Мой Компьютер
Игровой
МК
15 281
1 2007
Август



стр.34
TRANSFORMERS
THE GAME

OVERLORD стр.29

ARMA стр.37
ARMED ASSAULT

стр.12
THE PRECURSORS

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D
www.fd-audio.com



ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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



«Неповторна динамика, витримана атмосфера, безліч тонкощів та нюансів – це дуже особливий, ні на що не схожий шутер».

«Ігроманія»

BIOSHOCK

ГЕНЕТИЧНО МОДИФІКОВАНИЙ ШУТЕР

http://games.1c.ru/bioshock
http://bioshockgame.com/

2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

1С:Мультимедіа, Майкрософт гейм студіоз, Юбісофт, Фірма «1С»

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.
Стоимость издания: 1 месяц – 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. 5-9
Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
Mount&Blade стр. 10-11
AlienBrain
The Precursors стр. 12-13
Кирилл ТАЛЕР
День ФУФ (часть 3) стр. 14-24
Постер стр. 25-28
Fres, The Maks
Overlord стр. 29-33
Алексей ТУР aka leprecon
Transformers: The Game стр. 34-36
Morte&Shaman.AD
Armed Assault стр. 37-39
Алексей ТУР aka leprecon
Ratatouille стр. 40-42
Gray GRENADE
Пляски на радиоактивных руинах стр. 42
Всеслав ХОБОТ
Онлайновые игры на новых рубежах стр. 44-46
Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№15 (281), 01.08.2007
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

Объяснительная записка

Кирилла ТАЛЕРА
теневому лидеру Мише, ТК,
трудовому коллективу МИКа, издательству МК,
всем читателям полумесячника,
просто прохожим, сцобако Шарегу

Я, Кирилл ТАЛЕР, в здравом уме и трезвой памяти, 11 июля, воспользовавшись билетами на скорый поезд «Киев-Москва», очень даже не самовольно укатил в столицу России, где, вместо совершения разгулья и вязания случайных связей, предался долгому и крайне плодотворному общению с коллективом Ice-Pick Lodge, в частности — с Николаем Дыбовским и Гаухар Алдияровой. В действиях своих не вижу никакой крамолы, а также отметаю возможные гневные возгласы: «Он дофига написал, на себя одеяло тянет, бабла много заработать хочет!!!», т.к. резону в том не имею. Ибо гонорары вижу по большим праздникам и только в руках внештатников.

Пообщавшись два дня и, набрав материалу на полновесные пять часов диктофонного времени, я пересёк границу и вернулся в Киев, где приступил к расшифровке голосовых сигналов.

К огромному моему сожалению — ибо не люблю расшифровывать большие массивы аудиоинформации, да и никто из журналистов этого не любит — полученные данные претендовали на средних размеров повесть, причём, со всеми полагающимися в подобном случае атрибутами: завязка, развитие, кульминация, главные и второстепенные герои и т.д.

После чего я, Кирилл ТАЛЕР, воспользовавшись своим служебным положением ещё более цинично, чем *сцобако Шарег*, приступил к поступательной публикации всего имеющегося материала; сначала в одном номере (МИК №13), затем в следующем (МИК №14), беспечно не задумываясь о завтрашнем дне. В результате, к текущему номеру 15 я израсходовал всего 2/3 саги и, проявив преступную ответственность перед будущими поколениями геймеров, принял решение продолжать.

Посему, готов понести любое наказание, кроме нижеуказанного (в аттаче прилагается список из 8000 пунктов), хотя, в целом, пребываю в уверенности, что я прав и невиновен как всегда.

P.S. Для близких друзей, а также понимающих, принимающих и просто скорбящих. Потому — менее официозным слогом. Я, помнится, в самом начале предупреждал, что материал будет очень велик, но не предполагал, что НАСТОЛЬКО. Однако знак зодиака обязывает, и я с бараньим упрямством продолжаю гнуть свою линию, выпуская на страницы МИКа не обрезанную, а «режиссёрскую» версию московских похождений. Без купюр. Возможно, я не прав. Возможно, ты, читатель, хотел прочесть много увлекательных обзоров, повествующих о новых мирах. Хотел «услышать» привычный восторженно-язвительный стиль агентурно-кадетского состава, хотел выбрать для себя из общих новинок девелоперского цеха те единственные и неповторимые пару игр, которые будут тебе скрашивать знойные полуденные часы, когда и на пляж толком не сходить, и сока/пива/кефира с друзьями не выпить. Потому что летние лучи — это один большой файербол, а солнце кажется злобным и очень проапгрейдженным магом, и нужно как-то коротать время до 4–5-х часов вечера, становящихся не только прайм-таймом, но и beach-таймом.

И что ты видишь? Этот треклятый Талер опять пускает в номер надцать страниц заумного интервью с дядькой Дыбовским, который, конечно, жутко любим и уважаем, хотя бы потому что «Мор» и — тьху-тьху-тьху, чтобы не сглазить! — «Тургор», но как же это нудно, чёрт подери!.. И куда смотрит издатель и главный редактор издательства?! Ату этого Талера, ату! Мы хотим игры, больше игр…

Самое зловещее во всём этом то, что я понимаю и возможное негодование, и возможную усталость от такой обширной темы, растянувшейся на многие номера, аки Красноярская область с севера на юг.

Однако я понимаю и другое. Есть такое понятие **лонгселлер**. Оно применимо к играм, книгам, музыке на различных носителях и, видимо, к некоторым статьям. Знаете ли вы, что та же серия **Fallout**, неофициально считающаяся лучшей серией игр всех времён и народов, продалась вовсе не так, как хотелось бы? Точнее, продалась из рук вон плохо. Уверен, многие осведомлены. Однако, в отличие от игр-однодневок, его малыми дозами покупают до сих пор. И будут покупать дальше. И поколение за поколением игроцкой братии передаёт его знамя друг другу. Чтобы не забыть, чтобы помнить, КАКИЕ игры делались в старину.

С таким же прицелом я делаю «День ФУФ». Возможно, купив МИК в ближайшем ларьке, на раскладке или вытащив его из почтового ящика, вы попытаетесь взять данную сагу кавалерийским наскоком — и разочаруетесь. Слишком много пространных суждений, слишком много ветвлений мысли и т.д.

Но, уверяю вас, я **не помню** другого игрового издания, в котором было бы опубликовано настолько многогранное, полное и категорически откровенное повествование о судьбе одной, в общем-то, небольшой конторы, специализирующейся исключительно на Играх Своей Мечты! И, вероятно, такого не было вовсе. Я не помню случаев, когда бы директор успешной игровой компании говорил журналисту, что его постоянно грызут сомнения, что он не знает, как вдохнуть жизнь в тот или иной компонент игры, что он устал, что команда ещё не знает, как будет идти дальше сюжет или геймплей, и куда он в конце концов занесёт и разработчика, и геймера, и издателя…

Зато я ежедневно читаю чуть ли не десятки других интервью — бравый рапорт изготовителя очередного гамбургера из собачатины: «У нас будет ураганный геймплей! Потрясающая детализация! Интересный сюжет!» Сколько раз вы слышали подобное из победоносных девелоперских уст?!

А здесь — ЖИЗНЬ. Со всеми её сомнениями, метаниями, с *дрожащей*, блин, *струной души*! Я даже не знаю, повторится ли это в МИКе вообще когда-нибудь, потому что раз в жизни, да и то не каждому… Хотя, уже сейчас бравые агенты начинают потихоньку грезить **собственными** подобными интервью.

Это лонгселлер и это «Золотой Фонд». Потому что читать это будет интересно и через несколько лет. И моя заслуга здесь крайне мала — нужно благодарить ГейМыра просто за то, что он однажды создал Ice-Pick Lodge.

P.P.S. В статье о TES IV: Shivering Isles Geralt`a[NBF] (МИК №14) были использованы стихи великой поэтессы Юнны Мориц.

P.P.P.S. А следующий номер — «Спецвыпуск». Тема — **шутера**! Ура!!!

P.P.P.P.S. А мы в отпуск! Окончательно и бесповоротно!!!

Игровые новости

WCG 2007

ВСЕМ! ВСЕМ! ВСЕМ! Всем киберспортсменам, как олдовым так и начинающим, читать внимательно и запоминать.

В очередной раз в мире киберспорта прогремел стартовый выстрел! Компания *Samsung Electronics*, всемирный партнер крупнейшего в мире Чемпионата по компьютерным играм **World Cyber Games**, объявляет о начале **седьмого Чемпионата Украины в рамках WCG**!

ИД «Мой Компьютер» желает удачи всем украинским командам и надеется на их победу!

А все начиналось с концептуальной психоделики

Отцы-основатели сверхкультовой серии «Механоиды», самарские «Крылья Советов»... ой, простите — **SkyRiver Studios**, торжественно представили свой вклад в индустрию MMO-Java-RPG игр. Их стартовавший совсем недавно проект с символичным названием **«Запределье»** перенесет решившего прикоснуться к нему в мрачный фэнтезийный мир, где много-много лет разрывают друг друга в клочья силы Зако-



на и Хаоса. В мире «Запределья» нет привычных материков и океанов — вся жизнь сосредоточена на сотнях островов, плывущих в бескрайнем море первородного Хаоса. Начинающему «запредельщику» будет предложена возможность сыграть за любую из великих сил, овладеть одной из шести уникальных профессий (каких — пока не уточняется), а также пройти истинно свой «запредельный» путь, получая опыт и славу в сражениях, добывая ресурсы и создавая из них полезные предметы, а также не забывая изредка проводить показательные бои на специальных аренах.

Все это действо оформлено лучшим образом — трехмерная красивая графика во время боя, качественные спецэффекты везде, где только можно, и т.д. Кроме того, щедрые разработчики не собираются останавливаться на достигнутом. В игру планируется ввести гибкую систему личной и клановой недвижимости, возможность захвата городов и сражения между кланами. И это не считая кучи новых боевых и ремесленных возможностей и разнообразных квестов, вкупе с навыком по выращиванию и тренировке грозных чудовищ. Широко размахнулись самарские создатели пятого поколения механоидов, ничего не скажешь. Главное, чтобы на втором замахе силы не кончились.

По следам Jagged Alliance

Мда, есть ещё парни в русских селеньях, порох в пороховницах и сало в «коморе». Пока боссы мегаконтор пытаются создать суперигру за минимальное время, а толпы обиженных разработчиков потенциального онлайн-«супершедевра» стоят в очереди за финансовым вливанием какого-то богатого дяденьки, парочка уверенных в себе людей проводит открытое бета-тестирование своего собственного, создаваемого без шума и пыли тактического онлайн-проекта **Total Influence**.

Здесь не нужно добывать уголь и кристаллы, чтобы потом торговать ими на рынке. Здесь вас не просят обменять пятьдесят золотых на магический дрючок «+5 к бальным танцам» и уничтожить двадцать драконов, чтобы спасти пять принцесс. Здешний мир прост, как свинцовая пуля, и сложен, как сама жизнь. Основной и единственной задачей в Total Influence является полное, тотальное уничтожение живой силы противника. Эта игра ориентирована исключительно на противоборство двух живых, мыслящих, дышащих, улыбающихся homo sapiens`ов. Созданная по образу и подобию Великого Jagged Alliance, онлайн-тактика предложит вам два основных режима — Free For All и 2x2. Все битвы проходят с использованием случайного генератора карт. В качестве основной боевой единицы вам будет предоставлена тройка солдат, фактически идентичных по своим характеристикам. Делать из них суперкомандос разработчики предлагают в пошаговом режиме, на карте, окутанной туманом войны, с помощью массы полезных предметов, произвольно раскиданных по локации. После каждого хода игроку демонстрируется реплей, вкратце описывающий произошедшие за время его тактических измышлений события. Таким образом, вы всегда будете в курсе военного дела, даже если особо не хотите этого. Также камрады создатели обещают смехотворно низкую затрату трафика во время игры — меньше 70 Кб за партию.

На данный момент игрушка усиленно тестируется, а пара отцов-основателей горит желанием расширить свой скромный штат сотрудников и потихоньку подыскивает своему детищу издателя.

Крестовый поход ESRB продолжается!

Нынешней жертвой разгулявшейся не на шутку рейтингующей комиссии стали многострадальные **3D Realms**. Очевидно, не насытившись запретом демонстрации вне официальных сайтов трейлеров игрушек Dark Sector компании D3 и The Darkness от 2K Games, американские «вумные» личности атаковали по фронту несостоявшихся отцов нерожденного Duke Nukem Forever. Парням из 3D Realms было выслано официальное письмо с предупреждениями, касающимися использования устаревшей символики компании и полного отсутствия описания специфического контента на сайте гейм-конторы. Конкретно господ из ESRB интересовало, что же скрывается под магическими словами Blood и Nudity.

На исправления сих вопиющих промахов «3D-риелмовцам» выделялось аж десять дней. Однако «бедолашные» разработчики не управились в срок, и теперь им предстоит выплачивать что-то около десяти тысяч долларов праведного штрафа. Плюс временный бойкот рейтингующей комиссией игр провинившейся компании.

Думаю, все представляют, в каком шоке был один из основателей 3D Realms, Скотт Миллер, когда вердикт «умнейших» людей из ESRB лег на его стол.

Новый хозяин EA Sports

Чего-то я мало зарабатываю, — подумал как-то глава направления интерактивных развлечений компании Microsoft **Питер Мур**, разглядывая свои татуировки Halo 2 и Grand Theft Auto 4. Вроде бы и в компании Reebok работал, и спортивную одежду Patrick усиленно продвигал, и даже Sega в большой свет вывел, а вот денег на спокойную старость не заработал. Плюс ко всему надоело мне уже в «Майкрософт». Как-никак, с 2003-го тут пашу без выходных. Вот пойду я в EA — там парни сидят щедрые-добрые, зарплату мне достойную выпишут, плюс в спортивном отделе у них никого креативного нет — идеальное место, для такого железного профессионала, как я». Сказано — сделано. Легкий взмах супердорогого золотого Parker`a, и нужная подпись оказалась в нужном месте на нужной бумаге. Теперь господин Мур в должности топ-менеджера **EA Sports** будет отвечать непосредственно за продолжения и модернизацию таких культовых игровых серий, как Madden NFL, FIFA Soccer, NBA Live, NHL Hockey и Tiger Woods PGA Tour. Нести ответ за свои действия он будет лично перед главой EA Games Джоном Риччитьелло и получать за этот тяжкий труд ни много ни мало — что-то около полумиллиона зеленых бумажек в месяц. Плюс четыреста тысяч премиальных в тот же месяц и одноразовая суперпремия на полтора миллиона, с условием, что Мур не покинет стройные ряды компании до 17 июля 2009 года. Ну и как же без легкой компенсации в триста тридцать тысяч долларов за неудобства перехода из Microsoft в EA Games! Думается, что теперь господин Мур будет полностью спокоен за свои преклонные года, тем более что на его место в «Майкрософт» пришёл Дон Мэт-

трик — человек, до сентября 2005 года руководивший EA Worldwide. Надеюсь, подобный обмен никого не удивляет — господа бизнесмены просто поняли свое настоящее призвание. Одновременно.

Анонимный греховодник?

Компания **Red Mile Entertainment** сообщила, точнее заявила, а еще точнее — радостно прокричала на весь мир, что кое-какой очень добрый и застенчивый современный аноним перечислил на счет компании семь с мелочью миллионов долларов для покрытия крупных долгов «редмилевцев» (около 8.2 млн мёртвых американских президентов). Как ни пытали финансового директора компании, как наводящими вопросами ни забрасывали, но назвать щедрого инвестора он категорически отказался. Тогда любопытные и интересующиеся вспомнили, что кроме долгов у Red Mile имеется эксклюзивное сообщение на разработку и издание игр по мотивам комиксов Sin City при непосредственном участии САМОГО Фрэнка Миллера и заявленная совместно с MTV видеоигровая адаптация известного теле-проекта «Чудаки» под названием Jackass: The Game. Может, ноги таинственного миллионера растут где-то рядом?

А какой ты казуал?

Американские любители «игровой свободы» и всяких умных терминов типа «casual games» из компании **Entertainment Software Association** (ESA) опубликовали большой, подробный и очень интересный отчёт, посвященный игровым пристрастиям населения США. Так, по их данным число любителей онлайновых игр в промежутке с 2000 до 2007 годы возросло с 19% до 51%, причем 47% новоприбывших составляют представительницы прекрасного пола.

Больше всего онлайновые игроки любят эти самые «казуальные» игры (50%), гораздо меньшей популярностью пользуются MMO, флэш-развлечения (по 13% каждый) и всякие стратегии-экшены (15% в общем). Также рядовые и не очень американцы активно играют на мобильных телефонах и прочей беспроводной радости (34%), что без сомнения очень радует ведущих операторов мобильной связи США.

Но идем дальше. По мнению ESA, большинство взрослых игроков имеют игровой стаж около 13-ти лет. Что самое интересное, в возрастной выборке женщины-геймеры старше 18-ти лет уделывают «по самое не могу» мужчин младше 17-ти лет (31% против 20% соответственно). Хотя если брать общие показатели доминирования в игровой увлеченности, мужчин просто бесспорно больше — 62% против 38% прекрасных дам. Что, собственно говоря, и неудивительно.

В заключение компания определила «золотой» возраст американского рядового геймера — 33 года и американского рядового покупателя игр — 38 лет. К тому же 41% все тех же американцев уже приобрели или намерены приобрести в этом году как минимум одну игру, при этом 55% опрошенных родителей считают, что такого рода игры полезны для их любимых чад. И ничего необычного в такой реакции нет — исследования установили, что американские родители в 91% случаях присутствуют при покупке или прокате игры для своего ребёнка. Контроль за здоровой психикой юного жителя планеты Земля превыше всего! Особенно если учесть, что игровая консоль есть в каждом третьем доме США (само собой, по материалам ESA). Вот такие вот утешительные итоги. А вы говорите, казуалы — это тривиально.

Ещё один альтернативный ТОП

Пока сильные электронного развлекательного мира приходят в себя после E3, а их менее маститые помощники с умными лицами пытаются подвести итоги выставки, слегка непрофильный, но универсальный и очень популярный журнал **Popular Mechanics** уже вовсю публикует свой собственный ТОП-10 игр, лучших по мнению их обозревателей. Выглядит он так:

1. Rock Band (Wii, X360, PS3);
2. Halo 3 (X360);
3. Call of Duty 4: Modern Warfare (PC, X360, PS3, DS);
4. Mass Effect (X360);
5. Madden NFL 08 (Wii, X360, PS3, Xbox, PS2, GC);
6. LittleBigPlanet (PS3);
7. Killzone 2 (PS3);
8. Super Mario Galaxy (Wii);
9. Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii, X360, PS3, PS2);
10. Bioshock (PC, X360).

Посмотрим, насколько данный сборник потенциальных мегахитов по версии Popular Mechanics сойдется с последующими ТОПами на основе E3.

Движок движком, но Кармака обижать не надо

На минувшей E3 известная компания **id Software** фактически бросила вызов **Epic**, объявив о возможном лицензировании своего нового движка *Tech 5* уже в этом году. Являясь прямым конкурентом «эпиковского» *Unreal Engine 3*, мультиплатформенный движок от id рассчитан на поддержку множества игровых жанров, начиная от классических шутеров и заканчивая трёхмерными файтингами. По крайней мере, глава бизнес отдела компании-прародителя DOOM`a Стив Никс утверждает, что основным достоинством Tech 5 является минимизация затрат ресурсов платформ на текстуры, что автоматически делает его главным претендентом на проекты класса AAA, разрабатываемые не больше 3-х лет. Пока мировая общественность переваривала эту глубокую информацию, Никс решил сделать еще одно, «контрольное» заявление. Он поведал о планах своей компании лицензировать движок для DS и мобильных телефонов. Раньше всех на это заявление отреагировал «свой» парень — великий Джон Кармак. Он заявил, что все проблемы, связанные с портативными платформами, он уже решил десять лет назад. Интересно, что будет дальше?

Activision не остановить

Пока у **Activision** есть права на использование марвеловских комикс-персонажей, игровой мир будут изредка сотрясать крупные землетрясения и спонтанные солнечные затмения. Ибо пути сей креативной организации поистине неисповедимы. Не успела геймерская общественность полностью постигнуть суть *Marvel — Ultimate Alliance* и разобраться в качестве игры «*Трансформеры*», как господа — плодовитые ребята анонсировали создание очередной комиксово-фильмовой игры. Следующим проектом Activision, стартующим уже осенью этого года, станет игра **Spider-Man: Friends or Foe**, по замыслу создателей охватывающая всю кинотрилогию и серию оригинальных комиксов. В ней рядовому геймеру, кроме неповторимого Человека-Паука, представят весь набор его врагов Doc Ock, Green Goblin, Venom, Sandman со товарищи и парочку элитных друзей-союзников, Blade и Iron Fist, плюс еще каких-то, пока что не оглашаемых персонажей.

Основной концепцией игры станет битва парой супергероев — некое подобие «четверки» основных персонажей из Marvel — Ultimate Alliance. При том, что, как заявляют разработчики, взаимодействие Питера Паркера и его товарища по команде в той или иной боевой ситуации будет максимально тесным и хорошо продуманным. Также обещают качественную графику, хороший сетевой режим и возможность «перевербовывать» плохих героев на светлую сторону силы (скорее всего, путем их полного отпинания — ИМХО). Разрабатывают игру **Next Level Games** (версии для Xbox 360, Wii, PS2), **Artificial Mind & Movement** (DS, PSP) и **Beenox** (PC). Ну, а мы. как говорится, ждём и надеемся, скрестив пальцы за спиной. Хотя лично мне интересно, а Каратель, незаслуженно забытый в прошлых играх, в этой игре будет?

Скоро нам всем снова станет С.Т.Р.А.Ш.Н.О.

По крайней мере, **Vivendi Games** обещала уже этой осенью вновь окунуть нас в мрачный мир огромных

уровней, умных противников и маленькой кровожадной девочки Элмы Вэйд, которая на самом деле никому не желала зла. Да, вы не ошиблись, молитвами фанатов и милостью **Sierra Entertainment** второй аддон к отличному шутеру F.E.A.R. под гордым и в тоже время мистическим названием **F.E.A.R.: Perseus Mandate** мягкой липкой походкой приближается к своему официальному релизу. По имеющейся информации, разработка продолжения висит на плечах парней из **TimeGate Studios**, создавших первый аддон сего магического шутера и готовящихся порадовать игроков вторым проектом на пугающую боевую тему. Основная сюжетная линия аддона такова: в сверхмрачный и мегатаинственный комплекс Armacham изначально была послана не одна, а *две* группы спецназовцев. В предыдущих двух играх серии вы играли за участника первой группы, в этом вам предложат надеть на себя защитную маску лидера второго элитного подразделения по борьбе с «теми самыми» явлениями. Основным отличием второго аддона и, наверное, второй группы бойцов от первой, будет то, что по ходу всей игры вас сопровождает контролируемый электронным AI напарник. Плюс несколько новых видов оружия и противников, а ещё куча старых локаций из оригинального F.E.A.R. и первого аддона Extraction Point. Гейма создается для PC и консоли Microsoft. Мда, не знаю, как вам, а мне подобные сюжетные ходы господ из Sierra напоминают что-то до боли знакомое, близкое и родное, по типу Half-Life: Opposing Force и Half Life: Blue Shift. Неужели третьим аддоном к F.E.A.R. станет что-то вроде F.E.A.R.: True Story of Alma?

Только никому ни слова!

Хотите читайте, а хотите нет. Хотите знать тайную информацию, но боитесь осознания самого факта познания этой информации? Тогда не читайте следующий текст... если, конечно, хотите пропустить эксклюзивную, совершенно секретную пиар-мысль от вице-президента по разработке компании **Blizzard** Фрэнка Пирса. Находясь на всё той же выставке E3, сей несомненно достойный господин поделился с представителями сайта **Gamasutra** некой весьма интересной информацией, касающейся увеличения креативной геймо-разработческой мысли сотрудников его компании на один квадратный сантиметр ЖК-монитора. По словам Пирса, в Blizzard`е откуда ни возьмись сформировалась третья команда разработчиков, которые по уши заняты работой над «кое-каким» сверхсекретным, но очень перспективным и уже мегахитовым проектом, не имеющим абсолютно никакого отношения к World of WarCraft или StarCraft 2. Более конкретной информации от Фрэнка добиться не удалось никакими методами тяжелого журналистского пресс-допроса. Однако длинные языки некоторых сведущих людей предполагают, что в скором времени «Снежная буря» официально представит миру так долго ожидаемый **Diablo 3**, а пока только готовит почву для триумфального возвращения культовой серии. Но это все слухи. Единственное, что ещё удалось выбить из хитрюги Пирса, это то, что количество разработчиков третьей группы аналогично количеству камрадов, трудящихся над вторым «Старкрафтом» — 40 человек. Для некоторого сравнения — непосредственно разработкой World of WarCraft занимается 350 человек, а созданием «тех самых» CG-роликов — 85 креативных личностей. Ну что, Blizzard, даешь «Дьяблу 3»?!!

Avernum №5

Огромная поклонница «Ультимы» и неистовая продолжательница сего игрового ролевого стиля компания **Spiderweb Software** анонсировала пятое по счету продолжение своей ролевой игры **Avernum**. Выход игры планируется на начало 2008 года, а завязка нынешнего продолжения такова. В огромном подземном мире Avernum зреет покушение на жизнь самого Императора надземного мира — единственного и бессмертного правителя всех известных земель. Понятное дело, что истинные солдаты Империи не могут допустить такой катастрофы своих идеалов — они формируют команду лучших из лучших бойцов и спускаются в подземелье, чтобы предотвратить покушение. Именно тут и начинается непосредственно игра. Геймеру предлагается стандартный распорядок дня — учить заклинания, выполнять квесты, убивать монстров, получать экспу и лутить, лутить, лутить. Проще говоря — фанатам «Ультимы» посвящается. Ну, а если вы к тому же счастливый обладатель Macintosh, то специально для вас разработчики постараются выпустить игру еще в конце этого года.

Засим спешу откланяться. С вами в дебютном диверсионном рейде был славянский штурмовик в немецкой спецназовской экипировке — агент leprecon.

Железные новости

AMD деньги не зарабатывает

В последнем финансовом квартале компания **AMD** понесла убытки в $600 млн. К тому же ей пришлось избавиться от старых микропроцессоров, которые не удалось продать, общей стоимостью в $60 млн. В том же квартале прошлого года чистая прибыль AMD составила около $88 миллионов. Во втором квартале 2007 года компанией было продано микропроцессоров на $1.38 млрд, что на 160 тысяч больше по сравнению с прошлогодним результатом. Таким образом, продуктов было продано больше, однако по меньшей цене, что привело к отсутствию приемлемой прибыли. Кроме того, покупка компании ATI, производителя графических ускорителей, в свете последних событий уже не представляется удачным решением. Возникают определенные сомнения, переживет ли AMD такое фиаско, ведь Intel не почивает на лаврах, а движется вперёд, будучи в выигрышной позиции: в мире микропроцессорных технологий компания



сильна настолько, насколько хороши ее технологический процесс и скорость выхода продуктов на рынок.

Источник: *3D News*

Intel: новая «мама»

Компания **Intel** выпустила системную плату *DP35DP* формата ATX под платформу Intel ViiV. Она относится к серии Media и идет на замену DP965LT. Плата построена на основе чипсета P35, который поддерживает все современные процессоры Intel, включая Core 2 Duo и Core 2 Quad. Частота ее системной шины достигает 1333 МГц и при этом она поддерживает двухканальную оперативную память DDR2 с частотой до 800 МГц. Для видеокарты предусмотрен слот PCI Express 2.0 x16, а для остальных устройств — три слота PCI Express 2.0 x1 и три PCI. Встроенный десятиканальный звуковой адаптер этой материнской платы оборудован цифровым выходом SPDIF. На DP35DP предусмотрена установка до 12 разъемов USB, FireWire (1394a), Gigabit Ethernet, два Parallel ATA и пять SATA. Кроме того, стоит упомянуть о наличии eSATA — External Serial ATA, позволяющего подключить SATA-устройства, не открывая корпуса системного блока. Материнская плата также оборудована инфракрасным портом и портами RS-232 и PS/2. В плату встроен модуль флэш-памяти (технология Robson, она же Intel Turbo Memory) для использования новой возможности Windows Vista, которая позволяет кэшировать данные с жестких дисков на флэш-накопители. Служебная функция DP35DP, Rapid Recovery, позволяет хранить на отдельном винчестере копию основного, в реальном времени дублируя информацию на другом устройстве. При этом функция Matrix Raid позволяет одновременно организовать несколько видов RAID-массивов на одних и тех же дисках. В чипсете этой платы поддерживается технология TXT (Trusted eXecution Technology), призванная бороться с вирусами и уязвимостями. Компания-производитель считает, что DP35DP является оптимальным решением для выполнения задач, требующих больших затрат ресурсов.

Источник: *«Компьюлента»*

Светящаяся печать

Компания **Xerox** разработала технологию нанесения флуоресцентных знаков с использованием обычных цифровых принтеров. Флуоресцентные полосы — один из наиболее распространенных способов подтверждения подлинности денежных знаков. Предложенное решение обеспечивает аналогичный уровень защиты любого печатного документа без использования специальных чернил. Технология основана на избирательном использовании флуоресцентных свойств бумаги, проявляющихся при печати на цифровом четырехцветном принтере, что позволяет наносить флуоресцентные маркировки или коды, видимые только при ультрафиолетовом освещении. Для их нанесения используется специально разработанная комбинация обычных «сухих» чернил, уже имеющихся в стандартных картриджах для ксерографических принтеров. Новая специализированная технология входит в программный пакет *Xerox FreeFlow Variable Information Suite 5.0*, который Xerox предлагает компаниям, печатающим коммерческую продукцию, а также большим предприятиям, производящим персонифицированные документы.

Источник: *3D News*

Blu-ray + HD DVD становится дешевле

Компания **LG** в ближайшее время представит еще два универсальных оптических привода с поддержкой обоих HD-форматов в дополнение к уже имеющемуся на рынке GGW-H10N. Модель *GGW-H20LI*, чья рекомендуемая цена составит $500, также сможет записывать носители BD-R/RE, включая



двухслойные, на скорости до 6X. Младшая модель, *GGC-H20LI*, которая дешевле на $100, записывать сможет лишь форматы «красного лазера», то есть DVD и CD. Что ж, тенденция, начатая Pioneer и продолженная ASUS, развивается — появляются более доступные комбинированные решения, приводы с поддержкой Blu-ray и HD DVD (BH100 до сих пор продается по цене более $1000), что не может не радовать.

Источник: *iXBT*

Турбопитание

Известный производитель корпусов и БП, компания **Chieftec** представила свою новую серию блоков питания *TURBO*, к текущему моменту состоящую из трёх моделей мощностью 650, 750 и 850 Вт. Новинки имеют фактически все, что необходимо для того, чтобы называться блоком питания, отвечающим последним требованиям. Они практически бесшумны благодаря используемому 140-мм вентилятору с автоматической регулировкой скорости вращения, предоставляют возможность снять ненужные кабели и даже соответствуют самым строгим требованиям по эффективности, 80 Plus. Старшая из моделей оснащена в дополнение к двум 6-контактным разъемам питания PCIe двумя 8-контактными. В остальном оснащение вполне можно назвать стандартным — 7 разъемов типа Molex для подключения вентиляторов, оптических приводов и HDD с интерфейсом IDE, 4 разъема для питания устройства с интерфейсом SATA. У всех трех новинок по четыре независимых линии питания +12 В с максимальной силой тока в 12 А. Блоки питания Chieftec TURBO отвечают требованиям стандарта ATX 2.2.

