Мой Компьютер
Игровой

ИК

19 285
1 2007
Октябрь



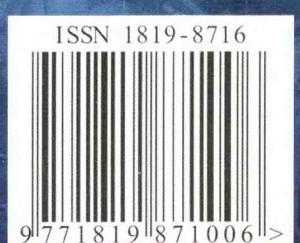
стр.29
BIOSHOCK

стр.22
MEDIEVAL II TOTAL WAR™ KINGDOMS

MEDAL OF HONOR™ AIRBORNE
стр.18

стр.14
FABLE 2

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 МУЛЬТИМЕДІА

З питаннь партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

Захистити Землю чи знищити її – вибір за тобою

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

Розбий жалюгідну армію людисьок



Війна світів ще ніколи не була такою красивою!



Захисти Землю від інопланетного загарбника!



© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2005 Id Software, Inc. Всі права захищені. Гра розповсюджується компанією Activision Publishing, Inc. згідно ліцензійної угоди. Гра розроблена компанією Splash Damage Ltd.
Enemy territory QUAKE Wars і ID є торговими марками Id Software, Inc. Activision є зареєстрованою торговою маркою Activision Publishing, Inc.
Всі інші торгові марки та найменування є власністю їх законних власників.

1С:Мультимедіа, Ворожі території. Війни Квейк, Фірма "1С, АйДі Софтвер, Активіжн, Сплеш Демедж Лтд.

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
✓ 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. 5-11
ZK & Raven
Escape from Paradise City стр. 12
Sitael
Team Fortress 2 стр. 13
The Maks
Fable 2 стр. 14-15
Варсонофий КРОЛИКОВ
Empire Earth III стр. 16-17
Вирджин КЕМПЕР
Medal of Honor: Airborne стр. 18-21
Алексей ТУР aka leprecon
Medieval 2: Total War — Kingdoms стр. 22-23
Дзирт До'Урден
Twilight World (Сумеречный мир) стр. 25, 28
Елена ВАНИФАТОВА
Постер стр. 26-27
Lar
BioShock стр. 29-33
Bateau
Lost Planet стр. 34-39
Bateau
«Алиса: Английский в Стране Чудес» стр. 40-41
Алекс ДЖАГ
«Тупой Дозор» стр. 42-43
Karl GRAFFOMAN
Ни о чём стр. 44-46
Кирилл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№19 (285), 01.10.2007
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

...хорошо забытое старое

(начало заголовка см. в текущем «Автоответчике»)

Все новое есть хорошо забытое старое.

Октябрь-ноябрь 2006 г. Из Департамента уходят лидеры, легенды и мифы, кормчие и бортовые, рулевые и просто вперед смотрящие, неувядающие душой и печенью **Tom/DOC/Kertis** и **Александр Glukk**. На главной площади Игрограда перед зданием ДЗВР собирается стихийный митинг, грозящий перерасти в массовые беспорядки, в количестве десятка тысяч человек. **«Ситуация «#1»** по внутреннему коду Департамента.

Гордый и в то же время перепуганный открывшимися перспективами Кирилл Талер выходит на балкон, дабы хоть как-то повлиять на паникующую игроградскую толпу, собравшуюся у стен ДЗВР. Талеру плохо, потому что всю ночь перед этим оставшийся агентурный состав с танцами и карнавалом праздновал уход Kerti... точнее, скорбел по двум великим спецагентам. Скорбели так, что около 7.00 заснули лицами в специально недоеденных салатах. Jaguar спал лицом в костях курицы...

«Все пропало, шеф!!! Все пропало!!! — орет кто-то из толпы — *Кертис ушел, Глюкк ушел!!! Мы все умрем!!! Игрограду конец!!!»*

«Умрете-умрете! Конец-конец!» — довольно подтверждает чей-то далекий и авторитетный голос, доносящийся из-за пределов обозримого пространства...

«Я не знаю, кто тут, блин, умрет, но мы не собираемся...» — отвечает Талер, который, конечно, не очень уверен, но, в целом постарается...

«Автоответчик теперь исчезнет! Никто не будет отвечать на письма!!! Аааа!!!» — из толпы.

