Мой Компьютер
Игровой
МК
17 283
3 2007
Сентябрь

стр.18
Tom Clancy's GHOST RECON 2 ADVANCED WARFIGHTER
стр.13
SPACE SIEGE
стр.34
Harry Potter AND THE ORDER OF THE PHOENIX
стр.28
SAM & MAX SEASON ONE

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

НОВА СЕРІЯ
F&D
www.fd-audio.com
ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА

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

ГРА ЗА КНИГОЮ СЕРГІЯ ЛУК'ЯНЕНКА ТА НІКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

WWW.NVDD.RU

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

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

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

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
✓ Универмаг "Львов", ул. Кн. Ольги, 106, 4 этаж, 10 зал
✓ "Дом Книги", пл. Рынок ул. Шевська, 6
✓ маг. "Сидючок", ул. Лычакивська, 45
✓ маг. "Сидючок", ул. И. Франко, 95, тел. (032) 240 84 23
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. 05-11
Тераль
Assassin`s Creed стр. 12
The Maks
Space Siege стр. 13
Fres
Viva Pinata стр. 14
Алексей ТУР aka leprecon
HEI$T стр. 15
AlienBrain
The Precursors стр. 16-17
Вирджин КЕМПЕР
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 стр. 18-21
Lar
«Глюк'Oza: Action!» стр. 22-24
Bateau
Операция: «О.П.Е.Р.А.Ц.И.Я.» стр. 25-27
The Maks
Sam & Max: Season One стр. 28-29
Агент Y.ask`R
«УАЗ 4X4. Полный Привод: Уральский призыв» стр. 30-31
The Maks
Bus Driver стр. 32-33
The Maks
Harry Potter and the Order of the Phoenix стр. 34-35
Вассаллог при участии Lar`a
«Рекс и капитан Немо» стр. 36-38
Bateau
Metal Gear Solid стр. 39-41
TinS
Я ничего не боюсь, или Правила выживания в условиях survival/horror стр. 42-43
Федор СЕРГЕЕВ
Путешествие Туда и Оттуда стр. 44-46
Кирилл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№17 (283), 03.09.2007
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: Елена Харитоненко
Верстка: Андрей Шмаркатюк
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк
Директор по рекламе: Валентина Маркевич-Кравченко

Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко
Сбыт: Елена Семенова
Экспедирование: Михаил Ковальчук
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел. (044) 464-7321
Печать: друкарня ЗАТ «Видавничий дім "Високий Замок"», м. Львів

Кирилл ТАЛЕР

Осеннее сказковедение

Сказкотраты

Сказки по осени считают. Накопление сказок, конечно, происходит и зимой, и весной, да и той же осенью. Но основной сезон приходится на лето. Человек выдирается из кокона ежедневной рутины, выдирается из цельнолитого противогаза, призванного защитить и сердце, и нервную систему от этой самой рутины. Остается голым и готовым к восприятию. И находит на свою голову одну-две-больше сказочки.

А потом приходит осень. Человек покупает обратный билет в рутину, садится на поезд с конечной станцией «Распорядок дня», и его начинает трясти. По рельсам. По шпалам. И просто так трясти. От осознания, что все... А потом — «освободите, пожалуйста, вагоны, поезд дальше не идет, он и так уже того...» Человек выходит на многокилометровый перрон называющегося родным, мать его так, города и мучительно растворяется в едкой кислоте толпы, состоящей из незнакомых, а также друзей и любящих родных и близких. И какое-то время над колышущимся океаном жутко занятых людей видны тростинки вытянутых рук, пытающихся сохранить свою сказку. Затем очередной волной бытовых проблем и, что самое обидное, бытовых радостей, захлестывает и эти руки, и эти сказки. И только надгробие жирной точки на полнеба, как раз в том месте, где еще недавно падали звезды. Проходим, не толкаемся, не оглядываемся.

Сказкоотпугивание

Так бывает не всегда, но очень часто. В результате, если смотреть под трагическим углом призмы, на глаза наворачиваются слезы, да и сами глаза наворачиваются. Куда-нибудь в салат. Чтобы не видеть. И рубашку на груди — хрясь!.. А теперь давайте без трагизма — посмотрим под рациональным углом. Можно ли сохранить новообретенную сказку, несмотря на все вышеописанное, да и стоит ли вообще?

Есть такие коллекционеры по жизни, которые собирают сказки, и на булавочки их. Чтобы, значит, похвастаться перед гостями. И висят наколотые бабочки, и глаза у них большие, а в них вопрос: «За что?!» А ни за что, для эстетики! Таким людям советовать — лишнее, разберутся без меня. Да и упаси меня ГейМыр от них самих!

Есть и те, которые не хотят сказок. Это тоже случай, скажем так, клинический. Учили нас в школе, что слово «хочу» гораздо слабее и гадливее слова «могу». А вот и нет! Заставить человека что-то смочь — можно, пусть даже для этого потребуется задушевный разговор с пристрастием и целебный пинок. А вот заставить хотеть — нельзя. Потому что можно или хотеть, или не хотеть, третьего не дано.

Теперь обернемся к тем, кто хочет сохранить, но не получается.

Первая ошибка — пораженчество. То есть нытье. И саможаление. Жар-птицы от этого улетают, а молодильные яблочки куксятся и кислеют. Удержать сказку, изначально зная, что не удержишь, значит проиграть бой до его начала.

Вторая ошибка — эйфория. Начать разбрасываться теми немногими зернышками, что остались у тебя в руках, красоваться ими, тыкать в лицо знакомым — вот уже и не осталось ничего. И стоишь ты посреди улицы, а мимо машины, машины, а из них высовываются лица, похожие на дули... Или тебе так кажется? А в руках уже ничегошеньки нет: только линии на ладонях просматриваются, да и то — неуверенно как-то.

Третья ошибка — развязывание третьей мировой войны за сказку. Возможно, ваше окружение вас и достало, но они точно не виноваты в том, что у кого-то там радуга гаснет, а у кого-то золотой ключик оказался оловянным солдатиком. Окружающие вас плотным кольцом люди, между прочим, такие же, как и вы — и тоже что-то пытаются удержать.

И, наконец, четвертая ошибка — спокойный и самоубийственный отказ. Мол, не заслужили. Недостойны. Не журавль в небе, так синица в руке. А если и этого нет — жареная курица на столе. А большего недостойны. И никаких попыток борьбы.

Получаем в результате розу ветров — по краям, пардон за тавтологию, крайности: восторг-уныние, война-аморфность. А в середине розы гнездятся все наши сказки. А мы в дальних скитах замаливаем грехи плохих себя, вместо того, чтобы разбить скорлупу плохих и проклюнуться оттуда хорошими.

Сказкохантинг

Единого рецепта быть не должно, да и не может его быть. Главное — подальше от краев, населенных максимализмом. Уныние и нытье лечится движением, работой, драйвом. Эйфория — трезвым расчетом и самокритикой, пополам с самоиронией: от мачо до чмо один шаг длиной в одну ошибку. Армагеддонистая война — сопереживанием и участием в делах родных близких, и даже немного далеких. А чтобы перестать уходить в прямой отказ, нужно всего лишь посмотреть в глаза собственному страху. Одному из многих страхов. Сложно, но можно. Выдержавшие этот взгляд обязательно сделают шаг вперед. К сказке. Потому что сказки, какими бы фантастическими и воздушными не были, они любят полноценных людей. Тех, которые в их отсутствие могут не только существовать, но еще и жить. Ведь сказкам тоже нужен отдых, нужна передышка. Здоровый сон, наконец. Чтобы затем они вернулись к нам еще более ослепительными и удивительными.

А еще сказки немного кокетливы. Они, конечно, немного обижаются, когда о них на пару секунд забывают, но очень это любят. Истинно говорят — чудо случается тогда, когда его не ждешь. Но мы же хитрые, мы не будем забывать, а просто постараемся так жить, чтобы приманить жар-птицу. Собственными зернышками радуг. Потому что в нас также живут зародыши сказок. Да и сами мы немножко сказки. Для других людей. Но это уже совершенно иная история. И рассказана она будет не сейчас...

P.S. «Что-то Талер в последнее время дюже грустные "бензо" пишет» — это из писем. А веселья у нас в статьях и так хватает. Надо и о высоком подумать. И о низком. И о широком и узком — каждому свое. Главное, чтобы каждый о своем, о настоящем. А там уже и до неба рукой — или доплюнуть... В меру собственной распущенности волос.

Игровые новости

Новый шутер от id Software

А что...! По-моему, хорошее название для первой в номере новости...

Сенсационное, так сказать.

Ну, то есть мы, конечно же, знали, что рано или поздно новая игра от *id* появится на горизонте, да и насчет жанровой принадлежности следующего проекта команды Кармака тоже сомнений не испытывали... Но все это было так... умозаключения.

А вот сейчас «все открылось».

Во-первых, новая игра легендарной команды разработчиков не будет (и слава Богу!) очередным сиквелом хита времен очаковских, а будет новым совершенно самостоятельным проектом под названием **Rage**.

Во-вторых, наконец-то осознав, что «новые веяния» это не просто так, id в этой игре впервые отойдет от классического «коридорного» стиля геймплея и предоставит игроку огромные открытые пространства с возможностью свободно по ним гулять и кататься на машинках. Обеспечивать эти самые открытые пространства будет новый движок *id Tech 5*, по словам разработчиков, поддерживающий большие площади с большим количеством деталей и видимостью до горизонта.

Сюжет примерно двадцатичасового сингла позволит игроку поучаствовать в борьбе против некого тоталитарного правительства в неком постапокалиптическом мире.

Как и полагается современному шутеру класса AAA, Rage не ограничится какой-то одной платформой и выйдет на PC, «Маках», Xbox 360 и PlayStation 3.

Дата выхода пока, разумеется, не объявлена.

Не объявлен и издатель, что в свете многолетних отношений id Software и Activision наводит на некоторые размышления.

Очень короткая новость

Bethesda Softworks открыла **сайт** своей RPG **Fallout 3**.

Собственно — **http://fallout.bethsoft.com/home/home.php**

Мафия бессмертна!

Издатель *2K Games* и чешская студия *Illusion Softworks* анонсировали продолжение своего культового гангстерского боевика **Mafia: The City of Lost Heaven**. Разработчики вновь обещают нам кинематографичный сюжет, напряженное действие и реалистичный город, живущий по своим правилам (в них и состоит одно из главных отличий «Мафии» от скучной в своем беспределе GTA). На сей раз действие будет происходить в вымышленном американском мегаполисе конца сороковых — начала пятидесятых годов.

Дата выхода пока не объявлена.

Все на защиту шахтерского труда

Тем временем *THQ* и *Volition inc* готовят для нас еще один боевик, на сей раз шахтерский — продолжение в общем-то очень неплохой игры 2001 года Red Faction, под названием *Red Faction 3*. В свое время казалось, что крайне посредственный сиквел (к которому Volition имела, впрочем, довольно опосредованное отношение) серию прикончил, однако же теперь совершенно ясно, что еще раз побороться за социальную справедливость против угнетателей шахтеров с красной планеты мы сможем в конце 2008 — начале 2009 года.

Под звуки Шансона

Ну, эти все новости от гигантов индустрии — это так.

А вот российская компания *AP-Games*, вдохновившись, видимо, Bus Driver`ом (см. в этом номере рецензию камрада Макс`а), решила наваять нетленку под названием **«Маршрутчик»**, повествующую о нелегкой работе простых тружеников городских дорог, которым помимо маневров в потоках транспорта нужно еще и плату от пассажиров принимать, и за настроением их следить...

Причем три главных героя должны по ходу дела еще и самосовершенствоваться. Шофер Вован, например, будет отращивать для солидности пивное пузо (на сайте AP-Games утверждают, что это «откроет для него новые, неведомые доселе возможности»), гость с юга Тофик — учить русский язык, а некая красавица Зоя (очевидно — тоже шофер) будет, цитирую: «...прокачивать свое и без того отличное тело, дабы сводить с ума пассажиров (чтоб они не злились, отказывались от сдачи и т.п.)».

Далее: «Плюс периодические мини-игры для веселого, разнообразного и ненавязчивого решения игровых ситуаций». К примеру, мини-игра «В салоне не курить», в которой «игроку предстоит, управляя огнетушителем, тушить сигареты курящих граждан, стараясь не попасть по некурящим».

И само собой: «Все это в коктейле ураганного юмора! Визуализация представляет собой редкую смесь из реалистичного и мультипликационного стиля, возможно, с элементами аниме для характерного усиления эмоциональной экспрессии» (см. скриншот).

Необычный, в общем, проект... Да.

Вархаммер на марше

Венгерская *Black Hole Entertainment* разрабатывает **Warhammer: Battle March** — первый аддон к своей весьма неоднозначной тактической RTS *Warhammer: Mark of Chaos*.

В дополнении нам обещают две новые расы (темных эльфов и орко-гоблинский союз), одиночные кампании с участием всех шести рас, новые сетевые режимы. Выход игры на PC b Xbox 360 планируется на начало 2008 года.

Миллионы консолей

Несмотря на лето, угрозу терроризма и свежие политические дискуссии на тему выборов президента США в 2008-ом году, компания **NPD Group** трудится не покладая рук. Их свежий июльский отчет о продажах и прибылях на консольных рынках США, уверен, заставит задуматься любого обладателя ПК. Хотя бы на минуту. Говорится в этом чрезвычайно важном документе приблизительно вот что: американцы с воодушевлением закупаются игровыми консолями, для того чтобы поиграть на них в американский футбольчик от компании EA. Не верите? Давайте обратимся к статистике, любезно предоставленной компанией NPD Group всем кому не лень.

В сравнении с июлем прошлого года продажи игровых приставок увеличились на целых 77%, что в денежном эквиваленте составляет 380.8 млн. вечнозеленых долларов, а спрос на игровые аксессуары возрос аж на 51%, что равно 125.4 млн. нестареющих американских президентов. Неплохо, правда? Вот и я думаю, что да. Тем более, что могучие аналитики NPD Group снова не поленились и подсчитали все проданные игровые консоли с ювелирной точностью, а затем, само собой, быстренько презентовали свои данные общественности. Выглядит результат их работы так:

Wii — 425.000 штук
DS — 405.000 штук
PlayStation 2 — 222.000 штук
PSP — 214.000 штук
Xbox 360 — 170.000 штук
PlayStation 3 — 159.000 штук
Game Boy Advance — 87.000 штук

Как видите, безоговорочный лидер американских продаж — **Wii**, чему, в принципе, особенно удивляться не стоит: Nintendo прочно стоит на высокотехнологических лидерских ногах, в золотых туфлях, и свои позиции сдавать не намерена. По крайней мере, пока.

Да, и об упомянутом ранее футболе от EA. Не отставая от консолей, улучшили свои продажи и непосредственно игры. По сравнению

с прошлым годом, прибыль от продажи игр на территории США увеличилась на 11%, что в переводе на денежный эквивалент означает 419.9 млн. долларов (313 млн. долларов (+15.9%) — игры для стационарных консолей, плюс 106 млн. зеленых (-1.5%) — проекты для портативных платформ). Абсолютным лидером и чемпионом нескольких платформ и стал дорогой сердцу любого среднестатистического американца **NCAA Football 08** — американский футбол в полном 3D, с чем я их всех сердечно поздравляю. Его продали: на Xbox — 397.000 копий, на PS 2 — 236.000 копий, и на PS 3 — 156.000 копий. Что самое интересное, на втором месте американского парада продаж находится *Guitar Hero Encore: Rocks The `80s* — для PS2 от Activision — (339.000 копий). Веселенько, ничего не скажешь, а ведь это только отчет о продажах за один месяц.

Браузерная социальная MMO — это звучит сильно

А еще официально и солидно. И пахнет хорошими прибылями. По крайней мере, для пары компаний **Charles River Ventures** и **Prism VentureWorks**, не так давно оделивших студию **Conduit Labs** пятью с половиной млн. долларикоv на создание именно такого рода геймочки. Делаться проект будет руками маститых игроделов — Дэном Оглсом (Dan Ogles), Майклом Шайдоу (Michael Sheidow) и Дэниелом О`Брайеном (Daniel O`Brien), в свое время приложивших свой талант к созданию таких гейм, как Guitar Hero, Rock Band, Asheron`s Call и Lord of the Rings Online. Проект планируют выпустить в большой мир в ближайшие полгода, а деньги отбивать рекламой и внутренними денежными перерасчетами от благодарных игроков. Все, как говорится, по известному, затертому стандарту. Пока они креативят, пойти в «Травиан» поиграть, что ли?

А как же Мэл Гибсон?

Компания **Take-Two Interactive** на радость поклонникам и на злость конкурентам анонсировала свой новый футуристический апокалиптический динамичный техногенный и немножко пустынный шутер **Borderlands**, который, засучив рукава, клепает создатель и основатель военно-исторической серии Brothers in Arms — компания **Gearbox Software**. Кроме разительного сходства изображений на демо-скриншотах с пейзажами киношедевра «Безумный Макс» и распиаренной возможности рендомной генерации различных предметов на карте разработчики будущего «электронного Воина Дорог» **2K Games** пообещали много-много ярких битв на автомобилях, ролевую систему сами знаете чего и солидный пакет мультиплеерных режимов, плюс стандартный одиночный кампайн. Старт футуристических авто Borderlands планируется на конец следующего года, на платформах Xbox 360, PlayStation 3 и PC. Интересно, а «безумный» Мэл Гибсон что-то знает об этой игре?

Выстрел дуплетом

Компания **1С** объявила о выпуске под своим легко узнаваемым брэндом пары свеженьких игр от свеженьких разработчиков. Первая — тактический боевик **«7.62»** от компании **«Апейрон»**, яростно косящий под Jagged Alliance и повествующий нам о трудных буднях обычного охотника за головами, мечущегося по латиноамериканским странам в поисках россиянина с огромным кейсом, полным денег. Нелинейный сюжет и около 150-ти образцов оружия прилагаются.

Вторая — футуристический шутер **«Исход с Земли»** широко известной в узких кругах московской компании **Parallax Art**, уже отметившейся двумя супершедеврами из рубрики «отстой, в который мы играем» — «Ликвидатор 2» и «Утопия Сити».

Что интересно, данный шутер, сюжетная линия которого поражает меня настолько, что пальцы отказываются набивать ее на клавиатуре, во-первых, предмет долгих и мучительных ожиданий спецагента Ягуара, в свое время накатавшего ЧЕТЫРЕХПОЛОСНОЕ превью по мотивам шутера, а во-вторых, дамоклов меч, висящий над ухом вашего покорного слуги Лепрекона. Ведь после того, как я около года назад отыграл в оба указанных выше мегашутера компании, честно написал по ним обзоры, истерически отсмеялся и пошел успокаивать нервы какой-то стратежкой, небезызвестный улыбающийся Ягуар, вернувшись с какой-то там выставки, сообщил мне о разработке «Исхода с Земли». И с тех пор это название не выходит из моей головы. Надеюсь, подержав коробку с диском в руках, я успокоюсь. Хотя, может, придется инсталлировать...

Total War не остановить!

Гордо чеканя шаг и сверкая начищенными до блеска орденами за всевозможные заслуги, очередная отличная новость от компании **Sega** прослеповала по мировым новостным блокам, оставляя за собой шлейф эйфории и легкой истерики.

Пятая по счету, но первая в своем роде игра серии **Total War** под символичным названием **Empire: Total War** совершила первый рейд по мировому гейм-морю и, довольная произведенным эффектом, вернулась в доки **Creative Assembly** на доработку и дооснастку. Отбивать пушечный огонь журналистских вопросов, посвященных этому эпохальному событию, взялся рулевой и главный капитан шеф-повар компании-разработчика Майк Симпсон. С ходу заявив, что новая игра серии будет самой лучшей, продуманной, большой, масштабной и просто фантасмагорической, сей креативный муж успокоился и начал стандартно отвечать на стандартные квесчионы пытливых газетчиков. После короткого перекрестного допроса выяснилось, что игра разрабатывается уже год (кто бы сомневался :)), историческое действо будет происходить в 18-м веке (устали они, наверное, от копьеносцев и боевых слонов) и охватит все проходившие в то время колониальные войны, американскую войну за независимость (всегда мечтал сыграть за британцев в той войне) и в полной мере отобразит революционный настрой того времени (интересно — это как?). Особой фишкой игры станет возможность трехмерных сражений на море, в которых будут учитываться погодные условия и уровень подготовки экипажей кораблей, а также особую роль будет играть возможность взятия судна противника на абордаж. Порадовать многострадальное геймерское сердце сим громким потенциальным мегахитом компания-создатель планирует в 2008-м году, не уточняя конкретной даты. Но это только пока. Ведь всем известно, что компания Sega веников не вяжет, только если они не из платины. Единственное, что хочется пожелать господам создателям — уделить как можно больше внимания мелочам и «умной» игровой составляющей, то бишь электронному AI. Ибо в Total War: Medieval 2 эти два компонента были, мягко говоря, не на высшем уровне.

И еще немного громких обещаний

Лето только-только завершилось, а сенсаций, ярких заявлений и громких пресс-релизов уже поднакопилось столько, что я сам пугаюсь, когда читаю наши новости на этот номер. Однако страх для меня — прожженного агента ДЗВР славянской национальности, с АУГом за спиной — ничто, и поэтому я спешу представить вам еще несколько эксклюзивных новостей об эксклюзивных играх, эксклюзивно добытых мной из эксклюзивных открытых источников.

Во-первых, студия **Infinity Ward** довела сотни тысяч своих поклонников до ли-

кующего предынфарктного состояния, объявив о релизе нового мультиплатформенного шутера из культовой серии **Call of Duty**. Выход сего продолжателя геройской стрелянины во все стороны, с циферкой «4» в названии, обещан на 5 ноября. Для тех, кто случайно не в курсе, напоминаю, что с темой Второй мировой войны наконец-то покончено — стрелять и взрывать в четвертой части будущего шедевра нужно будет исключительно в наше (ну, или почти наше :)) время, из автоматического орудия бойцов морской пехоты США и гранатометов британского S.A.S., по подлым и проклятым ближневосточным террористам.

Но это только в начале — потом будут и секретные базы террорюг в Лондоне, и химические бомбы во всех частях света, и заложники на корабле в Северной Атлантике. Все будет. Главное, только дождаться. Тем более, что выйдет игра на PS2, PS3, Xbox 360 и ПК одновременно (ну, по крайней мере, так обещают).

Во-вторых, небезызвестная **Bohemia Interactive** анонсировала тактический шутер **Armed Assault 2** — вот еще один продолжатель серии, не нуждающейся в особом представлении. В создающейся гейме вы сможете руками простого и честного американского пехотинца разрулить военно-политический конфликт в чудном государстве Чернороссия. А конфликт, стараниями разработчиков, обязательно разгорится в 2009-м сюжетном году. В поддержку сего патриотического для некоторых гейм-проекта уже запущен официальный сайт, на котором господа создатели клятвенно пообещали рассказать про все новинки игры и таинственные уникальные сетевые режимы, настраивающиеся под любые настройки настраивающего. Сам шутер планирует триумфально выстрелить в следующем году, но вот конкретная дата выстрела пока не названа. Ну, ничего, подождем.

И, в-третьих, забугорные парни из **Codemasters** пообещали в следующем, как уже сейчас понятно, сверхурожайном году выпустить Operation Flashpoint 2. Первый раз они это обещали в апреле нынешнего года, но, видимо, этого показалось «кодемастерам» мало, и они решили пообещать то же самое второй раз, в качестве отмазки подчеркнув, что теперь уж точно все определено с названием, и оно будет звучать так: **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising**. Ну и официальный трейлер показали мировой геймерской общественности — чтобы те воочию убедились, что электронно-игровое противостояние России и Китая уже не за горами. Ну-ну.

Majesco зарабатывает как может

И это неудивительно — с каждым годом конкуренция на игровом рынке крепчает, а колоссальная финансовая мощь для динамического развития и разбрасывания конкурентов с дороги есть далеко не у всех. Каждый крутится как может. Компания **Majesco** выбрала для себя довольно интересный путь развития и распространения. Заключив в прошлом году договор с великой и могучей **Valve** об онлайновой дистрибуции через игровой сервис *Steam* своих проектов, господа «бладрэенисты» и не думали на этом останавливаться.

С радостью, присущей только лишь исключительным оптимистам, официальные лица Majesco заявили, что точно такой же договор они только-только подписали с игровым сервисом *GameTap*. Теперь старые игры компании: Blood Rayne, Blood Rayne 2 и Jaws Unleashed, плюс все новые проекты будут распространяться по этому онлайн-дистрибутиву, что, думаю, поможет компании в дальнейших прибылях. Если, конечно, будет с чего эти прибыли получать.

Ветераны обещают революцию!

Как-то раз рано утром поздно вечером, в одной типичной американской квартире, где-то в Мексике, недалеко от Канады и Европы собрались списаться по аське опытные, пропитанные пикселями разработчики маститых компьютерных игр. Происходило все это в США, в городе Остин, под залпы револьверов сотен техасских ковбоев. И так господам, поучаствовавшим в свое время в создании таких хитов, как Ultima, Wing Commander, Deus Ex, Stubbs the Zombie и Medal Of Honor, все это шоу понравилось, что решили они остаться вместе на долгое время и по ходу дела создать новую гейм-контору под оригинальным названием **Pixel Mine**.

Основной целью новообразованной компании, по словам ее же образователей, станет тотальная революция в игровой индустрии. Опытные разработчики пообещали перевернуть геймовый мир, изменить его и переписать игровую историю заново. В перспективе. Глобальной перспективе. Ну, а пока контора делает несколько небольших проектиков, самый талантливый из которых обещает представить на ближайшей конференции *Austin GDC*, а до этого нещадно его пиарить на своем веб-сайте. Гм, ну... как говорится — с почином, ребятки! Буду с нетерпением ожидать ваших РЕВОЛЮЦИОННЫХ действий на благо мировой геймерской общественности.

Гкхм, засим снова откланиваюсь. В этом, надеюсь, сочном куске новостей с вами чистил свой АУГ агент **leprecon**. До новых встреч!

Вне игры

Теперь люди могут летать нереально

Год назад поляки из девелоперской конторы **People Can Fly** надумали использовать для своей новой игры движок *Unreal Engine 3*, что, естественно, решалось напрямую с **Epic Games**. Однако лицензированием дело не ограничилось, и в скором времени компании стали сотрудничать более плотно — People Can Fly занялась созданием многопользовательских карт для блокбастера *Gears of War*. Дальнейшее развитие отношений оказалось настоль-

ко благоприятным, что в итоге Epic решила полностью присоединить польскую студию к себе.

При этом сама студия пока заканчивает перенос того самого Gears of War на PC, но после этого Epic не собирается ограничивать поляков рамками «вспомогательных» работ, так что, скорее всего, People can Fly анонсирует очередной проект уже на движке Unreal Engine 3 и с полной поддержкой от своего нового владельца. Не факт, что это будет Painkiller 2, поскольку еще в прошлом году (когда студия была полностью независимой) совместно с THQ планировалась разработка и издание некоего «амбициозного» проекта, подробности о котором особо не разглашались. Но вскоре контракт был расторгнут, поэтому вполне вероятно, что People can Fly продолжит свою работу именно над этой игрой, предназначенной для next-gen платформ.

Кто кого перепиратит

В апреле этого года вездесущие американцы (а вернее, Торговая палата США) предъявили не менее вездесущим китайцам претензии по поводу продолжения разгула компьютерного пиратства на просторах Поднебесной. А между тем, после вступления в ВТО на Китай распространяются нормы этой организации, по которым соблюдать авторское право полагается гораздо более усердно. Тогда китайцы ответили безапелляционной статистикой — мол, мы закрыли сотни магазинов и подпольных фабрик, а уж нелегальных дисков уничтожили несколько миллионов. Тем не менее, нападки со стороны других членов ВТО не прекратились, поэтому нечего удивляться тому, что в августе китайцы нашли чем ответить родине гамбургеров. Точечный удар был нанесен не по кому-нибудь, а по самой *Blizzard Entertainment*, которая получила иск от китайской корпорации *Founder Group*. Оказывается, в *World of Warcraft* нелегально используются коммерческие шрифты, которые разработаны пекинским отделением Founder Group (Founder Electronics), причем общий ущерб оценивается более чем в 130 миллионов долларов (хотя иск подан «всего» на 13 млн).

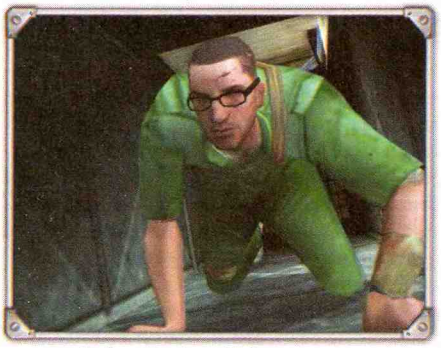
Чем разрешится этот конфликт, пока не ясно. Blizzard молчит, китайцы ждут ответа, Торговая палата США краснеет, но все равно настаивает, что Китай — это рассадник компьютерных пиратов. Ждем новостей.

Trouble 2, 3, 4...

Ну не везет, так не везет! Примерно так могли бы прокомментировать последние события, связанные с их компанией, представители издательства **Take 2**. Американские официальные органы пристают не только к китайцам, но и к родным согражданам, правда, на сей раз такой организацией оказалась Федеральная комиссия США по ценным бумагам. Разбирательства между федералами и Take 2 идут уже давно, но вроде бы все трения по поводу махинаций на рынке ценных бумаг были улажены. Однако нашлись еще несколько бюрократических зацепок, благодаря которым на голову издательства могут посыпаться новые судебные дела.

«Черная полоса» у Take 2 и без этих претензий порядком затянулась — чего стоит только история с запретом *Manhunt 2* везде, где только можно, и последовавшим за этим переносом сроков выхода игры на неопределенный срок... Впрочем, есть надежда, что скоро все уладится, и издатель сможет закончить тяжбы, чтобы заняться наконец-то своим прямым делом — изданием игр. Запрещен он будет у нас или разрешен, а все равно народ ждет Manhunt 2.

Ну, а немногим ранее Take 2 нажила на свою голову проблем при попытке перехитрить саму *Electronic Arts*. Как известно, EA уже давно выкупила все права на использование материалов, относящихся к американской Национальной футбольной лиге (NFL), для своей серии *Madden NFL* (кстати, гораздо более качественной и, соответственно, успешной, чем жеванный-пережеванный FIFA). Но под крылом Take 2 Interactive трудится команда *Visual Concepts*, которая создает симулятор *All-Pro Football 2k8*, посвященный все тому же американскому футболу. Названия команд, турниров и прочую атрибутику пришлось использовать вымышленные, однако Take 2 не поленилась заключить практически 250 отдельных контрактов с игроками NFL на использование их внешности и имен в своей игре. При этом в число таких игроков попал и гражданин США О. Джей Симпсон, которого судили за убийство неверной супруги и ее любовника. Уголовное дело О. Джей выиграл, поэтому тюрьмы ему удалось избежать. Но вот гражданский иск завершился обвинительным приговором, поэтому финансовую ответственность футболист все-таки понесет. Таковы уж причуды американской Фемиды... По закону, нельзя отобрать у Симпсона «жизненно необходимые» вещи вроде дома и автомобиля, чтобы наскрести присужденные 33 миллиона долларов. Но контракт с игровой конторой под эти права не попадает, поэтому началось разбирательство, в которое невольно оказалась вовлечена и сама Take 2 Interactive.



Следите, с кем заключаете контракты, господа. Что тут еще скажешь?

Criminal Origins из клетки

Очередное пополнение в ряду киноадаптаций компьютерных игр — **Unforgettable** (по мотивам шутера *Condemned: Criminal Origins*) — обзавелось режиссером. Им станет Тарсем Сингх, известный благодаря тому, что смог найти в Дженнифер Лопез второй талант, не так хорошо заметный на первый взгляд, как первый. А именно — неплохой актерский дар, раскрытый в триллере «Клетка» (The Cell)... О первом таланте, надеюсь, все и так знают.

Среди прочих людей, занятых в проекте, отметились тоже далеко не новички в киноделе, но и не то чтобы мастера высшего класса. Посмотрим, для хорошего фильма громкие имена не обязательны (и даже наоборот, противопоказаны, если это имя начинается на «У» и кончается на «ве»).

Сюжет фильма, по предварительному описанию, очень похож на сторилайн самой игры. Тот же полисмен в главной роли. Те же загадочные убийства он расследует, встречаясь при этом с малопонятными, но крайне жуткими силами... Ну, а долю авторской отсебятины, за которую в свое время неплохо досталось экранизации Silent Hill, пока определить трудно, так что ждем.

Впрочем, киноиндустрия в последнее время очень плотно взялась за игровые экранизации, поэтому... не Condemned`ом единым. Судя по роликам, даже из Postal от сами-знаете-кого может получиться забавный трэш.

UbiBooks, UbiMovies?

На прошедшем недавно в шотландской столице *Interactive Festival* прозвучала речь исполнительного директора *UbiSoft* Ива Гильмо (Yves Guillemot). Поскольку все, что касается непосредственно игр, уже было выложено на UbiDays в парижском Лувре, новая информация касалась в основном планов UbiSoft по продвижению в смежные области искусства (и только скажите мне, что игры, особенно «Кролеги», — не искусство!), а именно — в киноиндустрию и издание книг.