Источник: *iXBT*

Гоночные флэшки

Использование имиджа спортивных автомобилей в оформлении электронных устройств — не новость, достаточно вспомнить ноутбуки Acer Ferrari. Корпорация **SanDisk** решила пойти, если можно так выразиться, параллельным курсом: она официально представила USB-накопитель *SanDisk Extreme Ducati Edition*, при создании которого были использованы мотивы известной марки спортивных мотоциклов. Напомним, компания Ducati, основанная в 1926 году, является одним из наиболее известных имен в мире гоночных мотоциклов. Уникальные особенности конструкции и двигателей позволяли мотоциклам Ducati многократно одерживать победы в спортивных состязаниях самого высокого уровня. Цветовое решение, выбранное для SanDisk Extreme Ducati Edition, полностью повторяет известное сочетание, используемое в оформлении «железных коней» команды Ducati Corse: это характерный красный цвет основных поверхностей и черная окантовка. Тема Ducati Corse продолжается в логотипе команды, размещенном на верхней стороне накопителя, и в красном хвостовом фонаре, который подсвечивается, когда накопитель включен в порт USB. Объем памяти накопителя равен 4 Гб. Скорость чтения и записи — 20 Мб/с. Как отмечает компания, на данный момент это самый быстрый USB-накопитель в ассортименте SanDisk. В комплект SanDisk Extreme Ducati Edition входит тесьма для ношения и ПО SanDisk RescuePRO Deluxe. Заявлена совместимость накопителя с Windows 2000, XP, Vista и Mac OS 10.1.2 и выше. Рекомендованная производителем розничная цена для рынка США составляет $125. Продажи новинки начнутся в Европе и США одновременно — в августе, в остальных регионах мира — в сентябре.

Источник: *iXBT*

Адреса источников:

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

Мобильные новости

Ориентирование на местности

Компания **Nokia** приступила к реализации в своих телефонах улучшенного сервиса спутниковой навигации *A-GPS* (Assisted GPS). Основным преимуществом A-GPS является более высокая скорость работы. В будущем финский производитель планирует оснащать этим сервисом все свои телефоны. Основным преимуществом сервиса спутниковой навигации A-GPS является более высокая скорость работы — для обнаружения спутником координат пользователя требуется меньше времени. В качестве примера: время обнаружения координат в N95 со встроенным модулем GPS-связи занимает до трех минут, сообщают официальные источники. При наличии A-GPS компания гарантирует задержку не более одной минуты. При этом делается особый акцент на том, что новый сервис полностью совместим с приложением Nokia Maps, открывающим доступ к картам около 150 стран по всему миру. Чтобы воспользоваться услугой A-GPS, нужно, чтобы эта технология поддерживалась сторонней компанией, например оператором сотовой связи, так как обмен данных осуществляется не напрямую со спутником, а через мобильные сети. В связи с этим A-GPS не является бесплатной услугой. Стоимость зависит от конкретного оператора и региона.

Источник: *Cnews*

Новый шестисотый

Недавно сообщалось, что Федеральная Комиссия Связи США (FCC) одобрила телефон **Samsung G600**, главной особенностью которого является наличие пятимегапиксельной камеры. Теперь состоялся его официальный анонс. SGH-G600 выполнен в форм-факторе слайдера с толщиной корпуса 14.9 мм. Телефон поддерживает работу в 3G-сетях, оснащен 2.3-дюймовым дисплеем с разрешением 320×240 точек, модулем Bluetooth 2.0, слотом расширения памяти формата microSD, а также FM-приёмником. Стоит отметить, что на корейском внутреннем рынке существует телефон компании Samsung с 10-мегапиксельной камерой. Нам же пока придется довольствоваться пятью мегапикселями, так как, по заявлению производителя, продажи Samsung G600 изначально начнутся в Европе.

Источник: «*Мабила*»

Страшилка

Мобильный телефон мы часто держим в грязных руках и прикладываем к уху и лицу. Результатом этого может стать заболевание кожи. Профессор Аризонского университета Чалрльз Герба утверждает, что мобильные телефоны «грязнее, чем сиденье унитаза». Конечно, это высказывание фигуральное, но есть и факты. Согласно исследованиям профессора, мобильные телефоны многих людей просто кишат разнообразными микробами и бактериями, что может привести к появлению кожных заболеваний. Профессор останавливал на улице случайных прохожих, просил их дать свой телефон и с помощью специального устройства подсчитывал, сколько «гадостей» находится на поверхности телефона. Пять из одиннадцати случайно выбранных телефонов не прошли тест, так как на них были обнаружены тысячи разнообразных бактерий. Профессор Герба рекомендует хоть изредка протирать поверхность телефона антибактериальным дезинфицирующим раствором или, в крайнем случае, обычным спиртом. Это поможет предотвратить появление кожной инфекции. Один из предлагаемых профессором вариантов является использование Bluetooth-гарнитуры.

Источник: «*Мабила*»

Хорошо перемешанный iPhone стоит дороже

Многие поклонники продукта компании **Apple** под названием **iPhone** были расстроены, когда увидели видео, демонстрирующее, как он разрушается на части в блендере. Теперь есть возможность расстроиться у тех людей, которые его ненавидят. Оказалось, спрос на остатки этого iPhone превысил стоимость такого нового. Они продаются на аукционе eBay, и их стоимость уже достигла суммы в $1126. Справедливости ради стоить отметить, что в эту сумму входят также и блендер, который перемолол iPhone (стоимостью $400), DVD Will It Blend, на котором записано 50 видео с перемалыванием различных устройств на блендере, а также фирменная футболка с автографом Тома Диксона, который, собственно, устроил этот эксперимент и выставил все это на аукционе. Ссылка на данное предложение на аукционе убрана, поскольку перестала быть действительной (видимо, прах iPhone приобрел невзлюбивший этот аппарат сайт mobile-review).



Источник: «*Мабила*»

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!

Мобильное жужжание

18 июля 2007 г. популярный блоговый сервис **«Живой журнал» www.livejournal.com** обзавелся новым мобильным порталом. Пользуясь интернет-связью с мобильного телефона или карманного компьютера, обладатели и читатели блогов «Живого журнала» теперь могут не только просматривать журналы, но и оставлять, а также читать комментарии. Мобильный портал «Живого журнала» **m.lj.ru** выполнен в удобном минималистическом дизайне, максимально адаптированном для восприятия с мобильных устройств. Помимо улучшенного дизайна, функций комментирования и чтения комментариев, мобильный портал снабжен собственным каталогом сообществ (с рейтингами сообществ по количеству читателей, посетителей, участников), а также рейтингами блоггеров Livejournal. Кроме того, на мобильном портале есть возможность увидеть новости — три самые обсуждаемые темы «Живого журнала». Новости и рейтинги блоггеров обновляются каждые 30 минут. Новый мобильный портал доступен и по уже известному пользователям адресу **ljmob.ru**. Специально для жителей Украины начал работать мобильный портал **ljmob.com.ua**. Функционал портала полностью совпадает с аналогичной русской версией, однако на портале создан специальный раздел «*ЖЖ Украина*», в котором есть рейтинги украинских пользователей и записей, а также собственный каталог украинских сообществ. В Украине внедрению проекта способствует компания «Солво Интернешнл». Компания предоставляет условия для продвижения блогового сервиса «Живой журнал», привлекая к сотрудничеству украинских операторов сотовой связи, которые, в свою очередь, приветствуют появление нового популярного сервиса. В планах компании — внедрение в жизнь IVR и SMS сервисов LiveJournal для абонентов украинских сетей.

Источник: «*Проконтент*»

Адреса источников:
www.cnews.ru
http://media.mabila.ua/
www.procontent.ru

Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
greencatua@gmail.com

Mount&Blade

Розробник/видавець: Tale Worlds
Жанр: action/RPG
Системні вимоги: 1200 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб відео
Дата випуску: перше півріччя 2007 р.

To Beer, or not to Beer?

Випадковий мандрівник, який завітав у той день до Департаменту, міг бачити дивну картину — величезний, двоголовий Огр гасав по усьому штабу за маленьким зеленим котом...

— ...А я кажу, не можуть девелопери удвох створити нормальну гру!

— *(ледь відскочивши від табуретки, що пролетіла в сантиметрах від голови)* ...Можуть!..

— *(розшукуючи, чим би ще пожбурити)* ...Раніше — можливо, але не зараз!..

— *(побачивши, що Bateau знайшов стару сокиру Глюка, заповз під шафу)* ...Можуть-можуть-можуть!

— *(здійнявши сокиру вгору)* ...УГР!!!

Ось, приблизно в такому стані побачив їх прийшовший на роботу Ягуар. При побіжному огляді штабу він побачив:

а) вишкрябаний котячим пазуром над комп`ютером Bateau логотип **Mount&Blade**;

б) страшенний гармидер;

в) огра, який намагається щось виколупати з-під порубаної шафи сокирою (це ЩОСЬ дико верещить).

Секретар ДЗВР мовчки обійшов шафу з іншого боку, за шкірку витяг переляканого кадета назовні, натиснув декілька кнопочок на своєму новому USB-порталі і закинув туди кота...

...Можуть-можуть-можуть!

Стереотипи... Вони усюди... Ними переповнене все наше життя, але дякуючи деяким людям, ми ці стереотипи ламаємо. Ось і Bateau не вірить, що двоє людей можуть зробити хорошу гру (а перекручувати чужі слова негаразд, йшлося про те, що така гра не може мати достатньої сукупності споживчих властивостей, які б дозволили грі досягти успіху у сенсі прибутку. — *Прим. Bateau, що намацує під столом забутий магічний посох Kertis`a*), а от два турецьких програмісти, що заснували компанію *Tale Worlds* — вірять, і ба більше, вони вже декілька років працюють! Працюють над, як би це сказати, симулятором лицаря. Вже роки зо два Мережою блукає велика кількість демо-версій гри і навіть модів до них. Забігаючи вперед, хочу відмітити, що, як на мене, серйозних мінусів лише два, а саме — слабенька графіка і такі ж слабенькі квести + кілька маленьких недоліків. Але не треба забувати, що це лише демка...

Після подорожі через портал такий дивний присмак у роті...

Ай... Боляче я з порталу випав... Ще й Ягуар мені наздогін блокнот з ручкою кинув (на голову, до речі, впало)... А... А де це я? О! Ось і людина стоїть... «Е, мужик, а де я?..»

Наступні півгодини я лаяв себе на всі корки, що так і не навчився тримати свого язика не припоні. Ну навіщо я питав, треба було самому роздивитися. Вся моя проблема полягала в тому, що старий, до якого я звернувся, виявився тренером воїнів, котрий розповідав все довго, занудно і... і... набрид дуже швидко, коротше. І в цей момент я зробив те, що зробив би кожен кадет Департаменту. Я сховав руку за спину і почав потай вимальовувати старі символи, викарбовані рунами в моїй кишені... Але... Фаєрбол не створювався... Такого у мене ще не було... Я був тверезий, духовної енергії (в народі — мани) було достатньо, але фаєрбол ну ніяк не хотів створюватись. Я був у розпачі... Мабуть, я тут вже не перший, бо Тренер одразу впізнав мої рухи за спиною і глузливо відповів мені, що в цьому світі магії немає, чим мене абсолютно приголомшив (сиджу зараз і намагаюсь згадати гру в середньовічному стилі, без магії (сиджу і намагаюсь зрозуміти, наскільки важко автору відрізнити Середньовіччя (Stronghold, Medieval+Shogun, «Казаки») від фентезійних світів. — *Прим. нудного Bateau* (а M&B справді про середньовіччя. — *Прим. GreenCat`a*)). З усього вигляду Тренера можна було зрозуміти, що я набрид йому не менше, ніж він мені, і тому він мовчки повів мене в доволі просторий підвал, дав мені в руки великий дерев'яний гак, а сам просто пішов. Але тут мою увагу привернув напівроздягнений хлопчина з таким самим дрючком, що з диким криком біг на мене... бум... бах... хрусь... и-и-и-и... бо-о-оляче-е-е...

Таки, боляче...

Дуже, дуже цікава **бойова система**. Візьмемо найстандартнішу зброю aka *меч*. Є чотири удари мечем — удар справа, удар зліва, рубанути зверху і вколоти супротивника. У *сокири* — на один удар менше (а уявіть, заколоти сокирою... :)), у *списа*, взагалі, тільки один (вгадайте, який). Зброя в грі може бути дворучна та одноручна, також інколи можна знайти одно- дворучний меч, тобто, його можна тримати як в одній, так і в двох руках. Найрозповсюдженіша комбінація в грі — меч і *щит*, тому зараз розкажу про щити. Відрізняються вони за



міцністю, вагою та формою, під час бою при натисканні правої кнопки комп`ютерного гризуна ваш протеже прикривається щитом (в такому положенні битися ви не можете). Також захищатися можна вашою зброєю, але, якщо в випадку зі щитом ви прикриваєтеся і відбиваєтеся від ударів будь-якого напрямку, то, коли ви захищаєтеся зброєю, натискати праву кнопку треба тільки після того, як ваш опонент замахнеться.

Також є *стрілецька* та *метальна* зброя (луки, арбалети, списи, кинджали, а також каміння), і тут також все дуже цікаво — найважче цілитись з *лука*, але якщо «набити руку», то влучати легко, ось після цього стає помітним головний плюс луку — висока швидкострільність. Сам процес стрільби такий (даю опис на

прикладі лука): витягаєте лук, затискаєте ліву кнопку миші і чекаєте (приблизно півтори миті), доки ваш протеже натягує тятиву, коли тятива натягнена, в центрі екрану сходяться три маркери (чим ближче вони зійшлися, тим більша купчастість стрільби), ви маєте вистрілити, бо якщо замало тиснути на кнопку або, навпаки, забагато, то вистріл буде хибним.

Звісно, в грі є ще й *броня*, а саме — *шолом*, *рукавички* та *панцир* (неповний, що прикриває лише тулуб, або повний, що прикриває і тулуб, і ноги) і *черевики*. І на завершення розповіді про різні речі в цій грі, треба сказати вам про те, без чого практично неможливо обійтися герою в світі Mount&Blade, а саме — про вірного *бойового коня*! Коней нам пропонують найрізноманітніших, від легких і швидких до важких, убраних в важкі лати, коротше, кожен здатен знайти собі Буцефала до смаку. Також хочу відзначити, що асортимент всіх предметів, справді, великий.

Два дні потому...

Я навчився битися, підробив трохи грошенят (кримінальний елемент якийсь, а не лицар у автора вийшов. — *Прим. страшенно нудного Bateau*) і навіть купив собі непоганого меча. В сусідньому замку я знайшов собі нового друга, котрого звали Borcha, мені чомусь здається, що він мені ще допоможе. Також я вже встиг вбити декілька десятків річкових піратів, поки все доволі непогано... О, хтось їде... Цікаво, чого вони свої мечі повитягали?..

А тепер поговоримо про людей, тобто про військо...

Є два варіанти *набору людей* у свою партію. Перший — найняти людей в таверні будь-якого міста (варіант поганий, бо там можна здибати лише непрокачаних юнітів), і другий — практично у кожної партії є військовополонені. Так от, якщо ти знищив ворожу партію, то можеш прийняти в свої лави звільнених людей, а от серед них трапляються навіть хай-левели. Після бою партії дається деяка кількість експірієнсу, і таким чином ви можете прокачувати своїх вояків. Також ваших воїнів можуть вбити (крім героїв), або оглушити (це з прибитими героями і трапляється). Кількість вояків, яких ви можете з собою водити, залежить від вашого рівня харизми.

До попереднього розділу

Як ви помітили, у цього розділу не дуже гучна назва, і взагалі, маленький він :), але дуже важливий. В попередньому я згадував про бійки, експірієнс і партії, отже... *Бої* відбуваються наступним чином: після того, як ви на глобальній мапі знайшли своїх супротивників, наздогнали їх (або вони вас :)) ви переходите у режим «від третьої особи». На різних частинах карти з'являються вісім ваших воїнів і вісім воїнів суперника. Після того, як сторони зазнають втрат, з'являється декілька чоловік підкріплення. За бій вам дається експа (деяка кількість за кожне вбивство + пару тисяч експи, яка рівномірно розподіляється між усіма членами партії). В грі присутня серйозна *RPG-система* (чотири особистих навички (сила, інтелект...), близько15 побічних (стрільба на конях, перша допомога...) і 5 чи 6 навичок володіння різними типами зброї). За такою системою ви можете *качати* себе і своїх героїв.

Про мінуси (куди ж без них?)

Наразі головним мінусом є *графіка*, вона відверто слабка, хоча, враховуючи те, що це лише демо-версія гри і дивлячись на свіжі скріншоти на сайті гри **www.dreamworlds.com**, можна плекати надію, що з графікою щось зроблять.

Другий мінус — одноманітність квестів і повна відсутність сюжету, хоча, маю знову наголосити, що це — лише демо-версія, отже гадаю, що до релізу і цей аспект гри підтягнуть. Звісно, можна думати про те, що в гру можна було б напхати ще декілька фіч, але розраби, як на мене, і так вже багато зробили, і баста!

Мода на моди

На гру Mount&Blade в інтернеті можна знайти велику кількість модів. І їх цінність полягає в тім, що в кожному з них можна знайти щось нове, скажімо, в моді *Сторічна війна* можна захоплювати всі замки, також там є битви на 4 команди, коли в оригіналі може битися лише дві команди, в моді *Битва за Сицилію* є можливість битися на кораблях і т.д. Також я чув про мод із сюжетом (дивись попередній розділ). Я сподіваюсь, що в релізну версію ввійдуть всі (або хоча б найкращі) фічі з різних модів.



Ги! Нах...

Ну, можливо я й неправий, але я вважаю, що скоро ми отримаємо проект, який буде коштувати грошей, яких за нього вломлять на Петрівці, бо двоє турецьких ентузіастів, що створили компанію Dream Worlds, вкладають в неї те, чого так не вистачає багатьом сучасним іграм, а саме — душі. Отак...

Багато днів потому...

День 175-й, ранок, моя вірна партія в 38 чоловік тільки-но перебила 50 Dark Knight`ів і їде в Зендар продавати бойові трофеї і військовополонених. Я почав розуміти, що треба повертатися, бо в цій демці квестів малувато, і мені просто стало трохи набридати... Але я впевнений, що коли вийде версія 1.0, то я ще повернуся в цей світ, а поки що тебе, мій вірний герой Borcha, я призначаю головою партії, але знайте, люди, я повернуся!

З-за муру середньовічного замку вийшов зелений кіт в шоломі і з мечем, відійшов за найближче дерево і почав відхаркувати кульки зеленої шерсті. Одна з кульок відкрилася, засвітилася, і на її місці з`явився невеличкий портал, над яким блимав кривуватий неоновий напис «ДО ДЗВР». Зелений кіт озирнувся, зітхнув і стрибнув в середину, портал зачинився...

Кадет Green Cat, що з`явився у штабі ДЗВР поклав на стіл Ягуару написану на старому, жовтому папері статтю, подарував йому трофейні боти (+19 до броні ніг) і швиденько втік, доки його не помітив Bateau...

З.І. Клієнт з грою важить 76 мегабайт, і знайти його в Інтернеті не дуже важко.

З.З.І. Гра розповсюджується умовно безкоштовно, і вам дають розвитися тільки до 6 рівня, потім вас просять купити ліцензію за 12 американських гривень.

З.З.З.І. Всі моди встають прямо на оригінальну версію, і в меню при запуску вам просто доведеться вибирати, у що ви хочете грати.

Всім ба-бай.

AlienBrain

THE PRECURSORS

Разработчик: Deep Shadows
Издатель: «Руссобит-М»
Жанр: freeplay RPG, с FPS и space sim комбатом
Системные требования: AMD Athlon XP 3000+, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео
Дата выхода: конец 2007-го или начало 2008 г.

Будни людоеда

Граната разорвалась прямо под днищем машины, отчего та, птицей взмыв к синему небу, рухнула на головы стайки оживленно беседующих горожан.

— Злые вы, уйду я от вас, — буркнул я, доставая из широких штанин гранатомёт. Меня всегда удивляло, сколько всего полезного, дубликатом бесценного груза, можно запрятать в обычные брюки.

Так, что такое? Ещё не все удрали? Ну, как гласит народная Имперская поговорка — кто не спрятался, тот огрёб. Сейчас будет от борта и в лузу.

Бабах! Ракета врезается в груду бочек, и одна из них, отрикошетив от стены дома, сбивает с ног охранника, причём не просто сбивает, а буквально вминает его в землю.

Э, как его колбасит, таращит и плющит...

— Стоять! Вы нарушили основной закон нашего гостеприимного города! Можете пройти в тюрьму, оказать сопротивление или заплатить 100 LV за нарушение порядка в общественных местах. Если вы заплатите 200 LV, то можете продолжать нарушать порядок ещё в течение трёх с половиной минут.

Три с половиной минуты? Это сколько ракет я успею выпустить? Нет, поставим вопрос по-другому. 200 LV. Это сколько людей я могу угрохать, если у меня в карманах около 40 000? Много.

А, с другой стороны, оно мне нужно — убивать беззащитных, мирных и симпатичных жителей этого славного городка? Если просто убивать, то незачем, а если особо извращенным способом... то можно подумать. Эх, жаль, нельзя вон на ту компанию обвалить стену этого дома. Стоп, а если вон той девушке выстрелить из ракета под ноги, она улетит в фонтан? Нужно проверить.

— Вот, держите 200 LV и посторонитесь, сейчас будем проверять новое моющее средство. РакетоТайд называется...

С чего всё начиналось

А началось, как обычно, с гулянки. Поехали мы в лес, и там Кертис, хлебнув пару бочонков чаю, предложил мне прийти в офис **Deep Shadows** с целью поиграть в **«Предтечу»**, высказать незамутненное мнение и заодно написать статью в МИК. Правда, фраза «все равно тебе деньги не нужны, вот и напишешь» так и осталась для меня загадкой. Типа, шутка?

Ну ладно, в очередной дождливый день я добрался до офиса компании, где мне сразу налили чаю и усадили за комп.

— Ты, главное, не волнуйся, если тормозить будет, — предупредил Кертис, — эта машина слабее той, что указана в минимальных требованиях. Так что, сам понимаешь.

Я понимал. Более того, я вспомнил первый «Ксенус» и внутренне содрогнулся. Если конфигурация машины меньше *минимальной*, это уже пошаговая стратегия выходит.

Сразу предупреждаю: то, во что я играл, это не демка. Это не бета и даже не альфа, это один из промежуточных билдов игры. Т.е. одна из сборок, в которой реализовано далеко не всё, но играть уже можно.

Итак, загрузка, поехали...

Нулевая глава

Чёрт, ненавижу яркие цвета. И цветы не люблю, особенно гигантские и плюющие в тебя какой-то гадостью. И вообще не люблю, когда ничего не ясно, кроме одного — нужно бежать. Куда? Зачем? Потом разберемся.

Перехватив поудобнее верный автомат, я рванулся вперед.

— Сзади! Осторожно, жуки!

Кто это орёт? Я же тут один, кажется. Упс. Не один. Нас уже двое — я и огромный жук-мутант. На тебе, жучила! И тебе! И тебе тоже — на! Врёшь, не возьмёшь! Блин... Один подкрался незаметно.

Loading...

Так, я помню, я всё помню — слева ядовитый цветок, потом еще один справа, и еще один, и ещё. Стреляем, но экономно, патронов в автомате мало. Ага, вот вам и ботаника, ребятки. Сейчас зоологией займемся. Поле, бежим, оборачиваемся, стреляем, рывок в сторону, поворот, выстрел, еще рывок... Фух, прорвались...

А это что такое? Рокет? Мило, мило, подберём.

— Я понимаю, что лазить по склизким кишкам тебе не по кайфу, парень, но это лучше, чем пытаться переплыть озеро, кишащее маленькими, но жутко вонючими и зубастыми личинками колорадского навозного жука-мутанта.

Так... Опять голоса чудятся. Но, пожалуй, в воду я не полезу. Не нравится мне эта вода. И личинки не нравятся. Мало ли куда заползут и за что укусят, как я потом пацанам в глаза смотреть буду?

— Ахтунг! Фашисты! В смысле, бравые солдаты Империи восприняли тебя как врага! Но у тебя есть рокет лаунчер, и тебе на них напасаран! Порви гадов на прокладки!

Хм, рокет! Это идейно. Ракета в одного имперца, ракета во второго, мимо? Ладно, повторим! Что нам, ракет жалко? Не жалко. Жалко, что быстро закончились.

— Молодец курсант! Отстрелялся! Из чего теперь будешь расстреливать Гигантского Имперского Человекоподобного Робота (ГИЧРа)? Защекочешь его до смерти?

Ну робот, ну гигантский, ну имперский. Если кто в танке — знайте: на каждого гигантского робота найдется свой Ктулху с левосторонним движением!



Пять минут стрельбы из бластера — и робот дымящейся грудой неаппетитных обломков повалился на землю.

Что там дальше? Обыскать останки имперского крейсера? Это мы запросто... Упс... Что это за чужие??? Эй! Куда вы меня тащите???

Первый перекур

Кертис стоит на балконе, сосредоточенно наблюдая вакуум внутри своей черепной коробки. При моем приближении его глазные яблоки проворачиваются на 180 градусов и зрачки фокусируются на мне.

— Ну что, завалил робота?

— Защекотал из бластера.

— Молодец. И как оно? Сильно тормозит? Вообще, как впечатления?

— Тормозит? Не заметил. Локация же небольшая. А так — клёво, но мало. И жуков в кустах заметить сложно. На звук стрелял. Нашел Чужих и хлоп... загрузка.

— Нормально, боец. Ты сдал зачет, теперь лети на родину, там будет ещё веселее.

Гольдин — малая родина расы Амарнов

Космопорт, рядом пристроился городок. Люди бродят, кто-то что-то предлагает купить, девушка предлагает предсказать судьбу. Зачем? Моя судьба — *сейв-лоад*, это и так ясно.

Так, что мне нужно сделать? Ага, прийти к куратору, он даст задание. О, хорошо, его дом обозначен на мини-карте. Вперед, нас ждут великие дела.

— Значит, так, — капитан поудобней устроился в кресле, — ты на своей малой Родине, сынок, и я буду тебя с ней знакомить, путем почтовых квестов. Побегаешь малёха, освоишься, а потом и в пустыню поедешь. Только это, оружие себе прикупи, да? Кстати, твой папаша, перед тем как его придавило белым роялем, тебе леве оставил. Но *леве* пришлось потратить на твое обучение. Это плохая новость. Хорошая новость — папаня тебе ещё и свой космический корабль завещал. Правда, он заржавел, обшивку бомжи растащили, и вообще он не летает.



— И что в этом хорошего?

— Хорошего в этом то, что ты не сможешь смыться в космос, не выполнив моих заданий.

— Я понял. Куда бежать, кого зарезать?

— Погоди ты резать, успеешь ещё. Сначала сходи к продавцу оружия. Он тут, суслик пустынный, добровольный налог уплатить забыл. А кто добровольно налоги не платит, тот враг общества и провокатор. Так что иди, проведи воспитательную работу. В общем, одна нога здесь — вторую ему сломай.

— Считайте, уже сломал, шеф. Уклонение от налогов — преступление даже хуже чем распространение нелицензионного софта!

Квест, ещё квест. Сбегал туда, принёс это. Потом отправился на планету шахтёров, за мешком сушёных чудо-грибов пейотов и шкурами горбатых собак. Потом...

Потом была пустыня, я мчался по ней на своем багги, а в багажнике громыхал water chip... хотя, может, это запаска громыхала? Чип — он маленький, он громыхать не должен.



Бархан, еще бархан, еще и... опа. Рейдеры. Эй, мужики, ну подумаешь, задавил одного, нифиг лазить где попало... И стрелять нефиг, у меня пулемет. Нате вам, нате! Не понял, это я криворукий или пулемет не пристрелян? Упс, Ктулху тебе за пазуху, машина же сейчас взорвется!!!

Loading...

Ладно, повторим. Бархан, ещё, ага. Останавливаем машину, вылазим, берём бластер, ну, где эти рейдеры? Вот вы! Не ждали?

Немного беготни — и пять трупов валяются на раскалённом песке. Так, обыскать, все ценное забрать и дальше ехать. Стоп, а вон ещё рейдеры! Получите...

Двадцать минут спустя...

Рейдеры — это не только прекрасная тренировка меткости и пять десятков трупов, но и масса всяких полезностей, начиная аптечками и заканчивая автоматами и гранатами. Ладно, хватит уже издеваться, нужно в деревню ехать, а то плохо им без воды. Помрут ещё, кто тогда квесты выдавать будет? А на рейдеров и на обратном пути поохотиться можно будет. Никуда они не денутся с подводной лодки, когда скрипты прописаны.

А вот и деревня. Так, чип отдал, лекарств купил, где тут квесты выдают? Что, защитить город от бандитов? Не волнуйся, старик, сейчас мы защитим. Или город от бандитов, или бандитов от города. Интересно, а что будет, если всех перестрелять в деревеньке этой? Ладно, потом проверим.

Ещё двадцать минут спустя...

— Ну, как, отвёз чип селянам?

— Так точно, шеф! А ещё я гнездо бандитов обнаружил, может, разорить?

— В правильном направлении мыслишь, малец. Папашка твой героический — тоже страсть как гнезда любил. Бывало, залезет на дерево, скрутит птахе тонкую шею и ну ее зубами рвать. Потом приходит в казарму, вся морда в перьях...

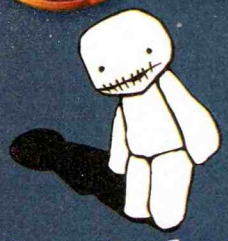
— И что?

— Да ничего, полночи в сортире, и все в порядке. В общем, оружие есть? Иди, надери задницы пендосам. У них, кстати, девайс ценный есть, заберёшь — сможешь в своем корыте не только от кислотного дождя прятаться, а и в космос выйти.

— Ок. Тогда я помчался.

Выйдя на улицу, я задумчиво огляделся по сторонам и вытащил из кармана гранату. Сейчас что-то будет.

Окончание следует



Ice-Pick Lodge
game development

День ФУФ (часть третья)

(Продолжение, начало см.: МИК №№13, 14)

Тургор (turgor — древнелатинский термин) — вздутие, наполнение.

Тургор тканей — внутреннее гидростатическое давление в живой клетке, вызывающее напряжение клеточной оболочки. Снижением тургора сопровождаются процессы автолиза, увядания и старения клеток.

Предтечи «Тургора»

От Ice-Pick Lodge, собственно, ничего другого и не ждали. После выхода «Мор.Утопии», в которой молодые разработчики с наглостью праведников показали всему Славяностану кузькину мать, кузькин театр, а также кузькину survival/RPG. Точнее, ожидания лежали в плоскости околоигровой: не развалятся ли, хватит ли сил гнуть свою линию и дальше? Большинство команд держатся на плаву благодаря соблюдению строгих законов современного бизнеса, что и позволяет им выживать долгое время. И только считанные единицы осмеливаются использовать в качестве топлива нестойкую смесь из харизмы лидеров и понимания правильности своего дела. Такие команды, как правило, очень ярко горят и быстро сгорают, оставляя после себя добрую память на седых скрижалях индустрии. Такие команды, являющиеся исключениями из правил, чаще всего эти правила и подтверждают. Потому было тревожно, очень тревожно. И потому анонс **«Тургора»** был встречен с восторгом и в геймерских кругах, и в разработчицких. Почему? В первом случае — ниша хардкорных проектов сейчас, мягко говоря, не занята, а потому благодарный игрок истосковался по сложным, нестандартным и, главное, честным играм. Во втором случае — устало-циничные девелоперы, предполагаю, видят в голодной до эмоций, сосредоточенной исключительно на создании ИСМ, команде Ice-Pick Lodge самих себя. Тех, которые могли бы быть, тех, которые бы делали игры не только за хорошую зарплату, но и, в первую очередь, за идею — если бы одних не заставило косить бабло семейное положение, других — желание сделать карьеру, третьих — банальная тяга к хорошей жизни.