«Это как это не будет? — недоумевает Кирилл. — *А я сейчас что делаю? Отвечаю? Отвечаю!»*

«Талер, ты конечно крут, не спорим, — доносится из толпы голос, которого истерика коснулась не очень, — *но Кертиса с Глюкком тебе не заменить. И не пытайся...»*

«А я и не пытаюсь... — возражает Талер, — *я собой буду».*

«Аааа!!! Тогда точно все пропало!!! — оживляется толпа. — *Ты же полный отстой!!! С тобой мы все пропадем!!!»*

«Во-первых, я не полный, а худой отстой, — резонно возражает Талер, — а во-вторых — *есть здесь хоть кто-то, кто не считает меня худым отстоем?»*

«Еееесть! Ты не отстоооооой! — отзывается достаточно внушительное количество голосов, причем, короткие «ты» и «не» проглатываются, зато долгий и душевный «отстоооой!!!» победоносно звенит в вышине, пугая нечаянно пролетающих птичек... — *Ты лууууууччший!»* — исправляется внушительное количество.

«Да и не худой! — вторит внушительному количеству кто-то. — *Вон, какую ряху отъел за последний год»*

«Небось, на наши гонорары!» — доносится из стройных и патриотично настроенных рядов кадетского корпуса. Патриотизм кадетов выражается в том, что за ДЗВР они готовы порвать кого угодно. Хоть само ДЗВР. Точнее, прежде всего — ДЗВР. Но в первую очередь — бухгалтерию...

«Нет, ваших гонораров я не трогал. Это со мной Мохнорыл по-братски делился. Весь год...» — Талер начинает потихоньку закипать.

Кадеты плотнее сдвигают поредевшие за лето ряды. Толпа озадачивается и явно набирает сил для нового камлания...

«Я теперь точно журнал читать не буду... — раздается в тишине одинокий голос взрослого митингующего, — *статьи Kertis`а и Glukk`а это последнее, что заставляло меня покупать МИК в последнее время...»*

«А никто и не заставляет...» — начинает Талер, но тут его прерывает хриплый вой самой темноты, под личину которой удачно замаскировался Мохнорыл: *«По уходящему солью — плиии!!! Снайпер, зарядите плазмашотган солью и хорошенько прицельтесь!»*

«Тихо, жывотное! — отменяет приказ Талер. — *Что мы, звери, что ли, солью по читателям палить?! Снайпер, зарядите плазмашотган по-гуманному, кубиками сахара — и, не особо целясь, по уходящему камраду!...»*

Толпа, услышав приказ, оживляется...

«Так! — Кирилл поднимает вверх руку, призывая камрадов и камрадок к спокойствию. — Выживших после снайперского выстрела нерафинированным сахаром из плазмашотгана я сейчас начну радовать. А пока снайпер целится, начну радовать даже тех, кто не выживет. Так, на будущее...

Оглашаю ближайшие шаги новой редакции. Во-первых, в течение нескольких месяцев ВСЕ задолженности по гонорарам будут выплачены. Во-вторых — вводятся новые рубрики. В-третьих, больше внимания уделяется молодым и начинающим авторам... В четвертых...»

Толпа воодушевленно внимает. Успокаивается даже вечно недовольный всем (бухгалтерией и Мохнорылом в первую очередь) кадетский корпус. Снайпер от переполняющих его чувств мажет и пускает салют из кубиков нерафинированного сахара куда-то в небо.

Вечер. Толпа, воодушевленная пламенной (что характерно) и рациональной (что крайне удивительно) речью, благостно расходится. Где-то в ветвях старого дерева переливчатой трелью услаждает ухо усталых кадетов мелкая пичуга. Дерево вспоминает, как под него ходил по неотложным делам сам Ян Эндрю, и натужно вздыхает всеми могучими корнями. Наспех покрытые червленым золотом облака лениво и грузно движутся в сторону ночного будущего. Под облаками в поисках пропавшего в небе сахара пролетает нестройная стайка социально несознательных медведей. На дворе осень, 2006 год. Скоро наступит новая эра расцвета МИКа...

