhood не имел особого коммерческого успеха. А посему не было ни сиквела, ни вообще каких-либо перспектив для дальнейшего развития проекта.



На данный момент будущий сценарист и режиссёр (а в прошлом — аниматор, сотрудничавший с *Shiny* при создании Neverhood и *Earthworm Jim*) Дуг Теннейпл ведёт переговоры с правообладателями, после чего планирует заняться поисками финансирования. Пока никаких дополнительных подробностей не имеется, сам Дуг про-

сит не спекулировать на своём сообщении. Посему ставим многоточие и ждём новых подробностей.

Steam-«Бука»-стайл

Один из крупнейших издателей на пространстве бывшего СССР недавно обзавёлся собственным сервисом онлайновых продаж. Это особенно приятно в свете того, что с распространением «буковских» локализаций в Украине дела обстоят из рук вон плохо. Того же *Supreme Commander* нам удалось достать только через московский офис «Буки», а многие знакомые, проникшиеся эпичностью битв между ОЧР (огромными человекоподобными роботами), так и не нашли возможности обзавестись легальными версиями игры.

Теперь же любой жаждущий свежей порции виртуальных развлечений может посетить сайт **http://e-shop.buka.ru** и заказать там желаемую игру либо в коробочной поставке, либо в виде пароля на скачивание. Особенно интересной является система оплаты, которая позволяет использовать для расчетов не только любую из валют стран СНГ, но и более 15 служб, включая вебмани, яндекс-деньги, кредитные карты и банковские переводы.

Одно лишь омрачает радость от появления такого сервиса — его нестабильность. Впрочем, интересующиеся могут отслеживать события на **www.buka.ru** — оно того стоит. Ведь в процессе локализации под крылом «Буки» находятся такие мегапроекты, как *Colin McRae DIRT* (уже проданный на западе полумиллионным тиражом), *Hospital Tycoon*, *Juiced 2* (таки будет убийца очередного серого NFS — нутром чую), *Brothers in Arms: Hell`s Highway* и лучшая игра «Игрограда-2006» «*Коллапс*» от *Creoteam*.

Ничего так наборчик…

Шиги-риги-гангста!

Всякое бывало в истории серии *Grand Theft Auto*, если говорить об озвучке. Отметились в этом славном деле такие небезызвестные личности, как Сэмюэль Л. Джексон, Майкл Мэдсен, Рэй Лиотта и Джон Пантолиано (каждый — сам по себе ходячий образ гангстера), да и вообще в плане голосов GTA всегда держалась на высоте (раз уж с графикой как-то не заладилось). Но такого, чтобы озвучкой игры занимался бывший депутат Верховной Рады Украины… А по совместительству — победитель Евровидения-2005… Ну, надеюсь, что вы догадались, о ком речь.

Правда, как и в случае с новостью о Neverhood, от этой информации веет нездоровой желтизной, поскольку информация как появилась на сайтах самой *Руслаы Лыжичко* (**http://ruslana.com.ua**) и Евровидения (**www.esctoday.com**), так и исчезла в самом скором времени. Естественно, нет никакого официального подтверждения тому, что Руслана не только подарит свой голос какому-нибудь NPC (ну ясно, что не главному герою, ибо он мужик), но и предоставит несколько песен (включая ещё не изданные официально)… В общем, тумана напустили, но в свете того, что по сюжету главгерой является эмигрантом из Восточной Европы, вполне вероятно привлечение звёзд из нашего региона. А кого ж привлекать, если не спортсменку, комсо… То есть, депутатку и лауреатку Евровидения, пани Руслану?

Как обычно, ждём подробностей. Авось, что-то прояснится.

Айн-цвай-полицай!

Я чтобы никому не казалось, что виртуальные миры наполнены исключительно насилием, бандитами и дикими танцами, упомянём об очередном чудачестве из мира онлайновой забавы *Second Life*. Мало им шведских посольств, плейбойских особняков и риелторских контор. Теперь в Second Life открылось виртуальное отделение полицейского управления города Ванкувера, в котором служат самые натуральные копы.



Пока в онлайн не переселились прокуратура, суды присяжных и прочие институты правового государства, виртуальные полицейские намерены ограничиться всего лишь вербовкой сознательных граждан, хорошо соображающих в IT-технологиях и Интернете. В будущем эти дружинники должны хорошо поспособствовать поимке различных виртуальных злоумышленников. А за то, чтобы подлецов настигла реальная десница правосудия, как раз и готово отвечать Ванкуверское полицейское управление. Скорее всего, ещё и Интерпол подключат. Так что, братцы, осторожнее с PvP и лут-стилом. А то не ровен час…

Большой брат следит за нами.

Железные новости

Phenom будет

Компания *AMD* опровергла появившуюся информацию о том, что массовое производство новых процессоров **Phenom** для настольных компьютеров может быть перенесено на более поздний срок. В прошлом месяце ряд источников сообщили о том, что тестовое производство чипов Phenom будет организовано в сентябре или октябре, а в продажу Phenom поступят в ноябре нынешнего года. Однако недавно в Сети прошла волна слухов о том, что AMD намерена перенести начало продаж Phenom на первый квартал 2008 года. В качестве причины задержки называлось изменение технологического процесса производства чипов. AMD якобы приняла решение усовершенствовать техпроцесс с целью уменьшения процента выхода бракованных чипов и повышения тактовых частот Phenom. Однако, как сообщается со ссылкой на заявления представителей AMD, какие-либо изменения в график выпуска Phenom компания пока не вносила. То есть, тестовые поставки процессоров начнутся в сентябре-октябре, а массовые продажи — в ноябре. Зато компания AMD официально подтвердила, что поставки серверных четырехъядерных процессоров *Opteron* с кодовым названием **Barcelona** начнутся в августе, а не в июле, как планировалось раньше. Причем впервые в истории компании новые процессоры выйдут сразу в двух модификациях — стандартной и с пониженным энергопотреблением. Первые модели Barcelona будут работать на тактовой частоте до 2 ГГц, затем появятся более производительные чипы.

Источник: «*Компьюлента*»

Рога и матплаты

ASUS анонсировала материнскую плату **ROG Blitz Extreme**. Точнее, это целая серия из трёх плат, среди которых Extreme занимает почетное первое место по функциональности. Будучи в целом решениями среднего уровня, ROG Blitz, тем не менее, предоставляют ряд возможностей для разгона. В ROG Blitz Extreme используется система охлаждения с тепловыми трубками *Fusion Block System* (что и отличает эту плату от двух других решений серии) и технология *Crosslinx*, позволяющая использовать два разъема PCI-Express не в режимах x16 и x4 (при установке двух графических адаптеров и использовании технологии ATI CrossFire), как обычно бывает в платах на чипсете *Intel P35*, а в режимах x8. Характеристики ROG Blitz:

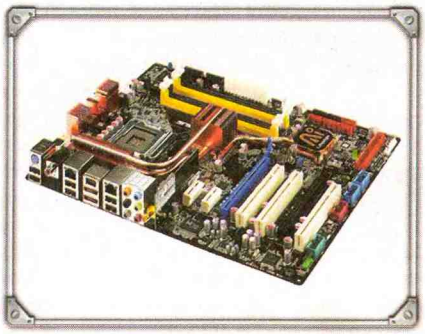
Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!
-наша спеціалізація!
ПрагмаТех
457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 5 років на ринку!

✓ поддерживаемые процессоры: LGA775 Intel Core 2 Extreme/Core 2 Quad/Core 2 Duo/Pentium Extreme/Pentium D/Pentium 4/Celeron D;
✓ чипсет: Intel P35 + ICH9R;
✓ системная шина: 1333 / 1066 / 800 МГц;
✓ память: 4 разъема DIMM, до 8 Гбайт DDR3-1333/1066/800, non-ECC и unbuffered;
✓ поддержка ATI CrossFire (обе платы в режиме x8);
✓ 6x SATA3.0 Гбит/с;
✓ 1x UltraDMA 133/100/66;
✓ 2 x External SATA 3.0 Gb/s port (SATA On-the-Go);
✓ ethernet;
✓ аудио: High Definition Audio SupremeFX II.

Источник: *iXBT*

Сокровище «чёрной жемчужины»

Для любителей экстремального разгона компания *ASUSTeK Computer* выпустила материнскую плату **Black Pearl Special Edition P5K Premium**. Новая материнская плата поддерживает процессоры *Intel Core 2 Extreme/Quad/Duo* и использует фирменные технологии, позволяющие почти вдвое, по заявлению производителя, увеличивать производительность систем с водяным охлаждением. P5K Premium официально поддерживает память DDR2-1066 с возможностью разгона до 1400 МГц. Разгон осуществляется при помощи технологии *ASUS Super Memspeed*, которая к тому же обеспечивает стабильное питание процессора и позволяет уменьшить колебания напряжения при большой нагрузке. Стоит отметить такие функции, как *AI Gear 2* (обеспечивает возможность работы с разной частотой и напряжением ядра процессора, чтобы снизить уровень шума и энергопотребления), *WiFi-AP Solo* (для беспроводных подключений), *AI Slot Detector* (облегчает подключение компонентов), *AI Audio 2* (разработана для использования с ОС *Windows Vista*, преобразовывает стереозвук в 6/8-многоканальный) технологию охлаждения *Stack Cool 2*, систему на медных тепловых трубках, 8-фазный преобразователь питания. Полные спецификации платы Black Pearl Special Edition P5K Premium пока не появились на официальном сайте производителя. Скорее всего, по характеристикам новинка будет напоминать *ASUS P5K Deluxe-WiFi-AP*. По крайней мере, внешне они выглядят одинаково. Black Pearl Special Edition P5K Premium включает четыре гнезда для подключения DDR2-модулей, 6 портов SATA, два порта External SATA на задней панели, два гнезда PCI Express x16 (синий и черный), два PCI-E x1, три PCI, на заднюю панель выведено 6 портов USB, порт FireWire, два Ethernet-порта (RJ45).



Источник: *3D News*

Кое-что про BFG

Компания *BFG Technologies* анонсировала запуск серии решений для охлаждения под общим названием **ThermoIntelligence** и планирует оснащать ими свои графические платы. Одновременно была представлена новая видеокарта с воздушным охлаждением ThermoIntelligence — **BFG GeForce 8600 GTS OC2**. Производитель утверждает, что система ThermoIntelligence позволила добиться выигрыша в 11°C по сравнению с эталонными кулерами. При этом уровень шума остался на прежнем уровне, также к плюсам стоит отнести отсутствие необходимости использования дополнительного слота, как это сделано в некоторых решениях конкурентов. BFG GeForce 8600 GTS OC2 ThermoIntelligence работает на повышенных частотах. Для ядра, памяти и шейдерного блока частоты составляют соответственно 720, 2220 и 1566 МГц против стандартных 675, 2000 и 1450 МГц. На плате установлены микросхемы памяти типа GDDR3 общей емкостью 256 Мб, есть два двухканальных порта DVI-I, а также HDTV с TV Out, поддерживается HDCP. Помимо GeForce 8600 GTS OC2, BFG представила обновленную версию *GeForce 8600 GTS OC*, также оснащенную системой ThermoIntelligence. Серия видеокарт BFG GeForce 8600 GTS уже доступна во многих интернет-магазинах через каналы Северной Америки и Европы.

Источник: *3D News*

Кто на свете всех быстрее

Память DDR3 пока находится в самом начале своего пути к компьютерам и кошелькам потребителей. Первые образцы продуктов такого типа имеют недостаточно высокие тактовые частоты для того, чтобы компенсировать отставание в таймингах в сравнении с проверенной годами DDR2. Тем не менее, нет сомнений в том, что частоты DDR3 рано или поздно поднимутся (а цены снизятся) до того уровня, на котором этот тип памяти начнет безоговорочно превосходить своего более опытного соперника. Одним из первых таких сверхбыстрых продуктов станет новая линейка памяти, представленная *Super Talent*, включающая в себя гигабайтные модули **W1600UX2G7** и **W1600UX2G9**, чья тактовая частота составляет 1600 МГц. При этом первый из продуктов может похвастаться очень агрессивными таймингами — 7-7-7-18. Таким образом с трона на время низвержена сама *Corsair* со своей *DOMINATOR DDR3-1600*. Задержки у W1600UX2G9 выше — 9-9-9-21. Номинальное рабочее напряжение новинок — 1,8 В. Производитель говорит о том, что отдельные такие модули способны достигать отметки в 2 (!) ГГц. Super Talent рекомендует продавцам установить цену в $648 за пару гигабайтных модулей W1600UX2G7 и $598 за W1600UX2G9. Как видим, по этому показателю DDR2 пока вне конкуренции. Помимо вышеуказанных решений, Super Talent представил также первый в мире двухгигабайтный модуль PC3-10660 (DDR3-1333) — **W1333UB2G8**. В данном случае задержки выглядят как 8-8-8-18, а рекомендуемая цена одного модуля составляет $417.

Источник: *iXBT*

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

Мобильные новости

В пику iPhone

Шведская компания *Neonode*, занимающаяся выпуском различных мобильных устройств с сенсорными экранами, собирается отпраздновать в Афинах начало продаж своего нового мобильного телефона **Neonode N2**, распространением которого фирма будет заниматься в сотрудничестве с *MyPhone*, *Vodafone* и *Wind*. Презентация Neonode N2 состоялась еще во время *3GSM World Congress* в Барселоне. Устройство понравилось посетителям благодаря своему интересному дизайну и хорошим техническим характеристикам. Аппарат с 2-дюймовым сенсорным экраном и интерфейсом, напоминающим iPhone, оснащается слотом для карт MiniSD, медиаплеером (MP3, WMA, WAV), набором простейших приложений. Телефон поддерживает Bluetooth, GSM 850, 900, 1800 и



1900 МГц, GPRS, позволяет работать с SMS и MMS. Имеется также 2-мегапиксельная камера, умеющая снимать видео (MPEG, WMV). Габариты устройства составляют 47x77x14,7 миллиметров. Весит аппарат 70 грамм. Ориентировочно без подзарядки Neonode N2 сможет работать от 4 до 200 часов. Neonode N2 появится в магазинах стран юго-восточной Европы уже совсем скоро. Через некоторое время Neonode обещает довезти свой аппарат и до других стран региона.

Источник: *3D news*

Синий зуб длиной 30 км

Bluetooth — прекрасный помощник, освобождающий руки и избавляющий от проводов. Единственный недостаток — маленький радиус действия. Однако, появилось нечто, способное решить эту проблему. *Wireless Cables, Inc.* представила Bluetooth-устройство нового поколения — **AIRcable Host XR**. Оборудованное мощным, высокочувствительным Bluetooth-передатчиком, оно способно работать в радиусе 2 км при использовании 9dBi-ненаправленной антенны и до 10 км с 18dBi-антенной направленного действия, а при профессиональной настройке и установке — в радиусе до 30 км. AIRcable Host XR совместим со стандартом Bluetooth 2.0 и может быть подключен к любому компьютеру с операционными системами Windows, Linux и OSX через стандартный USB-порт. Цена устройства составляет $129.

Источник: «*Мабила*»

Быстропечатная клава

Нет предела полету человеческой мысли. Казалось бы, уже придумано все, что можно было придумать, касательно методов ввода текста в мобильные устройства. Тем не менее, компания *Zacod* на выставке *SEK 2007* представила новую концепцию набора текста, получившую название **model: zk-m100** или **PDA touch version**. По утверждению разработчиков, новация позволит производить набор текста быстрее, чем на традиционной QWERTY-клавиатуре. Суть нового метода заключается в использовании трехмерной клавиатуры. То есть клавиши такой клавиатуры, подобно джойстику, могут перемещаться в нескольких направлениях. Активируется такая клавиатура самостоятельно. Изначально вам предлагается определенный набор символов, который вы вольны изменять по собственному желанию, просто перетаскивая необходимые буквы. Работоспособность zk-m100 была подтверждена разработчиками на нескольких типах устройств, но о дате начала применения в коммерческих образцах мобильных устройств они ничего не сообщили.

Источник: «*Мабила*»

Олимпийское золото для Samsung

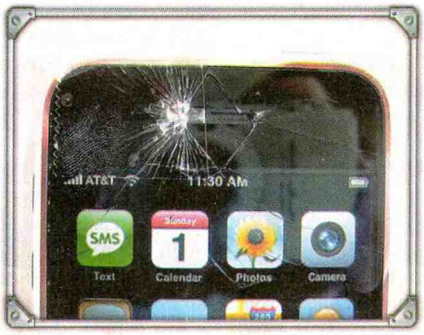
Ни для кого не секрет, что компания *Samsung Electronics* является официальным спонсором следующих летних олимпийских игр. Чтобы отметить значимость этих игр, компания Samsung выпустила телефон **P318+**. P318+ представляет собой практически тот же P318, но с одним существенным отличием — корпус «олимпийского» телефона покрыт золотом. Чтобы ни у кого не возникало сомнений, в честь чего на телефоне появилось золото, на корпусе размещена гравировка Beijing 2008 Olympic Games, а само устройство наполнено разнообразным олимпийским контентом: картинками и рингтонами. Дополнительно в поддержку игр Beijing 2008 Olympic Games на местных рынках появятся три мобильных телефона в разных формфакторах. Это будут модели **E848**, **U308** и **P318**. О стоимости P318+ пока ничего не известно.

Источник: «*Мабила*»

Как сломать iPhone

1. Хакерская версия

Сразу после официального начала продаж мобильного телефона **Apple iPhone** на многих форумах и сайтах в Интернете разгорелись дискуссии о возможности взлома устройства с целью его использования в сетях любого оператора сотовой связи, а не только AT&T. Напомним, что именно AT&T получила эксклюзивные права на обслуживание в Соединенных Штатах владельцев аппарата iPhone стоимостью в $500-



600 (в зависимости от объема интегрированной памяти). Причем за разрыв двухлетнего договора с AT&T, который приходится заключать при покупке телефона, пользователям iPhone придется выплатить дополнительные $175. Умельцам уже удалось добиться определенных успехов во взломе программного кода, отвечающего за активацию iPhone. Тем не менее, пока полностью снять защиту хакеры не смогли. В Сети также появились сообщения о том, что разработана методика извлечения пароля для доступа к администраторской учетной записи iPhone. Однако на текущий момент этот пароль ничего не дает, поскольку не ясно, как подключиться к консоли управления. Более того, некоторые обозреватели полагают, что разработчики специально оставили пароли, чтобы сбить любителей взлома с толку. Не ясно также, как будет вести себя разблокированный телефон с онлайновым магазином *iTunes Store*. В частности, непонятно, сможет ли iTunes Store распознать мобильник, который не был активирован для использования в сети AT&T. Тем не менее, хакеры твердо намерены завершить начатое и снять защиту. Стоит отметить, что, по различным оценкам, в течение первых трех дней с момента начала продаж компании Apple удалось реализовать от 500 до 700 тысяч экземпляров мобильного телефона iPhone.

Источник: «*Компьютерра*»

2. Пользовательская версия

Сделан самый главный тест — на прочность. Как и от чего ломается iPhone? Насколько подвержен царапинам его сенсорный дисплей? С какой высоты нужно уронить телефон, чтобы стать счастливым обладателем дорогого неработающего гаджета? Легко ли разбить iPhone кувалдой? Итак, сначала, о нечаянных поломках. Одна из покупательниц уронила только что приобретенный аппарат с высоты менее метра и разбила его дисплей вдребезги о пол, покрытый ковролином. Замены верхней панели в комплектации не предусмотрено, защиты у нее никакой нет, поэтому девушка реально влетела в $600. Но ей повезло — в магазине Apple поверили в ее историю и бесплатно заменили телефон. Другой покупатель уронил iPhone в похожей ситуации, когда дрожащими от радости и возбуждения руками распаковывал коробку. Однако телефон остался целехоньким — видимо, спасла упаковка. Но больше всех досталось телефону от профессиональных разрушителей. Специалист журнала *PC World* сделал с новеньким аппаратом такое, на что даже смотреть страшно. Согласно результатам теста PC World, iPhone обладает завидной стойкостью к царапинам и отлично соседствует с ключами в кармане. Кроме того, он довольно хорошо переносит падения на ковер, плиточный пол и даже асфальт (видимо, описанный выше случай с женщиной был уникален, поэтому в магазине согласились заменить ей аппарат на новый). Зато энтузиасты-любители доказали, что даже такому чудо-телефону, как iPhone, не выдержать главного приема — удара кувалдой.

Источник: «*Сутки.нет*»

Адреса источников:
www.3dnews.ru
www.computerra.ru
http://media.mabila.ua/
www.sutki.net

Сергей МОХОВ aka Kri

American McGee's Grimm

Разработчик: Spicy Horse
Издатель: GameTap
Жанр: action
Дата выхода: весна 2008 г.
Официальный сайт: www.spicyhorse.com

American McGee — это один из самых видных персонажей в современной игровой индустрии. Он начал свою карьеру в *id Software*, где работал левел-дизайнером в таких проектах, как Doom 2, Quake и Quake 2. Потом он перешел в *Electronic Arts*, где был консультантом в огромном количестве игр, а также создал свою собственную игру — American McGee`s Alice. Да, думаю, все наши читатели, которые в то время уже играли в игры, помнят это глумление над сказкой Льюиса Кэролла, в котором злобная маленькая Алиса отправляется в сказочную страну, чтобы всех там вырезать. Видимо, уже тогда зародился знаменитый стиль McGee, потому что следующими его проектами стали Scrapland, Bad Day LA, и вот теперь мы рады сообщить вам о том, что в разработке находится ещё одна игра от этого гейм-дизайнера, сделавшего своё имя чуть ли не нарицательным в игровой индустрии, и игра эта называется **American McGee`s Grimm**.

Как нетрудно догадаться из названия, игра основывается на сказках братьев Гримм. Все мы помним их сказки — «Красная шапочка», «Белоснежка и семь гномов», «Храбрый портной» и «Бременские музыканты». Теперь представьте, что с этими сказками может сделать этот разработчик! Аж дух захватывает. Но давайте же разберемся, как это все будет выглядеть.

Grimm будет разбита на (внимание!) 24 эпизода, что уже, согласитесь, внушает уважение и даже благоговейный трепет. Доселе ещё ни один разработчик не отваживался делить игру на такое гигантское количество частей, и это не случайно. Совершенно очевидно, что игры делят на эпизоды с целью заработать на них побольше денег и заставить геймеров платить снова и снова, приобретая новые эпизоды сериала. Но срок разработки каждой части, а также их окупаемость пока что оставляли желать лучшего — правда, как мы можем наблюдать, девелоперы не унывают в своем стремлении заработать на еще один бутерброд с икрой. Каждый эпизод AM`s Grimm игрок сможет пройти за полчаса, а даты выхода следующих будет иметь возможность прочитать на сайте, поскольку проект разрабатывается как *истинная* эпизодичная игра, что в понимании Макги означает чёткую планировку и последовательность разработки/выпуска каждой части. По словам самого гейм-дизайнера, с выходом его нового проекта «в люди» можно будет серьезно говорить о возможности конкурирования компьютерных игр с телевидением, поскольку краткий срок прохождения каждого эпизода игры подразумевает, что человек не станет сутки напролёт сидеть за компьютером, и ему будет легче найти в своем графике время, чтобы поиграть. Разумеется, все эпизоды планируется распространять исключительно через Интернет, а точнее, через **GameTap**, который уже отлично зарекомендовал себя в распространении другой эпизодичной игры — Sam&Max.

Каждый отдельный эпизод будет базироваться на классической сказке братьев Гримм с переделкой в стиле American McGee, что очень похоже на уже упоминавшуюся выше AM`s Alice. Все появляющиеся новые эпизоды автоматически встраиваются в специально разработанную для этого основу игры — правда, игрокам, разумеется, придется платить за них. В окончании каждого эпизода разработчики планируют использовать приём, столь популярный в телешоу, что даже как-то стыдно о нём писать. Это кульминация, которая приходится на самый конец серии, чтобы заставить зрителя (а в нашем случае — игрока) посмотреть следующую. Каждый эпизод будет совершенно самостоятельной игрой, и игроку окажется вовсе не обязательно проходить предыдущий, чтобы понять, о чём идет речь в следующем.

Очень интересна боевая система, которую Макги планирует внедрить в свое новое детище. Она базируется на *Словах*. Слова игрок может каким-то образом выдернуть из окружающего мира, а потом применить их против противника. Например, мы видим горящий костёр, забираем из него слово «гореть», а потом, с помощью этого слова, сжигаем монстра, который собирался нас убить. Эта система явно была придумана как со стилизацией под источник материала для эпизодов, так и с учетом эпизодичности игры. Надо полагать, её интуитивная понятность, а также безусловное разнообразие способов уничтожения врагов должны сыграть на руку разработчикам.

Ну вот, как говорится, подводя итоги, хочется сказать, что нас ожидает не просто «ещё одна эпизодичная игра», а игра без всякого сомнения, будет обладающая душой. Игра, разработанная в собственном, только ей присущем стиле, и обладающая шармом, доставшимся ей от своих замечательных первоисточников, — сказок братьев Гримм. Во всяком случае, очень хочется в это верить. Не пропустите первый в истории игровой индустрии *настоящий* сериал. Первый квартал 2008 года. Лично я уже пометил его у себя в календарике.



Разработчик: Hydravision Entertainment
Издатель: The Adventure Company
Издатель на территории Украины: 1С
Жанр: survival horror
Дата выхода: III квартал 2007 г.
Официальный сайт:
www.playlogic.nl/games/?id=obscure2

Сергей МОХОВ aka Kri

Obscure II

And you thought YOUR teachers were weird...
Из к/ф The Faculty

Два года назад вышла игра под названием **Obscure**. Кто сказал «ну и что»? А то, что готовится к выходу ее сиквел, разрабатываемый все той же **Hydravision**. Прежде чем перейти к превью сиквела, хочется вспомнить, чем же нам запомнилась первая часть зарождающейся серии. Прежде всего, это декорации или, как сейчас модно говорить, сеттинг. Все мы помним почти замечательные, уже практически ставшие классическими фильмы американского производства, повествующие о студентах или школьниках, попадающих в какую-нибудь душераздирающую историю с зомби /привидениями/ психами-учителями/ двадцатиметровыми выхухолями-мутантами, а потом самым что ни на есть героическим образом из неё выпутывающихся. Как правило, в таких фильмах первым умирает негр, вторым — плохой парень, ну а в конце остается влюбленная парочка, которая непременно должна поцеловаться, прежде чем начнутся титры. Так вот, Obscure стала первой игрой, которая оказалась в состоянии дать нам почувствовать себя на месте этих героических подростков. Кроме того, первая часть запомнилась даже по писишным меркам довольно неплохой графикой (пускай и с натяжкой), хотя в игре отсутствовали шейдеры как таковые, по причине параллельной разработки игры для PS2 и Xbox. Вся прорисовка моделек с должной детализацией и всё освещение ложились на плечи художников Hydravision, и они на пять баллов справились со своей задачей сделать графику как можно красивее, не выходя из рамок, поставленных консолями прошлого поколения. Конечно, назвать этот проект эталоном качества сложно, однако стоит заметить, что свое заслуженное внимание игра все же получила. Вот, пожалуй, и все, что можно сказать об Obscure двухгодичной давности. Что же нас ожидает этой осенью?

Obscure 2 — теперь ты в колледже

В первую очередь это продолжение истории, которая началась ещё в оригинальном Obscure. Все, кто играл, помнят, что тогда группа подростков решила остаться в школе на ночь в поисках пропавшего капитана школьной баскетбольной команды (Кенни), но в итоге молодежь оказалась вынуждена бороться не только с собственным желанием выспаться, а еще и с огромным количеством монстров, выпущенных сумасшедшим директором. Теперь эта история получила свое развитие. Сюжетная линия **Obscure II** берёт свое начало спустя два года после тех событий. Наши подопечные учатся уже в колледже, живут припеваючи, но, как оказалось, не все так хорошо в Университете Fallcreek. В его кампусе распространились странные черные цветы, которые, как позже оказывается, не просто цветы, а растения, содержащие опасное вещество, вызывающее странные, но яркие сны. Иными словами, это наркотик. Но и это ещё не все. Наши старые знакомые первыми узнают о том, что цветы гораздо более зловещи, чем казалось на первый взгляд. Когда семена вызревают, на свет появляются страшные монстры, с которыми нашим подопечным и предстоит бороться на протяжении игры.

Но сюжет — это, пожалуй, и есть все нововведения, что нам готовы предложить разработчики. Список фич игры скуден. Судите сами. Главным достоинством оригинала было коллективное действие персонажей, то есть некоторые головоломки можно было решить только за счет совместных действий с компьютерными помощниками. Весьма увесистой плюшкой можно назвать и возможность кооперативного прохождения, правда играть в таком случае приходилось на одной клавиатуре, опять же за счет консольности проекта.