Нельзя сказать, что анонс потряс, сорвал крышу и заставил восхищённо кричать «Вау!». Ничего другого, кроме сверхоригинальности, и не ожидали. Однако, новопредставленный проект действительно оказался чем-то из ряда вон и немножко превзошёл ожидания...

Но вернёмся к завершению разговора «за жизнь». Тем более, в нём вскоре и прозвучат те причины, по которым Николай Дыбовский пришёл в игровую индустрию. Почин был уже во второй части «Дня ФУФ», потому сейчас переходим к кульминации. Пока же Аня К., обалдевшая от всего увиденного, продолжает щёлкать затвором фотоаппарата. А я очень хочу курить, но очень терплю. И мы продолжаем. Все. Потому что интересно. Итак, 1999 год, Николай Дыбовский в здании комп. клуба «режиссёрит» ролевую постановку по собственной идее — «Мятеж»...

Дыбовский: ... **Что им ещё надо?!** Всё же есть, всё, что только можно желать... Потом только я прочёл книжку «Мартовские игры», где была похожая ситуация... Не читал, кстати?

кТ: *Нет...*

Дыбовский *(к Ане К.)*: А ты?

Аня К: Не-а...

Дыбовский: Ой... А у нас где-то лежит, кстати... Я всем дарю книжки, кто к нам приходит — поскольку приходят, в основном, люди хорошие, то все хорошие книжки уже раздали... *(Общий смех.)*

кТ *(отсмеявшись)*: *Торжественно обещаю найти и прочитать!*

Дыбовский: Если сегодня найду, то подарю. Если не найду, то посоветую, где найти... Цезарь, идеальный правитель, не мог понять, почему его так ненавидит Катулл... *«Но я же совершаю правильные поступки... Но я же — **Власть**, я не могу угодить всем!!! Он же должен понять... Я же вынужден иногда совершать подлые поступки...Если мне приходится постоянно решать двусмысленные ситуации, из которых просто не может быть однозначного выхода. Но я всё-таки выхожу, и блистательно выхожу, поразительно чистым курсом!»* — пишет он своему старому товарищу ещё по галльским войнам, бывшему центуриону, на остров Капри.

Но Катулл ненавидит его не за то, что он Цезарь. Катулл ненавидит просто за то, что он — Власть! В том романе это очень интересно показано... А Цезарь, да, он обожает Катулла, он в восторге от его стихов, хотя Катулл его поносит всячески, в этих стихах *(смеётся)*... Зачитывает с восторгом его стихи, в которых Цезаря склоняют и так, и так. Мол, восхищаюсь его слогом... Умеет он ценить прекрасное! — такой вот редкий пример хорошего правителя...

В общем, игра была примерно об этом — мне было интересно заставить людей задуматься о власти, и о стремлении к идеалу. То есть, вот эта утопия, понимаешь? — откуда к «Мор» пришло это слово и соединилось, став названием игры, — мне было интересно понять, кто чего хочет, сравнить разные точки зрения и дать каждой из них право на существование.

Я так устроил «Мятеж» — люди получали письма. Они не знали, кто кем является на самом деле — до некоторого времени. И надо было по письмам понять всю сложившуюся ситуацию — похоже на игру «Мафия». Были в игре, естественно, и заговорщики, организаторы мятежа... И игра пошла. Пошла очень лихо — в какой-то момент я понял, что хочу им как можно больше давать. Потому что у меня появилось множество персонажей, я приносил альбомы по искусству, с портретами, например, Дюрера. Я говорил,

вот этот человек выглядит примерно так, смотрите, показывал репродукцию. Потом я подумал — громоздкие книжки неудобно с собой таскать, я буду сканировать, заведу специальный сайт, где всё это будет храниться.

кТ: *Когда это было?*

Дыбовский: Сейчас скажу... Это был 1999–2000 год. А в 2001-ом ушли две самые красивые девушки у нас. С ними ещё одну игру сделал, **«Разбитое стекло»**, там для четырёх человек была игра...

кТ: *...А помещение до сих пор пустовало?..*

Дыбовский: Нет, клуб всё-таки заработал. Но заработал очень убыточно, и нас оттуда попёрли. Пришёл какой-то, очень хваткий внешне, управляющий... Оказалось, что на самом деле, мой друг, который говорил, что всё это помещение — его, он несколько преувеличивал. Всё было не совсем его. Ну и, в общем, нам сказали: «До свидания!». Но, надо сказать, выгнали за дело, потому что за тот год было сделано удивительно мало. В принципе, рядом находился... Блин, чего ж там было то? *(Пауза.)* А-а-а, МИИТ (*Муниципальный институт инженерного транспорта. — Прим.* ***кТ***) находился, и рядом шаталась толпа студентов-бездельников, и если... Я, в общем, тогда во весь голос говорил: *«Повесьте объявление в МИИТе, о том, что у нас здесь клуб!»* Нет, никто даже не чесался... Основную политику в клубе делал мой друг, решать что-либо без его ведома было нельзя, а он говорил: *«Мы не можем открыться, потому что...»*. Потому что он по дурости использовал старое юр. лицо, *«товарищество»*, с т.н. ограниченной ответственностью, а тогда все товарищества начали оперативно прикрывать — остались только общества. Акционерные и с ограниченной ответственностью. И он очень до-о-олго товарищество превращал в общество, потом боялся, что у новообразованной структуры будет какая-то чёрная бухгалтерия... В принципе, сейчас понятны его опасения — на тот момент мы были дети ещё, ни у кого опыта никакого в ведении бизнеса не было, и никто не мог понять — то ли следует платить все налоги, то ли нужно «в чёрную» вести дела, мы боялись, что нагрянут страшные налоговые инспектора, всех заарестуют... Так что, понятно, почему столько валандались... Но, в результате, у нас всё это отобрали. Сказали: «Не умеете — пошли вон!».Ну и правильно... А клуб, может, даже до сих пор жив. Я там был, кстати, спустя два-три года. Там чего-то вертелось.

Этот объём материала — графического, да и текстового тоже, на котором строились игры, было очень удобно хранить под рукой, сажать людей за компы... Опять же, удобно в клубе было построено пространство — большое свободное помещение, ограниченное компьютерными столами. И человек может ненавязчиво посмотреть, что там у него на экране, а потом — выходить на «сцену», говорить, рассказывать, действовать.

А потом ушли девочки...

А когда уходят красивые женщины, сразу становится скучно: у кого-то из ребят началась учёба, у кого-то другое... В итоге ушли самые сильные игроки, и остались самые слабые. И мне с ними стало ещё более скучно, и они, видно, уже подустали от этой игры... Спустя месяца два начались неприятности с клубом. И я понял, что из оставшегося в наследство контента: со сценарием, сюжетом — просто Бог велел сделать нечто законченное. И поэтому **пришёл в игровую индустрию**.

кТ: *А почему не театральную постановку, не художественный фильм, не настольную книгу — в других отраслях искусства эти сюжеты могли бы достигнуть большей выразительности!*

Дыбовский: Кино в 20 лет не снимешь, согласись. Я не знаю примера, когда режиссёром в подобном возрасте было бы снято хорошее кино.

кТ: *Так же сложно сделать и компьютерную игру!..*

Дыбовский *(перебивая)*: Тогда было другое время, 2001 год. В России вообще только **«Аллоды»** и **«Вангеры»** были... Конечно, уже тогда делались потрясающие игры, но... Согласись, когда некий период уже проходит, за ним ещё долгое время тянется след, как за кометой. И, хотя уже выходили игры крайне высокого уровня, с многотысячными, может даже, с миллионными бюджетами — всё равно, игры воспринимались как экзотическая новинка. Казалось, что настоящие игры можно ещё сделать, как, например, **Fallout Tactics** — наделал персонажей, запрограммировал, написал сценарий — и вперёд, пошли бегать...

кТ *(несколько неуверенно)*: *Тем более... Так слабо была развита индустрия, и вот... Ты пошёл именно в игры...*

Дыбовский: Казалось, что это просто.

кТ: *А! «От невежества и счастье!» (Автора цитаты не помню, может и я сам... — Прим.* ***кТ.****)*

Дыбовский: Может быть, может быть... То есть, то, что кино снимать тяжело, я уже понимал...

кТ: *Ага, ага! Я понял...*



Сестра Яни

Дыбовский *(смеётся)*: ...Уже потому, что был столетний опыт кинематографа, который заставлял считаться с тем, что он требует от своих служителей мастерства, профессионализма и так далее. А игры пока ничего ни от кого не требовали — слишком молодым было направление.

С театром... Я чувствовал, что нужно образование. А поскольку я уже поступил на второе, то спустя три года менять его на третье — как-то не хотелось. Чувствовал, что играми я могу заниматься параллельно, а театр — это нужно поступать в ГИТИС. Понимал, что режиссёрам-непрофессионалам в театре совершенно нечего делать.

кТ: *В общем-то, да...*

Дыбовский: И потом: я понял, как трудно работать с живыми людьми. Я понял: если ты хочешь быть режиссёром, то ты должен иметь абсолютное, полное моральное право говорить человеку: *«Делай так, а не иначе, потому что я так считаю нужным»*. Я чувствовал, что у меня нет такого права. И потом, спустя несколько лет, я поставил в клубе **Б2** ...что-то вроде мистерии средневековой. И там у меня было несколько профессиональных актёров. Причём, некоторые были вдвое меня старше. На первой репетиции всё стало ясно — они относились ко мне с подчёркнутым пиететом, уважением, всё время что-то у меня спрашивали, но мне хватало ума понять, что один из этих актёров действительно очень умный человек... Что он явно в тысячи раз лучше меня знает, ЧТО нужно делать на сцене. И я просто поддакивал, а всё делал он... Андрей Потуханов из театра сатиры. Хотя я был режиссёром, у меня был сценарий, у меня была задумка, композиционный замысел, сценография вся шла от меня... Фактически, я делал всё, кроме актёрских работ — всё это они делали сами: находили гэги, трюки, приёмы, мизансцены. А я просто с важным видом кивал и надувал щёки.

И я почувствовал, насколько это... *(Перебивает сам себя.)* Если бы они не так дружелюбно относились ко мне, эти актёры... *(Перебивает сам себя.)* Ты видел этот фильм, «Успех», с Филатовым, когда режиссёр приезжает в провинциальный театр, «Чайку» ставить?

кТ: *Да-да-да-да... Но очень плохо помню.*

Дыбовский: ...И какого тяжкого труда ему стоит «сломать» самых главных актёров? Там Фрейндлих играла, которую он на Аркадину хочет поставить... Я почувствовал, что если бы они вдруг взбунтовались против меня, то я бы ничего сделать не мог.



Гаухар — женщина опасная!

кТ: *«Чайка» — вообще моя любимая пьеса.*

Дыбовский: Я Чехова тоже очень люблю. Ещё со школы.

А с играми казалось, что всё просто. Это такой маргинальный жанр... И до сих пор — это всё-таки ещё не искусство. А поскольку оно маргинальное, казалось, что оно, знаешь — как в иностранный легион принимали — все идут и никому лишних вопросов не задают: кто ты, откуда взялся, что умеешь. Тогда казалось так.

Тем более, я уже отлично знал, чего я хочу. Я уже отлично понимал, что мне нужна какая-то принципиально новая форма, чтобы сделать то, что я считал нужным. Потому что все мои попытки *(задумывается)*... найти основу для построения модели волшебной страны, они обязательно упирались **в волю** человека. Я понимал, что человеку надо не готовую пьесу дать, в которой он будет просто раскрывать (пусть даже невероятные, сильные, тонкие) новые нюансы. Я понимал, что если хочешь построить какую-то новую жизнь, какую-то новую страну, то надо человеку дать просто обстоятельства, в которых он сможет действовать. Произвольно, всегда по-новому и по-своему. И что ему надлежит пройти испытание временем — пьеса-то, это, извини меня, два-три часа. И игра-полёвка идёт максимум двое-трое суток. А когда ты ставишь себе целью создать ТАКУЮ среду, в которой человеку будет интересно развиваться, жить, и меняться на протяжении месяцев, а, может быть, и лет... Конечно, это только игровая ситуация. И игра идеально подходила только для такой задачи, для игровой цели.

И я занялся играми.

А почему компьютерными, а не живыми, не ролевыми? Ну, может, потому что я на тот момент остался один, и ни на кого, кроме себя, рассчитывать не мог. И... не знаю... *(пауза не успевает появиться)*... И потом я их очень любил! — что ещё сказать? С детства просто... Причём, действительно, когда комп. игры появились в Советском Союзе, я был одним из первых членов первого компьютерного клуба в Москве. Смешно сказать, спонсором этого клуба являлся Гарри Каспаров. Сейчас он такой одиозный... И я товарищу Каспарову поставил мат! *(Аня К. скромно, но всё-таки звонко смеётся.)* Хочешь, расскажу, как это было?

кТ: *Это риторический вопрос?!*

Дыбовский: ...Я у него выиграл, и у меня хранится его автограф. С подписью, где он подтверждает, что я выиграл у него партию.

Каспаров купил несколько Atari. Это был год то ли 1985, то ли 1984 даже. Динозаврическое ещё время. И компьютеры были *(голос Дыбовского становится демоническим)* нечто ТАКОЕ ВОЛШЕБНОЕ, это было — а-а-а-а-а! — и там были ИГРЫ! Это было невероятно! Для таких клопов, которыми мы были... — сколько нам было тогда? — лет по 8–9 — нечто ФАНТАСТИЧЕСКОЕ! Немыслимо было, что такое ЧУДО есть на Земле. Это же как... как полёт Гагарина в своё время! — такое впечатление на нас произвели игровые компьютеры.

Так вот. Каспаров в какой-то момент приехал в клуб. Он купил компьютеры, была благотворительная программа, может быть, и деньги через это отмывали — я не знаю... Это ещё до перестройки началось, так что, может и не отмывали... *(Пауза.)* Нет, чего ж я вру-то! Было **после** перестройки! Это был год 87–88, конечно... В 1985 г. никто ничего бы купить не позволил, никаких компьютеров...

Поставили три стола, с шахматными досками — парадные, для детишек. Вызвали трёх добровольцев — мне повезло, я был одним из трёх, сидел ровно посередине. Каспаров ходил, и всё время говорил по очень смешному такому мобильнику...

кТ: *Это в 80-х ещё?! Ой-ой-ой-ой...*

Дыбовский: Ну, может это был радиотелефон. Но он был без провода — просто трубка, единственное, что я запомнил. Все мы были «белыми», а Каспаров играл за «чёрных». Все мы пошли **e2-e4**, я помню... А он всё время ходил, отвлекался — к одному пошёл, ответил... и надолго упилил куда-то... Я сижу, думаю, когда ж он на мой ход ответит?

А он в итоге приходит — все сразу забегали, засуетились, видно, его куда-то вызвали — он подошёл ко мне, встал, посмотрел на доску, и говорит: *«Я сдаюсь!»* Вот так... Так что, я, возможно, одержал одну из самых кратких и удивительных побед над Гарри Каспаровым. Такая вот история, тоже игровая, в некотором смысле.

Тогда, в этом комп. клубе, мы учились писать программы. На basic turbo basic, нечто крайне примитивное. Естественно, сами дети почти ничего не писали — это преподаватели старались... Потом я подружился с сыном одного из преподавателей, а у него был компьютер такой дома, Atari. И мы целыми днями просиживали у этого Артёма. Тогда перед моими глазами прошли все первые игры для Atari... На таких больших дискетах.

Знаешь, меня ещё и совершенно очаровывает что-то, что не имеет практической пользы. Чувствовалось, что эти игры, они совсем не нужны, а существуют только сами по себе. Это ещё не был бизнес, это не была индустрия, было такое ощущение, что это не товар, понимаешь? И даже не верилось в то, что это кто-то делает — такое ощущение, что игры берутся откуда-то из воздуха. А компьютер, который изначально был для работы — Вычислительная Машина! — а тут, бах! — на ней какая-то полузапрещённая, удивительно красивая, прикольная и... (смеётся) бессмысленная при этом вещь. Совершенное очарование вызывало! И до сих пор...

кТ *(улыбается)*: *Компьютер схулиганил! Неожиданно для себя самого...*

Дыбовский: Главное же что? Игрушки не покупались! Вот автомобильчики, конструкторы: я понимал, что нужно прийти в магазин, заплатить деньги — и получаешь игрушку. Это товар. Его делают на фабриках. Понятно, откуда он берётся, понятно, сколько он стоит, понятно, сколько там надо добрых дел дома сделать, чтобы у папы выпросить столько-то рублей на этот конструктор...

А тут оно — одновременно и даром, и какое-то недоступное. Компьютеров-то было мало, и они были и запрещённые, и дорогие. В смысле, игры были запретные... В школе, например... А в школе вообще были машинки БК *(микропауза)*.Что-то я заболтался...

кТ *(мечтательно)*: «Микроши».

Дыбовский: Да, «Микроши» *(смеётся)*. Я ответил на вопрос, как я пришёл в индустрию?

кТ *(смеётся)*: *ДА!!!*

Гаухар *(врывается в кабинет)*: А вы будете молочный алун?!

Дыбовский *(кому-то)*: Да, сейчас я освобожусь...

кТ: Молочный алун?.. Конечно, будем! *(Переглядывается с Аней К.)*

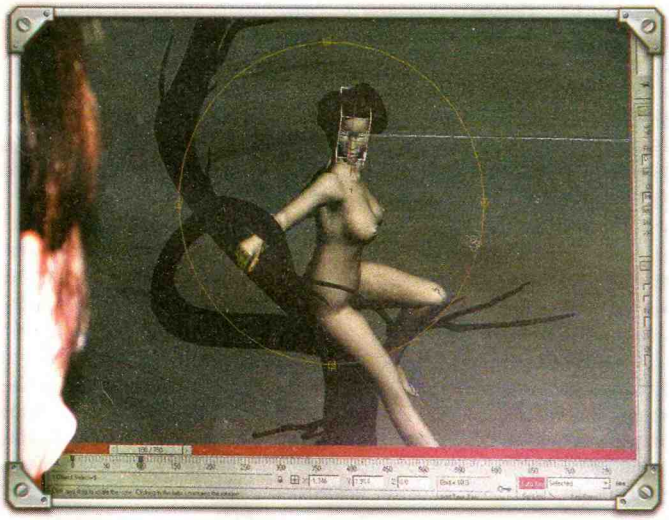
[Дальше был кусочек неформального общения и похвалы от Дыбовского в адрес **кТ**, но **кТ** решил их скромно опустить, ограничившись упоминанием об этом факте..., врождённая скромность, что поделаешь...]

Дыбовский: А сейчас я тебе быстро расскажу... отвечу на вопрос «*Почему мы до сих поры живы?*», потому что вопрос интересный. Знаешь, почему живы? Потому что я об этом не задумываюсь!

кТ *(громко хохочет)*: ...

Дыбовский: ...Потому что я не отвлекаюсь на ситуации, в которых мы можем погибнуть. Знаешь, да — это такое везение идиота... Помнишь фильм с Гарольдом Ллойдом? Он назывался то ли «Наше гостеприимство», то ли «Незачем беспокоиться»... И герой такой, в очках, в шляпе — раннее немое кино — приезжает в дикую, свирепую латиноамериканскую страну, кажется, в Колумбию. И на каждом шагу его кто-то пытается застрелить, что-то на него сбрасывает, опасность повсюду... А ему всё дико нравится, он ничего не замечает! И из-за того, что он себя как-то слишком наивно ведёт: когда на него сзади замахиваются мачете, человек оборачивается и просит у того автограф, убийца в смущении, неудобно резать... и т.д. В итоге, уезжает живой-здоровый, просто потому, что к нему со злобой, а он ко всем с добром.

Фильм, по-своему, очень мудрый. Когда мы придумываем какие-то странные идеи, я на самом деле не допускаю мысли, что это может быть кому-то не нужно. Просто потому что... вот, ты про честность хорошо сказал (*см. МИК №14. — Прим. кТ*) — мы всё время стараемся делать современные игры: и «Тургор», и



Процесс создания Сестры в 3D

«Мор» — игры про нашу жизнь, про наши обстоятельства, про «здесь и сейчас». При этом, проблему, являющуюся, как бы мне хотелось верить, актуальной для многих людей, пытаемся подключить к такому масштабу, в котором другие люди, не мы, её уже много раз решали. Проблемы-то мы вечные ставим. И вопросы тоже вечные.

На самом деле тот космос, который над человеком вращается, он всегда присутствует, он огромен, он очень мудр, и мы всё время стараемся ощущение этого масштаба в играх давать. Всегда давать человеку почувствовать, что есть его ситуация — а есть такая Точка Зрения, по сравнению с которой все его желания и чаяния — я не скажу, что ничтожны — просто они по-другому будут восприниматься... А такие игры — нужны! То есть, если ты честно стараешься делать игру для людей и про людей, про то, что им должно быть интересно, нужно и важно; помочь им справиться с какой-то штукой, которая, по идее, должна их мучить... Заставить их задуматься о ней, что ли... То эта игра, она **не может не понравиться**. Просто потому что она **нужна**!

кТ: *А в мировой и славяностанской в т.ч. индустрии есть куча замечательных людей! Хороших разработчиков! Почему же, в таком случае, при упоминании о чём-то нетривиальном, о чём-то непохожем на общий поток игровых продуктов а-ля «много физики, много графики, много крови и ураганный геймплей», у них, а прежде всего у проджект-менеджеров, у директоров и маркетологов (у этих особенно) начинается форменная истерика со знаком минус?*

Дыбовский *(удивлённо)*: А я не замечаю... Правда, может быть, мы очень изолированно живём. Знаешь, я тебя сразу предупрежу — я очень мало чего знаю про индустрию. Вот мы тут сидим...

кТ *(почти иронически)*: *...А там чума! Там реально чума! А у нас пир...*

Дыбовский: Нет, примерно знаю... Тот же DTF... Правда, сейчас уже перестал его читать — скучновато как-то. Надоело... Ничего интересного пока я там не вижу... Нет, я понимаю, что это неправильно. Понимаю, что надо следить за новостями и вообще, смотреть за тем, что в мире происходит...

кТ *(хохочет)*: ...

Дыбовский: ...Но как-то пока не очень получается.

(Пауза.)

Знаешь, а я не вижу пока такого ужаса. Да, мы хлебнули всего этого. Я не говорю, что мы пришли с сумасшедшей идеей, а нам тут каравай сразу на блюде выносят, нет. Конечно, приходится драться, отстаивать, убеждать. С одним издателем не получилось — к другому пошли. И много у нас было поражений. Но ни разу не было ощущения, что эти поражения — следствие того, что вся система на нас ополчилась, и что мы предлагаем заведомо такое, что система не приемлет. Просто потому что она так организована. Нет, мы это считаем некоей неприятной случайностью, скорее. И, кстати, логика жизни показала, что часто так оно и бывает.

Вот, например, мы с «Тургором», по старой памяти пришли в «Буку». Там маркетологи сказали: «*Нет, ни в коем случае! Только через наш труп!*». Хотя и Михайлов, гендиректор «Буки», и Бунаков, продюсер «Мора», который глава отдела разработок — то есть, он занимает тот самый пост, который Михайлов 10 лет занимал, до того, как стал гендиректором, — они «Тургор» полюбили. Но в итоге оказалось, что тех маркетологов, которые не хотели и говорили: «*У этой игры никакого потенциала, никакого будущего нет*»... их из «Буки» вскоре со скандалом уволили, видимо, как раз из-за профессиональной несостоятельности. После чего, подошли люди из «Буки», тот же Михайлов, и сказали примерно так: мол, если у вас ещё будут подобные «Тургоры» — немедленно приходите к нам.

Причём, как ни странно, приехал сюда Бунаков, и я ему говорю: «*Знаешь, Иван, я устал, я хочу отдохнуть где-то год или два. Следующую игру будет делать кто-то из наших ребят. Поскольку у них сейчас каких-то особенно ярких идей нет, мы готовы принять от вас любую коммерческую идею...*» — поскольку мне после «Тургора» уже не стыдно будет нечто подобное делать. Уже никто не подумает, что мы себе изменили, взяли другой курс после «Мора»... И тем более, мы уверены в том, что любой формат, любую идею мы сможем раскрыть так, что будет, по меньшей мере, неожиданно и интересно. И заставит человека задуматься. Будь то гонки, стратегия в реальном времени — что угодно.

Он говорит: «*Нет, даже не думайте! Нам нужно сейчас что-то крайне оригинальное, смелое, чем оригинальней, тем лучше.*

Потому что будущее за этим. Настолько рынок изголодался по новым идеям...»

кТ: *Слава тебе, Господи...*

Дыбовский: *«...Что сейчас нужно именно это. Поэтому сейчас давайте что-то вроде "Тургора"»... (Смеётся.)* А коммерцию оставьте нам, говорит, сами об этом не думайте... И сразу как-то стало... Мы сразу обезоруженными какими-то оказались...

И сразу идеи исчезли! Когда тебе говорят, мол, делай, что хочешь... Сразу чувствуешь, что делать ничего не хочется! *(Смеётся.)* А когда тебе говорят: «Ничего не делай! Не делай так, и не делай иначе! А только так делай...» — *(улыбается)* тут почему-то разум начинает бунтовать, и прорывается в какую-то очень необычную сторону.

кТ: *Потому что «Тургор». Напряжение клетки, как никак...*

Дыбовский: А?

кТ: *«Туда не ходи, сюда ходи, оригинальность голова попадёт, совсем творец будешь!»*

Дыбовский: А-а-а-а-а!

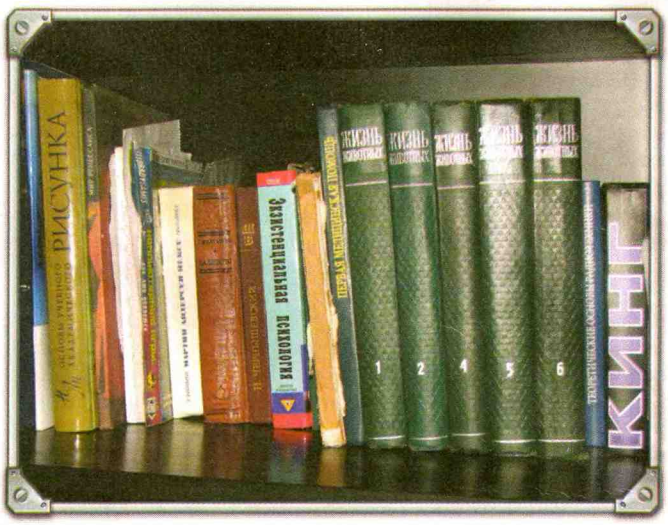
[Мы, наконец-то решаем перекурить и заодно обновить иссякающие запасы пива, выходим во двор. Во дворе тихо, уютно. Во дворе старый, загаженный по самое *не могу* фонтан. «Сколько уже мы всего делали, прося, чтобы фонтан почистили и включили, — говорит Дыбовский, — и к муниципальным властям обращались, и в префектуру, и к Лужкову... А дело не идёт».

А фонтан стоит — замусоренный, заброшенный, будто извиняющийся перед сидящими на бордюре за свой неприглядный внешний вид. И какой-то очень знаковый...]

Идея «Тургора»

Приходится резюмировать, так как Дыбовским и так всё было/будет сказано. «Тургор» появился не как противовес «Мор.Утопии», а как совершенно иная ветвь, отходящая от гениальной соборной грибницы Ice-Pick Lodge. Ведь что ожидалось? Очередное театральное действо на грани паранойи. И тут «ледорубы» делают резкий поворот на 96 градусов и предоставляют нам пока ещё не в пользование, но уже на всеобщее обозрение совершенно иной мир, не схожий с городской и театральной мистикой. Сам сеттинг, в котором будет проходить игра, также крайне трудно втиснуть в рамки, потому что мир Промежутка вываливается из любой продвинутой терминологии какой-нибудь беспокойной конечностью с маркером mix. Почему так? Потому что «ветер в голове» и «крыша улетела»? Боюсь, что нет, команда Ice-Pick Lodge просто поставила перед собой очередную этическую проблему, и теперь находится в болезненном процессе дешифровки её в сюжет и геймплей игры, попутно пытаясь решить эту саму проблему для себя. Не уверен, что получится. Даже у Николая Дыбовского — слишком уж сроки сдачи проекта поджимают :)! Потому, этическая проблема в её неразрешённом состоянии будет взвалена на плечи игрока.

В «Море» особо актуальной являлась проблема выбора, и этот элемент игры я считаю основным вопросом, поставленным перед игроком. Невзирая на все остальные. Что же нас ждёт в «Тургоре»? Проблема выбора останется, но сюда же добавятся и проблема творчества, и почти психологическое исследование: «Где у человека находится порог цивилизованности? Сколько времени понадобится, чтобы человек, под давлением внешних факторов, полностью потерял лицо, отрёкся от большинства морально-этических норм, заложенных в него воспитанием семьи, социума, и превратился или в тварь дрожащую, неспособную к поддержанию в себе жизни, или же в хищника, презревшего все человеческие чувства, и стремящегося теперь только к постоянному пожиранию и насыщению».



Те самые хорошие книжки, которые ещё не успели раздать

Согласитесь, страшные вопросы... И они не риторические — случись на Земле катаклизм, и, возможно, те друзья, с которыми ты зависал на тусовках и пил пиво, будут бежать по тебе, затаптывая полуживого друга, в надежде найти последнее убежище и спастись.

Или всё-таки, порог цивилизованности у некоторых представителей настолько высок, что они способны не потерять себя хотя бы на время пребывания в мире Промежутка? Это даёт надежду.

[Мы возвращаемся в офис. Страница «за жизнь», вроде бы закрыта (нам это только кажется, на самом деле), пора переходить к «Тургору», и только к нему.]

кТ: *Итак, **«Тургор»** Начну, всё-таки, с немного провокационного вопроса... Или это мне кажется, что он провокационный? Не попал на твою лекцию на КРИ-2007, но скачал её при первой же возможности. Первые минут десять-пятнадцать слушалось вполне живенько, а потом я загипнотизировался и, прости за народное словцо, завтыкал. Потому остальные 45 минут прошли как в тумане...*

Дыбовский *(смеётся)*: ...

кТ: *...Но и за те пятнадцать минут я выделил для себя один из основных тезисов лекции. И звучал он так: «Настоящий создатель игры — игрок, а вовсе не разработчик». Но мне, со стороны журналиста, а также с дружественной стороны здорового цинизма, подобные заявления кажутся кокетством, если не кокотством. Потому что создатель игры — разработчик, и только от него зависит, получится ли в результате игра, в которой игрок может быть полноправным хозяином или даже «вторичным» внутриигровым создателем. И если игрок — «хозяин» определённого дома/игры, то разработчик — это строитель этого дома. А потому вопрос будет...*

(Долгая пауза.)

Похоже, вопроса не будет. Похоже, я просто хотел высказаться! Прошу прощения (сквозь смех)! Что-то я раздухарился сильно...

Дыбовский: Я могу это прокомментировать?

кТ *(отсмеявшись)*: *Конечно! Для того же и говорилось — а вдруг прокомментируешь?*

(Пауза, именно эту паузу и можно считать точкой отсчёта в данном интервью-дискуссии.)

Дыбовский: Знаешь... у меня своего рода кредо... То есть, тезис **«игрок = создатель игры»** это некая этическая позиция для меня... Которую — сейчас придётся сделать признание, — я просто **вынужден** занимать. Это мой долг, понимаешь? — К этому стремиться, и провозглашать это своим идеалом. То есть, понимаешь, я не чувствую сейчас в себе морального права с тобой соглашаться, потому что, если я это сделаю, я вот этот идеал для себя предам немножко. Хотя... Я понимаю, почему ты так думаешь. Мне и самому хотелось бы думать подобным образом, но... Не могу.