Мотивация очевидна и без дополнительных пояснений — у UbiSoft накопилась масса франчайзов с хорошим коммерческим потенциалом. Доверять экранизации и издание книг сторонним компаниям французам не хочется, так можно подпортить имидж своих игровых сериалов, до сих пор отличавшихся высоким качеством. Зато денег на инвестиции имеется в избытке, да и примеры успешного «смешения жанров» в виде той же Lucas Arts — налицо (правда, лукасы шли в обратном направлении — от фильмов к играм).

Первые шаги уже предприняты. Например, в Монреале открылась отдельная студия для производства компьютерных эффектов, да и над объявленным не так давно филь-

мом Prince of Persia работы идут полным ходом (кстати, если информация о том, что режиссером «Принца» стал Майкл Бэй, подтвердится, нас ожидает нечто сногсшибательное — ведь все уже посмотрели «Трансформеров»?) На очереди — короткометражка по Assassin`s Creed, и это только начало.

В финансовом плане UbiSoft чувствует себя тоже вполне уверенно. Не так давно общественность была немного встревожена тем, что издатель продал принадлежавшие ему акции студии Gameloft за 190 миллионов долларов. Однако оказалось, что это была отнюдь не вынужденная мера, просто UbiSoft хотелось приобрести Gameloft полностью, но в итоге студия решила оставаться самостоятельной. На этом UbiSoft и потеряла к ней всякий интерес.

Так что ждем новых фильмов и романов. Ведь это непочатый край работы для Тома Клэнси...

Return to Castle Hollywood

Думаю, по названию новости вы уже все поняли. Да, RTCW тоже готовится к выходу на широкий экран. Не даром, похоже, мы его нахваливали в спецвыпуске, посвященном шутерам...

К тому же, есть все основания надеяться на то, что фильм будет соответствовать своему игровому предку, если не превосходить его (чего греха таить, сюжет в RTCW был не шибко интересным, там гораздо важнее были геймплей, графика и атмосфера). Для того, чтобы убедиться в вышенаписанном, нужно всего лишь посмотреть на имена людей, которые уже подключились к проекту. В частности, продюсером стал мистер Сэмюэль Хадида, продюсировавший до этого уже упомянутый Silent Hill и всю трилогию Resident Evil (да, трэш, но трэш замечательный). Режиссерское кресло, равно как и написание сценария, поручаются заботам Роджера Эйвери, который отметился в истории Голливуда сценарием (страшно подумать) самого «Криминального Чтива» и опять-таки Silent Hill. Впрочем, в последнем случае хороший, в общем-то, сценарий из-за попыток угодить одновременно и фанатам серии и «простым смертным» оказался немного скомканным, поэтому однозначно успешным его не назовешь. Но опыт есть опыт, поэтому будем надеяться, что в RTCW Роджер исправится и покажет класс.

И небольшая цитата на закуску...

— Who`s motorcycle is this?
— It`s a chopper.
— So... Who`s chopper is this?
— Zed`s.
— Who`s Zed?
— ...Zed`s dead, baby. Zed`s dead...

Писал по памяти, так что не обессудьте :)

Монополия на «Монополию»

Расширение EA, вылившееся в открытие отдельных подразделений *EA Sims* и *EA Casual*, приносит свои плоды. В частности, вторая из названных контор заключила шестилетний договор с производителем настольных игр — компанией *Hasbro*. Очевидно, что на казуальном рынке эти игры имеют недюжинный потенциал, поэтому в прошлом немало компаний пытались получить права на них. Например, два года назад эти права приобрела *Atari*, чтобы перепоручить издание будущих проектов компании *Jamdat*. Однако, после того как Jamdat была выкуплена «Электрониками», Hasbro быстренько выкупила свои права назад (естественно, дороже, чем продавала) и теперь заключила с EA Casual договор, который предусматривает уже двустороннее использование наработок обоих компаний. Правда, какие именно игры от EA Casual в скором времени должны превратиться в настолки, пока неизвестно. Точно так же не разглашается и сумма сделки... Впрочем, продукция Hasbro нас интересует гораздо меньше, чем игры от EA, так что поводов для расстройства нет.

Кстати, скептическое отношение многих геймеров к казуальным играм имеет слабое обоснование. Представьте себе, некто KranK, одиозный создатель «Вангеров» и «Периметра», ныне занимается именно казуальными играми. Причем его проект «*Нямстеры*» получил очень хорошие отзывы от игроков самых разных возрастов и вкусов.

Свои люди в телевизоре

Геймеры со стажем должны еще помнить первую «СНГшную» телепередачу о компьютерных играх, с говорящим названием «От винта!». Просуществовала она не так уж и долго, но не забыта и до сих пор — российская «Игромания» выкладывает на дисках, идущих с журналом, по четыре выпуска «От винта!» уже несколько месяцев подряд.

Что ж, возрадуйтесь, братья! Бонус и Геймовер (а в миру — Борис Репетур и Антон Зайцев) возвращаются на голубые экраны в рамках программы «Виртуалити», идущей на MTV Russia. Они будут вести (вернее, уже ведут, поскольку первый выпуск прошел 9 августа) отдельную рубрику, посвященную старым играм под названием «Былое и Doomы». Скажем так, аналог нашего «Пантеона».

Во время эфира Бонус и Геймовер будут не только рассказывать о старых хитах, но и демонстрировать их «живьем», проводя между собой небольшие импровизированные турниры. Кроме того, много внимания будет уделяться историям, окружавшим одиозные игры прошлого, так что геймеры, имеющие «тарелки» или хорошее кабельное телевидение, могут легко найти себе занятие около семи часов вечера каждую пятницу. Остальным, кхм, придется, кхм-кхм, подождать появления этих передач в Интернете...

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!

В общем, есть надежда, что «старая гвардия» если даже не доберется до широких масс украинских геймеров, то хотя бы покажет нынешним ведущим, как надо рассказывать об играх. Поскольку большинство идущих передач стоило бы назвать не «От винта!», а «От балды...», или как-нибудь еще в том же духе...

Украина. Национальный финал WCG 2007

С седьмого июля по двенадцатое августа геймеры всей Украины сражались за право войти в список лучших и заработать себе теплое местечко в финале **World Cyber Games 2007**.

18 августа состоялся финальный матч, который наконец-то поставил все точки над «i» и окончательно определил самых сильных киберспортсменов Украины. Итак, встречаем победителей:

FIFA:
1 место — Сайчук Сергей (NoA.mika.PX)
2 место — Недовиз Владимир (Shpil.mN.Chudik.C-club)
3 место — Хмара Олег (Walkman)

StarCraft:
1 место — Крупник Алексей (mYm.White-Ra)
2 место — Опарышев Евгений (Strelok)
3 место — Турчин Игорь (Fake.Fraer)

WarCraft:
1 место — Новопашин Михаил (SK.Hot)
2 место — Малыш Илья (rac.Sonik)
3 место — cPro.Ghost

Counter-Strike:
1 место — A-Gaming
2 место — pro100
3 место — MoralezZ

Железные новости

Черная редакция

Американская компания *AMD* представила новый процессор для настольных компьютеров — модель **Athlon 64 X2 6400+ Black Edition**. Анонсированный чип рассчитан, в первую очередь, на энтузиастов. Процессор построен на основе ядра *Windsor* и производится по 90-нанометровой технологии. Модель Athlon 64

X2 6400+ Black Edition имеет два ядра, каждое из которых снабжено 1 Мб кэш-памяти второго уровня. Тактовая частота составляет 3.2 ГГц. Это несколько выше тактовых частот современных двуядерных чипов линейки Core 2 Duo, производящихся конкурирующей компанией Intel. Максимальное значение рассеиваемой тепловой энергии (TDP) для процессора Athlon 64 X2 6400+ Black Edition равно 125 Вт. Для сравнения, большинство новых чипов на ядре Windsor характеризуются значением TDP в 89 Вт. Процессор снабжен встроенным контроллером памяти DDR2. Компания AMD не планирует поставлять новые чипы сборщикам систем, продаваться процессоры 64 X2 6400+ Black Edition будут через розничные сети. В настоящее время чипы уже доступны на территориях Соединенных Штатов, Японии, Кореи и некоторых европейских стран. Стоимость новинки, поставляющейся в коробке черного цвета, составляет $251 (без охлаждающего вентилятора). В ближайшее время компания AMD намерена начать поставки своих первых серверных процессоров Opteron с кодовым названием Barcelona, снабженных четырьмя ядрами. На данные чипы AMD возлагает очень большие надежды. Кстати, недавно стали известны цены на некоторые модели этих чипов, предназначенные для использования в двупроцессорных и восьмипроцессорных серверах.

Источник: *Компьюлента*

Игроманы будут счастливы

Мы уже писали о готовящемся к выходу GPU компании *AMD — RV670*, который, как ожидается, увидит свет в конце четвертого квартала этого года. Однако, напомним, согласно роадмапу компании, в свет выйдет еще более мощное и интересное для компьютерных энтузиастов решение в области 3D-графики — высокопроизводительный чип **R680**. Кроме 55-нм техпроцесса, поддержки технологий DX10.1, SM 4.1, шины PCIe 2.0 и «движка» UVD, также известно, что чип будет поддерживать Display Port и технологию CrossFire следующего поколения. Как и в случае с R600, в R680 будет 320 потоковых процессоров. Но 680-й — это улучшенная версия 600-го, выпускаемая по более тонким нормам техпроцесса, а потому и частоты, как сообщается, у новинки будут довольно высоки — частота ядра будет составлять 800+ МГц. Видеокарты, построенные на этом графическом процессоре, будут комплектоваться 512/1024 Мб памяти стандартов GDDR3/GDDR4. Шина памяти у R680 будет 512-битной.

Источник: *iXBT*

Про брызги

На днях представители именитого игрока на рынке видеоадаптеров, компании *SPARKLE*, объявили о выходе на рынок двух новинок — карт **SPARKLE GeForce 8500 GT** и **GeForce 7300 GT**. Инженеры разработчика также заверили общественность, что главными преимуществами продуктов является должный уровень производительности (как для своего сегмента) и невысокая цена. Модель SPARKLE GeForce 8500 GT построена на базе современной микроархитектуры *G86* от NVIDIA, имеет поддержку DirectX 10, Shader Model 4.0, технологий NVIDIA Lumenex Engine, NVIDIA Quantum Effects, GigaThread, каждая из которых привносит в игровой процесс столь востребованные сегодня порции производительности и качества отображаемой картинки. Графический адаптер SPARKLE GeForce 8500 GT будет комплектоваться 512 Мб или 256 Мб опера-

тивной памяти DDR2 с шириной шины 128 бит. Процессор карты работает на частоте 450 МГц. Акселератор SPARKLE GeForce 7300 GT основан на архитектуре *G73*. Новинка оснащается 512 Мб или 256 Мб видеопамяти, а частота ядра составляет 350 МГц. Модель поддерживает *Shader Model 3.0* и *DirectX 9*.

Источник: *3D News*

Большая душа малышей

Корпорация *Toshiba* представила несколько новых **жестких дисков**, предназначенных для установки в портативные компьютеры. Среди анонсированных винчестеров производитель особо выделяет модели **MK3252GSX** и **MK2049GSY**. Первый накопитель, по утверждениям разработчиков, на сегодняшний день обладает рекордной емкостью среди всех доступных жестких дисков с диаметром пластины в 2.5 дюйма. Модель MK3252GSX вмещает до 320 Гб информации. Данный винчестер имеет скорость вращения шпинделя 5400 оборотов в минуту, для подключения к компьютеру применяется интерфейс Serial ATA II. Объем буфера равен 8 Мб, среднее время поиска — 12 мс. Устройство выдерживает нагрузку до 350 g в рабочем режиме и до 900 g в отключенном состоянии. При размерах 100x70x9.5 мм весит накопитель приблизительно 100 граммов. Что касается жесткого диска MK2049GSY, то он отличается повышенной производительностью, которая достигается за счет увеличения до 16 Мб объема буфера и повышения до 7200 оборотов в минуту скорости вращения шпинделя. Винчестер вмещает до 200 Гб данных, соединение с компьютером производится посредством интерфейса Serial ATA II. Среднее время поиска, согласно техническим характеристикам, равно 12 мс. Накопитель выдерживает нагрузку до 300 g в рабочем режиме и до 900 g в отключенном состоянии. Размеры устройства составляют 100x70x9.5 мм, вес — 115 граммов. Оба жестких диска могут опционально оснащаться сенсором свободного падения, защищающим винчестер от повреждений в результате ударов или падений. Массовое производство винчестеров корпорация Toshiba планирует начать в конце года, об их ориентировочной стоимости и сроках начала поставок в страны СНГ пока ничего не сообщается.

Источник: *Компьюлента*

Читаем все

Компания *I-O DATA* сообщила о выпуске нового привода для оптических дисков, который с одинаковым успехом можно использовать для чтения дисков стандартов HD DVD и Blu-ray, — модель **BRD-SH6B**. Кроме нее выпущена и переносная версия — **BRD-UXH6**. Привод BRD-SH6B подключается к компьютеру по Serial ATA, а модель BRD-UXH6 имеет интерфейсы USB 2.0 и eSATA. Особенностью моделей BRD-SH6B/BRD-UXH6 является то, что приводы не только способны воспроизводить данные, записанные в обоих форматах, но и могут записывать диски Blu-ray, как DL/R так и RE. Кроме того, заявлено, что BRD-SH6B делает это достаточно быстро (на скорости 6x для BD-R SL), 25 Гб данных записываются менее, чем за 22 минуты. В сравнении с I-O DATA BRD-M2S, это вдвое быстрее (21.33 мин. против 46.18 мин.). Поставки привода BRD-SH6B начнутся в сентябре, а его цена составит $535. Модель BRD-UXH6 оценивается производителем в $580.

Источник: *iXBT*

Адреса источников:

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

Мобильные новости

Beeline: Заплати или уходи

Как сообщили представители оператора мобильной связи **Beeline**, с 1 сентября 2007 года оператор вводит новую политику учета абонентов. В качестве критерия активности абонента будет использоваться трехмесячный период, в течение которого абонент совершил любую транзакцию, принесшую доход компании. В числе таких транзакций — исходящие звонки на любые направления, исходящие SMS- и MMS-сообщения, использование доступа к Интер-

нет-ресурсам при помощи мобильной связи, функции перевода средств между абонентами или пополнения счета на любую сумму. Показателем активности также будут являться принятые входящие звонки из сети Beeline или сетей других мобильных операторов связи. Действие SIM-карт, по которым в течение трех месяцев не было совершено ни одной платной транзакции, будет приостановлено с правом возобновления обслуживания после пополнения счета в течение 90 дней. Номера телефонов абонентов, не возобновивших использование услуг в течение этого периода, будут удаляться из технических модулей и учетных систем компании. Как прокомментировал заместитель генерального директора по коммерческим вопросам Евгений Малиновский, «проникновение услуг сотовой мобильной связи в Украине около 110% является завышенным, поскольку отражает практику учета по количеству реализованных SIM-карт. Новые критерии учета абонентов, внедряемые Beeline, будут способствовать более адекватной оценке рынка, что даст возможность эффективнее формировать долгосрочные планы и стратегии, а также позволит компании рационально использовать технические и программные ресурсы для обслуживания потребителей, заинтересованных в получении качественных услуг мобильной связи».

Источник: *Мабила*

Шесть и три пятерки

Финский гигант анонсировал свой новый телефон **Nokia 6555**. Ранее ожидалось, что это устройство будет представлено на мероприятии, которое запланировано на 29 августа, но по каким-то причинам производитель решил сделать это раньше. Мобильный телефон Nokia 6555 выполнен в формфакторе раскладушка и предназначен для работы в сетях стандартов GSM (поддерживается четыре частотных диапазона) и WCDMA. Яркой отличительной особенностью модели является дизайн корпуса. Он выполнен таким образом, что в раскрытом состоянии выглядит как моноблок с едва заметным стыком между половинками. На верхней половинке устройства расположен внешний дисплей, который отображает аналоговые часы, что тоже является «фишкой» аппарата. Внутренний дисплей имеет разрешение 320x240 точек и отображает 16 млн цветов. Объем встроенной памяти составляет 30 Мб, его также можно увеличить с помощью карт памяти формата microSD. Телефон оснащен встроенной камерой с 6-кратным цифровым зумом и модулем Bluetooth. «Пользователи ожидают от мобильных устройств качества и дизайна. Мы понимаем это и в результате создали Nokia 6555. Устройство является утонченным аксессуаром, которому присущи все особенности, ожидаемые от компании Nokia», — сказал Маркку Суоми (Markku Suomi, Product Group Director, Mobile Phones, Nokia). Начало продаж Nokia 6555 начнется в сентябре этого года. Ориентировочная цена составит 200 евро.

Источник: *Мабила*

Опознанный летающий объект

Компания *Samsung* представила свой новый телефон, который получил индекс **SCH-W300**, но также известен и под именем **UFO.** Как заявляет производитель, для скачивания среднестатистической музыкальной композиции Samsung UFO затратит времени около 4.4 секунд, а видеофайл будет закачан за 44 секунды. Достичь такой скорости телефону помогает поддержка стандарта HSDPA. Такая скорость позволит довольно быстро закачивать контент. Если не учитывать высокой скорости передачи данных, то Samsung SCH-W300 представляет собой типичный телефон серии Ultra Edition II. Он выполнен в формфакторе «слайдер», с толщиной корпуса 12.9 мм и оснащен 2-дюймовым дисплеем, который имеет разрешение 320x240 точек, модулем Bluetooth, слотом для карт памяти формата microSD и поддерживает большинство современных мультимедийных форматов, среди которых есть такие как MPEG4, H.263, MP3/AAC/WMA. Цветовые решения, выбранные для Samsung UFO SCH W300, имеют названия «магическое серебро» и «черный жемчуг» — они будут применяться в первых моделях, а позже к ним добавятся «фиолетовый» и «голубой сапфир». Новинка не из дешевых устройств. Ее ориентировочная цена составляет $635.

Источник: *Мабила*

Про Кевина и его Кляйна

В Великобритании *New Visions* обогащает свою кампанию по продвижению новой туалетной воды *CK IN2U* мобильным элементом. Известная дизайнерская компания запускает WAP-сайт, разработанный New Visions, который будет рекламироваться на рекламных плакатах в более чем 20 наиболее популярных торговых центрах страны. Потребителя призывают послать SMS с текстом IN2U на номер 84477, чтобы таким образом получить доступ к мобильному сайту CK IN2U и бесплатный пробник нового аромата. Более того, в рамках продвижения товара проходит акция, по которой пользователи при посещении сайта могут выиграть один из нескольких эксклюзивных плееров iPod. На мобильном сайте потребители могут также загрузить обои, послать ссылку сайта другу или получить список магазинов, где продается данная туалетная вода. Кампания является частью общей рекламной стратегии, разработанной OMD UK. Кристоф Спенсер (Christophe Spencer) из OMD признается: «Впервые такой крупный брэнд в парфюмерии, как Calvin Klein, использует мобильный телефон для предложения пробников своим покупателям. Мобильная платформа становится все более востребованным средством информирования для наших клиентов. Мы можем получать данные от потребителей, заинтересованных в продукции наших клиентов, и согласно новым сведениям, подстраивать специальные маркетинговые предложения по продвижению товара этим же потребителям».

Источник: *Мобильный Контент*

В книгу рекордов

Жительница Питтсбурга Джастин Эзарик, ставшая одной из первых обладательниц мобильного телефона *Apple iPhone*, сумела установить своеобразный рекорд, получив от оператора *AT&T* по прошествии первого месяца использования аппарата счет за переговоры, который едва уместился на 300 страницах. Счет с трудом поместился в довольно приличных размеров посылку, доставка которой обошлась в $10. Примечательно, что большую часть счета заняли отчеты об отправке SMS: ежемесячно Эзарик отправляет до 35000 текстовых сообщений. Эзарик записала небольшой видеоролик, в котором она вскрывает посылку и просматривает рекордный счет, а в конце ролика призывает операторов перейти на электронную систему доставки счетов абонентам хотя бы ради экономии бумаги и сохранения лесных массивов. Впрочем, в AT&T отмечают, что давно отправляют абонентам счета электронным образом, а доставку посылкой используют только в крайнем случае. Ролик уже посмотрели более 200000 раз, а сама Эзарик стала одним из самых популярных персонажей в блоггерской среде, сообщает NBC San-Diego.com. Напомним, что оператор AT&T получил эксклюзивные права на обслуживание владельцев iPhone в Соединенных Штатах. Причем за разрыв двухлетнего договора с AT&T, который приходится заключать при покупке телефона, пользователям iPhone придется выплатить дополнительные $175.

Источник: *Компьюлента*

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

Тераль

ASSASSIN'S CREED

Розробник: Ubisoft Montreal
Видавник: Ubisoft Entertainment
Жанр: Social stealth based Action
Вимоги до комп`ютера: невідомі
Дата випуску: 8.11.2007

До ешафоту з кількома повішеними іде чоловік в білій туніці з капюшоном. Він — частина натовпу, але його кроки впевненіші, ніж в звичайного городянина. Останні метри, і він переходить на біг — охорона кидається виконувати свої обов`язки, ще мить, і один падає з болтом у грудях, а інший корчиться від страшного удару. Убивця застрибує на поміст і встромлює ніж в горло вельможі, який проводив страту. Нахиляється над тілом, щоб перевірити, чи той дійсно помер, і зривається з місця, тікаючи від вартових. Від калейдоскопу вуличок мерехтить в очах, аж ось в якомусь провулку він злетів по стіні, наче птах.

* * *

Після такого динамічного відео я не одразу прийшов до тями. Ще б пак! Тут було усе: стелс, бійка і навіть акробатика у стилі Персидського принца. Симулятор середньовічного убивці, або, як тоді казали, ассасина-хашашина. Що ще потрібно для серця геймера — фаната хітмана?

Захоплюючий сюжет? Та хоч два! Рік 1191. Ми граємо Альтаїром — одним із ордену послідовників Хассана. З усього видно — чоловік має сталеві нерви і сильну волю, не кожен би наважився відрізати собі пальця для вступного ритуалу! Почнемо з Сирії, де й переживемо цю нелегку подію разом з нашим протагоністом. Сам же сюжет починається з того, що Альтаїру замовили прибрати кількох важливих персон — організаторів хрестового походу, а за подальшими подіями ми будемо дізнаватись про справжні мотиви наших жертв. Девелопери стверджують: всі наші основні цілі дійсно померли в зазначений час. Під час одного з інтерв`ю Крістен Белл — актриса, яка бере участь в озвучуванні гри — оприлюднила інформацію про те, що насправді вся дія гри є спробою вчених звільнити спогади Альтаїра у когось з його нащадків за допомогою досліджень генної пам`яті. Цікавий хід, дещо схоже ми споглядали в «Принці Персії».

Графіка — ну що я можу сказати? В наш час, коли гарна картинка не просто бонтон, а першочерговий показник успішності продажів, зрозуміло, що Ubisoft не годен видавати щось миршаве чи, тим більше, застаріле. Так, візуальний бік класний, але ж що це за монстр має бути, щоб грати на максимумі?

Геймплей — обіцяє бути дуже цікавим, навіть новаторським. По-перше, забудьте про плазування рачки в тіні! У сірій масі тільки сіре буде справді невидимим. Наш любитель гашишу прекрасно губиться в натовпі, навіть не змінюючи свого одягу. Отак пристане до групи монахів, почне щось бубоніти під ніс, і варта навіть не зверне на нього уваги. До-речі, в усіх містах надається можливість проходити додаткові квести, завдяки яким можна полегшити нелегку долю хашашина, наприклад: якщо допомогти городянину, то той може підмовити своїх знайомих і друзів допомогти вам втекти з місця злочину. Не можна забути й про можливість зрізати гаманці — наш убивця не гидує ніякими способами заробітку. Бойова система виглядає просто чудово, по деяких відео можна зробити висновок, що просто «заклікати» ворога неможливо — потрібно дочекатися, доки той відкриється, і одним точним ударом покінчити з ним. Оскільки вже зайшла мова про бій, то не можна не згадати особливу зброю Альтаїра — ніж, який за допомогою хитромудрого механізму моментально ховається і так само дістається з рукава. Саме для того, аби вмонтувати його, хашашинові й відрізають безіменний палець. Вочевидь, це й буде основним засобом вбивства. З дальнобійної зброї були помічені метальні кинджали і дротики. Ще повзуть деякі чутки про пера, які нібито потрібно змочувати в крові жертви і відносити в орден як доказ. Ну, а тепер найсмачніше — акробатика. Як найкраще втекти від неповоротких солдатів? Звісно, по дахах! А якщо вже й там вас наздоженуть, то можна провести так званий «стрибок віри» — тільки зважайте на те, аби десь поблизу було щось м`якіше бруківки. До того ж не буде локацій, спеціально розроблених для здирання по стінам — девелопери змогли створити движок, який сам визначає можливість виконання трюку на будь-якій поверхні, що додає грі реалізму і чудово позначається на реплейбіліті.

Крім звичного нам AI охорони і неписів, який, звісно, переверне світ, Ubisoft також обіцяють штучний інтелект натовпу! Якщо Альтаїр почне просто бігати по вулицях, то може випадково когось зачепити і збити з ніг, а бідний бюргер обов`язково поскаржиться на грубіяна, ба навіть кинеться у бійку, в чому його можуть підтримати односельці. Звучить гарно, але чи буде це все належно реалізовано? Ну, в крайньому випадку вкрай розхрабруватися нам не дадуть.

Також у нас в наявності вільний для дослідження світ — поки що відомо про три міста: Акр — порт, який належить хрестоносцям, Дамаск — типове місто в арабському стилі, і Єрусалим — щось середнє між двома першими. Додайте до цього сільську місцевість та чудову деталізацію, і ви отримаєте величне і масштабне дійство, в яке будь-хто залюбки пірне з головою.

Ну, а тепер про атмосферу. Не слухайте тих, хто стверджує, що ще рано про неї писати!

Вона була, є і БУДЕ (сподіваюсь). Якщо серйозно, то я давно не відчував такого сильного бажання стати своїм майбутнім протагоністом.

(Тут би мав бути висновок, якби автор не почав стрибати з дахів в найближчі вози з сіном.)

P.S.

Стаття написана за участі дроу **Амеласа Е`Ліміона** на прізвисько Чорний і астральної проекції всім відомого відьмака у таємній вежі Аськ Ч`Атта.

Разработчик: Gas Powered Games
Издатель: SEGA
Жанр: action/RPG
Системные требования: неизвестны
Дата выхода: третий квартал 2008

The Maks

SPACE SIEGE

Вы знаете, последнее время почти полное доминирование фэнтези-проектов в жанре RPG уже начало немного утомлять. Причем, несмотря на всю свою симпатию к эльфам и иже с ними, я все чаще ловлю себя на мысли, что давненько не видел ни одного действительно оригинального сеттинга в этой отрасли. Как ни надоело твердить одно и то же, но вторичность наступает со всех сторон, не оставляя шанса даже достойным представителям ролевых и не очень (под этим словосочетанием подразумевается отдельное семейство hack`n`slash-ей) играм достичь вершины. Ведь геймеров тоже хлебом не корми — дай только покритиковать всласть какой-нибудь интересный продукт: сразу же толпы народу повалят на форумы. А главное — буквально перед самым носом у разработчиков лежит такая привлекательная и далеко не заезженная тема киберпанка...

Казалось бы, идей — непаханое поле, но сколько проектов данной стилистической направленности вы сможете припомнить? Вот-вот, лично у меня на уме из вышедших в этом веке крутится только непревзойденный «Дэус», ужасненький Harbinger да относительно недавняя Restricted Area. «Звездные Войны» в счет не берем, ибо это уже сам по себе стиль. И вдруг, к моему величайшему удивлению, такая достаточно известная (и очень уважаемая лично Максом :)) персона в гейм-индустрии, как **Крис Тэйлор**, анонсирует свою новую разработку, имя которой просто кричит о наследственных связях с моим любимым hack`n`slash-ным проектом. Но что самое интересное — никаких сказок о магии и фермерах, спасающих мир, ждать не стоит, ибо отправить нас собираются не в какое-нибудь королевство с трудно произносимым названием, а в космос. А что же именно зреет в недрах конторы **Gas Powered Games**, мы сейчас и посмотрим.

Сюжет, к сожалению, похвастаться не может практически ничем. Хотя для action/RPG это вполне нормальное и, я бы даже сказал, приемлемое явление, посему не стоит сразу записывать его в минусы. Насчет завязки говорить много не придется — она примитивна до невозможности. Можете попрощаться с матушкой Землей, ибо для человечества родная планета более недоступна — злобные инопланетяне, как обычно, появились из ниоткуда и захватили наш уютный мир. Теперь остатки земной цивилизации путешествуют через космическое пространство на огромном звездолете-колонии, где и будет разворачиваться все действие игры. В голову сразу лезут не самые приятные воспоминания о приключениях на борту Harbinger`a, но ничего удивительного в этом и нет — **Space Siege** в плане антуража почти полностью слизала идею с него. Хотя, может, оно и к лучшему — в свое время я жутко в «Предвестнике» разочаровался, поэтому в этот раз смогу, наконец, получить именно то, чего ожидал четыре с лишним года назад.

В генерации персонажа особо разгуляться, судя по всему, не дадут — главный герой один и задан по умолчанию. Имя нашего протеже будет Seth Walker, а профессия — инженер-кибернетик, что ни о чем пока еще не говорит. А вот на что действительно стоит обратить внимание, так это на заявленную нелинейность и различные концовки. Возможно, разработчики просто, как всегда, разбрасываются направо и налево громкими словами, но если мы действительно получим в игре, где основной упор делается на «мясо», возможность отыгрыша, то честь им и хвала. Главное, чтоб реализовано было на совесть, а не для галочки.

Самой интересной, как на мой взгляд, фишкой проекта станет проблема, висящая над главным героем на протяжении всего прохождения. Заключается она в том, что нам предстоит сделать нелегкий выбор между «человеческим» началом и имплантантами, так как внедрение в свой организм различных полезных девайсов не самым положительным образом влияет на репутацию среди людей. В конце концов может наступить и момент, когда персонаж вообще превратится в бесчувственного зверя и будет вызывать лишь ненависть у сородичей, которых защищает. Но, с другой стороны, это откроет новые пути для достижения своих целей. Еще следует заметить, что игроку, не использующему имплантанты, в бою придется огребать по полной, ибо человеческое тело слишком хрупкое и слабое. Скорее всего, именно в этом аспекте геймплея и будет проявляться вся обещанная нелинейность, ИМХО.

Глядя на скриншоты, можно сказать, что никакими особыми красотами графика проекта не выделяется — в меру приятная и качественная картинка. В закрытых помещениях огромного космического корабля намного более важную роль играет дизайн уровней, ибо банальный копи/паст в таком случае может намного сильнее разозлить геймеров, чем обычно. А то как вспомню абсолютно одинаковые локации того же «Харбингера», так сразу хочется забыть о космосе вообще. Относительно боев пока известно только то, что кроме стандартного способа идти напролом нам еще предложат всякие приемы, основанные на хитрости. Вот только мне почему-то кажется, что они, как всегда, окажутся намного менее действенными, чем атака в лоб. Также у нас будет и неизменный спутник — робот HR-V, поддающийся различным апгрейдам.

Вот это, в принципе, и вся доступная на данный момент информация о проекте. Я очень надеюсь, что проверенные и опытные разработчики не смогут совсем загадить неплохую идею, поэтому как минимум на игру качества «выше среднего» рассчитываю. Сменим в кои-то веки мечи на винтовки и пойдем мочить злобных еще-непонятно-кого в туалетах звездолета. В общем, ждем с нетерпением.

Fres

Viva Pinata

Разработчик: Rare Ltd.
Издатель: Microsoft
Жанр: sim
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 2007 г.

К сожалению, слухи о моей смерти были сильно преувеличены. Именно так сейчас можно охарактеризовать ситуацию вокруг ПК как игровой платформы. А ведь пророчили, всего год назад это пророчили очень многие! Вот, мол, появятся в продаже консоли нового поколения — и все, гайки.

А ведь посмотрите, что получается... Wii интересна, необычна и, что самое главное, успешна, однако персоналкам она, по сути, не конкурент (геймплей и целевая аудитория слишком разные). PS3, несмотря на всю высокотехнологичность, до сих пор не заполучила для себя ни одной по-настоящему хитовой игры. Ну, а все самые громкие проекты с консоли дяди Билла дружно перекочевывают на ПК — тут вам и Overlord, и Lost Planet, и Gears of War. А для тех, кому больше по душе созидать, а не разрушать, как раз вот-вот должна подоспеть **Viva Pinata**.

Остров наслаждения

Кстати, вы в курсе, кто такие пиньяты? В странах Южной Америки так называют игрушку, набитую сладостями. Для того, чтобы достать их, пиньяту принято охаживать чем-то большим и тяжелым — что поделаешь, традиции. В игре же, благодаря стараниям умельцев из **Rare Ltd.**, эти штуковины превратились в забавных животных, которых нам предстоит холить и лелеять. Но это потом, а пока...

Для начала извольте получить в свое распоряжение небольшой участок земли и очистить его от мусора. Для этого благородного во всех отношениях дела нам выдадут старенькую потрепанную лопату. Эта часть игры очень сильно напоминает Theme Park, и, разобравшись с мусором, можно приступать к благоустройству территории, причем количество всевозможных построек и элементов декора обещает быть просто огромным. Кстати, помните очень громкое заявление Питера, чтоб его, Мулинье о том, что в тогда еще будущей Fable даже деревья будут расти? Что из этого получилось, мы с вами знаем. В Viva Pinata (судя по Xbox`овой версии) это действительно реализовано — зеленые насаждения действительно растут и даже начинают вытеснять друг друга, борясь за место под солнцем.