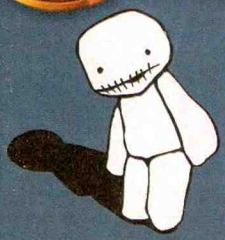
В сиквеле разработчики решили просто увеличить количество загадок, для решения коих будет необходимо большее количество серого вещества, чем для предыдущей части игры. Как и раньше, в игре предполагаются ситуации, которые в одиночку разрешить просто невозможно. У каждого персонажа есть свои особенности и умения, которые понадобятся для решения той или иной задачи. В случае если компаньона для совместной игры вы не найдете, на помощь вам придет улучшенный — по сравнению с прошлой частью игры — искусственный интеллект. Последнее, кстати, немаловажно, поскольку в первом Obscure иногда попадались ситуации, когда приходилось оставлять напарника где-нибудь в безопасности, дабы тот не путался под ногами и не мешал нормально «работать». Ещё одна фича, заявленная в пресс-релизе — это фирменная система повреждений солнечным светом, которая новинкой сама по себе не является и уже присутствовала в первой части. Ну и, разумеется, нам обещают «всего и побольше» в виде «многих интереснейших загадок», «захватывающего сюжета», «проработанной и высоко детализированной 3D-графики». Для написания музыкального сопровождения опять были привлечены Бостонский симфонический оркестр и детский хор Парижской оперы.

Вывод без позитива

Судя по пресс-релизам, единственное, что изменилось со времен первой части — это история. Все фичи, заявленные разработчиками, на деле оказываются простой эксплуатацией собственных старых идей, и ничего нового в геймплей внести не обещают. Впрочем, разработчики, возможно, доведут-таки свои наработки до совершенства, хотя надежда на это весьма призрачна. Единственное, что радует — это потенциальное улучшение графики, хотя и здесь не обошлось без оговорок, ведь приоритетными платформами для французов из Hydravision являются PS2 и Wii, а до Only And Forever, скорее всего, опять дойдет очередной глючный и уродливый полуфабрикат.

(С выводами согласен не полностью, но мнение автора все же уважаю. — *Прим. Ягуара.*)





Кирилл ТАЛЕР

День ФУФ[7] (часть вторая)

Ice-Pick Lodge game development

Я ехал на верхней полке, сопел-грустил об ушедшем счастье,
Практически не держали меня ни ноги, ни тормоза,
Когда будто взрыв гранаты возник за окном белоснежный ястреб
Где-то неподалеку от маленькой станции Амазар.
И я перестал грустить, гадать, куда уведёт кривая,
На скользкие провода, накренившись, выкатилась луна,
Когда параллельным курсом, не обгоняя, не отставая
Летел Амазарский ястреб, белея в сумерках у окна»
© Олег Медведев, песня «Амазарский ястреб», I куплет[8].

Я знаю и понимаю тебя, читатель. Ты хотел бы увидеть в данном номере много статей о новых, интересных проектах, почитать рецензии на свежевышедшие хиты. И ты вправе нанести любые моральные травмы своим искренним «Фэ!» в «Автоответчике» или на форуме, автору данной саги о путешествии в Москву. Потому что сегодня я займу целых 10 полос, превратив очередной, стандартный номер в полутематический, и сегодняшняя часть «ФУФ» будет посвящена не постмортему «Мор.Утопии» и не эксклюзивно-сенсационной информации о новом проекте «ледорубов» — «Тургоре».

Практически все десять полос займёт разговор, — не интервью, а именно разговор, так как беседа наша благополучно вывалилась из формата «вопрос-ответ», — с одним единственным человеком.

Он скромен, крайне скромен, и не любит, когда превозносят его в одиночку, после чего сразу же предупреждает: «Вот, они, наша команда — залог успеха, а вовсе не я!».

Он — человек, сумевший практически на ровном месте создать фабрику по производству не просто игр, но ИСМ (Игр Своей Мечты), а это, согласитесь, не просто фантастика, а самая что ни на есть фэнтези.

Да, собственно, практически все геймеры с замиранием сердца следят за тем, что получится у команды **Ice-Pick Lodge** *со их новым проектом* **«Тургор»** *— проектом, на который молятся те, кто любит оригинальность, интеллектуальность, незаштампованность сюжета и геймплея — и вина этого человека в сложившейся ситуации неоспорима.*

Я провёл много интересных и ярких интервью, иногда переходящих в дискуссию или же яростный спор: с Ваэль Амром (Frogwares), с Витей Концевичем (Waterfall), с Михалом Кичинским (CD Project), а уж после беседы с Гарри Гаррисоном мне вообще не стыдно показаться даже на самой элитной журналистской тусовке...

Но данная беседа — нечто совершенно и непримиримо другое. Это разговор с таким же романтиком в детстве, как и ты, читатель, который, в отличие от многих, не ушёл в архив непризнанных гениев, не спился, не начал причитать о том, что, мол, нам, романтикам, в этот бездушный век делать нечего. Он просто шёл вперёд, только потому, что «нет ничего невозможного». И в результате добился невозможного. Этот разговор между Кириллом Талером и Николаем Дыбовским, руководителем, гейм-дизайнером и сценаристом Ice-Pick Lodge, автором идей «Мора» и «Тургора» — о тебе, читатель, и только о тебе. Ты проведёшь в этом разговоре много параллелей между нами и собой. И, возможно, когда-то, через 20 лет, на благодатной почве взрастут десятки нестандартных игровых компаний, у руля которых встанут читатели МИКа, бывшие и настоящие...

Впрочем, я забегаю вперёд. На часах Златоглавой сейчас 11.10 по московскому времени, и я только что прибыл на перрон Киевского вокзала...

Москва праздничная

Угораздило прибыть ровно в День России (12 июня). «Это у нас подобный праздник назван Днем независимости Украины, а в России — без всякой независимости: коротко и просто. И действительно: от кого, от Казахстана с Грузией, что ли?»

Примерно такие мысли посещали меня, пока ноги шагали вдоль вокзального здания, вознамерившись привести хозяина к ларьку с шаурмой. Людей крайне много, и они практически не спешат, что москвичам несвойственно.

Постепенно становится как-то не по себе. Вспоминаю, что в подобных шумных и давящих чужаков своими размерами городах всегда ходил в плеере и слушал радио, благо, многие московские радиостанции очень качественны — как по подбору композиций, так и по качеству ведущих... Но сейчас наушники сломаны, а тратить командировочные с ходу как-то неохота. И вместо жабы давит медведь...

Начинаю почти физически задыхаться — я а всего лишь полчаса в Москве и ещё не отошёл от Киевского вокзала...

Мне нужна лимфа, мне очень нужна лимфа. Радио — небольшой источник лимфы, пригодный для передвижения по городу, и только. Но нет и его. Где достать лимфу?!

Покупаю пакет «Мегафона», меняю карточку в мобильном и звоню Гаухар. Длинные гудки. Предварительно встреча назначена на 16.00. Звоню Ване, или же **Yoshi_Stan** (ЖЖ) — длинные гудки. Паниковать рано, пиво пить поздно... Покупаю шаурму, но так волнуюсь, что не могу доесть — аппетита нет совсем. Шаурма, при всём к ней уважении — не лимфа. Хотя, для кого-то, может быть...

Звонок! Yoshi дома — ура! До встречи 4 часа, и пару-тройку часиков отдохнуть/поработать не помешает.

Собственный фотокор в Москве

У Yoshi тихо и уютно, и совершенно свободный комп. И лимфа. Я счастлив, начинаю ещё раз штудировать всю ту ин-

формацию, что есть в Сети о «Тургор» — а вдруг за ту ночь, что я бредил в поезде снами, наросло ещё несколько любопытных фактов? Постоянно смущает одна мысль — как я смогу одновременно и вести интервью, и следить за его ходом... А фотографий-то хочется ярких, сочных, в динамике!.. А я в фотиках смыслю примерно же столько, сколько и они во мне.

Рядом по хозяйству возится очень молодая, но крайне мудрая, взрослая и правильная во всех смыслах **Аня Ковинкина**. Меня посещает архимедово озарение.

«*Слушай*, — говорю, — *а ты в фотоаппаратах понимаешь?*»

«*Ну... понимаю*», — отвечает Аня К.

«*Так, чтобы фотографии были качественными?*» — не унимаюсь я.

«*Не знаю... когда фотографировала, получалось, вроде, нормально*», — Аня К. смотрит на меня уже с опаской.

«*А хочешь, поедем вместе на интервью, а ты будешь моим фотокором?*» — закидываю удочку, ярко расцвеченную возможными будущими впечатлениями.

«*Ох! Хочу, конечно же!*» — почти всплескивает руками Аня К., тем самым съедая червячка и попадаясь на удочку намертво. Тут же раскрывает чехол фотоаппарата и начинает знакомиться с данной моделью, которой мне любезно дал попользоваться Bateau. Хозяева дома принимают новость крайне подозрительно — мало ли что там с Аней может статься? — разработчики, они же, как один, люди брутальные, развращающие молодёжь.

«*Как за каменной стеной будет!...*» — веско говорю я, после чего встреча переносится на час позже. Я совсем немножко отдыхаю, Аня К. готовится осваивать новую профессию, примериваясь к фотоаппарату двуголового огра.

Логово ледорубов

...Выходим из метро «Войковская». Я заметно волнуюсь, Аня К. тоже, но очень незаметно. Пока.

Вижу ларёк с пивом и понимаю, что на такой жаре одна из тех бутылочек, что находятся за стеклом холодильника, обязательно должна стать моей. Подхожу к ларьку и начинаю яростно покупать...

Аня К. буквально оттаскивает обратно: «*Ты что, КАК ты можешь пить ПИВО?! Мы же идём к СЕРЬЁЗНЫМ ЛЮДЯМ!!! Ты будешь ПЬЯНЫЙ!!!*» Мобилизуя всю свою дипломатичность, объясняю, что после одной бутылки пива пьяным не бываю принципиально.

«*Но от тебя же будет ПАХНУТЬ ПИВОМ!!!*»

Подхожу к ларьку и покупаю леденцы для освежения рта. Заодно вспоминаю, что не купил сигарет. Покупаю. Аня, бывшая на грани шока, окончательно заступает за эту грань...

«*Ты ещё и КУРИТЬ будешь перед встречей?!*»

«*Да...*» — отвечаю скорбно, признавая полное поражение своей дипломатии перед трезвым женским расчётом. После чего открываю бутылку пива зажигалкой, и ею же подкуриваю...

Анины глаза...

Идём к месту встречи, по дороге пару раз заблудившись и разминувшись. Теперь я переживаю вдвое меньше. В отличие от фотокорра. На половине допитой бутылки замечаю **Гаухар Алдиярову** и того самого высокого человека из «ледорубов», с которым поздоровался на КРИ-2007, и сразу же определил его в программисты.

Запоздало понимаю, что это и есть Николай Дыбовский.

«*УБЕРИ бутылку пива и ВЫБРОСЬ сигареты!!!* — *шипит Аня К.. — Иначе нас не так поймут!!!*»

Гаухар и Николай приближаются.

«*Они пройдут мимо нас и даже не захотят на нас смотреть!!!*» — фотокорр в отчаянии.

...Дружеское рукопожатие. Я представляю фотокорра, Гаухар представляет Н. Дыбовского, после чего второй, после-приветственной фразой лидера «айс-пиковцев», обращённой ко всем нам, становится: «*Ну что, сходим за пивом?!*»

Пауза... Все почему-то оборачиваются на фотокора...

Аня похожа на человека, в которого только что попала молния.

Я сворачиваюсь от смеха прямо на асфальте...

Идём, затарившись пивом для долгого разговора, рассуждаю о том, что прибыл в День независимости России... точнее, в День России.

«*А что, правильно!* — поддерживает Дыбовский. — *Как раз и получилась независимость от всех бывших республик Союза...*»

«В таком случае социально-рекламный бигборд должен выглядеть так: число 12 июня, герб России, и ниже подпись: "*Фуф*"...» — предлагаю я. Смеёмся.



Мы, ирландцы, народ горячий!

Офис Ice-Pick Lodge. Это надо видеть... Это надо слышать... Слышать это легко, потому что здоровенная офисная собака Баг явно собирается слопать двух несчастных гостей... Впрочем, уже через 5 минут Баг и я с Аней, пользуясь законом джунглей, выясняем, что мы одной крови. Аня К. тут же убегает фотографировать все диковинки, благо в офисе их вагон и маленькая тележка...

А Николай и я устраиваемся в его кабинете, куда периодически забегают и выбегают Гаухар, программист Элексир, грозный, но ласковый пёс Баг, Аня К. и прочие, прочие, прочие.... Нам это нисколечко не мешает...

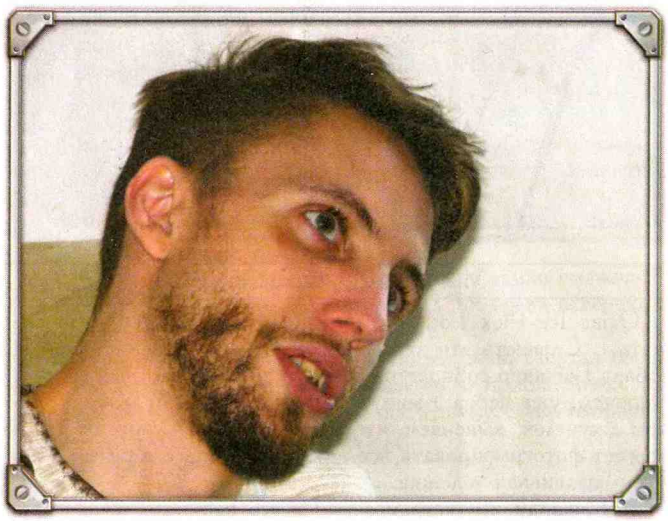
Как у нас, и не как у нас

Лишь маховое перо в привагонном ветре дрожало еле,
Дрожало почти вплотную к моим слипающимся глазам,
И я, засыпая, слышал: мели, Емеля, — твоя неделя,
Ты сделай свою работу, парень, а дальше я справлюсь сам.
Мели ее, эту смесь из иллюзии, небыли, снов и были,
Чтоб, в клочья порвав экран, чернее сажи и черта злей
Лихой паровоз Люмьеров ворвался в зал и пошел навылет,
Разбрызгивая по стенам мусьев, мадамов и мамзелей.
А тот, кто тебе поможет, уже проявляется — видишь вон он,
Почти что материален — пусть черно-белый, но как живой,
С матом и песняками подобно гоплиту у Марафона
Несется он вниз по склону, вращая оглоблю над головой.
© Олег Медведев, песня «Амазарский ястреб», II куплет

кТ: *Так вот... ээээ... да... (Пауза. Никак не могу побороть своё стеснение перед ним. Первые секунд тридцать. Потом, как правило, всё нормально. А вот первые тридцать секунд...)*

Дыбовский: Это диктофон? (*Показывает на подлое устройство.*)

кТ *(выдохнув, для смелости)*: *Смотри. Интересная очень ситуация в геймдеве... В том числе и в российском. В постсоковом... я все эти просторы называю Славяностаном. По сути — не знаю, согласен ты или нет, игровая индустрия напоминает мне ребёнка, который воспитывался до определённого возраста, ни в чём не получая отказа — это, кажется, по самурайским законам так? Ему всё было позволено, ему потакали во всём, а потом... Если по человеческим меркам, то ребёнку-игрострою в это время стукнуло 10–12 лет — у него отобрали все игрушки, заставили работать, и у него явно случилась небольшая (хотя, кто знает её размеры?) психологическая травма. Он очень сильно повзрослел, научился выживать, но сейчас, в данный момент, в свои 14–15 подростковых лет — это взрослое, сложившееся как личность, и страшно циничное существо, которое не приемлет никаких жизненных идеалов, кроме собственно денег и их зарабатывания. Есть, конечно, некоторые чуждые клетки в этом организме — всякие там Американы Макги, Мишели Ансели и т.д. Но они, скорее, исключение. Как и Николай Дыбовский. Этот не просто идёт против течения, он ещё и громко плюхает веслом. Нелогичность полная...*



«А у тебя, вообще, какое образование?..»

Дыбовский *(смеётся)*: ...

кТ: *Ну не должно было появиться такого человека и такой студии на территории Славяностана!.. Вот интересно, насколько Николай Дыбовский верит в то, что игровой бизнес его не отторгнет?*

Дыбовский: Слушай, можно я немножечко уточню? Тебе кажется неестественным то, что мы ещё живы, или тебе кажется неестественным вообще то, что мы думаем так, как мы...

(Перебивает сам себя.)

Знаешь, давай я буду в течение интервью говорить «мы», потому что мне очень не нравится, когда я становлюсь каким-то таким единственным светочем нашей команды. Понятно, что я — фигура на форштевне **Ice-Pick Lodge**, но мне не хочется говорить всё время «я», потому что на самом деле тут крайне яркие люди собрались, просто они все очень скромные и не любят ни светиться, ни интервью давать и... неразговорчивые, скажем так. Поэтому я буду говорить **«мы»**, собирательно, да?

кТ: *Хорошо!*

Дыбовский: Не все, прямо скажем, разделяют мою точку зрения. Но тем не менее, все стоят под одним знаменем. До сих пор. По крайней мере, соглашаются. *(Микропауза.)* Так вот, тебя удивляет то, что мы до сих пор выживаем? Или...

кТ: *Удивляет сам факт появления Ice-Pick Lodge. А тот факт, что вы до сих пор живы — он просто шокирует.*

(Долгая пауза.)

Дыбовский: Странно. Знаешь, могу это только так прокомментировать: я считаю, что ничего неестественного в этом нет. То есть, то, что мы такие, какие мы есть, связано исключительно с тем, что я изначально пришел с установкой на лидерство. На то, что надо не искать, куда бы пристроиться, а начать строить самостоятельно среду обитания, в которой было бы — (не хочется говорить ни «приятно», ни «удобно», все эти конформистские слова) — возможно раскрывать игру как новое искусство. Я единственный, кто пришёл с гуманитарным образованием, причём с очень хорошим образованием *(Дыбовский, видимо, намекает на то, что среди руководителей игростроительных фирм гуманитарии отсутствуют как класс. — Прим. кТ)*. Я застал золотые годы РГГУ...

кТ *(тщательно выговаривая)*: *эРГэГэУ — так? А что это?*

Дыбовский: Российский государственный гуманитарный университет, тогда там собрался совершенно звёздный профессорский состав, и в 90-е годы он, наверное, был лучшим из всех учреждений подобной направленности, если не лучшим вообще из всех российских. Там собрались последователи Тартусской школы[1], тогда вот, когда прорвалась эта советская идеологическая скорлупа, все подпольные филологические, исторические школы, которые, скажем так, не одобрялись и не получали поддержки в Министерстве образования, всё это восстало из подпольного пепла. Тем более, у нас всегда хватало ярких учёных, занимающихся полузапрещёнными научными изысканиями. И вот они получили возможность свободно преподавать, провозглашать свою науку с кафедры.

Собственно, у них я и учился. И очень многое от них узнал. Первое моё филологическое образование было крайне продуктивным. А потом я решил получить второе образование — почувствовал, что мой гуманитарный базис, гуманитарная школа, она даёт, конечно, великолепное знание о мире, она позволяет необычно, нестандартно, тонко думать, необычные вещи наблюдать, здорово обращаться с текстом... Вся наша жизнь, всё, что нас окружает — это один колоссальный текст, который подлежит анализу, формированию... который нужно просто уметь читать. И в этом случае жизнь становится средой для непрекращающегося творчества.

Но всё равно, я чувствовал, что это знание — оно как бы самодостаточно. Я очень боялся, что превращусь в кабинетного учёного, который всё знает, а ничего делать не может — только комментирует, комментирует — то, что было написано другими.

Я ударился в совершенно другую область и пошёл в Высшую школу экономики. Это тоже были 90-е годы, но уже поздние. На слуху были все эти романтические биографии бизнесменов, нуворишей, многочисленных авантюристов, их яркие взлёты... И я сам захотел стать таким же. И, в общем, тоже получил, что искал, потому что, проучившись там три года, я понял, что можно построить всё, что угодно. Было бы желание.

кТ: *Почему? Откуда такое желание? — стать другим, повернуть на 180 градусов? Не знаю подробностей твоей жизни, но такие повороты бывают вследствие очень серьёзных внутренних...*

Дыбовский *(перебивая)*: А у тебя вообще какое образование?

кТ: *У меня вообще нет образования. Точнее, я — недоучка-гуманитарий.*

Дыбовский: А вот какое точно?

кТ: *Режиссёр.*

Дыбовский: Ух-ты! А как...

Аня К. *(вмешиваясь)*: Ты учился на режиссёра?!

кТ: *Киевский... «Кулёк» — Институт культуры. Ныне — Киевский Национальный университет культуры и искусства.*

Дыбовский: Класс! А почему ты там не доучился?

кТ: *Не доучился, потому что вмешалось несколько факторов. Во-первых, я был на платном, так как произошёл из семьи интеллигентов-недоучек. Недоучек в том плане, что договариваться, подмазывать там, где нужно, жать на нужные рычаги они не умели. Я тоже не умел. В результате на бюджет я не попал... В один прекрасный момент деньги закончились. Плюс — все «побочные» предметы давались мне слишком легко. Я не приходил на лекции вообще, а затем появлялся на сессии, брал билет наугад и, почти ничего не зная, рассказывал так, что мне ставили зачёт или хорошо/отлично. В один прекрасный день пруха закончилась — я провалился на всех зачётах и экзаменах, кроме профильного, режиссёрского. Естественно, был большой скандал в семье, меня собрались, в случае, если осенью пересдам сессию, переводить на заочный. Сказали, что больше за меня денег никто платить не собирается и я должен зарабатывать сам. Потом условия родителей смягчились, но я уже принял решение — и пошёл прямым курсом на Воркуту. Вот так вот...*

Дыбовский: Слушай, но в этом случае тебе гораздо проще меня понять *(и действительно, в общем контексте ситуации крайне схожие. — Прим. кТ)*! Хотя *(перебивая сам себя)*, на самом деле я страстно мечтаю получить режиссёрское образование — во ВГИКе *(Институт кинематографии. — Прим. кТ)* или в ГИТИСе *(Государственный институт театрального искусства им. Станиславского)*, ещё не определился.

Я не знаю поэтому, к сожалению, этой логики представления о мире, которую даёт режиссура, хотя догадываюсь. Но у филолога логика знания... В ней есть одна ужасающая слабость. Филолог — это человек, который вечно обязан *(пауза)*... вот этот диктат языка над ним, и диктат этого обилия произведений, созданных на всех языках, которые он знает, он вынуждает его... *(Перебивает сам себя.)* Филолог не создаёт! Филолог — это комментатор. Филолог не может создать культурного прорыва. Были примеры, когда люди, которые по праву называются хорошими филологами, культурные прорывы всё же создавали, Бахтин, например. Но Бахтин создал их, будучи, скорее, не филологом, а философом. И вот когда ты чувствуешь что из тебя делают **великолепного комментатора**, переводчика, в сущности. Пере-вод-чик, человек, который переводит одни тексты в другие тексты. Которые бесконечно открывает всё новые и новые смыслы, новые и новые грани, новые и новые повороты, понимаешь? Но это знание, оно очень не соответствовало времени, в котором мы жили тогда, в 90-х годах. Я чувствовал, что то, что бурлило тогда в стране, оно обязывало к совершенно иной волевой позиции, понимаешь? Хотелось найти **дело**!

кТ: *Ну... задатки к волевой позиции и собственному делу, вероятно, уже тогда были? Их просто нужно было, как это говорят на Украине, «всплекати»? Взрастить, всхолить и взлелеять...*

Дыбовский: Нет, конечно, у меня была мечта с некоторого времени. А конкретная мечта, к которой поступательно движешься, она очень облегчает жизнь. Это, может быть, немножко эгоистично прозвучит, но я в какой-то момент влюбился.

кТ: Эээээээ...

Дыбовский: То есть мне открылось... может быть, это какой-то очень странный коктейль из моей детской памяти, моих фантазий и желаний. Я очень чётко и ясно представил себе — не хочется говорить «мир», «страну», знаешь? — вообще это слово «мир» я очень не люблю, — скорее, некую жизнь, которая могла бы быть очень близкой к нашей, но не нашей. Я в неё влюбился. Эта любовь стала у меня настолько страстной и всепоглощающей, настолько полно меня захватила, что я, как все влюблённые люди, получил, как мне показалось, грандиозную индульгенцию. Потому что влюблённый думает только о том, чтобы...

кТ *(перебивая)*: *«Очень близко, но не нашей», что это? Абстрактно очень... Добро-зло, порядок — хаос, каноничность — свобода...*



На протяжении всего интервью Бак сосредоточенно грыз кость

Дыбовский: Я не понимаю...

кТ: *В какой плоскости лежит этот твой «почти наш, но не наш мир»? Хочется понять конкретнее, во что именно был влюблён Николай Дыбовский, что его подвигло?*

Дыбовский: Ну... Это очень трудно объяснить.

кТ *(ехидно)*: *А кто сказал, что будет легко?*

Дыбовский: Скажи, у тебя разве никогда не случалось такого? Ты разве не замечаешь, что жизнь вокруг нас не одна? Что мы часто многого не замечаем, а оно/она/они — тут, возле нас, под боком...

кТ: *Да, замечал неоднократно и замечаю до сих пор.*

Дыбовский: ...Причём, совершенно невероятно разные, понимаешь? Что, бывает, складывается такая, настолько удачная конфигурация всех абсолютно обстоятельств. Начиная от внешней красоты, которая тешит глаз, которая накладывается на удивительную красоту людей, что тебя окружают — и внутреннюю и духовную. Всё это умножается на какую-то колоссальную творческую энергетику этих людей. Когда все эти красивые, умные, счастливые или несчастные, определенные люди — каждый из них — буквально каждой минутой своей жизни что-то создаёт, он зажигает других, и всё это превращается в какой-то потрясающий протуберанец, понимаешь? Хочется только, чтобы это продолжалось вечно. Но, вечно, к сожалению, такое не продолжается, и очень быстро умирает.

кТ: *Это... смотря что понимать под «создающим» и «прекрасным». Все люди, по сути, прекрасны. Та самая людская масса, которую более-менее продвинутые люди привыкли называть толпой и быдлом. Каждый человек из этой самой толпы по-своему прекрасен и уникален. Просто жизнь у них серая и однообразная, и заставляет, помимо их воли, распространять эту серость на других людей. Те, в свою очередь, распространяют её дальше... В результате получаем ту самую серую массу с редкими искорками. Если собрать все эти искорки вместе, тогда да, получается искомый и видимый тобой мир, так? Другое дело, что я просто не понимаю, каким образом тебе удаётся*

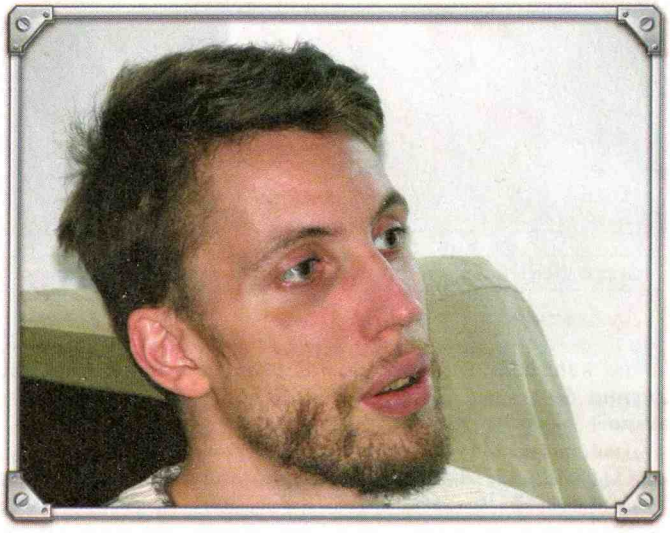
видеть такой мир, мир искорок (тут кТ, честно говоря, забыл, что Дыбовский не любит слово «мир» и начал его радостно использовать) — где ты сталкиваешься с такой их концентрацией? Это элитный клуб, секта, просто закрытая компания?

Дыбовский: Несколько раз мне **везло**! Понимаешь, у меня такое ощущение, что мне несколько раз приоткрылось окошечко... *(Перебивает сам себя.)* Кстати, ты знаком с ирландской литературой?

Тропы в Китеж

кТ: *Средне, скажем так. Я читал несколько вещей... В своё время у меня была замечательная книга «Исландские саги. Ирландский эпос».*

Дыбовский: Да... Вон она стоит... *(Показывает на книжный шкаф и кТ видит ту вожделенную книгу, которую у него спёр восемь лет назад какой-то недобитый толкинист.)*



«Филолог не может создать культурного прорыва...»

кТ: *Да, моя была куплена за три рубля у пьяного люмпена, который распродавал своё имущество. И которую у меня потом одолжили на время... Раритет...*

Дыбовский: Я в своё время увлекался Ирландией. Была у меня такая страстная любовь. Я даже учил гэльский язык, безумно трудный, но очень красивый. Я прочитал всё, что можно было прочесть об Ирландии, кажется. То, что было у нас в библиотеке иностранной литературы, всё, что выходило на русском языке. Ведь Ирландия меня чем поразила? Это одна из немногих стран, в которой присутствует какая-то общая культурная доминанта, которая всю историю страны пронизывает и накрывает абсолютно всех людей, так или иначе к этому острову относящихся. От батраков до утончённейших и интереснейших представителей этой нации. Ирландия — это удивительная и практически воплощённая ирландским же народом мечта о волшебной стране. Вера в то, что эта волшебная страна существует — наивная, детская вера... Кстати, англичане ирландцев не без основания считают простаками, тупицами, суеверными охламонами...