кТ: *Исчерпывающе. Хорошо, принимаю твою позицию. В таком случае, мы, простые игроки — про себя могу сказать точно, а ты только что снял с себя значок хозяина игры, — попадаем в мир «Тургора», ты, я и Гаухар. Мы, естественно ничего не понимаем, кроме одного — мы умерли...*

Дыбовский *(перебивая)*: Знаешь, давай я тебе сейчас вообще скажу... Мне с тобой просто очень хочется быть откровенным — ребятам этим (*имеются в виду наши коллеги из других игровых журналов. — Пприм. кТ*) я так сказал, о начале игры после смерти, не потому что хотел их обмануть. Я не знаю вообще, почему я так сделал — был ряд причин тому... **Но это не так!** Смерть главного героя никакого отношения к завязке сюжета не имеет, точнее, наш протагонист и не умирает вовсе. *(Смеётся.)* На самом деле эта тема со смертью, с загробной жизнью — я могу сказать, откуда это всё взялось. То есть, понимаешь, к созданию, к появлению «Тургора» привело несколько уже начавшихся процессов, которые сошлась в определённой точке. Один — хороший, честный — то самое, о чём я говорил: мне всегда хотелось делать игры, как те же любимовские спектакли, помнишь? Игра — всегда! Пусть даже это будет классический сюжет, традиционный жанр — хотелось всегда, чтобы это была игра, извиняюсь за такое слово — **злободневная**. Я думал о том, что меня сейчас в жизни больше всего угнетает и печалит. Вот, я смотрю за окно, смотрю на своих друзей — сейчас все они подходят к «тридцатнику» и... Ещё буквально пару лет назад, когда мы заканчивали «Мор», была такая очень странная штука — началось просто-таки паломничество моих знакомых, товарищей сюда — и они, все, начали говорить такие чеховские вещи. Они стали говорить о себе, что, мол, всё — жизнь моя кончена, мне 29 лет, но я уже чувствую, что я старик, из меня ничего не вышло, я сдаюсь, мне всё надоело. Всё! — я хочу теперь только жениться, работать, жить для своей семьи, для своих детей, может, хоть у них что-то будет. И когда, понимаешь, я услышал это в восьмой, девятый раз — мне стало очень страшно. Потому что все эти люди, они обещали очень многое. И я стал думать: «Что ж это такое, что ж за страх такой? Почему?!». И я, более того, наблюдаю подобное не только у друзей — я хожу по этому большому городу, по этой Москве — и мне так тяжело от собственных мыслей: «Почему же она ТАКАЯ?! Она же могла быть ГОРАЗДО ЛУЧШЕ!» Вот, действительно, на моей памяти были ситуации, когда ты приходишь в какую-то компанию друзей или просто знакомых людей — а из них бьёт жизнь!.. Нет, даже не жизнь, а какое-то слово другое... в английском языке подобное есть. Почему мы назвали игру таким дурацким слово «Тургор»? Слово **крайне неудачное**, говорю! Крайне плохое! И название, и слово никудышнее, и с биологией оно... с одной стороны ассоциации с ней, биологией, не очень плохи, но с другой — не надо нам всё это!



Коммунальная кухня Ice-Pick Lodge

Я не знаю слова — что **лимфа**, что **тургор**, вот два этих понятия — и такое ощущение, что слов в русском языке для них ещё не придумано. Не придумано ни этих слов, ни метафор — эти слова ещё не существующие, они никак не освоены языком и сознанием.

То есть, с нами происходит какая-то очень странная **напасть**. Смерть, она тоже мутирует, понимаешь? — принимает разные формы, она всё время находит какие-то новые формы, новых агентов, что ли, для своей страшной миссии. И вот в «Море», когда мы его делали, мне всё время казалось, что зло, настоящее зло, оно размытое и невидимое, оно не имеет конкретной чёткой формы, не имеет носителя — нет такого себе Доктора Зло, который всем руководит, которого можно изгнать, убить, засадить — и всё будет хорошо, и поток зла пресечётся... Нет такого! Зло как-то очень хитро спрятано в этой жизни, и смерть точно таким же хитрым образом спрятана в нашей жизни. И вот эта самая жуткая форма смерти — это **смерть важно**! — понимаешь? — когда человек вдруг начинает осознавать, что ВСЁ, я сдался, я погас — творить больше не хочется, жить не хочется, работать не хочется. Не хочется постоянно тащить себя куда-то выше своей головы. Ты не чувствуешь в себе этих импульсов, этой необходимости.

А что ещё более чем ужасно... Хорошо, вот в этой ситуации можно всё-таки напрячь силу воли, и сказать: *«Ладно!»* Просто надо работать, работать, работать... не знаю, как, например, вставать в шесть утра, обливаться холодной водой и из раза в раз совершать одни и те же действия — не хочу, но надо. И, может быть, что-то получится... Но это всё равно, какая-то кукла, какая-то имитация человека. А бывают же ситуации, действительно, бывают... Вот, например, сохранилось огромное кол-во воспоминаний о *Серебряном веке*. Об этом периоде — самое начало XX века, 1906–07 год, а до этого, кстати, в конце XIX — в 80-е годы — когда все абсолютно все эти мемуаристы отмечали одно и то же — воздух наэлектризован!! — ты спать не можешь, хочется вставать до солнца, бежать на улицу, потому что ты видишь, что и остальные люди... Встречаешься взглядом со случайным прохожим, и понимаешь, что он тоже это чувствует, что этот **вызов**, который **бросает тебе мир**, он — **само устройство жизни**, он настолько мощный, этот вызов, он настолько критический! — что ты вынужден ежедневно на него отвечать. Он постоянно ставит перед тобой всё новые и новые вопросы, и каждый день эти вопросы таким жутким ребром к тебе поворачиваются, что просто неизбежно вынужден на них отвечать, чтобы, — ну, не знаю... — сохранить право называться человеком. Потому что каждый день, о чём бы там речь не зашла, новое стихотворение, например, написали, новую картину выставили, политическое событие там — убили эрцгерцога Фердинанда, или новый министр сменился — либералы одолели консерваторов. Ты чувствуешь, что сама жизнь так устроена, что тебе железно надо очень чётко определиться по каждому такому вопросу: ты подлец

или герой? Вот ЖИЗНЬ такая, понимаешь. И вынужден постоянно творить: поэт? — пишешь стихи, политик? — ты выступаешь в этой Думе, устраиваешь новые фракции, борешься с правительством, правитель? — ты вешаешь направо и налево, не смущаясь того, что тебя назовут кровавым, архитектор? — ты понимаешь, что не можешь строить бетонные коробки!

Сейчас этого нет, и это очень страшно… И я никак не могу понять, это что, историческая тенденция, эпоха такая? Если это эпоха, это здорово, потому что эпохи неоднородны, они сменяются, и периоды упадка чередуются со взлётами. Хотя…

кТ: *…Когда там у нас Калиюга[1] закончится?*

Дыбовский: Только начинается… Но есть такая страшная теория, что всё уже кончилось. Что все эти периоды повторения истории были периодами бесконечной деградации, и каждый следующий кружочек был меньше предыдущего. И, хотя эти обороты по-прежнему совершаются, от упадка к подъёму, но кружочки эти настолько малы, что превращаются в ровную нитку. Очень страшная теория, и я не знаю пока, как её опровергнуть, какие факты привести самому себе.

кТ: *Её можно опровергнуть «зеркальной» теорией. Зеркальностью… Мы вышли на ровную линию — кризис! — потом началось обратное раскручивание, каждый следующий кружок больше и больше. Две зеркальные воронки. А мы пока посередине. В центре Калиюги, хотя она только начинается… Мы всё равно находимся в бесконечной, мать её так, Вселенной, и она нам подсовывает всё новые вопросы. Кажется, всё, это уже конец! — нет! Это часть чего-то ещё большего.*

Дыбовский: Да, хочется в это верить. Но фактов мало, мы не знаем фактов, умишка пока не хватает. У **меня** пока его не хватает… Но, хочется верить, что всё это закончится! Конечно, есть ещё и такой аспект, что это всё уже происходит — просто мы пока не видим, где. Это тоже очень страшно, понимаешь? На самом-то деле, взлёт, он, может, уже давно пошёл, просто мы остались за этой дверью… Смотрим и не видим. Это тоже страшно, просто до паники страшно. Потому что хочется понять, а где ж оно, на самом деле, творится-то?

(Пауза.)

В общем, хотелось сделать игру об этом, потому что я почувствовал, что это очень страшно, очень актуально, и это — не то, чтобы даже надо, — это мне самому жизненно важно, на этот вопрос для себя ответить. А поскольку игровым языком я лучше всего владею, то я решил сделать такую игру.

Это была первая веточка, которая подвела к её созданию. Вторая была… В общем, у меня меньше поводов для гордостей, когда я в ней признаюсь.

Когда мы сделали «Мор», это была первая наша игра — и студия выступила с таким манифестом — у нас есть миссия, у нас есть новое слово и знание, которое мы несём. И эта миссия возложила на нас определённую ответственность, от которой убегать уже было никак нельзя. Мы поняли, что эта вот точка второй нашей игры — очень важная точка по определению. Получалось, что мы делаем игры не только для себя, но и ДЛЯ КОГО-ТО ДРУГОГО и перед кем-то другим. Это не очень хорошо. Хорошо с точки зрения рассуждения о долге, но не с точки зрения внутренней честности. Потому что, на самом деле, действительно, художник должен делать то, что считает нужным. И только это.

Мы почувствовали, что нам нужно **делом** подтвердить всё, что мы наболтали. Мы сказали много красивых слов, и о метаморфозе, и о творческой созидательной роли игрока, и о том, что игрок действительно может творить, а не разрушать. Надо было доказать делом, что всё это вообще возможно… Я был буквально завален письмами, где мне все говорили, мол, вы можете всё благородно говорить, но всё это — пустые мечтания. А на самом деле это сделать невозможно, потому что есть объективная реальность, есть рынок, есть у игры свои законы, есть система жанров — игра-то, в принципе, такое явление, которое своей природой противоречит тому, что вы говорите.

Поэтому «Тургор», в некотором роде, гомункул[2]. «Мор» — да, это был многолетний, выстраданный вопрос, который мне хотелось задать, и попросить людей ответить на него. А «Тургор» шёл из головы, к сожалению. Я в этом признаюсь… не знаю. Стоит этого стесняться или нет… но факт остаётся фактом. Эта игра немножко такая… эксперимент, как и «Мор», но это — гораздо больший эксперимент. Я просто опасаюсь того, что если игра идёт от разума, от ситуации, в которую поставила нас необходимость отсечь все прочие варианты и сделать то, что осталось. Понимаешь, я просто боюсь, что в ней **души не будет**. Вот у «Мора» душа была — это совершенно ясно, это все признают даже ругатели. А вот у «Тургора»… хотя сейчас его хвалят, хвалят технологию, графику, картинку, оригинальный замысел… Но я очень боюсь — если мы сейчас не сумеем или открыть душу, или вдохнуть её в игру, она останется такой вот мёртвой, холодной и красивой… — как это назвать-то? — безделицей. Игрушкой.

кТ: *Ты сам понимаешь, чего не хватает сейчас, и что такое — душа?*

Дыбовский: Видишь ли… не знаю.

кТ: *Может… может, безликость главного героя?*

Дыбовский: Это с самого начала мне говорили. Я не знаю. Я постоянно… постоянно над этим бьюсь! Днём и ночью! Как рыба об лёд… То есть, нарочно, искусственно ничего не сделаешь. Единственная надежда на то, что в ней удачно соединятся два стремления: сделать такой себе формалистский эксперимент, поиграться формой. А с другой стороны — появлению игры предшествует этот страх, эта мука этого нового взгляда на смерть.

Герой-то, он не умирает. Да это и не особо важно.

кТ: *Просто я пытаюсь как-то… Сейчас вопрос поставлен уже не мной, вопрос поставлен передо мной, я сам это чувствую — сейчас это уже облечено в слова — что-то, да, **не так!** Зажигалка — чирк-чирк-чирк! — а что-то не так…*

[Я рассказываю Николаю о новой рубрике в МИКе — **«Роддом»**. Пытаюсь провести параллели с идеей **HOMOFORM** и созданием «Тургора», пытаюсь сказать словами на-



Совёнок. Личные приметы: похож на Гаухар

ших читателей о том, что нечеловеческий мир и нечеловеческие существа не всегда могут заставить игрока сопереживать… Увы, но в данном случае мне то ли слов не хватает, то ли банальной эрудиции, но помочь Николаю в его размышлениях, вечных, как монолог Гамлета, у меня не получается. Поражения тоже нужно уметь признавать. На какой-то момент рушится замок самомнения, и я понимаю, что нифига не умею создавать с нуля талантливые (гениальные?) идеи или же синопсисы. Не умею, потому что сейчас просто не могу помочь хоть чуть-чуть про-

двинуться вперёд в терзаниях, посещающих Николая в процессе создания «Tension»... На долгую рефлексию времени не остаётся. Пора идти дальше.]

Мир «Тургора»

Страшное и по-своему прекрасное место, в которое попадет наш протагонист, живёт, точнее, существует, только за счёт лимфы Цвета. Лимфой семи цветов здесь пропитано всё, но всё равно, её слишком мало. И флора, и фауна этого мира представляют собой скорее сгустки лимфы разных цветов. Белки, жиры, химические элементы, необходимые для функционирования живых существ, хлорофилл, дающий энергию растительному миру — забудьте. Только лимфа Цвета. Она — жизнь! И она же смерть. И она же орудие убийства или творческий акт. Всего лишь один источник ресурсов, если так будет позволительно сказать в адрес внежанрового проекта. **Энергия творчества и движения...**

Мы попадаем сюда... нет, не попадаем, мы уже попали! В самом что ни на есть слэнговом значении этого слова. И ничего — ни воспоминаний, ни будущего, только Промежуток. Который, в перспективе, станет и домом, и могилой одновременно.

Мы умерли? Мы живы? Мы в виртуальной реальности? Сейчас будут поданы добрым дядей две таблетки, и тогда твёрдо предпочтём синюю?

...Разве что лимфу синего цвета — но и её нужно «отвоевать», путём охоты, садоводства или же дипломатических бесед на лезвии ножа. Врачей нет, столовых нет, населена... Впрочем, о живых хозяевах, способных вести вербальные беседы, мы поговорим чуть позже. Пока же сосредоточимся на этом странном месте.

Что такое — **Промежуток**? Ад? Точно, что не Рай. Чистилище? Очень напрашивается, вкупе с предположением, что мы попали сюда после смерти...

Нет, нет и ещё раз нет! Вслушайтесь, вчитайтесь в название этого, ощутите его цвет и горько-приторно-пресный вкус на губах. Повторите несколько раз это слово: вдумайтесь в него...

Промежуток — это то, что находится **между**. Верхом и Низом, Добром и Злом, Слабостью и Силой, Рождением и Смертью. Чистилище представляется бесконечным коридором, в котором сотни тысяч людей ждут своей очереди в кабинет распределяющего, дабы ознакомиться с документацией, поучаствовать в процедуре сравнительного взвешивания добродетелей и грехов. Ещё представляется бесплодной пустошью, по которой ты идёшь без мыслей, сожалений, эмоций, пока тебя не возьмут за руку и не отведут куда следует... Но Чистилище мертво априори, а Промежуток яростно и безнадёжно сражается за выживание. И шаг за шагом проигрывает.

Промежуток — это Недомир. Жуткий живой тоннель между Оттуда и Туда. В котором персонажи влачат отчаянную недожизнь. Если это понять и переключиться в аварийный режим, стать острым, как игла и мягким, как облако, в нём можно попытаться выжить и даже, возможно, покинуть его. Но вопрос морально-этической планки очень скоро станет ребром...

Дыбовский: ...Понимаешь, в чём штука, очень хотелось себя попробовать в совершенно новой форме. Абсолютно! То есть, «Мор» во многом напоминает мои любимые игры: есть герой, есть взаимоотношения, есть какие-то скелеты в шкафу у каждого. И с каждым происходит метаморфоза на протяжении игры — каждый меняется... А ты, сопереживая им, тоже меняешься. Эта схема уже опробована — и литературой, и кинематографом. В этом смысле «Мор» взял все художественные приёмы из других видов искусства. А я — очень боялся, что и вторая игра... — а вторая АРХИВАЖНА, она гораздо важнее первой, — если мы опять этот привычный, сработавший, выстреливший приём — повторим, то мы будем потом вечно его повторять. Возможно, этот страх, он от незрелости, даже скорее всего так... но меня это чувство очень даже волновало. И хотелось себя попробовать в какой-то совершенно новой, чуждой, **нелитературной сфере**. Мне очень хотелось сделать игру **без сюжета вообще**, где не будет ни одного диалога, где ...ничего вообще от драматургии не будет! А будет просто чистая ситуация... экономическая, что ли. Проблема выживания: **надо выживать**! — только жить, жить, жить, понимаешь? Постоянно, чисто игровыми механизмами, ты решаешь эти проблемы жизни и смерти — отдавать или брать? В месте, где одинаково преступно и то, и то. Одинаково разрушительно для тебя — и брать, и отдавать... Потому что я упёрто считаю, что большинство человеческих проблем упираются именно в это — всё, что делается с целью «взять», «забрать», «присвоить» — это разрушительно для человека, это зло. Это эгоизм. Всё от самопожертвования, от самоотдачи, где ты отказываешься от себя — это хорошо, это благо. Даже если на первый взгляд есть какие-то тёмные стороны в самопожертвовании и светлые стороны в приобретении... Но это уже лично мои давние тараканы, которые меня в какую-то постоянно повторяющуюся ловушку заманили. Личный опыт...



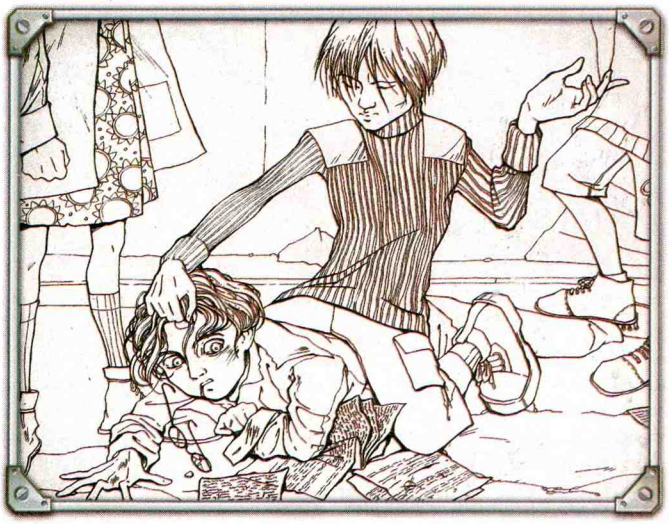
Программист Эликсир собственной персоной в собственных наушниках

Но неважно... Я захотел **попробовать придумать**, прощупать какие-то области, придумать какие-то механизмы, чисто игровые **механизмы для решения этических проблем**. Сейчас я играю в этот «Тургор» постоянно — на самом деле, где-то очень здорово получается... *(Перебивает сам себя.)* На самом деле с «Мором» была какая ситуация? — я изначально очень хорошо знал, что я

хочу сказать — и мне была известна изначальная идея, атмосфера, душа игры — но я абсолютно не представлял, как это сделать игровыми средствами! Всё, что я делал, касалось литературы, текста, сценария — там я чувствовал себя совершенно свободно. Всё, что упиралось в геймплей… мне казалось, что это только мешает.

А сейчас — наоборот. Как ни странно, я добился — вся структура геймплея, она отлично работает на идее. Но, тем не менее, этого недостаточно сейчас, и я отлично это понимаю. Недостаточно этих постоянных действий, хотя вроде бы именно эти действия, они тебя… *(Перебивает сам себя.)* Ну, ты же живой! Ты не притворяешься! Не то, что там… тебе рассказывают, что ты там… такое вот… узнаёшь-обнаруживаешь… ты действительно меняешь мир своими поступками. Вот ты, сидящий за этим компьютером — обнаруживаешь и узнаёшь. Но этого мало… Трудный вопрос.

кТ: *Вопрос приобретает теперь совершенно другое звучание… Скажем так, цвет лимфы меняет полностью… (откашливается). В общем, он простой, но сейчас мне уже не кажется простым… когда мы почувствовали — вот мы попали туда, в Тургор! — когда мы поймём, что нам здесь неуютно? Это же заложено, что нам здесь неуютно? Когда это произойдёт: через минуту, две, через полчаса?*



Картина по ролевой игре. Видимо, "Разбитое стекло". Мотивы Крапивина и Лукьяненко

Дыбовский: Мгновенно. Сразу же.

кТ: *Какие, — языком искусства выговорю, — выразительные средства использованы для этого?*

Дыбовский: Хороший вопрос… *(Пауза.)* Но ответить на него трудно.

кТ: *«Я знал, я знал!» © Анекдот.*

Дыбовский: …Хочется ответить: *«Всё!»* Я стараюсь, чтобы всё на это работало. Изображение, звук, текст, сама ситуация, в которой ты оказываешься. Когда вся первая часть — это такая себе ода пожирательству, ода поглощению. Когда тебе действительно говорят… пред тобой сразу оказывается несколько персонажей — и ты видишь, как каждый, не задумываясь, совершает очень пугающие поступки, просто ради того, чтобы получить эту драгоценную каплю лимфы, которая поддерживает в них жизнь. Ситуация такого жуткого голода, когда человек забывает и про родственные связи, и про… саму свою человечность — только чтобы положить в рот кусочек… Я помню страшные описания голода, я читал — у Волошина был жуткий цикл стихов про голод в 20-е годы. И ещё я помню, в детстве на меня произвёл очень страшное впечатление последний рассказ из книги Джека Лондона, «Смок и малыш»… Как он там называется? — «Тайна души», по-моему. Где он к индейцам попадает, и они бегут на лыжах через эту ледяную Аляску. И они начинают голодать — у них кончаются припасы… *(пауза)* Ну, ладно, это неважно… У Лондона вообще много про голод рассказов… и про любовь к жизни. Как два человека бредут, помнишь? Где они, в итоге, начинают сухарями матрасы набивать.

кТ: *Помню… Но я вообще очень неграмотен в плане классики. Стыдно признаваться… Что успел, то ухватил… А систематизированно не читал никогда. Есть два любимых писателя: Достоевский и Чехов. И один любимый стих — автора «Острова Сокровищ», Стивенсона, «Вересковый мёд» называется… Сначала не читал, потому что был протест школьника против «тупой» программы — а потом начал писать сам. И следовал второму закону Хайнлайна (или первому?): если пишете сами — не читайте других… Вроде, оправдался…*

Дыбовский: **…«Тургор» разбит на семь глав**. И первую главу я как раз и хотел назвать «Голод».

кТ: *Голод соответствует определённому цвету?*

Дыбовский: Нет…

кТ: *Семь глав и семь цветов — это случайное совпадение?*

Дыбовский: Я это только что сейчас обнаружил. После того, как ты сказал. *(Смеётся.)* Не замечал как-то. Семь — такое число, немного волшебное. Семь симеонов…

кТ: *Волк и семеро козлят опять же. Причём «козлят» — это глагол © КВН*

(Смеются оба.)

Слушай, Николай, а ты никогда не думал над тем, что… То, что тебе может показаться жутким, большинству геймеров может показаться классным. Особенно для манчкинов и ***подавителей*** *(по Р. Бартлу) — это же классно: есть полное моральное право, извини, дрючить всех зверушек, которые находятся в пределах досягаемости! Всё, что движется и дышит — это источник лимфы. Значит, всё, что движется и дышит, нужно иссасывать, и забирать лимфу! И при этом человек будет себя чувствовать себя вольготно… И наполнять себя разными цветами…*

Дыбовский: Я понимаю. Я об этом всё время думал… На самом деле — в этом Промежутке единственное, что говорит о какой-то связи его с загробным миром, это техника перемещений *туда* и *оттуда* его обитателей. То есть, они попадают *туда* так, как у людей должна себя вести любая душа. То есть, согласно христианскому *примитивному* мировоззрению душа взлетает вверх или падает вниз. То есть, либо обретает награду, либо терпит наказание. И это всё связано с такой себе вертикалью и перемещением туда-сюда. И так странно случилось, что в промежутке оказались две группы душ, что ли.

Для одних этот Промежуток — ссылка вниз, в Ад. А для других этот мир — это радость, это Рай. Братья, они попали в Промежуток как в рай. Из ещё более страшного *низкого* мира, за праведные деяния. Праведники — их называли. Может даже, они и будут официально так называться в игре. И они выступают в роли охраны этого мира, они охранители и хранители. Они уверены — то есть, у них есть целая теология: священные тексты, заповеди, катехизис, согласно которому они живут и верят в то, что данное место и есть рай, так как в нём, собственно, и есть лимфа. А то, что её так мало — для Праведников нормально. Они даже не думают о том, что её мало. Их смысл, задача и миссия — беречь лимфу, не допустить того, чтобы она исчезала, уходила, растворялась… И в конечном итоге для них этот катехизис превращается в некую **систему табу** — в абсолютный запрет на любые поступки, на любое творчество. Потому что, вся **эта история**, в которой человек проходит через этот Промежуток, это **некая метафора творческого акта, самоубийственного**. То есть, это игра о творчестве, на самом деле. Мне хотелось сделать игру о творчестве, о том, как человек творит.

На самом деле, лимфа, она же не даёт жизнь! Она — не органическое и не биологическое. Это именно история духов, душ. Лимфа даёт творческую энергетику, то самое, о чём мы с тобой 40 минут назад говорили *(см. МИК № 14.)*

Так вот, охотники, они запрещают это делать, понимаешь? Их правда, их учение, оно гласит, что любое творчество, любая отда-

ча — это грех, зло. То есть, их правда, она вывернута наизнанку. Но у них тоже есть своё моральное оправдание, потому что получается, что вот этот акт, когда ты выдираешь всё это из себя и отдаёшь, чтобы нечто появилось, это акт самоубийственный. И для тебя, и, в конечном итоге, для мира. Потому что лимфу для этого акта ты также собираешь из мира, который тебя окружает. И ты постепенно убиваешь его. То есть, на самом деле, **проходя через этот мир, игрок его убьёт**. Но, сотворит при этом нечто. Вот так...

И понятно, что Праведники *(охотники, братья. — Прим. кТ)* этого не хотят. Они хотят сохранить всё, как есть — такой себе восточный подход. Сохранить просто возможность, как бесконечную вариантность. А Сёстры, эти «падшие души», угодившие в Промежуток, как в ад — они страдают, мучаются, голодают. Они исповедуют совершенно противоположную правду, но каждая из них хочет этот мир покинуть. То есть, собрать всю лимфу, которая есть в Промежутке, и, как ракета на топливе, на этой энергии — взмыть вверх, в свой Рай. Это всё я говорю к вопросу о том, почему в какой-то момент игрок, — даже если он совсем мальчик, — почувствует: не всё хорошо, что он делает. Понимаешь, вот эти два хора — братьев и сестёр, они очень интересно работают сами по себе, потому что... *(прерывает сам себя)* человек, когда приходит в Промежуток, он не знает, кто он. Праведники ему говорят — **ты один из нас**. Ты тоже охотник, ты такой же урод, как и мы. Нет, конечно, они ему не говорят: «Урод!» Просто они сами по себе такие фрики, что смотреть страшно... Они говорят: «Ты один из нас, ты — Младший!» То есть, имя, которое ему дают остальные — Младший, маленький братец... Как в «Золотой Антилопе» *(улыбается, вспоминая)* «Спасибо, маленький братец!» — мне очень понравилось... *(Смеётся.)* Хочу это использовать даже.

кТ: *Так кто же они — Охотники, Братья или Праведники?*

Дыбовский: Охотники — это первое название, рабочее. В игре его не будет. Вообще, в игре всё будет называться не так, как сейчас. Просто пока мы ещё не знаем — как... *(Улыбается.)* Я думаю всё-таки, что Братья, но... У нас тут такая тема глупая появилась — выходит **Bioshock**... Мы про него слыхом не слыхивали, знать не знали. Потом оказалось, что Bioshok вот-вот выходит... И они, черти полосатые, они тоже постоянно чего-то там меняют напоследок! Сначала там бегали эти девочки[3], которых сперва называли «носительницы», *carrier*, а потом, когда у нас уже наметились *сёстры*, они решили, что экс-carriers теперь будут называться *маленькие сестрички*! Мы на это: «Ёлки-палки!»... Только этого не хватало... Сейчас мне *кто-то* сказал, что он *где-то* прочёл, что громил, которых сейчас в «Биошоке» называют Big Daddy, *Большими Папочками*, теперь будут называть Big Brother, понимаешь?! И чего с ними делать?! Если это и дальше будет повторяться — Bioshok должен в августе появиться — да? — придётся как-то крутиться...

Гаухар: Да!

кТ *(с улыбкой)*: *Может, просто созвониться? Разделить сферы влияния, таксказать?*

(Гаухар выдвигает смелое предложение о нанесении разработчикам «Биошока» тяжких морально-этических увечий.)

Персонажи «Тургора»

Промежуток населён братьями и сёстрами. В очень переносном смысле этого слова.

Праведники (Охотники, Братья) — надсмотрщики, пришельцы с Нижних Слоёв, огромны и уродливы, каждый по-своему. Их основной постулат — беречь и охранять. Поглощать, охранять и беречь. Для пришедших Снизу и такой Недомир покажется Эдемом, потому они, в целом, довольны. Они перемещаются по локациям с грациозностью слонов, бронепоездов и гигантских человекоподобных кошмаров. Они блудят. Они не потерпят никакого отхода от догм.

А была ли жизнь до появления героя? Была, и, как во всяком замкнутом пространстве, уровень интриг в Промежутке зашкаливал. И тут появляется протагонист... Нетрудно догадаться, что вскоре он окажется в самом эпицентре интриг.

Праведники принимают безликого героя за своего и как своего. Что это, парадокс, ошибка или правда?! Но факт, у него появляется своё имя среди Праведников — Младший. И главное — к нему прикрепляют Сестру. Так положено: у каждого охотника есть Сестра-невольница, женщина-половинка, которую положено содержать в строгости, давать ей столько лимфы, сколько нужно, чтобы она не умерла от голода, и не более. Что же, может быть, герой и вправду — один из Праведников? Из тех, что Снизу, Оттуда?!

Очень может быть, потому как Сёстры, те, кого низвергли Сверху, страстно желают вернуться обратно. Настолько страстно, что игрок попадёт в прочную сеть противоположных желаний и хотений чужих Сестёр. Чужих сестёр-невольниц. Скромных, запуганных, несчастных, и в то же время — коварных, обольстительных и мстящих тому, кто их разочарует. Не говоря уже о том, что само общение с чужими Сёстрами — табу, и приравнивается Праведниками к преступлению. Правда, самое страшное преступление в их понимании — верить в то, что где-то есть лучший мир, где-то есть та загадочная Штольня, пройдя которую, можно выбраться, выдраться, покинуть этот Промежуток.



Сейчас смотрю — и самому стыдно... И чего я так скалился?

Зачем Праведникам Сёстры? Не легче ли поглотить их и насытиться лимфой? Что за прок в этом союзе, построенном на ненависти? О нет, ещё и на взаимозависимости — предположим, что Сёстры и являются маленькими портальчиками лимфы Цвета в этот мир... Предположим, что, не спустись они Сверху, никто бы не смог прийти Снизу... Предположим...

Так или иначе, но свою, исконно свою Сестру игрок встречает уже при смерти...