Ну, а как только минимальные удобства будут созданы, на огонек обязательно заглянет кто-то из главных виновников торжества — пиньят. Они довольно привередливые создания. Чтобы поселиться в парке, одним хватит ухоженной зеленой лужайки, у других целый райдер с требованиями, включая модерновый персональный загон и кучу всевозможных плюшек. Однако даже после того, как вы удовлетворите все прихоти питомцев, расслабиться вам не дадут — придется неустанно следить за их состоянием здоровья и настроением (кивок в сторону The Sims). Кроме того, не исключены и конфликты — некоторые виды пиньят на дух друг друга не переносят, более того, среди пощипывающих травку благообразных зверушек встречаются и те, которые питаются собратьями.

Со временем территория нашего маленького тропического рая должна будет сильно расшириться. Соответственно, для ее благоустройства потребуется на порядок больше времени и денег. Способ для наполнения карманов всего один — реализовывать плоды своей кропотливой работы, то есть разводить и продавать пиньят и продукты их труда (например, пчелы приносят пользы не меньше, чем в реальной жизни), а также все, что удастся вырастить на огороде — цветы, овощи и фрукты (глядишь, игра станет первым в мире «симулятором дачника» :)). Ну, а для экономии времени уход за живностью и парком в целом разрешено поручить специализированному персоналу. Работники и урожай помогут собрать, и чужаков отпугнут. Остается лишь надеяться, что ИИ, который, как обычно, обещают на высоком уровне, действительно окажется таковым.

Примерно так — размеренно, спокойно, в работе и заботах — и протекает жизнь на Острове Пиньят. Временами, правда, придется еще и выполнять поручения от некоей корпорации Pinata Central (судя по всему, поручения играют роль сюжета). Время от времени нас будут просить прислать какую-нибудь зверушку для проведения торжества (пиньяты набиты сладостями, мы ведь еще не забыли?) или выполнить еще какое-то мелкое поручение.

Очень необычно в таком проекте смотрится втиснутое разработчиками подобие ролевой системы. Все свои действия мы выполняем при помощи разного садового инвентаря, который покупается в магазине за очки опыта. Как нетрудно догадаться, чем круче орудие труда, тем больше возможностей будет доступно. В том же магазинчике покупаются разнообразные апгрейды и полезности для пиньят, которых обещают целых шестьдесят видов.

Психоделическая живность

Вот мы и подобрались к одному из самых интересных аспектов Viva Pinata — визуальной составляющей. А она, без преувеличения, великолепна. Достаточно лишь сказать, что Viva Pinata является одной из самых красивых и высокотехнологичных игр на Xbox 360. Художники очень удачно подобрали цветовую палитру — яркие, почти токсичные цвета делают игру мультяшной, даже немного детской. Но в данном случае это именно то, что называется стилем. И здесь он выдержан на все 100%.

Отдельного разговора заслуживают сами пиньяты. Все они — своеобразная интерпретация реальных животных. Но художники постарались и здесь, потому интерпретация приобрела очень своеобразный вид с психоделическим оттенком — пиньяты раскрашены в яркие, сюрреалистические цвета, некоторым изменили форму тела (видели бы вы местную вариацию ежа!) и в целом они выглядят очень забавно. Кстати, движок очень интересно реализует мех, чешую, траву и тому подобные поверхности. Они выглядят как будто нарисованные красками, составленные из отдельных мазков, что придает картинке своеобразный шарм.

По поводу музыки разработчики особо не распространяются, однако, скорее всего, нас ждут простенькие, жизнерадостные «пляжные» мелодии. Жанр-то обязывает.

Pinata Island

Интересный, нетривиальный сим. Яркие краски, симпатичные зверушки в главной роли, приятная графика и не напрягающий игровой процесс. А что еще, собственно, нужно, чтобы скоротать несколько хмурых осенних дней?

Разработчик: inXile Entertainment
Издатель: Codemasters
Жанр: симулятор грабителя банка
Системные требования: пока неизвестны
Дата выхода: октябрь 2007 г.

Алексей Тур aka leprecon leprec@rambler.ru

HEI$T

А ну-ка, руки вверх!

Не успели ворота окружной тюрьмы захлопнуться за спиной вышедшего на свободу профессионального вора и мошенника Джонни Саттона, как вышеозначенный криминальный субъект прыгнул в ближайшее такси, выхватил ручку и блокнот из потайного кармана и принялся планировать самое громкое ограбление 1969-го года в Сан-Франциско. Ограбление Монетного Двора. Быстренько перебрав в уме все возможные кандидатуры и отбросив Дэнни Оушэна вместе с его командой, Джонни остановился на четырех отборных рецидивистах-оперативниках криминального мира — своем родном дядюшке Сэле, обезбашенном стрелке Крамбе, сверхопытном медвежатнике по кличе «Взломщик» и водиле-лихаче Киде. Впятером им предстоит обчистить несметное количество различного рода заведений Сан-Франциско, набрать экспы и накупить воровского инструмента, чтобы осуществить фантастически дерзкий план Джонни — ограбление Монетного сами знаете чего. Делать сие грязное дело они намерены в октябре месяце, с помощью компании **Codemasters**, планирующей выпустить руками креативной конторы **inXile Entertainment** игру **HEI$T**, в которой и будут происходить все вышеозначенные события.

Решив ударить GTA пробегом по криминальному бездорожью, господа разработчики предложили игроку простую и понятную концепцию — маленькая, но очень амбициозная группа воров в большом и открытом для реализации любых преступных талантов городе. Делай что хочешь, воруй что можешь, набирай опыт всеми возможными способами. Романтика! По полной программе, конечно, развернуться не дадут: грабить стриптиз-клубы и ресторанчики неплохо, но охрана Монетного Двора — это не вышибалы в дешевом баре. Для того, чтобы обчистить это культурное заведение, нужно будет стопануть не один десяток инкассаторов и грабануть не один банк — прикупить спецоборудования и добиться идеальной сплоченности команды. Да-да, господа мои хорошие, парни разработчики планируют, чтобы на все особо ответственные дела мы шли исключительно в команде, от 2-х до 5-ти человек, причем на подбор участников будущего грабежа, планирование процесса и экипировку воровской команды предполагается выделить солидную долю пространственно-временного континуума игры. Мало того, вы должны будете лично осуществлять контроль своих напарников непосредственно на месте ограбления, не забывая при этом держать на мушке особо трусливых копов или же отстреливаться от особо смелых. Дабы максимально упростить сей сложный процесс, криэйторы планируют ввести в игру поддержку голосовых команд. То есть игрок будет говорить, а его электронные подчиненные делать. Ну, как вам такое? Лично мне очень неплохо. Особенно если это обещание будет грамотно реализовано в будущей гейме, а не останется просто громким пустым обещанием.

Идем дальше. В попытке дать игроку много, классно и так, как он любит, компания inXile Entertainment попытается очень сильно и вдумчиво проработать такую игровую составляющую, как автомобильные гонки-перестрелки. Украсть, как говорится, украли, но нужно уметь и ноги вовремя унести, а то неровен час, можно и остаться в луже крови на месте преступления, обсыпанном зелеными стодолларовыми купюрами. В жизни грабителя ведь всякое бывает. Вот чтобы это всякое не случилось и с вами, вашей трудовой четверке и дается супердрайвер Кид. Именно его мозолистые руки на руле и ноги на нужных педалях вывезут вас с места злодеяния на огромной скорости или же помогут виртуозно оторваться от стаи настоящих американских полицейских, спешащих на своих патрульных машинах получить премию за поимку матерых грабителей.

Но и это не все предрелизовые заманухи компании-разработчика. Хитро улыбаясь, они бьют себя по клавиатуре и клянутся, что дух игры будет выдержан в атмосфере Сан-Франциско 60-х, с соответствующими колоритными диалогами, специфическим юмором и декором а-ля «Криминальная Америка тех годов». Перефразируя создателей, можно сказать так: вы будете не просто мастерски грабить, вы будете ухохатываться во время элегантных грабежей и отдыхать душой в барах и клубах после тяжелой операции, а отдохнув, перед уходом ограбите и их. Ну, а концепция мира GTA вам в этом только поможет.

Плюс ко всему, планируется отличное звуковое оформление, очень быстрые и умные (!) копы, драйвовый экшен и хардкорный драйв, ну и, само собой, достойная графика. Но это — по словам разработчиков. А как оно будет на самом деле, мы относительно скоро узнаем.

Вывод

В связи с планирующимся скорым выходом **HEI$T** на бескрайних цифровых просторах Интернета проходят ожесточенные дебаты и философские рассуждения — а не повредит ли данная игра будущему GTA 4, а не станет ли она его прямым конкурентом, а не лишится ли кто-то кое-какой части своей будущей прибыли? Лично мое мнение таково: нет, не повредит, не является и не решится. Гейма от компании **inXile Entertainment** будет самостоятельным продуктом, нисколько не задевающим славы Великого GTA. А насколько качественным будет этот эксперимент — узнаем в октябре, если, конечно, релиз не перенесут.

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 или начало 2008 г.

(Окончание, начало см.: МИК, №15)

Второй перекур

Кертис все так же стоит на балконе и сосредоточенно мнет пальцами кожу на лбу, пытается морщины промять. Для придания себе нового, интеллектуального имиджа.

— Как дела? Вышел уже в космос?

— Нет, сейчас пойду бандитов щемить. Слушай, Кертис, а можно всех в городе перестрелять?

— Нет. Всех нельзя.

— Почему? Респаун?

— Не респаун, а закон выживания. Дарвина почитай. Тупые погибнут, а умные попрячутся. А потом случайно заполнят улицы. Естественный отбор.

— Ага. Значит без шансов?

— Без. Хотя... Слушай, а ты попробуй всех женщин перестрелять, вдруг что и выйдет?

— Идейно. Попробую.

— Ты не беги, расскажи лучше о впечатлениях.

— А что сказать? Квесты не сильно оригинальные, но интересные. Сообщество любителей Кубика Рубика рулит. Рейдеры дохнут пачками, причем я их из бластера убиваю, автоматом не пользуюсь.

— Бластер — оружие читеров. В этом билде он не настроен. Стреляет быстро и точно. Плюс демедж солидный. Так что лучше пользуйся автоматом. Привыкай. Биооружие еще не нашел?

— Нет, а где?

— Ты же не только основные миссии выполняй, о ресурсных не забывай. Тогда найдешь в пустыне электронного болвана, барыгу по-местному. У него и прикупишь уменьшитель. Будешь врагов ногами топтать. В прямом смысле. Кстати, прокачка как, нормально?

— Да вроде уровни растут, перки помогают. Только аптечки помогать перестали.

— Ты к доктору сходи, он зависимость от медикаментов снимет, ну, и подлечит заодно. Ладно, слетаешь в космос — расскажешь. Да, а с тормозами что?

— В городе притормаживает, но терпимо. Меньше чем в Ксенусе.

— А графика? Глаз радует? Или, наоборот, давит?

— Радует, хорошая графика. Не «Кризис», понятно, но так и «Предтечи» не шутер. Для RPG очень хорошо, но нужно и другие локации посмотреть.

— Ну, иди, смотри. Смотритель...

Космическая одиссея

Капитан, осторожно, флаера пиратов!

— Вижу, А-Я, все вижу. Сейчас мы с ними повоюем. Вираж, еще один. Перегрев бластеров. Ладно, у нас есть ракеты! Силовые щиты стонут от напряжения, но еще держат. Черт, чего эти ракеты не попадают???

— Капитан! Используйте самонаводящиеся ракеты!

— О! Точно!

Ну вот, отлетались пиратики, отлетались, касатики и косматики. Что там дальше? Сопроводить транспорт? Сопроводим, а потом... Потом полетим на другую планету. Малая Родина подождет. Ничего с ней не случится, а я мир исследовать хочу. Денег, опять-таки, подзаработать. Корабль апгрейдить нужно, да и обстановку поменять стоит.

Хотя, нет, планеты подождут, лучше я еще полетаю, пиратов пощемлю. Даже странно, я не фанат космосимов, а тут нравится. Управление не сложное, космос красивый, врагов, как и мирных торговцев, хватает. В общем, есть чем порадовать свою грешную душу.

Третий перекур

Кертис по-прежнему стоит на балконе и задумчиво плюет вниз.

— Полетал?

— Ага, прикольно. Но ты говорил, что у персонажа есть перки, отвечающие за космос. А я их не нашел...

— Не волнуйся, просто в этом билде их нет. Позже прикрутим.

— Знаешь, чем «Предтечи» мне нравятся больше первого «Ксенуса»?

— Чем?

— Разнообразием. Дело даже не в квестах. Дело в космосе. Надоело бродить по планетам — садись за штурвал и лети, воюй. Надоело воевать в космосе и грабить торговцев? Лети на любую из планет. Это очень прикольно, в результате игра совсем не напрягает.

— Конечно. Лучший отдых — это смена деятельности. Знаем, кушали. Вот и ты иди, отдыхай. В смысле, отчет пиши.

— Уже бегу, шеф!

Немного фактажа

Если вдруг кто не понял, что это за игра такая, «Предтечи», буду разъяснять. Четко и просто, как удар кувалдой по этим самым.

Итак, по сути, перед нами развитие идей первого «Ксенуса» — фриплей RPG, но с добавлением космоса и, ясное дело, фантастики. Научной и не слишком. В «Обливион» играли ведь, правда?

Здесь похожая ситуация — есть десять обитаемых планет, на каждой из которых для исследования доступна площадь от пяти до пятнадцати квадратных километров. Кроме этого имеется космос. Космос огромен и в километрах не измеряется. Если у кого-то хватит терпения, можете попробовать долететь от первой планеты звездной системы до последней, не включая гиперскорость. Я минуте на 15-й обломался. Гиперскорость рулит.

Еще есть масса различных группировок. Самые крупные — Демократический Союз и Империя — находятся в состоянии холодной войны. Впрочем, и остальные друг друга не то чтобы слишком любят. На чью сторону встать и чьи интересы защищать — дело ваше. Можете сначала одних поторбить, потом других.

По поверхности планет мы можем передвигаться либо пешком (долго и опасно), либо на различных видах вооруженного транспорта. В космосе летаем на космическом корабле, доставшемся нам в наследство от папашки героического.

Ролевая система, по сравнению с тем, что мы видели в «Ксенусе», претерпела кардинальные изменения, и теперь основана на перках. Выполняем квесты, устраиваем геноцид, копим экспу. Получили очередной уровень? Отлично, на полке лежат два пирожка, можете взять средний. В смысле, изучить новый перк и улучшить уже имеющийся.

Перков, к слову, много. Одни отвечают за боевую часть, улучшая ваши умения в стрельбе из различных видов оружия, другие делают героя более здоровым и грузоподъемным. Третьи отвечают за торговлю, диалоги и прочие мирные умения. Ну, а четвертая группа перков отвечает за космос. А что, управлять кораблем и стрелять тоже учиться нужно.

Что касается боевой части, то можно сказать: типичный экшен — бегаем, стреляем. Бочки взрываются, деревянные стены пробиваются, многие объекты разрушаются. В общем, весело. Тем более, что и орудия уничтожения всего живого достаточно функциональны и интересны. Чего только стоят стволы биологического происхождения. К слову, один из гейм-дизайнеров «Предтеч» боится пользоваться ножом — тот ему все время подмигивает и старается загипнотизировать.

В игре появился стелс-режим, и теперь, чтобы добыть важный документ, вовсе не обязательно выносить всех живых на базе. Хотя, если у вас кровожадность 500 процентов, то зачем коту тапки?

Что касается графики, скажу так: смотрится все очень и очень неплохо. При этом прошу заметить, я действительно играл на компе, системные требования которого уступают минимально заявленным. И я именно играл, а не сражался с багами и тормозами. И играл не на минимальных настройках, а на настройках по дефолту, то есть, как минимум, средних.

О багах. Поскольку это рабочий билд, они есть. Один раз за два дня игра вылетела в окно, в смысле, в Виндовс. Затем, я так разогнал багги, что после прыжка с бархана провалился сквозь планету, и один раз после лоада отказали клавиши управления и пришлось перезагружаться. Перезагрузки, к слову, весьма шустрые, не утомляют.

Отдельное слово о диалогах: их, конечно, еще будут редактировать, но уже сейчас там есть масса юмора и читать их интересно. Серьезно. Только не думайте, что диалоги, использованные в статье, взяты из игры, просто навеяло.

Что я еще забыл рассказать? Наверняка ведь забыл, и, если забыл что-то важное, то Кертис скормит меня своей бойцовской таксе...

Да! Физика! Она есть. И управлять транспортом достаточно просто и удобно. Единственный минус — больно легко ломаются багги.

Что в игре сейчас вызывает определенное беспокойство, так это космические сражения. Очень многое из задуманного еще не реализовано, поэтому сложно понять, как оно будет в результате. Пока могу сказать, что тем, кто предпочитает аркадные бои и не любит космосимы из-за массы кнопок управления, должно понравиться. Простенько, красивенько и со вкусом. Главное, чтобы не оказалось однообразно.

Ладно, если чего не рассказал, извините. Морда лица «Предтеч» вроде очерчена. Если кто чего не понял — перечитайте.

Вместо вывода

Ждать или не ждать «Предтеч» — решать вам, но, как мне кажется, ответ очевиден. Даже в далекий от идеала билд играть интересно. Пусть в нем есть глюки, пусть не все работает, пусть доступны всего две планеты, плевать. Играть реально интересно.

Я уже давненько не выпадал на два дня из реальности, а тут выпал.

Теперь главное, чтобы разработчики все отполировали до блеска, исправили баги и не затянули с выходом игры. Впрочем, издавать ее по принципу «пусть криво, но в срок» тоже не нужно. Хватит с нас бета-тестов, за участие в которых мы еще и платим.

А еще, еще неплохо было бы, чтобы они сделали мультиплеер. Хочу уменьшать и топтать ногами живых противников!

Так что игру я жду, чего и вам желаю.

До встречи на пыльных тропинках далеких планет!

P.S. Более подробную информацию об играх **Deep Shadows** можно прочесть на сайте компании: **http://deep-shadows.com/ru**. Еще рекомендую заглядывать в их блог на LiveJournal`e — **http://community.livejournal.com/deep_shadows_ua**. Ну, и ждать давно обещанного открытия официального сайта игры, расположен он будет по адресу **http://www.precursors-game.com**.

Вирджин КЕМПЕР

Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Разработчик: Grin
Издатель: Ubi Soft
Издатель на территории Украины: Руссобит-М
Жанр: FPS
Системные требования:
✓**минимальные:** P4-2.0 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео
✓**рекомендуемые:** P4-3.0 Гц, 2 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Отпуск. Отпуск — весьма полезная и необходимая штука для каждого сотрудника, в том числе и для агентов ДЗВР. Даже закаленные в тысячах боев навыки начинают потихоньку терять свою истинную силу, если не устраивать выходной. Заслуженного отдыха агенты, как правило, начинают ждать сразу же по окончании предыдущего отпуска.

Обычно за несколько дней до официального старта всей рабочей катавасии агенты приходят на свои рабочие места и начинают потихоньку разгребать всю ту гору отчетов, которые накопились под дверями кабинетов за время отпуска. Однако на этот раз в Департаменте происходили какие-то странные вещи... точнее, странные вещи происходят там постоянно, но на этот раз все было значительно серьезней. После очередной еженедельной проверки мэрии оказалось, что в положенный день на работу явился только призрачный кролик Lar. Местонахождение остальных агентов для мэрии оставалось загадкой. После еще более тщательного расследования, к которому были привлечены лучшие детективы города и все собаки, способные хоть что-то унюхать (даже мерзкий Шарик, несмотря на свой грозный вид, не смог избежать страшной участи и в добровольно-принудительном порядке был записан на полевую кухню как сухпаек четвертой категории), стало известно, что агенты по сей день находятся в реальности и в ближайшее время покидать ее явно не собираются. Конечно же, после таких новостей в маленьком виртуальном государстве началась немаленькая реальная паника.

«Что же теперь с нами будет?!» — кричали возмущенные и испуганные жители города.

«Кто же теперь станет на защиту виртуальной реальности?!» — кричали другие.

«Кто сьел мою банку Годзиловой тушенки?!» — попытался вклиниться в разговор Вассаллог. Жители на несколько секунд дружно замолкли и посмотрели на младшего кадета ДЗВР. Вассаллог понял, что на данный момент его личная пищевая проблема менее актуальна, нежели пропавшие агенты, поэтому молча раскланялся и ушел восвояси.

А тем временем где-то далеко, по ту сторону городской черты, по пыльной дороге легким туристическим шагом брел Кемпер. От казалось бы огромного отпуска остался лишь маленький кусочек, который юный спецагент планировал потратить на путь к родному Департаменту. Остановившись на перекус, Кемпер достал из рюкзака флягу с козьим кефиром, кусочек брынзы и половинку свежего, вкусно пахнущего хлеба, который Ягуар ценил больше всего на свете. «Последние дары реальности», — вдруг подумалось Кемперу. А ведь в департаменте такой роскоши не найдешь, да и во всем Игрограде, пожалуй, тоже. Придется снова молча трескать сухпайки «Теща Строга» и запивать их очередной бутылкой «Splinter Col`ы».

«Нашел! Нашел!» — закричал кто-то неподалеку от Кемпера, прервав тем самым его философско-кулинарные раздумия.

— Ну чего ты разорался? Клад с гонорарами нашел, что ли? — агент приоткрыл глаза и внимательно изучил личность, помешавшую релаксации.

Молодой кадет, из одежды одни спортивные трусы, загар классический хозяйственный — «маечка», подстрижен коротко, цвет волос неопределим, ибо каждую секунду меняет оттенок (ну и мода нынче у молодежи пошла).

Тем временем кадет не унимался, продолжая радостно прыгать и кричать: «Нашел! Нашел!»

— Ну и чего ты такого нашел? — спокойно поинтересовался Кемпер.

— Не чего, а кого! — не переставая прыгать, радостно прокричал юнец. — Вас нашел!

— Меня???

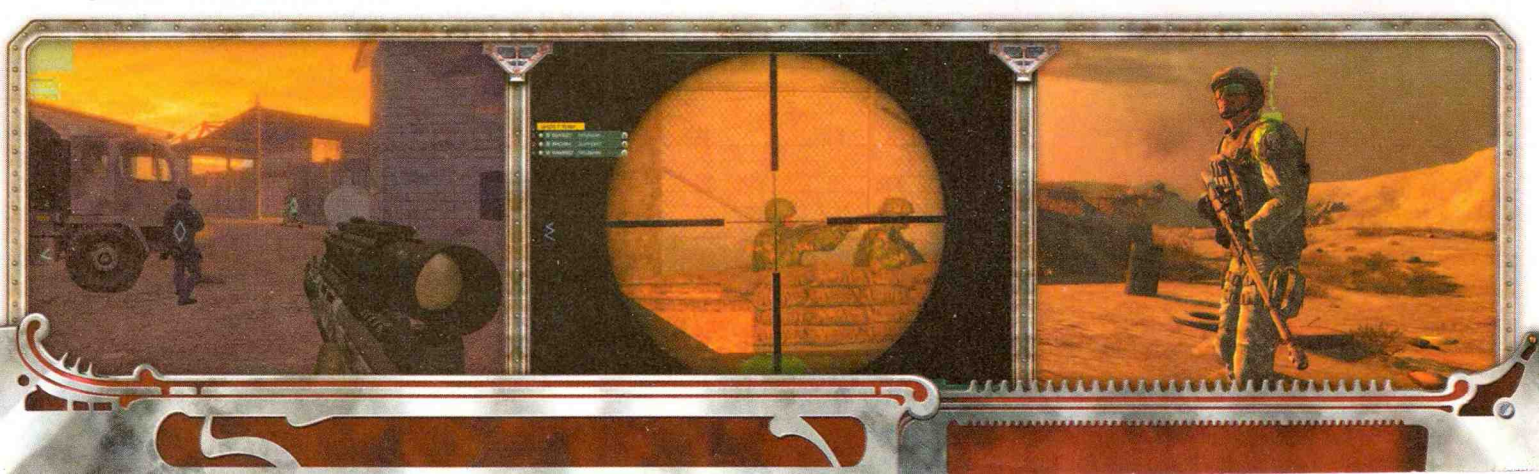
— Ну конечно. Вас же весь Департамент разыскивает, на уши подняты все силы... и Шарег.

— Стоп-стоп, какие еще силы, какой еще Шарик-Кубик? У меня еще два дня отпуска!

— Да какие два дня? — возмутился кадет. — Департамент уже с неделю как работает. Из агентов только Lar, и в одиночку с нынешним наплывом отчетов и кадетов ему никак не справиться! Он и так уже четыре дня на ногах без сна, еды и прочих радостей жизни.

На мгновение Ягуар снова прикрыл глаза, дабы обмыслить все услышанное.

— Ладно, вот тебе остатки моих пищевых запасов, поужинаешь, а мне бежать пора.



Пешком до Игограда полтора дня ходу, но если использовать звериную ипостась, то за полдня добраться можно. Потом, правда, крепатура будет жуткая, но чем не пожертвуешь ради родного виртуального Департамента!

— Чего уставился?! — рыкнул Кемпер на кадета, который стоял и смотрел на агента, ожидая увидеть процесс трансформации. — Глаза в сторону вон той ели и не поворачиваться в течении пяти минут, иначе скормлю Мохнорылу!

Кадет надулся, хлюпнул носом, но обещанная расправа Мохнорылом все же сделала свое дело. Когда он повернулся обратно, рядом уже никого не было и лишь где-то на горизонте виднелись клубы пыли.

* * *

Неплохая сказка получилась, правда? Только не говорите, что вы не верите в сказки. Вон многими любимый российский игровой ресурс (не будем тыкать пальцами) тоже в сказки не верит, а потом удивляется, почему некоторые их статьи не очень любят. Какой смысл пытаться выстроить подобие Вавилонской башни, если не веришь в сказки? Зачем искать затонувшие сокровища, если все пишут, что их не существует? Зачем играть в видеоигры, если относишься к ним, как к чему-то серьезному и точному, вроде математики или ядерной физики?

Вот объясните мне, какой смысл в двадцать первый раз писать о том, какой банальный и простой как забор сюжет в очередной игре из вселенной Тома Клэнси? Нет, я понимаю, конечно, что в очередной раз написать, какие глупые разработчики, потому что делают такие игры, и какие умные гейм-журналисты, потому что говорят, какие разработчики глупые, — дело достаточно занимательное и самовозвышающее. И все-таки — зачем?!

* * *

На виртуальном дворе, по мотивам все того же Тома Клэнси, по-прежнему недалекое будущее, а точнее, 2014 год. Небольшая заварушка в Мексике, в которой мы принимали участие в предыдущей части игры, переросла в настоящий конфликт международного масштаба. Вся фиолетовая петрушка ручной работы началась с того, что через два года после окончания финалов чемпионата мира по футболу группа неизвестных личностей из Мексики украла (или купила) у Украины ядерную боеголовку (чем черт не шутит в 2014-м году-то!) и теперь грозится уменьшить количество белых звездочек на синем фоне флага США. Правительство США вновь решает доверить выяснение местной ситуации и решение проблемы отряду «призраков». Руководить отрядом специального назначения будет уже известный нам по предыдущей части игры капитан Скотт Митчел.

Вот такая интересная завязочка. Больше всего, конечно, удивляет наличие ядерного оружия на «нашій рідній» Украине, хотя, с другой стороны, если некоторым сценаристам из ближнего зарубежья ничего не мешает предрекать в будущем седьмой президентский срок Джорджа Буша, то что мешает другим мастерам чернила и пера найти ядерное оружие у нас в стране?

Перед началом миссии вашу группу весьма информативно инструктируют о месте, времени и причине проведения новой операции. Помимо небольшой текстовой вводной, пристальному вниманию игроков будут также представлены видеоролики — для пущего эффекта, так сказать. Иногда на небольшом экранчике в правом верхнем углу Митчел будет выслушивать мудрые наставления высших чинов своего — и не только — руководства. В перерывах между подобными наставлениями, в качестве рекламной паузы, на экране монитора будет демонстрироваться небольшая нарезка киношных роликов, вкратце показывающая общее состояние дел на территории, где нам предстоит «работать».

* * *

После изучения всей информации можно смело переходить к осмотру карты местности. Необходимо это прежде всего для более точного подбора комплекта вооружения, что для второй части **Ghost Recon** весьма немаловажный аспект, но о нем мы поговорим немного позже. В некоторых случаях вашей команде предоставят возможность выбирать одну из двух точек высадки. Обычно подобный выбор предстоит делать в тех ситуациях, когда перед командой стоит задача действовать как можно быстрее, например, в случае обороны какой-нибудь позиции или же для перехвата вражеского отряда. Одна из точек высадки находится значительно ближе к месту проведения операции, однако, выбирая ее, нужно быть готовым моментально вступить в бой, ибо, по сути, вашу команду забросят в самое сердце вражеского оплота. Конечно же, ничто не мешает высадить отряд где-нибудь на окраине, в более тихом и пригодном для тактического планирования месте, но тогда вам нужно будет поторопиться — иначе можете не успеть выполнить задание и миссию придется начинать заново.

Ну, и последним, но при этом немаловажным шагом подготовки является подбор необходимого боевого комплекта. Должен заметить, что система вооружения и внутренняя игровая баллистика в GRAW 2 значительно изменились по сравнению с первой частью. В первую очередь это касается режимов стрельбы. Сразу хочу предупредить, что вести заградительный огонь, тратя по нескольку магазинов на каждую стычку с врагом, дело весьма нерациональное и бесполезное. Во-первых, местная баллистика построена весьма интересным образом. Уже на средней дистанции точность при автоматической стрельбе понижает-

ся до степени «если бы стрелял в кучу г**на, то даже брызги в стороны не полетели бы». К тому же, лишний шум — штука тоже неприятная, на него любят сбегаться вражеские патрули. Поэтому лично моя рекомендация — использовать режим стрельбы «одиночными», это гораздо удобнее, да и к тому же точность при подобной стрельбе существенно повышается. Вторая причина, по которой я бы рекомендовал использовать одиночный режим стрельбы, это дефицит боеприпасов. Поливать вражину огнем можно только в том случае, если наш герой вооружен пулеметом. Хотя, конечно, никто не запрещает в случае отсутствия патронов подобрать винтовку павшего противника и использовать ее — но лично мне, например, было не очень удобно использовать другие модели вооружения, поскольку они не устраивали меня по параметрам и комплектации оборудования (глушитель, подствольник, прицел и пр.).

Как и в прошлой части, главный герой не ограничен определенным классом, отлично ладит со всеми видами вооружения. Поэтому каждый игрок сможет собрать себе максимально удобный именно для него боевой комплект. Но, тем не менее, не стоит забывать про еще одну фичу, перекочевавшую к нам из прошлой части — ограничение по весу, которое стало еще «строже» по сравнению с прошлой серией. Чем больше у героя снаряжения и

дополнительных приспособлений к вооружению, тем медленней он двигается, а в некоторых боевых ситуациях скорость передвижения персонажа играет немалую роль. Иногда гораздо рациональней будет отказаться от вторичного оружия в виде MP5 или другого пистолета-пулемета и доукомплектовать необходимыми приспособлениями основное оружие.

Также появилась возможность самому собирать команду для миссии. Для этого разработчики выделили Митчелу десяток бойцов разных классов. С собой на задание можно взять троих (а в некоторых случаях вообще одного). Подобное нововведение должно прийтись по вкусу любителям играть всей командой, так как группу отныне можно собрать на свой вкус, а не бегать, как раньше, в составе «один снайпер, один штурмовик и один пулеметчик».

* * *

Четко охарактеризовать качество геймплея **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** достаточно сложно. Все-таки слишком нестандартное соотношение плюсов и недостатков получилось в этот раз. Местный геймплей можно ассоциировать с памятником Хрущеву. Для тех, кто не в курсе, напомню, что одна половина памятника белого цвета, а другая, соответственно, черного. Точно так же и в GRAW 2. С точки зрения атмосферности и зрелищности, которые и первой части чуть ли не в одиночку вытягивали весь проект, игра стала еще ярче. Сражения стали еще красивее, иногда металлическая нить боевых действий накаляется до неимоверной температуры, выделяя тем самым больше тепла для геймерского сердца и делая впечатления еще более яркими. Что мне всегда нравилось в серии Advanced Warfighter, так это грамотное чередование точного и четкого планирования с абсолютно спонтанными ситуациями, в которых приходится импровизировать. В сиквеле подобные чередования

стали встречаться значительно чаще, что, несомненно, пошло проекту на пользу. Вот, казалось бы, все тихо и спокойно, отряд не спеша продвигается к заветной цели, бесшумно ликвидируя неприятеля. Вдруг из-за поворота показывается вражеский патруль. Времени на то, чтобы укрыться, практически нет, игра идет на секунды, единственным рациональным вариантом остается встретить противника в открытую, надеясь, что вражеская пуля все же пройдет мимо и никто из отряда не пострадает.

Однако, как говорится в одной хорошей народной пословице, добра без худа не бывает. За счет значительного уклона разработчиков в зрелищность игра потеряла хороший кусок реали-

стичности. С каждой новой частью проект все с большим упорством пытается сменить марку жанра и вычеркнуть из него слова «тактический» и «хардкорный». Впрочем, подобные перемены прогнозировали многие гейм-журналисты еще с момента появления первой информации о серии Advanced Warfighter. Видимо, **Ubisoft Entertainment** все же решила, что пора завязывать с симуляторами спецназа и переходить на более простые ва-

рианты шутеров. Возможно, это всего лишь мои предположения, но, тем не менее, новый Ghost Recon и Rainbow Six — весьма неплохое подтверждение сказанному.