кТ: *Ты находишь этому феномену объяснение?*

Дыбовский: Не знаю... Это загадка, действительно, загадка. Эту страну, как только не било, как только не мурыжило! Я чувствую, что этим она очень похожа на Россию — у неё какой-то особый путь... Знаешь, разговоры об особом пути России, ведущиеся уже который век, не в меньшей степени касаются и Ирландии. Но ирландцев, в отличие от россиян, это не особо волнует, они не зацикливаются на своей уникальности. По настоящему данная проблема была поднята, когда в конце XIX века началась борьба за независимость, т.н. ирландское возрождение: Йейтс, Леди Грегори, Театр Аббатства и т.д. Эту страну грабили все, кому не лень, её разоряли, уничтожали, она несколько раз вымирала почти на корню. После того, как в XVII веке Кромвель привёл её к общему знаменателю, там вообще ничего не осталось. Действительно, вырезали всё — так же, как у нас монголы прошлись в XII веке, ВСЁ вычистили, всю культуру истребили. Остались только какие-то жалкие осколки, случайно уцелевшие. И сколько прошло времени, веков, прежде чем из этих осколков поднялись новые всходы... да, обрезанные, да, покалеченные, но упрямо поднялись и восстановили...

Так вот, эта моя страсть, вера в то, что волшебная страна существует, она настоящая... На самом-то деле о волшебной стране много кто мечтал. В европейской культуре, например, была очень популярна легенда про страну Кокань.

кТ: *...Как?*

Дыбовский: КОКАНЬ. Ну, там где колбасы свисают с деревьев, мед течет — крестьянский миф.

кТ: *Молочная река, кисельные берега...*

Дыбовский: Угу! Сочные луга, всяческие блага — лежи под солнцем, ничего не делай — брюхо набито, голова пьяна, рядом — красивая женщина, чего ещё для счастья надо?! И насколько мне позволяет судить знакомство с различными фольклорами, этот идеал волшебной страны очень популярен фактически везде. Это связано с всеобщей мечтой о материальном и телесном изобилии. Мы, кстати, про это ещё вспомним, когда про деньги будем говорить... Ты просто так вопрос поставил... — мне просто очень понравилось это твоё сравнение с возрастом индустрии, с заботой о деньгах в младом возрасте... Ну, ладно, потом вернёмся.

Понимаешь, и в Ирландии, и в России тоже была легенда об эдакой сытой и здоровой земле, но всё равно превалирует другая легенда — **град Китеж**, например — о стране, где есть ПРАВДА, тоже странный, кстати, термин, необъяснимый. Но всё равно, именно эта черта — правда, истина — и является главным критерием этой чудесной и волшебной страны. Потому что там ЭТО есть, и там ЭТО определяет весь уклад бытия.

И в Ирландии вот тоже есть — какая-то совершенно бесполезная для человека вещь — вера в волшебство. То есть, кроме чистой красоты и любви... даже не любви, а какой-то очарованности, там ничего ценного и нет. Чем она так прекрасна, эта очарованность? Помнишь постоянный мотив очарованности человека, когда он, например, идёт за королевой фей?... Ему кажется, что в её, королевы, обществе, он протанцевал всего несколько дней, а на самом деле в его реальном мире прошли десятилетия. Это очень мудрый миф, на самом деле. Потому что так оно и есть в нашей жизни. Странно, что мало кто об этом задумывается. И вроде бы, в чём смысл, польза, что ты получил на самом деле? Три дня странной очарованности ты фактически променял на всю свою жизнь, которая обещала быть полезной, благотворной, нужной.

Тем не менее, люди продолжают, снова и снова, сознательно, идти на эту странную сделку с совершенством. Потому что оно того стоит.

Так вот, это было грандиозное отступление про Ирландию. Почему я об этом стал говорить? Потому что твой вопрос... **«Как у нас и не как у нас»**. Понятно, что этот простонародный образ, какого-то острова благоденствия или земли изобилия: золотые листья, серебристая трава, и животные гуляют невиданной красы — головой-то (я ведь уже большой) понимал, что такого не бывает (*Дыбовский и кТ смеются*), что, скорее всего, такого острова нет. И было бы весьма наивно надеяться, что на каких-то широтах он ещё лежит, со спутников его не видно...

кТ: *...Естественно...*

Дыбовский: ...Но вдруг какая-то дверца откроется — и ТУДА можно будет попасть.

Я отлично понимал это уже к 14–15 годам, хотя безумно хотел попасть ТУДА. Я понимал, что туда я никогда не попаду... Тем не менее — я знал, что эти «двери» существуют. И тогда я стал искать, где же оно есть-то? И как-то, таким образом, я сфокусировал, видимо, настроил — даже не столько зрение, но и другие органы восприятия, что мне показалось... — то здесь, то там я вижу признаки того, что эта прослойка между нашими мирами истончается — я просто не люблю это слово «миры», меня трясёт, когда я его слышу... — но как назвать иначе...

кТ: *Ммм... вселенные? земли?*

Дыбовский: Эта грань, она действительно тонка. И она прорывалась, как озоновая дыра. И когда я заглядывал в эти окошки, я видел, что это другое пространство, в котором **«как у нас и не так как у нас одновременно»** — существует. И были странные минуты, когда вокруг меня вдруг — я не уверен, но думаю, что это всё-таки Бог, он меня окружал чем-то другим, чем-то доселе непредставимым.

кТ: *Хочется ещё яснее узнать про этот почти параллельный мир, или как там его... Хочется конкретный случай...*



И «ледорубам» не чужд гламур. Правда, по-своему...

Дыбовский: Был такой момент... Несколько лет жизни я провёл так: днём спал, а ночью ходил по Москве, просто по городу. Занятие довольно бессмысленное, но у меня была легенда — сам её сочинил — что спящие люди ночью, они, в зависимости от того, какие сны им снятся, они излучают определённую ауру сна. И некоторые из этих снов можно... не хочется говорить «забирать»... но мне казалось, что такое движение, быстрое движение — у меня ноги длинные, потому шагал со скоростью почти велосипедной...

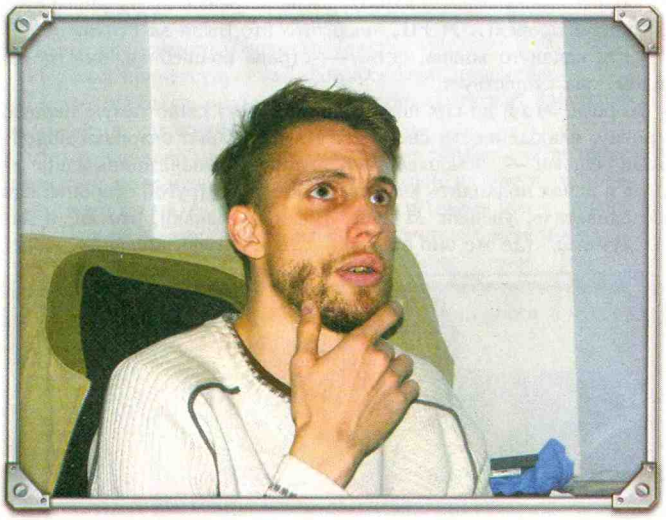
Электрички оттуда...

В соседнем помещении начинает звучать музыка, довольно громко. Я шикаю на Аню К., мол прикрой дверь. Фотокорр смотрит на меня немного испуганно, затем выходит из кабинета, и начинает закрывать её за собой... Я, уже в голос, объясняю ей, что нужно просто закрыть дверь, чтобы музыка не мешала интервью (точнее, его расшифровке). «А я думала, ты меня выгоняешь...» — признаётся Аня...

Дыбовский: ...Вот это излучение снов, причём, не индивидуальных, а суммарное. Дом спит, такой себе пирог с мясом, в нём несколько тысяч человек видят сны. И энергетика этих снов, она — понимаешь? — как ветры. Ты под парусом когда-нибудь ходил?

кТ: *Нет, ни разу... Курица — не птица, байдарка — не парусник...*

Дыбовский: Часто бывает так, что в зоне прибрежной ходишь — нет такого мощного ветра, который дует в разные стороны. А подальше — есть, и ты лавируешь, то туда, то сюда... И вот мне казалось, что сны, это как ветры. И они тебя носят... Поэтому мне доставляло колоссальное наслаждение ходить вот таким образом, в поддувающих твой маршрут излучениях.



«...Господи, как же он называется? — этот переулок... Гороховый?»

И вдруг я встретил людей. В Москве. Это были, по моему, переулки. Если это Арбат, то там был... *(пауза)* — Господи, как же он называется? — этот переулок... Гороховый? Ну, неважно. И там стояли люди, пара девушек, несколько ребят...

Я сразу понял, что это необычные люди, это не просто москвичи. Всё, абсолютно всё в этих людях было другим — то, как они были одеты, как они держались, их осанка, их взгляды, их речь. Всё в них говорило о том, что это не просто люди. Что-то в них ещё есть. Я к ним подошёл, очарованный...

кТ *(очень хочет иронично спросить: «Были ли это слуги той самой Королевы фей, возможно, российской», но молчит... потому что в данную секунду, видимо, не время и не место иронизировать...)*: ...

Дыбовский: Хотя мне не о чем было с ними разговаривать, и я ни о чём не хотел просить, они моментально приняли меня как своего, стали разговаривать, потом пошли гулять. Они повели меня в дворы, где жила одна девочка. Виктория её звали. Надо было зайти к ней домой, что-то там взять... Я прошёл по этим дворам и понял, что таких красивых дворов не видел нигде и никогда. Я был в Европе, в Испании, в Италии, Англии, я видел европейские дворики и дворцы... А этот грязный арбатский двор, он был настолько волшебно освещён, озеленён — всё там было прекрасно: кошки, которые умывались... Это, конечно, было ночью, потому, может, сказывалось само волшебство ночи... Дальше. Мы зашли домой к этой Виктории, и тоже — я не видел более прекрасных домов. Нет, это был нормальный московский дом, это была квар-ти-ра! — там и номерок висел на двери... Но сам воздух был настолько наэлектризован этим чувством волшебства — абсолютно всё в этом доме: рукомойник, мебель, пол — понимаешь? — это всё имело какую-то *неземную* природу, причём я настолько в какой-то момент стал себя щипать, что, наоборот, старался воспринимать это максимально цинично. То есть, начал бояться, что со мной морок случился, что меня кто-то околдовал.

Потом, днём я много раз ходил в эти дворы... Я до сих пор прохожу по ним, я убеждаюсь, что — да, действительно! — эти дворы красивые... Квартира эта заперта с тех пор, я звонил не-

сколько раз, никто не открыл. Такое ощущение, что там никто не живёт, кстати. Хотя, свет горел несколько раз...

В общем, погуляли мы и разбрелись. Но... они, эти люди, читали стихи, например. Так читали!.. А в целом, просто молодые люди, так же пили пиво. Но стихи... — я тогда пожалел, что так плохо знаю поэзию. Показалось, что я запомнил какие-то строчки, потому что буквально всё мне понравилось... Но единственное стихотворение, которое я узнал, это был Киплинг. А остальные — я нигде (!) их больше не встречал. Хотя много стихов потом прочёл... Я НЕ знаю, что это были за стихи.

Есть какая-то жизнь, есть! — страна волшебная, она где-то рядом, она существует.

Короче, это я до сих пор заканчиваю эту свою самую первую строчку, влюблённость свою. Я был настолько очарован подобными вещами — складывается картина, цельная, понимаешь? И тогда я начал подходить к этому феномену с другой стороны, как исследователь, учёный. Я нашёл некие признаки, что ли, и начал думать: «Где же оно всё-таки, где?!» Глупо, конечно, «пове-



«...Главной задачей было, чтобы мы, выпускники, научили страну работать...»

рять алгеброй гармонию», но мне всё же хотелось понять... — где тот странный ингредиент, который это двор арбатский преображает. И людей преображает, и целый город, и всю жизнь...

кТ *(перебивая)*: *Почему тогда именно в экономические дебри пошёл? После нахождения чего-то такого, где вся экономика, вместе взятая, не поможет...*

Дыбовский *(перебивая)*: Сейчас-сейчас, я ещё недорасск...

кТ *(перебивая, потому что очень хочется курить)*: ...Почему не в химию, в конце, концов, не в физику ударился?

В поисках ингредиентов

Гаухар намеревается куда-то убежать. Николай спрашивает: «А ты чего, не хочешь с нами остаться?..». «Я хочу... но там дела» — И Гаухар в очередной раз исчезает, чтобы затем в очередной раз незаметно появиться.

Дыбовский: Я напряг свою память. Я вспомнил, что у меня в детстве было ещё несколько таких же встреч. И понял, что жить без этого уже не могу. Просто не могу, и всё. И точка. И для меня уже отпали вопросы о смысле жизни, о предназначении, о том как её, жизнь, прожить, «чтобы не было мучительно больно», и всё такое... Всё! Это как в женщину влюбляешься — и больше ничего не надо, только бы она была рядом. Или чтобы она просто БЫЛА...

кТ *(мысленно: «Браво!»)*:

Дыбовский: ...Чтобы можно было иногда видеть, смотреть на неё, чтобы она жила и была счастлива... И чтобы ничто ей не угрожало. И всё! И смысл жизни теперь только в этом состоит! А всё остальное — да гори оно огнём, Гос-споди...

(Пауза.)

Так вот, почему экономический? А вот такой хитрый ход! — потому что почувствовал, что люди, которые действительно могут **из ничего** создать **что-то** — они там водятся... А химия и физика... Во-первых, я в школе никогда не чувствовал, к сожалению, расположенности к точным наукам, даже математика с большим трудом давалась. Про химию-физику я уже не говорю... Я с трудом поддерживал четвёрки в аттестатах...

кТ *(куда-то в воздух)*: А я — тройки, хотя предрасположенность к этим предметам имел...

Дыбовский: Но в литературе-то я подкован! Потому понимал, что физика и химия это дело только погубит. И уж точно — Франкенштейном вторым я быть не хотел! — он тоже химию хорошо знал, если помнишь, а что получилось? Он тоже мечтал создать нечто потрясающее...

кТ *(почти смеясь)*: *У меня мама — кандидат химических наук. А вышло вот — тоже, непонятно что... (Смеются, уже не почти — и оба.)*

Дыбовский *(переведя дух)*: Я почувствовал — дело в экономике... Понимаешь, я осознал, что мне нужно создать новую жизнь... Опять же, почему ИГРА? Почему я занялся играми? Я чувствую, что не есмь Господь Бог (просто я ещё и верующий человек)...

кТ: *...Ко всему вышеперечисленному...*

Дыбовский: ...и понимаю, что с Богом состязаться в этом не то, чтобы бессмысленно — наоборот! — это НАДО! Я не считаю, что Бог отвергает и наказывает людей, которые пытаются с ним состязаться. Думаю, что наоборот, он с большим уважением к таким людям относится, НО — это делать надо не слишком серьёзно...

А я слишком серьёзно относился ранее... Наказывают тех, кто слишком себя любит и сверхсерьёзно себя воспринимает. А я понимал, что мне это **не надо** — на самом деле — создавать новую жизнь, кроме смешной и нелепой пародии, получиться ничего тут не могло. И, тем более, перед моими глазами прошла вся эта череда, — у меня было много друзей из ролевой среды, толкинистов, реконструкторов — и я видел, насколько убоги были эти попытки, даже очень серьёзные попытки людей, которые страстно мечтали влиться в средние века или фэнтези. Да, они шьют себе одежды, специально, чуть ли не своими руками ткут лён, чтобы цивилизацией уж никак не мараться, куют оружие, броню, учат древние языки, говорят на бретонском, старофранцузском... Господи, чего они только не делают! Действительно, ты не представляешь, это же колоссальное вложение: труда, времени, страсти вообще сколько в этом во всём!.. Но всё равно в итоге получается **ненастоящесть**. Есть какой-то критерий настоящести во всём... Вот спектакль — при том, что он — сплошное притворство, театр, да? — он не прикидывается, он не старается создать точную копию жизни...

кТ: *Один мой знакомый (кажется, это был Makbet. — Прим. кТ.) очень правильно по этому поводу сказал: «Ты неправ, когда убегаешь из реальности в виртуальность или же в вымышленный мир. Ты прав, когда ты в неё входишь». Любая не-наша реальность — это не убежище, это другой мир, который ты посещаешь. Но не политического/эстетического убежища же в нём просить?!.. Тем, не менее большинство делает именно так...*

Театр в этом смысле гораздо более жесток. Потому что ты никогда не понравишься зрителю, если будешь **неправ**. *Если будешь убегать на сцену от реальности. Ты можешь только* **войти** *на сцену, посетить её. Именно поэтому театр так жесток — он* **презревает** *нечестных людей. Человек может быть плохим и стервозным, но он не может быть нечестным. И навыворот — он может быть замечательным, милым, душным... точнее, душевным, но нечестным... Тогда зри-*

тель тебя воспримет, как труса, беглеца от **нашей** *реальности. А зритель жесток, в первую очередь! Именно он и диктует общую жестокость театра. Прошу прощения, что прервал...*

Дыбовский: Нет-нет, что ты! На самом деле у меня всё больше возникает желание поменяться местами и взять интервью у тебя.

кТ: *А... (Приятный шок, пауза, затем общий смех.)*

Дыбовский: Нет, ты совершенно правильно всё говоришь. Действительно, так оно и есть!.. Так вот, я почувствовал нечто такое, в чём не будет притворства и не будет фальши. Возникла такая странная задача — как этот мир создать? Так, чтобы вызов Всевышнему не бросать и не делать какой-то убогой имитации. И не создавать себе Галатеи, «почти живой возлюбленной»... Я почувствовал, что тут нужна **деловая хватка**, что ли... Что я очень много чего знаю, после всей своей филологической эпопеи, но ничего не умею, не могу, и более того — пока я остаюсь с этими людьми, пока я думаю, разговариваю с ними на их языке... А, знаешь, у моих однокрсников-филологов еще завелась какая-то ужасно неприятная манера, с которой было очень трудно бороться[2] — снисходительного презрения к тому, что нас окружает. И тебя невольно вынуждают быть соучастником этому чувству...



«В гештальт-терапию и в НЛП я вообще не верю!»

кТ: *Ага... Закрытый коллектив театра, закрытый цех филологов, закрытая тусовка толкинистов, свои спецтермины, свои шутки...*

Дыбовский: ...Что, мол, мы-то с тобой знаем, насколько всё ничтожно, никчёмно, ненужно. Действительно, когда люди читают столько замечательных книг, но пока они ещё не настолько мудры, зрелы... не настолько повзрослели, чтобы научиться смириться вот с этой разницей — того, что их окружает и тем, что они из себя представляют и жизни прочтенной. Они не соответствуют тому, что они читают — и это невольно выливается в такое вот глупое презрение. И это было страшно утомительно, это мозги разъедало, как кислота...

Хогвартс для авантюристов

кТ: *То есть, ты решил «повернуть на 180°» не потому, что не было знаний или «хватки», а потому, что не хотел этого мировоззрения? Не хотел, как уже говорилось, убегать от реальности...*

Дыбовский: Всё сразу. Чувствовал, что чтобы начать что-то делать, нельзя презирать — даже допускать возможность, что можно презирать какие-то самые несовершенные, самые убогие формы... Зародыши что ли, этой будущей жизни. Я пошёл на экономический, и поступил, как раз в 1998 году, в год того самого дефолта[3]. Этот институт считался одним из самых прогрессивных вузов. Там собрались преподаватели-практики, которые построили эту школу именно с целью воспитать новое поколение — профессионалов, чуть ли не ментатов[4], как в «Дюне», которые построят нам новую страну, процветающую. И главной задачей, упором на практику было, чтобы мы, выпускники, научили страну **работать**, а не просто заниматься теориями, моделями и т.д.

Там был семинар, руководитель которого вылавливал буквально монстров: махинаторов, даже мошенников, авантюристов, поэтов от экономики. И они рассказывали нам про свои феноменальные схемы, авантюры — как они выстраивали совершенно умопомрачительные комбинации, играя государствами, полициями, судами, как жонглёры шариками. Я вдруг понял — вот эти люди, они с лёгкостью обращаются с такими вещами... Мне раньше казалось считал, что Кремль, это Твердыня, это Государство, это такое, сильнее чего в мире нет. Они же говорили: «Шутите! — государство, это вообще ничто! Это труп. Это субъект, с которым можно не считаться **никогда**.»



«С Богом состязаться в этом не то, чтобы бессмысленно — наоборот! — это НАДО!»

И... это было действительно похоже на Школу Волшебников. Как Хогвартс, понимаешь?!

(Громовой смех! Я и фотокорр Анна Ковинкина буквально сворачиваемся интегралами...)

Дыбовский: ...И вот тогда я понял — нечего бояться. Вообще! Нет в мире сил, с которыми нельзя было бы совладать. Если нечто кажется неразрешимым, значит, надо разрешать, просто с другого бока. И моя задача — найти этот бок...

кТ: *Подожди! Я знаю — есть много достаточно жёстких кодирований, исправляющих или ломающих психику в равной мере: НЛП, дианетика/сайентология, есть более мягкая гештальт-терапия — но в большинстве случаев человека выламывают и выворачивают наизнанку, ибо он за этим и идёт! Но школа экономики, в которой тебе или прямым текстом, или опосредованно говорят, мол,* **нет ничего невозможного**, *это вообще не укладывается в рамки — не то что бы просто сознания, но и расширенного!..*

Дыбовский: Знаешь, в гештальт-терапию и в НЛП я вообще не верю! У меня есть предрассудок — отрицательное отношение ко всему, что связано с психологией, и я не знаю почему!.. Это просто пунктик.

Так вот... Я просто не мог сделать иного вывода, потому что видел, как перед глазами проходят люди, которые действительно — я читал про них в газетах! — творят чудеса.

Вот, был человек историком всю жизнь — и вдруг ему захотелось построить судоходную компанию. Хотя, у него не было денег, у него не было опыта и знания, он не был знатоком в чиновнической кулуарной борьбе, и отца-директора/бизнесмена/олигарха/бандита/политика/артиста-звезды не было тоже. Просто взял — и устроил мечту своего детства! Кто-то тоже, не имея ничего, взял — и устроил своё государство на одном из островов Тихого океана. С суверенитетом и так далее. Тоже ИГРА своего рода — но как здорово, как интересно, понимаешь?!



«Я единственный, кто пришёл с гуманитарным образованием!»

И вот тогда для моих двадцатилетних с гаком мозгов, это было шоком — что действительно можно сделать всё! Я не пожалел о своём выборе. Но... я там недоучился...

(Одинокий и непростительно громкий смех кТ.)

С третьего курса просто ушёл. Я почувствовал, что меня настолько зарядили этой верой, что пора немедленно всё начинать. Это ведь было только образование... А подспудно я уже начал делать параллельные движения.

Я уже говорил, откуда пришло моё увлечение театром. У меня родители театральные критики, оба, и отец, и мама. С детства меня таскали по спектаклям, постоянно в доме крутилась театральная богема, всё время какой-то гитисовский мир там был — отец работал со Смелянским, писал с ним книги. То есть, с детства варился в театральной жизни, хотя... это была, скорее, околотеатральная жизнь, не актёрская. Но родители очень много говорили о театре, сидели на кухне, я слушал их споры, они разбирали чьи-то спектакли... а были семидесятые-восьмидесятые годы, и я очень маленький — а тогда ещё Таганка была на взлёте, да? И, в общем... *(Замечает жалобно-непонимающий взгляд кТ.)*

кТ: *...Я запутался в годах...*

Дыбовский: Мммм... Я родился в 1977 году. Когда умер Высоцкий, мне было 4 года. Но! Любимова, по-моему сослали когда? — в 1983, кажется... Я уже не помню, про Таганку тогда все говорили, я услышал про сценографию Боровского... Все эти вещи обсуждались, обсуждались... Эфрос обсуждался, когда он после Любимова взял на себя Таганку... Всё время в разговорах всплывали сравнения, режиссёрские стили и т.д.

(Пауза.)

Это был первый фактор. Вторым фактором была школа — я пять школ поменял за свою жизнь, это была последняя, с/ш №57. Я тогда встретил ребят, которые страстно увлекались D&D.

кТ: *Не ролёвкой с выходом в лес, а именно D&D...*

Игры живых людей

Дыбовский: D&D! Это было безумно здорово, что чуть ли не все в старших классах — девочки, конечно, меньше — каждый, кроме того, что он был ученик 9–10 класса, он был гном 15-го уровня, маг...

кТ: *Осссподи! Что ж за школа такая?!*

Дыбовский: Пятьдесят седьмая школа, математическая, довольно хорошая. Сейчас...

кТ: Именно от тоски математиков по реальной жизни произошла и авторская песня, и D&D, и куча всего другого!..

(Дыбовский громко смеётся.)

Дыбовский *(выдохнув)*: Это было, помню, как постоянный фэнтезийный кабак! То есть, собирались какие-то партии, всё время ходили в походы на драконов. Причём, всё это зачастую во время массового курева в коридоре. Вот так случайно оказался рядом с человеком, а он тебе: *«Я слышал, что ты неплохо стреляешь из лука...»* Ты говоришь: *«Да, 17-ый уровень! Да и лук у меня рунический... А чё?!»* Тебе говорят: *«Да вот, дельце тут у нас одно...»* Делёжка, само собой, расчет экспы начинается... *«А мастер кто?»* — спрашиваешь. *«А мастер такой-то...»* — *«А-а-а-а... Ну, это хороший мастер, можно и сходить...»*

Мастера тоже, кстати, были разными: более уважаемые, менее уважаемые. И мне повезло — там было два мальчика просто виртуозных. То есть, оба они были очень — не уверен, чтобы сказать, что они были плохие люди — но недобрые, себялюбивые и очень склонные утверждать себя за счёт других, унижая других, — очень они это любили. Но при этом они совершенно виртуозно мастерили, то есть, они не боялись людей, не боялись делать им больно — сняты были подобные барьеры, да? И из-за этого они постоянно давали игре самое ценное, что у неё может быть — конфликт. Они умели вселить конфликт в команду. А поскольку сидящие за столами люди было единственное настоящее, остальное-то воображаемое: мечи, драконы, рунические луки — и я тогда понял, сравнивая всех этих мастеров, понял очень важную вещь: тогда, в 14–15–16 лет...

Что мир может быть насколько угодно виртуальный, несуществующий. Но люди, живые — вот они. И, собственно, эту самую настоящесть, честность конфликта единственным возможным способом можно создать, только устроив игру людей с людьми. Одно дело, когда побоку — некроманта ли убивать, принцессу ли спасти, другое дело, когда знаешь — вот ЭТОМУ нужно отомстить, а ЭТОГО любой ценой перетащить на свою сторону, а ЭТОМУ объяснить, что его предаёт ВОТ ЭТОТ вот, а ЭТОТ тебе в лицо смеётся и наоборот — на тебя возводит клевету. А ты как Гамлет стоишь, очернённый — и надо мстить, и надо, вроде бы, жалеть кого-то, а кого-то надо бы спасти...

Тут начиналась Игра, действительно. Тут такая Игра была, что сойти с неё... во дворах собирались люди, за грудки друг друга трясли и т.д. Вот какая это уже **Игра**, понимаешь?

кТ: *Понимаю...*

Дыбовский: Вот такое это было D&D, да... А драконы что? Это так: фон, декорация, нарисованные домики... Картон...

кТ: *У меня в 2000 году — я младше тебя на год — была подобная Игра. Самая серьёзная в жизни. Это было в Крыму, скаутский лагерь, в составе екатеринбуржских, киевских, воркутинских скаутов и скаут-мастеров (причём, сам я скаутом не был), ещё и из других городов ребята приезжали, и, опять же, не только скауты. Я в том году был крайне молчалив и угрюм, и роль мне подобрали соответствующую.*

Игра была по Стругацким. Дикая планета на окраинах известной Вселенной, дикари на ней живут — примитивные дальше некуда. И вот прибывает туда корабль прогрессоров. Знаешь, кто такие прогрессоры? Ну да, извини... А моя роль — уставший от насаждения мудрого, светлого, доброго прогрессор, который хочет просто найти свой уголок во Вселенной, и там жить. А команда космического корабля (всё

это происходит в обрамлении сосен и горного озера) всерьёз собирается нести этим туземцам доброе, вечное и тяжёлое... Но у каждого (а там были люди от 15-ти до 60-ти лет) — свои, очень неординарные, цели и истории.

Игра длилась 7 или 8 часов. На «планете» мы нашли вождя дикарей, но — одновременно беглого прогрессора, который дезертировал и был «объявлен в розыск» пару десятилетий тому назад. Увидев положительный пример, я сам ушёл к разрозненным группкам дикарей и начал собирать оппозицию ему, дикарю планеты, чтобы помочь нашим. Но вскоре сам заразился идеей и дезертировал с корабля. По ходу действа я успел предать его (экс-коллегу и вождя), собрать почти такой же большой клан дикарей (роль дикарей исполняли дети, причём, исполняли честно, им никто не говорил, что делать — просто бегали по лесу, и занимались своими примитивными делами)...

Мы ломали кораблю коммуникации, занимались терроризмом, пытались договориться с первым вождём планеты. Заодно на планете нашёлся странный артефакт. Оказалось, что нашей целью был поход именно за ним, артефактом. Он сверхценен. Корабль покинул ещё один прогрессор и стал моим учеником и помощником — наставником дикарей, их шаманом...