Дыбовский: Короче говоря, игрок вынужден всё время что-то «есть», иначе он погибнет. И оба этих хора, они ему дают, техническим языком выражаясь, кормушки, возможность питаться — на определённых условиях. Потому что сёстры ему говорят: «Будь жертвователен», а Праведники говорят: «Будь пожирателем!» Один ему говорят, что отдавать грех. Другие говорят, что насыщаться грех. И когда человек, в итоге, будет стоять на перекрестье двух совершенно диаметрально противоположных нравственных посылов, двух взаимоотрицающих этических систем, он невольно задумается! Ну, если там... не знаю — совсем человек дремучий попадётся. Но мы о таких и не думаем особенно. А умный человек очень быстро всё поймёт. А нарушение табу жестоко наказывается — и теми, и другими! Если ты совершаешь нечто, что в представлении либо Праведников, либо Сестёр грех — куда не кинь, везде клин! — то обязательно получишь по шее! Братья, они вообще — сила и власть, они страшные и огромные хранители порядка, фактически полубоги, с чугунными молотами стоящие на страже. А Сёстры действуют более подло и тайно, подковёрно — но всё равно, расплата тебя настигнет, если ты будешь делать не так, как они велят. То есть, сёстры говорят тебе, что ты тоже Сверху, ты такая же душа, как и мы, падшая. А Праведники говорят — нет, ты один из нас, будь с нами, будь охотником.

Праведники держат Сестёр в повиновении, в подчинении. У каждого Праведника есть Сестра, прикреплённая, за которой он присматривает и которую держит практически в рабстве. Как такое себе необходимое зло, потому что Сёстры... Я, на самом деле расскажу тебе сюжет, если ты не будешь про него писать...

[Увы, но даже слово Мохнорыла — закон, не говоря уже о его старшем брате, Кирилле. Потому, все слова, прозвучавшие на уровне малой государственной тайны, останутся за бортом данного материала. И бомбить меня сообщениями в ЛС или по аське с просьбой рассказать — бесполезно!]

Дыбовский: ...Кирилл, понимаешь, сейчас мне это сложновато рассказать. И так, чтобы в 10–20 предложений уместить интересную, логично законченную историю.

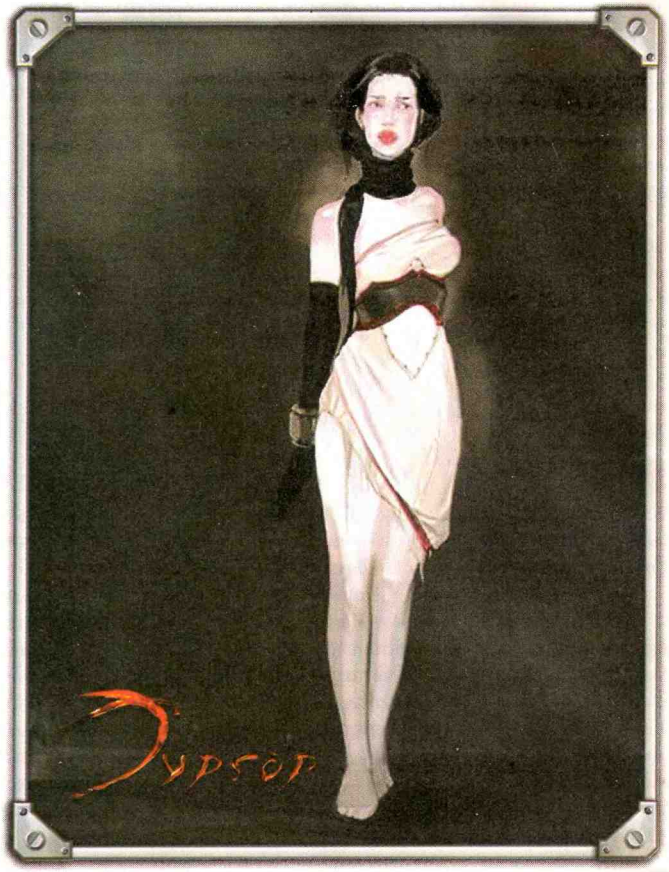
Знаешь, я вообще человек очень необразованный, довольно тёмный. Я вообще, к сожалению, гораздо меньше прочёл, чем нужно. Мой аналитический мозговой аппарат оставляет желать лучшего. Я очень редко думаю — вот, например, когда хожу, я редко мыслю. Я просто о чём-то мечтаю... Но! У меня есть качество, я очень надеюсь на это — какой-то *камертончик*. И когда я его нащупываю, настраиваю — может, он и сам по себе настраивается? — то есть, у тебя может не быть слуха музыкального, ты можешь вообще нотной грамоты не знать, но умеешь его настраивать. Врождённо — почувствовал «пам-пам-пам!» — отлично, получается! Вот и я, когда работаю над образами, ситуациями, сюжетами, у меня этот камертончик, он есть, он как слух. Мне кажется — опа! — чего-то верное нашлось. Про «Мор» — сейчас ТАКОЕ пишут, ТАКОЕ находят в нём, о чём я сам не знал... Нашли уже дофига чего-то такого, что мне и не снилось. Они говорят: «Конечно, они, (то есть, мы) читали такие-то книги, потому что в "Море" присутствуют такие-то ситуации...» Ёлки-палки, город уже этот нашли, нашли реку Горхон, которая, оказывается, есть! В Греции! Нашлись и другие названия — а я знать про это не знал... У меня какие-то слова мелькают в голове...

кТ *(тихо)*: *Грибница...*

Дыбовский: Чего?!

кТ: *Это не камертон, это грибница. Это сырой источник творчества. В тебе он есть... И когда ты начинаешь из него брать — ты можешь ткнуться в какую угодно область искусства, и всё равно попасть в яблочко, в сердце практически каждому человеку. И каждый из этих людей будет находить в одной единственной ситуации, строчке, в одном характере — что-то лично своё, глубоко затаённое, о чём он не мог никому рассказать, потому что это слишком страшно. И это редчайший дар, кстати, тоже не для прессы...*

[Ну, вы поняли. Раскрывать собственные глубинные секреты даже перед любимыми и уважаемыми читателями — не могу!]



Сестра Има

Примечания

[1]**Калиюга** (Кали-Юга, от богини **Кали**) — в индуистской религии — Эра Тьмы, падения нравственности и морального обнищания человечества. Длится около 400 000 лет. После Калиюги должен наступить Золотой Век нового рассвета человеческой (или не очень) цивилизации.

По одним подсчётам, Калиюга началась в 3 тысячелетии до н.э. и продлится ещё очень долго (мы не доживём...), по другим — началась с падения мифического материка Атлантида. Если верно второе, то ждать осталось относительно недолго (мы не доживём...), если первое — будем радоваться, что живём в очень сложное время и при этом не унываем.

[2]**Гомункул** — предтеча клонирования и «детей из пробирки». Средневековые алхимики всерьёз считали, что из мужского сперматозоида, помещённого в колбу и прогреваемого определённым способом, можно получить человека. Ничего у алхимиков без женского начала не получилось, но в чём-то они таки были правы...

[3]Девочки из **Bioshok** — нельзя сказать, что сюжеты «Тургора» и ещё одной крайне ожидаемой игры 2007 года чем-то схожи схожи. Тем не менее, похожие геймплейные мотивы (лимфа=эдам; маленькие девочки, собирательницы Эдама=Сёстры; здоровяки-охранники «Big Daddy»=Праведники) присутствуют.

(Дальнейшая информация по «Тургору», а также полное и безоговорочное окончание читайте через номер, в МИК №17.)

ЛЮБИМАЯ КНИШКА
ПУКВАРЬ
ЖИЗНЬ ЖИВОТНЫХ
ЛИЧНЫЕ ДЕЛА КАДЕТОВ
ДЕЛО
ТЕЛО
ОНХОW
RAND



Художник Фёдор Сергеев


ОТДЕЛ ВИЗУАЛИЗАЦИИ Ч.О.
МЕРИЯ
ЛИТ.ОТДЕЛ



Художник Фёдор Сергеев

Разработчик: Triumph Studios
Издатель: Codemasters
Жанр: эммм... ну-у, что-то вроде экшена с элементами стратегии
Системные требования: процессор 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Ужасно злой Fres и злой, но ленивый The Maks

OVERLORD

Макс шел по коридору Департамента. Начальство как всегда вызвало его ни свет ни заря, перечеркнув все намерения кадета хорошенько выспаться.

— Ой! Простите, пожалуйста! — сказал он проползающей по полу гусенице, на которую едва не наступил.

Осторожно перешагнул через маленькое существо и пошёл дальше.

Макс был добр. Слишком добр.

У двери в кабинет агентов кадет столкнулся со своим коллегой Фресом, которого тоже позвали с самого утра в штаб-квартиру ДЗВР.

— Только после Вас! — вежливо произнес Фрес.

— Нет, после Вас! — так же учтиво ответил Макс.

— Нет-нет, Вы первый!

— Как я могу? Сначала Вы!

— А НУ ПРЕКРАТИТЬ ЭТОТ БАЛАГАН И БЕГОМ В КАБИНЕТ!!! — послышалось из-за двери. Кадеты от испуга вдвоем ломанулись в проход и ненароком снесли нафиг дверь.

— Ой, какой ужас! — воскликнул Макс.

— Извините! Мы сейчас все исправим! — вторил ему Фрес.

Виновники засуетились и начали спешно чинить дверь. К сожалению, опыта в этом деле у них было мало, поэтому результаты вышли плачевными — теперь отломался еще и дверной косяк. Кадеты бесконечно бормотали всевозможные извинения, пока их наконец не перебил Талер:

— Дверь почините потом — сейчас у нас как раз есть задание для таких, как вы! Отправляйтесь на границу квартала экшенов и стратегий, найдите там черную-черную Башню и разберитесь с проблемами внутри нее. Отчет чтоб был послезавтра. И не забудьте перед уходом почисть мой персидский ковер, который вы запачкали своими грязными кирзаками! — и, подождав пока кадеты выйдут из кабинета, тихонько добавил:

— Посмотрим, какими «добрыми» вы будете через несколько дней...

It's Good To Be Bad

Знаете, что меня больше всего пугает в современном мире? Мы разучились экспериментировать, разучились рисковать. Ведь что сейчас главное для большинства? Постоянность, стабильность да карьерный рост — вот жизненные приоритеты. А стремглав бросаться в пучину событий вдруг стало совсем не модно.

Как и любой другой вид искусства, игры являются, пусть и искаженным, но все же отражением нашей действительности. А раз так, стоит ли негодовать из-за столь неоднозначного положения дел в гейм-индустрии, из-за огромного количества клонов и поделок? Ведь проект оригинальный, инновационный, да что там — даже слишком выделяющийся из толпы — всегда сопровождается огромным риском.

Вот скажем противостояние «добро-зло», в котором нам в принудительном порядке вручается роль если не посланников божьих, то на худой конец каких-нибудь Избранных. Даже самая лучшая РПГ, как правило, ограничивает отыгрыш злого персонажа. Неформат, видите ли, политкорректность. А ведь было время...

Вспомнить хотя бы великий и ужасный Dungeon Keeper, в котором глумление над силами добра принимало почти промышленные масштабы. Или великолепную, но, к сожалению, не понятую Sacrifice, уравнявшую в правах персонажей любой направленности.

За последние пару лет не вышло ни одной подобной игры (если я не прав — поправьте). И тем отраднее выглядит появление **Overlord**'а (мы ведь с вами знаем, что создатели Age of Wonders плохих игр не делают), который не только дает почувствовать себя воплощением абсолютного зла, но и откровенно стебется над всеми канонами не только фэнтези, но и компьютерных игр в целом.

Ребята из **Triumph Studios** предлагают нам нетривиальный, можно даже сказать извращенный взгляд на старое доброе фэнтези. Более того — на старое доброе каноническое толкиновское фэнтези, с его изъезженными вдоль и поперёк сюжетами. Причём складывается такое впечатление, что вдохновлялись разработчики творчеством Гоблина и славянскими народными сказками. Тут вам и толстопузые хоббиты-завоеватели, и по-эстонски тормознутые эльфы, и чахнущие над своим золотом жлобы-гномы. Ну и, конечно же, главный виновник этого торжества.

Итак, знакомьтесь — Overlord. Существо малоприятное, замкнутое, но вместе с тем кого-то очень напоминающее — увидев обиталище этого типа или его самого лично, Саурон непременно подал бы в суд за нарушение авторских прав.

Этот человек (хотя человек ли?) олицетворяет собой воплощение абсолютного зла и под нашим чутким руководством получает титул Тёмного Владыки (после исчезновения в неизвестном направлении старого Оверлорда). Думаете, жизнь тёмного властелина легка и безмятежна — знай себе пытай пленных да кровь из трубочки потягивай? Не тут-то было. Башня практи-



чески разрушена, все последователи куда-то разбежались, а люди воспринимают вас не как воплощение смерти, а скорее как клоуна, нацепившего на голову тюнингованную кастрюлю.

Разом нас багато

Можно, конечно, схватить *топорищу* и пойти устанавливать свой порядок в окрестных деревеньках, однако, согласитесь, это как-то не солидно. Тут на помощь приходят прихвостни — миньоны. Милые, с чувством юмора и невероятно преданные ребята, внешне напоминающие помесь гоблинов и гремлинов из одноименного фильма. Правда, тупые до жути: единственное, что они способны делать более-менее успешно — настучать кому-нибудь по голове, да тащить к ногам господина всякий хлам (а особенно хорошо у них получается тонуть в самых неподходящих для этого ситуациях. — *Прим. Макса*).

Миньоны — главная фишка и основная движущая сила Overlord'a. При умелом руководстве эти шустрые обаяшки способны выполнить за вас львиную долю темных делишек. При этом нашего героя отнюдь нельзя назвать командующим армией — скорее он атаман небольшой, зато дикой и безбашенной толпы чертят. Сами миньоны волею судьбы разделены на четыре клана, каждый из которых по-своему уникален.

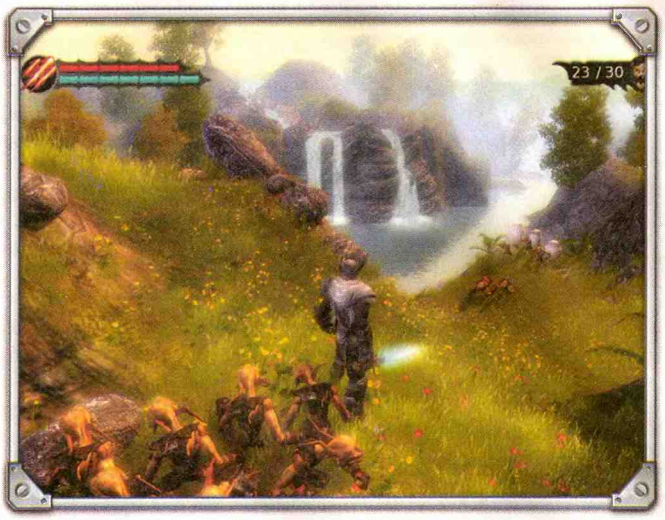


Коричневые — единственный клан, доступный с самого начала. Самые сильные, выносливые и самые чокнутые из всех, поэтому по малейшему приказу Повелителя с гиканьем и криками бросаются на врага. Не чураются использовать подручные средства и при малейшей возможности экипируются всем, что попадется на глаза, будь то тыква в качестве шлема или оторванная у статуи рука в роли оружия. Хотя из всех миньонов в ближнем бою коричневые эффективнее всех, сила их — в толпе. К тому же они довольно многочисленные, из-за чего их можно не стесняясь использовать в качестве пушечного мяса.

Красные — не менее интересные ребята. Они абсолютно не боятся пламени, так как сами являются огненными существами. Очень быстро разбирают горящие завалы и тушат огонь, расчищая путь для повелителя. Умеют бросаться огненными шарами — косая, но зато достаточно мощная атака. Хотя в ближний бой им лучше не соваться.

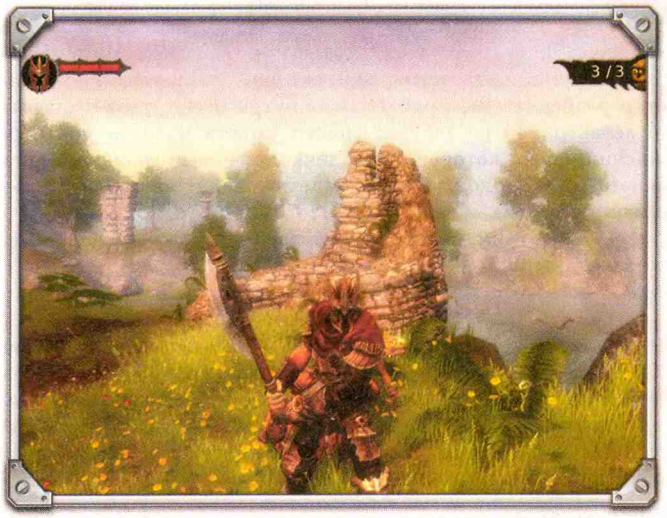
Зелёные отличаются от собратьев не только цветом и наличием хвоста, но и внушительных размеров когтями. Сами по себе бойцы не ахти, но против больших и неповоротливых монстров, вроде огров или великанов, выступают очень эффективно — запрыгивают на супостата и больно-больно кусают. Кроме того, невосприимчивы к ядам и всякого рода испарениям.

Среди своего племени *синие* — самые хилые бойцы, но способности, дарованные им природой, делают их чуть ли не самыми полезными. Только эти перепончатолапые не боятся воды (остальные попросту не умеют плавать) и с легкостью могут найти себе приключения там, куда другим путь заказан. На поле боя они чаще всего выступают в роли медбратьев, воскрешая павших товарищей, а хотя когда очередь доходит до магических созданий, в бой вступают именно они.



Казалось бы, всего четыре вида, однако и этого хватает с головой — каждый из них индивидуален и в разных ситуациях полезен по-разному. А для того, чтобы воплотить тёмные планы властелина в жизнь, потребуется слаженная работа всех и каждого миньона. Жалко только, что со временем постоянная возня с отдельными приказами начинает немного утомлять.

Хотя ваши подопечные и редкостные отморозки, но у них тоже есть души, сгустки которых тратятся при их создании — по одному на штуку. Соответственно, пополнять запас сего ценнейшего ресурса придется за счет местного населения,



будь то безобидные жучки и овечки или вооруженные до зубов дварфы. К слову, разным миньонам нужны разные типы этих «сгустков». Так, например, для создания коричневых душ почти всегда хватает с запасом, зато синие оказываются в дефиците.

Исповедь Тьмы — часть I

Я зол. Я чертовски зол. Я настолько зол, что лицо моё скрыто мраком, и лишь глаза горят устрашающим светом из-под ужасного шлема. Одного движения моей закованной в тёмные латы руки достаточно для того, чтобы верные слуги сделали любую пакость, на которую толь-

ко способны их маленькие ладошки, а если не выполнят моего повеления, то могут и по голове получить страшным мечом. Настоящий Тёмный Повелитель не должен ничего делать сам — зачем ему тогда верные вассалы? Владыка не должен таскать тяжести, не должен заходить в узкие или маленькие помещения — они не достойны созерцать его темное могущество. Властелин не должен бегать слишком быстро или ходить слишком медленно — он должен «выступать», как подобает истинному воплощению Зла...

А мои маленькие друзья, мои преданные зверушки! Они так и рвутся положить жизнь во имя своего господина! Пожертвовать собой ради восстановления моего здоровья или магической силы — с удовольствием, пригнуть в кипящий металл, чтобы вложить свои души в оружие Зла — без проблем! А с какой нескрываемой радостью они подносят мне найденные драгоценности и сгустки чужих душ — просто слезы б на глаза наворачивались, если бы я был добрым... Но я злой. Поэтому вместо «спасибо» они получают пинок под зад и кипящий металл!



Эх, хорошо быть злым! Заходишь в любой город и первым же делом приказываешь подданным громить все подряд, убивать рогатый скот и вообще вытряхивать из этого занюханного поселения все, что только можно. Эти мелкие людишки недостойны даже моего присутствия рядом с ними, не то что помощи. Но ведь приходится, чёрт возьми! Несмотря на отвращение и постоянное желание прирезать, приходится им помогать! Правда, время от времени я все равно плюю на них со своей высокой черной Башни. Умираете с голоду? Ну так подохните там со своими проблемами! А еду я всю себе заберу — мне еще толпу миньонов кормить нужно.

Наступает эра Зла и подлости, а я буду ее встречать...

Из дневника какого-то кадета

Маємо те, шо маємо (с)

Разработчики из Triumph Studios хорошенько поиздевались над всеми столпами жанра фэнтези, мастерски подчеркнув и высмеяв все до боли знакомые ситуации, встречающиеся чуть ли не в каждой игре, фильме или книге на данную тематику. Поэтому не стоит ждать от игры классического понимания добра и зла. В Overlord'е эти понятия частенько пересекаются и смешиваются между собой. Ведь большинство персонажей отнюдь не «чистенькие, белые и пушистые», а многие из них очень органично смотрелись бы на месте нашего Тёмного Владыки. Ну, и конечно же, «темную сторону силы» тоже не оставили традиционной — не будет масштабных походов, эпических битв и пафосных речей. Несмотря на воинственный вид нашего альтер эго, деяния, которые ему предстоит совершать, гораздо больше подошли бы к лицу его слугам — низкие, мелочные и не в коем случае не серьезные.

Overlord до краев наполнен чёрным юмором, приколами и стёбом. Некоторые шуточки прямо бросаются в глаза, давая отсылки к небезызвестным произведениям, вроде «Властелина колец» (которому здесь досталось больше всего), другие



спрятаны довольно умело и чтобы их заметить, нужно постараться. Жаль только, что к середине игры весь задор, излучаемый ею, будто бы испаряется куда-то — не удалось разработчикам удержать планку. Нет, юмор не исчезает, но его уровень местами существенно снижается или на него уже просто не обращаешь внимания.

Разработчики не поленились и оставили лазейку любителям разумного, доброго и вечного — положительного героя вполне можно отыграть. Вот только вопрос — зачем? Ведь существует и куча других игр, где можно помогать всем, кто попадется на пути. Здесь же гораздо приятнее загребать все, что можно, под себя. Да и в какой еще игре представиться шанс повытаптывать зеленые лужайки, порубить отвратительно желтые подсолнухи да поглумиться над несчастными крестьянами?



Вообще, Overlord — это та игра, которую просто противопоказано воспринимать всерьез. Иначе все происходящее покажется сущим абсурдом, а поступки героев — неправильными и нелогичными (хотя на самом деле так и задумано). В общем, испортить себе впечатление от игры достаточно легко.

Между тем, Overlord — это отнюдь не балаган в духе «Братвы и кольца». Здесь здоровый юмор считается с серьезной игровой механикой.

Игра обладает очень интересным, необычным геймплеем, которому вряд ли получится дать короткую исчерпывающую ха-

рактеристику. Triumph Studios взяли все самое лучшее из таких непохожих проектов, как Sacrifice и Fable, сдобрив получившееся блюдо собственными наработками. От первого взята сама концепция героя, ведущего за собой небольшой отряд призванных последователей, а от второго — специфический мультяшный антураж, даже атмосфера в чём-то схожа. Правда, в отличие от «Жертвоприношения», управление миньонами по умолчанию непрямое (хотя при желании их можно и «за ручку» поводить). Вы всего лишь выбираете цель или просто указываете направление движения, а ваши подопечные несутся выполнять поручение (и чем дольше указываете, тем больше их побежит), уже на месте решая, что делать.

Несмотря на то, что со стороны бои чаще всего напоминают старинную забаву «один на всех и все на одного», они отнюдь не лишены тактического элемента. В основном это несложные задачки из серии «расставить красных и синих миньонов в нужных местах, отвлечь коричневыми внимание и завести вражине за спину зеленых», однако даже они очень умело дополняют существующую картину. Универсальный рецепт победы над сильными врагами и боссами — комбинирование разных типов миньонов и их способностей.



Естественно, после напряженного трудового дня Повелителю Тьмы нужно где-то отдохнуть, причем делать это лучше с комфортом. А кто может обустроить обшарпанную башню старого вояки, как не женская рука? Именно после того, как в ваши руки попадет такая себе миловидная леди, откроется возможность улучшать своё жилище. Тут вам и статуи, и ковровые дорожки, и знамена...

Сама по себе башня — довольно интересное место. Во-первых, по ней просто приятно прогуляться, рассматривая плоды своих трудов. К тому же здесь есть арена, где можно померяться силой с пленными существами (пополнив заодно и запас душ), и, конечно же, кузница — о ней разговор особый. При желании здесь можно выковать для Оверлорда новое оружие, броню или улучшить уже существующие. Для этого потребуется пожертвовать некоторое количество миньонов. Причем, если вы пожертвовали, скажем, сотню сорванцов, то вам покажут как все они (да-да, именно все!) с радостным выражением морды лица прыгают в котел с кипящим металлом. Жутко уморительное зрелище, скажу я вам.

Исповедь Тьмы — часть 2

Знаете, я устал. Да, я злой. Очень злой. Но почему всего моего Зла хватает только на разрушение всякой никому и так не нужной дребедени да на реконструкцию моей чёрной-чёрной Башни, которую все равно никто не видит? И это все мое ужасное могущество? Больше похоже на мальчика, который решил поиграть в плохого бяку, но так — не всерьез. Сначала весело и интересно, но потом немного приедается, и морального удовлетворения от своей «страшной злости» уже не получаешь. Но вот если бы можно было творить еще более ужасные деяния, тогда... А так придется ограничиться вырезанием животных да мелким разрушением.



Я не злой. Я кошу под злого. Со всем усердием стараюсь выглядеть и действовать как подобает настоящему Тёмному Владыке, но на самом деле... А фиг его знает, кто я на самом деле — лицо мраком скрыто, а тяжелый доспех закрывает все остальное. И в этом-то кроется вся прелесть и шарм.

Короче, я зол. Просто исчадие Зла...

Из дневника того же кадета

Звукография

Настало время поговорить и о визуальной части проекта. Движок Overlord'a нельзя назвать революционным или особо навороченным — он просто хорош. Все уровни отрисованы с любовью и со вкусом, к месту использованы всяческие спецэффекты. Детализация вполне себе неплоха, однако особой похвалы заслуживает анимация. Как же уморительно двигаются миньоны, как наивно они радуются найденным



безделушкам! На бумаге передать не получится, лучше уж один раз увидеть. Локации же построены очень интересно — путешествуя по ним, довольно трудно сдержаться и не повертеть головой по сторонам. Правда, несмотря на их небольшой размер, временами очень ощутимо не хватает карты.

Музыка приятна и ненавязчива, а вот звук... Опять-таки вспоминаются миньоны. Несмотря на чертовски бедный словарный запас (и правильно — не положено слугам «Войну и мир» на память цитировать!), их голоса запоминаются сразу же. Все эти фразочки вроде: «For the Overlord!» или «Nice! For Master!», выкрикиваемые ими, когда они тащат к вашим ногам отобранное у кого-нибудь золото или бутылочку с маной, моментально врезаются в память.

И еще пару слов об управлении. Несмотря на то, что проект мультиплатформенный, а своими ненормальными прислужниками приходится руководить от третьего лица, все выполнено на редкость удобно. Диву даёшься, как таким внушительным кодлом можно спокойно управлять всего-то при помощи кнопок мыши и «шифта»...

Вывод злости

Крайне, крайне занимательный проект, совсем чуть-чуть подпорченный незначительными недоработками. Если устали от рутины и штамповки — вам сюда. Если хотите гордых эльфов и бесстрашных паладинов — обходите десятой дорогой. В целом же — очень советуем.



Ах да, употреблять строго ограниченными дозами. Работа Оверлорда хоть и очень увлекательна, но вполне может надоесть.

* * *

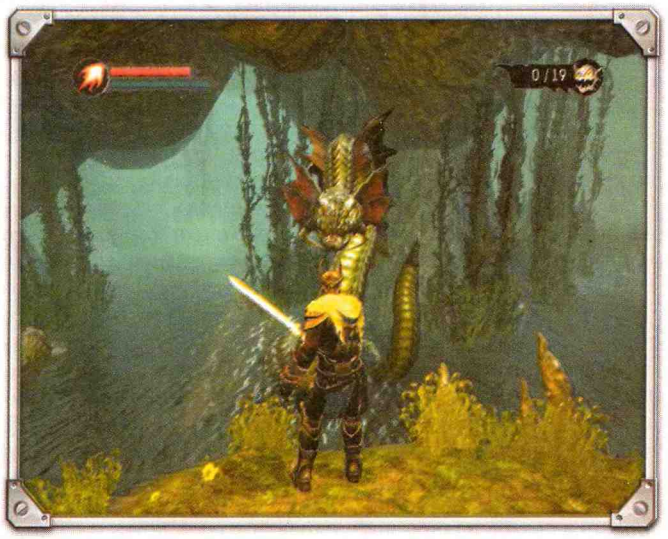
Весь агентурный состав Департамента сидел в достаточно просторной комнате и усердно работал. Вообще-то, у каждого матёрого сотрудника ДЗВР было личное помещение в здании, но иногда агентам становилось скучно, поэтому они все вместе ютились в бывшем кабинете Кертиса и Глюка. Так случилось и сегодня.

— Хм, что это за странный шум? — неожиданно отвлекся от работы Лар.

За стенкой действительно слышались весьма подозрительные звуки, среди которых различались «бэканья», «мэканья», отрыжка и прочие проявления, несомненно, высокого уровня интеллекта и культуры поведения. Шум подбирался все ближе и ближе, и внезапно многострадальная и только недавно отремонтированная дверь разлетелась в щепки под натиском толпы маленьких гремлино подобных существ, которые тут же ввалились в кабинет и начали громить все подряд.

— Что за..? — вскрикнул было Талер, но его просто повергло в шок увиденное зрелище.

Пятеро созданий разломали все стулья и вооружились отломанными ножками, ещё одно чудо напялило себе на голову старый ночной горшок, видимо, выпавший из вентиляции (Мохнорылу лень преодолевать большие расстояния, чтобы попасть в нормальный туалет). Всё это сопровождалось дикими воплями и излишней суетливостью, но когда какой-то противный гремлин стал и бесцеремонно написал посреди кабинета, не сдержался уже Бато и выкинул половину вторгшихся в окно. Остальные от страха убежали прочь, но, правда, вернулись через минуту, неся на руках огромную каменную папку с отчетом. Бухнув сей предмет на единственный



еще целый стол — тем самым развалив и его — толпа, издав последние некультурные звуки, дружно запрыгнула в некий странный портал, выросший прямо из пола. Не успели агенты полностью оценить погром, как в пустом дверном проеме показался странный чёрный-чёрный рыцарь, огромного роста и произнёс:

— Отчёт доставлен, и да пребудет с вами Зло...

Талеру окончательно надоел этот бардак, поэтому он воспользовался каким-то древним заклинанием, растворив в воздухе доспехи пришельца. Под ними оказался кадет Фрес, стоявший на плечах Макса, с трудом пытаясь удержать равновесие.



— И что вы себе думаете? — произнес обычно молчаливый Ягуар, медленно выпуская когти из-под шерсти на лапах.

— Ну... это... задание выполнено! — радостно заявили хором кадеты. Агенты же особо радостными не были, но то, что случилось далее, — уже совсем другая история...

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

TRANSFORMERS THE GAME

Разработчик: Traveller`s Tales
Издатель: activision
Жанр: трансформеры
Системные требования: P 3-1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Свершилось!