Об оригинальности заданий сказать можно не много. Как и раньше, основной нашей задачей является полная зачистка квадрата, с небольшими перерывами на диверсионные и спасательные операции. К первой категории относится уничтожение всевозможной вражеской техники, начиная от простых танков и вертолетов (здесь достаточно иметь при себе ракетную установку или же прикрытие артиллерии) и заканчивая стационарными системами ПВО и орудиями дальнего действия. Вторая группа заданий предоставляет игроку возможность поучаствовать во всяческого рода спасательных операциях и обороне стратегически важных точек. Последнее, должен заметить, весьма увлекательное занятие, ибо, как я уже говорил, в таких ситуациях очень часто приходится импровизировать.

Общее впечатление от игры немного портит местный AI, который за время разработки, по непонятным причинам, изменился не в лучшую сторону. Особенно это заметно по напарникам. Несмотря на еще более упрощенное окно управления отрядом, компьютерные напарники порой напрочь отказываются выполнять отданные им распоряжения. На открытой местности их поведение еще вполне терпимо, достаточно отдать команду «следовать за мной» — и братья по оружию будут ходить за вами хвостиком, абсолютно не мешая и даже при необходимости прикры-

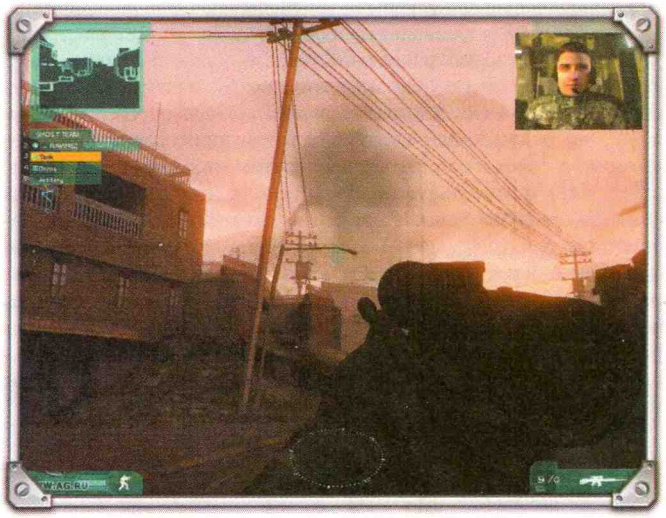
вая. Но стоит попытаться провернуть более сложное действие в районе городских строений, как напарников словно по голове оглоблей ударяет. То за углы цепляются, то тормозят не по-детски и вместо того, чтобы шустро спрятаться, просто стоят и смотрят в точку параллельного мира, известную только им одним. Или же, наоборот, говоришь ему «замри», а он вместо этого начинает бегать в разные стороны и ловить пули вражеских снайперов.

С вражеской стороны подобные проблемы тоже весьма болезненны. Все не настолько плохо, как у наших напарников, но доля тормознутости тоже присутствует.

* * *

Желающим вкусить все местные красоты и полюбоваться возможностями движка придется изрядно выложиться на покупку мощной видеокарты. Ну, а тем, кто не пожалеет денег даже на PhysX-ускоритель, в качестве бонуса будет подарена вкусная плюшка в виде дополнительного уровня AGEIA Island, где дует настоящий ветер, светит настоящее солнце и все присутствующие строения разрушаются в крошку. Хотя, конечно, с последним разработчики в пресс-релизе немного погорячились, ибо тот же деревянный сарай при взрыве разлетается на аккуратные составляющие — досточки и кирпичики. Остальным геймерам придется довольствоваться тем, что есть. Только не нужно унывать, Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 достаточно неплохо оптимизирован и даже на видеокартах средней мощности способен выдавать отличную картинку.

Музыкальное сопровождение, несмотря на достаточно сильное сходство с темой из Black Hawk Down, очень даже неплохое и вполне подходит для проектов подобного рода. Всю игру



нас сопровождают оркестровые саундтреки, меняющиеся по стилю исполнения и насыщенности, в зависимости от сложившейся ситуации на поле боя.

К озвучке особых претензий нет, за исключением разве что скудости запаса дежурных фраз у напарников. В большинстве случаев они немногословны и способны выдавить из себя всего пару фраз. Подобное не особо напрягает, конечно, но раз уж разработчики не поскупились на супер уровень для владельцев PhysX-ускорителей, то что мешало записать с десяток нормальных фраз? Ну, а в целом все выглядит — точнее, звучит — на достаточно высоком уровне.

* * *

Как я уже упоминал выше, давно уже пора завести привычку перестать воспринимать новые проекты серии «Том Клэнси» как симуляторы спецназа. По сути GRAW 2 — очередная военная сказка с некоторым тактическим элементом. Но, тем не менее, подобные сказки достойны того, чтобы их читали, и чтобы в них верили, а реализма лично мне и в жизни с головой хватает.

* * *

Ну и чья это была идея перевести время в Игрограде на неделю вперед? — шепотом произнес Талер.

— А я почем знаю? У меня времени не было проверять, кто, что и зачем... Блин, как же крепатура достала-то! Лапы просто отваливаются, — так же тихо ответил Кемпер.

— Ты хоть с отчетом успел? — поинтересовалась одна из голов Огра.

— Ага. Еле успел. Еще чуть-чуть — и архив бы закрыли, но я все-таки успел сработать головой, — Кемпер потрогал внушительную ссадину на лбу. — В общем, напомнишь мне, чтоб я не забыл сходить в бухгалтерию, а то в отделе архивов дверь главная, бронированная... того... поломалась, в общем.

Все четверо агентов стояли в огромном пустом зале. Каждый из сотрудников департамента был одет в парадный костюм. Все с опаской ожидали приезда мэра. Что она скажет — неизвестно. Но те, кто проработал в Департаменте хотя бы год, прекрасно осознавали: с мэром Игрограда лучше не шутить.

Lar

Глюк'OZa ACTION

Разработчик: GFI Russia
Издатель: GFI / «Руссобит-М»
Жанр: arcade/third person shooter
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1 Гб на жестком диске

Агент Ягуар усиленно работал.

Сначала он почесал пятку, потом понаблюдал за мухой, потом пообщался в аське, но быстро сбежал оттуда, осаждаемый кадетами, требующими денежного содержания. Потом он поскучал, потом послушал любимую C.C. Catch, потом подумал, потом снова поскучал, и уже как раз собрался снова почесать пятку, когда мерное течение его рабочего дня было нарушено подозрительными звуками. В прилегающей к кабинету отважного спецагента кладовке, где он хранил всякое барахло, оставшееся с заданий, как-то: гранаты, патроны, любимые коллекции магических артефактов и оптических прицелов (Ягуар любил заливать, что обладает уникальным экспонатом — оптическим прицелом каменного века), кто-то явно был... И этот кто-то беспардонно там хозяйничал.

Обрадованный чрезвычайным происшествием, которое могло скрасить рутину рабочего дня, спецагент наскоро вооружился ножкой от табуретки и отправился разбираться.

Не задумываясь, резко, с грохотом открыв дверь, чтоб застукать на месте преступления наглых кадетов, покусившихся на святое, или, на худой конец, вороватых гоблинов, небольшое племя которых издавна кочевало по Департаменту, он совершенно потерялся, обнаружив вместо них агента Lar`а, спокойно копающегося в ящике с патронами.

Вид у агента был странный. Из одежды только видавшие виды штаны, заляпанные чем-то красным, и такая же потертая майка. Всклоченные волосы и какое-то странное выражение лица, а также старенький автомат Томпсона, переброшенный через плечо, довершали эту в высшей степени странную картину. Пораженный необычностью происшествия Ягуар не нашел ничего лучшего, как начать как бы обычный разговор.

— А! Привет, Лар! Ты чего-то хочешь?...

— Я стрілять хочу... — пробормотал себе под нос агент, и тут же, без перехода, как ни в чем не бывало, поинтересовался: — Слушай, Кошачий, а где у тебя тут к такому, — он похлопал по прикладу автомата, — патроны?

— Вот там, левее, — автоматически ответил Ягуар, все еще пребывающий в полнейшем недоумении.

Lar принялся методично заряжать диски, рассуждая при этом вслух.

— Это хорошо... А то я все свои расстрелял, а только пятерых убил. Маневренные гады! И еще вот... Клевещут! — неожиданно воскликнул он. — Вот Талер, к примеру... Наклеветал недавно, что я — привидение. А какое я привидение, если я не прозрачный и через меня ничего не видно?! — с нажимом воскликнул он.

— Кадеты вот тоже... Нарисовали и к доске объявлений прилепили карикатуру, из которой следует, что я — осел!.. Кошмар, что творится! — заключил он, сменив диск на автомате и передернув затвор. У Ягуара по спине пробежал озноб.

— Но главное не это... — продолжал агент, мерно щелкая патронами. — Главное — ОНИ.

— Кто? — упавшим голосом спросил секретарь Департамента, ожидая самого худшего.

— Амуры, — дико вращая глазами, прохрипел Lar.

— К-к-какие амуры? — Ягуар совершенно точно понял, что боевой товарищ съехал с катушек.

— Пузатые такие, с крылышками... Характер мерзкий, визжат, хрюкают, резвятся... Жрут все, что видят... Гадят тоже... Отвратительные, в сущности, создания. Талер в прошлой Бензоколонке написал — «распространяют»... Вот все до сих пор и думают — с чего он это написал... Фрейдистское что-то, наверное...

— А-а-а... — начал было Ягуар, но развить мысль ему не дали.

— Я тебе так скажу! — воскликнул Lar, засовывая последний магазин в подсумок. — Не было у нас в ДЗВР никогда амуров! Не ДЗВРовское это — рюшечки-оборочки, амуры всякие, купидоны... У нас что здесь, Таня Гроттер, мать ее за ногу?! Так дождемся — фаянсовых слоников начнут на стол Рангу выставлять... Сервиз «Мечта купчихи»... Самовар... Щипцы для сахару... И вальс «Амурские волны» тихо играет... Так что не было у нас никогда амуров! Не было! И НЕ БУДЕТ! — веско закончил он, отстранив Ягуара и направляясь с автоматом наперевес к лестнице черного хода.

Секретарь ДЗВР понял, что нужно срочно что-то предпринимать, в таком состоянии агент Lar был элементарно опасен для окружающих. Лучшим вариантом была, конечно, принудительная изоляция, но острая нехватка отчетов ставила крест на таком решении. Поэтому он решил немедленно отправить спекшегося на работе агента в виртуальность, где тот сможет выпустить пар, вволю пострелять, не напрягая ни головного, ни спинного мозга.

— Лар! Лар! Подожди, я тебе сказать хотел — задание! Экстренной важности! Долг зовет!

* * *

Когда большой (но очень тайный) фанат Глюкозы (набирать каждый раз это самое мегаконцептуальное «Глюк`Oza»? — помилосердствуйте!) Кемпер узнал о том, что про компьютерную девочку с компьютерным добер-

маном и компьютерным голосом будут делать компьютерную игру, он сказал: «Офигеть! Дайте две!». Зря он это сказал, потому что очень скоро выяснилось, что про Глюкозу теперь делают не одну, а целых две игры. Возможно, нам, людям с более... кхм... традиционными вкусами стоит за это устроить ему темную, или никогда-никогда не простить... а возможно, и не стоит... — мы тут пока еще не определились.

RTS **«Глюк`Oza: Зубастая ферма»** еще в пути, и ничего конкретного о ней сказать мы пока не можем, но **«Глюк`Oza: Action!»** (интересное дело с этим восклицательным знаком в конце — сайт разработчиков утверждает, что игра называется именно так, с восклицательным знаком, на логотипах же самой игры — ситуация несколько иная; мелочь, а все-таки...) — вот она, и можно уверенно утверждать, что ругать разработчиков и пинать неосторожного в высказываниях Ягуара здесь не за что. Хвалить, впрочем, тоже, но это другой разговор.

* * *

Значит, так, даю вводную. У леса на опушке жила-была Глюкоза. А тем временем на страну напала свиноза (это такие свиньи в фашистских касках из одного из клипов Глюк`Ozы). Эта самая свиноза точно знала, что Глюкоза — опасный противник, и потому похитила ее любимого Добермана в надежде на то, что наша героиня капитулирует. Но, конечно же, не тут-то было... В общем, обо всем этом нам по-

вествуют черно-белые картинки (довольно стильные) и голоса за кадром (довольно неудачно подобранные; впрочем, «глубине» текстов — соответствуют). Далее начинается собственно геймплей, иногда перемежающийся внутриигровыми диалогами, которые можно смело прокручивать, так как ничего достойного внимания нам все равно не скажут.

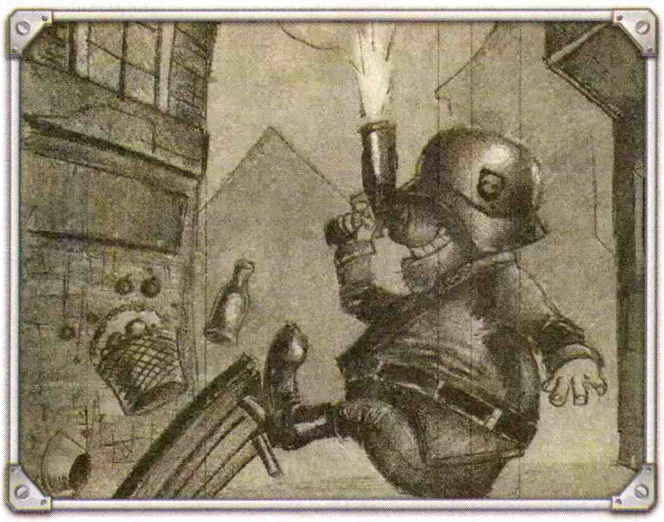
Непосредственно геймплей прост как двери: есть фигурка в черном обтягивающем комбинезончике, черной беретке и с пушкой в руках — вот это Глюкоза.

Ее окружают Враги — армия свинозы, мальчики-обманщики и другие хулиганы, вампиры, инопланетяне... Короче, очень колоритный коллектив.

Игрок, управляя Глюкозой, стреляет из разнообразного оружия (тут его довольно много, но часть — совершенно бестолковая) и истребляет врагов; не приходя в сознание, перебегает между «квестовыми» точками и двигается тем самым по сюжету.

Собственно, это все. Ну, или почти все.

Есть еще «командные» миссии. Где героиня сначала собирает свою банду, а потом вместе с нею отбивает фашиствующих хряков. Правда, реализовано это несколько... коряво. Искусственный интеллект как врагов, так и союзников отсутствует как класс. Но если противнику, смысл существования которого — бежать в сторону протагонистки и часто-часто стрелять, до самой скорой смерти, это прощается, то соратники... Соратники, руководствующиеся в чем-то сходными принципами, — движемся по произвольно выбранным



траекториям, стреляем по произвольно выбранным противникам (даже если он бежит от тебя и попасть почти нереально, а по тебе в упор палят трое других); соратники, иногда забывающие обходить преграду и намертво в нее упирающиеся, — это, извиняюсь, ни в какие ворота... К счастью, такие случаи единичны, а «коллективных» миссий всего две (впрочем, во второй появляется даже какой-то росток динамизма...).

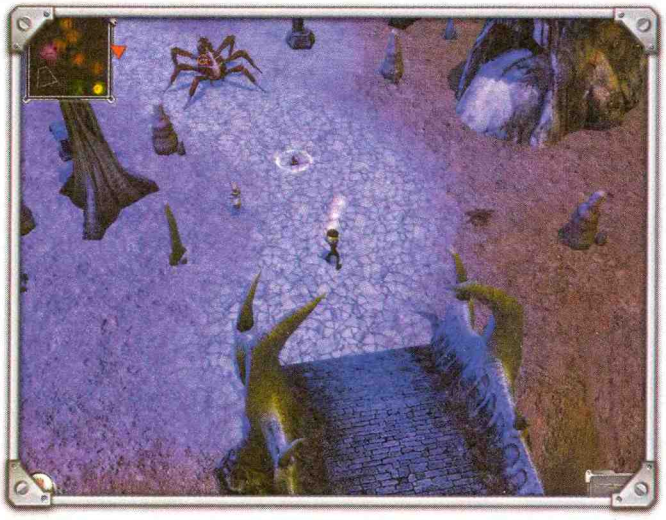
Кстати, интересный нюанс ИИ — большинство противников можно совершенно безнаказанно расстреливать издалека. Просто становимся так, чтоб он был виден на самом краю экрана, и открываем огонь, хоть из простейшего оружия, экономя патроны. Супостат так и не поймет, откуда по нему стреляют, и не предпримет никаких ответных действий. Забавно.

* * *

Графика весьма слабая. Чего стоит одна только деревянная анимация! Впрочем, запрет на приближение камеры и довольно симпатичные антуражи усиленно этот прискорбный факт маскируют.

Земная поверхность первых уровней оформлена довольно мило — травка зеленеет, солнышко блестит, цветущие маки

здесь вообще шикарные... Подземелья же, в которых проходит вторая половина игры (туда сеять разумное, доброе, вечное при помощи дробовика Глюкоза отправится, когда выяснит, что за агрессией свинозы стояли на самом деле вампиры, за которыми, как потом выяснится...), несколько подкачали.



Равно как и озвучка. Начнем с того, что Глюкозу озвучивает вовсе не Глюк`Oza — Наталья Ионова, что в таком проекте, с прицелом на откровенно фанатскую аудиторию, выглядит несколько... То ли как неуважение к потребителю — мол, напрягаться ради каких-то там геймеров... То ли как признание, что голос этой певицы без компьютерной обработки и голос любой сторонней актрисы — вещи, в общем-то, равнозначные.

Впрочем, вся прочая озвучка тоже не блещет. Мальчик-обманщик-хулиганчик, бормочущий по ходу дела что-то про «беспредел» и тому подобные «чистапацанские» штуки и умирающий с трогательными словами: «Мама не дождется...» — это, конечно, мило... Но хотелось бы большего. Хотя бы не такого надсадного, ненатурального хрюканья в диалогах свинофашистов.

Музыка тоже... Средние такие мелодийки. Причем их немного и надоедают они крайне быстро.

При нулевой интерактивности уровней в «Глюк`Oza: Action!» присутствует поддержка AGEIA PhysX — нафиг оно там нужно, неясно, но раз впихнули — ладно, лишняя фича никому еще не мешала, и можно было бы даже сказать, мол, честь разработчикам и хвала... Но то, КАК эта самая физика тут реализована... Трупы хряков, нелепо летающие по уровням, — это, я вам скажу, посильней, чем «Фауст» Гете...

Вот уж действительно лишняя фича, в самом плохом смысле этого слова, — приделали кое-как, исключительно «шоб було».

* * *

В целом же, несмотря на вышеописанные недостатки, могло бы быть и неплохо. Но где-то к середине довольно короткой игры становится нестерпимо скучно. То ли проект ориентирован на детей, то ли на людей, ни во что до этого не игравших, но игра проходится за два-три часа без всякого напряга. В целом, это «Alien Shooter очень сильно light» — при в общем сходном геймплее не ждите толп противников, ураганных перестрелок и безумного динамизма AS (равно как характеристик, прокачки, магазинов, имплантантов и прочего).

Здесь все проще, на экране редко бывает больше трех-четырех врагов, а перестрелки иначе как вялыми не назовешь. Быть убитым рядовыми монстрами — это вообще нечто из ряда вон. Я за всю игру «упал» ровно два раза и

оба — в бою с Верховным Вампиром (не то чтоб он был так уж силен — просто я был уж очень расслаблен), по сравнению с которым последний босс — просто мальчик для битья.

* * *

«Глюк`Oza: Action!» не плоха, но и не хороша.
Играть в нее можно, вот только зачем?

* * *

Интересно, — сказал Талер вечером следующего дня, когда агенты собрались в общем большом кабинете, где, как правило, и велась вся работа на благо Департамента, — куда это подевались наши амуры?

— Да, действительно, — констатировал совершенно спокойно и незаинтересованно Bateau, — давно их не видел...

— Может, они того — улетели... Или еще чего... амуры — они, знаете, такие... — сказал Ягуар, с подозрением поглядывая на Lar`а, как раз дописывающего отчет о победе над свиноозой и теми, кто за ней стоял.

— Странное дело... Только выписали амуров... Загадка! — сказал Талер.

Один Lar ничего не говорил, а только иногда с любовью поглядывал на свой именной мегасуперартефакт — Волшебный Вантуз.

Bateau

Операция: «О.П.Е.Р.А.Ц.И.Я.»

(Окончание. Начало и постер см. в прошлом номере)

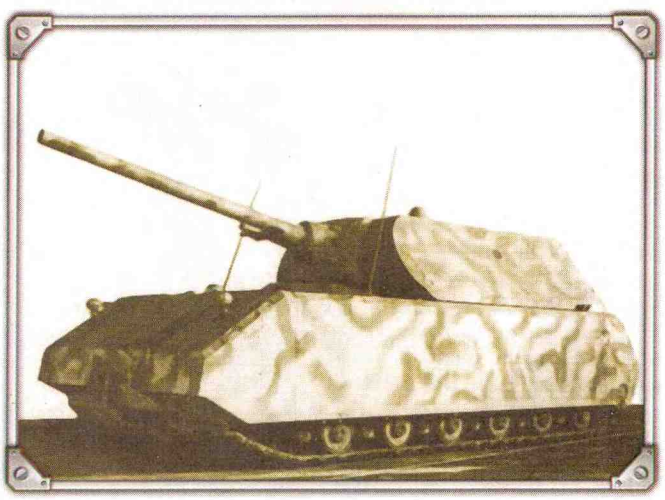
Ну что ж, продолжим работу над созданием концепта лучшего шутера всех времен и народов, начатую в прошлом номере МИКа. Но на сей раз нам предстоит раскрыть все подробности сюжета, который я уже бегло наметил в прошлый раз. Главное сейчас поднатужиться и выдать историю... Как там говорит Лар? Посильнее, чем «Фауст» Гете. Вот. Правда, я эту ерунду не читал, не люблю антикварную писанину. Представьте себе, тогда не было ни фашистов, ни террористов, ни трансформеров... Даже сисястых эльфиек придумали гораздо позже! О чем они только писали, даже представить не могу. По школе помню, что любили писать про то, как студенты рубят топорами бабушек, а потом жутко страдают по этому поводу. Ну, сравнили, да? Бабушку топором или импа бензопилой? Чувствуете разницу? А потом у героя обычно начинались душевные метания. Метался туда-сюда, думая «поймают или нет», но кто ж его поймает, если там даже «Ментов» еще не было, не говоря уже о таких героях, как Нэш Бриджес и Джон МакЛейн. Нет, это все не то, поэтому наша история уже по определению будет сильнее всяких «Фаустов».

Среди березок средней полосы...

Как вы уже знаете, наш главный герой, ничего плохого не подозревая, отправился на родину слонов, чтобы поймать несколько редких видов бабочек для своей коллекции (обязательно лучшей в мире, оцениваемой, как минимум, в два миллиарда долларов!) или поохотиться на лося. Окончательно решим при помощи голосования на сайте игры. А может, просто совместим. Но бабочки все-таки лучше, поскольку тогда при встрече с первым врагом Боб Томпсон будет вынужден начинать свою личную войну с одним только сачком в качестве оружия. А это, братцы, настоящий хардкор. Издатели страшно не любят это слово, но мы, игроки, как раз наоборот. Хардкор — наше все! И тыкать сачком в глаза вражинам — это вам не палить из двух «Анаконд» с бесконечным боезапасом.

Что ж, первым делом Боб попадет в глухую деревушку, до сих пор оккупированную нацистами. Слова «матка, курка, млеко, яйки — шнель!» звучат здесь чаще, чем «Доброе утро», а серых немецких униформ больше, чем исконно славянских ватников, лаптей и кокошников. Проклятые гады терроризируют деревню уже более 60 лет подряд, пробравшись сюда еще в начале 1945 года вместе с Гитлером, тяжело раненным в мозг шальной советской зениткой при перевозке. Местный знахарь, дядя Миша, кое-как выходил фюрера (естественно, не по своей воле, а только под дулом «Шмайссера»), но дела Гитлера все равно были плохи. Поэтому недобитые фрицы задействовали свой жуткий план возмездия, основанный на просмотре клипов группы Linkin Park и фильма «Трансформеры». А запчасти добыли на ближайшем тракторном заводе. Подкупили сторожа метиловым спиртом и вынесли все что надо.

Вы только не беспокойтесь, это обычные люди от метилового спирта умирают на месте. А сторож тракторного завода только похмелился пивком на утро и снова заступил на вахту. Так что не надо говорить, что я слишком кровожадный автор, гуманнее меня — еще поискать! Пускай все живут, мне не жалко. Будет кого мочить ближе к концу игры... Уже представляю себе картину, как этот же сторож с 15-ю пулевыми и одним фугасным ранениями, полученными от монстра, собранного из деталей, украденных на его смене, лежит в луже крови и плачет, как дитя. Тогда он осознает, что был не прав, что алкоголь — зло, а народное добро надо беречь как зеницу ока. Иначе могут прийти фашисты и собрать страшного робота-убийцу... А для пущей эффективности пропаганды здорового образа жизни надо ясно показать, что сторож умрет не от ранений, а от цирроза печени. И в последний момент в его угасающих глазах, полных раскаяния за содеянные грехи, будет пылать только одна мысль: «Боже! Почему я не пил молоко, как все приличные люди!»



А в ответ — тишина...

Эпично? Я думаю, достаточно эпично.

Значит, начинается все в той самой деревушке. Кстати, называется она Малая Западенка. А «западенка», чтоб вы знали, это тайник добытчиков золота, которые в немалых количествах обитали за Уралом. Но только вдумайтесь, такое реалистичное название, а насколько ироничным оно становится в рамках нашего сюжета! Ведь Малая Западенка становится Большой Западней для нашего героя и Василисы Гавриш-Барщевской.

Кстати, Василиса была послана компетентными органами в Малую Западенку для выяснения обстановки на месте, но нацисты слишком хорошо охраняли периметр деревни, поэтому выбраться из нее слабой (но зато фигуристой) агентше КГБ было невозможно. Поэтому она замаскировалась под доярку и заодно — жену того самого сторожа тракторного завода.

Да, чтобы потом не путаться, надо поподробнее описать оборонительные меры недобитых нацистов. Для начала, обычный кордон из патрулей по два человека со «Шмайссерами» и овчарками. Кому овчарок не хватило, ходят с дворнягами, безжалостно отобранными у деревенских детей и натасканными на убийство человека. Эти дворняги — вообще отдельный разговор. Их обучают не только определению нарушителей по запаху, но и основам рукопашного боя (в нашем случае — зубопашного). Этот план основан на работах академика Павлова, подробное описание работ которого сохранилось в библиотеке сельской школы. Таким образом, при помощи 25-го кадра собак обучают акупунктуре и кунг-фу. На привале они делают своим хозяевам расслабляющий массаж, а на посту способны убить человека одним метким укусом в пятку. И только такой ловкий герой, как наш Боб, может увернуться от такого укуса, остальные же — обречены.

Вторым эшелоном обороны служат обширные минные поля. Кроме обычных пехотных, противотанковых и корабельных мин (последние располагаются в болотах на тот случай, если русское командование надумает с воздуха десантировать туда подводные лодки) немцы не поленились поставить тысячи растяжек и медвежьих капканов. Не надо свысока смотреть на капканы, поскольку они замечательно замаскированы, а их зубья смазаны смертоносным ядом, который действует даже через кирзовый сапог.

Третий круг обороны Малой Западенки — это танковые засады. За время пребывания в глубоком тылу нацисты переняли у местных охотников и старателей навыки маскировки, поэтому только очень опытный следопыт сможет заметить под мхами, среди ельника и на ветвях белых березок умело замаскированные «Тигры», «Пантеры» и «Маусы». Последних, кстати, было произведено не две штуки, как гласят официальные источники, а не менее двух сотен. И все они были десантированы в Малую Западенку, чтобы охранять Фюрера на тот случай, если СССР или кто-нибудь еще узнает о том, где он спрятался. Впрочем, поскольку Василиса оказалась в западне, руководство Красной Армии так ничего и не узнало.

Самым слабым местом в этой обороне можно было бы считать ПВО, поскольку при начале операции фашисты не смогли захватить с собой достаточное количество зениток (все место было занято танками). Поэтому пушками прикрыто только самое сердце фашистского лагеря — новый гитлеровский штаб. Зато по всему остальному периметру используются воздушные шарики, начиненные нитроглицерином. Когда в радиусе действия нацистских радаров появляется неопознанный самолет, они выпускают в воздух тысячи взрывоопасных шариков, а ничего не подозревающий пилот не пытается от них увернуться. Да и не увернешься там особо — шариков слишком много.

Таким образом нацисты сбили четыре лайнера «Аэрофлота», один сверхзвуковой Ту-144 и «кукурузник» из соседнего райцентра. Но советская пропаганда умолчала обо всех этих фактах, опасаясь паники среди населения. А выяснить настоящие причины катастроф так и не смогла.

Братья по маразуму

Первые уровни, как вы уже могли догадаться, будут преимущественно стелсовыми. Ясно, что с сачком против «Шмайсеров» в открытую воевать не получится. К тому же нужно следить за тем, чтобы не зашибить кого-нибудь из мирных жителей, которых в деревне не меньше, чем фашистов. Впрочем, постепенно Боб соберет достаточное количество патронов, чтобы начать открытую войну с гитлеровским отродьем. К тому же он узнает о том, что Гитлер все еще жив, а вернее, превращен в огромного человекоподобного робота (на гусеницах) с ядерным арсеналом на борту. Так что Вторая мировая еще не окончена, по крайней мере, для Боба.

Постепенно пробираясь к штабу Гитлера, наш герой встречает Василису, прекрасную агентшу КГБ, которая раскрывает ему еще одну тайну. На самом деле Гитлер — не человек, а полуинопланетянин. Именно от своего зеленорожего папаши он получил свою способность воздействовать на умы людей и бросать их в горнило беспощадной бойни под прикрытием ложных идеалов.

И как только Василиса расскажет все это, в Малую Западенку начнут десантироваться инопланетяне. Новый виток сюжета поведет героя через эпические битвы с внеземными захватчиками, вооруженными самым невероятным оружием (флак-кэннонами, рейлганами и гравипушкой... только не подумайте, что мы слизываем у Half-Life 2, у нас гравипушка будет зеленого цвета). Затем появятся инопланетные псионики, которые захватят разум Василисы (захватить разум Боба им не удастся, ибо захватывать там практически нечего) и обратят ее оружье против главного героя. Тогда настанет момент истины для игрока, нужно будет принять тяжелое решение — убить Василису на месте либо же попытаться «отключить» ее в рукопашной схватке, рискуя получить пулю и умереть самому?

Впрочем, у нас не квест, так что нелинейного сюжета не будет. Пусть Боб по геймплею будет должен биться с ней без оружия (хардкоррр!), а затем в ролике все равно ненароком свернет ей шею, упадет на колени и зарыдает, крича сквозь слезы: «Будьте вы прокляты, инопланетные ублюдки!»

Эпично? Трагично? Вот и я думаю, какие там «Фаусты»...

В общем, Боб немного поскорбит, морально попереживает, похоронит Василису и отправится мстить Гитлеру.

Феерическая битва с механизированным фюрером должна длиться как минимум три-четыре часа, причем у Гитлера будет только одно уязвимое место — бензобак. Остальные части бронированы гораздо лучше, но инженер, проектировавший кибернетическое тело Гитлера, догадывался, что его работа может быть использована для нехороших целей, поэтому и предусмотрел одно уязвимое место.

В конце концов Боб уничтожает железного фюрера и зачитывает над его дымящимися обломками долгий монолог о демократических и семейных ценностях.

Паранормальная дивизия СС

Помнится, это была отличная придумка из RTCW, заметно оживившая геймплей «с фашистами» при помощи неординарных способностей различных мертвяков. Так что при Гитлере, укрывшемся в Малой Западенке, тоже будет функционировать паранормальная дивизия, на плечи которой будут возложены задачи по привлечению на сторону нацистов настоящих, исконных Сил Зла.

Проблема лишь в том, что большая часть записей с результатами работ предыдущей дивизии была уничтожена силами Вили Блажковица, поэтому новые паранормальщики начинали все с нуля. Первый их опыт по призыву Сатаны завершился лишь половинной удачей — вместо Вельзевула или, на худой конец, Антихриста, они призвали только международного террориста №1 — Усаму Бин-Ладена. А также толпу его подручных шахидов.

Поначалу Усама не понял ситуации, но когда Гитлер объяснил ему что к чему, террористы принялись за дело. Их основной задачей стало наведение панического ужаса на весь мир перед тем, как гитлеровцы перейдут в наступление. Но поскольку нормальных самолетов в распоряжении нацистов не осталось, Усама решил воспользоваться коллекцией игрушечных моделей пионера Пети, жившего в Малой Западенке. Идея была очень проста: маленькая пластмассовая модель не обнаруживается никакими радарами, но зато в нее можно уместить небольшой термоядерный заряд. К тому моменту, когда Боб узнает об этом дьявольском плане, у террористов уже готовы 548 самолетиков среднего и ближнего радиуса действия.

Казалось бы, разумное решение — уничтожить их, пока террористы не начали атаку на весь мир. Но Боб — настоящий благородный герой, которому не наплевать на чувства пионера Пети, вложившего душу (и несколько тысяч рублей!) в свою коллекцию. Поэтому игрок должен выкрасть модельки у Усамы из-под носа и вернуть их пионеру, что превратит «Операцию» снова в стелс-шутер.