В результате прогрессоры подвели, кажется, к планете большие пушки, и объявили: «Выдавайте нам что-то одно — или одного из двух вождей-дезертиров, или артефакт. Или мы уничтожаем эту опасную планету!» Наверное, это был блеф... Но я уже слишком привык к своим дикарям. И меня грызла вина за зло, содеянное экс-коллеге, первому вождю-конкуренту. А у моих дикарей уже был наставник — мой помощник с этого же корабля, дезертировавший немного позже меня. К тому же, прогрессоры не знали, что мы АКТИВИРОВАЛИ артефакт. А его активация обещала очень многое, обещала **свободу**. *И нам в том числе...*

В результате, я вышел на переговоры со своим бывшим кораблём и добровольно отдал себя в руки цивилизации. Под трибунал, под арест. Чтобы все наши просто жили на забытой планетке. На том и закончилось. А потом объявили результаты игры...

Мой помощник оказался сумасшедшим профессором, злодеем...

Дыбовский: Что, последователь твой?!

кТ: *Да, да! Ему был дан такой персонаж, и он отлично отыграл... — он пришёл и сказал: «Меня тоже достала цивилизация! Я верю, что ты сможешь нормально обучить этих дикарей без "твёрдой руки" свыше. Прими меня в это маленькое племя!» Его целью было добраться до артефакта и запустить программу уничтожения Вселенной. Это звучит очень, очень банально и смешно, но... только пока ты наблюдаешь за этим, а не живёшь ТАМ. Всё моё свершённое добро оказалось совершенно ненужным. Я проиграл только из-за того, что не убил всех, кто мне мешал или кто вызывал подозрения.*

Дыбовский: Но ты, я надеюсь, поступил правильно?

кТ: *В том-то и дело... Я не свершил* **необходимое зло**. *Тогда, в общей атмосфере недоверия между всеми легче всего было моего последователя, ученика — ликвидировать. Чтобы доверять только себе и своим поступкам. Но! Я посчитал, что лёгкие пути — пути слабости. И решил принять решение сложное и неоднозначное... И ошибся. Потом, после игры, меня трясло три часа — я не мог простить себе своей ошибки. Я почти плакал, или плакал — не помню... Было слишком больно.*

(Пауза.)

Дыбовский: Да-а-а...

кТ: Видимо, это одна из основных сюжетно/геймплейных фич и в Ice-Pick Lodge: не всегда добрые дела ведут к правильным решениям.

(Пауза.)

Дыбовский: Ну... тут такая штука, что за 9 часов не успеваешь... То есть, ты смиряешься с тем, что слишком много вИдений человека, который играет какую-то роль... А в жизни — проживи с ним неделю хотя бы, возможно, что в нём тебя бы что-то насторожило. И ты так бы не поступил. Потому что — как человеку раскрыться за 9 часов? — тут действительно нужен талант драматурга, настоящего, сильного...

кТ: *Да...*

(Долгая пауза.)

(Дыбовский, наконец, перехватывает руль и начинает рулить.)

Дыбовский: Так вот... После того, как я подустал в экономическом, мой друг предложил помочь ему в организации компьютерного клуба. Чтобы геймеры, значит, в StarCraft рубились, в Quake и т.д. Но дела шли довольно вяло... То есть, закупили компьютеры кол-вом 15 штук, всё было очень уютно, мило — замечательный подвальчик, в нём было так приятно находиться... Но почти год это помещение пустовало, там почти ничего не происходило. Зато он устроил и меня, и нескольких моих и своих знакомых туда на работу. А тогда нам очень хотелось пожить самостоятельной жизнью — снимать квартиру было дорого, а жить с родителями уже не очень удобно...



«Не все, прямо скажем, разделяют мою точку зрения...»

Мы охотно там жили, в этом комп. клубе. Тем более, подвал оказался, опять же, какой-то чудесный, мало того, что прекрасно освещённый, там ещё и очень вкусно пахло. Я не знаю, почему — бывают подвалы с таким запахом, особенным, хорошим.

И мы в этом подвале стали экспериментировать.

Сначала я решил читать там вслух, по ночам. Мы читали Эсхила, «Орестею». Потом, когда мы стали читать по ролям — а там была очень красивая девочка, Галя, потрясающая, все в неё были влюблены! — естественно, перед ней хотелось покрасоваться... поэтому люди, когда они читали, они не просто сидели на стульях, а постепенно впадали в транс... А подвал был, по сути, пустым помещением, и свет был в нём так хорошо поставлен, интересно и неоднородно *(театральный зал! — Прим. кТ)*, и людям нравилось играться, входя в эти светлые полосы... Жалко, тогда ещё мобильные не так были распространены... Камер точно у всех не было, снимать было не на чем — но всем очень хотелось!

Потом я узнал про Гротовского[5]. Совершенно случайно, помню, рассказал отцу про эти опыты... Есть такой режиссёр... Может, тебе будет интересно? И отец рассказал мне про него, интересно так, увлекательно, что я зажёгся им. Нашёл про него всё, что можно найти...

кТ: *...Я три года не мог вспомнить фамилию — только сейчас ты подсказал: Гротовский! Я в своё время сразу же, при поступлении сказал: «Я хочу быть похожим на Гротовского!» Комиссия долго смеялась...*

Дыбовский: Я знаю, есть записанный на видео спектакль Гротовского: **«Акрополь»**. До сих пор так её и не достал... Потом про Арто[6] я тоже узнал... Антонена Арто. И мне тоже захотелось что-то такое же сделать, по молодой дури — а чем я хуже? — вот друзья, ребята. Готовые — сделают всё, что угодно, жить-то хочется...

кТ: *И всё это в помещении комп. клуба...*

Дыбовский: Просто там еще людей не было — он пустовал. И вокруг окраина, Новослободская, дворы какие-то, дворы, заводы — тоже очень красивый пейзаж, индустриальный...

И я придумал такую игру — она называлась **«Мятеж»**. Эти ребята должны были играть таких себе молодых аристократов, которых Император направляет... в общем, была такая история. Небольшая страна, которая, тем не менее, Им-



Собственный фотокор МИКа в Москве. Завидуйте, коллеги!

перия, потому что она объёдиняет несколько очень разных народов... В которых очень удачно сплелись правила нескольких поколений императорских фамилий. Это были настолько умные, энергичные и порядочные люди, несколько Императоров подряд, что они ухитрились построить потрясающую Страну. Красивую, крепкую сильную, процветающую, с удивительным, ярким, мощным уровнем культуры — буйный Ренессанс во всём. Процветают и наука, и искусства, и ремёсла, и так далее. История была такая: они чудом выиграли совершенно безнадёжную, невероятную, кровопролитную войну — когда с Юга пошла чрезвычайно подавляющая мощь, сила, армия, и они, будучи крохотной, в сравнении с агрессорами, страной с небольшой армией, одержали победу. Все оказались героями, совпало несколько удачных факторов, страна единодушно встала на защиту, да и просто везло... Ну, это подобно было сказочному везению, как если бы на кубике 30 раз подряд выпало одно и то же число.

И вдруг, после этого всеобщего ликования, победы, начинающегося нового взлёта, открытия новых земель и возведения новых городов — ...вдруг... начинается серия мятежей. На окраинах. Одним из героев был скрытый Император. И он почувствовал такое оскорбление... как будто пощёчину ему дали! — **ну, что ИМ ещё нужно?!**

Примечания

[1]**Тартусская школа** — что-то вроде семинара, несколько лет подряд (1964–1970) собиравшегося под руководством Ю.М. Лотмана для изучения проблем семиотики — науки, изучающей строение и функционирование знаковых систем. Т.Ш. долго существовала в качестве единственной свободной трибуны новых семиотических идей, навеянных научными достижениями начала 1960-х годов — кибернетикой, структурализмом, разработками из области машинного перевода, искусственного интеллекта и т.д. Официальная советская наука это передовое направление научной мысли отнюдь не жаловала, и школа скоро была закрыта, но за короткое время своего существования успела заронить свои идеи в головы многих ученых.

[2]На самом деле правильнее было бы сказать «у наших филологов завелась неприятная манера», но то, как построил предложение Николай, мне очень понравилось.

[3]Упоминается страшный **дефолт 1998 г.**, когда по всей России рухнул курс национальной валюты, и деньги обесценились. Ударил дефолт и по остальным республикам. Зарплаты становились в несколько раз меньше, а люди, копившие рубли, потеряли все накопления. Уровень жизни во всём СНГ резко упал.

[4]Если вы не знаете, кто такие ментаты, значит, вы знакомы только с культовой игрой «Дюна», но не с гениальной книгой **Фрэнка Херберта**, советуем как можно скорее исправить это упущение.

[5]**Ежи Гротовский** — выдающийся и непревзойдённый режиссёр, создатель школы «тотального» актёра, на его спектаклях люди презревали физические законы и летали (!) в **прямом смысле этого слова**.

[6]**Антонен Арто** — основатель т.н. «театра жестокости».

[7]Во второй части **«Дня ФУФ»** расшифрован только один смысл аббревиатуры. Второй смысл — ждите в окончании саги.

[8]Николай Дыбовский признался в том, что ни разу не слышал **Олега Медведева**. Я сказал, что обязательно поделюсь с ним ссылками на этого феноменального человека.

А свиньи летят в Австралию, свиньи гордятся собою — что ты!
В планах машина, вилла, яхта, случка и опорос.
Свиньи летят в Австралию — свинонесущие самолеты,
Рыгая от содержимого, отрываются от полос.
Яхта, конечно, в плюсах, минус — свинья рождается старой,
Мечты у нее свиные, вся пошлая жизнь ее — попсня,
Ей вслед, набирая скорость, взлетает ястреб из Амазара.
Я сделал свою работу, дальше он справится без меня.

Припев:

Я верю: ищущий да обрящет,
Не просто верю, а знаю наверняка!
Возьми мой адрес, пиши мне чаще,
Смешная девочка с маяка.
© Олег Медведев, песня «Амазарский ястреб», II куплет

(Окончание, а также информация по проекту «Тургор» — в МИКе № 15.)

Thorneyed thorneyed@yandex.ru

Давно и неправда

Департамент меняет людей. И нелюдей тоже. Вся эта мишура с игровыми мирами, по которым шастают агенты и кадеты ДЗВР, с отчётами, которые печатаются в МИКе — это только верхушка айсберга. И лучше вам не знать, что скрывается под сверкающей вывеской ДЗВР. Впрочем, выжить тут тоже можно. Если повезёт.

Когда я впервые зашла в здание Департамента, мне было просто интересно посмотреть, что там и как. Bateau пропадал там сутками, я за него волновалась. Но так как днём пробраться очень сложно, я попыталась сделать это тёмной ночью.

Была примерно полночь, когда я подошла к главному входу. Каменные горгульи, сидевшие над ним днём в виде каменных изваяний, ночью ожили и разлетелись по своим делам. Почётный караул из разномастных големов в тёмное время суток тоже разбредался по Игрограду (ходили слухи, что парочка големов огня под предводительством ифрита открыли ларёк с шаурмой и люля-кебабом, но я сама не видела). Оставался только грозный сцобако Шарег, но Bateau успокаивал, что с ним можно подружиться. Тем более, что я ведь не полностью человек, а наполовину дракон (говорят, что моя бабушка пошаливала то ли с горгонами, то ли с минотаврами, именно поэтому я такая упрямая). В общем, Шарег на меня даже не лаял, а спокойно взял из рук котлету по-киевски (которую у неопытных кадетов обычно отхватывает вместе с рукой) и принялся усердно чавкать.

Котлета была всего одна, поэтому я не стала дожидаться, пока Шарег её доест. Даже тогда, когда грозный охранник ДЗВР выглядит миролюбивым, не стоит злоупотреблять его расположением.

* * *

В коридорах ДЗВР было пусто. Всё выглядело совершенно так же, как я описывала в прошлый раз. Время не властно над Департаментом. Но надо же было такому случиться, что в тот самый день, когда я впервые пробралась в это загадочное место, дух Великого Ранда оказался на свободе!

— Гхм... Девушка, а вы к кому? — прозвучало у меня за спиной. От неожиданности мне показалось, что голос невидимого собеседника пронизывает меня насквозь, а гулкое эхо только усилило эффект. Я сразу поняла, что это — Ранд!

Осторожно, стараясь не вызвать гнева страшного духа, я обернулась и присела в реверансе. Вообще-то я не умею приседать в реверансе и привыкла со всеми здороваться по-мужицки, за руку, ну или на крайний случай чмокать в щёчку. Вот только чмокать Ранда было страшно... Да и найти под бородой щёчку было бы трудно.

— И... извините...

— Ух-ты! Новенькая, что ли? — обрадовался Ранд, — Наверное, даже не знаешь толком, что тут происходит... Бедняжка, кто ж тебя такую сюда подослал? Небось, шпионишь по указке этого изверга хвостатого...

— Нет, что вы! — перебила я, — не шпионю! И не знаю никаких извергов! Мне просто было интересно посмотреть, как тут живут агенты ДЗВР — только и всего...

— Агенты, говоришь... — пробормотал дух Ранда, почёсывая косматую бороду. Это сейчас он левитирует гладко выбритым (было несколько версий, но сейчас я больше всего доверяю тем, кто говорит, что дух Ранда свою бороду проиграл Мохнорылу в преферанс), а тогда был бородат и ужасен.

— Не те уже агенты сейчас, ох не те... — продолжал бормотать бестелесный Ранд. Сейчас-то я знаю, что при этих словах его обычно загоняли в Астрал (хотя поначалу пробовали прятать в бутылку с неким джинном, но после того как увидели этого джинна с чёрной чёлкой и в футболке с надписью «Kill me, please...», решили прекратить издеваться над ни в чём не повинном исполнителем желаний). Ведь если зашла речь об агентах, Ранд обязательно принимается рассказывать о былых временах, о своих походах вместе с легендарными Кертисом и Глюкком, о колбасе по три рубля пятнадцать копеек и о загадочном мире БК, из которого в своё время Талер еле сбежал.

Впрочем, я всё это слышала впервые, поэтому мне было интересно. Да и не умею я загонять духов в Астрал. Разве что огнём дыхнуть могу. Или хвостом по башке огреть. Но это против духов не работает.

Легенда о Великом Кертисе

О, это был величайший из агентов ДЗВР всех времён и народов (в голосе Ранда прорезался нездоровый пафос). Но по внешнему виду не всякая нечисть могла предположить, с кем имеет дело. Родился и вырос наш Доктор в отдалённом эльфийском поселении где-то в лесах северной Карелии. Там царили дикие нравы, новорожденным купировали карму, харизму и уши в угоду кровожадным эльфийским прабогам (по-моему, Ранд тут что-то напутал, но я просто пересказываю его слова, так что не взыщите). Уши у Кертиса назад не отросли, поэтому внешне он похож на человека. Но зато карма... Но зато харизма!.. О, да, харизма величайшего из героев ДЗВР ещё в отрочестве могла ослепить неосторожного прохожего — особенно впечатлительных девушек. А когда Кертис окончательно заматерел, его жертвами стали падать все без разбору — и сильные, и слабые, и умные, и глупые... Но что интересно, никто особо не сопротивлялся. Даже довольны были. Вот что значит харизма и божественная карма Кертиса!

Кстати, мало кто сейчас помнит, что на самом деле его звали Tom/Doc/Kertis, а не просто Кертис. Впрочем, свою доктор-



Еличев
Александр Алексеевич

KERTIS

пописано скальпелем



Еличев
Александр Алексеевич

GLUKK

вырублено топором

скую учёную степень он никогда не скрывал и всегда носил при себе остро отточенный скальпель. Конечно, по образованию Док был психотерапевтом, но на самом деле с младых лет мечтал быть хирургом. Его манили неизведанные глубины всего, что под руку ни попадётся — и игровых миров, и человечьих организмов... Кертис всегда был рад помочь тому, кто оказывался в беде. Как минимум предлагал свою скорую (на расправу) медицинскую помощь. Конечно, не все пациенты выживали, всякое случалось. Но только самые близкие друзья знали, что когда Кертис оставался один, он просто садился и плакал, истязая себя за то, что не спас пациента.

Особенно горько наш доктор рыдал, когда случайно забыл внутри больного свой любимый скальпель. Но так как тем пациентом являлся Глюк (прихватил аппендицит), Кертис не решился просить повторной операции. А Глюк, похоже, так и не заметил, что внутри него осталась такая сильная магическая штуковина — скальпель Кертиса. С тех пор, кстати, лучший приятель доктора стал особенно остёр на язык. Наверное, он мог бы стать вторым Терри Пратчеттом... Или нет, даже первым! Но вот беда — его рычание и руническую клинопись понимал только Кертис. Но не о том речь...

Как я уже и сказал, самой загадочной частью имени Кертиса является «Том». Некоторые недоэрудированные кадеты считали, что это в честь кота из мультфильма про Тома и Джерри. Другие утверждали, что среди предков Кертиса затесался тот самый Том, про хижину которого писала Гарриет Бичер-Стоу. Немало было и попыток расшифровки слова «ТОМ» по буквам. Сперва считали, что это сокращение от его любимой фразы перед операцией: «Теперь, отрок, молись!». Затем появились более правдоподобные: «Такой — один на миллион», «Типа, одиозный мужчина», «Теряю остатки моска», «Талант-огурец-Мартини» и другие, о которых девушкам лучше не знать. Очень популярной была версия о зашифрованных инициалах настоящего имени Кертиса, поскольку всем известно, что «Кертис» — это только прозвище славного героя ДЗВР. Но так как его паспорта никто не видел, угадать истинную расшифровку не представлялось возможным. Кертис мог с равным успехом оказаться и Тиберием Осирисовичем Македонским, и Терентием Опанасовичем Маленковичем.

Вот ты можешь спросить меня, как это я за столько лет, проведённых бок о бок с Кертисом, да ещё будучи его начальником мог не узнать настоящего имени Кертиса. И будешь права. Я действительно знаю. Но никому не скажу. Все знают о моей слабости к картам, но я скорее поставлю свою бороду на кон, чем тайну Великого Кертиса...

И не смотри на меня такими преданными глазками — не выдам я тебе эту тайну. Да и вообще, что-то много я всего рассказал о Кертисе. А ведь был ещё один агент... О, да! И какой!

Легенда о Непобедимом Глюке

Имя Александра Глюка также таит немало загадок. Понятно, что оно тоже не настоящее — знание сокровенного имени может дать врагам возможность применить магию Вуду против героя.

Но почему именно «Александр»? Самые недальновидные считали, что такое имя он себе взял в честь Македонского, но на самом деле всё гораздо проще. Великий воин очень любил кино, а больше всего ему нравились комедии Гайдая. Поэтому он и решил своей доблестью увековечить имя Шурика.

С «Глюком» тоже всё довольно просто, даже проще, чем думают растафарианцы, считающие Александра своим духовным лидером. Глюк ведёт крайне здоровый образ жизни, но, как и любой орк-берсерк, перед боем грызёт щит, пропитанный различными веществами. А после боя рассказывает Кертису, с кем он воевал (поскольку остальные явно воевали с кем-то другим). Сейчас, кстати, после отставки из Департамента он использует свои воспоминания для создания новой игры про агрессивных пингвинов, тяжеловооружённых белых медведей и альбатросов, несущих тактические ядерные заряды... Ты должна бы и сама знать.

Несмотря на свой исполинский рост и невероятную силу, Глюк был очень дружелюбным орком. Он и мухи зря не обидел. Если, конечно, муха не пыталась на него косо посмотреть.

Кстати, именно поэтому косоглазые эльфы и китайцы обходят Глюка десятой дорогой. Но особенно сильно доставалось рыжим гномам... Кертис об этой тайне рассказывал каждый раз, когда был навеселе, и каждый раз история звучала по-новому. Один раз он поведал о том, что Глюк во младенчестве потерял родителей и был воспитан рыжими гномами-каннибаллами, которые на самом деле кормили его на убой. Когда пришло время готовить из Глюка жаркое, он с подлецами легко расправился, но душевная травма осталась на всю жизнь. Другой вариант повествовал о пылкой юношеской любви орка Глюка к прекрасной рыжеволосой девушке. Но когда Глюк протрезвел, девушка оказалась рыжебородым гномом. Хорошо, мол, что ещё даже поцеловать не успел... Опаньки! Да я смотрю, ты тоже рыжая! И мелкая, как гном... Смотри, не попадайся ему на глаза...

* * *

В этот миг в коридоре появился агент Лар, напевающий что-то непонятно: «...А на другом все дома — в полтора этажа, и по истоптанной траве ходит коза...» Ранд неожиданно затих и прижался к стене. Но я не успела.

— О! Мелкая! Чего ты тут делаешь в такое время?

— Я... э-э-э...

— А это кто с тобой?

Лар подошёл поближе, замер на месте и внезапно закричал:

— Э-эй! Ягуар! Дух Ранда опять вырвался на свободу!

— Чего-о?! — послышалось из дальнего конца коридора.

— Ранд на свободе! Хватай магическую сеть и бегом сюда!

— Чёрт бы его побрал... Бато, хватит дрыхнуть. Помоги загнать дух Ранда в Астрал, без тебя не справимся.

— Ург бргл фхтагн...

И на полчаса в здании ДЗВР воцарился настоящий бедлам. Крики Ягуара, вопли духа Ранда, грохот тела поскользнувшегося Бато и команды стратегически мыслящего Лара.

Но в конце концов всё успокоилось

* * *

Ну что, Торн, наслушалась баек про былые времена? — поинтересовался Ягуар.

— Ага... А почему вы не даёте Ранду свободно бродить по Департаменту? Он ведь просто дух и никому навредить не может...

— Знаешь, дух-то он, конечно, бестелесный, но когда ему вздумается провести какой-нибудь ритуал чёрной магии, которой он увлекается много лет, ему может понадобиться кровь девственницы... Посмотрим, как ты тогда запоёшь.

— Ну, я...

— Ага, вот именно, — с умным видом подытожил Ягуар. — Так что пускай сидит в Астрале. Для него же лучше. В этот раз ему повезло, что он встретил тебя, а не Мохнорыла. Это тот ещё любитель преферан...

— Знаю-знаю. Ладно, это ваши заботы... Пойду я, наверное...

— Может, тебя проводить, — тихо спросил Ягуар, косясь на огромную двухголовую тушу, храпящую в углу...

— Я тебе провожу, драный кот!!! — прогремело из угла прямо сквозь храп. В тот же миг в сторону Ягуара полетел огромный ботинок пятьдесят шестого размера.

— Мя-ау!!!

Эх, весело у них тут. Но мне действительно пора.

Пока Ранд не выбрался.

Разработчик: Traveller`s Games
Издатель: Eidos Interactive/«Новый Диск» «Одиссей»
Системные требования: P 4-1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Bateau

BIONICLE HEROES

THEIR POWER IN YOUR HANDS

Сижу, вот, играю, и приходят в голову различные непотребные мысли о подлейшей души разработчиках, только и мечтающих о «котлетах» из Вашингтонов с Франклинами, об издателях, мордующих и без того алчных разработчиков очередным *фичакатом*, направленным на упрощение геймплея, дабы даже имбецил мог порадоваться тому, что заплатил денежку не зря. А также о прогнивших душах правообладателей франчайза, по низменному договору с издателями отданного на поругание гейминдустрии. Вот так, глядишь, был создан творцом-одиночкой (если не сказать — Мастером) великий мир и образ Настоящего Героя, а не прошло и полгода, как его пустили в оборот, нацепили на буйну головушку бейсболку с надписью «летайте самолётами Аэрофлота», вместо меча-кладенца всучили в руку буржуйский хот-дог, а сапоги-скороходы заменили новомодными «гриндерсами» готичного чёрного цвета (тру эмо убиваются апстену только в наших ботинках! Остальные — не тру!).

В общем, чего только в голову не лезет, когда сидишь трезвый, аки стёклышко. Правда, опровергнуть подобный бред тоже особо нечем. Ну, бывает. Пишут игры, думая только о рентабельности проекта. Куда ж без этого? И издателю тоже кушать охота. Да и правообладатели частенько не интересуются качеством игроизации своего мира. То ли по причине пренебрежения играми, как таковыми, то ли просто из-за понятной лени. Не каждый киношник — Люк Бессон. Не каждый станет лично курировать создание игры. А было бы неплохо...

Но вот что странно, ведь первый «компьютерноигровой» опыт компании *LEGO* оказался на редкость удачным. Надеюсь, не нужно рассказывать о том, насколько популярной стала в своё время серия *LEGO: Star Wars*? ТОП-10 американских продаж на протяжении нескольких недель кряду — достаточно веский аргумент. Впрочем, считаю своим долгом заявить, что похождения пластиковых джедаев в своё время не произвели на меня должного впечатления (равно как и постоянный резидент всяческих ТОПов *The Sims*). Но, всё-таки, понять, почему эти игры имели успех, я могу. Даже в отрыве от известной вселенной, что ни говори, созданной Лукасом, а не горячими датскими парнями из LEGO (Дания ведь? Эх, склероз). Нарочито простой и ненавязчивый геймплей, милые персонажи, игрушечная обстановка, полное отсутствие крови... В общем, полный набор для хорошей детской игры. И вот — **Bionicle Heroes**. Угу...

* * *

Начнём с того, что за биониками не стоит такой глыбы эпоса, как за героями Star Wars. История мира, персонажи и прочие радости — всё создано самими леговцами и не подкреплено различной медиапродукцией (кино, комиксы, мультфильмы). Значит, проникаться атмосферой нам предстоит прямо в игре. Но вот незадача, по уже сложившейся традиции (а может, просто по блажи заказчиков) *Traveller`s Games* сделала персонажей немыми (не такими, как Семён Семёныч Горбунков, а вообще). И если при всей кавайности пластиковых Хана Соло и Дарта Вейдера мы всё-таки были знакомы с их прототипами и знали, у кого какой характер, какие мотивы и чаяния, то биороботы из Bionicle Heroes — натурально «тёмные лошадки».

И вот что интересно, пускай в роликах ужимки и прыжки злодеев явственно указывают на их негодяйскую сущность (ну понятно, что благородные герои так себя не ведут), ненависти они всё равно не вызывают. Даже особого отторжения не возникает. То есть, возникает, конечно, но... ничуть не больше, чем в отношении наших протеже. Сугубо визуально *персонажи*, которыми управляет игрок, отличаются от негодяев (они же по совместительству — главные боссы уровней) только тем, что у последних имеется огро-о-омная нижняя челюсть. А так — морды страшные что у «хороших», что у «плохих». И это ещё вопрос, у кого страшнее. Сами фигурки тоже не верх совершенства... Тут ведь вот какая тонкость, игра явно ориентирована на детей младшего школьного (либо старшего детсадовского) возраста. Так же, как и LEGO: SW. Но насколько привлекательными для детского глаза могут быть пластиковые «шкелеты» — ещё вопрос. Я понимаю, что особенности конструкторов позволяют делать либо совсем простеньких человечков, либо таких вот скелетообразных (спасибо, что без чёрного балахона и косы), но дети-то в чём виноваты? Нормально воспринимать таких персонажей сможет разве что ребёнок, у которого есть такие игрушки «живьём», но для первого знакомства с миром Bionicle Heroes игроизация явно «не канает». Особенно если добавить сюда тот факт, что главгерой меняет головы, как перчатки, а его глумление над злодеями сводится хоть и к игрушечной, но всё-таки расчленёнке.

Публику постарше может порадовать весьма неплохая *картинка*. Полигонов, конечно, не ахти сколько, но как для аркады — достаточно. Зато красочные эффекты (в арсенале



имеется даже «типа бамп») и весьма разнообразный (разнобезобразный?) дизайн уровней производят приятное впечатление.

Одного лишь не могу понять, зачем было нужно отказываться от хорошо зарекомендовавшего себя принципа делать игрушечным всё — не только персонажей, но и окружение? Ассоциации с игрой на заднем дворе пригородного особнячка или дедушкиной фермы? Ну, может... Только от этого жутковатые (и, чёрт побери, некрасивые!) герои-бионики выглядят ещё более чу-



жеродными. Я уже не говорю про всякие бочечки-ящички-механизмики, растыканные по уровням. А насколько дико выглядят LEGO-цветочки рядом с вполне нормальной травой (нет-нет, не той, о которой подумали не в меру взрослые геймеры, это ненормальная трава), даже вспоминать неохота.

Вроде красочно, разнообразно и оригинально. Но до крайности неорганично.

* * *

Чего я там рассказывал про *сменные головы*? Всё правильно, игрок управляет, по сути, одним *героем бионика*. Но стоит ему поменять голову, как он тут же превращается в другого. На этом строится одна из основных составляющих геймплея, которая хорошо известна ещё со времён Lost Vikings, да и в LEGO: SW проявлялась в полной мере. Специализация персонажей очень яркая, если не сказать — бредовая. Каждая «голова» обладает собственным уникальным оружием (которое всё равно отлично знакомо любому поклоннику футуристических шутеров), а также способна совершать какое-то одно (и только одно) специальное действие. Перечислю-ка я вам парочку, оно того стоит.