Нет, мир не погрузился во мрак. И марсиане не приземлялись, и агента Малдера никто не возвращал. Огромный тридцатиметровый Кракен не всплывал со дна Марианской впадины, а Джордж Буш Младший не переизбирался на четырнадцатый срок. Нет, всех этих знаменательных событий Земля пока еще не знала, и знать не хотела. Потому как все эти мелкие мирские заботы — сущий пустяк по сравнению с тем эпохальным событием, что словно торнадо обрушилось на головы одурманенных землян и магической силой потащило их в кинотеатры. Под руководством Майкла Бэя и не без участия великого и ужасного Стивена Спилберга, в жарком июле-месяце многострадальную матушку Землю наконец-то, не скрываясь и не прячась, официально и торжественно посетили **трансформеры**!!! Сверкая сверхпрочным металлом броневых пластин и поражая всех очевидцев прибытия энергетической харизмой (даже после пятого просмотра), Оптимус Прайм и Мегатрон со товарищи прочно укрепились на вершине галактической славы и принялись самодовольно постреливать друг в друга из лазерных орудий, в то время как боссы кинокомпании *Paramount* пририсовывали очередной ноль к прогнозируемой сумме кассовой прибыли их кинодетища.

А сколько слухов предшествовало выходу «Трансформеров» на большие экраны, сколько пиара вылито, сколько нервов выпито, сколько громких обещаний сделано — не перечесть. Хорошо хоть в результате всех этих чисто голливудских перипетий весь замерший в тревожном ожидании фанмир получил не отстой типа Doom`а, а отличный, великолепный, драйвовый трансформер-боевик с применением последнего поколения компьютерных спецэффектов. Понятное дело, что назвать фильм идеальным «на все сто» *не повернется голова* даже у самого прожжённого десептиконома, но и то, что получилось, выше всяких похвал.

Но что это я все о фильме, да о фильме — мы же тут с вами не кинообозреватели с мешком попкорна на голове, в конце-то концов! Мы уверенные в себе игровые обозреватели, и говорить сегодня мы будем именно о компьютерной игре «Трансформеры», созданной по мотивам фильма, для мотивов фильма и ради поддержания альтернативного финансового вливания в фильм. Точнее, в прибыль от него. Эээээ, ну, в общем, вы поняли :).

Создавала игру компания **Traveller`s Tales**, издавала **Activision**. Всем, кто напрягся, прочитав эти сроки, советую особо не расслабляться — ваши опасения частично оправданы. Старые добрые *глюкомотивы* Activision присутствуют в **Transformers: The Game** сполна. Другое дело, что они разбавлены некоторой долей здравого свежего креативизма, и новым направлением игроделанья, опробованном господами разработчиками на SpiderMan 3, что не дает с первых же секунд поставить на диске с игрой жирный крест черным маркером и пойти с горя на очередной ночной киносеанс уже ставшего любимым фильма. Однако и больших поводов для радости очередная гейма от «Активижин» не дает. Минусов в ней едва ли не больше, чем плюсов, а глюки и недоработки лихо затмевают своими уродливыми телами отличную прорисовку трансформеров и их восхитительные перевоплощения. Я, конечно, в своем превью делал предположения, что где-то так все оно и будет, но в душе, как всегда, надеялся на лучшее. Интересно, когда я уже избавлюсь от этой ненужной наивности?

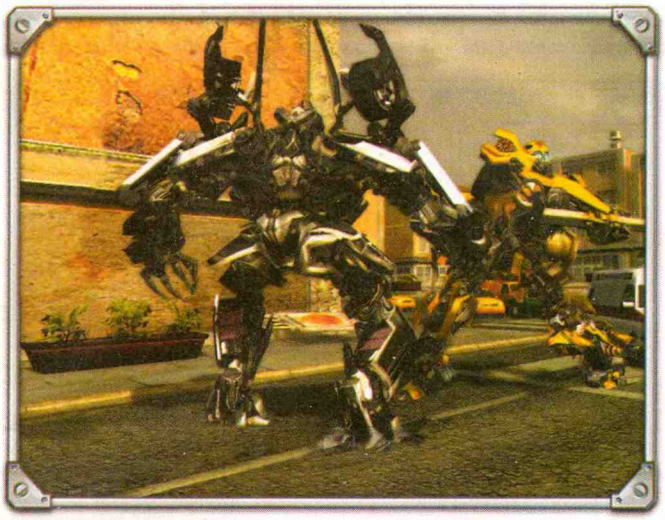
Автоботы против Десептиконов

В оригинальной истории трансформеров, созданной аниматорами из *Hasbro* (и до которой еще не успел добраться Стивен Спилберг), есть две отправные точки зарождения во Вселенной могучих роботов. Первая, представленная в комиксах, гласила, что на заре зарождения нашей Галактики неизвестная Сущность сотворила две громадные робопланеты — Злого Юникрона и Доброго Праймуса. По традиции всех подобных повествований, эти два антогониста сошлись в безжалостном поединке в самом сердце Космоса, и в финале Злобный Юникрон был «отперчен» по самое не могу и заброшен на другой край Вселенной, а Добрый Праймус от радости и осознания собственной мудрости решил навсегда остаться искусственной планетой и наречь себя Кибертроном. Дабы не скучать одному в космической глуши, Праймус создал роботожизнь по своему принципу и подобию — это и были первые трансформеры.

Вторая версия, озвученная в мультсериале, говорила о принципиально другом начале эры Трансформации. В ней Кибертрон был не чем иным, как фабрикой по производству военных и строительных роботов, под управлением коварных существ — квинтэссонов. В один прекрасный день роботы решили восстать, и в долгой жестокой войне за независимость прогнали квинтэссонов со своей планеты. Ну, а дальше все пошло по накатанной схеме — роботы-воины назвали себя Десептиконами и принялись завоевывать других «мирных» роботов. Те, в свою очередь, нарекли себя Автоботами и, разработав технологию трансформации, вышвырнули роботов-воинов с Кибертрона вслед за квинтэссонами. Наступил Золотой Век Кибертрона.



Не знаю я, что было на уме у Стивена Спилберга и чем ему не понравились оригинальные истории, но он решил проделать креативный кульбит и сочинил свою собственную, третью историю развития Трансформеров. Согласно этой версии, сначала был **Куб**, который сотворил всех трансформеров и куда-то улетел по своим кубическим делам, в то время как его дети передрались друг с другом на Кибертроне. Понятное дело, что слетать у Куба никуда не получилось — волей Сти-



вена он упал на Землю много-много лет назад (очевидно, от его падения и вымерли все динозавры). Злые/добрые трансформеры же, устав разбирать друг друга на запчасти, устремились на поиски Куба, дабы завладеть его колоссальной энергией. В результате тысячелетних поисков они помотались по всей Галактике, собрались полной компашкой на гостеприимной Земле и тут решили устроить финальный файтинг. Именно в нем мы и будем участвовать в игре. Привязка к фильму, само собой, существует, но на нее нужно ориентироваться постольку-поскольку. Ломать, крушить и рвать на части — вот основные задачи наших с вами героев.

Кампаний в игре две — за Автоботов и Десептиконов, плюс всякие там побочные задания и подобия одиночных миссий. Про бонусы и всякие ролики-арты никто тоже не забыл. Хотя, как по мне, вместо того, чтобы пихать в игру полную подборку официальных трейлеров фильма «Трансформеры», парням из-за бугра стоило бы получше проработать физическую модель игры. Пользы вышло бы гораздо больше. А так — все как всегда. Но не будем о грустном. Будем о печальном.

Проанализировав первоначальные данные, я, легким галопом проскочив кампанию Автоботов и затормозив на середине истории Десептиконов, решил не вдаваться в классические рентгеновские снимки механической начинки игры и построил свой дальнейший рассказ от противного. Нет, не от того, что вы подумали.

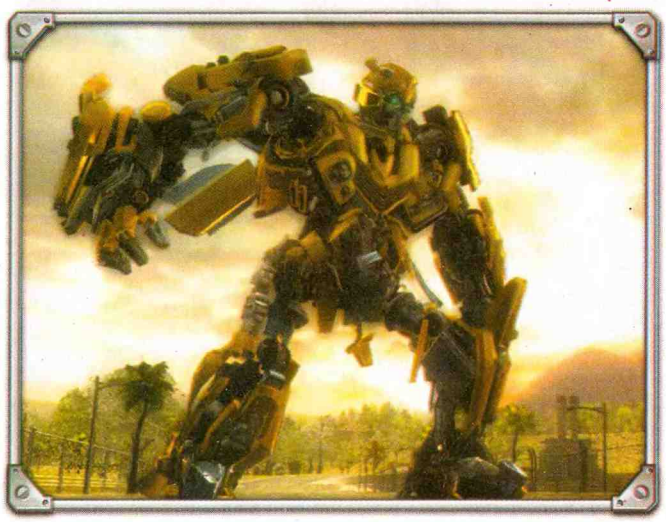
В попытке охватить все и сразу я разбил дальнейший материал на две общеобразовательные главы — «Плюсы» и «Минусы». Думаю, именно так я смогу наиболее полно ознакомить вас со всеми тонкостями очередного неоднозначного продукта от Activision. Ну что, *трансформуймося, складаймося!*

Плюсы

Самым первым, встречающим нас у входных дверей игры плюсом, несомненно, служат вступительный, финальный и межуровневые ролики. Сделаны они просто суперклассно, в лучших традициях Marvel — Ultimate Alliance, и в особых описаниях не нуждаются. Если бы во всех играх были такие качественные мувики, жизнь игрового геймера, без сомнения, стала бы веселее и ярче. Так что, господа разработчики, за файтинги Оптимуса Прайма и Мегатрона в замедленном режиме вам огромный данкешен! Если бы вы все делали так, как эти ролики, цены б вам не было! Даже в фунтах стерлингов.

Следующим бонус-призом идет великолепная прорисовка могучих воинов трансформеров, во всех формах и во время каждой трансформации. Сказать, что разработчики нарисовали стальных воинов шикарно, — значит ничего не сказать. Если честно, я не надеялся на такую прорисовку — думал, что все будет гораздо хуже и угловатее. Как хорошо, что хотя бы в этом я ошибся. О, как я ошибся! Вот чёрно-жёлтый Bumblebee несётся по дороге, вовсю сверкая значком «Шевроле». Из-за угла ближайшего дома неспешно выезжает полицейская машина с надписью «Карать и Порабощать» на борту. Бамблби совершает резкий поворот, истошно визжат шины, робот-автомобиль взлетает в воздух, попутно меняя форму, и вот на теплом от жаркого солнца асфальте замирает в боевой позиции настоящий трансформер Автобот. Секунда, и вместо полицейской машины Ford Mustang на него надвигается неистовый Десептикон Barricade. Схватка обещает быть жаркой.

В попытке удивить игрока нереальной виртуальной игровой реальностью парни из Traveller`s Tales попытались ввести в игру зачатки интерактивной местности живого города. То есть, хватать, ломать, а потом и бить можно фактически всё что угодно — дома, деревья, машины, мусорные баки, памятники, заборы и т.д. Поднять проезжающий мимо автобус и швырнуть им во врага — раз плюнуть! Проломиться сквозь небольшой парк, вырывая с корнем деревья — да нечего делать, главное желание! Понятное дело, что выполнено все это очень примитивно и без особого усердия; ясно, что разрушать дома до фундамента и выдирать из земли особо крупные, якобы «вековые» деревья вам никто не даст — ну и не надо. Спасибо и за то, что есть — мы и этого не особо ждали.



Приятно удивляет и попытка разработчиков вытворить в своем абсолютно стандартном и прямолинейном *робо-экшене* что-то нестандартное и свеженькое. Особенно в кампании за Автоботов. Задания на миссии здесь не нагоняли на меня особой скуки — сначала победить всех слабых Дронов-трансформеров, затем в форме автомобиля догнать и перегнать Баррикада, после отбить ему мозги в форме робота, затем уничтожить за определенное время несколько силовых генераторов в разных частях города и т.д., и т.п. Вроде бы все просто и прямолинейно, а как начнешь играть, слегка даже дух захватывает. И с чего бы это?

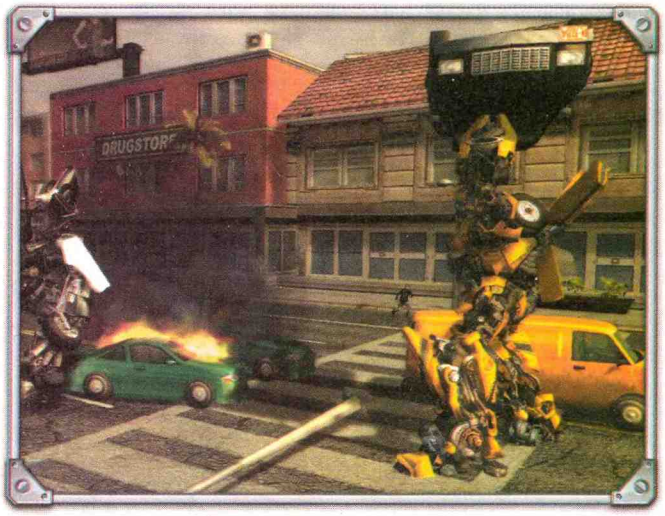
Так, что еще у нас есть такого-эдакого, в каком-то смысле хорошего? Да, наверное, ничего. К сожалению, в этой иг-

ре так — плюсов хватает, но минусов гораздо больше. И некоторые из них поувесистей любой вкусной криейторской плюшки будут. Игра-то ведь на скорую руку клепалась.

Минусы

Самыми яркими, бьющими между глаз недоработками, выпрыгивающими «поперед батька в пекло», являются близнецы неразлей радиоактивная вода — звук и искусственный AI компьютера. Эта пара лидеров нашего сезона может отвратить от игры даже самых фанатичных последователей движения Оптимуса Прайма — настолько халатно и бездарно к ней отнеслись господа создатели.

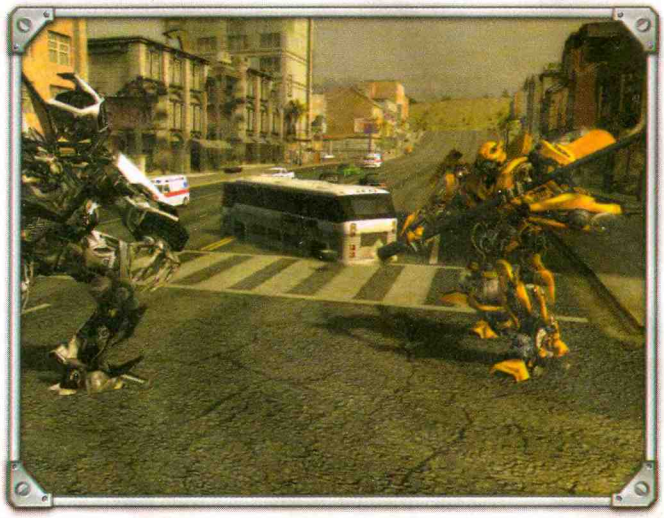
И если к стандартному звуковому набору «бахо-бумов», сопровождающему многие современные творения западных программеров, мы уже более-менее привыкли, то мириться с отсутствием даже намеков на исправный центральный мозговой чип трансформеров от Traveller`s Tales лично я не намерен ни в коем случае. Совершенно тупые, непонятно откуда взявшиеся на матушке Земле боты-трансформеры, считающиеся низшей трансформерской кастой, кроме чувства жалости к себе и еле сдерживаемой злости по отношению к тем, кто их создал, не вызывают ровным счётом ничего. Эти стальные болваны, в большинстве случаев упирающиеся лбом в какой-то дом и яростно сучащие ногами, не могут придумать ничего более умного, чем схватить какую-то штуку и швырнуть её в сторону врага (то есть в вашу) без особой надежды на успех. Да, они еще могут подбежать к вашему роботу и попытаться ударить его кулаком. Выглядит смешно и жалко. Старые добрые приколы по типу бегающего тарана и железного убийцы, зажигающего перед собой «мельницу» каким-либо длинным предметом, выглядят настолько убого и «клишовано», что хочется плакать. Ну, разработчики вы мои хорошие, ну, господа, обожравшиеся пиццей, ну вы же не пальцем потолок ковыряете, вы же создаете игру



по вселенной **«Трансформеров»**, а не каких-то там телепузиков! Ну, хоть такую элементарщину, как умный противник, вы можете сделать?! Или слишком много мозговых усилий на это нужно?! Лишний месяц работы слишком перенапряжет ваши сверхценные мозги?!! Кошмар, ужас, Армагеддон. Оптимуса на вас нет. Или даже лучше Мегатрона :).

Но идем дальше. Обратная сторона якобы интерактивной местности — неубиваемые, непоколебимые, неуничтожимые люди. Сумасшедший глюк во всей концепции игрового мира. Вы можете разносить в щепки дома и переворачивать танки с автобусами, сшибать грузовики и автомобили, несясь в форме машины по встречной полосе, взрывать контейнеры с бензином и втаптывать в землю фонарные столбы, но с людьми, с ходящими/бегающими/машущими руками человеками вы ничего сделать не сможете. Прыгайте, давите, стреляйте — им все будет до большого глюкавого фонаря. Некоторые даже маршрут своего увлекательного путешествия менять не станут. Тупость страшная. Неужели Комитет по борьбе с насилием в компьютерных играх добрался и до наших с вами конкурсантов? Неужели все так плохо в головах американских парней-разрабов? Похоже, что да. А жаль.

Следующий *пролетопросчёт* — попытки разнообразить геймплей, так неплохо справляющиеся со своей задачей в кампании Автоботов, с визгом сдают свои позиции в миссиях за Десептиконов. К тому же, если действия Автоботов еще коекак связаны с фильмом, то задания Десептиконов можно от-



нести к кино «Трансформеры» очень и очень условно. Посудите сами: подбить Blackout`ом двадцать летящих по небу со скоростью черепахи истребителей за пять минут или свалить десятку самолетов с возможностью трансформации за тоже время StarScream`ом — это вверх самого маразматического маразма из всех, что я знаю. На фоне этого ползанье под землей Скорпоноком и отстрел им на время Дронов-тараканов — это просто верх бешеного драйва. Обидно, право слово. Просто по-человечески обидно. Я ведь вырос на мультсериале о трансформерах, и не только я один. Сотни тысяч фанатов с нетерпением ждали эту игру в надежде получить качественные сражения своих любимых героев, а получили Юникрон знает что. Низкий поклон тебе и выстрел из лазерной пушки в упор, Activision. Похоже, что поток недоработанных глюкавых игр смывает из голов твоих боссов остатки светлого разума. Как ни крути, а на половинчатом качестве далеко не уедешь. Хотя это, конечно, как сказать.

И завершает наш хит-парад суперотстоя жалкая боевая система непосредственно основных персонажей трансформеров. Два вида дистанционного оружия, не действующего на мощных противников, один дурацкий удар стальными кулаками, блок и возможность поднимать предметы и противников в воздух — это все, чем компания-создатель наделила оцифрованных ею на ПК трансформеров. Как будто смачно плюнули в лицо и растёрли. Типа, получайте, фанаты — вот вам Оптимус, вот Джаз, радуйтесь, что они вообще появились на компьютере, падайте нам в ноги и слёзно благодарите. Ведь это же **мы** вам их подарили. Как говорится, без комментариев.

Вывод

Вот такая вот получилась у них, без нас, игра «Трансформеры». Игра не плохая, нет, местами даже интересная и захватывающая, но вот только сырая, недоработанная и вся какая-то неправильная. Вроде бы и играешь ты своими любимыми героями, вроде бы и сражаешься, и стреляешь, а особого удовольствия от игры не получаешь. Скорее наоборот.

Разработчик/издатель: Bohemia Interactive
Жанр: FPS
Системные требования:
✓минимальные — P4-1 Ггц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓рекомендуемые — P4-3.5 Ггц, 2048 Мб ОЗУ, 512 Мб видео

Morte&Shaman.AD

ARMA ARMED ASSAULT

В игровой индустрии, как и в жизни, всё течёт и все меняется. Порой даже целые жанры. Уверен, не один любитель тактических шутеров, наблюдая титры в очередной «Радуге» и в обласканном консольщиками Ghost Recon`e, понимал, что все уже совсем по-другому. Да, это бесспорно хорошие проекты, интересные, увлекательные и, что самое главное, коммерчески успешные. Игрока в них любят и лелеют, невидимой рукой направляют протоптанной дорожкой, а за важным поворотом еле слышно шепчут на ушко, что делать дальше. Чем плохо? Собственно, ничем. Все сделано красиво и добротно, порой даже к мелочам не придерешься. Так почему же иногда случайно вспоминаются и старые части «Радуги», и самый первый «Отряд призраков»? Может, обычная ностальгия? Или просто надоело с криками «ура» нестись на зевающих врагов...

От создателей Operation Flashpoint...

Но есть всё-таки вещи, которые остаются прежними, даже до боли знакомыми. Таким старым другом и оказался **Armed Assault**. Странное название не смутило игроков. Все отлично понимали — перед нами долгожданная **Operation Flashpoint 2**. Просто размолвка девелоперов с издателем заставила сменить «вывеску». Не будем подробно рассказывать о первой части. При желании можете зайти на **igrograd.kiev.ua** (да, он еще работает... да, я тоже в шоке) и освежить воспоминания. Скажем только, что это был действительно симулятор военных действий с увлекательным геймплеем и поразительной атмосферой. Атмосферой настоящей войны, где нет места героям-одиночкам, где смерть на поле боя зачастую неожиданна и нелепа, где после выигранного сражения не празднуют и веселятся, а хоронят друзей и готовятся к следующей атаке.

Багометр зашкаливает

После первого запуска и отхлынувшего чувства ностальгии сразу понимаешь, что это оно. С небольшими изменениями, через 6 лет, с огромной бочкой дёгтя, но это оно. Это Flashpoint. Только с одной оговоркой: раньше нас не любила только игра, а теперь к ней присоединились и разработчики. Сразу о грустном, чтобы потом не возвращаться.

Количество глюков на мегабайт дистрибутива просто зашкаливает. Если вы решились опробовать версии 1.1 или 1.2, можем только посочувствовать. Целое цунами из багов, ошибок и просто ужаснейшей оптимизации накроет отважного. Приходится качать патчи — к слову, на момент написания статьи доступна заплатка 1.8. А вот на этом месте братья диалапщики (да, мы ещё существуем) могут вешаться. Ведь исправление до версии, например, 1.5 весит под 500 Мб, а вышеупомянутый 1.8 неуклонно приближается к 1 Гб. К тому же в качестве «приятного бонуса» ставятся они в два-три раза дольше, чем сама ArmA.

Но это, как обычно, только полбеды. После мучительного залатывания проект всё равно трещит по швам. Многое, конечно, подправили, но, к сожалению, далеко не все. Скрипты работают в зависимости от положения планет, так что не брезгуйте начинать задания заново. Чаще всего помогает. В некоторых миссиях брифинг вообще не соответствует поставленной задаче. В этом случае следует идти по приборам и целеуказателям. Застревания в объектах до конца не исчезли, а попытки подняться по лестнице всё ещё напоминают упражнения из пособия для мазохистов. Ну и, конечно, свою лепту в местный глюкариум не постеснялась внести оптимизация, которой либо никто не занимался, либо её вообще не существует. Показатель кадров умудряется падать даже при уменьшении настроек графики. Правда, в 1.8 проблема с тормозами вроде бы решена.

И раз уж начали ругаться, кинем булыжник и в огород «Акеллы». Кроме многочисленных ошибок в переводе (больше глупостей могли только пираты в тандеме с Промтом сотворить), местами текст просто нечитабелен, ибо он банально вылазит за отведенные ему рамки. Кого-то нужно бить по рукам.

Ладно, чёрт с ними, багами. Испортить такую замечательную игру не под силу даже легиону глюков. Тем более, что геймплей по большому счету особых изменений не претерпел.

Разгоняя навязчивое чувство дежавю, осматриваемся. Перед глазами расстилаются огромные просторы, по левую руку симпатичная рощица, по правую кучкуются милые домики небольшого городка, а вон и манящий холмик. Из любопытства направляемся туда, забираемся на самый верх, вдыхаем ароматный воздух полной грудью и... получив пулю в лоб, зарываемся в густую траву. Внутренний голос довольно отмечает: «Таки да, Flashpoint».

Правда, атмосфера немного поменялась. Перед нами все та же война — жестокая, циничная и честная. Геройство карается моментально. В любом, даже самом укромном уголке можно встретить одинокую, наспех сооруженную могилу неизвестного солдата. Главный герой в разгар боя с досадой выкрикивает: «Damn! 4 is down!». Изучение собственного трупа скрашивают цитаты на военную тему.



Но так, как раньше, уже не пронимает. Братья по оружию — это в первую очередь фигуры на шахматной доске. Ценные, но безликие. Диалоги и любой дополнительный текст несет сугубо информативный характер. А могли бы и поспособствовать погружению в окружающий мир.

Раша, но не наша

Сюжет вызывает очередное дежавю и снисходительную улыбку. Где-то мы это уже видели. Действие снова происходит на островах, но в наше время. Сарани — этакий райский уголок, отрезанный от всего мира бесконечными просторами Атлантического океана. И всё бы хорошо, да вечное Eastside vs Westside, левый берег на правый берег, а в нашем случае северная демократическая республика обиделась на монархический юг и пошла к нему объяснять политику партии методом последнего аргумента. Ну, а янки по чистой случайности оказались вмешаны в конфликт. Понятное дело, бравые американские вояки союзников в обиду никому не дадут, так что готовься, проклятый супостат, огребать по полной.

Теоретически русских в игре нет. Вот только бойцы севера носят очень подозрительную форму, стреляют исключительно из «калашей» и СВД, разъезжают по островам на УАЗиках и Т-72, пу-



гают авиацию знаменитой «шилкой», а с высоты птичьего полета грозно зыркают «Чёрные акулы». Нее, русских в игре нет. Но мы-то помним, что чехи ещё в Hidden and Dangerous изливали свою любовь к советским войскам.

Репортёрские мемуары

Дабы игрок не запутался в сюжете или вообще не забыл, что он есть, между миссиями всунуты выпуски новостей. Ведущий в студии с каменным лицом напоминает нам, как же идут дела на многострадальном Сарани, а его напарница с выпученными глазами ведёт репортаж уже непосредственно с места боевых действий. Честно говоря, один-единственный ролик в начале (после первого крупного сражения) оригинальной Operation Flashpoint впечатлил намного больше, чем вся эта телебелиберда. А конец кампании вообще убил наповал, такой несуразный диалог нужно умудриться выдумать!

В общем, есть сюжет — и хорошо, а не было б его, думаю, фанаты не обиделись бы. Но галочку можно поставить.

Суть

Но вернемся всё-таки к самой сути игры. Она, как и прошлые части, рассчитана не на рядового избалованного геймера. А на хардкорного игрока, который ценит реалистичность больше всяких там красивых спецэффектов и других вкусностей, сопровождающих типичные шутеры. Вот как раз для них разработчики и приготовили огромные территории и максимально приблизили к реальности происходящие события.

Пройти нахрапом очередную базу противника практически нереально. Как только игрок выбежит из укрытия, так сразу же появится ненавистная табличка, указывающая на то, что миссия провалена. И даже если зайти с тыла, то всё равно расправиться с врагами бу-



дет чрезвычайно сложно, в лучшем случае протагонисту отстрелят ногу, и промежуток до следующего чекпоинта нужно будет преодолевать ползком на пузе. В таком случае во избежание нервного срыва стоит воспользоваться функцией ускорения времени, которая, к счастью, никуда не делась. И тогда ползти будет не так скучно, а очень даже наоборот. В любом случае лучше всего атаковать противника из укрытия, заручившись помощью братьев по оружию. При этом никто не застрахован от шальной пули. Спасает только постоянное сохранение, под которое разработчики выделили аж один слот.

Я твоя не понимать

Загрузки сохранений будут сопровождать вас на каждом шагу. Всему виной глюки и возросшая со времен прошлой (и далеко не легкой) игры сложность основных миссий. Последнюю можно понижать путем выполнения побочных заданий. Правда, и в этом случае не избежать множества проблем. Ведь даже тогда, когда вроде бы ничего не глючит, вы просто-напросто не можете понять, чего от вас хотят разработчики. Так, в миссии, где требуется подорвать мост, нужно не просто поставить взрывчатку, а



поставить всё, что есть в инвентаре. При этом, когда проезжает джип с двумя пассажирами, нужно обязательно спрятаться под мостом и уже там расставить оставшиеся взрывпакеты... Напрашивается логический вопрос: зачем? А затем, что если вы останетесь на дороге, то вас обязательно пристрелят... Сразу же напрашивается

второй: почему? Да потому что в той винтовке, что была выдана в начале миссии, нет ни одного патрона (я бы на их месте оставил хотя бы один, чтоб застрелиться :)). И даже если вы все сделаете правильно, не факт, что у вас получится пройти эту миссию, так как команда, после которой нужно подрывать взрывчатку, может и не прозвучать. Довольно оригинальный способ увеличить количество игрового времени, скажу я вам.

По предмету «неуд», а за изобретательность «отлично»!

Хоть AA как две капли воды похожа на своего прародителя, но все же доля оригинальности есть и тут. Взять хотя бы способ, с помощью которого девелоперы попытались (я подчеркиваю) отвадить тех, кто привык к пиратским версиям игр. Сразу видно, что люди юмором не обделены, так как с помощью скачанного ярлычка у игрока получится запустить игру, но нормально играть он не сможет. Из-за того, что даже если подкрасться со спины к очередному врагу и выпустить всю обойму в его тело, противник останется невредимым. При этом, если верить отзывам, встречаются шутки и похлеще.

И это не единственный аргумент в пользу покупки лицензионки. Ее стоит приобрести еще и для того, чтобы без проблем играть по Интернету. Занятие, скажу я вам, очень занимательное, и опять же только для фанатов. Этому есть куча причин, ведь для игры по Сети нужен не только опыт, полученный в прошлых частях игры, но и огромный запас терпения. Вот, например, играя в распространенные командные шутеры типа CS или Call of Duty, я привык к тому, что игровой процесс очень насыщенный и не дает ни на секунду расслабиться. Появился, быстро выбрал оружие, и айда набивать фраги. А тут всё несколько иначе, размереннее. То есть перед тем, как начать пальбу, нужно, как в Battle Field`e, долго бежать/лететь/ехать к выбранной цели. При этом карты в AA намного масштабнее и, как результат, на путь тратится намного больше времени.



Играя первый раз, я вообще был в шоке. Появился, пополнил боезапас, сел в джип на пассажирское место. Пока дождался водителя, успел еще сходить на перекур. После возвращения я, уже в компании нескольких человек, ехал к нужной точке. Сделал себе чаю. Когда вернулся, то был уже на месте. Потратил ещё минут пять на то, чтобы добежать до нужного поселения. И был убит первым же попавшимся снайпером. Конечно, со временем играть становиться намного интереснее, но всё равно очень уж не хватает кнопочки ускорения.

Секретная техника

Проведение оружия и техники со времен прошлой части тоже претерпело некоторые изменения. Теперь при полете пули действует закон тяготения и учитывается сила ветра. То есть, стрелять с больших дистанций будет немного сложнее. Жаль только, что в количественном плане немного поубавилось техники. Вы больше не увидите ни Ми-24, ни Т-80. Но, несмотря на это, выбор всяческих танков, джипов и вертолетов назвать скудным ни рука, ни язык не повернется. При том появились новые, уникальные и невиданные ранее образцы боевой техники. То, что раньше считалось фантастикой,



теперь в AA привычная боевая единица. Встречайте — прыгающий танк. Уникальная в своем роде боевая единица, которая непосредственно действует на психику противника. А когда враг теряет бдительность, делает хеадшот в прыжке :).

На что гляжу, про то трынжу

Модельки боевой техники, людей, разнообразных зданий, деревьев и других составляющих окружения выглядят очень даже неплохо. Маленькими населенными пунктами и лесками заполнено четыреста квадратных километров. При этом в плане интерактивности AA может даже дать фору схожим проектам — в некоторых ситуациях можно с помощью танка проломить забор и оставив заметные следы на дороге или повалить пару деревьев на грузовике. И не стоит забывать о том, что поднять количество кадров в AA поможет не наличие на борту ПК толковой видеокарты, а наличие патчей на вашем винчестере.