Кстати, благодарный Петя тоже будет не последним человеком на Земле. Сперва он обрадуется тому, что его драгоценная коллекция вернулась к нему в полной сохранности, но когда Бобу придется туго, пионер с чистым сердцем использует начиненные ураном игрушки, чтобы помочь другу. Потом (уже после победы над всеми врагами) у них завяжется крепкая мужская дружба, Боб свозит Петю в Диснейленд, а когда Петя подрастет, то, возможно, и в Амстердам. Но это все — потом. А пока перед нашими героями появляется новая угроза...

Кровожадные исчадия Ада

После нескольких неудачных опытов паранормальщикам все-таки удается вызвать настоящих демонов из Преисподней — с рогами и копытами.

Впрочем, нет худа без добра, поскольку оказывается, что в одном из ранних опытов нацисты вызвали в Малую Западенку карпатских вампиров. Вампиры отказались сотрудничать с фашистами из-за глупого инцидента, случившегося во время переговоров. Чтобы поощрить лорда вампиров, гитлеровцы наградили его орденом (посмертно, ибо вампиры по определению мертвецы), да только орден оказался серебряным. В итоге все кровососы разбрелись по округе, так как не знали, в какой стороне находятся их родные Карпаты. Впрочем, Урал как место для добычи пропитания, их тоже вполне устраивал. Если, конечно, не считать ощутимой конкуренции со стороны матерых комаров...

Так вот, на этом этапе игры оказывается, что когда-то один вампир все-таки кусал Василису, и она возвращается к Бобу в виде бледной девы в черной обтягивающей кожаной одежде. Наш герой искренне рад тому, что агентша жива (о, как он ошибается!) и не подозревает ничего плохого. Однако на самом деле в критический момент она предаст его, поскольку теперь ей не нужно от Боба ничего, кроме его теплой и вкусной крови. Даже более того, при каждом удобном случае она будет покусывать Боба, а он, бедолага, будет думать, что это у нее такое проявление симпатии...

Такие вот несовместимые напарники у нас получаются. Похлеще Кейна и Линча, поотвязнее Джея и Боба (хотя один из наших тоже Боб), покруче Харлея и ковбоя Мальборо, но на самом деле, скорее, — Том и Джерри... В общем, эта парочка отправляется на смертный бой с полчищами дьявольских тварей, ринувшихся в наш мир из портала, открытого паранормальной дивизией СС.

Дальше особо описывать нечего, поскольку «мясо» оно и есть «мясо». Все должно быть обставлено как в Painkiller`e, но на порядок круче. А чтобы не думали, что мы плагиатим, обстановка останется прежней — уральская деревушка. Это ни на Painkiller, ни на Serious Sam не должно быть похоже.

Главное, что в конце странствий Боба поджидает неожиданно возродившийся и слившийся с Дьяволом все тот же Гитлер. Теперь еще опаснее, поскольку слабых мест в его теле нет, а после любого ранения он моментально регенерирует. Короче говоря, новый Гитлер — самый ужасный и непобедимый босс среди всех, какие только бывают в компьютерных играх. А то, что его нельзя победить, это уже не моя забота, а гейм-дизайнера. Пускай придумает чего-нибудь. Но только так, чтобы в конце герою пришлось пожертвовать собой... Например, подбежать вплотную и засунуть Дьябло-Гитлеру прямо в пасть ядерный заряд. Главное, чтобы Боб героически погиб за идеалы демократии и мира во всем мире.

* * *

Но это еще не все. Те игроки, которые досмотрят до конца титры, увидят бонусный ролик, в котором Боб оживет. А как вы думали, его же кусала Василиса! И будут они жить долго (очень долго) и счастливо, постепенно превращая жителей Малой Западенки в вампиров. В итоге все жители Земли станут вампирами, и не останется ни единого живого существа.

Все станут бессмертными, наступит всеобщее счастье, но так как неоткуда будет брать свежую кровь, все помрут с голодухи. Собственно, таким образом наконец-то будут побеждены все вампиры.

Хэппи-энд, господа!

The Maks

SAM & MAX

SEASON ONE

Разработчик: Telltale Games
Издатель: DreamCatcher Interactive
Издатель у нас: GFI/Руссобит-М
Жанр: эдвенчура
Системные требования: процессор 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Здравствуйте, меня зовут Сэм и я — пес. Да, я разговариваю, а что в этом такого? Вы еще моего приятеля Макса не видели — он вообще сквернословить любит. А вот, кстати, и он! Знакомьтесь, мой напарник и, по совместительству, лучший друг. Что? Нет, не собака — он кролик. Правда, я всегда подозревал его в родственных связях с акулами, ибо таких зубов у млекопитающих точно не бывает...

— Сэм, они мне не нравятся! Давай их пристрелим?

Freelance Police, you`re under arrest!

Эх, куда катится наш мир? Вон сейчас уже стало модно выпускать игры не целиком, как в старые добрые времена, а по частям. С одной стороны, и разработчикам выгодно, и геймерам дешевле выходит, вот только продолжительность каждого эпизода оставляет желать лучшего. Зато полностью отшлифовать маленький кусок гораздо легче, чем большой. Конечно же, бывают и исключения, но в целом ситуация обстоит именно так, и лично мне этот выход игры по частям не очень-то по душе. Но иногда можно сказать разработчикам и издателям огромное спасибо, когда узнаешь, что отныне все вышедшие эпизоды какой-нибудь интересной геймы объединены в цельный «сезон» и доступны в продаже на обыкновенных дисковых носителях. Ортодоксальные игроки прыгают от радости в предвкушении многих часов, проведенных на виртуальных просторах, а Steam нервно покуривает в сторонке. Вот так-то!

Те, кто никогда раньше не слышал о Сэме и Максе, очень многое потеряли, ибо более забавной парочки детективов на мониторах еще не бывало. Описать их словами просто не получится — это нужно увидеть собственными глазами! К сожалению, первый компьютерный хит с участием легендарных героев **Sam & Max Hit the Road**, выпущенный компанией **LucasArts** в далеком 1993-м году, прошел мимо меня. Но после недавнего творения **Telltale Games** интеллигентный пес и прибацнутый кролик однозначно пополнят список моих самых любимых персонажей всех времен и народов. Ей-богу, портреты бы на стенку повесил в красивых рамочках. Шесть эпизодов составляют первый сезон, о котором мы с вами сегодня и поговорим. На заметку: дебютная серия — **Culture Shock** — вышла в ноябре 2006-го, а последняя — **Bright Side of the Moon** — в мае 2007-го.

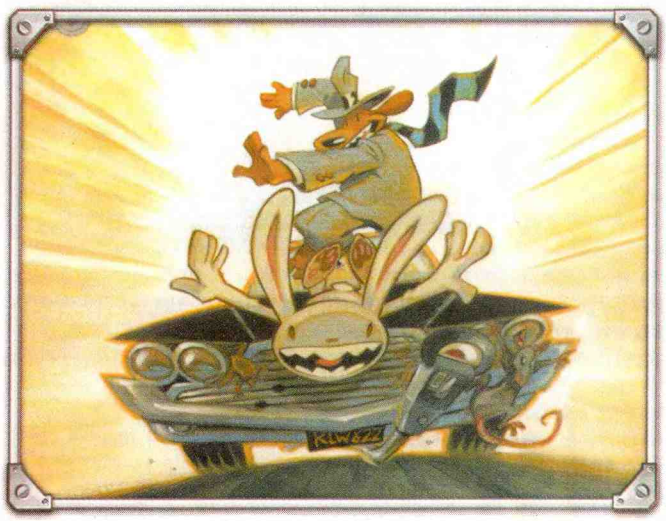
Начну я, пожалуй, с графики. Честно говоря, неподготовленный геймер может первые несколько минут жутко плеваться при виде совершенно убогой по нынешним меркам картинки. Ужасные текстуры, угловатые предметы, но вскоре приходит самое настоящее озарение. Как все стильно и красиво сделано, сколько разработчики своих усилий в каждого персонажа, в каждую мелочь! И это не просто слова! Мультяшный мир получился настолько симпатичным и колоритным, что почти все претензии к техническому исполнению быстро отпадают. Да и не забывайте, что владельцам слабых машин несказанно повезло — Сэм и Макс с радостью заглянут на огонек и к ним, не испытывая при этом особых неудобств. Дизайн же локаций тоже не вызывает ничего, кроме похвал в адрес создателей — грамотно, мило и со вкусом. А про анимацию я вообще молчу, ибо она великолепна — наблюдать за движениями героев и мимикой лиц порой бывает очень уморительно даже при такой простоте графического исполнения. Эх, побольше бы таких проектов в наше время...

Seriously, you`re under arrest!

В данном случае мы имеем, в общем-то, стандартный «поинт энд клик», ничем особо не отличающийся от десятков других похожих игр. Мы ходим по локациям, собираем полезные предметы и используем их для дальнейшего продвижения по сюжету. Занимательно, только все это — лишь жалкая тень настоящей бури эмоций, которую вызывают многочисленные диалоги. Они интересные, длинные и очень смешные! Но учтите, если вы решили поиграть в оригинальную версию, то потребуется серьезное знание английского языка, иначе потеряется половина всего удовольствия, если не больше. Мне даже пришлось словариком пользоваться иногда. Русская же локализация появится еще нескоро, к тому же я сомневаюсь, что при переводе удастся не потерять часть атмосферы. Следует еще заметить, что озвучка разговоров превосходна — актеры хорошо справились с поставленной задачей.

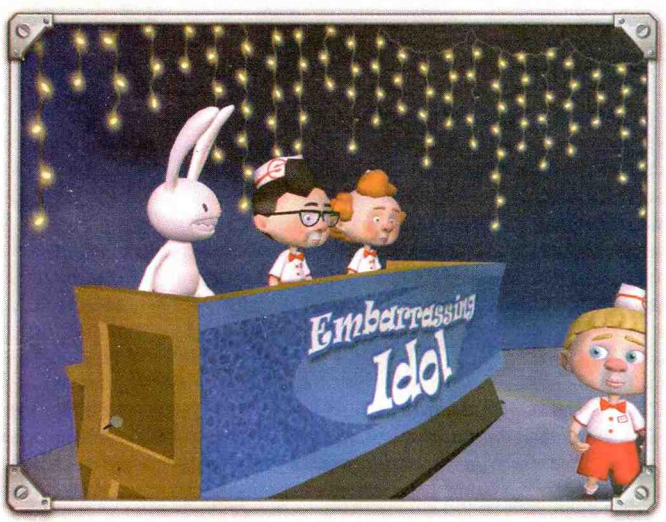
Любой эпизод проходится в среднем часа за полтора, и я бы посоветовал делать небольшие перерывы между ними. Все дело в том, что многие локации повторяются в каждой «серии», поэтому через некоторое время сам процесс может показаться слегка однообразным. К счастью, это почти единственный минус, который я нашел, поэтому не начинайте плеваться. Нужно отдать разработчикам должное — события разворачиваются в небольшом мирке настолько естественно, что поневоле начинаешь задумываться, а действительно ли можно считать недостатком такую мелочь. Сюжет здесь, в принципе, не шибко заковыристый и по-детски фантастический, хотя в этом тоже кроется свой определенный шарм. Поначалу логическая связь между эпизодами почти не заметна, но на самом деле это одна цельная история. Правда, у меня все равно такое ощущение, что девелоперы определились с основным сторилайном уже ближе к середине сезона :). Ну, а теперь я продолжу расхваливание проекта, ибо речь пойдет о персонажах. Они тоже переходят из серии в серию, вот только каждый раз меняются их занятия или интересы.

На самом деле количество действующих лиц очень невелико, но как шикарно они все вписываются в приключения двух необычных сыщиков! Знаете, по уровню проработки характеров **Sam & Max** да-

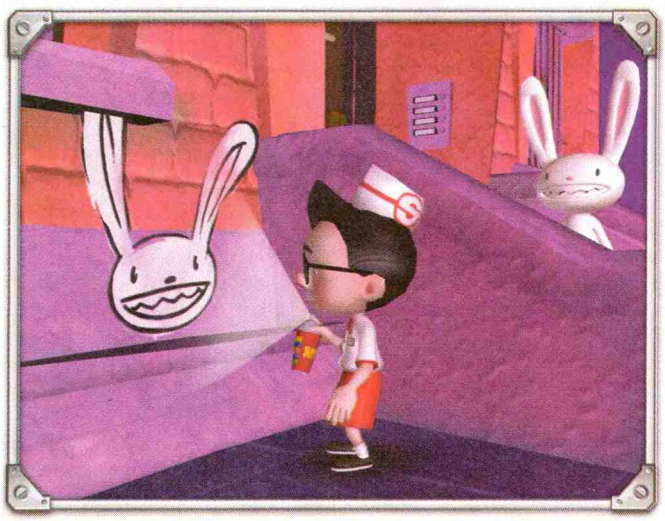


дут фору многим современным RPG. Возможно, для того, чтобы это понять, требуется пройти все шесть эпизодов, но разве это плохо? Уж не знаю, что на меня сегодня нашло, но лестные слова в адрес создателей так и просятся на бумагу.

Непосредственно управлять геймерам позволено только уравновешенным и умным псом Сэмом. Кролик же постоянно бегает вокруг, чешет задницу, облизывает пальцы... короче, чего он там только не делает — лишь бы не выглядеть культурно. Про Макса можно рассказывать очень долго, ибо по харизматичности с ним не сравнится даже знаменитый Багз Банни. Под конец игры даже будет сценка, где главный бяка создаст три воплощения самых больших грехов нашего маленького друга — обжорства, лени и склонности к насилию. Напарник снисходительно смотрит на проделки своего коллеги, хоть иногда и поддерживает его даже в стремлении к массовому суициду. Кликнув на любой более-менее активный предмет, вы услышите при-



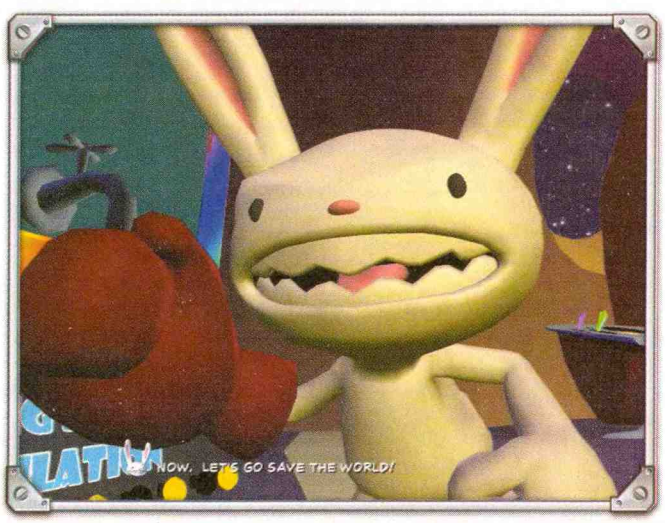
кольные комментарии обоих героев, умеющих поднять настроение в любой ситуации. Кстати, каждая часть начинается в офисе, но не забывайте заново его осмотреть перед уходом на задание — можно найти кучу приятных мелочей. Например, в гардеробе лежат сувениры из прошлых серий (к слову, связанный картежный шулер там не просто так на полке валяется — он еще понадобится по сюжету ;)), а автоответчик хранит достаточно смешные сообщения. Вообще, разнообразного юмора и стеба в игре просто немеряно — чего стоит только эпизод Reality 2.0, где мастерски спародированы каноны Интернета и MMOG. Как вам «деревянный длинный меч исключительной длинности»? А старичок slime явно напомнил самого слабого монстра из Ultima Online (Макс в это время вопил: «A-a-a! It means to kill us all!»). А немногим ранее мы возвели кролика на пост президента США и всласть побаловались «красной кноп-



кой» (почему-то на Кремль ракеты отказывались запускаться :)). Конечно, шутки далеко не всегда такие уж интеллектуальные, но заслуг разработчиков это не отменяет. Снимаю шляпу стоя.

Violence is not the answer!

Перед тем, как перейти к выводам, хотелось бы упомянуть парой «ласковых» многочисленные глюки. Да-да, как ни прискорбно признавать сей факт, но это второй минус игры. И если вылеты в систему время от времени еще можно простить, то некоторые... хм... интересные «финты ушами» подобного снисхождения не заслуживают. Заключаются они в том, что частенько у персонажей начинают увеличиваться различные части тела. То у Макса метровый палец вырастет, то у Сэма глаз превратится в длинную черную нитку, уходящую за пределы экрана. Иногда смешно, но плакать тоже хочется, ибо общее зрелище портится порой в очень интересных местах.



Ну, а теперь обещанный вывод. Играть всем в принудительном порядке, учить английский язык тем, кто его не знает, и тоже играть. Лично я давно так от души не смеялся.

P.S. Про Сэма и Макса были уже и комиксы, и даже мультсериал. Впервые эту парочку нарисовал Steve Purcell в 1980 году, ему и принадлежат все права на героев.

Агент Y.ask`R, виртуальный УАЗовод

УАЗ 4X4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД. УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

Разработчик: Avalon Style Entertainment
Издатель: 1С
Жанр: автомобильный симулятор / аркада
Системные требования: 1.5-2.8 ГГц, 256-512 ОЗУ, 64-128 Мб видео, DVD, 5 Гб на винчестере

Аннотация: Add-on к «УАЗ 4X4», добавлен новый регион состязаний, Урал, три новых машины, использование в соревнованиях **лебедок и компрессоров шин.**
Введены «специальные участки» повышенной сложности, прохождение которых лимитировано по времени и мастерству исполнения.
Графический движок «Chrome», трехмерный реалистичный пейзаж.
Оценка: это не игра, это учебное пособие по вождению внедорожника на Урале! ОПАСНО! ВЫЗЫВАЕТ ТЯГУ К ПРИРОДЕ И ЗДОРОВОМУ ОБРАЗУ ЖИЗНИ БЕЗ КОМПЬЮТЕРА!

Штаб ДЗВР
Преемнику почтенного главнокомандующего Ранда Вирджину Кемперу
Специального о/у по УАЗоводству Яскра

Отчет

С гордостью смею заверить игровую общественность, что в мире автомобильных симуляторов свершился духовный прогресс революционного характера. Военно-полевое наследие Советского Союза благополучно трансформировалось в служение внутренней гармонии путем сурового испытания горами Урала; с элементами медитации, воинской смекалки и ребяческого бултыхания в грязи. Прошу приравнивать прочтение данного отчета получению игроградцем повестки в ходе Уральского призыва. Всем виртуальным УАЗоводам, обладающим даже начальным опытом единения с просторами России по итогам основных соревнований «Полного привода — УАЗ 4X4» явиться на Урал, при себе иметь не менее 11000 виртуальных денег на покупку нового автомобиля и прокачку его до триал-версии, полный магазин зарядов оптимизма и много свободного времени.

1. Общая картина, сравнение с основной игрой

Докладываю, что «Уральский призыв» является дополнительным регионом соревнований, связанным с чемпионатом базовой игры. Соревнования проводятся на **пяти трассах** возрастающей сложности, допуск определяется не только продвижением по ущельной карьерной лестнице «Уральского призыва», но и количеством очков, набранных в ходе предыдущих стремлений и достижений.

В первую очередь хочу отметить пополнение автосалона тремя автомобилями, соответственно военному настроению соревнований: *УАЗ-3303 «Головастик»* (грузовик), военный *УАЗ-31514 «Командирский»* и *милицейский УАЗ-469*. Устроителями покатушек предполагается, что эти машины после проведения необходимых улучшений более пригодны к покорению крутых вершин и глубоких грязевых канав Уральского хребта.

Все новые автомобили оснащены *лебедками и компрессорами*, на активное использование которых рассчитаны все трассы. Суть победы в испытаниях Урала заключается в овладении мастерством познания трассы и быстрого и сметливого выбора точек зацепа лебедки и своевременного контроля давления воздуха в шинах.

Осмотрев трассы соревнований, я пришел к выводу, что прохождение основной игры может показаться многим виртуальным УАЗоводам приятной загородной прогулкой, после жестокой борьбы за каждый сантиметр трассы в безжалостных ущельях Урала.

Рекомендую для полноты ощущений проходить игру не просто в режиме «симулятор+МКПП», но еще и с видом из кабины, оглядываясь по сторонам.

2. Особенности перехода к «Уральскому призыву»

Здесь стоит отметить, что в случае, когда игрок пожелает продолжить использование верного УАЗа, побывавшего в передрягах пяти регионов России, ему следует потратить часть призовых фондов на установку мощной лебедки для своей прокачанной машины, не говоря уже о достойном компрессоре. Возможен вариант, когда УАЗовод, любитель Больших Грязных Машин, захочет пополнить свой гараж, скажем, экстравагантным «Головастиком» (как минимум), и развивать, наравне с «классической» машиной, специализированное авто для уральских покатушек. Улучшения для нового автомобиля производятся отдельно, и корпуса продвинутых версий отличаются по характеру от обвеса машин основных соревнований — к сожалению, для людей экономных или к счастью для любителей трудностей (тут я разрываюсь надвое), нельзя переставить старые колеса с «Хантера» на «Головастик» и т. п.

Касательно предполагаемых разработчиками отличий между вождением «классического» УАЗА и «уральского» — они заметны даже между развитой машиной, прошедшей несколько регионов в базовой игре, и только что купленной и улучшенной триал-версией из уральского набора. Действительно, уральские машины проходят некоторые участки более гладко.

3. Новая система соревнований

Следует привыкнуть к тому, что на Урале время больше не является определителем первенства. Соревнуясь в покатушках «Призыва», игроки стремятся набрать как можно меньше штрафных баллов за качество вождения на побитой ямами и усыпанной камнями дорогое. Кроме обычных неудобств, на каждой трассе разбросаны *специальные участки*, прохождение которых лимитировано по времени и уверенности движения вперед. На этих участках нельзя возиться слишком долго, буксовать, кататься взад-вперед и сбивать ограничительные ленты. Возврат завязнувшей машины на трассу клавишей «r» штрафуется строго.

Аплодирую цинизму разработчиков — ленты столь реалистичны, что один падающий столбик может потянуть за собой еще несколько, повинуясь законам гравитации, если в него въехать особенно неудачно.

4. Сложность

Протяженность трасс достаточно велика. Грязевые ямы с набросанными бревнами и каменные лестницы, узкие тропки над отвесными обрывами не позволяют даже сниматься с пониженной передачи, не то что гнать, как на трэке.

Позволю себе поделиться со штабом и игровой общественностью тем, что массу позитивных переживаний получил, утопив машину в первой же грязевой канаве (иначе никак): видимость ухудшилась, и остаток пути пришлось проехать, силясь разглядеть трассу через разводы на стекле и, впоследствии, через растущую сетку трещин.

Грязь на Урале первосортная, любое бревно может заклинить машину безвылазно, если войти на грязевой участок не под тем углом и не успеть воспользоваться лебедкой для зацепления за стратегически выращенное здесь за десять лет до начала соревнований дерево. Могу представить, что, ввиду редкости удобных для зацепа лебедки деревьев, вскоре им можно будет давать имена. Здесь же добавлю, что использовать трос необходимо с величайшей осмотрительностью, ибо перенапряжение рвет его, укорачивая каждый раз не менее, чем на метр. И прохождение трассы может быть досадно остановлено, когда в ключевом месте, где требуется восхождение на крутой склон, окажется, что длины троса не хватает ровно на метр.

Впрочем, купание в грязевых ямах оказывается небрежной разминкой, когда машина подъезжает к серии каменных уступов, напоминающих ступени в жилых домах. Несколько помогает снижение давления в шинах, но виртуозное вождение и ухищрения с поворотами руля в разные стороны нельзя заменить простым использованием устройства.

Изучение трассы, к которому приучает еще основной «Полный привод», становится более тщательным. Каждый камень и бревно надо знать в лицо, чтобы не застрять и не скатиться. А обвал под колесами машины, скользящей даже на приличной травке, это не выдумка, а суровые будни. Ручник спасает не во всех случаях, но его быстрое применение необходимо для выстрела лебедкой. Иначе попросту не взобраться на крутой склон, любовно избранный и обставленный столбиками с ленточками — наверняка для усиления психологического и умственного напряжения (что приравнивается к удовольствию от этой игры).

В целом, должен заметить, что финальные испытания «Уральского призыва» требуют от машины, проще говоря, чемодана денег, вбуханных в ее развитие. Мастерства недостаточно на склонах, где УАЗ поднимается в лучшем случае на 45 градусов, и упрямая природа требует от машины уважительного к себе отношения и аналогичного упрямства.

5. Выводы

Предупреждаю игровую общественность! «Уральский призыв» — тяжелая, интересная, самобытная игра, невероятно опасная для вашего свободного времени! Требует повышенного внимания, сообразительности и развитой интуиции. Воспитывает выдержку и терпение, чувство юмора и болезненное восприятие битых стекол на родимом УАЗе. Пробуждает тягу к природе — и, что самое опасное и парадоксальное — желание меньше проводить времени за компьютером! Будьте крайне осторожны!

The Maks

BUS DRIVER

Разработчик: SCS Software
Издатель: SCS Software
Издатель у нас: «Акелла»
Жанр: симулятор
Системные требования: процессор 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
Дата выхода: 22 марта 2007 г.

Вот сижу я и думаю над вступлением к этой статье, а в голове постоянно вертится одна и та же фраза. Звучит она приблизительно так: «Никогда бы не подумал, что буду о таком писать». М-да, странно как-то получается, хотя, в принципе, жизнь всегда преподносит нам неожиданности, поэтому вместо бесполезных удивлений лучше более детально присматриваться к таким вот сюрпризам. Именно они не дают нам превратиться в нудных существ, выбивая из колеи всякий раз, когда обыденность начинает преобладать в жизни, нагоняя хандру и усталость.

А речь сегодня пойдет о достаточно нестандартном симуляторе под названием **Bus Driver**. Думаю, что большинству читателей уже понятна основная идея игры, но все же хотелось бы сделать несколько важных замечаний. Честно говоря, перед инсталляцией сего продукта на свой жесткий диск ничего хорошего я от «Автобусов» не ожидал. Более того, я собирался их ругать, причем ругать очень жестоко и без поблажек. Я уже потихоньку смаковал в уме подходящие выражения и деепричастные обороты, но надеждам вашего покорного слуги не суждено было сбыться — ведь, как показал опыт, иногда упомянутые выше неожиданности оказываются приятными.

Небольшой установочный файл, занимающий около шестидесяти мегабайт, поначалу повергает в легкий шок своим размером — в наше время уже редко увидишь такое. Ладно, как говорится, едем дальше и запускаем игру. Первым плюсом для меня стало превосходное музыкальное сопровождение меню, заставившее минут пять копаться в настройках и страдать всяческой фигней, ожидая момента, когда одна-единственная мелодия наконец-то надоест. К величайшему удивлению вашего покорного слуги, этого не произошло, а в голове начали появляться смутные аналогии с саундтреками к знаменитым «Космическим Рейнджерам», несмотря на сильное различие в жанрах. Вспомнив, что следует еще пройти игру, ибо обзоры на пустом месте не пишутся, заходим в раздел «Play» и смотрим, чем же предлагают занять наше время господа разработчики. На выбор геймерам предоставляется пять комплектов заданий по шесть штук в каждом, и следующий «круг» миссий открывается после успешного прохождения предыдущего. В общем, тут действует давно накатанная во многих симуляторах схема, поэтому подробно останавливаться на ней я, с вашего позволения, не буду.

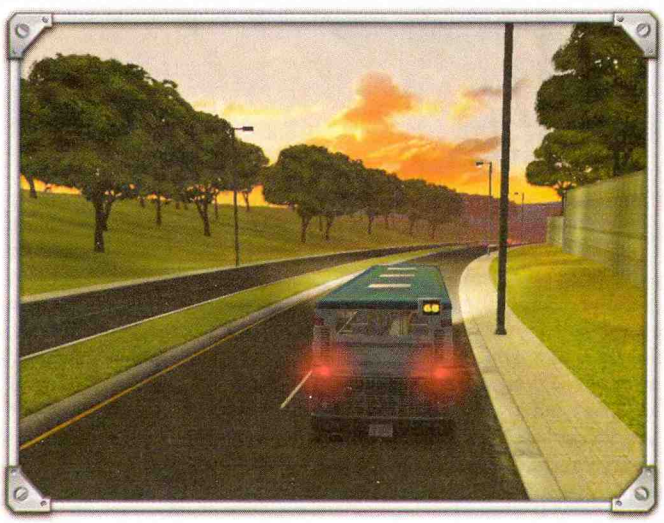
Сюжета, как и положено всякому уважающему себя проекту подобного жанра, нету, хотя некое подобие карьеры все же не помешало бы... Но и его тоже нет :). После кратковременной загрузки нашему взору предстает — кто бы мог подумать — автобус! Остатки нехороших предчувствий продолжают грызть мозг, поэтому первые попытки разобраться в игровой механике Bus Driver`а проходят в постоянном ожидании какой-нибудь лажи... которая, кстати, и не преминула появиться, да еще и не одна. Но давайте о минусах мы потом поговорим отдельно, ибо процесс прохождения оказался настолько затягивающим, что некоторое время на многочисленные недоработки я просто не обращал особого внимания.

Моделей общественного транспорта, которыми разрешено порулить, здесь двенадцать. Отличаются они не только внешним видом, но и характеристиками — максимальной скоростью, грузоподъемностью, устойчивостью на дороге и т.п. Например, в одном автобусе 18 мест для «інвалідів, пенсіонерів та пасажирів з дітьми», а в другом — 24, но если вы перевозите стоящих людей, что, правда, редко случается, то ехать придется осторожнее, так как их вредность прямо пропорциональна высоте головы над уровнем пола. Отношение же транспортируемых к водителю показывается на экране эдакими рисованными рожицами. Главным родом нашей деятельности будет, как и следовало ожидать, курсирование по определенному маршруту с остановками в нужных местах. Заблудиться на локациях невозможно — все цели аккуратно обведены кружочками на мини-карте, а повороты любезно отмечены стрелочками. Что интересно — в распоряжение игрока предлагается целый бесшовный город, вот только любой отход от четко указанного пути жестоко карается, поэтому насладиться свободной ездой не выйдет никак.

Графическое же исполнение можно назвать не иначе как «нормальным». То есть для проекта такой направленности и бюджета оно находится на должном уровне. Симпатичные транспортные средства, слегка квадратные, но вовсе не раздражающие; коробки домов, неплохое небо (за исключением ночного) — все это добавляет плюсы в общую копилку Bus Driver`а. С чем разработчики точно не прогадали, так это с при-

личным автопарком. Тут вам и легковушки, и джипы с грузовиками, и другие автобусы — я даже насчитал несколько видов спортивных и тюнингованных машин. В общем, однообразия в этом плане вы здесь не найдете — город заполнен уймой различных транспортных средств. Поездить нам дадут в любое время суток (можете полюбоваться простенькими, но очень даже привлекательными закатами!), что в дождь, что в снег. И, как ни странно, мир таки кажется живым, за что следует выразить девелоперам отдельную благодарность.

Если вы считаете, что придется гонять на автобусах аки в обычных рэйсингах, то спешу вас разочаровать — здесь балом правит аркадоподобный реализм. Впрочем, он вовсе не мешает вам уподобиться сдуревшему водителю-психопату и разнести все на своем пути. Вот только никакого особого удовольствия вы от этого не получите. Не приедет полиция, чтобы остановить нарушителя, не повыпрыгивают пассажиры, да и повреждений техники совсем не наблюдается — просто вы не заработаете нужного количества очков, чтобы пройти локацию...



Да-да, вы не ослышались — основной задачей, кроме прохождения маршрута, является набор очков. Я знаю, что зачастую это скучно и неинтересно, но ведь перед нами необычный проект. Остается только гадать, сколько труда создатели вложили в «Автобусы», чтобы такое примитивное занятие нисколько не раздражало! Очки начисляются за много различных вещей, которые в целом можно охарактеризовать двумя словами: «хорошая езда». Во-первых, постарайтесь ни во что не врезаться и не делать резких торможений — пассажиры этого не любят. Зато, если они будут счастливы определенное количество времени, вы получите бонус к счету. Не забывайте также о таких простых вещах, как красный свет (правда, со светофорами здесь вообще что-то непонятное творится — зеленый загорается на считанные секунды, так что, стоя даже в небольшой очереди на перекрестке, можно не успеть проехать вовремя) и соответствующий сигнал фарами при повороте или смене полосы.

А еще есть такая интересная и вполне привычная в повседневной жизни штука, как расписание отправлений. Не сделаете ни одной ошибки за целую милю — получите бонус «Perfect mile», будете хорошо соблюдать правила дорожного движения — опять получите бонус, так что поощрительных баллов всем хватит. За различные нарушения, соответственно, очки снимаются.

Перед каждой миссией можно прочитать короткий брифинг про особенности маршрута и его цели. Вам предложат либо доставить в аэропорт спортивную команду, либо ученых на конференцию докатить, а возможно, даже просто развезти школьников по учебным заведениям. Самой занимательной оказалась роль водителя тюремного автобуса — в этом случае можно всячески лихачить (лишь бы в ДТП не попадали), а в качестве прикрытия нам выделяют полицейский вертолет и кучу блокпостов на дорогах. Заключенные же — вообще очень милые ребята. В начале пути их отношение к перевозчику самое отвратное, но стоит во что-то врезаться или очень резко затормозить, они начинают веселиться и добреть. Жаль только, что такое задание нам выдают лишь дважды...