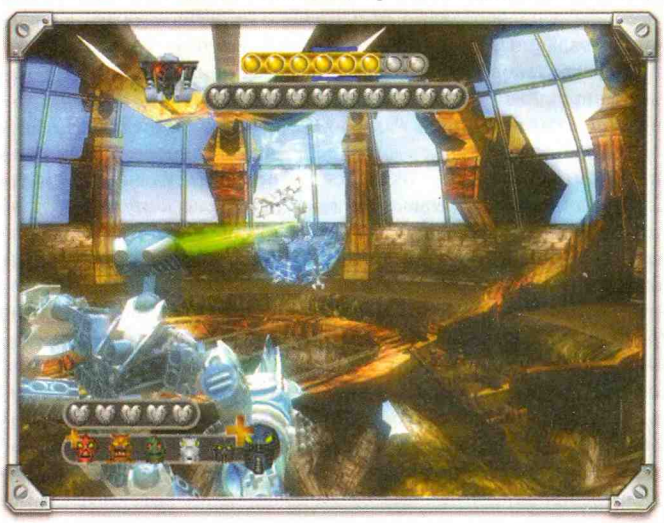
Итак, один герой умеет прыгать (только в строго отведённых местах), второй ходит по воде, аки по суху (но тоже не везде, а исключительно по выбранным разработчиками лужам), третьему подвластны механизмы некоторых типов, четвёртому нипочём раскалённая магма (хотя встречается она только на пути между точками «А» и «Б»), пятый обладает способностью ползать по стенам... Но тоже, как вы могли догадаться, далеко не по всем подряд, а только по тем, которые усыпаны специальными беленькими маркерами. Шизофреничность такого подхода уже должна быть очевидной — какой толк в специализации героев, если они сменяются одним поворотом мышиного колеса? В классическом варианте таких головоломок по уровню бегает партия (!) персонажей, и от координации их действий зависит успех прохождения игры. А в Bionicle Heroes подбежал к нужному месту, сменил голову на нужную, юзанул скилл, пошёл дальше. Смысл? Ау!

Особой пикантности добавляет то, что над местом применения спецумений при приближении игрока всегда появляется иконка с изображением «правильной» головы. Мол, для совсем тупых поясняем: тут магма, выбери вот эту рожу, а то не пройдёшь. А я-то, болезный, собирался плавуна использовать. Ну дети, понимаю, только не надо же их настолько недооценивать...

Впрочем, не исключена возможность того, что у игрока не окажется «нужного башка за плечами» — либо не подобрал (а уровень начинается только с одним-тремя героями), либо потратил все жизни. Да, кстати, про жизни. У персонажа имеется пять *сердечек*, показывающих его здоровье. Потерять все сердечки — это надо ещё умудриться, поскольку как только игрока начинают одолевать, количество *аптечек*, вываливающихся из вражин, превышает все санитарно-эпидемиологические нормы. Но даже если герой «помрёт», это всего лишь будет означать то, что для него станет недоступной та *голова*, которую он в это время носил. В этом случае действительно придётся поднапрячься и... пройти метров пять к ближайшей *голове* нужного типа, валяющейся на уровне. Если вы её уже взяли — появится снова.

Да, вам мало такого читерства? Будьте добры, получите ещё одну *фишку* — так называемый *Hero Mode*. Когда игрок насобирает некоторое количество деталек LEGO, он становится бессмертным и усиливает своё оружие. В принципе, не будь всего остального безобразия, против такой штуки я бы ничего не говорил. На самом деле «геройский режим» неплохо замотивирован тем, что некоторых боссов можно атаковать только в нём. В итоге драки с негодяями хоть как-то развлекают (ну, там, монстры со всех сторон прут, босс стреляет; один раз я даже «голову» потерял), но не особо...

Тут уж, кстати, затрагивается следующая сторона геймплея — *перестрелки*. То есть, условно назовём этот зевотный геноцид пластиковых тварючек «перестрелками». Поскольку использование спецспособностей персонажей не требует ни малейшего шевеления извилинами, предположим, что всю соль

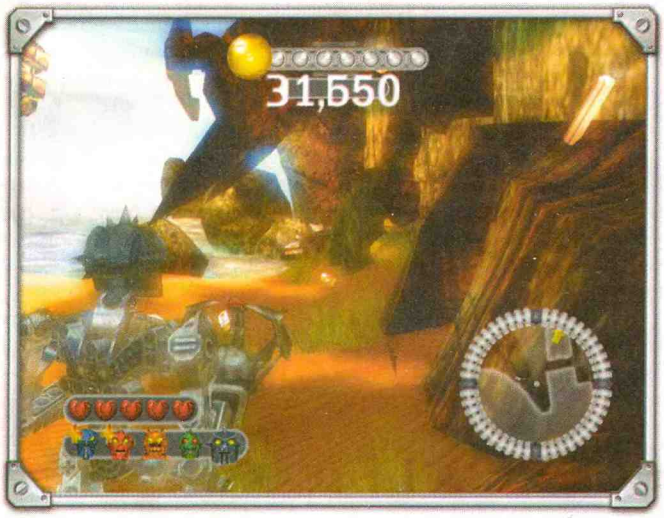


геймплея Bionicle Heroes составляет как раз стрельба. И оно понятно — роботы, пушки, все дела... Только без огневой поддержки босса вся эта камарилья не представляет для жизни персонажа абсолютно никакой угрозы. И даже визуального удовольствия не доставляет. Равно, как и морального. Ну ладно, приятно было бы мочить зверюг размером с небольшой домик (хотя бы таких, как последний босс), но все эти паучки-мышки-динозаврики вызывают больше жалости, чем гордости от победы на ними.

Что ещё? Ах да, *прокачка*... В общем, на стартовой локации (она же — выбор последующих уровней) имеется «магазин», в котором можно покупать улучшения для своих героев (то есть, для разных голов). Броня и пушка — это понятно для чего. Спецспособности улучшать нужно только для того, чтобы про-

бираться к различным скрытым бонусам, куда непрокачанный персонаж долезть не может. Но для прохождения этим заниматься вовсе необязательно.

Роль *денег* выполняют различные детальки LEGO, выпадающие отовсюду — из врагов, механизмов, открытых дверей, разбитых бочек... Кроме того, они просто так разбросаны по уровням в невероятных количествах. Перед нами два варианта: разбивать все бочки, детальки, заглушки, крутить все механизмы, использовать спецнавыки, чтобы залезть в каждую *нычку*... Или забить на всё это дело большой ржавый гвоздь и топать дальше. Профессиональный долг нудел в ухо, мол, надо следовать первому пути. Но поймите правильно, если собирать всё, что разбросано по уровням и без того не самой короткой аркады, в неё можно играть месяца два без перерыва на сон, еду и смену подгузников. Не очень заманчивая перспектива. Гораздо логичнее топать к заветной цели напрямую, а когда враги таки станут чуток понаглее, сумма на полный апгрейд одного из героев уже будет собрана сама собой. К тому же, использовать ракетчика, гранатомётчика и снайпера мне не понравилось вообще — из-за низкой скорострельности на любом уровне прокачки. А что самое противное — они даже бегают медленнее остальных.



Да, первым делом купите в магазине 50%-ную скидку. Комментариев, надеюсь, не нужно.

Если вы, конечно, будете в это играть.

* * *

Чего-то, наверное, нужно сказать про *музыку*, *звуки* и прочую ерунду типа мультиплеера. С последним проще всего — многопользовательской игры в Bionicle Heroes нет. Ну и слава б-гу.

Об озвучке можно сказать не намного больше. Это, опять-таки, не Star Wars, в которой каждая музыкальная тема натурально пропитана харизмой и эпосом. В нынешнем случае вроде бы всё на месте, но харизмы нет. И создать её кривляниями немых скелетов вряд ли получится. То есть, не получится, как ни старайся.

* * *

Вывод, как таковой, писать неохота. Вроде, и так всё понятно. Одно хочется сказать.

Товарищи разработчики-издатели-правообладатели. Прошу. Умоляю. Требую. Не недооценивайте ж вы так уровень умственного развития подрастающего поколения! Если малыш достаточно освоился с мышкой и клавиатурой, чтобы делать всё то, что нужно для нормального прохождения Bionicle Heroes, значит, и кое-какие игровые трудности он сможет преодолеть. Хотите ограничиться яркой картинкой и франчайзом — так тоже не возбраняется! Только тогда не нужно так затягивать действо нудным собирательством и сменными головами, от которых толку — ноль. Да и шутер из Bionicle Heroes какой-то недоклёпанный получается, поскольку при портировании или просто где-то в процессе добавления нормальной поддержки мыши



(что есть гут) забыли убрать нафиг не нужное автоприцеливание. То есть, мало того, что мышкой можно нормально целиться, мало того, что луч из головы героя указывает на ближайшую цель (а вдруг среди завалов блестящих деталек малыш не заметит врага?), так он ещё и «ствол» свой на неё наводит. Детский сад? Куда там... Хуже.

Уж не помню, кто сказал, но слова правильные и достойны повторения. Хорошая детская игра — это та, в которую интересно играть и взрослым. Или это к фильмам относилось? Склероз. А всё почему? Да потому что приходится играть вот в такие игры по долгу службы. Вас же никто не заставляет, поэтому не повторяйте сей скорбный опыт, будете жалеть.



Впрочем, закончить всё равно хочется на позитивной ноте. Поэтому, если вы относите себя к фанатам вселенной Bionicle, конструкторов LEGO, немых персонажей, ярких картинок и занудного собирательства — играйте на здоровье. Причём представители последней категории рискуют получить в процессе игры множественный оргазм.

Засим раскланиваюсь и желаю вам всех благ. А если вам показалось, что я сегодня слишком зол, то поспешу вас успокоить. Вы не видели, каким я был вчера.

Я сегодня не такой, как вчера...

Впрочем, Лару с игрой для обзора повезло не намного больше, чем мне, хе-хе...

Lar

ЗАВТРА ВОЙНА ФАКТОР К

Разработчик: CrioLand
Издатель: 1С
Жанр: Space arcade/simulator
Системные требования:
✓ **минимальные** — P 4/Athlon XP 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓ **рекомендуемые** — Core Duo 2/Athlon 64 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Чем отличается агент от кадета?

Ну, в первую очередь, конечно основательностью, кадет — что? Кадет всё делает бессистемно, по наитию, так сказать. Есть вдохновение — кадет работает, нет вдохновения — не работает... И вообще, кадеты неосновательны, бегают, что-то там суетятся... Нет, это не серьёзно.

Другое дело — агент. Настоящий агент ДЗВР отличается серьёзным продуманным подходом. Свой героический труд мы привыкли организовывать с совершенной точностью, с учетом всех тонкостей научной организации и малейших бытовых нюансов.

Вот, что такое с точки зрения кадета послеобеденный сон? Мелочь! Сущий пустяк!

А вот я, агент Lar, точно знаю, что послеобеденный сон — это важный ритуал, помогающий поддерживать особое состояние духа, необходимое для борьбы во имя добра и справедливости во всех мирах.

Размышляя в этом ключе, я, прямиком из столовой направился в сторону лестницы черного хода — не так давно на заброшенном, а потому тихом и спокойном четвертом этаже Департамента обнаружилась просто замечательная садовая скамейка, уж не знаю, как она туда попала, возможно, ответ кроется в покрывающих её надписях, к примеру: «Вася, Фима и Дима тут пили»... Но, на самом деле, это не так уж важно. Важно, что там тихо, спокойно, а главное — если что... ну, там, задание какое внеплановое — никто не найдет и не разбудит.

Через несколько минут я, блаженно растянувшись на твердых досках, провалился в почти безмятежный сон.

Быть абсолютно безмятежным ему помешал странный глюк...

Перед тем, как провалиться в сон, я как будто услышал странный, можно сказать, даже зловещий голос, донесшийся из ближайшей вентиляционной отдушины: «Спишь? Ну-ну...» — сказал он...

Я решил в полудреме, что это мне показалось.

* * *

Жуткий грохот ворвался в мой сон, прервав томные грезы о трёх ведьмах-тройняшках с Марса. Оглушенный и потерявшийся, я вскочил как по тревоге и с ходу, не успев вспомнить, где я, метнул в источник звука три заготовленных на экстренный случай заклинания. Спецагент Талер (потому, что источником звука был он) щитом отразил молнию в ближайшую стену, булавой отбил заморозку в угол (бедные паучки!), отбросив щит, поймал файербол левой рукой, и, прикурив от него, отправил огненный шарик в ближайшее окно.

— Спишь? Ну-ну... — сказал Талер, отшвырнув булаву в дальний угол к куче покрытого ржавчиной средневекового оружия, откуда, как догадался я, он незадолго до того её со щитом и достал, чтоб разбудить вашего покорного слугу страшным грохотом металла о металл. Вопрос, как он меня нашел — оставался пока открытым, да и далеко не первостепенным.

— Вот ты спишь, а тем временем работа стоит, отчетов нет... И более того. Враги — злокозненные замыслы куют!

— Э-э-э, шеф... — начал было я.

— Куют, и не сомневайся! Я тебе прямо скажу — зря мы этим инопланетянам верили. Стало известно, что они, — ну, ягну с чоругами, — против России сговорились, и готовят акт. Агрессии, а не чего-нибудь! А зороастрийцы... помнишь, мы их еще мочили? Так вот, они вроде как капитулировали, но всё равно пошаливают.

Короче, твоя задача — отправится туда опять, и всех там окончательно пацифизировать. Связь по коду четыре, в письменном виде, по завершении — отчет на стол. Крайнее время — завтра, что не ясно?

— Э-э-э, шеф... — наконец пришел в себя я — а мы, вроде, в прошлый раз вдвоем ходили... И вполне продуктивно получилось...

— Угу, особенно, когда ты пол-отчета случайно стер за два часа до сдачи. Нет уж, много чести им сразу двух агентов. Давай, портал тебя уже ждет.

Техническое отступление

Признаться, устанавливать на свой компьютер «долгожданный» аддон к чудо-космосиму «Завтра война», от новосибирской *Crioland* у меня не было никакого желания. Уж больно неприятные впечатления остались от оригинала и ожидать, что **«Завтра война: Фактор К»** изменит что-либо принципиально в лучшую сторону — было бы верхом наивности.

Словом, предчувствия были самые нехорошие... И они меня не обманули.

Ей Богу, можно было бы отправить вас к нашей с Талером осенней статье по оригиналу, с припиской: «То же самое, но хуже». Более верного представления о сути «Фактора КЫ» всем читавшим я дать не смогу — и не сомневайтесь.



Письмо первое

Код защиты: зеленый
Куда: ДЗВР, штаб-квартира
Кому: спецагенту Кириллу Талеру

Приветствую вас, разлюбезный Кирилл Вольдемарович. Докладываю вам, что переход прошел нормально, и вновь нахожусь я в теле гвардии старшего лейтенанта ВКС Российской директории Андрея Румянцева. Также, довожу до сведения вашего, что Румянцев наш ничуть не изменился. Ну, разве что, заматерел и командует теперь эскадрильей, и то далеко не на всяком задании...

Правда, командование это самое обустроено странно: приказ отдельной машине отдать — никак невозможно, только эскадрилье целиком. Что, впрочем, не критично, всё равно в здешних условиях оно и не нужно — натравил подчиненных на супостата, сидишь, смотришь, как они врага бьют, да семечки лузгаешь — вот и вся тактика, другой тут не надо. Хотя, с выполнением приказов у подчиненных иногда возникают... ммм... такие интересные затруднения, что начинаешь задумываться — как эти люди вообще прошли медкомиссию и попали в армию? Конечно, Объединенные Нации понесли серьёзные потери в войне с Конкордией, но ведь не до такой же степени, чтоб брать на службу людей, иногда забывающих только что отданный приказ на атаку или не способных собраться в строй в течение нескольких минут.

Странное дело...

Впрочем, я еще с прошлого посещения думаю, что все здесь какие-то странные. Нет, всё понимаю, тут живут правильные русские военные, которые матом не ругаются (хотя, всем известно, что армия без мата — что солдат без автомата)...

Ну не ругаются ни матом, ни просто так — это хорошо, присутствие духа, всё такое... Но взамен нецензурщины бравые космолётчики заболели каким-то пристрастием к совершенно канцелярским оборотам речи и любовью к неживым языковым конструкциям. Не: «Ров опоясывает месторасположение склада» — конечно, но иногда как ввернут, без всякой иронии... Надо будет поручить научному отделу ДЗВР изучить корни этого феномена.

Поведение местных тоже смущает. Вот скажите, когда один из первых военных представителей ОН в системе Макран, где происходит большая часть событий игры, знакомый вам товарищ Иванов (да светится его благая лысина), очень позитивный ГБист (кажется иногда, что сошел к нам прямо из книжек про отважных чекистов и пограничников) в чине явно не ниже полковничьего... Так вот, когда эта важная персона самолично устраивает для новоприбывших летёх-истребителей экскурсионный вылет по местам будущей службы — это реалистично, или как?

Нет, можно, конечно, сказать, что Румянцев, хорошо знакомый этому деятелю еще по известным вам событиям, у него навроде порученца, и ввести старлея в курс дела Иванову принципиально. Но всё равно натяжка получается.

Теперь же вынужден прерваться, так как командуют готовность к вылету — похоже, мятежные клоны-недобитки, отказавшиеся сложить оружие по договору о перемирии, снова шалят.

Конец записи.

Техническое отступление 2

Конечно фирменный российский, не побоюсь этого слова — великодержавный ура-патриотизм, которому оригинальная «Завтра война», несмотря на всю свою убогость, обязана популярностью в некоторых кругах (не удержусь от иронии — до чего же всеядная публика), остался, но в целом — градус его в пределах допустимого. До вполне националистического (это в тех самых кругах сейчас модно) гоп-стопа из заключительного романа трилогии «Время — московское!», «Завтра война» — и игра, и тем более — чертовски неплохая (жаль, что окончание все перепортило) книга не опускалась никогда, а в «Факторе К», и того более, — даже интернационализм какой-то проклюнулся. Инопланетных супостатов, нежданно-негаданно нагрянувших в систему Макран с неизвестными целями, представители человечества мочат разудало и сообща, дружно совершая подвиги. Всего-то делов, оказывается! Найти против кого дружить — и дело с концом!

Письмо второе

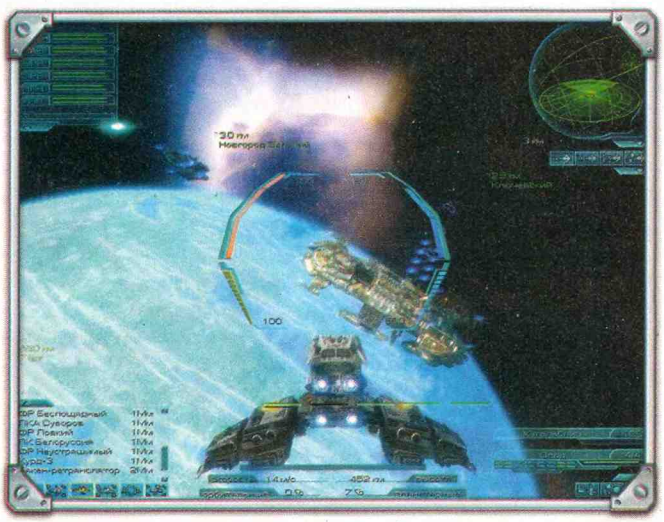
Код защиты: зеленый
Куда: ДЗВР, штаб-квартира
Кому: спецагенту Кириллу Талеру

И снова приветствую вас, Кирилл Вольдемарович.

Правы вы были, ой правы... — куют враги злокозненные замыслы! Еще как куют!

Ого-го сколько наковали! Бьёмся вот теперь с объединенными силами ягну и чоругов. С чего это они на нас напали — не имеем пока ни малейшего понятия. Тов. Иванов что-то знает, но, как Шерлок Холмс, дедуктирует и молчит. А мы-то что...

Мы люди простые — сказано биться, бьемся. Тем более, что делать больше нечего, коварные чужие установили Х-блокаду системы и ни покинуть её, ни получить подкреплений мы не можем.



Ну это всё — общая обстановка, а вот частности.

На днях пилотировал такую трофейную клонскую машину — Гин-298 «сэнмурв», ну, помните, гидрофлуггер — на воду садиться умеет. Ну, мне и звену моему приказали — сесть на воду и «притереть» машину к терпящему бедствие фрегату. Так знаете, поразительная штука выяснилась, «сэнмурв» этот на воду садиться-то — садится. Да вот только «притирать» его возможности никакой — он плавать не умеет! При скорости на воде, отличной от нулевой — взлетает на воздух тут же! Вот вам и гидрофлуггер, вот вам и «притереть» — пыль в глаза одна...

Так, у нас снова что-то не слава Богу, и снова лететь мне... Знали бы вы, как оно мне уже осточертело!

P.S. Мохнорылу Вольдемортовичу — поклон, хоть я в него и не верю.

Конец записи.

Техническое отступление 3

Техническая часть игры осталась без изменений, отметить стоит разве что похорошевшие облака, да некоторые спецэффекты. **Графика**, как и раньше, не внушает, но и не раздражает (хотя персонажи, научившиеся говорить, не раскрывая рта — это уж полная халтура!).

Звук и **музыка** — совершенно те же. Хотя нет, бесившую всех без исключения дурацкую озвучку пилотов в бою, слава Богу, заменили, новые реплики врагов/друзей иногда ничуть не луч-

ше тех, что были (хотя «Сколько ты не фигуряй...» и «Всё тебе мало, аспид!» — мы больше не услышим — ура!), но зато их на порядок больше, да и произносятся они не столь нелепыми голосами.

Добавлена пара *флуггеров* и даже космических кораблей и...

Да, в общем-то, и всё.

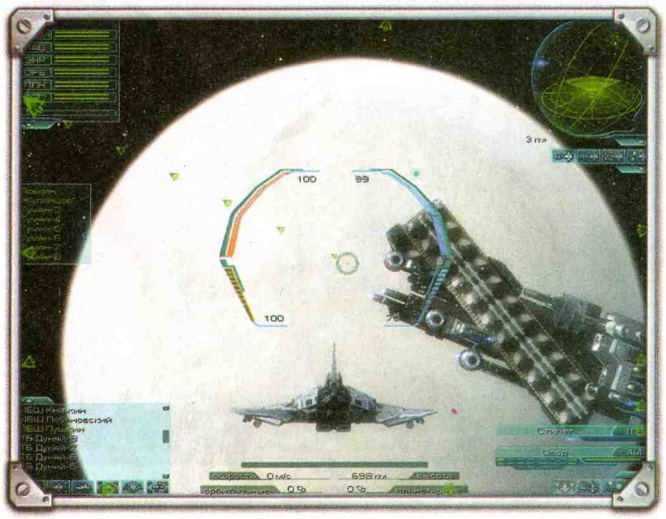
Хотя нет! Я же не сказал еще о самом «революционном», так сказать, нововведении — **ускорителе времени**! Представляете! Авторы, всю оригинальную игру заставлявшие нас летать по пятнадцать минут из точки «А» в точку «Б», догадались, наконец-то, что такая штука очень бы не помешала!

Ура, товарищи! Прогресс налицо!

От скуки, правда, это ни на секунду не спасает, потому, что миссии стали еще нуднее, чем были. Всякий, кто играл в оригинал, должен на этом месте воскликнуть: «Куда еще?!»

А вот так вот! В Crioland решили, что менять, как следовало бы по-хорошему, гейм и левелдизанеров на мыло и керосин — пока не стоит. «Завтра война» — уже пройденный этап, её уже принципиально не улучшить, так что пусть склепают еще аддончик. И потом — продается? Работает? Зачем что-то менять?

Ребята и склепали дополненьице, не приходя в сознание. В «Завтра войне» некий азарт и динамизм масштабному «догфайту» всё же был присущ, и кое-что от ваших действий там всё же зависело...



В «Факторе К» же торжество скриптов достигло апофеоза, назвать происходящее на экране **геймплеем** — язык не поворачивается.

Это такие постановочные сценки, а ля любительский театр с модельками флуггеров/звездолетов вместо актеров. Всё расписано поминутно, всё крутится вокруг Главного Героя, и просто так, без его участия, никто ничего делать не будет, триггер не сработает, скрипт не запустится... Казалось бы, такой схеме, при хорошей проработке, должен быть присущ безумный драйв и замечательный динамизм... Угу, при хорошей проработке — конечно. А при такой, как в «Фактор К», — дай Бог не заснуть посреди миссии.

Вот попробуйте как-нибудь не поучаствовать в бою, просто подвесьте свою машину в полусотне километров от основного места действия и понаблюдайте... 90% — что всё закончится в вашу пользу безо всякого вашего участия (отправление в бой эскадрильи — не в счет). Роль игрока в разыгрываемом по сценарию дизайнеров спектакле — исчезающее мала, а зачастую вообще равна нулю (летать между оговоренными в триггерах точками можно и обезьяну научить... ну или собаку ученую...). Конечно, динамичный бой — это ведь балансить и балансить, тяжелая работа и уравнение со многими неизвестными... К чему заморачиваться? Проще намалевать такое соотношение сил, в котором наверняка всё пойдет так, как задумали сценаристы. Роль игрока в такой системе сводится к роли эдакого свадебного генерала — успел подстрелить кого, до того как наши всех завалили? Ай да маладца! Есть, есть еще порох в пороховницах, ваше превосходительство!

Не успел? Всё равно герой!

Не многим лучше вариант, когда вам дают нечто посерьёзней истребителя, и отправляют совершать подвиги в одиночку. Предусмотрительные разработчики даже к этой задаче подходят с подкупающе наивной прямотой. Ей Богу, задачи игрока в таких миссиях можно пошагово расписать примерно так: лететь на точку X, обнаружить «неожиданно» скопление врага, обстрелять их безумно мощными и дальнобойными ракетами «альбатрос»... Фактически, это — простой виртуальный тир, где ваша задача — перестрелять противников на о-о-очень дальних подступах. Уничтожили с безопасного расстояния N целей, которым, зачастую, до вас и дела нет — вот и скрипт сработал, ура-ура, вы герой, вас все любят! Интере-е-есно...

А вот и флуггер, который не может быть уничтожен противником, так как нужен для будущей скриптовой сценки, а вот и танк, который не взорвется, пока вы не израсходуете все тяжелые боеприпасы (ибо дальше по сценарию конкордианскому спецназу положено геройствовать).

Погибнуть в таких условиях, естественно, можно только очень-очень постаравшись, просто делай всё так, как предусмотрели разработчики и приказывает начальство, и всё будет тип-топ. Очень правильная в плане субординации игра...

Я уж не говорю о том, что искусственно затягивающие геймплей миссии «лети туда — потом обратно» — никуда не делись.

Разве что сценаристы иногда развлекают диалогами да интересно обставленными сюжетными ходами (весьма банальными, впрочем, если зрить в корень)...

Словом — крайне топорно и очень вяло. Вопрос, мучающий многих обозревателей: «А видали ли разработчики пристойный космосим?» — все время прохождения волновал и меня.

Думается — видели, конечно. Но (житейская мудрость) — переживать и осознавать — принципиально разные вещи.

А если по-простому — видели, но впрок это им не пошло.

Если Crioland намерена не менять принципы своей работы и дальше — им нужно срочно переключаться на адвенчуры.

* * *

Сдав отчет, как раз к завтраку, я отправился сначала в столовую, а потом на злополучный четвертый этаж, надеясь досмотреть вчерашний сон. Однако на облюбованной скамейке обнаружилась огромная похрапывающую туша двухголового огра... Нет, всё-таки по нашему Департаменту поразительно быстро распространяется полезная информация.

— Бато, эй, Бато! — я требовательно потряс здоровяка за ногу.

— Чего тебе? — пробормотала левая голова, приоткрыв правый глаз.

— Чего-чего... Это моё место! И я тут спать буду!

— Угу, уже — огр закрыл глаз, явно намереваясь почивать дальше.

— Бато, эй Бато, а ты отчёт про своих Lego-расчленителей сдал? А Талер ругаться будет... — огр пренебрежительно фыркнул, — а ещё нуде-е-еть...

Bateau скривившись, как будто разжёвал лимон без сахара сел и принялся протирать глаза.

— Ну ладно, уговорил, — сказал он, потягиваясь. — Только, это, место для меня попридержи...

Через минуту я уже удобно устроился на твёрдых, но родных досках, к тому же предусмотрительно нагретых телом дружественного огра.

Нет, жизнь, определенно, хороша, несмотря на всякие...

— Отчего солдат гладок? Поел — да и на бок! — отчетливо сказало из вентиляции.

— А ты вообще молчи, — ответил я. — Я в тебя — не верю!

Разработчик: Eurocom Entertainment Software
Издатель: Disney Interactive Studios
Жанр: экшен
Системные требования: P 4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

Pirates of the Caribbean: At World's End

И снова они

Есть такой диагноз — «не лечится». Не «неизлечимо», не «безнадежный больной», а именно — «не лечится». Потому что не хочет, потому что не может, потому что такова его нелегкая судьба. Пациента в смысле. Игроградской психиатрической лечебницы имени Доктора Кертиса. Новенького пациента. Считает он себя пиратом, и не просто пиратом, а пиратом Карибского моря. Носит широкополую ветхую шляпу, пластиковую саблю у пояса, все время пьет ром и говорит что-то о конце света. Сначала лечащий врач подумал, что пациент бывший монтер или на худой конец электрик, но все оказалось гораздо страшнее. В карманах штанов Самопровозглашённого Пирата была обнаружена засаленная карта с каким-то островом, морским дном и подписью «Черная Борода». Недолго думая, санитары взяли отпечатки пальцев у новичка-пирата, послали запрос в ДЗВР и получили прогнозируемый ответ. Господин пират Карибского моря попал в игроградскую больницу прямиком из игры **Pirates of the Caribbean — At World`s End** — классической геймы по не очень классическому фильму о пиратах. Так что все его истории о сундуке мертвеца, «йо-хо-хо» и даже о бутылке рома были фактически чистой правдой. С огромной грустью главврач больницы постановил — пациента отпустить, но с полным допросом, по всей форме гестапо. Потому как нельзя отпускать очередную «суперяркуюигрупофильму» без полного допроса. Глядишь, навредит кому.