Звук в игре практически не вызывает нареканий, хорошее музыкальное оформление, качественные звуковые эффекты стрельбы и окружающей среды оставили только положительные впечатления. А песенка, которая играет в случае убийства союзника в сетевой игре, просто убила наповал.

Фанаты были, есть и будут, фанаты «Армед» не забудут

Игра эта предназначена для хардкорных геймеров. Остальным в мире AA нет места. Почему? Да потому что любой среднестатистический игроман, запустив AA, грязно выругается буквально через пару минут игры, вытащит диск из читалки и выбросит в форточку, в лучшем случае отдаст тёще. Ну, а хардрорного геймера *баго-глюками*, несрабатывающими скриптами и сложным управлением не испугать. Он раздобудет все патчи, найдет кучу любительских модов, чтобы пройти непонятные моменты, скачает прохождение, обзаведется зарубежным анлимом... ещё и спасибо скажет.

З.Ы. Пока **Bohemia Interactive** выпускает гигабайты заплаток и готовит полноценный аддон **ArmA: Queen's Gambit**, а ее дитя обрастает модификациями, **Codemasters** кинула все силы на создание **Operation Flashpoint 2**. Прицел на все популярные платформы, то есть PC, Xbox 360, PS3 и движок Neon, очень спорно справившийся с положенными задачами в свеженьком Colin McRae: DIRT, особого доверия не внушают. Хотя поживём — увидим.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru



Разработчик: Pixar/Disney/Heavy Iron Studios
Издатель: THQ
Жанр: аркада
Системные требования: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Рагу от Heavy Iron Studios

А специи от «Диснея» и «Пиксара», прямиком из уютных парижских улочек. Уютных для людей. Но не для крыс. А особенно не для крыс из нового суперкассового мультфильма «Рататуй» от создателей «Суперсемейки» и т.д. Мало того, что им (крысам) не очень-то легко жилось на экранах телевизоров, с огромным трудом приходилось таскать еду из укромных уголков, так не успели они два раза моргнуть своими крысиными глазами, как очутились прямиком в середине персональных компьютеров, инсталлировавшись на жёсткие диски с помощью игрового диска с тем же кассовым названием **«Рататуй»** от подручной диснеевской команды клепателей игр **Heavy Iron Studios**. А все бы ничего, и жить бы крысам припеваючи, если бы не Реми. Ведомый феноменальным кулинарным талантом и духом великого повара Огюста Гюсто талантливый крысёнок заварил такую манную кашу, что не разгрести и тремя золотыми половниками. Хотите узнать, как ему это удалось? Милости прошу в аркадный мир игры. Надеюсь, он вам понравится.

Рататуй — это просто овощное рагу

Но только не все умеют его правильно готовить. Кто-то не досолит, кто-то не дорежет, а кто-то вообще забудет пряности положить. «Тяжелые и железные» парни в чём-то, конечно, не идеальны, но готовить компьютерные игры по мультфильмам они умеют, и получается у них очень и очень вкусно. Так было с «Суперсемейкой 2», так вышло и с «Рататуем». Казалось бы, тема заезжена с ног до головы и скомпрометирована всякими *недоиграми* выше крыши — как в такой ситуации можно сделать что-то нормальное и стоящее? Ан нет, выкрутились господа игроделы, вывернулись, сварганили нам легкий полдник из того, что было под рукой. Сама игрушка, конечно, не дотягивает до уровня классной геймы, но неплохой, расслабляющей аркадкой я бы ее назвал без зазрения совести. А почему «бы»?! Игра «Рататуй» и есть неплохая, простенькая, расслабляющая аркада по мотивам известных мотивов. Вам нравится крысенок Реми, вы в полном восторге от мультфильма и хотите хоть как-нибудь прикоснуться к очередному симпатичному миру, созданному тандемом «Дисней/Пиксар»? Тогда вы попали по назначению — под вашим чутким руководством крысиный любимец миллионов вместе со своей семейкой натырит такое количество еды и приготовит столько высококлассных блюд *шеф-повара*, что не снилось даже самим мультипликаторам. Все это будет проходить в относительно неплохом графическом и музыкальном оформлении, на десяти обязательных и стольких же второстепенных локациях, в большинстве своем взятых из мультика. Короче говоря — то, что надо. Не верите? Тогда давайте вместе разберём всё по полочкам и ящикам, распишем, так сказать, историю сюжета по листам.

Первый блюдом в нашем электронном меню идёт *графика*.

Не мудрствуя лукаво, креативные парни из креативной разраб-конторы поступили просто и прямолинейно — прорисовали главного персонажа Реми и всю его грызунскую семейку по высшему разряду, хорошенько проанимировали их, добавили пакет спецэффектов и после тщательного осмотра... оставили всё, как есть, забыв нормально изобразить окружающую местность и людей с собаками, бродящими по узким парижским улочкам. Подобный подход к делу мы уже наблюдали раньше, но небольшая надежда на лучшее всё же теплилась, отбрасывая в сторону всякие рассуждения о легких деньгах, минимуме усилий и т.д., и т.п. Жаль, но нужно было прислушаться к голосу разума — красивый и весёлый Реми резко и жестко контрастирует с страшными, выполненными квадратно-гнездовым методом людьми и прямоугольными, с примесью круглых треугольников улицами. Возможно, это была такая тайная задумка создателей — показать красоту крысиной жизни на фоне всеобщей людской деградации. Не знаю и, честно сказать, знать не хочу. Надеюсь, все еще надеюсь, что в следующем проекте Heavy Iron Studios будут учтены все графические мелочи. Ну, или хотя бы большинство.

Смешанные впечатления после прослушивания себя, любимого, оставляет и *звук* «Рататуя».

Вроде бы и всё нормально, и озвучка персонажей неплохая, и говорят они смешные фразы, и мелодии по ходу игры проигрываются весёленькие, но выглядит все это каким-то незавершенным, на скорую руку набросанным, не слишком продуманным. Стандартные звуки типа «трах-бах», «пиум», «пуфф», отображающие спецэффекты, уже настолько приелись, что иногда хочется плеваться, как во время надцатого прослушивания одной и той же некогда любимой песни. Господа разработчики, вы же способны на большее!!

Про *искусственный интеллект* противнико-союзников в этой игре говорить в общем-то бессмысленно. Люди, собаки, злые омары и морские ежи путешествуют по миру игры по строго заданному циклу и норовят ухватить Реми за хвост, только если вы на довольно приличный срок попадете в их поле зрения. А так расслабуха полная — бегай, где хочешь, делай, что хочешь, в общем, будь настоящей крысой, без всяких комплексов. Что, собственно, я вам всем в который раз и предлагаю сделать.



Красть еду не всегда легко

И вот вы в игре. Наконец-то! Неужели нельзя было прийти сюда поскорее! Вся крысиная семья во главе с отцом крысёнка Реми голодает уже целых двадцать минут. Нужно с этим что-то делать! Быстренько пробежавшись по первому уровню-обучалке и выяснив, что ваш подопечный крыс, кроме кулинарного мастерства, очень даже силён в акробатике, вы, своровав кулинарную книгу Гюсто и проплыв на ней сотню метров по течению небольшого ручейка в попытке догнать стартовавшую ранее корзину с крысом-родственником, попадаете в самый центр жизненного водоворота — ка-



нализацию Парижа. Именно здесь, в тихом, слегка мокром, но в тоже время частично сухом месте, наши герои решили основать собственную колонию — так сказать, Home, Sweet Home. Но кругом проблемы — инфляция, деноминация, еды нет, питьевой воды нет, нормальной мебели нет, все кругом населено роботами. Или же заполонено киборгами. А они, скажу я вам, заполонили все! Все заполонили! Эммм, что-то я ушел в сторону. Улетел на Кибертрон, так сказать. «В обсчем», так — на хрупкие плечи шустрого Реми ложится огромная ответственность — снабдить всю новообразовавшуюся общину едой, мебелью и кое-какими предметами досуга. И если первое сделать нужно будет обязательно в сюжетных миссиях, то второе и третье достигается за счёт сбора специальных бонусных предметов. А именно: нашёл все дротики, разбросанные на уровне, — в штаб-квартире крыс появился апгрейднутый дартс, заполучил все лампочки — подключил современное освещение и т.д. Как говорится, делу время, но о потехе забывать никто не даст. А о еде тем более.

Вся игра делится на несколько условных составляющих — сначала Реми, во главе своей крысиной братии, отправляется на очередную операцию «Столовая», в разные закутки парижских кухонь. Там он с помощью отчаянных прыжков и кульбитов выполняет некоторые не особо сложные задания — типа, пройти по канату, чтобы перекрыть газ в конфорках, совершить долгий поход по потолочным балкам, чтобы по проводам спрыгнуть на ручку двери, тем самым открыв ее, и т.д. Затем благородный крыс запускает своих братьев в кладовые, а сам координирует их движение и обеспечивает безопасный отход — путём небольшой мини-игры на время. Ну, а завершает все это безобразие громкий крик повара: «На моей кухне крыса», и начинается скоростной побег с препятствиями от большого квадратного человека — одна из самых весёлых и динамичных игровых составляющих. После нее, как правило, следует самая яркая штука — это турбоспуск по канализационным трубам. Весело, классно, быстро. Сам дух великого Огюста будет сопровождать Реми в этом путешествии, и поверьте, именно сей произвольный бобслей запомнится вам больше всего в игре. Потому что именно эта составляющая наиболее хорошо удалась создателям.

Также можно отметить набор мини-игр, в которых, вы, с помощью кнопок управления и хорошей реакции, будете помогать поварёнку готовить блюда мастер-класса, натягивать крысиными лапами канат и сбивать замороженные продукты из произвольно собранного метательного устройства. Всё это проходится в довольно-таки принудительном порядке, иногда внося давно ожидаемое разнообразие в игровой процесс, а иногда превращая его в нудные мытарства. Лично мне локация на кухне, полной квадратно-прямоугольных людей с крабьими руками и с постоянными метаниями от плиты к плите, надоела после пяти минут прохождения. Слишком много в ней было глуповатых заданий и однообразных мини-игр.

Ах, да, чуть не забыл — есть в гейме такая довольно интересная по своей сути фишка как «Сон». Сейчас расскажу, что это такое. На каждой уважающей себя парижской кухне есть особое местечко, в котором сложена самая вкусная и аппетитная еда — гордость главного повара. Такие места не заметить невозможно, ибо они подсвечиваются манящим синим светом. Когда Реми пробегает мимо, ничто не может остановить крысёнка — его ножки подкашиваются, глазки закрываются, и он погружается в счастливый сон, полный сырных берегов и молочных рек. А мы следуем в этих путешествиях за ним. В прямом смысле этого слова. Ведь после того, как Реми закрывает свои глаза-бусинки, на наши мониторы начинает подгружаться локация его мечты, в которой он жаждет собрать все звёздочки и за них купить несколько новых товаров в лавке Гюсто. Понятное дело, что прыгать по огромным кругам сыра, и вращающимся заварным пирожным крысенку предстоит именно под нашим управлением. И права на ошибку здесь нет — проиграл, начинай сначала, без всяких там сэйвов и бонусных жизней. Ну, а если выиграл — держи приз, бонусные звезды для покупки товаров в лавке Гюсто.

Кстати, если уж разговор зашёл о лавке Огюста Гюсто, то в ней есть чем поживиться. Всякие видеоролики на тему игры, арты, награды и тайные коды стоят, само собой, недешево, но могут существенно разнообразить игру, если вы все же решитесь их приобрести. Особо интересным мне показался секретный код, после которого, по заверениям разработчиков, Реми начнет как-то неприлично вести себя во время прыжков. Надо будет обязательно купить, узнать, что же парни криейторы имели в виду.



Вот, приблизительно так и проходит вся игра — есть основные задания, а есть куча вспомогательных, есть нормальные локации, а есть ужасно занудные. Что хочешь, выбирай, но только основную миссию выполнять не забывай.

Да, и ещё один момент напоследок. Создавая свои громоздкие игровые уровни, разработчики внутренне понимали, что ориентироваться игроку в них поначалу будет слегка тяжеловато, и именно поэтому они ввели в игру такую спецспособность Реми как «нюх». Зажав эту кнопку, вы увидите воистину магическое действо — крысёнок встанет на задние лапки, окружающий мир погрузится в сумрак, а от носа Реми к ключевому объекту на карте потянется синяя струйка вещего тумана. Вот так эти крысы и находят дорогу к нашему сыру :).

Вывод

Хорошая, расслабляющая детская аркада средней руки.

Gray GRENADE

Пляски на радиоактивных руинах

Официальная часть

Если верить многочисленным статьям и TV-передачам об ужасах виртуального мира, онлайн-игроки сутками напролёт сидят, уткнувшись в монитор и света белого не видя. От чего развивается у них, бедных, мигрень, сколиоз, дистрофия и еще сто болезней по списку. А уж о психологических проблемах лучше вообще умолчать, чтобы не травмировать читателей.

На форумах и в ЖЖ ветераны горько вздыхают о славном прошлом. Вот были, мол, времена ФИДО, люди собирались в реале на *пойнтовки*, а позже — каналовки, чтобы культурно посидеть...

Могу успокоить первых и порадовать вторых — постоянные жители онлайн-вселенных изредка таки выбираются в повседневную жизнь, и, если уж сойдутся все в одном месте…

Масштабы впечатляют.

30 июня в подмосковном пейнтбольном клубе «Гвардия» собралось больше 1000 преданных фанатов MMORG **TimeZero** («Точка отчёта») по случаю трёхлетия любимой игры. Дым стоял коромыслом — грандиозное празднество продолжалось больше суток. Развлекательная программа оказалась выше всяких похвал — о ней мы еще расскажем — но ведь не только ради нее съехались могучие клановые бойцы и неопытные новички-*нубы* из 18-ти городов и 3-х стран. Общение с единомышленниками куда важнее.

И смертельные враги по игре здесь могли спокойно сидеть за одним столом и мирно беседовать. Никого особенно не удивлял диалог типа: *«Ты —* **Романтик2000***? А я —* **Мираж***, помнишь, ты меня вчера в мясе три раза убил?»* Даже сухопутные грабители-корсары, вечные изгои и излюбленные фраги для многих… да-да, те самые корсары, что объявили недавно войну *всем* кланам игры, спокойно размахивали флагом Острова Смерти посреди многочисленной толпы.

А чего бояться — кругом все свои. Те, кто когда-то впервые погрузился в жесткий постапокалиптический мир и больше уже не смог из него выбраться. Как гласит готичненький девиз *«TimeZero не отпустит. Мы все умрем!»*. А никто, собственно, и не пытался *отпуститься*.

Отчётно-выборный доклад

Надо отдать должное разработчикам — игра получилась чрезвычайно неординарной, что, собственно, и привлекает в мрачный нуар постъядерных пустошей столько людей.

За три года, прошедших со дня первого релиза, TimeZero из игры, созданной группой энтузиастов чуть ли не на коленке, превратилась в серьёзный проект, отлично обеспеченный финансами, кадрами и креативом.

1 800 000 зарегистрированных ников и 60 000–80 000 активных игроков еженедельно — это лишь сухие цифры. За ними стоят динамичный мир и многочисленные, а самое главное — регулярные изменения, для простого перечисления которых не хватит и десяти полос. Для улучшения литературной составляющей приглашен фантаст Сергей Чекмаев. Он же работает сейчас над новеллизацией TimeZero, книга «Точка отчёта: Пепел обетованный» появится на прилавках уже в сентябре-октябре.

А в середине июля, через две недели после праздника, в игре появилось даже… что бы вы думали? Собственное телевидение! Постоянно доступный всем игрокам канал «Живое TV», на котором уже готовится специализированная передача про TimeZero.

Впечатляет?

Так что отпраздновать юбилей с размахом совсем не стыдно.

Продолжение банкета

Размах был. Главное — это, конечно, пейнтбол. Привыкшие к клановым мясорубкам игроки, дорвавшись до камуфляжной экипировки и шарикомётов, устроили форменную бойню. Цветные кляксы украшали стойки и навесы метрах в двухстах от ристалища, а сами площадки под конец оказались завалены маркерами по щиколотку. Вот только судьи из «Гвардии» все время мешали. Ну, в самом деле: 100 зарядов — это мало! И почему, когда кончились боеприпасы, нельзя перейти в рукопашную?!

Те, кому не по вкусу пришелся разноцветный азарт, отрывались на танцполе, где музыкальные ритмы то и дело сменялись конкурсами и лотереями. Было даже своё комедийное шоу в духе Comedy Club: пародийные сценки на известных персонажей TimeZero и состязание для зрителей — кто лучше изобразит с помощью мимики и жестикуляции игровые смайлики.

Директор проекта Борис Герцовский ответил на некоторые вопросы игроков. Самый впечатляющий диалог, по отзывам независимых свидетелей, звучал так:

(взволнованный девичий крик)

— Скажите, скажите, а когда же наконец на каторге сделают женскую одежду?!

Борис:

— Хм... но ведь каторга не курорт.

— Да мне же еще 13 дней каторги, я же не выдержу, это издевательство!!

— Ну, хорошо, мы что-нибудь придумаем...

— Но когда это будет? Когда? Назовите дату!!

Тема, о которой так часто пишут албаноговорящие жители РуНета, тоже присутствовала. И в кои-то веки даже оказалась раскрытой в виде лёгкой и относительно невинной, но все же эротической программы.

А под конец ночное небо раскрасил фейерверк, и усталый народ разбрёлся по палаткам, чтобы… конечно же, не спать! Спорить до хрипоты на вечную тему «как нам обустроить любимую игру». Так уж повелось, что люди у нас намного лучше команд, тренеров и судей знают, как играть в футбол, страной могли бы управлять намного эффективнее нынешнего правительства и уж тем более куда больше разработчиков понимают в геймплее.

Душа же болит! Ибо всем очень хочется, чтобы к следующему юбилею **TimeZero** стал ещё лучше.



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

Всеслав ХОБОТ

Онлайновые игры на новых рубежах

Буквально неделю назад на американском телеканале MTV произошло достаточно важное для игровой индустрии событие — круглый стол по вопросу о взаимодействии индустрии развлечений, в частности кино, телевидения и онлайновых игровых миров. Круглый стол так и назывался: **«Сотворение развлечения из шоу-бизнеса и онлайновых игр»**. В круглом столе приняли участие: Ник Беляев (SOE), Майк Льюис (Cryptic), Роб Пардо (Blizzard) и Джефф Япп (телеканал MTV). Модерировал круглый стол Кори Бриджес из компании Multiverse. Приводим перевод стенограммы, сделанной Алисой Тэйлор, автором блога Wonderland (**www.wonderlandblog.com**).

Кори Бриджес: Почему мы нынче наблюдаем нашествие в онлайновые игры гигантов медиаиндустрии? Что конкретно так заинтересовало их в этой области?

Майк Льюис (Cryptic): Такой ход гигантов неизбежен. И мы в этом вопросе уже запаздываем. Посмотрите — везде, где есть хороший широкополосный доступ к Интернету, онлайновые сообщества, онлайновые игры и виртуальные миры процветают. В США распространенность высокоскоростного доступа является ключевым элементом.

Ник Беляев (SOE): Если посмотреть на онлайновые игры, это целые эпические саги, которые длятся вечно. Народ видит тесную связь с потребителем, которая есть у этих игр. Есть ведь такие игроки, которые играют в тот же Everquest 8 лет! Вот бизнесмены и задумались — бог ты мой, 8 лет платных отношений? К тому же, онлайновые игры — великолепный способ построить имидж бренда и через игры добраться до душ и кошельков целевой аудитории.

Джефф Япп (MTV): Как для нас, все началось именно с нашей аудитории. С технологии углубить связь с нашей аудиторией. 5 лет назад мы были просто телевидением. 2 года назад мы уже были 2D. А сейчас... Сейчас мы можем позволить аудитории не только смотреть шоу, но и жить в шоу. И это, как отметил Льюис, неизбежно. Посмотрите на типичные данные пользователя онлайновых игр — это, обычно, мужская аудитория, причем даже не дети с подростками, а вполне зрелые люди. А мы пошли в этом направлении с виртуальным пляжем в лагуне (Virtual Laguna Beach), и у нас 80% аудитории женская. Но самое главное, профиль аудитории этой нашей игры полностью совпадает с профилем зрителей нашего же шоу «Пляж в лагуне». Кстати, вполне предсказуемый результат: когда мы рассказали о 80% женской аудитории в игре мужчинам, они хлынули в игру. Тем не менее, следует отметить, что пользователи в игре появлялись благодаря шоу, а не технологиям. Мы им дали такой посыл: «Вы любите это шоу, теперь вы можете в нём пожить». Мы также выяснили различие между онлайновой игрой и виртуальным миром — в игре всегда есть сценарий, а виртуальный мир никогда не предопределён. Как выйти из стереотипа 3-мерного чата и создать то, что зацепит пользователя и заставит его остаться в твоём мире? Пользователи проводят в нашем мире в среднем 40 минут в день. А шоу на TV продолжается всего полчаса.

Роб Пардо (Blizzard): Мы шли с совершенно другой стороны, потому что мы сразу разработали наш собственный интернет-плей. Конечно, нам в первую очередь очень интересно дальше развивать возможности WarCraft и StarCraft. Однако сейчас мы видим большой потенциал в комиксах, манге, игрушечных фигурках, а теперь и в кинематографе. Любая компания, завязанная на развлечения, у которой есть интересный интернет-плей, ищет различные пути расширения рынка. 80% мужского населения в онлайновых играх — истинная статистика для того же World of WarCraft, но это только демонстрация того, что может интернет-плей. Моя дочь играет в онлайновую игру под названием Club Penguin. Очень успешная игра, у которой сцена принципиально другая. Демография влияет на интернет-плей больше, чем что-либо еще. Человеческим существам всегда интересен обмен опытом. У всех нас есть DVD-проигрыватели или доступ к потоковому видео. Но мы все еще ходим в кинотеатр. Почему? Нам нравится делится впечатлениями и обмениваться мнениями. Глубинная связь с обществом. Множество игр другого толка не могут таким похвастаться.

Кори Бриджес: Мне приходилось общаться со множеством сценаристов. Все они сетуют на то, что да, мол, я много работал над тем, чтобы создать этот мир для этого телесериала или того фильма. А все, что получает аудитория — лишь 2 часа экранного времени. Давайте поговорим о нереализованных замыслах, закулисных сюжетных ходах, непроявившемся содержании.

Ник Беляев: Люди всегда будут недовольны. Это проклятье любого творческого коллектива. Мы создаем миры. Мы тратим столько времени, знаний и опыта на развитие основ и мифологии миров, а пользователю достается только часть этого богатства. По сравнению с кино вы тратите намного больше времени на геймплей в онлайновой игре, но все равно остаётесь недовольны.

Кори Бриджес: Про двухсторонний обмен содержанием: вот Star Wars Galaxy — это одностороннее движение. Можно ли создать телешоу, которое будет демонстрироваться параллельно с развитием виртуального мира?

Джефф Япп: Это наша главная цель. Наш запрограммированный мир идёт по следам шоу. Но как взять интересности, полученные в виртуальном мире, и запихнуть в обычный телеэкран? Кое-что мы уже готовим. Зрителям и игрокам должно понравиться. Сценарные зигзаги начинаются в этих мирах, проходят через безумные места и возвращаются на телевизионный экран. Правда, интересно? Главное преимущество виртуального мира в том, что вы можете там сконцентрировать наиболее ярых приверженцев. Аудитория меньше, но более целевая.

Роб Пардон: Я считаю, что так собирать приверженцев может лишь очень простая онлайновая игра или виртуальный

мир. Но если у вас игра типа AAA, такая возможность существенно уменьшается. Мы же говорили о содержимом эпизода, длящемся вечно, а такое мы пока не делаем. Думаю, из-за отсутствия стабильной технологической платформы.

Кори Бриджес: Давайте поговорим о том, как вы пришли к этим вселенным. Как вы используете лицензионные права, если лицензия покупная, или как вы используете исходный материал.

Майк Льюис: Сейчас мы работаем над вселенной Marvel. И, конечно, к нашим услугам пятидесятилетнее наследие комиксов, которое можно вернуть к жизни. А это большое искушение и сильный вызов. У нас есть лучший в мире эксперт по супергероям, который работает на проект. Для него это работа-мечта. Он жаждет вдохнуть жизнь в мир комиксов. Но это и огромная ответственность. У нас на руках целая кипа противоречивых сюжетов, накопленных за десятки лет. Извините, я чихну.

Ник Беляев: Мы по-настоящему сконцентрированы на оригинальном интернет-плее. Часть обсуждаемого вопроса касается смешения жанров, воплощения игры в кино и наоборот. Так? В нашем случае (вероятно, он под этим подразумевает разработанную компанией игру Star Wars Galaxy. — *Прим. Алисы Тейлор*) таких сложностей просто нет.

Джефф Япп: С нашей точки зрения, начинать с уже существующего проекта — самый простой путь. Pimp My Ride — эксперимент по углублению субкультуры: автомобили, мачо. Смогли бы мы создать окружающую среду вокруг этого, которая привлечет людей? Думаю, это интересный эксперимент. В PMR 80% мужская и 20% женская аудитория. В этих мирах ты можешь создать свой автомобиль мечты, не глядя на суровую реальность, потрепанный «фольксваген» и ужасное радио. Можно добиться признания. Это шаг вне обычного сценария игры. У нас в планах есть еще более амбициозные и непредсказуемые проекты.

Кори Бриджес: Роб, каким бы вы хотели увидеть World of WarCraft в версии киноленты?

Роб Пардо: Хороший вопрос. Каждый раз, когда ты пытаешься перевести нечто с одного медианосителя на другой, тебе приходится принимать во внимание, что хорошо для этого нового носителя, а что нет. В случае с кино не следует жестко следовать правилам интернет-плея. И даже если World of WarCraft — наше собственное детище, оно было создано на базе совершенно другого жанра. Оригинальный WarCraft был стратегией реального времени. Не смотря на то, что оригинальный WarCraft — наш собственный проект, мы постоянно бьем себя по рукам, дабы избежать стереотипов игры-стратегии, в элементах которой нет смысла для ролевой игры. При работе над фильмом приходится работать с внешней группой людей и нужно выстраивать четкое партнерство. С Legendary Pictures мы так и делаем. Мы должны быть уверены, что нашли такую съёмочную группу, которая нас понимает, кто сможет сделать то, чем мы все вместе потом сможем гордиться. Среди них есть определенное количество «психов», в хорошем смысле слова, они и у нас есть, и мы плотно сотрудничаем над сюжетом и созданием сценариев. Мы не пытаемся рассказать им, как нужно снимать кино, мы всего лишь пытаемся сохранить дух нашего детища, чтобы был показан эпический масштаб мира в киноленте. А они — мастера своего дела и лучше знают свой медианоситель.



Майк Льюис: Полностью согласен. Это правильная позиция, если толково перенести исходник на новый носитель. Что касается Marvel... Ну, эта субкультура имеет множество почитателей, которые жаждут подгрести под себя всю ту мучительную детализацию, которую мы бы упустили. Нам приходится проявлять гибкость для интерпретации этих деталей.

Кори Бриджес: А что выступает мерилом успеха?

Роб Пардо: Ну, таких мерил много. Зависит от того, с какого конца мерить на старте проекта. Кое-кто жаждет восхищенных отзывов критиков. Другие всё измеряют получившимся денежным потоком. Мы хотим вывести в свет и подарить нашим приверженцам эпический развлекательный мир и новые впечатления. Мы — группа, которая делает летний блокбастер в игровой индустрии, я так считаю. Мы хотим расширить рынок геймеров. Мы измеряем успех тем, насколько хорошо продаются коробочные версии и подписки. Меня постоянно спрашивают, откуда, мол, вы знаете, что эта игра будет хороша. Обычно за год до окончания мне приходится говорить команде разработчиков: кончайте тормозить, игру нужно закончить немедленно!

Майк Льюис: Мы жаждем не упускать возможности делать больше игр. И, разумеется, очень важно, чтобы каждая игра была успешной с финансовой точки зрения. Тут уже баланс между «сколько потратить» и «сколько сделать». Можно ограничить финансирование и добиться меньшего успеха. Не такого, как имеет WoW, но все же достаточно удовлетворительного. Однако, как разработчики и игроки, мы считаем, что наш City of Heroes был очень успешным проектом. Уверенность в этом пришла тогда, когда мы заметили, что наши игроки стали создавать свои тематические группы, одеваться на Хеллоуин в костюмы супергероев и вообще наслаждаться субкультурой игры. Лучшая благодарность для разработчика — видеть, как вокруг игры строится сообщество игроков.

Ник Беляев: Наше мерило успеха — быть прибыльным проектом. Но важно и насколько теплым будет прием у игроков. С точки зрения пресс-обзоров, у журналистов никогда не хватает времени толково попробовать и расписать в красках игру, указав все достоинства и недостатки. Приходится полагаться на людей, которые в неё играют. А вот как мы до них достукиваемся, как подогреваем интерес... у нас есть особый специалист, в чью задачу входит поддержка взаимоотношений с игровой аудиторией. Мы организовываем фестивали, встречи, сходки. Таким образом мы получаем обратную связь — насколько хорошо мы делаем свою работу и вне контекста денег.

Джефф Япп: Мы проводим измерения аудитории: количество новых регистраций, недельных посещений, времени, которое тратится на каждый визит. Следующие шаги уже сделают наши бизнес-партнеры, чтобы обеспечить работоспособность нашей модели проекта.

Кори Бриджес: Джефф, а что вы можете сказать о неудачах? Какие существуют риски для основного проекта и корпоративного бренда в поддержке виртуального мира?

Джефф Япп: Приходится иметь дело с наиболее рьяными сторонниками основного проекта. Если что-то не работает, народ просто «голосует ногами». Наш виртуальный мир это дополнение, а не применение основного проекта. У нас хороший кредит доверия со стороны нашей аудитории. И мы действуем достаточно агрессивно, поскольку наша публика от нас этого и ждет.

Кори Бриджес: Если при работе на игрой по Marvel что-то пойдет не так?..

Майк Льюис: Вот именно! Вот почему на наших визитках нет нашего истинного адреса *(громко хохочет)*. Да, это всегда риск. Но если вы работаете на поле устоявшейся субкультуры, неважно, что вы делаете, но всех вы удовлетворить не сможете никогда. Это первое, что нужно знать и понимать. Другой вопрос, как умиротворять недовольных. Это высший пилотаж в управлении онлайновым сообществом. Нужно на всё обращать внимание, на все реагировать. Если получается показать, что ты прислушиваешься к мнениям, это ценят. И неважно, что не все, чего жаждет сообщество, будет реализовано.

Кори Бриджес: SOE и Blizzard, свои продукты вы вытолкнули на рынок до того, как могло показаться, что они будут неудачными. Как далеко вы заходите?

Роб Пардо: Надеюсь, до того, как ты об этом заявишь! Мы прекращали работу над многими проектами. Мы не считаем, что наш потребительский рейтинг в индустрии выше, чем у других компаний, мы просто останавливаем проекты, признанные неудачными. И мы просто списываем затраты. Мы останавливали проекты после полугода их жизни. И ещё целый ряд мы отменяли сразу после объявления об их выходе в свет. StarCraft Ghost: с этой игрой мы были упрямы. Я все ещё верю в эту игру. Но у нас пока не получилось запуститься с ней на требуемом уровне.

Ник Беляев: Мы создаем прототип, опорные точки. Приходится доказывать, что ядро игровой механики достаточно развлекательное и привлекательное. Показываем результат маркетингу — есть тяга? Если да, идет подготовка к производственному циклу. Если нет — пулю в лоб и в морг. А вот если проблема появляется по ходу производственного цикла, что ж, убивать свое детище всегда непростое решение. Будем упираться. Или, может, эту проблему можно решить по-другому. Или еще что. А может, колебания и неуверенность будут стоить твоей компании миллионы долларов убытков.