А в основном во время прохождения мы будем спокойно колесить дорогами города и его окрестностей, доставляя народ из точки А в точку Б. С каждым следующим набором миссий маршруты становятся все длиннее и заковыристее, заставляя игрока намного чаще перестраиваться из ряда в ряд и следить за общей ситуацией на дороге (иногда можно даже в пробку попасть). Хотя лично я проходил все карты «на золото» с первого раза и только трижды получал «серебро»; ну, а выбора уровня сложности здесь не предусмотрено. Хотя, может, оно и к лучшему, ведь пыхтеть в десятый раз над какой-нибудь особо трудной трассой было бы слишком нудно — нету просто здесь никакого драйва, поэтому особого стремления «стать победителем» не возникает.

Будем ругать?

Вот, наконец-то, добрались мы и до минусов. Самым главным недостатком, на мой взгляд, является примитивность или отсутствие многих игровых аспектов, что не позволяет назвать Bus Driver серьезным симулятором. Комбинация «светофор / поворотник / не-попади-в-аварию» — почти все, что требуется для успешного завершения любого этапа, а этого, согласитесь, маловато. Также немного режет глаз полное отсутствие пешеходов на улицах и пассажиры-колдуны, которые просто телепортируются с остановок на автобусные сидения и наоборот, хотя как раз это можно принять как должное, делая оглядку на достаточно скромный бюджет проекта. Еще к минусам следует отнести недоступность вида «из кабины», насчет которого, кстати говоря, больше всего и ругаются геймеры на форумах, и какое-то невнятное влияние погодных эффектов на сцепление с дорогой. Почти до самого конца игры я вообще считал, что такого понятия здесь нет в принципе, пока однажды мой автобус конкретно не занесло во время сильного снегопада на горной трассе. Тогда я минуты две сидел и хлопал глазами, пытаясь сообразить, с чего бы это вдруг было прервано монотонное путешествие между остановками. Ах да, чуть не забыл — музыка, как оказалось, присутствует только в главном меню (а очень жаль, кстати :().

Ну вот, основные недостатки вроде бы перечислил (если какие и остались, то особой роли они не играют), поэтому потихоньку будем переходить к выводам.

Дорулился...

Знаете, иногда попадаются такие проекты, которые вроде бы и любимыми не становятся, но в то же время при разговоре о них ощущается какая-то странная эйфория, нагоняющая огромное количество приятных воспоминаний. Подобными стали для меня «Автобусы», ведь как же приятно все-таки уйти от настоящих проблем и просто ездить по большому мегаполису, выполняя рутинную, но такую увлекательную работу! Как при настолько простенькой графике разработчики умудрились заставить меня любоваться природой и городскими пейзажами — загадка. Ах, если бы они еще внедрили в свое детище некое подобие радио из GTA, то я бы вообще тогда не поскупился выдать игре звание шедевра медитативно-расслабляющих игр, а так... просто неплохая наполовину офисная шпила, которая может долго продержаться на винчестерах некоторых геймеров. Возможно, у кого-то Bus Driver и вызовет жуткую антипатию, ведь проект, в общем-то, на любителя, но лично мне он очень понравился. Поэтому финальный вердикт таков: рекомендуется к использованию в вечернее время, когда юзер уже не в состоянии особо думать и годится только для ненапрягающей ерунды — именно в таком случае сей гейм доставит максимум удовольствия. Засим прощаюсь и желаю всем доброго здоровья.

The Maks

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Розробник: Electronic Arts UK
Видавець: Electronic Arts
Жанр: едвенчура
Системні вимоги: процесор 1.6 ГГц, 256 Мб ОЗП, 64 Мб відео.

— Салют! Ти вмієш розмовляти? — запитав Гаррі у гаргуйля.
— Ні! — відповіло кам`яне одоробло.
Гоґвортс, Гоґвортс, гостроворсий Гоґвортс...

Як же все ж таки добре знову опинитися вдома! Скільки вже часу пройшло з того моменту, коли я вперше перетнув поріг найліпшої в світі школи чарів та чаклунства, але й досі замок вражає своєю таємничою величністю та особливою атмосферою. Усі ці вежі, сходи, гобелени ба навіть обладунки лицарів давно стали неначе друзями, до яких так приємно повертатися кожного навчального року. У голові починають оживати спогади про перші три курси, які видалися не лише найзахопливішими, але й найдовшими з усіх. До того ж, у ті часи я ще був зовсім малим шибеником, що нишком прокрадався у будівлі віртуальних світів, доки працівники ДЗВР ловили ґав. Але остання моя подорож до Гоґвортської школи відбулася вже за наказом Департаменту — то було перше справжнє завдання для молодого і тоді ще зовсім зеленого кадета. Та, на жаль, виявилося, що я потрапив ледве не в пекло — гірших часів Гоґвортс ще ніколи не знав. Деградувало майже все, тому після навчання я повертався дуже засмученим і злим.

Нині ж, сидячи у зручному купе потяга, що кілька годин тому рушив з вокзалу «Кінґс Крос», і ласуючи смачними тістечками, які люб`язна тітонька погодилася обміняти на поцуплений у Мохнорила «Ролекс», я сподівався, що жахи минулого нарешті покинули одне з моїх найулюбленіших віртуальних місць. У думках чомусь постійно з`являлося обличчя Талера, яке з хитрою усмішкою промовляло:

— І нащо нам купувати мікрохвильову піч чи власноруч прибирати в кабінеті, коли якийсь кадет може зробити що завгодно за допомогою лише старої ґлюківської палички для чухання спини, яка, до речі, ніколи не проявляла жодних магічних властивостей, доки її по приколу не дали Максу, запевняючи, що вона чарівна...

Ех, жартівники ці агенти — знають же, що я не маю права насилати замовляння поза школою (але вони не знають, що ці забобони діють лише до мого повноліття, хе-хе). До речі, я виявив багато спільних рис між Департаментом і Гоґвортсом — теж велика територія, де навіть чорт ногу зламає, та й мотлоху різного багацько, ничок таємних теж. Свій штатний полтерґейст в нас також є — Мохнорилом зветься, треба його з Півзом познайомити...

За вікном почало сутеніти, отже скоро прибуваємо на місце — час перевдягнутися у шкільну форму. Як нема мантії? Знову? Та це ж один з основних атрибутів чаклунського світу! Ну що ж я вдію, доведеться ходити так, але зараз треба підготуватися, бо незабаром почнеться процес перетворення на головного героя історії, в яку я втрапив. Ой! Ага, на цей раз швидко — зір погіршився, довжина волосся загрозливо зменшилася, а на чолі виріс шрам у формі блискавки. От і все, шановне панство, — тепер я Гаррі Поттер.

Бачене й непередбачене...

Навіть окуляри не змогли виправити мій поганенький зір, тому люди здавалися мені якимись трохи розмитими, та й деталізація усього виявилася не на висоті. Але колись все одно було гірше, тому годі нюняти. Замок знову змінився. Мабуть, власникам подобається весь час робити ремонт і перебудову, але цього разу вони перевершили усі мої сподівання. І хоч тут і не сто сорок двоє різних сходів, та й усі вони ведуть лише в один бік, однак ще ніколи територія Гоґвортсу не була настільки великою. Чудові краєвиди, що відкриваються на виході з приміщення, змінюються затишними коридорами та численними містками між вежами. Різноманітні таємні лази, якими час від часу доводиться користуватись задля скорочення шляху, зустрічаються досить часто, хоча й не всі вони доступні одразу. Придуркуваті портрети, що їх охороняють, постійно патякають якісь кумедні нісенітниці, але, на жаль, їм таки вистачає ще клепки в голові, щоб не позабувати паролі до своїх проходів, без яких повз старперів не прокрастися. Довелося трохи побігати, аби виконати їхні невеличкі прохання чи вивідати секрети у інших учнів. До речі, з координацією моїх рухів чомусь коїться щось неймовірне — чи то не можу нормально зорієнтуватися на місцевості, чи то в двері за два рази не ввійду, ба інколи й взагалі влучаю прокльонами не у той предмет, в який цілив. Дивина — хоч бери та й плач, але згодом звикаєш, і ці дрібниці вже в основному не викликають такого роздратування, як спочатку. Також варто сказати й про те, що деякі унікальні місця з моїх пригод у попередні роки і досі можна відвідати — наприклад, у ванній для старост я знайшов золоте яйце, яке потім змушений був жбурнути з прокльоном у басейн, бо воно так верещало, неначе зсередини когось ріжуть.

Мандрувати замком досить цікаво, але трохи бентежить повна відсутність прибиральників (і де тільки той Філч вештається!), тому що багато речей поламано, картини розкидано — повний безлад. От і доводиться мені, видатному Гаррі Поттеру, замість того, щоби вчитися, ходити й приводити все до ладу. Добре хоч, що за кожну таку добру справу налічуються призові очки, тому й ви дивіться на всі боки — а може, десь ліхтар не запалений? Подекуди можна натрапити й на привида (не дуже приємне відчуття, коли той пролітає скрізь тебе, скажу вам), от тільки веселуна Півза я чомусь ніде не зустрів. А ще у Гоґвортсі з`явилося таємне приміщення, де зберігаються різні нагороди та кульки, схожі на ті, що з пророцтвами. Проте, на відміну від останніх, ці ховають у собі безліч вельми цікавих матеріалів — зокрема інтерв`ю з акторами, які знімалися у фільмі (вони ж, до речі, і подарували свої голоси тутешнім героям). За мною постійно літала Плаксива Мірта й нагадувала, щоб я не забував відвідувати ту кімнату.

Система застосування магії зазнала кардинальних змін і стала більш складною та, як на мій погляд, цікавішою. Якщо раніше ми просто тицяли чарівною паличкою, й замовляння обиралося автоматично, то зараз потрібно вимальовувати символи прокльонів самостійно. Отже, можна на одному й тому ж об`єкті застосовувати різні чари! Це доволі прикольно (заходиш у ґрифіндорську вітальню, підіймаєш у повітря стіл і жбурляєш його через усю кімнату!), правда, на більшість предметів може подіяти лише якесь одне закляття. А взагалі навіть такої невеличкої інтерактивності середовища я чомусь не очікував, тому дуже тішився. Віднині можна нападати на інших учнів у коридорах, але це, на жаль, зовсім не приносить задоволення — жертви одразу кидаються навтьоки. Та й «закатрупити» все одно нікого не можна.

А от чим мене цей навчальний рік і справді розчарував, то це «видовищністю» магічних поєдинків — ну зовсім нічого оригінального й цікавого. Мало того, що справжні дуелі проходять лише декілька разів та під дією «скриптів» (то такі дуже круті чари!), так ще й маємо ми одне-єдине пристойне на вигляд бойове замовляння («Левікорпус»), яке підіймає опонента за ногу у повітря. Від усіх інших ефект однаковий — або впав, або скривився. І де поділися ті добрі старі збочення на манір вирощування гарбузів замість голови? Так, хотів Мелфою пику розквасити, але він все ж таки відкараскався лише не дуже глибоким нокаутом.

Майже весь навчальний рік був зайнятий протистоянням верховному інквізиторові Гоґвортсу — Долорес Джейн Амбридж. Спочатку я вербував членів ДА, які закопали мене своїми проблемами (досить цікавими для вирішення, до речі), потім учив їх різним корисним чарам та прокльонам. Під кінець ми з друзями (Рон і Герміона завжди бігали за мною мов прив`язані, хоча інколи ненадовго до нашої компанії приєднувалися й інші — Луна Лавґуд, Колін Кріві чи ще хтось) взагалі влаштували Амбридж веселе життя, перетворюючи шкільну територію на болото. Та й близнюки Візлі постаралися — їхні феєрверки були просто над-

звичайними! А от битва у міністерстві видалася дуже короткою й закінчилася швидше, ніж я зрозумів, що майже ніяких хоч трохи драйвових подій, окрім дуелі Албуса Дамблдора та Волдеморта, нам так і не показали.

Дуже втішною для мене стала поява (а точніше, повернення) різноманітних міні-ігор на терени Гоґвортсу: тут вам і плюй-камінці, і вибухові карти — навіть зачаровані шахи є! Правда, в останні чомусь дуже просто перемогти (виходячи з того, що раніше я ще не вигравав ні в кого жодного разу). Але це не зменшує інтересу під час гри — фігури старанно лупцюють одна одну й самостійно рухаються по дошці. Шкода тільки, що на мітлі вдосталь погасати знову не дали...

Єдиний, кого він боявся...

Людина сиділа у просторій, але трохи захаращеній кімнаті й щось робила за комп`ютером. У приміщенні було темно, тому я не одразу зрозумів, що дивлюся на самого себе. Той, інший Макс якраз почав друкувати якийсь незрозумілий текст, тому я вирішив підійти поближче, щоби гарненько все роздивитися. Двійник мене наче й не помічав, продовжуючи свою справу, і нарешті букви стали більш розбірливими:

«Розробник боявся ґейм-журналіста? Та нікого він не боявся — просто хотів швиденько попрацювати й заробити купу грошей. Але на цей раз якість продукту зовсім не розчарувала — як не дивно це для гри за фільмом, але в неї таки вклали часточку душі. Можливо, перші три частини й залишаються кращими, але «Орден Фенікса» просто інакший, тому й судити його строго зовсім не хочеться. Мінусів досить мало, єдиний серйозний з них — керування (про графіку не згадуйте — жанр зобов`язує). Отже, я можу з радістю повідомити — проект заслуговує на те, щоб провести декілька вечорів у такому гарному й атмосферному місці, як Гоґвортс. Усім фанам хлопця, що вижив, рекомендую...»

Мене розбудив гамір навкруги — «Гоґвортський експрес» тільки-но зупинився біля платформи номер дев`ять і три чверті. Виходячи з вагона, я зиркнув на своє відображення у шибці та побачив, що звідти мені тупувато усміхається обличчя Макса. Усюди снували учні, котилися валізи та літали сови — я навіть ледве не розчавив ненароком жабку Невіла. Портал мав знаходитися одразу за перегородкою між світом чарівників та світом маґлів, то ж не гаючи часу, кадет ДЗВР попрямував до нього. Але я ще повернусь...

Вассалог при участии Lar`a

Рекс и капитан Немо

Разработчик: Aidem Media (Польша)
Издатель: 1С
Жанр: Quest
Системные требования: P-500 Мгц, 128 Мб ОЗУ, 1Мб видео, 1,1 Гб жесткий диск

Малый зал ДЗВР, в зале стоит гул, рассевшиеся по местам кадеты галдят каждый о своем, над головами летают бумажные самолетики и редкие файерболы. На сцену из-за кулис выходит агент Лар с вантузом в руках. Гул в зале постепенно стихает.

Агент Лар:

— *А ну, слушать сюда,* **о-голь-цы** (наступает зловещая тишина). *Щас сюда, на эту трибуну, взберется младший кадет Вассалог и прочитает вам доклад. Потому что младший кадет Вассалог меня этим докладом уже достал, и я решил, пускай он его хоть кому-нибудь прочитает, тем более, что известно — ничто так не повышает квалификацию кадета, как публичное обнародование отчета. А кадет Вассалог в квалификации ой как нуждается! Вообще он кадет неплохой, но больно уж молодой и неопытный. Его будет иногда заносить. Иногда он будет говорить нелепицы, но в целом... в целом — все там понятно.*

Ну, а на случай, если он чего непонятное сморозит — я вам все буду комментировать. Там разберемся... Ему тоже — важный опыт...

Неожиданно громким страшным голосом:

— А хто будет смеяться, разговорчики разговаривать, дисциплину и безобразия нарушать, и вообще докладчика смущать, того я вот этим вот волшебным вантузом — ЧПОК! И фсе...

В наступившей гробовой тишине агент Лар спускается с трибуны, садится в первом ряду и кричит куда-то за кулисы:

— *Выпускайте Вассалога!*

* * *

О жизни ДЗВРовского кожушка *(очень остроумное вступление. — Прим. Lar`a).*

В ДЗВР, этой замечательной религиозно-здравоохранительно-тоталитарной организации, к каждой вещи подходят очень креативно. Например, педали от руля-джойстика используют в качестве держателя для окна — чтобы не закрывалось, а пустой корпус для компьютера, вместо того, чтобы вложить в него лежащую на столе материнку с прибамбасами (ну, память и процессор, там, дисковод, жесткий диск...), выставляют как препятствие для особо наглых кадетов, пытающихся пролезть в кабинет агента Лара. Но сейчас я хочу рассказать вам о ДЗВРовском кожушке, который, понятное дело, никто не использует по назначению. Им вытирают пыль, используют в качестве подушки или покрывала, моют посуду, намазывают термопасту, наматывают на вентилятор для эффективной работы или, в конце концов, вешают на вешалку как декорацию. Но он не помнит ни одного момента в своей жизни, когда бы его кто-нибудь надел. *(Это на самом деле сложное место. Кто не знает внутренней жизни нашего Департамента, тот ни черта не поймет, какое это остроумное и главное — жизненное вступление; я сам не сразу понял, что за «кожушок». А оказывается — ничего особенного, всего лишь моя жилетка творчого пошуку. Правда, есть такая! И педаль тоже есть! — Бодрящееся примечание Lar`a.)*

В одно раннее утро, когда Департаменту остро нужен был рабочий энтузиазм и как никогда лишним был посторонний шум, ГейМыр по молитвам своего жреца Мохнорыла вызвал страшнейший ветер, который с треском валил деревья на идущих в главный корпус ДЗВР кадетов, являющихся основными провокаторами шума в Департаменте.

Именно в этот день сквозняк вынес наш с вами кожушок через открытое окно, придерживаемое педалями. Долго он тогда летел, пока ветер не принес его к какому-то зданию. Многое он по пути повидал — и трамвай игроградский, и кадетов, томно сидящих у себя дома от страха быть придавленными чем-то основательным, и... короче, много чего повидал он в пути. *(А это очень лирическое место. Так и видится — летит моя жилеточка над утренним старым городом. Внизу жизнь — трамвай звенит... сирень цветет... девушки с кадетами за ручку держась гуляют... Хотя, конечно, все это поэзия, и никуда моя жилетка не улетала. — Очень бодрящееся примечание Lar`a.)*

Как я говорил, завершил он свой путь возле какого-то здания. Точнее, завершил он его в самом здании, прямо возле портала. И, как будто одухотворенный, бедный кожушок запрыгнул в портал, да еще и каким-то замечательным способом блокнотик вел. *(Да! Да! У нас так бывает... Да! У нас, знаете ли, чего только не бывает! — Градус бодрости примечания Lar`a близок к критическому.)*

Я понимаю, воровать нехорошо, но в данном случае это был мой единственный выход. Мне нужно было срочно сдать

отчет, а желания его писать не было никакого — а тут тряпка, подымаемая ветром, победоносно держала на нитках блокнот с логотипом моего здания. *(Это нехорошо, но так совпало, сложилось, мне не хочется, что же делать... — кто знает Вассалога, оценит сермяжную самокритичную правдивость этих строк! — Прим. Lar`a.)* Ну, а что мне делать? Кожух — не одухотворенное существо (надеюсь... а то еще в расизме и дискриминации обвинят — не откажешься), значит, можно облегчить его вес за счет бумажного запоминающего устройства. Перехватив за рукав изделие из овцы, я аккуратно развязал узелочек, снял блокнот и пошел обратно к Департаменту.

А что с кожухом стало? Как говорили свидетели, он влетел в то же окно, что и вылетел, и покорно разместился на вешалке — ждать часа, когда Мохнорыл решит-таки его надеть.

(И горе тогда Мохнорылу!.. В общем, все ясно, история темная, но очень-очень остроумная. Про будни ДЗВР опять же! Правда, весело? (неожиданно обернувшись и страшным голосом) — **А ты куда?! А ну сидеть! Там дальше лучше будет! Я знаю, я читал!** *)*

* * *

Вот, думаете, сидит автор, пожирает «Мивину» с чипсами, получает удовольствие от набивания живота и порчи печенки, и уже мир готов перевернуть, но написать о только что пройденном «Рексе»? Но это все вымыслы. На самом деле игра только установилась, и я, хрумтя сухим хлебушком (тоску прогоняет), пишу в Ворде вступление. Не стоит меня прежде времени обкидывать гнилыми ананасами, дослушайте сначала, а потом приступайте. Ведь я еще хорошо помню две предыдущие игры из этой серии, чего мне стоит вспомнить молодость и написать часть статьи, не закончив игру?

Ох, вы знаете, с каким упоением я проходил «Рекс и Волшебники»? М-м-м... Такой классный стеб над Гарри Поттером и «Матрицей» в одной упаковке, который заставляет смеяться вне зависимости от настроения... А комментарии Крота? Пусть и неразборчиво, пусть голос бедняги явно сделан тем способом, каким металлисты поют свои песни, но зато содержание его комментариев вызывает радостное ржание пролетариев, а также капиталистов, консерваторов и пр. (этот перечень можно дополнить целой кучей других непонятных словечек из лексикона Лара). Помните, как я вам рассказывал раньше? Нет? Ну... тогда слушайте.

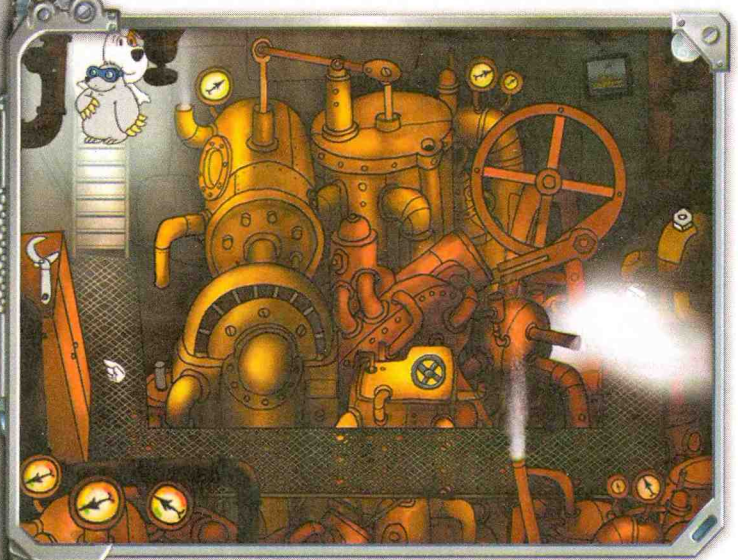
Живет-бывет (серия еще не закончилась :)) храбрый (еще к тому же и немой — за все игры я не услышал от него ничего более осмысленного, чем «ф-ваф!») пес Рекс. Очень любит приключения. Началась вся эта история с того, что Рекс попал в кораблекрушение. Выпал на остров, а тот оказался обитаемым — так Рекс познакомился с Кротом, который своим цинизмом и прагматизмом, смешанным с легким иронизмом и старческим маразмом, не раз спасет жизнь храброму псу. Ну, а дальше... дальше начинаются приключения Рекса и Крота — поиск пиратского клада, освобождение миролюбивой планеты от гнета альтер эго Саддама Хусейна — злого Куратора, спасение волшебной страны Магрицы от полного исчезновения магии в ней, путешествие во времени на диване с эскалаторным ковшом... Короче, в результате Рекс с Кротом попадают в Россию девятнадцатого века, их машину времени раздавливает поезд, они едут в Англию девятнадцатого века — для встречи с Шлафроком Холмсом (ох уж эта дань копирайтам! *(Вассалог, конечно же, знает, что копирайт действителен 70 лет, после чего объект авторского права становится общественным достоянием, и Шерлок Холмс в таком статусе уже давно, это он так пошутил... несколько неуместно. — Прим. Lar`a)*), который, по слухам, может дать дельный совет даже в этой ситуации. В Англии его, оказывается, нет — он во Франции... По пути в страну моды, багетов и Наполеона Рекс падает в море, где его пожирает железная рыба — а Крот, бедняга, должен будет его спасать. Но поход к Шлафроку Холмсу не отменяется — кроме вопроса о путешествии во времени ему предстоит помочь (советом, разумеется) избавить Рекса от Крота... кгм... то есть, из брюха железной рыбы (которая, как можно догадаться из названия игры, и есть лодка капитана Немо). Тут все ролики заканчиваются (да, я таки

запустил игру :)), и управление Кротом дается в руки игроку. *(Тут должно было быть примечание-комментарий, но после слов: «Тут все ролики заканчиваются...» даже у агента Lar`a отвисла челюсть. Надеюсь, читатели поняли, что во вступительном ролике нам кратко излагают «содержание предыдущих серий».)*

В целом «Рекс», как и предыдущие игры серии, — квест классический. Активные предметы, взаимодействие между оными, пиксельхантинг... все есть тут. Но все же назвать игру квестом обычным мозги не повернутся — в игре столько разнообразных мини-игр, что они вытесняют характерную загáдковую *(та-*

кого слова, как и многих других, использованных в этой статье, в русском языке нет, но править у меня уже «мозги не поворачиваются». — Прим. корректора.) составляющую. Рассказываю на примере. Каким мы привыкли видеть классический квест? Нашли предмет, использовали на второй, применили полученное на активную область, получили новый предмет, дали неписю, перешли

на следующий уровень, где игра ведется так же. А в «Рексе» все иначе — все уровни разнообразны, и если вы на первом искали в лабиринте из зданий нужную дверь, то на втором будете подниматься с помощью приставной лестницы по каркасу строящейся (Франция, 19-ый век, не забываем) Эйфелевой башни, обходя бобров-строителей, норовящих спустить вас вниз. Дойдя до ее вершины, вы будете делать нечто кардинально другое (не буду спойлить :)). *(Отставить ухмылочки! Знаю я, что именно кардинально другое, по секрету, сделали бы вы с Эйфелевой башни — а Вассалог, молодая, чистая душа... — прим. Lar`a.)*



Я вообще удивляюсь, откуда у людей столько фантазии — создавать такие мини-игры. Тут они уместны в плане сюжета, но, как на удивление, очень креативны. Да, некоторые повторяют идеи игр прошлого, и за это их можно укорить, но стоит ли? Тут даже если копируется что-то — то копируется так уместно и креативно, что никаких мыслей, мол, «я уже такое видел — боян с бородой до полу, штамп», нет. Кроме того, игру за два часа не пройдешь — но и напрягаться не надо. «Рекс», в отличие от многих-многих своих, скажем так, коллег, игра в меру длинная и насыщенная — тут вы не заскучаете, пока не пройдете все.

Особого внимания достоин юмор игры. Если усадить вместе с играющим еще пару человек, эффект будет гораздо лучше любого КВН`а, уверяю вас! Да, сам Рекс редко шутит, иронизирует — ведь он только в этой части говорить научился, что с него взять? Но Крот или «комментатор за кадром» иногда выдают такие шуточки, что удержаться от смеха невозможно! А рассуждения Крота о том, как плохо быть двухмерным и рисованным, то и дело проскальзывающие в диалогах и комментариях, вообще совершенно нехарактерный для разработчиков и смелый для издателей ход! *(Вассалог — кадет молодой, в классические квесты начала девяностых не играл. — Прим. Lar`a.)*

При всем том юмор здесь совершенно мягкий и понятный всем — нет никакого цинизма, пошлостей, пусть и скрытых — все так, как и положено. Даже лучше.

Еще один очень важный аспект — озвучка. Она исполнена очень хорошо — с первых слов персонажи вселяют те эмоции, что и должны: положительные нравятся, негативные — нет; у лентяя, сангвиника, курицы или свиньи (в игре нет человеческих персонажей — все животные) будут соответствующие голоса. Видно, что к озвучке подходили с особой заботливостью — хотя в нашем случае это заслуга локализаторов, то бишь 1С. Другое дело, что анимаций для каждого персонажа ничтожно мало, и, когда они говорят, то выполняют совершенно одинаковые движения губами... Шепчут ли, плачут — все одно и то же. *(Впрочем, харизматичной стилизации под старые мультфильмы слабость анимации придает только дополнительный колорит. — Прим. Lar`a.)*

О, кстати, по поводу анимации. Кроту и Рексу нужно попасть на корабль, который отправляется в Египет. Зайцами, естественно (нормальные герои всегда идут в обход!). Возле корабля стоит охранник, пропускает лишь персонал с ящиками и пассажиров с билетами. Ящик нашелся рядом, и Крот порекомендовал Рексу кинуть его себе на спину. На что тот отвечает — мол, нет такой у меня анимации :). Пришлось положить им ящик в карман, а на вопрос охранника: «Где ящик?» — ответить, что, мол, в кармане. Хитро, ничего не скажешь :)...

* * *

Короче — перед нами шедевр игрового искусства, с изрядной долей искрометного юмора, замечательной озвучкой и приятным (хотя иногда тяжелым) прохождением. Играть всем!

Вас смущает то, что это — детская игра? О-о-о... Да, тут нет таких «взрослых» фич, как нелинейное прохождение, разветвленные диалоги и три концовки. Но не думаю, что на тяжелом уроне сложности вы одним забегом пройдете игру — через время придется вам переключаться на легкий, чтобы пройти некий особо трудный участок (*хитрый смайл*).

* * *

Молодости, как известно, свойственна тяга к громким словам. Конечно «шедевром игрового искусства» «Рекса» я не назову. Но это действительно удивительно милый, остроумный и очаровательный квест, который придется кстати как детям, так и взрослым.

Душевная игра. Сейчас такое делают редко...

* * *

Ну что, доволен? — спросил агент Lar, рассматривая зал, опустевший после окончания мероприятия. В зале царил бардак.

— Да-да! Так классно было! — кадет Вассалог чуть не прыгал от радости. — Я вам еще обязательно такой же доклад напишу!

Взор матерого агента страдальчески поднялся к небесам. Но вместо них обнаружился потолок со следами рук, ног и надписью: «Здесь был Мохно».

Разработчик: Konami
Издатель: Konami
Жанр: Stealth

Bateau

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Что-то в последнее время я слишком часто стал упоминать в своих статьях (и даже новостях, если их пишу я) «вражеские» игровые платформы aka консоли. Но, братцы, как же их не упоминать после того, как узришь Halo, Devil May Cry и... **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** (уж позвольте мне использовать PS2-название, поскольку все эти «сабстенсы» — от лукавого, то бишь от маркетинговых заморочек, и к сюжету игры имеют самое опосредованное отношение). Но это те игры, которые и сегодня выглядят достаточно технологично, чтобы не отпугнуть потенциального игрока. А вот первая часть **Metal Gear Solid**, несмотря на то, что она в 2000-м году была портирована на PC с подзаголовком Integral, так и прошла для многих игроков незамеченной. Впрочем, оно и понятно, 2000-й год — это эпоха GeForce 2. Освежим память: American McGee`s Alice, Baldur`s Gate 2, Colin McRae Rally 2, C&C: Red Alert 2, Delta Force: Land Warrior, Deus Ex, Diablo 2, Counter-Strike, Hitman: Codename 47, Soldier of Fortune, Tomb Raider 3... Дальше продолжать? На PC тогда вышло много знаковых проектов, и некоторые из них уже успели погостить у нас в «Пантеоне». Зато гораздо более свежий и приятный на вид гость из далекой Консольщины, именуемый Dino Crisis, оказался на редкость тупым экшеном со статичными задниками. Одного этого было достаточно, чтобы косо смотреть в сторону игры, выпущенной в 1998-м году для консоли Play Station, рыночная жизнь которой началась аж в декабре 1994 года. Но самые любопытные и стойкие геймеры были вознаграждены сполна, недаром же MGS считается одной из лучших (если не лучшей) игрой для PS One.

Собственно, Metal Gear Solid в версии 2000 года (портированной на PC) и будет по большей части посвящена эта «ода». Но придется упомянуть и остальные «металгиры», так как сюжет тут значит довольно много (вообще-то, в MGS стоит играть в первую очередь именно ради сюжета), и все части этого сериала очень сильно связаны одна с другой, несмотря на то, что они выходили с большим временным разрывом и на самых разных платформах. Причем большинство из них до сих пор не добралось до PC. К сожалению...

Славные предки

Эта серия игр, равно как и немеркнущая слава их создателя Хидео Кодзимы (Hideo Kojima; как это пишется иероглифами, извините, не знаю), началась в далеком 1987 году с выходом стелс-экшена **Metal Gear**. Изначально платформой, для которой предназначалась эта игра, был японский домашний компьютер MSX, но в 1988 году была выпущена портированная версия для консоли NES, более известной у нас под именем «Денди» (лично у меня был «Сюбор», а многие не шибко переборчивые друзья покупали «три девятки»). Впрочем, для нас этот предок имеет чисто академический интерес, поскольку сегодня оценить все геймплейные инновации Metal Gear просто невозможно. Ну, вы же представляете себе возможности NES?

Впрочем, одно можно сказать точно: уже тогда началась порочная практика «обрезания» портированных версий. В частности, в NES-версии сама двуногая меха, которая и называется Metal Gear, не появляется. Вместо нее игроку нужно взорвать какой-то компьютер, который, ясное дело, не отстреливается даже из пистолета, не говоря уже о ядерном арсенале, которым может похвастаться Metal Gear.

Продолжением серии стал **Metal Gear 2: Solid Snake**. С этой игрой все еще хуже, чем с первой, поскольку она до сих пор не была портирована вообще никуда — есть только версия для MSX2. Впрочем, в составе **Metal Gear Solid 3**, выпущенной эксклюзивно для Play Station 2, Metal Gear 2 присутствует в виде дополнения.