Сродни селевому потоку

Отстой-игры льются на нас, смывая все сомнения на своем пути. Они не смотрят по сторонам, не заглядывают в чарты и таблоиды, им не интересен рейтинг лучшей игры года. Их цель проста и незатейлива — положить в копилку кое-какой компании кое-какую сумму денег, снятую с кое-каких облапошенных фанатов кое-какого фильма, побившего кое-какие рекорды за первую неделю проката. И не нужно думать о графике и физике, долой мысли о сюжете и спецэффектах: криво прорисованный капитан Джек Воробей — это все-таки капитан Джек Воробей, а Уилл Тернер так и останется Тернером, какое бы плачущее лицо и большие глаза ему не вытворили недохудожники. А значит, игру купят, снова купят и еще хотя бы разик купят. И неважно, как она сделана и сколько криков негодования она вызовет. Игра по фильму — это игра по фильму, а все остальное ерундовая ерунда! Ура-ура! Удачных проектов подобного плана единицы, все остальное — «отстой, в который мы играем». Я уверен — эта топовая рубрика будет обновляться с завидной частотой и умрет, боюсь, только тогда, когда взорвутся все компьютеры мира. Возможно, даже одновременно. Грустно, но так оно и есть. И никакие там золотые песо вам не помогут — игровой корабль «Пиратов Карибского Моря 3» затонул, едва сойдя со стапелей. И никакая богиня Калипсо никаким своим заклинанием никому уже участи не облегчит.



Начинает похоронную песню карибских головорезов сюжет. Оглянувшись на вторую часть игры про героических «Пиратов», разработчики решили не усложнять себе лишний раз жизнь и не путать героические битвы Джонни Деппа и Орландо Блума со всеми известными и не очень известными пиратскими главарями прошлого — сюжетная линия геймы соткана из кусков второй и третьей части кинофильма, плюс несколько вольных вставок на закуску. Добыть сердце Деви Джонса, пофехтовать с туземцами, решившими принести в жертву капитана Джека Воробья, повоевать с Кракеном, опуститься на дно моря, собрать всех пиратских капитанов на собрание и т.д., и т.п. — все эти и много



других до боли знакомых действий мы будем выполнять в ускоренном темпе, неистово маша саблей и откровенно зевая во время межуровневых ужасных вставок на корявом движке игры. А что вы хотели — все сразу и на золотом блюде? Нет, раз уж игра про Пиратов Карибского Моря, значит и играть будем на движке, разработанном, по всей видимости, шаманами племени карибов. Иначе никак. Да и не расстраивайтесь вы сильно — подумаешь, враги квадратнее главных персонажей на целую трапецию, это ж мелочи жизни! Зачем вам нормальные спецэффекты и более-менее продуманная боевая система? Пара-тройка дебильных комбо и взрывы времен рождения «Дюк Нюкема» — это самое то, что нужно. Это их подарок нам. Кланяйтесь разрабам в ноги, они же старались ради денег, сидя с куском пиц-



цы в правой руке и программируя левой, не забывая поминутно забегать в Инет, пошпилить во всякие онлайн игрушки. Напряжение вредно для здоровья хорошей игры по кинофильму! Геймы надо разрабатывать не напрягаясь, таков тайный девиз **Eurocom Entertainment Software**, и они следуют ему на все сто железных процентов. Как это все уже надоело!

Неудивительно, что *искусственный интеллект* врага достигает уровня подплинтусных тараканов и проигрывает им при первой же схватке. Стандартные тупоголовые горе-воины нападают на вас всем скопом и даже иногда попадают по телу вашего подопечного своим сверхопасным оружием, вот только убить вас



они смогут лишь если вы перестанете нажимать кнопки «удар-блок» и вообще уйдете от компьютера. А, ну или если вы не станете «кушать» огромные туши то ли жареных куриц, то ли индеек, регулярно выпадающих из поверженных супротивников и нехило пополняющих здоровье. Когда такая «курка-индейка» выпала передо мной в битве на морском дне, на фоне мертвого Кракена, стены моей квартиры затряслись от громкого смеха вашего покорного слуги. Умеют же западные парни делать игры. Ох, как умеют. Дать бы им по рукам за такое много раз!



Общую картину хаоса, бедлама и безобразия пытается вытянуть звук. Получается это у него со скрипом, хлипом и громким истошным криком, но немного, очень немного получается. Нет, я не говорю, что стандартный «пух-пух» и «дзынь-дзынь», отображающие горячие перестрелки и сабельные схватки, это круто и хорошо, нет, ни в коем случае. В игре очень неплохо и весело



проработана озвучка персонажей. То размалеванные в мрачные Цвета Смерти туземцы пробормочут что-то смешное на своем бормотунском, то Джек Воробей ввернет какую-то едкую фразочку, отправляя очередного глупого врага на корм акулам, то грязный пират после очередного сабельного удара сообщит, в какое пекло и кого из нас он проводит до самых дверей. Как ни крути, но звуковое сопровождение игры — это единственное светлое пятно, радующее глаз на темном полотне электронного отстоя. Слава Пиратам! Даже Tortuga — TwoTreasures, и та была в пять раз лучше продумана и в десять раз лучше сделана. А ведь я ещё даже не начинал говорить про геймплей.

Буйство глючной мысли

Который раз решив сделать упор на консольные консоли, господа разрабы, само собой, не особо утруждали свое эгоистичное эго тяжелыми попытками хоть как-то поддержать виртуальный имидж и портировать игру на

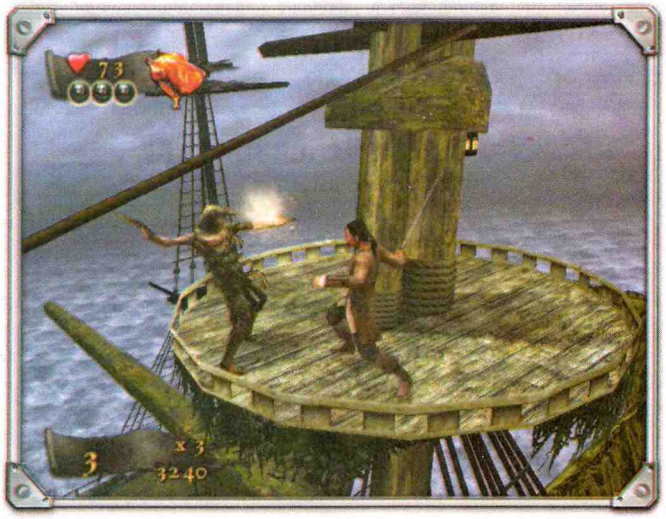
ПК нормальным образом. А зачем? Ведь, как уже ранее кричалось, игру всю равно КУПЯТ. Только из-за личика Кейры Найтли с треугольным подбородком и харизматичного фэйса Чоу Юн-Фата, украшенного плоско-выпирающими шрамами. Ведь это же, елы-палы, какая возможность, лично побегать капитаном Барбоссой по пристаням и кораблям и руками Уилла Тернера пострелять из пушки по Кракену! И плевать на то, что на электронно-игровой практике это будет очень тупо и однообразно — главное ВОЗМОЖНОСТЬ. Мда, мечты, мечты, в чем ваша сладость...

Так, о чем это я... ах, да — о кривых портах. Точно! Забудь про сейвы, всяк сюда вползающий! Сохраняться можно исключительно и единогласно только лишь после прохождения уровня, так что если вдруг посреди игры у вас убежало молоко, свалилась с балкона кошка, отрубился свет или выломали дверь грозные соседи, не переживайте — уровень вам придется начинать сначала. Само собой, обязательно просмотрев туповатые межуровневые ролики, которые, к огромному счастью среднестатистического геймера, не пропускаются. Алилуйя и Осанна! Да пребудет с вами Шворц!

Но не думайте — это далеко не ягодки, это только лишь цветочки, притом самые вялые из них. Основная жара начинается после того, как вы пройдете пару-тройку уровней и научитесь кое-как махать саблей, без истошного истерического



смеха сквозь слезы. Ведь господа разработчики из-за далекого Бугра припасли для нас парочку супероригинальных и сверхдрайвовых приколов истинно приставочного толка. К примеру, сцены жаркого «типа боя, типа драки» то и дело будут сменяться легкими паузами, с выскакивающими окошками, в которых будет сообщаться что-то вроде: «Ахтунг!», «Аларм!», «Аттакен!», а после закрытия этого информационного окна ваш основной персонаж должен совершить несколько якобы красивых и смешных движений, раскидывая противников самыми неожиданными приемами, путем нажатия вашими пальцами специальных кнопок, которые будут таинственным образом зажигаться в левом нижнем углу экрана. Лихо загнул, верно? Но не слабее разработчиков! Если вам с первого раза удастся это великое шоу, то кроме прохождения очередного участка уровня сообществу пиратских братьев откроется чудо, в виде магических карт для игры в покер. С их помощью можно мухлевать и всячески обманывать своих соперников за карточным столом в припортовых тавернах. А заниматься этим придется относительно часто, потому что вторая супербомбовая и ароматная фишка разрабов — мини-игры и ТИПА нелинейные ходы, на все триста процентов линейного глупого сюжета. Испробовав пару раз такое издевательство на собственной шкуре, хочется плеваться, кричать и топать ногами по клавиатуре. Спасибо, вам, парни-криэйторы, вы так заботитесь о нас! Только вы не даете нам умереть в неведенье и забытьи под серым хламом таких суперотстойных игр, как S.T.A.L.K.E.R, «Хроники Риддика», The Hulk и прочей маразматической фигни! Только ваши гениальные «нестандартные» ходы в «Пиратах Карибского Моря 3» спасают наши геймерские души от полного уныния. Хвала вам, о великие геймгуру! Ведь вместо того, чтобы создать игру на нормаль-



ном движке, вы даете возможность Джеку Воробью слегка обокрасть торговца ромом, а взамен красивых спецэффектов предлагаете мини-игру в кости в припортовой таверне. Равноценный обмен, ничего не скажешь.

И что же получается в результате? Что мы получаем после... эммм... динамичных боев за выживание без сэйвов и корявой графики без надежды на успех? Сверхбыстрый полупрозрачный финальный ролик, в котором угловатый Уилл Тернер слишком быстро типа плачет и огорчается, а неуклюжая Элизабет Суонн в горести заламывает руки под неестественным углом. Ах, да, еще есть Джек Воробей, лодка которого слегка таранит корабль самого капитана Черная Борода, и возмож-



ность сражаться различными саблями, открываемыми во время боя. А потом игра заканчивается, и ты не знаешь, радоваться от этого или грустить — рубрика «отстой, в который мы играем» получила солидное пополнение. А жаль.

Вывод

Играть в такое я мог бы посоветовать только фанатам фильма. Мог бы, но не буду. Боюсь, тогда они возненавидят всю кинотрилогию.

Geralt [NBF]

EXPANSION PACK FOR OBLIVION®
2006 GAME OF THE YEAR!

The Elder Scrolls IV: SHIVERING ISLES

Разработчик: Bethesda Softworks
Издатель: Bethesda Softworks и 2K Games
Жанр: RPG
Системные требования: P 4-3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, видеокарта серий ATI X800, Nvidia GeForce 6800 или лучше

Совершенно секретно, перед прочтением съесть

Полуагент Геральт ещё раз осмотрел конверт, непонятно каким макаром очутившийся на его рабочем столе. Обе игроградские марки — «Родина тебя не забудет!» и «Кертис вопрошающий» (та, которая «А ты сдал отчёт?») — выглядели так, будто используются не первый раз.

— Ну-ну, что на этот раз? Так, командировка… сверхсекретное задание, код гамма. Ну, как обычно. Ага, для брифинга посетить **mikportal.org/sectorX.htm**? Ну-ка, поглядим.

Авторизировавшись в системе, полуагент нашел в личных файлах текущее задание. Тому, что оно значится как «в работе» он не слишком удивился — обычная практика Департамента — ты либо делаешь что поручено, либо делаешь это очень быстро.

— И что тут, к чему такая секретность? Войти в портал, разобраться, выйти. Причем тут маркер особо опасное задания — три зеленых свистка?

— А ты открой папку «Видеоматериалы». Голосу Ягуара за спиной Геральт тоже не удивился.

— Ключи от бункера верни, Кошачий. Я замки сменю.

— Верну, вот вернешься из портала, так сразу и верну. Ты смотри внимательно, не отвлекайся.

Действительно, тут было на что посмотреть. Портал был не то чтобы странный, он был странный до чертиков. Агент, входивший в него, был экипирован по последнему слову техники, по крайней мере техники века так XVI.

— Лепр?

— Угу, смотри дальше.

Счетчик времени в нижнем правом углу экрана крутился бешеной юлой. По прошествии почти полных трех дней портал снова активировался. Из него вывалился Лепрекон — без оружия и доспехов, облаченный в нелепую фиолетовую хламиду и в бархатных туфлях на босу ногу. Он что-то кричал, но слов было не разобрать. Ягуар протянул руку и выкрутил динамики на полную мощность. Теперь, хотя и с трудом, можно было расслышать отдельные фразы:

С мармеладом в бороде
К своему папаше
Плыл медведь в сковороде
По кудрявой каше!

— О боже мой… Что это с ним?

Над землей арбуз летит
Он чирикает, свистит:
«Я — горчица, я — лимон!
Я закрылся на ремонт!»

В кадре навстречу агенту уже неслись санитары, длинные рукава смирительных рубашек развевались на ветру. Лепрекон не унимался.

Раз в галошу села Лошадь
И сказала: «Я — Галошадь,
На гитаре, на гармошке
Буду делать игогошки!»

Санитары ласково облачили несчастного в смирительную рубашку и вывели из кадра. Портал продолжал светиться.

Геральт вопросительно посмотрел на Ягуара.

— Он в порядке… ну или почти в порядке. Проходит курсы реабилитации. Уже понял, где находится, правда, постоянно зовет Ранда. И периодически вскакивает на кровать со словами: «Серый марш идет, серый марш!» Нужно узнать, что там, в портале. Его активность не снижается вот уже сорок шесть часов. Поэтому мы посылаем тебя.

— Яг, слушай, а та страховка, которую выплачивают семьям агентов, гм… пострадавших во время исполнения, она еще существует?

— Упразднена в связи с урезанным финансированием.

Геральт тяжело вздохнул.

— Командировочные будут?

— Посмертно.

— Это был риторический вопрос.

От мании до слабоумия один шаг

Провинцию Сиродиил Геральт знал как свои пять пальцев. И этого островка в Нибенейской бухте отродясь не водилось. И эта многоликая голова, во рту которой сияет портал, доверия не внушала. Геральта встретил замаскированный под местного служащий департамента.

— Ну наконец-то, местные так и лезут в эту дыру. Туда войдут нормальные (если нормальным можно назвать ходящего на задних лапах кота с кинжалом в руках), а выходят больные на всю голову. На людей бросаются, несут всякую ахинею, наших уже пять человек и вовсе не вернулось. Мы все ждали, когда следующий агент прибудет, предыдущий-то, бедолага, совсем того… Не выдержал.

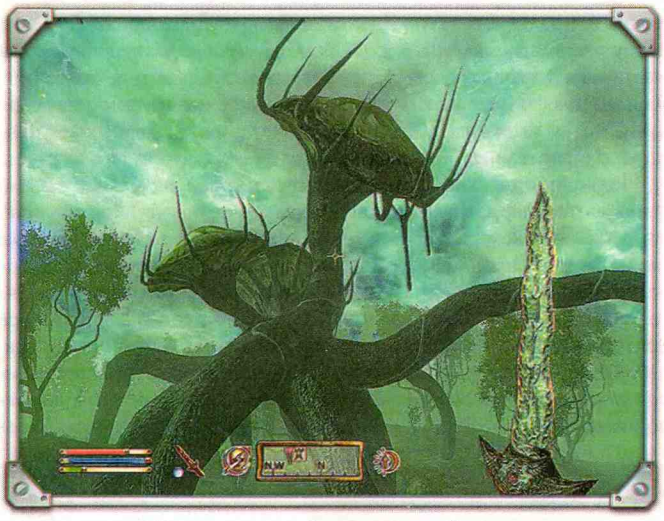


— Я не агент. Я так, мимо проходил. Значит так, никого больше не пускать, местных пинками заворачивать назад, народ из Департамента, впрочем, тоже заворачивайте, если через две недели не вернусь — опечатывайте портал и передайте в контору, пусть деньги с моего счета перечислят доктору, который будет проводить тестирование Джека Томпсона на вменяемость.

Полуагент шагнул в светящееся облако

Geralt[NBF] > ДЗВР > День первый

А я уже успел забыть, как тут красиво. Это уже не Сиродиил, это другое. Видели ли бы вы это небо! Оно великолепно, я не могу описать это словами, его просто нужно видеть собственными глазами. Однако я отвлекся. Войдя в портал, я оказался в комнате, в которой меня встретил странного вида человек. Говорил он с явным английским акцентом. Введя меня в курс происходящих событий (меня ожидает принц даэдра, повелитель творчества и безумия, Лорд Шеогорат, безумный бог, и прочая), уточнил, действительно ли я хочу войти. Запись нашего с ним разговора отсылаю вместе с этим отчетом. Беглый осмотр помещения наркотических веществ не выявил, хотя судя по тому, что говорил этот человек, он явно что-то употребляет. Я согласился посетить этого Шеогората, после чего комната распалась на тысячи разноцветных бабочек, а я оказался в совершенно неизвестном месте. Первое, что бросается здесь в глаза, это огромные, гораздо выше деревьев, черные и оранжевые грибы. И только потом замечаешь прекрасное разноцветное небо, раскинувшееся над странного вида небольшим городишком. Попрошу занести в протокол, что никаких наркотических средств я не употребляю, а все увиденное мною существует на самом деле. В качестве доказательства высылаю вам пейзаж этой местности, который я одолжил в домике у темно-синего эльфа с красными глазами.



Оказалось, что не все так просто — городок, который тут называют Пределом, населен людьми (а также передвигающимися на задних лапах котами, ящерами в доспехах и темнокожими эльфами с красными глазами), вошедшими в портал и ждущими. Чего именно они ждут, понять не удалось, так как ответы их весьма туманны. Сегодня несколько облаченных в латы искателей приключений на свой афедрон попытались войти в ворота, расположенные на северо-востоке городка. Страж врат, здоровенный Франкенштейн с клинком вместо правой руки изрубил их в капусту. Мне пришлось спасаться бегством. Но ничего, мне тут по дороге попался охотник. Хороший малый, разговаривает с костями, они ему сказали, что помогут убить стража. В полночь мы с ним идем в место под названием Сад Костей. Я уверен, что все будет хорошо.

Geralt[NBF] > ДЗВР > День третий

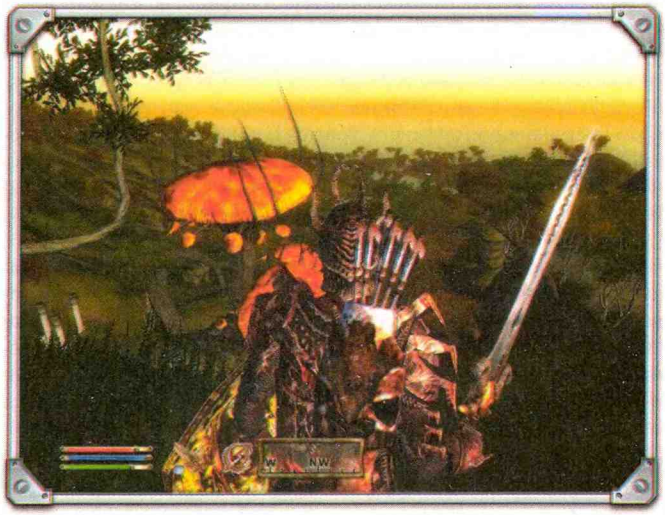
Спешу уведомить вас, что я уже по ту сторону врат. Страж уничтожен, после чего я получил возможность войти в мир Дрожащих Островов через врата Мании либо через врата Слабоумия. Я выбрал первые, хотя на самом деле от этого выбора мало что зависит. На встречу с лордом Шеогоратом (теперь-то я уверен в том, что он существует) я не спешил, первым делом хорошенько осмотрел окрестности. Аборигены тут какие-то недружелюбные, всячески пытаются отправить меня на тот свет, в лучшем случае — на продолжительный больничный. Земли Мании поражают буйством красок, оранжевых грибов тут еще больше, по лесам летают разноцветные огоньки, прямоходящие лягушки с мечами в руках периодически выпрыгивают из-под ближайшего куста. Деменция, (другими словами — слабоумие) несколько иная. Изначально она очень похожа на Ввандерфельские Аскадианские острова и район Горького Берега, дальше ситуация усложняется — растущие вверх ногами деревья, болота, овраги, ужасная погода и крайне недружелюбные обитатели делают Деменцию не лучшим вариантом для проведения пикников. Завтра же посещу правителя этих мест.

Geralt[NBF] > ДЗВР > День четвертый

Как оказалось, местная столица тоже разделена на две части. Блисс — вотчина манийцев, или маньяков. Довольно пестрый, хотя и населенный абсолютно ненормальными людьми район. Крусибл — район деменцев. Мрачные дома, серые улочки, канализация, горожане — форменные психи, чувствуешь здесь себя довольно неуютно. Стража в каждом из районов своя — Золотые святые в Блиссе, Темные Искусительницы в Крусибле. Разные-то они разные, да все на одно лицо. Это настораживает.

Лорд Шеогорат оказался весьма странным человеком. Впрочем, человеком он как раз и не оказался — его выдают глаза, у людей не бывает змеиных глаз. Судя по его речи, большие оранжевые грибы активно используются в местной кулинарии. Услышать что-либо вразумительное из уст безумного бога довольно проблематично. Сам не успел осознать, как отправился выполнять первое его поручение. А куда было деваться — правитель проявляет чрезвычайную склонность к садизму и методам физического воздействия, вызывая навязчивые аналогии с любимым нами всеми Департаментом.

Впрочем, общение с местным владыкой не прошло безрезультатно: начал замечать за собой неадекватную реакцию на определенные события. Жалко, что наш психопатологоанатом уволился, нужно срочно искать кого-то на вакантную должность. Пусть обследует меня после того как я выберусь отсюда. Сегодня по приказу лорда починил местный Форт Буаярд. Комнат в нем немного, хотя и охочие поиграть тоже в очередь не выстраиваются. В этот раз пришло всего трое. Вы же знаете, что я не люблю бессмысленного насилия, так что поступил я с претендентами по-человечески. Просто свел с ума. Было весело, хотя я ожидал большего.



Вернувшись во дворец, я получил от лорда право вызывать его камердинера в любой момент. Он парень толковый, советы дает весьма дельные, да и выглядит единственным нормальным человеком в этом дурдоме.

Geralt[NBF] > ДЗВР > День пятый

С ума сойти. За сегодня я стал придворным в обоих местных домах. Сначала помог главному вельможе манийцев добыть некую чашу, снимающую негативные эффекты от использования местного наркотика (я знал, знал, что без этого дела тут не обошлось!) Оказалось, это не оранжевые грибы, а слизь, которую добывают из местных насекомых, хотя грибы я бы не стал сбрасывать со счетов, уж больно они большие и оранжевые. Каюсь, пришлось попробовать эту дрянь и самому, иначе мне бы не удалось пройти через пенек в подземелье к этим жукам (боже, какой бред я несу... но вы меня должны понять, тут все такое ненормальное). Путешествие по подземелью утомило не на шутку — однообразные коридоры, мучительная ломка по окончанию действия наркотика — чашку нужно искать очень быст-



ро. Но в конце концов все получилось. Потом пришлось подсобить правительнице Крусибла. У нее тяжелая форма паранойи — всех вокруг считает врагами. Поручила мне разоблачить заговорщиков, желающих ее смерти, наградив попутно званием великого инквизитора и дав заплечных дел мастера в помощники. Потратил на это оставшуюся половину дня и всю ночь. По ходу дела слегка попытал десяток-другой человек и познакомился с одним из местных кузнецов. Маленькая девочка с глазами волчицы без ума от острых лезвий. Нужно будет познакомиться с ней поближе. Она на пару со вторым кузнецом кует отличное оружие и броню. В провинции такого не достать. В итоге заговор раскрыт, виновные покараны, все довольны, все смеются. А больше всех смеется сам Шеогорат. Предлагал мне выступить донором мозгов для пирога. Я инициативу не поддержал.

Geralt[NBF] > ДЗВР > День восьмой

Прошу прощения за задержку с отчетом — события стремительно развиваются. Оказывается, Серый Марш, о котором постоянно твердил Лепрекон, свершится! Об этом меня уведомил сам Шеогорат. Этот Серый Марш, есть не что иное как местный вариант Апокалипсиса, который происходит с интервалом в несколько тысячелетий. После чего все начинается заново. Как раз сейчас начинается. А происходит он по вине некоего Джигаллага, подлого принца даэдра, мерзкого лорда Порядка. Бред, скажете вы? А вы видели этих Рыцарей Порядка? Настоящие убийцы, закованы в броню по самое не могу. Появляются из таких огромных кристаллов, которые являются своеобразными порталами в этот мир. Но ничего, я делаю благое дело, я спасаю этот мир от вредителей. Оказывается, что эти порталы можно закрыть, стоит всего-навсего вырвать сердце трем рыцарям и положить эти сердца на кристалл. Чем я, собственно, и занимался несколько дней подряд. Параллельно зажег Огонь Агона и помог стражам Золотых Святых. Темные искусительницы хотя и носят волнующие одежды, но их принадлежность к Деменции меня не греет.

Ах да, я же теперь предводитель манийского дворянства! Правда, Тейдона, предшественника, пришлось отравить, ну да кого нынче волнуют такие мелочи. Можно было бы стать и главой противоположной фракции, трудов-то — вырвать сердце из груди герцогини. Я-то теперь спец по вырыванию сердец, да только надоело уже. А вот в последнюю неделю я никого не травил, так что выбор очевиден.

Вчера воевал с призраками. Синие призраки хорошие, а вот зеленые — совсем наоборот. Помогал синим. Нет, я не ел оранжевых грибов, и слизь жучиную тоже не ел. Это было на самом деле — эти души сам Шигорат проклял, а за что — не скажу, вдруг вам тоже захочется прийти сюда повоевать.

Сегодня оправлюсь отвоевывать Предел у рыцарей Порядка. Совсем охамели.

Geralt[NBF] > ДЗВР > День десятый

Эвона оно как повернулось... я даже не ожидал, скажу честно. Развязка стоит того, чтобы ее увидеть. Дальнейшие данные передаю в зашифрованном виде во избежание утечки информации. Скажу только, что процесс создания нового Стража Врат мне понравился, всегда любил лего. Касательно мира Дрожащих Островов спешу уведомить вас, что портал больше угрозы не представляет, а я задержусь тут на некоторое время, имеются некоторые незавершенные дела. Художник тут один попросил меня галлюциногенов принести — свои кончились, и он никак не может дорисовать картину. Занимательная картинка получается, кстати.

Подводя итог, хочу отметить, что острова оказались миром довольно своеобразным, но чертовски красивым. Монструарий пополнился некоторыми примечательными экземплярами (собака без кожного покрова выглядит довольно забавно), аборигены особо не отличаются от виденных нами в провинции Сиродиил, зато появилось несколько очень колоритных персонажей. Теперь никто не скажет, что персонажи в Oblivion не запоминающиеся. Общение с одним только Шеогоратом чего стоит. Сюжетная линия и задания, с которыми мне пришлось столкнуться, однозначно интереснее тех, которые были в оригинале, хотя от некоторых



из них я ожидал несколько иного качественного уровня. Но и так вышло очень даже неплохо. Так что если кто-то опять заведет старую пластинку, что Bethesda не умеет делать дополнения — не верьте. Наоборот, у ребят дополнения получаются отличными. Так было с Tribunal и Bloodmoon, так вышло и с Shivering Isles. Жаль только, что это единственное полноценное дополнение к Oblivion. Впрочем, до меня тут доходят слухи о том, что в провинции активизировалось некое бандформирование под кодовым названием Рыцари Девяти — думаю, отправлюсь на разведку, в скором времени предоставлю подробный отчет.

Ваш друг и сосед, агент Департамента Защиты Виртуальной Реальности, повелитель безумия и искусств, новоявленный Лорд Шеогорат.

P.S. Как там, Лепрекон, полегчало?

Великі можливості, малий формат



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

artline X²
искусство в стиле 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

BAZ

Majesty: Heroes of Ardania

Жанр: браузерная RPG
Системные требования: Internet Explorer/Mozilla Firefox/Opera
Адрес: www.heroesofardania.net

Мне приходится пробираться по болотам в поисках ядовитых трав и логова пауков в надежде обнаружить там немного редчайшего паучьего яда. Еще один шаг, минус одна цифра на циферблате, осталось 20 ходов...