Кори Бриджес: Какие уроки вы извлекаете из работы над онлайновыми играми?

Роб Пардо: Не уверен, что у нас есть на это время. Мы многое узнаем. Самым главным уроком для нас было то, что до World of WarCraft мы выпускали коробочные продукты, что можно сравнить с фильмом по игре. Ты много работаешь, выпускаешь продукт, и все. Короткая передышка. И вперёд, ждёт новый продукт. В случае с WoW мы согласились с тем, что всё будет по-другому. Они это было слишком по-другому уже хотя бы с эмоциональной точки зрения. Представь, ты 9 месяцев пашешь в поте лица, достигаешь финишной точки, продукт выпускается. И тут-то все только начинается. Онлайновые игры сродни телевидению. К примеру, ты выпускаешь пилотную серию Lost. Но никто не будет ждать два года, когда ты выпустишь вторую серию. После запуска первой серии нам потребовалось много времени, чтобы выпустить следующую. И сам запуск не был лёгким. Вот теперь думаем, как быть дальше.

Майк Льюис: Да, запуск онлайнового продукта — это только начало. У нас обязательство поддерживать продукт. И поддержка эта огромна. У дизайнеров сносит крышу от перенапряжения. Куча всяких путей взаимодействия одного игрока с другим. Нужно быть очень внимательным к деталям. И это большой урок для нас. Внимание к деталям — ведь наша игра на них построена. Наш виртуальный мир огромен, но в чём-то каждый персонаж должен быть индивидуален.

Ник Беляев: Для меня важно, насколько игра влияет на игроков. Как-то одна пара встретилась в первой онлайновой игре, которую я делал (Meridian 59), и они потребовали организовать им возможность пожениться в игровом мире. Вот такое обязательство возникло. Не думаю, что есть что-то, что накладывает обязательств больше, чем онлайновые игры.

Джефф Япп: Нужно максимально упростить путь в игру. Как только игрок оказывается там, он должен получить все возможности играть. Ведь если все слишком сложно, игроки быстро охладевают и отправляются искать что-то ещё.

Записки Автоответчика

Мохнорыл ТАЛЕР kertis@mycomp.com.ua

ЗЕЛЁНЫЙ СПЕКТАКЛЬ

Разве я вам этого не говорил? Как сейчас помню, что говорил! Однако повторюсь. Тем более что новые читатели у МИКа появляются с завидной регулярностью, и не все бредят тем, чтобы найти старые архивы и перечитать **«Золотой Фонд»** МИКа (5% от общего материала), **«Серебряный Фонд»** (15%), **«просто Фонд»** (20%) и **«Напесал патамушта нидавна научился!!!!!»** (60%).

Итак, Зелёный Спектакль — что это за зверь такой?

В театрах и на съёмочных площадках, где обстановка, мягко скажем, очень нервная и зачастую террариумная, актёрам тоже хочется развлечься и развеяться. Актёр, он же существо сволочное, но не по своей воле. Попробуйте изо дня в день, из года в год вживаться в шкуру чужого человека, пусть даже им будет принц Датский. Попробуйте, имея верного спутника жизни или просто симпатичную подругу/друга, не изменить ей/ему, если по сценарию ты и во-о-о-он та вот актриса должны не изображать, а реально почувствовать любовь друг к другу, взрастить её в себе, пропитаться ей. Попробуйте, в конце концов, будучи хорошим актёром/актрисой вжиться в роль так, чтобы после трагического эпизода вас за кулисами откачивали валерьянкой коллеги по цеху.

В общем, тяжела и неказиста... А душа требует праздника. Душа, она хочет хулиганить, несмотря на своё божественное происхождение.

...И тогда возникает Зелёный Спектакль. Не тот, что ставится в зелёном театре, нет! Зелёный Спектакль — это когда закрытие сезона, и это твой последний выход на сцену. Зелёный Спектакль — это когда постановка, которая игралась несколько лет (а иногда и десятилетий) снимается с репертуара театра, и больше тебе никогда не играть ЭТУ роль, ставшую частью тебя. Зелёный Спектакль — это прощание или даже похороны, но по рецепту индейских, африканских и океанских (Океания) племён: провожать в последний путь не плачем, но весельем!

И начинается — главная героиня, играющая княжну, почему-то выходит на сцену в джинсах, актёр-статист, вместо: *«Кушать подано!»*, вопрошает: *«Не желаете ли ознакомиться с меню?»*, а некоторые, самые отчаянные добавляют: *«С меню нашего ресторана...»*.

Зелёный Спектакль — место для гэгов, приколов над другими и самим собой.

Сейчас, мы, четыре зомбика (а некогда славные агенты ДЗВР) с опухшими глазами и кашей в голове, продолжаем перевыполнять план, дабы читатель увидел не только очередной номер МИКа, но и полагающийся к отпуску спецвыпуск. С перевыполнением, мать его, плана.

А потом уйдём в загул, в заплыв и запой (не подумайте плохого, имеется в виду — от слова «петь!», петь будем много у костра...). И данный Автоответчик — последний перед отпуском. Поэтому — никаких сложных объяснений и животрепещущих проблем. Потому что мы уже, если и трепещем, то как те мёртвые пчёлки, которые если и гудят, то шёпотом и в кулачок.

Отсюда вывод — грядёт Зелёный Спектакль! Точнее, **«Зелёный Автоответчик»**!

* * *

На ковёр вызывается поэтический триколор в составе **Savior/Dzirt_D/Sage.** В прозе отдувается за всех заводила **Дзирт До'Урден.**

Талер! Превед-кревед!

Йя не креведко, йа фиаско!

Зацени мои старания. Сразу говорю: я старался, но с критикой смирюсь.

Попробуй только не смириться...

Если не напечатаешь, то хоть отпиши. Хотя времени у тебя мало... Ну я надеюсь на твое обещание напечатать всех обиженных. Хотя я не обиженный, оба мои письма ты напечатал. Надеюсь, это тебе понравится...

Я тоже надеюсь!

Вот Департамент, основанный Рандом!
Д, З, В и **Р** *буквы рядом.* (Почти рифма... Вот это да! Я в смущении...)
Вот эльф, доктор Кертис, «скальпель +3»,
Ты хорошенько его рассмотри,
Он фрески великой сберечь смог орнамент,
Когда Ранд покинул свой Департамент,
Который прославлен пером и кей-падом, (не кей-падом убогим! Не мелочись? Творец!)
Д, З, В *и* **Р** *буквы рядом.*
Вот Глюк, орк зеленый и с топором,
Он Кертису братом станет потом,
Вначале они вместе мебель таскали,
Ранду в квартиру въезжать помогали, (какое знание темы! Стоп... Дзирт, а ты кто?!)
Который построил журнала фундамент, (фундамент ***закладывают***, а не строят!)
Тем, что придумал для нас Департамент,
Тот самый, тот самый, слов лишних не надо!
Д, З, В *и* **Р** *буквы рядом.*
Вот Талер глазенками в панике водит.
Еще бы! Тут Мохнорыл рядом бродит.
Он часто Глюка спаивал пивом,
Чтоб посидеть за компом... Некрасиво! (Сорри... Исправлюсь! Я теперь за компом Кирилла, чесслово!)
Прежде чем Кертис вернется с докладом,
И выгонит Талера криком и матом, (а вот здесь *па-апрашу* поподробнее!..)
С места, где раньше Ранд проживал, (я на его носках не спал, *мамой клянус!*)
Пока не ушел с головою в Астрал,
Он как-то дымя сигаретой «Парламент»,
На лавочке сидя создал Департамент.
Ну, аффтар хватит! Не будь же ты гадом!
Д, З, В *и* **Р** *буквы рядом.*
А вот Ягуар, Святой Демон и Лар,
Что в наших умах раздули пожар, (Может, всё-таки, в ***сердцах***?.. Пожар в уме, т.е., в мозгу, называется «белой горячкой».)
Один из них огр, хАджыт другой,
И с вантузом Лар (странный такой)
И главным над ними поставлен был Талер,
Когда K&G геймдевами стали,
Чтоб в жизни-игре пройти свой Tornament,
Вслед за Рандом ушли, что создал Департамент.
И вовсе не надо поить меня йадом!
РВЗД *прочитай вперед задом!* (Ыыы...)
Savior/Dzirt_D/Sage

Несмотря на некоторые неточности в стихотворении, могу сказать только одно. Молодцы! Читать интересно, слог лёгкий, язык

достаточно грамотный (несмотря на неизбежное зло — присутствие некоторого кол-ва падонковского диалекта). Так держать!

* * *

Далее, на ковёр вызывается **DarkBard13** в образе устрашающего некромансера. *Шаз* будет читать... Ой, будет!..

Некромант

(закрепившийся образ воина Тьмы)

Я некромант, я сама смерть!

Я живых закружу в кровавую круговерть! (Ритмики в стихах нет вашще... хотя, понять можно — зомби, у них вообще с ритмом проблема. Попробуй попрыгать на одной ноге в строю...)

Ох, как я зол, я страшнее самого страха! (УпИсался...)

Я подниму из могил армию мрака!

Мертвецы, зомби, призраки, скелеты (Если, опять же, попытаться уловить ритм, то получаются не прИзраки, а призрАки. А это что? Призовые раки? Раки, которых взяли на абордаж?!)

Мечи, ножи, сабли, кастеты.

Злоба вампиров, мумий сила

Теперь их не остановит никакая могила. (То есть, могилы были против, но их одолели в честном бою? Что ж вы, могилы...)

Рвите, кусайте, убивайте, крушите

Всех вы пугайте и всех вы страшите.

Я некромант и этим всё сказано, (Это точно!)

Или вы считаете, что это не доказано? (Не надо, я верю!!!)

Ну, тогда давайте, пытайтесь, деритесь,

А если же нет, то мне в ноги клонитесь. (Ты, это, видимо, с деревьями разговариваешь? Это ивы плакучие ***клонятся***, а живые существа ***склоняются***! Впрочем, быть властелином ив и тополей — тоже вариант... Только к осинам не особо приставайте!)

Ведь мертвецы страха и боли не знают

И по тому так легко побеждают. (А ***по этому*** они как побеждают? Тяжело? «***Потому***» — слитно пишется.)

И не спасёт вас мудрость ни одного фолианта, (ничего! Глупостью возьмём!)

Готовьтесь! Скоро мир познает злобу некроманта. (Пожалуй, действительно пора валить на Юг...)

А чтобы не у читателей не создалось впечатления, что автор однообразен — ещё одно творение. На этот раз — песня.

Бой (стандартный, фэнтезийный)

Припев:

Бой...

Ох, как же хочется домой. (Крайне героическое начало... ***Стандартный фэнтезийный бой*** вообще-то подразумевает отвагу... А после первых строк создаётся впечатление, что это махалово между гопниками рабочего района N и аспирантами института генетики и цитологии... Причём, рассказ от лица последних.)

Бой...

Везде стрел и свист и вой. (Опять ритмика хромает. Читается ударение ***вЕзде***.)

Бой...

Щитов повсюду ровный строй. (Повсюду? Тогда это ещё не бой, это пока сходятся армии, не больше...)

Бой...

Борись же со своей судьбой.

Эээх, дубиной бей!

Эй, не жалей!

Щиты ломай, давай, давай!

Зубы выбивай! (Неплохой марш.)

Ты орк или кто?

Ну давай, сделай из них решето! (Дубиной? Вспоминается анекдот: «Чем, барабаном?!»)

Мы будем владеть полями, лесами,

Мы орки! Победа за нами! (Чтобы опять же соблюсти ритмику, лучше сказать «Победа ***будет*** за нами!»)

(припев)

Ох, как же рана в плече жжёт,

А дома любимая ведь ждёт.

Людей громят, людей бранят, (Бранят?! После разгрома?! Вот он, смысл слова ***«надругался»***!..)

Но нас таки не победят.

И с нас кровь течёт ручьём, (Кровь течёт ручьём ***из ран***, а не ***с чего-то***, и в таком случае она ***стекает***, а не ***течёт***.)

А мы всё равно на бой идём! (Их же уже ***«громят»***, куда дальше идти-то? Временное несоответствие получается. Или люди просто мазохисты...)

(припев)

Эльфийский клинок давно сломался

Ах, как же к победе я рвался.

Прекрасен, чист, кровав восход (хорошая строчка)

Зачем же пошёл я в этот поход?

Стоит на коленях эльфийский воитель

Победил его вражий предводитель. (В сравнении с остальными куплетами — этот очень даже ничего. Но только в сравнении!..)

(припев)

Ну, нет! Вперёд! Шеренга, пой!

Мы выиграем бой! Мы доберёмся домой!

Подберите бороды, братья гномы! (О, боже!!! Это и есть их боевой клич?! «Подберите бороды!»?!)

Вы с нашими врагами давно знакомы.

Орков разгромим, людям и эльфам подсобим!

И помните гномы, мы победим!

(припев)

DarkBard13, ну что тебе сказать? Идея, подчёркиваю — идея песни мне понравилась: по куплету от каждой расы. Интересная, идея, острая. Значит, воображалка работает.

Но это не стихи... Чтобы ЭТО стало стихами, нужно перелопатить практически всё: ритмику, рифмы, смысл фраз, само звучание фраз — чтобы оно не было кривобоким и пузато-пафосным, как беременная Пизанская башня.

Попробуй немного почитать хотя бы стихи, которые предшествуют книгам о похождениях Волкодава (Мария Семёнова), послушай группу «Мельница» (лирика) или «Башню Rowan» (ирония), да хотя бы ту же Алёну Беспаленко (Киев)! Всё это — фэнтези-стихи. Но качественные, интересные и оригинальные.

Если хочешь писать и дальше — работай над собой, крепко. Друзья-то тебе всё простят... Но тогда никуда дальше дружеской тусовки песни выносить не надо.

* * *

Гуляем дальше?! А как же!!! Микрофон выдирает из рук **Biron///**

Собственно желаю хорошо посмеяться.

Навеяно прочтением «Готовь сани»

Паника в редакции:

Смазанный скриншот!

Если кто увидит

Плюнет в разворот. (Так и просится: «Плюнет прямо в рот»...)

— Кто виноват?

— Верстальщик!

— Кто виноват?

— Не я!

И вот двухголовый мальчик

Стреляет ногой из ружья. (Браво!)

Маленькие картинки,

Скомканные надежды.

Рекламы не стало больше,
Зато и бумага как прежде. (Ода рулону туалетной бумаги.)
После прочтения бензо и письма Dert'а.
Веселой жизнью беззаботной
Прельщает авторов журнал.
Работы мало, пива много,
Почти не глючит «МиК Портал».
О, если б так и в самом деле
все было
многое б за это
Отдали штатника четыре,
Что сочиняют до рассвета
Литературные вступленья
К статьям объемным и красивым.
Но кто поймет?
Кто труд оценит?
И где обещанное пиво?!

Большое спасибо за стишата, **Biron**///! И честно, и иронично, и с пониманием.

* * *

Перейдём от стихов непосредственно к прозе? Фанфики, безо всякой принадлежности, в «Авто» встречаются также. И, хотя, для рубрики «Андеграунд» они слишком малы и немного сыроваты, для Зелёного Спектакля подойдут как раз. Камрад **Mikk** в роли рассказчика и мастера словесного жанра

Привет, Талер! Вот, хочу тебя рассмеять...

Талер сидел в своем кабинете, напряженно роясь в отчетах кадетов и пытаясь найти хоть что-то пригодное к печати. Он только что закончил набирать статью в МИК, «Бензоколонку», и теперь хотел подобрать следующий материал. На мониторе между тем включилась заставка. Перед столом спецагента стоял кадет Mikk.

— Вот скажи мне, Mikk! — вопрошал спецагент, — как можно было за одну ночь написать столько ерунды. Я понимаю, задание было трудным, не каждый решится об этом писать. Но 8000 знакомест на вступление — это слишком даже для такого отважного архимага, как ты.

— Вот посмотри, как надо писать, — сказал Талер, уткнувшись в отчеты и тыкая пальцем в монитор. Вступление — 300 знаков, дежурная шутка, двухпиксельный скриншот. Далее идет тело статьи — Талер повел по монитору пальцем куда-то вниз.

Mikk старательно водил носом за пальцем Талера, пытаясь уловить что к чему и поддакивая. На мониторе, между тем, красовалась огромная надпись Windows красными буквами, смещаясь то влево, то вправо, вверх и вниз.

— Вот что это, что это, я спрашиваю? — тыкал пальцем Талер, — Здесь я пишу о графике, здесь о музыке. А у тебя? Зачем ты написал о The Beatles? У тебя же была тема о шахматах, не так ли?

Mikk согласно промычал что-то невразумительное.

— А это? Зачем ты сделал двухмегапиксельный скриншот ладьи? Ты понимаешь что если твою статью поставить в журнал, то она займет полномера? Ладно, иди к Ягуару и принеси мне кофе.

— А-а-а.... это... — робко спросил Mikk. — А можно мне какое-нибудь следующее задание?

— Иди-иди, я уже дал тебе задание.

Ветер гулял по коридору, шевеля обрывки газет и обоев.

Из вентиляции на Mikka одобрительно поглядели глаза мохнатого существа.

Подходя к кабинету Ягуара, Mikk увидел возле двери на полу чьи-то острые уши и несколько сорванных рыжих бород. Собравшись с духом, Mikk тихонько постучал в дверь. Дверь сейчас же отвалилась, обдав кадета грохотом и пылью. Mikk на цыпочках зашел в помещение, отряхиваясь и чихая.

— Ягуар Вирджинович, мне бы только кофе для Талера

Секретарь поднял глаза на вошедшего, покачал головой и полез в бездонный ящик стола. Mikk даже успел заметить что там среди журналов «Овцеводство», «Windows для утюгов» и «Вязание крючком» была даже старая, но вполне рабочая приставка Dendy и несколько картриджей к ней. Порывшись в этой куче, секретарь извлек на свет божий какую-то старую покрытую пылью пластинку, на которой было нацарапано «Ягуару от Хулио Иглесиоса».

— Нет, это неактуально, — сказал секретарь и бросил раритет обратно. Наконец, он достал какой-то старый пакет, отдаленно напоминающий кофе лишь цветом. Ягуар щедро сыпанул из пакета какой-то подозрительный порошок в пластиковый стакан, долил воды и тщательно размешал.

— Попробуй! — сказал он кадету.

Поколебавшись, Mikk осторожно попробовал. Внезапно ноги его подкосились и он медленно стал оседать на пол.

— Гхм. Значит, кофе таки в другом пакете, — пробормотал Ягуар, снимая трубку телефона. — Вызовите Bateau ко мне, нужно одного архимага вынести. Здоровенный, зараза... Да, и кадета какого-нибудь найдите — я забыл, куда сахар положил.

Я вот что подумал... Есть журнал МИК, есть камрад Mikk. Есть Glukk... Значит, есть журнал ГЛЮК?!

Мда... Что-то меня на психоделику потянуло. Пора продолжать, наверное, чем-то более серьёзным. Ибо правила только тогда становятся правилами, когда в них заводятся исключения.

* * *

Камрад **Spell Spirit Golgo** открывает сегодняшний, очень короткий «серьёзный» раздел. И, видимо, он же его и закрывает. Хотя... неисповедимы пути ГейМыра, и, может быть, пока я буду отвечать на данное послание, в почтовый ящик ухнет что-то ТАКОЕ, что-то ЭДАКОЕ!..

Привет, Талер! Пишет тебе никому неизвестный камрад Spell Spirit Golgo из такого же неизвестного г. Умани.

Для кого это Умань — неизвестный город? Для финна Ярво Коккилы или для монгола Тугнасикарна Прищчилабоцзэнана? Для нашего человека Умань — город известный!

Я умолчу, что я читал ваш журнал 6 лет, даже когда у меня не было компа, а сейчас я провёл инет и решил написать! :)

А я умолчу о том, что начал писать в этот журнал гораздо позже, чем ты начал его читать :). А читать его я до сих пор не того...

А с подвигло меня на эту мысль посещение МикПортала, а точнее пустующий чат. Портал крутой. Горжусь, что вам удалось утереть нос русскому Ag.ru!

Это ты хватил. До **ag.ru** нам как на улитке до Сыктывкара. А чтобы утереть нос данному Порталу, надо, чтобы у нас хотя бы руки начали расти. И, хотелось бы, чтобы из плеч, а не из того, из чего раньше... Хотя сейчас MiKPortal действительно, крут. По украинским меркам, так точно.

А вот чат огорчил :(Я не думаю, что это из за того, что читатели не хотят общаться, а просто о нём никто не знает! Предлагаю провести рекламную кампанию на страницах МИКа и рассказать какой это классный чат :).

Эх... Ещё одна головная боль после отпуска появится — как раскрутить чат?

6 лет назад я не брал какой-то один журнал — покупал что было в лотке. И я очень рад, что один раз там завалялся МИК. В сравнении с другими журналами вы отличаетесь стилем написания своих статей. Ощущение, что спросил о игре у товарища и он подробно на привычном тебе языке рассказал про неё. Также я понял, что у МИКа самое дружное коммьюнити! А то что к вам придираются всякие непорядочные камрады — не обращайте внимания.

Пускай придираются. Это очень даже нужно. Особенно сейчас, когда мы далеки от совершенства, а так хочется расслабиться, поверить в то, что всё хорошо и круто, почить на лаврах и

т.д. Жизнь — штука интересная, но опасная, полная хищников и ядовитых скорпиончиков. Потому надлежит всегда держать себя в тонусе.

Вы — самые лучшие. Рэспект вам и пива побольше!!! Талер, можешь не печатать это письмо, но плиз ответь на счёт чата на мыло. Очень, знаешь ли, хочется пообщаться с читателями.

Письмо опубликовал. Насчёт чата ответил. За респекты — большущее спасибо. И опять же, приятно, когда хвалят. Расслабиться-то мы можем, а вот зажраться — вряд ли.

* * *

Спорт — сила, Интернет — могила. Особенно, если играешь за некромантов. Вам слово, камрад **UnreaL Dothack**.

Здравствуйте уважаемый Кирилл Талер,

Сегодня за него я...

Ыгг Мохнорылище,

О, так бы сразу! Ыць, приятель!

Пишет вам Илья UnreaL Dothack из Ужгорода.

Решил написать вам потому что в который раз открыл папку игры, и смотрю в неё, смотрю, и ничего, никаких чувств. Раньше хоть кантерок хотелось погонять, или персу левел поднять в ролевушке какой-то. А теперь ничего. Вот сижу думаю на PlayStation 3 переходить или не стоит. Ведь посудите сами на консоли выходят самые лучшие игры всех жанров (я имею ввиду FF XIII , Gran Turismo 5, Tekken 6, и эта новая игрушка от создателей фаренгейта тоже пожалует сначала на PS3), а нам писишникам что делать, ждать по два года на криворукий порт, и делать апгрейд каждый год.

В целом — да, прав ты. Только вот приставок много — а комп, он один. И потому менее зависим от провала одного отдельно взятого хита на отдельно взятой приставке.

Просто на консолях игры это искусство, а на компе это зашибание бабла.

Я просто считаю что лучше заплатить 50 бачей и плакать над последней заставкой, чем платить туже сумму и проходить, забывать, проходить, забывать.

Игра должна быть такой чтоб за душу цепляла а таких на компе мне аж две встретилось (исключая пантеон конечно.) это фаренгейт и кондемнед, но это всё выходцы с консолей. Делайте вывод господа.

Выводы сделаны. Когда уровень жизни на Украине поднимется настолько, что пользователь сможет кроме многофункционального компьютера иметь ещё и пару-тройку узкофункциональных приставок? — мы постараемся оседлать попами все стулья. В общем-то (открою огромный такой секрет), подумываем мы о том, чтобы потихоньку начинать знакомить игровое население с приставочными шедеврами. Очень потихоньку — прямо пропорционально тому самому подъёму уровня жизни на Украине.

Пока же для нас основной и отправной точкой остаётся персональный компьютер. Мы ведь можем писать и про те интересные «писишные» игры, которые блистают на Западе, но до нас по некоторым причинам не дошли, даже в пиратском виде. То есть, совсем не дошли. А что в этом противозаконного — скачал, поиграл, написал. Но не будем. Разве что в редчайших случаях. Потому что хотим оставаться на плотной связи с читателем. А приставки пока что — больше роскошь, нежели средство передвижения главного героя по экрану.

Это так, наболевшее, жаль доктора нет, он бы что то посоветовал.

Могу посоветовать в отсутствие оного. Если действительно хочешь яркой приставочной жизни — остановись пока что на Wii или на PS2. Wii — это просто прорыв в геймплее, а тебе, как спортивному человеку, реальное движение «внутри игры» будет вдвойне приятно. Для PS2 сейчас достаточно много очень хороших игр. Что же касается Xbox 360 или же PS3... Пускай поднакопят жирок, потом и сделаешь выбор. Это моё крайне субъективное мнение.

Послание всем,

Мир не заканчивается комнатой с компом,

Сходите в какой-то клуб потанцуйте,

Или займитесь спортом, баскетболом например,

Это покруче будет чем MMORPG ,

Ну или паркуром,

(Я занимался и тем и тем всерьёз,

Паркур бросил бо себя стало жалко,

А баскетбалл бросил из-за двойного перелома ноги,

Я теперь не могу нормально бегать,

Но я не расстраиваюсь, я записывался в тренажорку и теперь мне бегать не надо :))

Ну или можно с девушкой повстречается,

Лучше деньги тратить на цветы и кафе, чем на диски.

Удовольствия намного больше, чем завалив последнего босса в игрушке AAA-класса или получив меч на 10000 урона.

Просто я уже давно поменял смайлики в чатах на улыбки реальных девушек. Чего и вам желаю.

Почти стихи, блин. Белые.

Подписываюсь под вышесказанным. Однако замечу, что и я сам раньше наивно полагал, что геймеры в большинстве своём — суть комнатно-чахлые создания, неспособные поднять гантель весом 1 кг. И только через несколько лет понял, что ошибаюсь.

Пока, и пишите на UnreaLDothack@ukr.net

P . S .Кстати если сломаете себе что то, не верьте друзьям, пивом это не лечится.

Кстати, спортом и активным образом жизни переломы не лечатся также ;)

P.P.S. + вложение одна песня в стиле поп-панк by те, жду вашего мнения...

Я уже прочитал. Потом отпишусь, ОК :)?

Последнее, без комментариев, — говорит камрад **Yorikbad**. Вот оно как, оказывается, Йорики не только бедными бывают.

Меня просто таки растрогала одна фраза в письме. И я её выделил. Маленькая слабость человека, который любит, когда говорят позитивное, но честное.

Доброе время суток, уважаемый Талер!

Пишет вам давний поклонник МИКа камрад Yorikbad. До этого отдавал предпочтение чтению писем, а не их писанию. Но после нескольких лет нерешительности или лени решил подать голос. Выскажусь по двум пунктам. Первое — вопрос по качеству статей в МИКе, наверное, самый актуальный, но на него есть единственный верный ответ. Не МИК становится преснее, а мы растем, господа, растем с игровым опытом, проходим половую зрелость с журналом и играми, радуемся первой прочитанной шутке о ДЗВР и плачем, оплакиваем уход тех или иных агентов, к которым, сами того не понимая, успели привязаться. Я купил первый свой номер случайно и не забуду первых ощущений, естественно, самых ярких. Теперь я растолстел, заматерел, апгрейдил свой ПК по высшему разряду и понял, что МИК теперь не мой игровой учитель, а просто старый приятель, которого иногда хочется пожурить или выпить с ним пару банок пива, ностальгируя о былых свершениях и неудачах. И это нормально, когда вы понимаете, что выросли из журнала, в конце-то концов, все мы станем взрослыми, заводим семьи и частенько забываем о прежних увлечениях. Не стоит делать трагедию, если однажды вы прочитаете журнал и он станет вам неинтересным. Дайте дорогу молодым авторам, тем более **одного у МИКа до сих пор не отнять — он беден, но до хрипоты честен.** *И второе — вопрос к администрации. Не секрет, что доход населения ощутимо вырос по сравнению с 2000-ми, так может пора выходить в высшую лигу и показать наконец этим *цензура* журналам, кто есть последняя инстанция в сфере игровых вердиктов. Поверьте, рано или поздно наступит переломный момент, когда покупатель пройдет мимо, покупаясь на противную глянцевость. Но это просто мечты вслух от ворчливого старика. Спасибо за внимание и особая благодарность вам, Кирилл, за труд и талантливость.*

(Тексты писем даются без изменений. — Прим. корректора.)

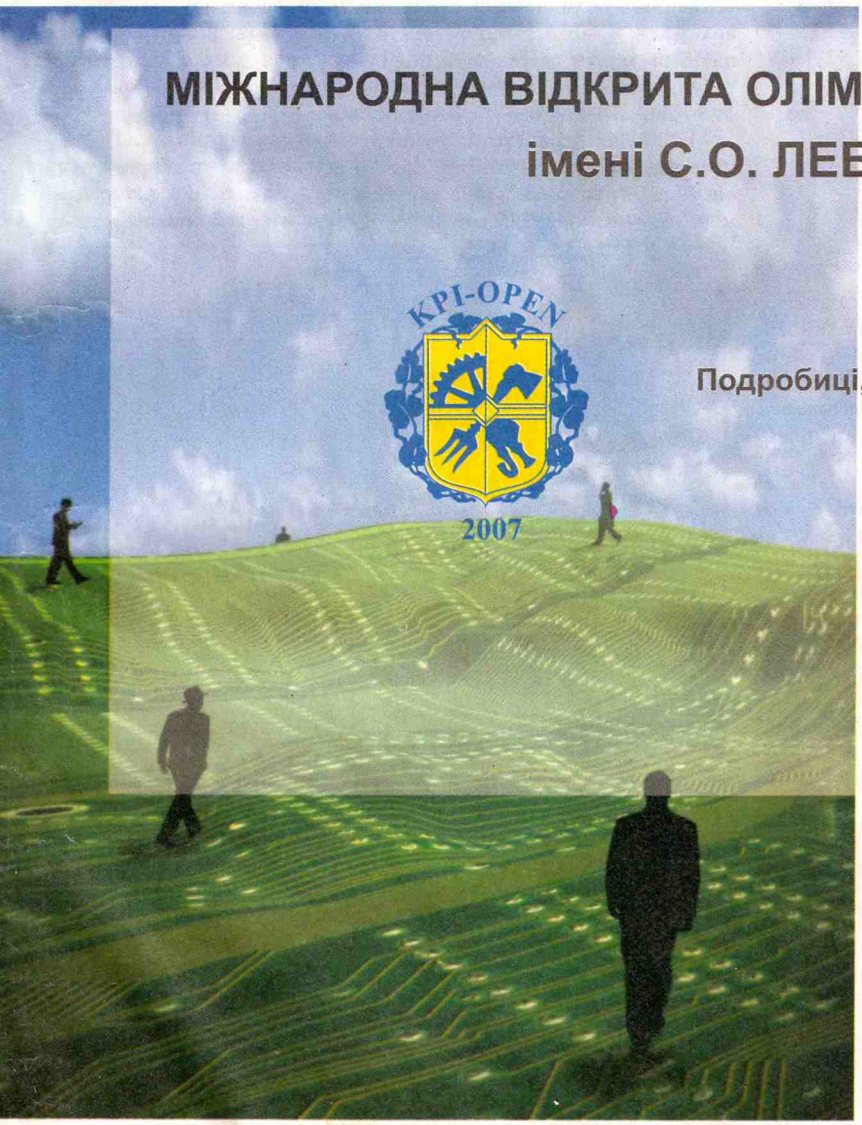
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

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 Intel Inside є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками Intel Corp. або її дочірніх у США та їх країнах