Однако не стоит отчаиваться, поскольку история противостояния Big Boss`а и его генетического сына Solid Snake`а (главного героя всех игр серии, кроме Metal Gear Solid 3 и частично — 2) в Outer Heaven и Занзибаре, грозящемся захватить господство над всем миром (и имевшим на то все шансы — не надо хихикать) достаточно подробно расписана в документах, идущих с Metal Gear Solid. До них можно добраться через меню *Extras*, причем настоятельно рекомендую провести сию манипуляцию перед началом игры — многие нюансы станут понятнее. В частности, почему Солид Снейк так удивился, когда услышал от незнакомого ниндзя в экзоскелете предложение «выяснить отношения» в простом рукопашном бою (причем по геймплею этого босса иначе и не забьешь, поскольку автоматные и пистолетные пули он запросто отбивает катаной).

На этом, пожалуй, остановимся и перейдем к главному блюду сегодняшнего меню, изготовленному, как уже говорилось, в 1998 году и разогретому в микроволновке спустя два года после релиза. Прошу любить и жаловать...

Tactical Espionage Action

Начать придется все-таки не с сюжета (поскольку там стоит только зацепиться за что-то одно, и потом уже фиг оторвешься, пока не напишешь страниц пять ненаучно-полуфилософского флуда с примесями параноидального постмодернизма), а с технологий, примененных маэстро Кодзимой.

После запуска игры и вплоть до первого ролика на движке (а вступительные ролики в Metal Gear Solid рисованные и практически статичные — там главную роль в нагнетании саспенса выполняют голоса актеров) можно даже немного удивиться тому, насколько прилично выглядит эта игра. А ведь несмотря на серьезные архитектурные различия, только представьте — чип Play Station работал на частоте 33.8 МГц, оперативная память составляла 2 Мб, а видеопамять — 1 Мб. На PC с теми же характеристиками даже первый Doom тормозил бы. А тут — вполне приятная картинка, если не придираться к деталям.

Впрочем, ларчик открывается очень просто, Кодзима был одним из первых, кто применил для создания анимации в игре технологию motion capture. Кроме того, сеттинг игры полностью оправдывал мрачные серые тона (благодаря чему не бросается в глаза 16-битный цвет) и минималистический дизайн. Ну, и текстуры «сверхнизкого разрешения» при виде сверху (обычное положение для камеры в MGS) не вызывают раздражения. Разве что снег, выполненный в виде белых квадратиков, беспорядочно носящихся по всей площади экрана, поначалу вызывает снисходительную улыбку.

Более того, в MGS нашлось место даже для приличных спецэффектов — взрывов (ну, на то время приличных) и реализации «костюмов-невидимок», в которых враги (и один друг) выглядели как стеклянные изваяния, преломляющие проходящий через них свет. Правда, на моем компьютере в портированной версии этот спецэффект здорово глючит, из-за чего начинаются неприятные «тормоза», но, право слово, если на Play Station все это добро работало гладко, можно понять геймеров, впечатлившихся технологичностью этого Tactical Espionage Action (как значится в «предзаголовке» MGS).

Правда, когда дело доходит до роликов, все недостатки выпирают наружу, как булавки из головы Страшилы при усиленном мыслительном процессе. Естественно, никакой лицевой анимации нет и в помине, во время продолжительных диалогов рты персонажей не открываются (речь проанимирована «дональддаковским» подрагиванием головы), а текстуры настолько слабые, что у персонажей даже глаза толком различить нельзя. Тем не менее, при должной фантазии на месте малополигональных болванчиков можно представить живых людей. А уж остальное — тут как тут. И мастерская работа с камерой, и грамотное построение сцен, и работа актеров... О, да... Актеров. Частенько приходится слышать в играх некачественную озвучку. Как правило, актеры сильно переигрывают, отчего персонажи становятся откровенно лубочными (да, я снова использую это слово), чуть реже — недоигрывают и просто монотонно зачитывают свою текстовку. Из действительно хороших (пожалуй, в чем-то даже гениальных) озвучек могу припомнить только Mafia. Естественно, в оригинальной версии, где голосом Томми Анжело был актер Майкл Сорвино, а не в небезнадежной, но все-таки и близко не дотягивающей до оригинала русскоязычной версии.

Но вернемся к MGS. Взять хотя бы бессменный голос Солид Снейка (напомню, главного героя большинства игр серии), который принадлежит Дэвиду Хэйтеру (David Hayter). Тут даже без картинки можно понять, что за человек этот Снейк. Первое, что приходит в голову, это слово «мужык» с большой буквы «М»! Сильный, спокойный, гордый, но не идеальный. Причем здорово натерпевшийся в прошлом как от врагов, так и от друзей.

К слову сказать, этот самый Дэвид Хэйтер — тот еще персонаж. Мало ему того, что он внешне чем-то смахивает на гибрид Солид Снейка и Рики Мартина, так он еще отметился в истории масскульта написанием сценариев к первым двум экранизациям X-men, «Королю Скорпионов» и главной ролью в сиквеле к треш-фантастическому мордобою Guyver (я, по правде говоря, там больше не на самого Гайвера, а на его подружку заглядывался). Вот так, господа.

История одной мехи

Так уж повелось, что в каждой серии игр Metal Gear появляется этот самый двуногий мех (или меха — кто его знает, какого оно рода?). Правда, про Metal Gear Solid 3 ничего сказать не могу, там рассказывается история молодого Big Boss`а, значит, по хронологии получается, что технологий, необходимых для создания Metal Gear`ов, у человечества не было. Но за неимением PS2 в MGS3 я не играл, так что не знаю. А в сторонние источники заглядывать неохота — зачем самому себе спойлеры делать? Авось, обзаведусь «Сонькой» и сам все узнаю в деталях...

Так вот, история Metal Gear Solid начинается с того, что бывшие коллеги Снейка из спецподразделения Foxhound с армией Genome Soldiers (а фактически — клонов... ну, не буду выдавать всех подробностей) захватывают секретную базу (Shadow Moses на Аляске), на которой, как оказалось, проект Metal Gear был продолжен. Причем основной особенностью этого, по сути, очень мощного и вездеходного ходячего танка является наличие в арсенале специального типа ядерного оружия, которое не распознается современными системами ПРО, а значит, от атаки такой ракетой никто не защищен. Ситуация критическая, террористы еще после событий в Занзибаре снискали славу людей, не привыкших шутить и разбрасываться пустыми угрозами. Более того, на сей раз они выдвигают совершенно смехотворные требования. Им нужны не деньги, не власть над миром, а всего лишь останки Big Boss`а, благополучно угроханного Снейком в финале Metal Gear 2: Solid Snake.

В лучших традициях голливудских блокбастеров на базу отправляется аж один (но зато какой!) оперативник — не кто иной, как Солид Снейк собственной персоной. Тем не менее, в отличие от все тех же блокбастеров, практически все дружественные персонажи игры советуют Снейку по возможности избегать контакта с врагом. Так что это вам не Рэмбо и не Джон МакЛейн... Хотя посбивать вертолеты из ручного «Стингера» тоже дадут... В общем, не так это важно на самом деле, поскольку сюжет, кажущийся поначалу стройным и понятным, как минимум дважды успеет перевернуться «с ног на голову», раскрывая суть казалось бы малозначительных событий, произошедших немногим ранее.

Скажу только, что вам стоит лишь задуматься над тем, от чего умирают два первых, казалось бы, важных персонажа (имена по понятным причинам не называю), и почему Снейк смог забраться так далеко... Впрочем, вам об этом расскажут именно в тот момент, когда все происходящее будет казаться логичным и понятным.

Ах, да... После финального ролика не закрывайте титры. Там, в конце, сюжет повернется в третий и в последний раз. Но зато так, что к финальным словам Снейка о том, что теперь ему остается просто жить, не задумываясь о смысле жизни, начинаешь относиться по-настоящему серьезно.

В целом, от сай-фай боевичка с элементами стелса трудно ожидать глубоко проработанного сюжета. Пожалуй, поэтому сторилайн Metal Gear Solid и производит такое сильное воздействие на тех, кто изначально настроен скептически. Но ожидать появления по-настоящему трагических персонажей (скажем, не стесняясь, уровня Гамлета) — это уже за гранью понимания простого геймера. А уж представить, что весь трагизм ситуации будет раскрыт исключительно в переговорах по кодеку (специальной рации, вмонтированной в черепушку Снейка)... Ну не укладывается в голове — и все тут!

Единственное, чего нет в MGS, так это проблемы морального выбора. Ну что поделаешь, о нелинейности сюжета в 1998 году можно было только мечтать. Зато местами (нечасто, но крайне уместно) мсье Кодзима веселит игрока. Тонко и со вкусом. Отлично запомнился эпизод, когда Снейку нужно вычислить на базе свою боевую подругу по имени Мэрил, которая переоделась в Genome Soldir`а и расхаживает по базе Shadow Moses, делая вид, что патрулирует свой участок. Внешне ее не отличить от прочих солдат, но тут на помощь приходит уже упомянутый motion capture...

Маленькие хитрости

О большинстве этих «подколок», спрятанных в MGS, пользователи PC могут и не догадываться, поскольку PC — это не Play Station и при портировании некоторые задумки просто не поддаются реализации. Впрочем, достаточно и тех факторов «взлома четвертой стены», которые есть. Кстати, «четвертая стена» — это термин, придуманный для того, чтобы обозначить границу между сознанием игрока в реальном мире и его ощущениями в игре.

Например, сохранения происходят только после того, как Снейк свяжется с Мей Лин, специальным работником спецслужб, и попросит ее записать текущий ход операции. Та же самая Мэй Лин перед тем, как Снейка захватят в плен, сама выйдет на связь и предложит сохраниться. Не советую отказываться, поскольку в следующем эпизоде Снейка будут пытать, причем заранее предупредят о том, что, если он погибнет в ходе пыток, никакого «continue» не будет. Я не то чтобы специально, но проверил. Действительно — никакого «начать эпизод сначала» — полный геймовер.

Дальше — больше. По ходу игры надо будет выйти на связь с Мэрил посредством кодека, но если все остальные персонажи выходят на связь первыми и сообщают свою частоту, то для Мэрил канал нужно вводить вручную. На самом деле его можно подсмотреть на скриншоте, который имеется на обороте коробки с игрой... Ну, а я, простите уж, по-простецки принялся перебирать все 100 доступных радиочастот по очереди. Благо, Кодзима решил не издеваться над геймерами и расположил частоту Мэрил в начале доступного диапазона.

В остальном игра использует специфику PS One и ее фирменных геймпадов с вибрацией. Например, после сцены пытки (которая геймплейно сводится к максимально быстрой долбежке по одной кнопке) на связь со Снейком выйдет агентша по имени Наоми. Снейк пожалуется, что у него болит рука — и, по заверениям игроков-консольщиков, после пытки она действительно болит. Тогда Наоми скажет, что поможет Снейку, и на несколько секунд включится вибрация геймпада, которая действительно действует расслабляюще.

К сожалению, клавиатура не может вибрировать, да и не болела у меня рука — я барабанил по «пробелу» поочередно двумя пальцами...

Остальные шуточки Кодзимы упоминать не буду — интереснее самим это почувствовать.

Ну и хватит, пожалуй. Иначе количество спойлеров может перевалить за критическую отметку... Хотя в случае с MGS, даже зная все наперед, играть интересно. Но не так интересно, как не зная. Поэтому — все.

Не менее славные потомки

Поскольку место, выделенное под «Пантеон», подходит к концу, последующие две части MGS упомяну лишь вскользь.

Главной чертой обеих игр можно назвать то, что Солид Снейк не является в них главным героем, хотя без Дэвида Хэйтера тоже не обошлось. В MGS 2 мы только первый эпизод проходим за Снейка, а затем нашим подопечным становится Райден — молодой (и до одури наивный) оперативник возрожденного подразделения Foxhoud и по совместительству — преданный фанат Снейка, якобы погибшего два года назад. Правда, буквально через полчаса игрового времени Снейк объявится во всей красе, и только бедняга Райден почти до самого финала не будет догадываться о том, что ему по мере возможностей помогает легендарный спецагент.

В третьей части главным героем является Big Boss — генетически созданный суперсолдат. Однако поскольку Солид Снейк является его клоном, то и внешне, и голосом Big Boss будет постоянно вызывать чувство deja vu.

Сюжеты, по старой привычке, не раскрываем. Однако нельзя не упомянуть MGS 4, который на данный момент находится в разработке. К счастью, Кодзима ушел из Konami, чтобы создать собственную компанию Kojima Productions. Поэтому четвертая (и последняя, что немаловажно) часть похождений Снейка будет мультиплатформенной. А уж что нас там ожидает... Ну, чтобы понять шок от просмотренных роликов, который испытали все фанаты серии, нужно самому приобщиться хотя бы к MGS и MGS 2. Чего стоит только... Эмм... Возмужавший Райден!

Да, на прощание скажу всем тем, кто играл в Metal Gear Solid 2, но «ниасилил» первую часть. Товарищи, знайте — те, кто говорит, что сюжет первой части посильнее, чем во второй, правы на все 100%. И даже более того, понять все тонкости отношений в MGS 2, не пройдя MGS, практически невозможно. А главное, вы не сможете оценить всю философскую мощь того бреда, который несет Отакон в начале MGS 2, связываясь с Солид Снейком по кодеку. А оно того стоит, уж поверьте на слово...

TinS

Я ничего не боюсь, или Правила выживания в условиях survival/horror

Все мы чего-то боимся. Темноты, высоты, замкнутых пространств. Фобий существует великое множество, и разработчики компьютерных игр — те, кто любит постоянно о них напоминать. И не зря. Ведь поединок с собственным страхом — самый интересный и напряженный из всех, которые можно испытать. Адреналин в крови, пулеметный стук сердца, горящие глаза и холодная усмешка. Шотган — по желанию. Для новичков в жанре survival/horror — краткий список советов и рекомендаций по выживанию в мирах ужаса и безнадежности.

Примечание: примеры для статьи автор приводит из лучших, по его мнению, игр жанра — Resident Evil 2 и Silent Hill, а также FPS-полукровки Doom 3.

Анализ

Для начала посмотрим на жанр с противоположной стороны. Со стороны разработчиков. Расчет прост — игрока (покупателя) нужно развлечь, игрок должен получить острые ощущения. И страх — универсальный инструмент для достижения этой цели. При правильной подаче он может вызвать прилив адреналина, яростную бодрость, бессилие, панику и многое другое. Но для такого успеха игрока сначала нужно напугать. И вот тут проявляется неочевидная дилемма жанра survival/horror: несмотря на серый налет масс-культуры, все люди разные. Каждый человек имеет свой глубинный страх, замешанный на жизненном опыте и пережитых ситуациях, частично связанный с различными фобиями и религиозными верованиями, с предрассудками, навязанными общественностью. Все это формирует тот маленький черный клубок, готовый поглотить вас изнутри. Не банальный страх темноты или смерти, но что-то гораздо более загадочное и зловещее. Как не бывает двух одинаково прожитых жизней, одинаковых мнений и взглядов, так не существует одинаковых настоящих страхов. Но как в таком случае заставить бояться широкие потребительские массы? Есть две дороги. Одна сулит деньги, другая — славу.

Первый путь — наиболее банальный, простой в реализации и, следовательно, распространенный: игра на подсознании. Внезапно гаснущий свет, медленно, непреодолимо надвигающаяся смертельная опасность, стоны и завывания, замкнутое пространство, ужасные монстры, выпрыгивающие из-за угла. Неожиданности, стереотипы, древние инстинктивные фобии — вот на чем играют разработчики, идущие первым путем. Пыль в глаза, удар под колено, нужно быстрее обрушивать на игрока все новые и новые неожиданности, не позволяя разуму очнуться и перебороть инстинкты. Отличный способ для получения большого количества денег в кратчайшие сроки. Такие проекты — быстро забывающиеся коммерческие однодневки. Серия Resident Evil — редкое исключение из правил: благодаря блестящему исполнению и интересному, хорошо проработанному сюжету, она является одним из канонов жанра.

Вторая дорога требует колоссальных затрат сил и ресурсов, напряженной работы многих профессионалов. А смысл таков: если мы не можем вызвать настоящий страх у людей (для этого нужны индивидуальные игры), давайте сами создадим этот страх. Заглядывая в глубины разума и психики, вытаскивая на свет пыльные вопросы и дилеммы, давным-давно отброшенные и забытые, над которыми страшно было даже задумываться. Бессилие и безысходность, бессмыслие существования, вечное одиночество, слабость, невозможность отличить реальность от обмана... И ты с удивлением замечаешь, что тот маленький черный комок настоящего страха, брошенный в горнило твоей собственной души, меняет форму и цвет, и, преображенный, вновь становится частью тебя. И теперь уже навсегда...

И если проекты первого типа — большой грубый капкан с яркой безвкусной начинкой, то игры второго типа — огромное множество тонких, хитро сделанных, незаметных ловушек. Можно спокойно идти сквозь них, не задевая механизм, но когда-нибудь одна сработает, зацепит тебя, и ты с удивлением заметишь, как меняется мир. Ведь основную часть ловушки ты носишь в себе...

Такие игры — произведения искусства, шедевры. Silent Hill, Alone in the Dark, Fatal Frame, Dark Seed... К сожалению, список очень мал. Практически все игры жанра survival/horror относятся к первой группе, и сталкиваться придется в основном с дешевыми банальными приемами запугивания. Все советы и рекомендации, приведенные ниже, применимы только к этим проектам, ибо ко второй группе советов просто не может быть. Там у каждого своя борьба, каждый сам за себя.

1. Экономия

В практически любой игре жанра survival/horror одним из ключевых способов нагнетания атмосферы является острая нехватка патронов и медикаментов — игрок боится остаться беззащитным пред надвигающейся угрозой. Вспомним Silent Hill, в котором долгое время основное вооружение игрока составляет труба. В RE 2 проблема поставлена немного под другим углом — патронов вроде немало, и попадаются они часто (если знаешь где искать :)). Только вот врагов слишком много. И после стычки с пятью зомбами ГГ мог остаться с парой патронов в магазине, которых даже на толковое самоубийство не хватит. Поэтому — собирать и беречь, хранить как зеницу ока! Если противника необязательно убивать — не трогайте (в случае с медлительными зомби из RE 2 работает на ура). Ежели нет — убейте из самого маломощного орудия, к которому обычно и патронов больше всего. Или, при должной сноровке, забейте оружием ближнего боя. Другое дело — быстрые и опасные противники с высокой живучестью, боссы. Именно для них

вы бережно собирали патроны, поэтому используйте более мощные виды оружия, не экономя боезапас к ним. Главное — быстро и эффективно покончить с тварью, не получив серьезных повреждений. Почти та же ситуация с большими скоплениями врагов: используйте автоматическое оружие, или оружие с большим сектором поражения (дробовики), чтобы не подпустить злую толпу к себе.

Пример.

Начав играть в RE 2, я сильно увлекся. С непрерывной стрельбой прорвался к полицейскому участку (надеюсь, кто-то еще помнит это: «Самое безопасное место в городе»). Для продвижения дальше мне нужно было пересечь комнату задержаний. И тут выяснилась маленькая деталь: в этой самой комнате поселились семь ходячих трупов. И ровно столько же патронов у меня оставалось. Единственный разумный выход — начать с начала. Ха! Мы не ищем легких путей! И я побежал. Пробежать через помещение, полное зомбаков, поверьте, удовольствие еще то. Все равно что на велосипеде ехать сквозь камнепад. Но я справился. И выяснил еще две вещи: в коридоре после комнаты еще три ходячих трупа, и обойти их нет никакой возможности (последнего я, полумертвый, уложил с ножа). А второе: через комнату задержаний, судя по всему, я буду бегать еще раз десять. И я бегал! Не позволил себе тратить боезапас на преграду, которую мог преодолеть и так. В итоге я приобрел навыки бега через толпы зомби при очень неудобных ракурсах камеры.

2. Бдительность

На сегодняшний день для игр жанра survival/horror скрипты являются непременным атрибутом. Внезапно выпрыгивающий из разбитого автомобиля монстр может напугать и сильно осложнить положение. Приходится всегда быть настороже, чтобы вовремя отреагировать на такой трюк. Что еще больше бьет по нервам. А нервные клетки не восстанавливаются! Поэтому знать кое-что о скриптах необходимо.

Скрипт (как само событие) срабатывает, когда игрок активирует триггер (от англ. — «курок, спусковой механизм»). Триггером может выступать практически все что угодно: прохождение определенной точки, нажатие рычага/кнопки (эти два типа триггеров используют чаще всего), количество здоровья/патронов, уровень повреждения босса и т.д.

Итак, первое: если локация чиста и вы не двигаетесь с места, то бояться нечего — вы не активируете триггеры, и враги не появляются.

Пример (Doom 3).

Зачистив очередной зал, можно было смело отдыхать там сколько душе заблагорассудится. И как только я открывал дверь в следующее помещение, из нее вылетали кучи уродов. А в пространстве позади меня открывались порталы, из которых лезли Импы. И так через каждые пять-десять метров! Выработался рефлекс: убив монстра впереди, развернуться и убить того, кто появился из воздуха позади тебя. Такого количества надоедливых (создается впечатление, что у них один скрипт на всю игру) скриптов я не видел ни в одной игре. Вот наглядный пример злоупотребления дешевыми приемами ради постоянного страха игрока. Вместо желаемого эффекта имеем скуку и однообразие.

Вывод: вошли в локацию — осматриваем ее на предмет странных щелей, дыр в стенах и потолке, вентиляционных отверстий и других выделяющихся элементов окружения, из которых может появиться противник. Если таковые объекты имеются, дальнейшие действия: шаг за шагом, медленно двигаемся ко входу в следующую локацию (или к кнопке, брони и т.д.), не сводя глаз с вероятного места появления врага. Цель такого неспешного передвижения — максимальная дистанция между вами и противником при активации триггера и, что главное, вас не застанут врасплох (что произошло бы, если перемещаться бегом). Также вы имеете возможность быстро отступить, если противник слишком силен или многочислен (повторюсь — в Doom 3 отступать нельзя, так как по воле гениальных скриптов монстры появляются из воздуха абсолютно везде, а сзади — обязательно). И последнее — никогда не подпускайте врагов близко к себе, всегда держите дистанцию!

3. Знай своего врага!

Это важно! Для того чтобы выжить, необходимо изучить повадки, методы нападения и слабые места врагов. Это очень сильно облегчит как вашу жизнь, так и их смерть. Зная уязвимые точки, вы экономите патроны. Зная скорость передвижения и способы атаки, вы можете вырабатывать тактики для борьбы с разными видами противников. Часто сбор информации о врагах облегчают документы, в том или ином виде разбросанные по локациям. И помните: хороший зомби — мертвый зомби :)!

4.Огонь!!

В боевых ситуациях все просто. Везде работают старые правила: чем выше — тем лучше; не дай себя окружить; все, что затрудняет движение противника, — хорошо; бегай быстро, стреляй метко; не можешь победить — беги. И еще: бояться можно всегда, но не дайте страху перерасти в панику, ведь это шаг в сторону неминуемой гибели.

Послесловие

Многие говорят, что со страхом нужно бороться, что нужно изгонять его всеми силами. Но я так не думаю. Примите свой страх, взгляните ему в глаза, и вы увидите там себя.

От редакции. По поводу этой статьи в нашей редакции разгорелась непродолжительная, но весьма горячая дискуссия. Например, Ягуар утверждал (и не без оснований, заметим), что хоть автор начал и хорошо, но не сумел развить свои суждения и достаточно четко выявить связь между приемами, используемыми разработчиками хоррор-игр, и естественными человеческими страхами, а также «страшными» штампами масс-культуры, скатившись, в общем, к перечислению геймплейных банальностей. Да, упрек справедлив, такой недостаток имеет место быть. Стоит, однако, добавить, что обусловлен он тем, что автор сразу ушел несколько не в ту сторону, слишком увлекшись романтическим представлением о «настоящем страхе», в то время как большинство человеческих страхов ВООБЩЕ, не говоря уже об используемых «властителями дум», которые задались целью нас напугать, являются как раз «общими местами». Если зрить в корень, боимся мы все по сути одного и того же, а индивидуальные формы воплощения этих общих архетипов на самом деле не так уж важны (хотя вот они-то как раз очень разнообразны, и именно они являются объектом творческого осмысления страха!).

Но все же думается, что эта статья имеет право на жизнь, хотя бы потому, что компьютерные игры как культурное явление нуждаются в более глубоком, не подчиненном сиюминутной выгоде злободневной рецензии критическом осмыслении.

Полагаем, что тема, поднятая камрадом TinS`ом, весьма интересна. Точнее, даже не тема — не страхом единым, — а сам подход к осмыслению игр. Конечно, хотелось бы более проработанного анализа, но лиха беда начало. Если вам, дорогие читатели, подобный угол зрения на игры интересен, присоединяйтесь — пишите, в Авто или же отдельными статьями.

От литредакции. Главное — не бояться страха.

Федор СЕРГЕЕВ

Путешествие Туда и Оттуда

Пролог

Мы сошлись здесь, дабы обсудить наши планы, наши способы и средства, наши умыслы и уловки. Очень скоро, еще до рассвета, мы тронемся в долгий путь, в путешествие...[1]

Для штатных сотрудников ДЗВР отпуск — это то благодатное время, когда можно поиграть в любимую игру не корысти ради, а токмо для удовольствия. Ну, или на худой конец, поехать к морю, сходить в горы или развлечь себя иным доступным образом. Летом все едут в Крым. Я там был неоднократно, и в этот раз понял, что оным пресыщен. Да и в Египет этим летом почему-то не тянет. Нам и здесь довольно жарко.

Почему бы не увидеть что-нибудь другое. Чего еще не видел. Например, замки.

Я знал, что на территории Украины они где-то есть, и довольно много. Но знания мои были туманны.

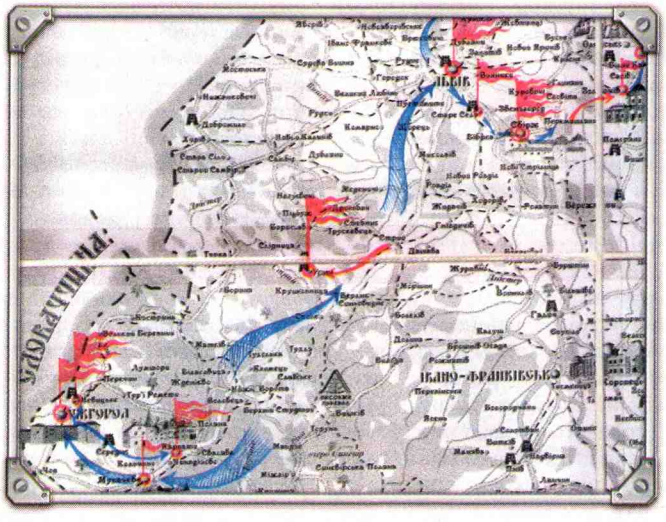
Пожалуй, следует представиться. Зовут меня Федор. Ягуар дразнит Сумкинсом. За мое пристрастие шить сумки. Но я не хоббит. Хотя у меня есть эльфийский плащ, и ноги у меня волосатые. Уверяю вас, это чистой воды совпадение. Я человек. Художественный редактор вашего любимого (надеюсь!) издания.

Путешествие начинается с карты. Год назад в Каменец-Подольском я приобрел карту западных областей Украины, На ней отмечены замки и руины, сохранившиеся до наших дней. Никогда не думал, что их столько. Ну, про Хотин, Мукачево, Меджибож я и раньше знал, ну, еще Генуэзская крепость, что в Судаке. Даже в Киеве имеется Замковая гора, но замка вы там не найдете. Да и во Львове от Высокого Замка осталось одно название. Но стоит взглянуть на карту — аж в глазах рябит. Вокруг Львова и Ужгорода целые созвездия, а в Тернопольской и Хмельницкой областях — просто россыпи! Однако руина руине рознь. От большинства былых твердынь немногое ныне осталось. Башня, полбашни или и того меньше. Как узнать, что же действительно достойно внимания? И тут на выручку, как водится, приходит Интернет. Вот два ресурса, которые оказали мне неоценимую помощь в выборе маршрута: **ua.vlasenko.net**, а также **www.castles.com.ua**. Всем интересующимся рекомендую!

Начало

За синие горы, за белый туман
В пещеры и норы уйдет караван...

Карта есть, примерный маршрут составлен, и даже билет в кармане. В путешествие решил отправиться один. Я никогда не был поклонником коллективного туризма. Спору нет, вместе весело шагать по просторам. Но идти по строго выверенному маршруту, глядя в рюкзак впередиидущего, сгибаясь под тяжестью собственной ноши, мне всегда казалось сомнительным удовольствием. Видимо, я не турист. Скорее, странник. Настоящий турист должен уметь: разжечь одной спичкой костер во время дождя, ходить в лесу строго по азимуту, ориентироваться по карте и еще много чего. Странник — никому ничего не должен. Он идет куда хочет. Не по маршруту, а по наитию. В поход беру лишь самое необходимое. Поскольку места, в коих намерен побывать, заселены и обитаемы, тащить с собой неиссякаемый запас тушенки мне ни к чему. Топор, палатка, котелок, и тому подобная снасть тоже остались дома. А вот без спальника никак невозможно! Одним словом, все мое снаряжение уместилось в небольшой рюкзак.



За две недели я посетил около пятнадцати замков в трех областях Украины. Что-то порадовало, что-то огорчило, что-то разочаровало. Нет смысла утомлять читателя подробным описанием всех своих похождений, поэтому поделюсь лишь самым запомнившимся.

Вообще, в местах, где мне посчастливилось побывать, люди на удивление дружелюбны, доброжелательны, самобытны и самодостаточны. Города и села здесь совершенно не русифицированы, поэтому общался я исключительно по-украински. Проникся. Мое знание языка не столь совершенно, чтобы написать целую статью, однако есть вещи, которые по-русски и не скажешь. Поэтому вкрапления украинского в данном тексте неизбежны.

Через гору и под горой

Горы словно надвигались на них — казалось, до ближайшей не больше дня пути. Темной и мрачной выглядела эта гора, хотя на ее бурых склонах кое-где лежали полосы солнечного света, а за ней торчали снежные пики.

Железнодорожный состав несет меня в Мукачево. Ехать долго, зато красиво. До того я никогда не бывал западнее Львова. Разве что в детстве. Случайно. Когда родители проспали нужную станцию. Тогда нас высадили ночью на каком-то полустанке. И после пришлось добираться назад электричками. Но это не считается.

Нынче же все иначе. Поезд уже миновал Львов, и я прильнул к окну в ожидании Карпат. Вагон наполовину пуст. Рядом со мной в разных купе едут две семьи с детьми, в Воловец. Со временем родители сползаются в одно купе, дети же распространяются по всему вагону. За окном начинают мелькать пока еще невысокие горки, покрытые лесом. *Смереки* поражают своей высотой. Я подозреваю, если эти горы побрить, они станут вполовину ниже.

Погода портится. Каплет дождь. За окном Карпаты. Горы все выше, тучи все страшней. Молнии с грохотом рассекают небо. Все вокруг объято ливнем. Нет картины страшней и прекрасней, чем дождь в горах. Разве что, пожалуй, извержение вулкана.

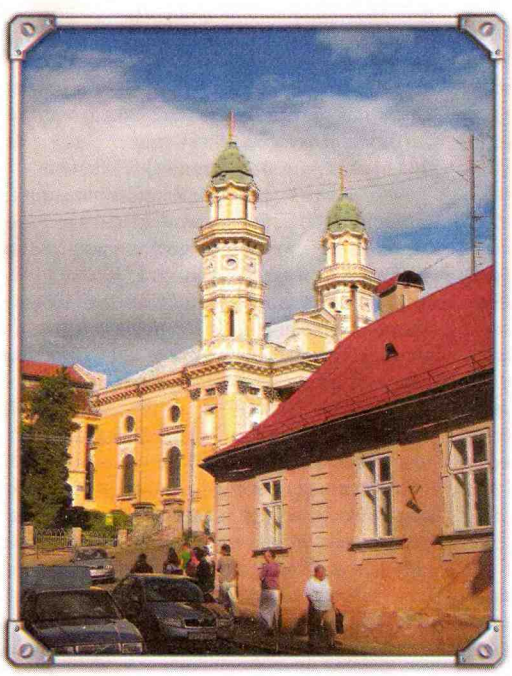
Приближается Воловец, хнычущие дети и стойкие родители, облаченные в плащи и дождевики, покидают поезд.

Вагон пустеет. Выхожу покурить в тамбур. Вагон издает какие-то певучие звуки, подобные пению трембит. Вдруг свет меркнет. И за окном мелькают фонари. Мы въехали в тоннель. Кажется, он бесконечен. Но вот вновь свет, вновь горы и струи ливня с шумом обрушиваются на оконное стекло. Наблюдаю за всем этим с восхищением, почему-то мне не страшно. Постепенно дождь иссякает. Мы миновали грозовой фронт, и небо очистилось. Поезд приближается к Мукачево.

Твердыни Запада

На эльфа-соседа, царя, богача
Трудились они, молотками стуча;
И солнечным бликом в усердье великом
Украсить могли рукоятку меча.

Мукачево город обширный, но низкорослый. Дома в большинстве своем немногоэтажны, пестры и крыты черепицей. Где-то почти на окраине возвышается высокий холм, увенчанный замком.



Имя ему **Паланок**. Издали замок прекрасен. Воплощение мощи и изящества. На Украине подобных ему, пожалуй, нет. Он имеет три уровня оборонных сооружений, два моста, некогда подъемных, окружен широким рвом и мощными стенами. Высоко вздымаются его бастионы, но еще выше башни.

Попал внутрь я далеко не сразу. Когда я преодолел долгий подъем и подошел к вратам, оказалось, что Паланок закрыт для посещения на два дня. Ждут визита Президента всея Украины. Одного взгляда мне хватило, чтобы понять, что приступ замка невозможен, а осада бессмысленна. Что ж, придется отступить. Вернемся сюда позже.