О времени, ходах и лабиринте...

Разработчики игры, еще только приступая к процессу создания, поставили цель уменьшить время пребывания игрока в игре. Ведь это же браузерка, и девелоперы стремились избавить игрока от необходимости постоянно находиться в Сети, весь день напролет играя в **Majesty: Heroes of Ardania** (как, например, *Ganjawars.ru*, *Timezero.ru*). Поэтому с самого начала была разработана своеобразная **система ходов**. Суть ее в том, что каждый час игроку дается 1 ход, то есть за день игрок получит 24 хода, за 2 дня 48 и так далее. Исходя из этого, в игру есть смысл заходить раз в три-четыре дня, что я и делаю, ибо 100 ходов имеют свойство расходоваться за очень маленький промежуток времени, особенно когда дело касается кача или активного уничтожения монстров. За один ход можно сделать почти все, а именно: попробовать ограбить торговца (при неудаче нас посадят в тюрьму на n-ное количество ходов), устроить небольшую потасовочку (при проигрыше тоже штраф в несколько ходов), за деньги поднять на 1% один из скиллов, предварительно найдя учителя. Некоторые действия требуют нескольких ходов, самые простые примеры: путешествия между городами или выполнение квестов, таких, как сопровождение караванов.

Если вам кажется, что один игровой ход за час реального времени мало, все ваши жалобы с удовольствием выслушают в королевском министерстве времени, правда, его придется найти в одном из городов (на текущий момент я нашел только три города и одну деревню). Вас внимательно выслушают, запишут все пожелания, после чего телепортируют в лабиринт, выбираясь из которого, вы поймете, что с королевскими войсками лучше не спорить...

Вот оно, логово гигантских пауков. Пять больших особей... Пятнадцать раундов, и все трупы, трофеи и деньги мои. Честно говоря, никогда не понимал, зачем паучки носят с собой золотые, может, для брачных игр. Что ж, все собрано, и я могу спокойно вернуться к алхимику со всеми ингредиентами для создания «Яда Болотного Паука»....

Города, квесты, RPG-система...

В игре есть несколько **городов**, в которых происходит основное действие. Как вы, наверное, уже догадались, игра заточена под квестовую часть, хотя PvP тоже присутствует, но в специфической форме. Так вот, про города. На текущий момент автор, как уже сказано выше, нашел только 3 города и 1 деревню, также кладбище, лес, болото, таверну, куриную ферму (на которой разводят Варгов), заповедник гоблинов... Не много для начала, но, судя по форуму игры, это меньше половины локаций, при этом учтите, что на некоторые локации ньюбам лучше даже не заходить — монстры съедят и не икнут.

Начинает игрок в главном городе под названием, если не изменяет память, Валморген, или что-то в этом духе. В городе представлен стандартный набор *зданий*: дворец, таверна, тюрьма, рынок, кузня, гильдии рейнджеров, магов, воинов, воров, библиотека, 7 храмов для каждого из богов мира, трущобы гоблинов, казино, турнирная площадь, ну, и наш любимый вход в канализацию.

Со зданиями, я думаю, все просто, но на некоторых моментах все же остановлюсь. В некоторых из них вам могут на единичку поднять статы за деньги и ходы, а также обучить новым абилкам или проапгрейдить их, обучить заклинаниям и продать схемы для создания предметов из ингредиентов. Еще в определенных городских зданиях вы можете нанимать себе помощников, будь то воин, вор, или грозный колдун...

А теперь мы подбираемся к самому сладенькому и вкусненькому, тому, что мне очень понравилось в игре (не считая того, что она не коммерческая и артов в ней нету). Это **RPG система**. Итак, мы имеем 5 ключевых характеристик *Strength*, *Vitality*, *Intelligence*, *Willpower*, *Artifice*, и 8 второстепенных: *H2H*, *Ranged*, *Damage*, *Dodge*, *Parry*, *Armor*, *Luck*, *Magic Resist*, причем у каждого класса персонажей свой разброс характеристик, а некоторые из второстепенных и вовсе не используются. Разнообразные вещи в игре, как положено, поднимают характеристики, некоторые дают новые недоступные абилки или спелы. А теперь — затаили дыхание и слушаем: в игре *16 разных классов персонажей*, отличающихся не только характеристиками и стилем ведения боя, но и квестами. Так что скучать вам не придется — если надоест играть гордым паладином, можете смело брать гному, моментально почувствуете разницу.



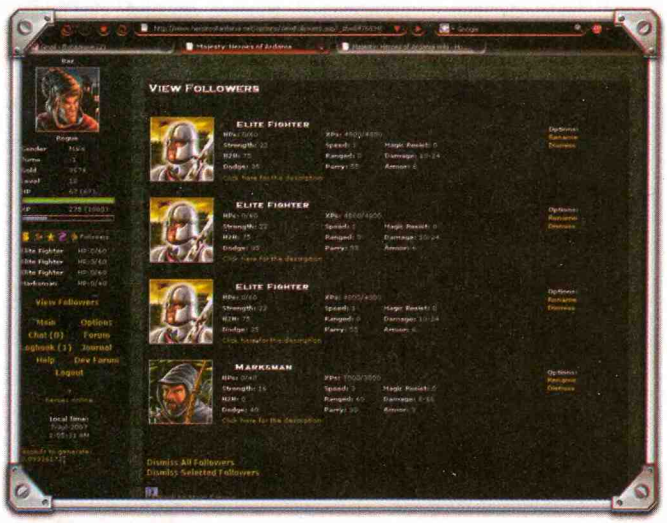
Ну, и чтобы закончить разбор с RPG системы, поговорим об институте *помощников*. В течение игры есть возможность брать себе в команду помощников в неограниченном количестве, причём как людей, так и животных с монстрами. Помощники могут оказаться чрезвычайно полезны. Например, за такими товарищами, как жрицы Крипты и культисты Фервуса, было замечено, что первые чудесно поднимают скиллы и контролят разнообразных андедов, а вторые контролят разнообразную живность: волчков, дриад, мишек, паучков и дендроидов. Также можно нанимать воинов, магов, хулиганов, магов и прочих дармоедов. Ну, не совсем дармоедов, иногда они помогают в качестве живого щита, вот только на начальных уровнях лучше их не использовать — во-первых, наемники стоят денег, начиная от 250 за самого слабенького воина. Во-вторых, они кушают вашу экспу, причем самое подлое в том, что качаются наемнички максимум на три уровня, но экспу все равно жрут, что очень сильно тормозит развитие персонажа. К тому же, порой очень накладно вернуть к жизни убитого спутника, складывается впечатление, что персонаж носит с собой кремированные трупы, в колбах из под пустых хилинг поинтов. Хотя порой помощь наемников просто необходима...

Баньши аккуратно пробиралась по коридору, где-то там, в одном из склепов, ее ждали сокровища катакомб. Богатства и артефакты, которые можно будет спихнуть в городе за хорошие деньги. Вот только за следующим поворотом оказалась не комната с сокровищами, а несколько зомбяков в компании скелетов, и начался бой не на жизнь, а на смерть....

```
You have been attacked by a Skeletal
Warrior, 3 Skeletons and 4 Zombies!
Display Combat ResultsRound 0
Vampire casts Magic Mirror. (MGR+100)
Banshee: Blood for the Goddess of
Death!
Banshee casts FlameShield.
(ARM+4,MGR+20)
Vampire casts Magic Mirror. (MGR+100)
Round 1
Vampire casts Life Leach on Skeletal
Warrior and hits for 12 damage. (24
HPs left)
Vampire adds 8 HPs to self. (50 HPs
left)
Banshee casts Drain Life on Skeletal
Warrior and hits for 14 damage. (10
HPs left)
Vampire casts Life Leach on Skeletal
Warrior and hits for 21 damage. (-11
HPs left)
Skeletal Warrior: *crumbles* (dies)
Vampire adds 8 HPs to self. (38 HPs
left)
(вырезано цензурой)
Round 8
Zombie attacks Vampire and hits for 11
damage. (27 HPs left)
Zombie attacks Vampire and hits for 11
damage. (16 HPs left)
Vampire casts Life Leach on Zombie and
hits for 20 damage. (-6 HPs left)
Zombie: Mmmrrr.. (dies)
Vampire adds 8 HPs to self. (39 HPs
left)
Vampire's Magic Mirror spell wears off.
Banshee casts Drain Life on Zombie and
hits for 18 damage. (27 HPs left)
Vampire casts Life Leach on Zombie and
hits for 24 damage. (3 HPs left)
Vampire adds 8 HPs to self. (24 HPs
left)
Vampire's Magic Mirror spell wears off.
Round 9
Zombie attacks Vampire but Vampire par-
ries the attack.
Vampire casts Life Leach on Zombie and
hits for 22 damage. (-19 HPs left)
Zombie: Mmmrrr.. (dies)
Vampire adds 8 HPs to self. (47 HPs
left)
You are Victorious!

You have gained 32 XPs and 90 Gold!
You used a total of 0 healing aids.
The fight lasted 9 rounds.
```

Вы удивляетесь, что за текст я привЁл выше? Именно так происходит бой, не надо указывать, куда и кого бить или какой *спел* кидать, все будет сделано за игрока, почти как в старом *Majesty*. Хотя некоторые параметры настроить можно, а именно: заклинания, которые может использовать ваш персонаж в бою; то, при каком количестве хитов он может использовать хилинг поинт; количество хилинг поинтов, которые можно использовать за бой; количество хитов, при котором разумней будет отступить, чем продолжать бой.



То, о чем я написать забыл...

Во-первых, такая вещь, как **квесты**. Начальные квесты у всех персонажей одинаковые, но где-то с 5–6 уровня вы начнете замечать вышеописанную зависимость подбора квестов от выбранного класса. Квесты в игре классические, начиная от простенького «Найди и убей гигантскую крысу» или «Отгадай пароль на волшебной шкатулке». Также есть вариант со специализированными заданиями, например, сопровождение каравана в один из городов (очень доходное дело, я вам скажу), а для любителей *хак-н-слеша* есть гильдия героев, в которой вам дадут квесты на тотальное уничтожение определенных монстров, причем штук эдак по 100 или 400.

Во-вторых, то, что написано в моей статье, всего лишь капля из реализованного в игре, а так как автор писал сие дело с температурой под 40, то мог что-то интересненькое и пропустить. Так что, уважаемые читатели, если вас заинтересовали мои записки и вы хотите узнать больше про мир Ардании, добро пожаловать на **http://www.heroesofardania.net**.

P.S. Знание английского обязательно.

Вирджин КЕМПЕР

4 resident evils in one

На самом деле, написать подобный материал я хотел уже очень давно, но постоянный наплыв свежих игровых проектов и секретарская работа беспощадно съедали моё рабочее время, заставляя откладывать написание статьи «на потом». Перед тем как перейти непосредственно к вскрытию самих проектов, стоит немного пояснить, почему именно эта тема никак не давала мне покоя. Дело в том, что общаясь с людьми на тему компьютерных игр и упоминая в разговоре проект **Resident Evil**, слышал лишь отзывы о четвёртой или, в лучшем случае, о третьей части сериала. Когда же я спрашивал своих собеседников о более ранних версиях, то, как правило, натыкался на безразличные пожимания плечами или же фразы на манер «слышал, но не



играл». Тут, наверное, стоит сделать небольшое лирическое отступление и покорчить из себя компьютерно-игрового пенсионера, который считает, что все современные игры абсолютно непригодны для, так сказать, употребления, и что все хорошее отжило себя ещё со времен второго «Квейка». На первый взгляд, смешно, но порой действительно хочется полистать старые страницы собственного дневника.

Как не крути, но ни третья, и ни четвертая часть RE не дотягивает до первых двух по играбельности и оригинальности. В них чувствуется вторичность и некоторая наигранность ситуаций. Также с каждой новой частью разработчики пытались добавить в игру как можно больше action`а, что, в свою очередь, очень сильно влияло на качество игры с точки зрения horror`а.

Впрочем, давайте обо всем по порядку.

Resident Evil (1997)

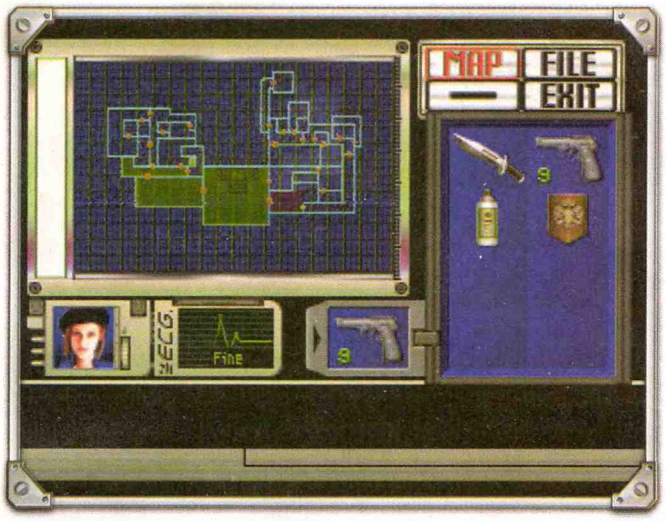
Первую часть игры можно смело назвать прорывом в жанре, чем-то особенным, тем, что преподнесло геймером нечто новое, оригинальное и увлекательное. *Сюжет* предлагал нам роль одного из двух членов спасательного полицейского отряда. Крис Редфилд и Джил Валентайн вместе с еще несколькими членами S.T.A.R.S. были отправлены на место крушения вертолёта, команда которого должна была разобраться с историей о загадочных убийствах неподалеку от Ракун-Сити. Возле догоравших останков вертолёта никого обнаружить не удалось, зато членов S.T.A.R.S. унюхало непонятное кровожадное существо. В попытке спастись от преследующей твари отряд решает укрыться в старом доме, что оказался неподалёку от места происшествия.

Дом как дом, вроде ничего особенного, кроме огромного количества антиквариата, но лично мне кажется, что если бы команда спасателей заранее знала, что за «убежище» они нашли, то скорее всего... хм... выбрали бы синюю таблетку, так сказать. Впрочем, дело даже не в самом доме, а в том, что находилось под ним, глубоко-глубоко под землей. Помните пророчество о четырех всадниках апокалипсиса? Смерть, Чума, Война и Голод, если не ошибаюсь. Так вот, немного утрируя, можно сказать, что где-то там внизу в удобном кресле, с бокалом коньяка в одной руке и сигарой в другой, расположился второй всадник. Старинное строение принадлежит компании Umbrella, которая очень серьезно увлекается созданием биологического оружия. J-вирус — именно такое имя теперь носит Чума. Вакцина разрабатывалась как некий стимулятор для армии, способный превратить обычного солдата чуть ли не в самого капитана Америка. Все просто супер, сила, регенерация, устойчивость к повреждениям, сумасшедшая выносливость, одним словом, полный набор для читера. И все бы хорошо, вот только побочные эффекты оказались похуже поноса, геморроя и даже импотенции. Вирус превращал человека в кровожадного зомби, который не делает различий между злом и добром, а попросту ищет, кого бы сожрать. Тут, конечно, в игру вступает закон всемирного свинства (по крайней мере, такое мнение, у игрока, возникает с самого начала игры), и вирус каким-то образом вырывается за стены подземной лаборатории. До массовой мировой эпидемии еще далеко, но нашим героям от этой мысли легче не становится, ибо теперь им предстоит расхлебывать весь этот научно-военный... хм... ну, когда огурцов с молоком поешь (между прочим, очень вкусно — прим. Bateau)... ну, в общем, вы поняли.

На данный момент очень хочется вспомнить свое «приставочное» прошлое (да-да, и геймпад я тоже джойстиком обзываю, ну не было у нас словарей консольщиков, не было), хотя, с другой стороны, немного стыдно, все-таки не очень хочется портить легенду агента ДЗВР, пусть и самого юного. Эх... ладно, чем не пожертвуешь ради творческого дела. Как говорил Владимир Путин, буду краток. После некоторых игровых моментов порой мне очень хотелось наплевать на все правила приличия настоящего джентльмена и попросту... хм... облегчиться в штаны со страху, прямо перед экраном телевизора. Конечно же, делать этого я не стал, поскольку, как ни крути, а девять лет все-таки возраст серьезный. Вот такое вот у меня было первое детское впечатление о жанре survival/horror. Что самое интересное, даже сейчас, несмотря на устаревшую графику и мою собственную «боевую» закалку, игра по-прежнему вызывает у меня чувство страха. Не так, как раньше, конечно, все-таки мне уже не девять лет, а целых... вот, блин — вспомнил... динозавр я уже, в общем, ну и, к тому же, за все прошедшее с тех пор время я успел посмотреть и пройти достаточно много подобных игровых проектов.

Но тем не менее, факт остается фактом — Resident Evil по-прежнему продолжает щекотать мои нервы, невзирая на прожитые годы и весь накопленный геймерский опыт. В чем же дело? В темноте? Да не особо-то темно в RE, освещение на локациях тускловатое, конечно, но особой нужды в фонарике

я не испытывал. Что еще? Внезапно выпрыгивающие монстры? Бывали, конечно, моменты, но к подобному я уже давно привык. Что же тогда?..



Атмосфера. Именно атмосфера пугающей неопределенности придает этому проекту нечто своеобразное, заставляющее игрока постоянно находиться в состоянии животного, угодившего в ловушку хитрого охотника. Единственное, что спасает от нервного срыва — это сюжет. После каждой мысли об убитых нервах появляется желание играть дальше, только ради того, чтобы узнать, чем же все это закончится.

Resident Evil 2 (1999)

А я раздобыл вторую часть «Реседент Эвила»! — сказал как-то мой дядя.

— Обалдеть... Дайте две, — ответил бы маленький Ягуар если бы на то время, владел падонкавским диалектом. На самом же деле я ничего не ответил, а всего лишь вздохнул и вялой походкой побрёл подключать PlayStation.

Вторая часть игры не заставила себя долго ждать, и уже через два года смогла порадовать сердца геймеров своим присутствием на рынке. На этот раз все гораздо масштабнее. Уничтожение одного из научных комплексов весьма неплохо ударило по общей репутации Umbrella, но причастность к инциденту корпорации все же удалось скрыть. Несмотря на прошлые ошибки, никто даже и не думал прекращать работу над проектом опасного вируса. Закрывая глаза правительству огромными денежными вкладами, корпорация продолжает проводить эксперименты над людьми, с каждым разом усовершенствуя букет возможностей своего вируса. На смену J-вирусу приходить очередная зараза с лейбой «T». Новая вакцина гораздо опасней своей предшественницы, но существует всего в двух экземплярах. Тем не менее, передвигать J-вирус с призерского пьедестала конкурса «самое опасное» еще рано. Новой целью вируса стал целый Ракун-Сити.

Помимо *новой сюжетной завязки*, проект знакомит нас и с *новыми героями*: Леоном Кеннеди — молодым полицейским, который еще вчера закончил академию и был направлен местным отделом кадров на практику в обезумевший город. Леон явно не подозревал, в какой ад превратится его первый рабочий день.

Второй герой, точнее, героиня немного связана с предыдущей частью RE, поскольку является родной сестрой Криса Редфилда. Клер, так ее зовут, приезжает в Ракун-Сити, намериваясь во что бы то ни стало отыскать своего непутевого братца.

И снова стоит обратить внимание на две стороны проекта.

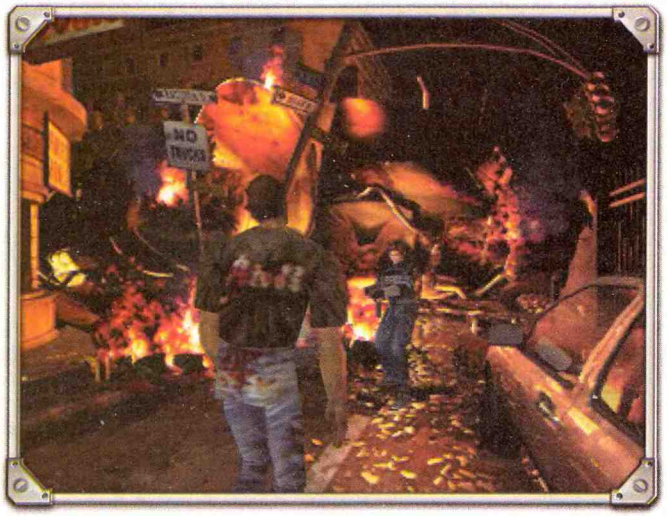
Тот факт, что разработчики выбрали в качестве места действия целый город, отнюдь не означало, что игроку предоставлялась полная свобода действий, мол, иди куда хочешь, к утру, глядишь, и до Канадской границы дойдешь. Вообще, по сути, ничего особо нового девелоперы не придумали. Кварталы и городские улицы, с технической точки зрения, ничем не отличаются от привычных комнат из первого RE, только вместо потолка мы видим открытое небо, а на смену антикварной мебели и старомодным обоям пришли пейзажи полуразрушенного города. Только не подумайте, что я жалуюсь, нет, я просто констатирую факт.

Сам город выглядит живым... точнее, мертвым... эм... полумертвым. Толпам зомби хватило буквально нескольких дней, чтобы «разбомбить» все, до чего дотягивались руки. Тут, видимо, стоит низко поклониться левел-дизайнерам за честно сделанную работу, ибо *уличные локации* выглядят достаточно натурально и реалистично. Подобная реалистичность прибавила к и до того небедной палитре достоинств проекта еще несколько красок. Что удивительно, это ничуть не повлияло на атмосферу, хотя, казалось бы, и локации стали пошире, и врагов значительно прибавилось в количестве. Но тем не мене action` ом здесь даже и не пахнет, ну разве что немного.

Еще одна особенность, сохранившаяся еще со времен первой части — это так называемые *сюжетные перекрестки*. На протяжении всей игры героям предстоит не раз встретиться, причем в зависимости от выбора персонажа путь к месту встречи может меняться. При прохождении учитывается даже последовательность выбора персонажей. То есть, проходя игру в последовательности Леон — Клер, игрок продвигается по одной дороге, но если вначале он выбирает Клер, то путь к цели может быть немного другим. Таких развилок встречается достаточно много. А теперь попробуйте подсчитать, сколько раз можно перепроходить игру с подобным раскладом? Получается, что для того, чтобы полностью исследовать виртуальный мир RE, необходимо пробежаться по нему как минимум четыре раза, и это не считая всевозможных бонусов, в список которых входят как секретные уровни, так и отдельные мини-кампании за второстепенных героев.

Resident Evil 3: Nemesis (2000)

А вот тут, мой любимый и горячо уважаемый *Сарсот* уже слегка понесло на казуальщину. Третья и, казалось бы, последняя часть получилась, честно говоря, немного вторичной. Все тот же Ракун-Сити, только теперь почему-то он стал более тусклым и невыразительным. Даже наличие уже знакомой Джилл Валентайн в роли главной героини не смогло украсить столь скучное и серое зрелище. Хотя, все же, стоит отдать должное сценаристам, которые сумели вплести в серию еще один достаточно толковый сюжет. По сравнению с предыдущими историями он, конечно, и рядом не валялся, но тем не мене задумка получилась неплохой... вот только исполнение подкачало.



Umbrella очень не любит, когда на ее пути к мировому господству появляется какая-либо помеха, особенно если эта помеха пытается испортить корпорации ее сладкую жизнь. Когда-то члены S.T.A.R.S.

попытались выступить против корпорации, и та, в свою очередь, выпустила против них последнее чудо своей биоинженерии. Сверхсильный, сверхживучий и еще много чего «сверх» монстр, под кодовым именем *Немезида*, открывает сезон охоты на всех, кто хоть как-то связан с вышеупомянутым спасательным отрядом.

Я думаю, вы уже догадались, в чем заключается основная изюминка геймплея? Помимо стандартного отстрела зомби и прочей мутировавшей нечисти, нашей героине предстоит постоянно «уносить ноги» от этого самого охотника. Вначале подобное занятие выглядит весьма увлекательным и захватывающим, но со временем начинает попросту надоедать. Кроме того, с каждой новой встречей просто поражаешься его живучести и способности к мутациям. Не, ну, ей Богу, хоть расписание составляй:



1:00 — высадил в эту тварь весь автоматный рожек — выжил, гад;
1:30 — бросил под поезд — выжил;
2:00 — оторвал ему руки — отрастил щупальца, но выжил;
2:30 — взорвал вместе с лабораторным комплексом — отрастил щупальца еще и вместо ног.

* * *

6:00 — свалившийся с потолка бесформенный кусок мяса с неимоверным количеством щупальцев и непонятных отростков расстрелял из магнума, в упор. На всякий случай сбросил на город ядерную бомбу...

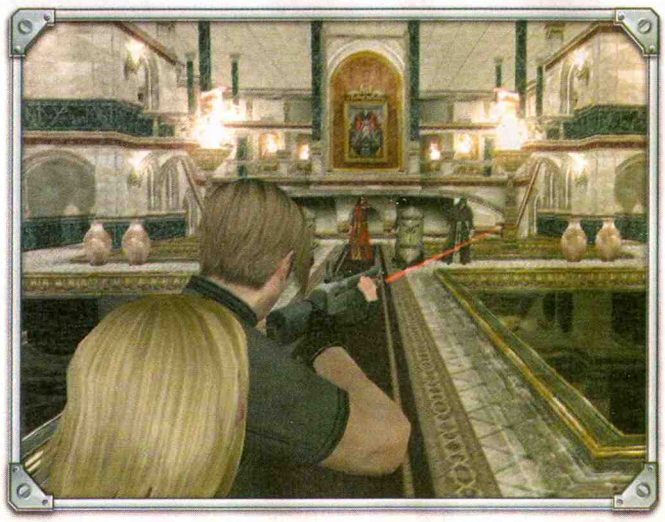
Плюс ко всему этому, играбельный персонаж всего один, что, по сути, полностью убило смысл повторного прохождения игры. Даже бонусы, и те превратились в обычные миниигры без всякого намека на сюжет или что-то подобное.

То ли с горя, то ли с большого перепою, разработчики в придачу ко всему понапихивали в игру кучу вооружения и боеприпасов, что, в свою очередь, тоже очень сильно ударило по соотношению survival/action.

Одним словом — деградация.

Resident Evil 4 (2007)

Четвёртая и последняя на сегодняшний день часть RE растеряла практически все преимущества horror`a, но зато обзавелась весьма внушительным куском action`a. Опять деградация? Нет. Точнее, с точки зрения первых двух серий, может быть, и деградация, но если посмотреть на проект, с другой стороны, то можно смело сказать, что перед нами новое лицо Resident Evil. Пусть уже без грозной корпорации Umbrella (хотя, если судить по концовке, то возможно, все еще впереди), пусть без медлительных зомби и J-вируса, но зато в игре появилась... хм... новая жизнь, что ли. Бояться особо некогда, главное — действовать быстро, а потом уже можно будет позволить себе и испугаться. Как и любой современный игровой проект, RE 4 пытается привязать к себе геймеров за счет красивых эффектов и зрелищных боевых сцен. Должен заме-



тить у него это весьма неплохо получается, даже несмотря на практически полное отсутствия horror`a.

Итого

Безусловно, серию Resident Evil можно считать одной из самым лучших, среди себе подобных. Пусть *Alone in the Dark* появился раньше, а *Silent Hill* гораздо психоделичней, но зато RE предоставил игрокам абсолютно новый мир, со своими законами, понятиями и взглядами на жизнь. Больше всего радует, что с каждой новым сиквелом разработчики пытаются сделать новый вклад в общий фонд жанра survival/horror. Когда другие продолжают двигаться по уже проложенному маршруту, Capcom постоянно экспериментирует, пытаясь сделать каждую новую часть игры более яркой, оригинальной и запоминающейся. Стоит заметить, что попытки не



безрезультатны, на сегодняшний день существует около семнадцати игровых проектов по вселенной RE. Естественно, назвать достойным представителем жанра можно не каждый проект из этого списка, но, тем не менее, большинство из них является полновесными кусочками огромной игровой вселенной под названием Resident Evil.

P. S. Официальный издатель первых трех частей RE — «*Акелла*». Так что, если горите желанием поиграть, можете спокойно съездить на ту же Петровку и прикупить там весь сборник.

Записки Автоответчика

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

ПРИВАЛ

Неправильная пчела даёт неправильный мёд
— это зловещее заблуждение.
На самом деле неправильная пчела может
давать молоко или давать в морду;
может нести яйца, а может не нести, если попросят;
может спеть дуэтом с Монсеррат Кабалье,
может прыгать через горящий обруч, и заниматься дайвингом.
А вот мёд неправильная пчела давать не может,
ни в какой его форме,
даже в газообразной...
© Евангелие от пчёлки Майи, гл. 6, стр. 31

Наверное, я тоже неправильная пчела, и могу практически всё, кроме исполнения своих главных обязанностей в этом журнале. Наверное, я просто устал, и очень хочу отпуска. Наверное, наплыв писем в «авто» за последний месяц достиг своего апогея...