Примерно через час я был уже на автовокзале, и еще минут через сорок в **Ужгороде**. Поиски гостиницы труда не составили — маршрутка подкатила прямо к ней. Номер, который я снял, располагался на седьмом этаже, с балкона открывался замечательный вид на город. За коробковатыми неуклюжими строениями современности краснели черепичные крыши старого города. Замок визуально я обнаружил не сразу, из скромности он спрятался за соседние строения. Наскоро перекусив, приняв ванну и выпив чашечку кофе, я отправился в город.

Старый город отделен от нового рекой Уж. Рекой широкой, но на удивление мелкой. В самом глубоком месте ее — карлику по шею. И на самой середине русла белеют сухие камни. Предание гласит, что во времена седой старины проезжал местами местными светлый князь Святопук Изъяснялович, узрел он реку нелепую и молвил задумчиво: «Да уж, река!..» Иронию история не сохранила, а вот название так и осталось. Уж-река. А потом и город назвали соответственно. Уж город, так город!

Старый Ужгород вызывает самые светлые и теплые чувства. Судя по архитектуре, он построен вольнонаемными гномами. (Пленные гномы угрюмы и злобны, и творенья их таковы.) Дома здесь нарядны, уютны и соразмерны, и обладают тем качеством, которое я окрестил бы самодостаточной цельностью. Большой дом здесь не кажется огромным, но и малый выступает с достоинством. Все они вроде бы похожи друг на друга, но каждый отличается каким-то неброским украшением. Чудный город, что и говорить!

В центре города возвышается Воздвиженский собор. От него улочка ведет к замку. По правую руку — полускрытые зеленью немолодые одноэтажные домики, один другого краше и милей. По левую — дома в три этажа.

И тут вдруг замок! Я не утрирую. Внезапно замок открывается во всей своей мощи. Огромный, грозный и неумолимый, словно Титаник.

* * *

Странные существа водятся в прудах и озерах в глубине гор...

Замок окружен широким рвом, ныне пышно заросшим буйной зеленью. За рвом вздымается приземистая, мощная крепостная стена, сложенная из неотесанных камней. С двух сторон — бастионы. (Всего их пять.) Архитектурные формы скупы и напрочь лишены излишеств.

В замок ведет мост. Проходим ворота и попадаем в сад, живописный и запущенный, во глубине которого стоит

некогда жилое строение замка. Архитектура его тоже без затей, но уже более светская. Внутрь его заходить не советую. Там музей, даже два. Как бы исторический и природоведческий. Дворик замка выглядит так, как выглядит двор провинциальной больницы. А интерьеры музея — и того хуже. Я называю сей, с позволения сказать, стиль *«троєщенське барокко»*. Своды густо украшены аляповатыми и навязчивыми орнаментами. Выглядит нелепо и безвкусно. Что же касается экспозиции, то любая львовская антикварная лавка располагает куда более интересными экспонатами. А вот природоведческий музей, что в южном крыле замка, — совсем иное дело! *Справжня готика!* В полумраке скудно освещенных залов в причудливых позах застыли существа самые разнообразные. И всюду разливается какой-то особый химический запах. Ощущение, словно оказался в обиталище средневекового колдуна, или каким-то чудом проник в бестиарий.

Из темных углов на свет рвутся чьи-то рога, когти, щупальца, копыта. Играет свет на зверином оскале зубов. Гулко хрустит паркет под ногами, и в следующем зале отдаются эхом шаги. Единственное живое существо в зале — смотрительница музея. Столь же неподвижна и безмолвна, как и экспонаты. И это страшнее всего. Лишь взор ее следит за моими перемещениями. Холодок бежит за ворот, и сердце замирает в пятках. Поневоле ускоряю шаг.

Особого внимания достойна богатая коллекция *слимаків*. На соседнем стенде красуется *«жаба звичайна»*, рядом — *«жаба надзвичайна», така ж сама, але велетенських розмірів*. Выхожу на свет словно из склепа. Солнце светит ярко, и это успокаивает.

Мрачная твердыня

Темной и мрачной выглядела эта гора, хотя на ее бурых склонах кое-где лежали полосы солнечного света, а за ней торчали снежные пики.

Под замковой горой находится автостанция, откуда стартует нужная мне маршрутка в село *Невицьке*. Ехать туда не более двадцати минут. Даже меньше. Еще только подъезжая, я заметил на горе выступающую из густой листвы острую, словно клык, башню. Дорога к замку петляет по лесу, но есть и тропа, более крутая, но и более короткая. Почти лестница, ступенями которой служат корни деревьев. Запыхавшись, подымаюсь на холм. Еще несколько шагов, и вот предо мной величественные развалины. Это замок в стиле Horror!

Беглого взгляда хватило мне, чтобы узнать его. Это же замок Франкенштейна! Вне всяких сомнений. Вот главная башня, точно как в фильме, а вот бывшая лаборатория. Лишь на двух башнях сохранилась кровля. На главной и частично на одной из оборонных. Здесь черепица сорвана разбушевавшимся монстром, и словно кости торчат голые стропила. До высокой башни чудище не добралось, и здесь превосходно сохранилась деревянная черепица (*крита без жодного цвяху на самісіньких шурупах*).

После не вполне удачного эксперимента с оживлением умершей плоти, закончившегося, как известно, взрывом лаборатории, замок считался проклятым и более не восстанавливался. Местные жители до сих пор крестятся, если случится проходить мимо, и ни в коем случае не поминают замок ближе к ночи. На все расспросы туристов отвечают загадочно и бессвязно. Существует легенда о турецкой царевне, построившей замок. *Погансьа діва* называют ее. Для замеси раствора она требовала материнское молоко и человеческую кровь. Страшная женщина. Но кончила она плохо.

Замок до сих пор вызывает жутковатые ассоциации. Особенно ближе к закату. Когда острые лучи заходящего солнца окрашивают стены его в золотисто-багровые тона, и глубокие тени ложатся меж ними.

Замок крут! Во всех отношениях: высоки и круты его стены, крутые обрывы окружают его, крутая тропа ведет внутрь, ну, а девичья башня так и вовсе — круче некуда. Все внутреннее пространство заросло травой и кустарником в человеческий рост. Очень много крапивы. Протоптаны узкие бугристые тропы. Находиться там весьма неуютно. Никакого фен-шуя. А я еще и ночевать остался.

Загадки в темноте

Дул ветер, мрачный и сырой,
И вереск гнулся под горой.
Смешала тень и ночь и день
Угрюмой сумрачной порой.
Дул ветер с темных стылых гор,
Под ним стонал окрестный бор.
Скрипел, стонал, во тьме шуршал
Листвы тревожный разговор.

С трашная ночь накрыла руины. Я, не без труда, отыскал место, где можно было расположиться на ночлег. В одном из бывших помещений замка. Крыши там нет, зато стены высоки. Наложил на двери оградительные заклятья, дождался, когда последние туристы покинут достопримечательность, и закутался в спальник. Возможно, здесь водятся призраки, думалось мне. И точно, где-то ближе к полуночи послышались приближающиеся шаги и голоса. Я замер. Похоже, их двое. Один голос резкий и грубый, другой — тихий и невнятный. Духи говорили на суржике.

— Осторожно, ять, ноги не зламай!

— Та бачу.

— Давай сюди, лізь на стіну, — шорох шагов, недолгая пауза.

— Наливай!

Послышался шорох и позвякивание цепей, или нет, скорее, звон бутылки. Звук наливаемой и выпиваемой жидкости.

— Я ото вчора, на оту башню лазив. Ето полный... (*далее следует слово, которое в приличном обществе произнести никак невозможно, однако имеющее бездну значений и выражающее самые радикальные эмоции, поэтому буду приводить лишь примерное значение. В данном случае — выражение восхищения башней, ее мощью и неприступностью*). А ти лазив?

(Невнятное бормотание)

— ...там, (*невероятно сильно*) как страшно. Но я залез, ять! И слез!

(вновь невнятное бормотание, затем позвякивание и недолгая пауза)

— И все равно, башня — это (*выражение наивысшей степени восхищения*)!

— ять, как тут класно!

— Я зараз гітару принесу та буду пісні волати...

Гитары так и не принес, но обещание исполнил. Слов песни я не упомнил.

Буйство духов продолжалось до глубокой ночи. Кажется, я забылся чутким сном. Проснулся ближе к рассвету от странного ощущения. Как будто что-то на лицо прыгнуло. Очень страшно. Лежу и глаза боюсь открыть. Потом все же огляделся, вроде все спокойно. Только душа не на месте. И сон не идет. Лежу, слушаю. Вроде как шаги где-то внизу. Голосов не слышно. Потом заскрипела дверь, колеблемая ветром. Звук протяжный, пугающий. Все бы хорошо, да двери-то в округе ни единой нет. Ветер есть, а двери нет. А она скрипит! Эти звуки мучили меня до рассвета. Когда взошло Солнце, я прошелся вокруг замка и выяснил, что это было. Скрипучая дверь оказалась скрипучей же ветвью дерева. Возможно, и шаги были стуком ветвей.

Продолжение следует

---

[1]Здесь и далее в эпиграфах используются цитаты из книги Р.Р. Толкина «Хоббит, или Туда и обратно», перевод с английского Н. Рахмановой.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР kertis@mycomp.com.ua

МЕНЬШЕ СЛОВ — БОЛЬШЕ ТЕКСТА!

Как было справедливо замечено в постере от МИК, №15, — меньше слов, больше текста. Там еще, правда, было: «Талер, выпей йаду», но с этим мы потом разберемся. Яд не терпит суеты, сначала Авто.

Писем не то чтобы много, их очень много, накопившихся за время отпускного ничегонеделания. Или многочегоделания, но не в редакции и не в Киеве. Потому постараюсь быть предельно краток в ответе на каждое из писем. Возможно даже, конкурс *«И рука не подвела...»* сегодня прозвучит в укороченном формате или же вообще будет безжалостно выкинут за шкирку из данного выпуска.

Начать хочу с крайне интересного письма, в котором автор рассуждает о том, чего позволено, а чего не позволено спецагентам и агентам МИКа в общении с простыми жителями «Игрограда». Пишет камрад **LExX**.

Здравствуй Журнал, здравствуйте Кирилл...

Приветствую.

Я обычный человек нашего государства, с обычным ненормированным рабочим днем, с обычными житейскими проблемами и обычными стандартными ежедневными мыслями в голове: «Как заработать больше денег, что купить, на что потратить свободное время, во что поиграть???»... Конечно, сейчас можно написать шаблонную фразу типа: «Благодаря Вашему журналу я держу четкий курс на просторах игрового океана», но это не так — вы такие не одни, скажу больше: выбирая между глянцем и Журналом, я останавливаю свой выбор... на обоих!

И это правильно. Наш журнал неформатен. Есть форматные журналы. Для широкого кругозора необходимы и те, и те.

Думаю, Вам понятно почему, перечислять преимущества и недочеты изданий в миллионный раз я не буду.

Мне? Понятно.

Ну так вот, собственно, для чего я все это написал? Всему виной Ваша колонка: «На жолой гопе 2», а в частности, фраза про то, что: «все МЫ должны исправляться и исправлять». Позвольте, кто ВЫ такой, что бы указывать мне (человеку, и личности в первую очередь) что делать?!

Редактор журнала, который общается с читателями без вылизывания определенных читательских мест и без указки сверху — КАК мне нужно общаться. Ни для кого же не секрет, что, обидев ненароком Вас, я обижаю потребителя, клиента, который может и не купить журнал в следующий раз. Обижаю кормушку. Обижаю «пипл, который хавает». Потому клиентов (потребителей, пипл) нужно холить и лелеять, изредка осмеивая только самых ярких дураков из их числа. Стандартная политика среднестатистического журнала. Но мне она неприятна. Я предпочту обидеть, но остаться честным. Почему? Смотрим дальше.

Или, может, я, не совсем правильно понял «загадочный» смысл Ваших слов? Исправляться и исправлять должны ВЫ, а я как читатель должен оценить результат, заплатив, разумеется, определенную сумму денег за ваш продукт. Вы-то пишете в первую очередь не потому, что «сердце горит, душа поет», а потому, что Вам, как и мне, хочется и пить и есть.

Неверная вводная. Мы пишем в МИК, потому что мы, вероятно, полные идиоты и фанатики (что, в общем-то, синонимично). За те деньги, которые штатные авторы получают в МИКе (зарплата), в общем-то можно прокормить себя. Но одеть — уже вряд ли. И тем более невозможно содержать семью. Гонорары же получаем крайне нерегулярно. Потому — именно «сердце горит, душа поет», пополам с недоеданием и недосыпанием.

Далее, вполне обоснованно считая, что коммьюнити в МИКе самое дружное и одно из самых искренних на всю территорию Славяностана, я допускаю (впрочем, как и читатели) довольно резкие высказывания в их адрес. Читатели отвечают взаимностью. Однако, заметьте, LExX, в «Жолой гопе-II» я прошелся не только по читателям, но и, в первую очередь, по штатникам, по себе, по начальству... по всем, короче.

Далее. Вы размежевываете понятия «мы» и «вы». Я же считаю МИК-редакцию, МИК-авторов и МИК-коммьюнити единым целым. Вы ратуете за западный способ работы с читателями — когда клиент (то есть читатель) всегда прав. Я же прошу посмотреть на обратную сторону этой праздничной медальки. Никто в журнале (газете, телепередаче), живущем по законам жесткого бизнеса, не будет отвечать на ваши звонки с просьбой сказать, какая игра лучше, N или M. Никто не будет проводить «курсы повышения квалификации авторов», никто не будет собирать коммьюнити и вести его в горный поход по красочным местам горного Крыма, как это сделали Jaguar и Makbet. Потому что если в западной бизнесовой модели человеку за что-то НЕ ПЛАТЯТСЯ деньги, человек И ПАЛЬЦЕМ НЕ ПОШЕВЕЛИТ, чтобы сделать что-то забесплатно. Там это даже не аксиома, а заповедь. Мы же делаем много такого, за что нам не платят ***вообще***. И будем продолжать делать — иначе развалимся, и очень быстро. Потому я и имею некое спорное моральное право просить читателей, иногда в жесткой форме, помочь нам. Как друзей, а не как драгоценных потребителей (не чувствуешь скрытого ругательства в слове ***потребитель***? Многие маркетологи и рекламисты, кстати, называют общую или же сегментированную потребительскую массу ***планктоном***).

Ведь если товар Вас не устраивает — Вы его покупаете? Хм... не отвечайте, я уверен, что нет.

Правильно, не покупаю.

И Вы тоже не поймете слова «Давайте МЫ исправимся», произнесенные продавцом обуви, которая давит и натирает Ваши ноги, — абсурд, ведь так?

Не так. Продавцу обуви я ничем не смогу помочь — я не умею чинить обувь. В МИКе же каждый читатель может помочь тем или иным способом.

Второй вариант: продавец обуви — мой старый знакомый, который продает мне достаточно странную но в целом крепкую обувь, которая не изнашивается. Смогу ли я ему помочь, если он попросит, и если в результате его обувь от этого станет более качественной? Чем смогу, тем помогу, обязательно. Хоть подменю его на заказах, когда он отправится получать на базе новый инструментарий.

А чем его товар отличается от Вашего? Подумайте и не торопитесь с ответом...

Я уже поторопился. Неточность еще и в том, что мы не **продавцы** (обуви, журнала, др.), мы изготовители.

Пять лет назад покупая в розницу сигареты, узнаю, что стоят они теперь не десять, а пятнадцать копеек. Глянув на мое удивленно-огорченное лицо, торговка сказала только одно: «Привыкай!!!»

Пять лет я не курю.

Принципиальненько, но достойно уважения. Сравнивать себя с продавщицей сигарет я не буду точно. Параноидная шизофрения — не самый лучший диагноз.

P.S.: Журнал я не зря пишу с большой буквы. Он этого заслуживает. Всем авторам — пожелание и в дальнейшем черпать столько же вдохновения, как и сейчас, и так же красиво изливать это все на бумаге.

С уважением, LExX.

Спасибо за лестные слова в конце письма. Кстати, на будущее — для нас ты не потребитель, а житель Игрограда ;) Как и все остальные читатели и сочувствующие.

* * *

Следующий камрад, **CHAPAY**, решил подкормить нас порцией позитива.

Здравствуйте Талер и все-все в МиКе!!!

Весь-весь МИК отвечает: «Здрасьте!»

Это старый камрад CHAPAY, который не был на МИК-Портале 2 года и забыл свой логин с паролем. НАКОНЕЦ-ТО Я РЕШИЛ ЭТО СДЕЛАТЬ!!! Я ВСЕ-ТАКИ ЗАСТАВИЛ СЕБЯ СЕСТЬ ЗА ВСЕ ЭТИ 7 ЛЕТ И НАПИСАТЬ ВАМ!!!

Похвально, блин! В этом году вообще интересная тенденция наметилась — люди, читающие журнал с незапамятных времен и никогда не писавшие, покидают свои читательские окопы и жаждут общения. И это объяснимо — с МИКом за последний год слишком много событий произошло.

Я один из тех, кто сделал МИК частью своей жизни. Я не помню точно, что было в самом первом номере, который я прочитал. Кажись, там была статья про THIEF 2: metal age.

А я вот не помню точно. По той причине, что к осени 1999 года знал всего о трех играх — Golden Axe, Civilization I и Heroes III. А шел мне на тот момент двадцать второй год. Ну и ни о каком МИКе, естественно, и слыхом не слыхивал.

И купил я журнал случайно, просто было что-то про компьютеры, тем более про игры, и стоило недорого. Мне тогда было всего 11 лет, но именно с этого момента ВАШ авторский состав, ввел в мою жизнь новый, не побоюсь этого слова, предмет: «Компьютерные игры». Я начал курс «гейм-образования», и не заканчиваю его по сей день. Потом пришел и СНГ-шный глянец, но я всегда больше прислушивался именно к ВАМ.

Для меня всегда был праздник, когда Кертисо-Глюковский дуэт писал про очередной шедевр или когда составляли целые сатирические оперы. Радовал и Ты, Кирилл, со своими квестовскими статьями, от которых я с пола часами не поднимался. Запомнился и Werewolf (Климовский), со своей объективностью и консерватизмом. Конечно же, Maniac, неразлучные Morte&Shaman. Смешно, но никогда не пропускал детские ревью Градовой. Да и вообще, вас столько много было! Но почему вы расходитесь? Я, конечно, понимаю — новые увлечения, шансы, которые появляются после авторской деятельности. НО ВЫ ЖЕ ВСЕ — МИК!!!

Таки да. Все мы МИК. И если кто-то отходит, откалывается или же тихонько отползает в сторону, это еще не значит, что в его организме не осталось этого гадского вируса под кодовым названием МИК. Времена, как известно, меняются, но в одну реку до сих пор можно зайти дважды. Немного ниже по течению во второй раз, но все равно дважды. Иногда пишет Glukk, иногда Maniac, иногда Kertis — все они остаются с нами, пусть не так часто и ярко, как раньше. А камбэков никто не отменял :)

Не хочу преувеличивать но считаю, что страницы вашего журнала уже воспитали несколько поколений геймеров в нашей стране, и Вы задействовали такое понятие, как «гейминг-культура» на нашей родине! Я не буду размазывать слюни по поводу ухода этих двух человек! А ВЕДЬ СКОЛЬКО КРОМЕ НИХ УШЛО! Скажете «колесо жизни»? Я соглашусь.

Так оно ж самое и есть! Солнцеворот. Даже Дункан МакЛауд мучился от того, что он бессмертный, а уж простой журналист, к тому же игровой... Ему в жизни много чего хочется попробовать, жизнь-то короткая. Да и кукушки нынче глуховаты.

С другой стороны смена поколений — природный процесс.

Именно.

Странно, но пока я печатал всю эту чепуху, меня посетила идея. А почему бы вам не выпустить пару номеров с пометкой BACK TO MINE и попросить написать ушедших авторов по статье в стиле ДЗВР! Ведь МИК — это не набор статей, а антология ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СМЕШНЫХ И ИНТЕРЕСНЫХ рассказов!

Нарочно просить смысла не имеет. Так как интересные и смешные рассказы в стиле ДЗВР практически никогда не делались из-под палки, а только в результате нашествия муз и ожесточенного вдохновения. А уж с помощью чего это вдохновение достигалось, когда было все-таки надо — так мы вам свои секреты и раскроем, ага... :)

Конечно, это не все что я хотел сказать. Я еще буду писать, благо, если начал, то уже есть смысл продолжать. Спасибо за внимание и... держитесь, ребята. ВЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НУЖНЫ НАШЕЙ СТРАНЕ!!!!!!!!!!

Служим игровым силам Украины!!! И ждем следующих писем.

P.S. Навсегда запомнил Кертисовский «камрад».

Так и я его часто использую. Больно уж слово хорошее.

* * *

Следующее письмо в общем-то можно назвать стандартным и не печатать, если бы не... Если бы подобные письма не приходили к нам в редакцию с завидной частотой. Сколько не пиши правила вхождения молодого автора в наш дружный террариум, сколько не советуй — все одно, вопросы «А как к вам написать?» и «А правильно ли, что я вам напишу?» следуют. Обижаться — глупо, отмалчиваться и отмораживаться — тоже. Слушаем потому камрада **ZK**.

Привет Талер.

Здорово, ZK!

Пишу первый раз.

См. выше :). Меня радует такой поток писем от старых, проверенных всплесками и кризисами читателей.

Я хотел написать еще давно, да как-то руки не доходили. Я начал читать ваш журнал довольно давно. С 2001 года.

Чуть раньше, чем я начал в него писать.

Он мне сразу полюбился и выделился среди других своей атмосферностью, оригинальностью. Журнал был пропитан идеей... А эта задумка с ДЗВР меня просто захватила. Каждая статья — свой маленький мир, приключения... Каждый номер — праздник. Между прочим, у меня лежит огромная стопка номеров. Я не пропустил ни одного номера и ей не то что покалечить, ей можно и зубра завалить :-)

Главное, ее поднять — а там и на слона можно.

Но со временем, а вернее, с уходом многих старых авторов, МИК стал меняться. Стало пропадать... Не знаю, вроде все на месте и вроде что-то не так. Может, ностальгия меня мучает...

Может, и ностальгия. А может, действительно, журнал двигается в одном, известном только ему одному направлении, а мы только смотрим на морские карты, и пытаемся понять — куда же это нас занесло теперь?

Да ладно о грустном, давай о деле. Ответь на несколько вопросов. Могу ли я прислать свою статью? Напечатают ее или нет? Какие критерии отбора? Или сейчас печатаются только «штатские» статьи, если так, то понимаю. Не буду у вас хлеб отбирать;-)

С поклоном, вечно ваш ZK.

Критерии отбора достаточно просты. Нужно совмещать в себе всего две вещи — знание игровой специфики (журнал-то наш профильный) и, собственно, умение внятно и доходчиво писать. Так, чтобы людям и в мозги, и в сердца попадало. Куда раньше — на выбор.

Далее. В самом начале ***каждого*** номера (3 стр.) публикуются реквизиты редакции, адрес издательства, стафф, телефоны и т.д. Если переписать телефон, перезвонить по нему и попросить к телефону Ягуара — можно достаточно быстро договориться о пробной статье. Тестовая статья на данный момент — это или ***превью***, или ***любой материал по понравившемуся вам проекту***. Во втором случае тестовая статья, скорее всего, никуда не пойдет, но по ней будет виден ваш уровень. В первом же — вы проходите боевое крещение. Сразу и моментально. Так как, в случае хорошего качества материала, превью попадает на страницы МИКа.

Если Ягуара нет на рабочем месте — не расстраивайтесь, рано или поздно он появится. Ваша же задача — упорно и монотонно названивать ему, пока не поймаете. Ибо журналистика, она такая, не только писать и играть надо уметь, но еще и дозваниваться и договариваться.

А насчет тех трех корочек хлеба, которые у нас могут отобрать внештатники — я написал немного выше.

* * *

Ну что, пришло время «Ламерологии»? И не только ее. Слушаем камрада **TinS**.

Здравствуйте, Талер!

Доброго дня, TinS.

Читаю МИК не очень давно — с прошлого Игограда (тогда выиграл пакет с МК, МИК и «Реальностью Фантастики»). И (только не считай, что я пытаюсь льстить тебе) не перестаю удивляться. Ты творческая и неординарная личность (то же относится ко всему коллективу МИКа, но к тебе в большей степени). Почему журналистика? Ты бы мог стать отличным писателем, философом, или писателем-философом. Это правда (ИМХО), ты действительно можешь! И ты сам это знаешь. Так почему?

Однако вопросец. Без литра кефиру так сразу и не скажешь...

Я пытался писать фантастику еще в детстве/отрочестве. До сих пор лежит на пыльной полке огроменнейшая сага в 700 с копейками страниц. Незаконченная. Точнее, я только начало написал — на более не хватило. А потом жизнь закрутила — и забросил... Почему не пишу сейчас? Во-первых, катастрофическая нехватка времени — основная работа (МИК) + подработки + проекты, которые прибыли не приносят в принципе, но бросать которые — значит разуважать самого себя. Так что первое — время. Во-вторых... я не совсем уверен, что смогу сейчас писать на 100% — а штамповать произведения среднего уровня одно за другим — неинтересно. Не мое. Если и делать, то с прицелом на «лучше всех». Объяснил несколько сумбурно, но как смог.

В недавнем авто прочитал письмо Артема. Полностью поддерживаю идею о гейм-девелоперском сайте/форуме. Так что, если необходимо, можете рассчитывать на помощь меня и моих друзей (мы — КПИшники, ФИОТ). Правда, наше мастерство, как программеров, пока не очень впечатляет (1 курс и 3 класса с продвинутой информатики в школе), но, чем сможем — поможем. Обращайтесь.

Это все нужно обмозговать. И очень даже может быть, что обращусь — возможно, вы понадобитесь IGDA Ukraine.

Да, вам там волонтеры на Игроград нужны? Знаю что очень рано, но все равно интересно! Где записаться?

«Игроград» — отдельная история. О нем будет сообщено позже.

И последнее — **«Ламерология»**

StarCraft

Мэйн, основа — *так называют либо Главное здание, либо основную базу.*

Подсоска, карман, экспанд — *побочная база, основной задачей которой является сбор ресурсов.*

Раш (от англ. — спешка) — *молниеносная атака в самом начале игры. Чаще всего практикуется зергами.*

SCV раш (SCV — строительный юнит теранов) — *атака всеми доступными SCV и 1-3 пехотинцами (Marine). Основной элемент — SCV не дают рабочим противника добраться до маринеров, выступая в роли живого щита. Маринеры выполняют остальную работу — расстреливают рабочих и здания. Тактика придумана корейцами и используется на первых 2-3 минутах игры. Требует максимального микроконтроля (правильное управление каждым юнитом в боевой ситуации).*

Дроп (от англ. — сбросить, уронить) — *десант войск с помощью грузовых кораблей — дропшипов.*

Сидж (от англ. — осада) — *режим стрельбы терановского танка, в котором он не может двигаться, но стреляет очень далеко и больно.*

Батон — *протосовский Carrier (Носитель).*

Молот — *терановский Battlecruser (Боевой крейсер).*

Собака — *зерговский Zergling (Зерглинг).*

Научка — *терановский Sciense Vessel (Научное судно).*

Сопли — *терановские здания, Suply Depo, которые обеспечивают прирост армии.*

Хавчик — *максимально возможное количество юнитов.*

Фотонка — *протосовская Фотонная пушка, основной элемент обороны.*

Подсветка — *возможность одной из пристроек к терановскому главному зданию. Открывает небольшую область карты на несколько секунд, показывая невидимые и закопанные юниты.*

Сплэш — *тип атаки, наносящей повреждения на площади.*

Тех — *тактика, основанная на уходе в оборону, с целью достижения технологического преимущества.*

Харас — *тактика подрыва экономики. Войска приходят на базу противника с одной целью — убивать рабочих.*

Оставшиеся имена и названия являются либо английским оригиналом, либо их русским переводом. Возможен уменьшительно-ласкательный оттенок.

С уважением, TinS.

* * *

Следующее письмо не требует комментариев (кроме одной корректировки), т.к. больше похоже на запись в гостевой. Но мнение, однако! А мнениями пренебрегать нельзя.

Привет, Кирил... или Мохнорыл, не знаю, кто сегодня у аппарата. В общем — привет Таллер.

Кирилл пишется с двумя «л», а вот Талер с одним. Это на будущее, на недалекое будущее... Привет, в общем!

В одном из Автоответчиков кто-то высказал мысль, что МИК может превратиться из журнала для геймеров в журнал для девелоперов. Такая тенденция сейчас действительно наблюдается, и, если честно, меня это только радует (не знаю как остальных). Было бы неплохо иметь такой атмосферный девелоперский журнал. Успехов в этом направлении.

З.Ы. Еслу вдруг захочется сие письмо напечатать в журнале, подпиши его не моим именем, а ником Pipec. Спасибо!

Понял. Так вот, за девелоперов вместе с нами только что радовался камрад **Pipec**, и я, в общем-то, его очень поддерживаю. Однако же спешу успокоить адептов игровых массивов — полностью девелоперским журнал не станет, и контрольный пакет акций останется за компьютерными играми.

* * *

Будем потихонечку-полегонечку завершать достаточно свежим письмом, автор которого креативен до умоопупения. Хотя бы ником... Хотя, и не только им. Камрад **БеС мАсков огурцофф** (*в девичестве — BrainOutside*).

Привет, Талер! Жму руку тебе и лапу Мохнорылу.

Мохнорыл машет из вентиляции. Я, само собой, ответно жму руку.

Пишет тебе ваш закоренелый читатель BrainOutside, и письмо будет про спецвыпуск (что не удивительно)... фух... вроде все... теперь собственно письмо.

Закоренелый читатель — отличная фразочка, надо будет запомнить ;)

Когда я покупал Спецвыпуск по шутерам, то, признаюсь, настроен был критически (и скептически, наверное, тоже). Ну, не ожидал я от этой затеи ничего хорошего, а тем более, интересного, а после того как увидел, что История шутеров на 19(!!!) полос, то вообще впал в ступор и отложил журнал в сторону (до лучших времен).

А чего там говорить? И я опасался — справится ли обновленный состав МИКа со спецом. Спецвыпуск — он как посвящение в агенты, а то и в спецагенты, не меньше.

Потом немного подумав, я решил все же рискнуть и прочитать все, что вы написали (жаль, что ты, Талер, только в Бензо отличился. ИМХО, мой любимый автор).

Не только ;)

Короче, я в шоке! У вас получилось! Ура! (три раза и чепчики в воздух побросали, я сказал (smile)). Жму руку, всем кто трудился над спецвыпуском!

Ужасно рад твоей оценке спеца, и горд за наших ребят.

Кемперу и Lar`у отдельное спасибо за Историю, мне, правда, было интересно! Немного зазевался на статье про сегодняшние шутеры (Bateau, ты уж прости, но с видеокартами и шейдерами явно перестарался), хотя Bateau полностью реабилитировался в статье про О.П.Е.Р.А.Ц.И.Ю.(я очень ржал, и так я не ржал давно, за это еще раз спасибо). Ну, вроде все... ах, да, нельзя обойти стороной тот факт, что в выпуске отличился сам Glukk (значит ли это, что, может, и Кертис скоро отличится, а?). Нельзя забыть и про статью Xolotl`а (значит ли это, что рубрика Психоделика станет постоянной? (smile)). Теперь все! Творческих успехов редакции МИКа! Ждем спецвыпуск по стратегиям:)

Lar, Demon — ну, вы в курсе...

З.Ы. Твоя фраза: «На нем не было лица, на нем была рожа», имеет все шансы стать народной :)

И действительно — получилась фразочка!

З.З.Ы. Ты, наверное, в отпуске, так что письмо пишу в рельсу, но все же....

Рельса отозвалась!

З.З.З.Ы. Почему обошли стороной серию Дельта Форс, в свое время 1 и 2-ая части были моим любимым занятием?

Отвечает Jaguar: Почему? На самом деле можно было бы придумать кучу всяких отмазок и отговорок, но тем не менее... Забыли, просто забыли. Когда в голове крутится огромное количество игровых проектов, постоянно что-то теряется или откладывается «на потом». Естественно, вспоминается все уже после сдачи материала.

За Delta Force нам самим очень стыдно, мы каемся и просим фанатов бить нас хотя бы ногами.

С надеждой на лучшее BrainOutside.

На этой вот каятельной ноте и будем заканчивать сегодняшнее «Авто». Кто читал — тот молодец, кто не читал — прочитает потом. В завершение: насладитесь отличной карикатурой-пародией авторства **Darth Roman. Jaguar`а** обули, у **Bateau** вторая голова стала шрековской, я вообще сменил пол, что обидно и крайне досадно. А больше всех не повезло **Lar`у**...

ВСЕБІЧНА
ПІДТРИМКА

МУЛЬТИПОРТОВІ
ПЛАТИ
PCI

виробництво
сервіс
гарантія

IC BOOK
htt://icbook.com.ua
тел. 467 6334, 467 5324

НАШІ ПАРТНЕРИ

Промрегіон м. Київ, (044) 244 9620
Сінтал м. Донецьк, (062) 332 3761
Micom Technology м. Київ, (044) 416 4585
TEAM Ltd. м. Вінниця, (0432) 53 1717

IT ПАРК
бережіться піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ

Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Зголоднів за потужністю?

Пропозиція для справжніх гурманів

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

artline X²

персональний комп'ютер

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

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

2999 грн*
Спеціальна ціна

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

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

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

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