Но... за две недели, что прошли со сдачи в печать последнего номера, новых писем было крайне мало. И сей факт меня крайне ОБРАДОВАЛ! Парадоксальненько, не находите ли? А вот и нет, очень даже обоснованно — наконец я смогу разобраться с тем огромным количеством воззваний, вопений и восхищений, что ждали своего часа по месяцу, а то и больше.

Однако сперва не откажу себе в удовольствии ещё раз поругаться с камрадом **Dert**`ом — он оказался неожиданно плодовит, и прислал ещё одно письмо. Уже объяснительное. Зато без всяких там приветов — сразу к делу!

Ну что, позабавило письмецо? И расшевелило :).

Позабавило однозначно. А расшевелило ли? Ты всерьёз думаешь, что наши спецагенты просиживают свою пятую точку и плюют в потолок всё рабочее время? Если так, то спешу разочаровать — мы работаем. Много, а иногда и плодотворно.

Звиняй, что перед отпуском — никак не ожидал — обычно вы еще где-то полмесяца работаете (хотя мне, в принципе все равно когда, привычка просто).

Я, все-таки, напоследок разъясню ситуацию... Я присылал только ДВА письма, но первое пришлось продублировать — проблемы с э-мэйлом.

Действительно, два. Ты прав. И оба продублированы...

Насчет твоих слов, что, мол, я написал письмо только из-за того, что не напечатали предыдущее. Стандартный, пожалуй, ответ. Можешь мне, конечно, не верить, но не было это главным фактором, черт возьми, не было. Конечно, я зол был из-за этого тоже, но не главный фактор, нет. Пожалуй, где-то 30% процентов моей злости, но не более. Детская атмосфера, твои слова, мол, много детей читают журнал, надо и на них ориентироваться + несколько «детсковатое» название журнала...

Dert, на будущее, любая конкретика должна быть подкреплена фактами. В каком именно журнале, и в какой именно статье я мог написать подобное? Мне самому что-то не верится...

Далее. Насчет «лица журнала». Это ведь в прямом смысле я имел в виду. Ведь в первом письме я поднял этот вопрос, но оно, по видимому, кануло в лету :). Лицо журнала — его первая страница, уж никак не мое письмо — искаряжили отстойной рекламой, из-за чего журнал стал похож на непонятно что. Повторяю свое мнение: рекламу где угодно, но не на титульной странице да еще и так заметно... Что скажешь?

Скажу то, что реклама нас кормит. И лицо журнала она ни разу не испоганила, разве что «бороду» чуть подкорректировала ;).

Основной источник дохода изданий (исключая дотационные) — реклама. И если на титульной странице появилась узкая полоска рекламы, то это не плевок в лицо читателю, а шаг к финансовому благополучию журнала. Ни больше, ни меньше.

Ну и насчет детского сада. Видимо, я все-таки серьезно ошибся, и вы работаете в правильном (как для меня) направлении, а ведь все было так похоже на противоположное. Очень приятно так ошибиться, отличная новость для меня.

Признание собственной ошибки — поступок не мальчика, но мужа :).

И еще ты думаешь, я так хотел, чтоб опубликовали мое письмо? Да, хотел, но все же важнее для меня было услышать ответы на интересующие меня вопросы. А они с первым письмом на которое ты в конце-концов ответил «жди в авто» канули в лету... Скорее из-за этого я был еще зол... Впрочем, можешь отвечать что хочешь, важно, что я тебе это сказал, а ты прочитал.

Вот в следующем твоём письме конкретизируй то, что я попросил, заодно и вопросы задай.

Жаль, конечно, что ты в несколько дурном свете высветил меня перед читателями, но пенять я могу только на себя, ведь, как известно «как аукнется, так и откликнеться».

О!!!

Напоследок попрошу: если ты прочитаешь это письмо, жми на «reply», ведь это секунда, и в случае отсутствия времени можно ничего не писать — а читатель будет знать, что его письмо прочитали.

А письма с уведомлением о доставке уже запретили?

Нет, я, конечно, не против поступать так, как ты предлагаешь. Но повторюсь, у меня крайне мало времени на переписку с читателями, и даже на «нажать replay» его не всегда хватает. Так что, не обессудь.

И, возможно, не стоит говорить людям заранее, что напечатаешь в «авто», думаю, так будет лучше? Что скажешь?

Больше никого обнадёживать не буду. Себе же дороже :).

Удачи!

И тебе её побольше!

* * *

Что ж, обратимся лицом к письмам в возрасте и письмам старым, тем более, и в них достаточно много интересненького. Читаем интересненькое от **Артёма**!

Здравствуйте Талер.

Приветствую, Артём.

Пишу в первый раз, так что извините, если что не так.

Да нет, всё замечательно — если человек пишет в первый раз, значит, есть очень веский повод.

Живу я в провинциальном городке Днепропетровске.

Ничего себе, провинциальный! Может быть, вам и кажется, что в сравнении с Киевом он провинция, а если с Золотоношей или Пирятиным сопоставить — то огромный мегаполис.

Читаю журнал всего немного больше, чем полгода (удивительный случай, не правда ли?) вместе с вашим «братом» журналом МК. Первый раз купил по поводу покупки компьютера и поступления на комп. специальность в один из ВУЗов.

В журнале нравится то, что пишут и читают его умные люди ;-), а они всегда найдут, чего интересного написать о предмете своих увлечений, будь то комп. игры, футбол или автомобили.

И чаще всего наибольший интерес у меня вызывают редакционные статьи и рубрики типа автоответчика. Так что я решительно против того, что бы обсуждать в авто только игровые темы.

Единственный недостаток МИКа — это то, что его мало, но эту проблему, думаю, сложно решить, ведь вам и так кадров не хватает.

Очень сложно. Это значит, нужно переходить на новый формат, страниц в 70, а то и на 100 разползтись, но для подобного революционного шага необходимо слишком много благоприятствующих факторов: инвесторы, собственная сильная материальная база, увеличение общего штата издательства в 2–3 раза и т.д. Если и будет такое, то не ранее, чем через 2–3 года. И то, при самом удачном стечении обстоятельств.

Ну, можно было бы еще диск, хотя бы раз в месяц, общий для МК и МИКа, но, наверное, эта тема уже не раз подымалась, и, раз его нет, значит это нереально.

Увы, пока нереально. Хотя, в сравнении с увеличением формата эта задача не кажется такой уж невыполнимой.

Если будет сайт, посвященный гейм-девелопингу, то мне хотелось бы статей о программировании, начиная с уровня школьного Паскаля и выше, с примерами и заданиями для самостоятельного выполнения. Лично мне сложно представить (и интересно было бы узнать), как с помощью простых циклов и операторов выбора получается что-то большое и полезное, софтина или игра. Также, думаю, будут интересны статьи о дизайне и моделировании. Главное, чтобы уровень статей был разный: от начинающего до профи.

Общий форум-семинар для программистов — идея замечательная. И достойна прозвучать на собрании IGDA. Боюсь только, всё упрётся в вопросы: «А кто это будет делать?» И тогда энтузиазма у народа поубавится...

Знаешь, что, Артём, а давай мы спишемся недельки через две, когда МИК уйдёт в отпуск? У меня есть пара интересных идей, возможно, сможем их реализовать, не прибегая к помощи мощных организаций.

С уважением и наилучшими пожеланиями, Артем.

З.Ы.

Хотел уточнить по поводу конкурсов. Увидев, что еще не пришло ни одного словаря с игровыми терминами/сленгом, решил написать что-то подобное, но мне не совсем понятно, какой именно должен быть этот словарь, серьезный или что-то юмористически-стебательное.

Приветствуется любое, и категорически серьёзное, и крайне стёбное. Главное, чтобы суть термина была чётко и доходчиво изложена, в независимости от стиля.

Написал несколько терминов с пояснениями. Прошу прокомментировать, если вы напишете, что в этом словаре не так и совсем не так, то я обязуюсь исправить и дополнить.

Лично я или кто-нибудь ещё из штата править «ламерологию» не будет. А вот читатели, я думаю, выскажутся обязательно.

Еще меня интересует конкурс скриншотов, и есть по нему несколько вопросов: скриншоты должны быть курьезными/смешными или красивыми? Обязательно из игры или можно из игрового ролика?

Красивых скриншотов и так валом! Приветствуются смешные и курьёзные. И в таком формате «вкусно зазвучат» даже скрины из игровых или вступительных роликов.

Стихов писать не буду (и слава Богу!), так как не умею. Один раз пытался: классе в 7 хотел произвести впечатление на девушку, в которую был влюблен. Не произвел. С тех пор стихи не пишу.

:)))

И еще несколько вопросов, возможно, не к вам.

1. «Игроград». Вход на эту выставку платный? Хочу поехать, но не знаю, во сколько это обойдется.

Бесплатный, причем это принципиальный момент. Если ситуация, паче чаяния, изменится, мы сообщим обязательно.

2.Цена на подписку. На 3-й и предпоследней странице указаны разные цены. Или 8 с копейками нац. валюты это «вартість пройому передплати»?

На предпоследней странице? Ты, очевидно, имеешь в виду рекламу подписки *на «Мой Компьютер»*? Там указана правильная цена, но на МК — 70.20 на полгода и 11.70 на месяц. Цена *на МИК* — на третьей странице. Она, кстати, понизилась и составляет 43.92 на полгода и 7.32 на месяц.

«Ламерология»

Арчер *— от англ. archer — лучник. Персонаж-лучник. Главные характеристики зачастую ловкость и сила.*

Файтер *— от англ. fighter — воин. Персонаж — воин. Главные характеристики зачастую выносливость и сила.*

Кли(е)рик *— от англ.cleric — церковник. Персонаж, который обладает вспомогательной магией, такой как лечение, улучшение характеристик/умений.*

Гимп *— от англ. gimp- калека, инвалид. Нежизнеспособный персонаж , либо сам человек который ним играет.*

Лэвэл *— от англ. level — уровень. Уровень персонажа ,чем больше , тем лучше.*

Лэвэл-ап *— от англ. level — уровень и ир-вверх. Повышение уровня персонажа.*

Скилл(ы) *— от англ. skill — мастерство, умение. Навыки, которые имеет ваш персонаж, либо же мастерство самого игрока.*

Спэлл *— от англ. spell — заклинание. Магическое заклинание.*

Спэллбук *— от англ. spell — заклинание и book — книга. Чаще всего «книга», в которой содержится известные вам заклинания. Реже — с помощью которой можно выучить заклинание.*

Хилить(ся) *— от англ. heal-вылечивать. Лечить своего или чужого персонажа с помощью заклинаний или зелий.*

Скролл *— от англ. scroll — свиток. Свиток, который в зависимости от содержимого используется по-разному.*

Хэдшот *— от англ. head — голова и shot — выстрел. Попадание в голову. Чаще всего из стрелкового оружия.*

Экспа *— от англ. experience — опыт. Опыт, который получает персонаж за выполнение заданий, убийство монстров, использование умений. Чаще всего необходим для повышения уровня персонажа.*

Крафтер *— от англ. craft — изготавливать. Персонаж, способный создавать вещи/оружие из материалов.*

Ньюб *— от англ.newbie(new boy)-новичок. Начинающий в какой-либо игре. Часто это слово имеет ругательный смысл.*

* * *

Я сейчас пришло время выпускать из вентиляции Мохнорыла и давать ему на растерзание очередное творение очередного aka Лермонтова, в смысле, камрада **Rusl`An**. Трепещите! Только не очень сильно — Мохнорыла испугаете...

Бот

Стихотворение написано в память ботам из игры «Counter Strike» и основано на реальных событиях!

Спрыгнув с крыши очень смело,
Он пошёл наперерез. (Эээээээ... а кто такой «ОН»?)
И нашёл не «макоронку»!
Он нашёл себе «обрез». (ОН наперерез «обрезу» ходил? Смелый парень...)
Рассмотрев находку эту,
Радостно пропрыгал метр.

(Рассмотрев?! Видимо, зренне у НЕГО было плохое. Ага, теперь всё ясно! — ОН перепутал сначала обрез с врагом, очки поломались...и смело пошёл наперерез. Думал — враг! А там «обрез»...)

И, очнувшись, увидал:
Враг по рации болтал.
Лёгких мы путей не ищем
Тихо он залез на крышу,
А винтовка? — Позабыл! («Обрез» — это винтовка? Хана Датскому королевству!)

Зря усердно лазил в тыл. (Выясняется завязка сюжета, сначала ОН в тыл лазил...)

Он спустился, поискал.
Нет винтовки — вот, шакал! (Винтовку спёрли. А шакал кто? Или ОН просто так, в воздух ругнулся?)

Тихо он полез опять.
А врага и не видать. (Стоп! Куда он полез? На другую крышу, повыше? Или всё-таки спустился? Если спустился, то ***слез***, а не ***полез***.)

Вздох. Достал он свой «обрез». (Его же украли!.. Или речь шла не о нём? Или обрезы размножаются? Или винтовка была сама по себе, но пока её не спёрли, автор не спешил делиться своим секретом с читателем? Хозяйственный автор...)

И пошёл наперерез. (Опять? Упорный парень!)
Тихо к двери помаячил (Маячить можно ***в дверях***, но никак не ***к двери***.)
Только выстрел «профугачил».
Враг тот завалил его,
Не поделать ничего. (В общем-то да. Даже эстонский враг, ***болтающий*** полчаса по рации, вполне может завалить такого парня. Тут ты прав.)

Так отпрыгал бот своё.
Боты — лохи, ё-маё!!! (Офигительно ударная концовка! Вот только и тот, который враг, он тоже бот, судя по поведению. «Атака ботов».)

(А в целом, если пропустить ураганную критику, могу сказать, что склонность к стихосложению у тебя есть. Почему? Во-первых, чувство рифмы. Они в стихе были простоваты, но не нашлось ни одной корявой, а для поэта это крайне важно. Во-вторых, Чувство ритма, ритмика стиха также чёткая — даже маршевая. А вот над чем стоит поработать, так это над расширением словарного багажа. Ну и над смыслом зарифмованных фраз подумать не мешает. Чтобы, значит, слазить с крыши, а не ползти.)

* * *

Пятьдесят на пятьдесят. Мохнорыл, конечно, поругал, но и похвалил, что, учитывая его весьма склочную сущность, весьма неожиданно и приятно. Переходим к следующему камраду? К тому самому **ПорваннОму БаЯну**, которого я назвал панком, судя по нику, и который после этого определения обиделся. Ну что, мирись-мирись?

Привет, Талер. Мохнорыла хоть нормально кормиш?? Пускай диеты придерживается, а то ведь в вентиляцию не пролезет =)

ЗдорОво. Мохнорыл кормится сам, да только истощал в последнее время агент. Поэтому Мохнорыл мои заначки таскает.

Пишет тебе старый вояка на виртуальном просторе ПорваннЫй БаЯн, первое моё появление было весьма принято прохладно =) Ну ниче я пережил. Хотелось написать вам вот и пишу.

И правильно!

Хотелось бы узнать с какой периодичностью у вас, будет появляться рубрика Underground? радует меня эта рубрика, вот так берет и радует и душе приятно и настроение повышает.

«Андеграунд» — рубрика вдохновения. Есть оно — есть и «Анде», нет... — ну, если нет, то зачем плодить невкусные *креатиффы-отписки*?

Второе, по какому принципу у вас создаются рубрики?? Почти, подчеркиваю почти в каждом номере появляются новые рубрики, но они куда быстро испаряются, прям магия какая-то. Вот открываю новый номер, а там новая рубрика =Стадион= может она и раньше была и это уже я прошлепал, но ближе к теме, моё мнение таково, много рубрик создавать не нужно, хватит и пару постоянных.

Опять же, возвращаемся к проблеме формата и толщины. Если бы мы вмещали в один номер все возможные рубрики, как это делают толстые журналы, то и кол-во страниц у нас должно было бы возрасти в 2–2.5 раз. А это пока... (см. выше). А так — большое кол-во рубрик позволяет выявлять самое интересное среди всего их многоголосья, и «порадовать» очередной номер и читателя. (А «Стадион», «Гостиница» и пр. у нас существуют очень давно, года эдак с 2000-го. Просто появляются не в каждом номере. — *Прим. главред.*)

Третье возможно ли создать номере где пол номера вы бы рассказали кратко о себе и влепить туда пару ваших фото и величное здание ДЗВР? =)) Такое помница было в =REPLAY= хотелось бы узнать побольше о вас. И думаю не только мне.

Так это уже было! Если память не изменяет, осенью 2005-го года. Тогда у десяти топ-авторов всех времён, а также, у главреда издательства и хозяина издательства были взяты интервью. И они про себя очень даже продуктивно рассказали. (А Антипостер из № 7, приуроченного к 1 апреля, забыли?! Конечно, ни величественное здание ДЗВР, ни уходящая за облака вершина башни Мэрии, ни даже Отдел визуализации чувственных идей, котором трудятся художник и верстальщик, на масштабное полотно работы Bateau не попали, потому что его полностью заняли обширные фасады наших дорогих спецагентов (причем оба фасада, и передние, и задние). А что до «рассказывать о себе», да еще и на полномера... так ведь о славных ДЗВРовцах в каждом номере чуть ли не через одну статью написано, куда уж больше. Это коллеги наши, у коих ДЗВР нет, вынуждены о себе особо рассказывать. А мы, славные спецагенты и прочие труженики Игограда, и так на виду. — *Прим. главред.*)

P.S Перестаньте восхвалять и критиковать Blizzard в каждом номере, делайте это хотя бы через номер иначе удушу Мохнорыла =)

А что пожелать, если они чуть ли не каждую неделю пищу для размышлений дают?

P.P.S На падонковском языке не пЫсал спецЫально =)
И славненько!
P.P.P.S А все остальное у вас идет в зачОт
Аминь
Воистину аминь!

* * *

Время не ждёт, и со своим письмом... нет, скорее, с бандеролью, появляется камрад **El Deniso.**

Привет от El Deniso провокатору Талеру [здесь так и просится дразнящий смайл] !

(Мой смайл показал язык и засмущался...)

Именно так, прочитав последнюю «Бензо», хочется тебя назвать. Если читатели не очень активно реагируют на «позитив» в виде конкурсов и новых рубрик, то надо попробовать по-другому... пожурить их маленько! Хороший психологический ход! Но! Имхо, это у тебя получилось в форме скорее рассуждения на тему, дружеской беседы, а не критики. Дочитав до конца у меня даже особого чувства вины или негодования не возникло, как обычно бывает в таких ситуациях. Хотя что-то мне подсказывает (может пять лет изучения психологии...хмм), что ты не только на это рассчитывал?!

Ого — пять лет изучения психологии, это вам не пирожки курагой начинять! Уважаю.

Понимаешь ли, если читателя ругать слишком сильно, то читатель и обидеться может. Так же сильно. Читатель-то нам ничего, по сути, не должен, скорее, наоборот. Но это, как грится, «де юре». А «де факто» — если мы хотим, чтобы МИК совершенствовался и дальше, чтобы реализовывались интересные идеи, возникали новые рубрики и яркие звёздочки новых авторов — читатель очень даже должен помогать штату и внештатникам МИКа. И пусть каждый выберет для себя, что ему лучше — оставаться в стороне или активно участвовать. А ругать — пустое. Разговор по душам всегда эффективнее — из той же психологии.

Посуди сам, ты задаешь вопрос касательно «неинтересности» конкурсов, утверждаешь, что не в отсутствии свободного времени дело... Но сам же знаешь ответ! Давай я попытаюсь его вербализировать, ок? Понимаешь, человек наш такой: его постоянно нужно «подталкивать»... Пока гром не грянет, мужик не перекрестится... Пока срок сдачи отчета не дойдет до отметки «на позавчера», автор не сядет за написание...

Именно!

Я слежу за развитием журнала еще со времен его младенчества, видел как его вскармливанием и воспитанием занимались многие авторы, теперь в процессе задействован и ты: придумываешь вместе с коллегами конкурсы (или у вас есть человек-наемник-генератор-идей, который с утра до вечера сидит в маленькой тесной комнатушке и работает за еду?).

(Не могу удержаться!.. Есть, есть у нас такой человек, даже два. Это Талеры, Кирилл с Мохнорылом!!! Ладно, шучу, не обижайтесь, Талеры. — *прим. главред.*)

«Роддомом» нас порадовали!!! А вот квесты по созданию скриншотов, расшифровке терминов и генерации карикатур «не пошли» по одной простой причине — нет МОТИВАЦИИ! Тут либо конкурсы не ахти, либо читателей достаточно не заинтересовали (или и то, и другое)!

«Ламерология» уже заработала. Так что, два из трёх конкурсов живы-здоровы. И на конкурс скринов также приходят работы, но они пока что недостаточного качества. Но, думаю, и эта проблема вскорости будет решена. Главное, не останавливаться и и не опускать руки, а пытаться дальше.

Вот что вы делаете для привлечение большего количества подписчиков? Правильно, обещаете интересные призы, которые частенько напечатаны на последней странице, зрительное восприятие у всех хорошо развито! А в данном же случае была лишь небольшая ссылка на награждение и никакой конкретики! Человек — прагматичное существо, как это не печально... Не напечатали — обиделся... Не победил — забросил новые попытки (в 90% случаев так и получается)! Многие пишут ради повышения собственной самооценки, авторитета в глазах друзей... Вот ты предлагаешь сделать первый шаг, преодолеть первичный страх ... Люди пробуют... начинают с малого — стихотворения, а ты сразу убиваешь все эти стремления в зародыше, пуская к микрофону Мохнорыла! Хотя по-другому — никак, ТАКИЕ шедевры! Я просто ухахатывался!!!

По поводу призов в визуальной форме. Раньше мы так и делали. Почему для двух вышеупомянутых конкурсов этого не было? Дык, все три конкурса начались, как экспериментальные! И два уже оправдали себя, а «скриншотный», думаю, вскоре выйдет на тот уровень, когда работы читателей можно будет публиковать. Возможно, для первых двух вскорости и откроем тайну «визуалки».

А вот если взять обещанный успех, который может принести создание идеи для «Роддома», шанс быть приглашенным в ряды разработчиков для сотрудничества, то он выглядит очень уж эфемерным... Это же какую гениальную концепцию необходимо сгенерировать и как прокачать стат удачи! Причем часто второе весьма важнее. Да и то отношение к игровой индустрии, которое бытует в нашей стране (и о котором писала Надежда Николаева), как к сфере не серьезной, не обстоятельной... Поэтому идеи и остаются идеями, хобби не выходит за рамки простого увлечения, а талант потихоньку сублимируется в другое русло... Но это все так, просто поток сознания...

Очень хороший и критичный взгляд. По сути, так оно и есть. Шанс очень мал. И всё же он есть... Но и это не главное! «Роддом» даёт талантливым ребятам, которые попросту стесняются облекать свои фантазии и домашние наработки во что-то, пригодное к рассмотрению серьёзными дядями, через «Роддом» получают возможность сбросить комплексы, типа неуверенности в себе, в своём таланте и т.д. А когда их концепции достигнут того уровня, с которым можно идти к девелоперам — тогда им уже сам ГейМыр не страшен будет!



Тебе и всему вашему творческому коллективу давно хотел сказать большое СПАСИБО за желание меняться и совершенствоваться!!! За желание улучшать МИК!

P.S.: Несколько месяцев назад один товарищ спросил меня, зачем я читаю МИК, ведь в игры все равно не играю... и это меня заставило задуматься. Действительно, я последние несколько лет вообще ничего нового не покупал. На винте висят стареньские Герои, оба Фола, Арканум, парочка последних аркадок... Для меня МИК стал чем-то наподобие литературного журнала — читаешь все подряд, следишь за развитием игровой индустрии, жизнью коммьюнити, взаимоотношениями его членов. И этому в значительной мере способствует Автоответчик, который выступает действительно хорошим средством обратной связи! Кстати, касательно этой самой обратной... черкни пару строк на мыло — буду знать, что письмо не потерялось! Реверанс в вашу сторону и всего наилучшего!

Огромное спасибо! Сколько бы нас не хвалили — а каждый новый раз всё равно приятно :)

P. P.S.: Привет Кляксе! Плакаты и стиль просто супер!!!

Передам. Клякса будет так польщена, что даже на минуту замолчит :))).

* * *

Я напоследок по просьбам трудящихся...

Талер, Здравствуй, здравствуй.

Грядет ваш июльский отпуск, ведь так? Вот я и шлю тебе такую фотку (говоря на языке творцов — инсталляцию). Может, вставишь в «Автоответчик».

Хороших вам летних деньков и ярких впечатлений!

Ваш почитатель и читатаель, **Анзор**

Вставил! Светлого лета тебе, Анзор! И остальным читателям! И даже нам...

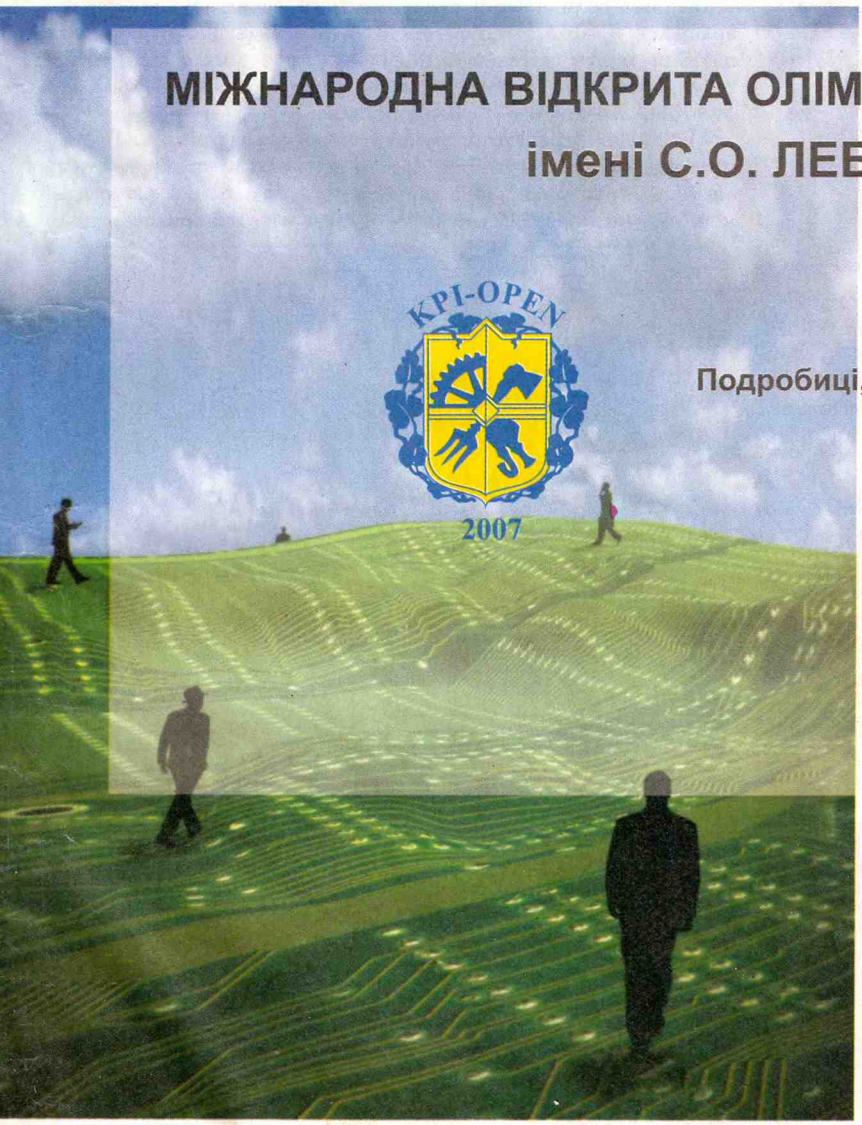
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

КВАЗАР-Мікро®
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

Wnet
http://wnet.ua

БМС консалтинг



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

KPI-OPEN

02.07.2007 - 07.07.2007

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

http://kpi-open.org

ПРИЗОВИЙ ФОНД

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

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ
www.ko.itc.ua

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР
www.dpk.com.ua

ITC online

Gameplay
gameplay.com.ua

MOBILITY

ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР

МОЙ КОМПЬЮТЕР

КГ

eMobile
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ТЕХНИКЕ

УНІАН

.com
vanopl
development group

Зголоднів за потужністю?

Пропозиція для справжніх гурманів



Новітній процесор *Intel® Core™2 Duo* комп'ютеру *artline™X²* розроблено для відтворення все більш складного та реалістичного світу твоїх улюблених ігор, а також для іншого вибагливого програмного забезпечення

artline X²

персональний комп'ютер

Мабуть, вперше в історії персональний компьютер з надзвичайною обчислювальною потужністю на базі двоядерного процесору останньої генерації є водночас економічним з точки зору споживаної енергії та тепла, що виділяє.
Презентуємо потужній ПК ***artline™X²*** з процесором ***Intel® Core™2 Duo*** у компактному зручному форматі MicroATX

Intel® Core™2 Duo E6300 processor
ASUS®EAX1600 Pro/TD 256M VGA
512MB DDR2 - PC4200 RAM
DVD-RW X-Multi ASUS®
80GB SATA HDD
ASUS® MB/Chassis
Sound, LAN

2999 грн*
Спеціальна ціна

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

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

*До вказаної ціни входить тільки системний блок
Виробництво відповідає вимогам ISO9001, УкрСЕПРО

Intel, Pentium, personal inter inside є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками Intel Corp. або її дочірніх у США та їх країнах