* * *

Да, мой юный камраден. И не очень юный, и совершеннейше уже взрослый. Времена движутся по спирали. И вот уже на дворе, и на улице, и на площади, да и за городом, далеко за городом, там, где горячие крымские степи колышут наши воспоминания, — осень. Желто-багровая пора 2007 года. И снова читатель вываливает все свое недопонятое **Я** на центральную площадь Игрограда, где колышутся транспаранты и лозунги. И опять истерика выгрызает дыры в трепещущих сердцах. Все цикличено, все по кругу... И все жители смотрят на заветный балкон. Кто же выйдет на этот раз, дабы успокоить волнующуюся после **ухода Талера** публику? Кто скажет, что и без него МИК так же смело будет рассекать волны девелоперского океана, кто принесет новую жертву стоглавому ГейМыру, отдав себя на растерзание неофициальной должности «старший редактор»? Ягуар? Bateau? Да, конечно же, Bateau!.. А может быть, Lar?!

И тут...

(Логически-информативное завершение см. в текущем «Автоответчике».)

Игровые новости

Мы вне любого банча?

На днях компания *KDV Games/К-Д ЛАБ* анонсировала продолжение стратегии в реальном времени «Периметр». Новая инкарнация одной из самых оригинальных игр этого жанра за всю его историю получит название **«Периметр 2: Новая Земля»**. При этом разработчики обещают удивить игроков новыми геймплейными находками, призванными дополнить и видоизменить принципы оригинального «Периметра». Кроме того, появятся совершенно новые элементы. В частности, игроку предстоит вести археологические раскопки для поиска неких таинственных «пси-кристаллов» (что это такое, пресс-релиз умалчивает). В угоду современным веяниям появятся также и ролевые элементы, а сюжет будет подаваться некими загадочными «оригинальными методами».



Все это, конечно, чудесно, но вы же помните основную проблему «обновленной» KDV? Верно, без КранКа это уже немного не та команда, а «водораздел» можно смело провести по линии «Периметр»—«Maelstrom» (впрочем, не стоит отбрасывать влияние *Codemasters*, ответственной за концепцию и сюжет Maelstrom). Ворошить старое не станем, заинтересованные смогут легко найти аргументы «за и против» К-Д ЛАБ без КранКа, но опасения по поводу геймплейных инноваций, вводимых без непосредственного участия идеолога и главного геймдизайнера оригинального проекта, остаются. Зато с сюжетным наполнением все должно быть в порядке, поскольку за него по-прежнему отвечает Михаил «ChSnark» Пискунов, известный нам не только по первому «Периметру» и его аддону, но и по диалогам из самих *«Вангеров»*.

Технологической основой новой стратегии станет VistaGame Engine, неплохо зарекомендовавший себя в приснопамятном Maelstrom`е (что ни говори, а визуально игра выглядела неплохо). Естественно, с доработками и улучшениями.

Пока что проект финансируется фирмой *1С* (издатель на территории СНГ) и самой KDV, что, скорее, хорошо, чем плохо, ибо заграничные издатели как-то не шибко положительно влияют на «наши» проекты (вспомним хотя бы матерый фича-кат в «Сталкере»)... Впрочем, дата релиза пока тоже не объявлена, поэтому у разработчиков еще есть время на поиски хорошего издателя за рубежом.

Оригинальное название

Одна из самых успешных игр жанра FPS последнего времени в результате очередной чехарды с правами на различную интеллектуальную собственность грозится заработать стойкое раздвоение личности. Речь идет от шутере **F.E.A.R.**, который был в свое время разработан компанией *Monolith Productions* (хорошо известна благодаря серии *N.O.L.F.* и движку LithTech, долгое время успешно конкурировавшему с технологией Q3 и Unreal). Но на то время Monolith принадлежал концерну *Vivendi*, а с 2004 года студия перешла под юрисдикцию *Warner Bros.*

Все права на торговую марку F.E.A.R. остались во владении Vivendi, поэтому работа над аддоном, получившим подзаголовок **Perseus Mandate**, идет своим чередом. Над ним трудится студия *TimeGate*, об успехах которой можно было судить по первому аддону к F.E.A.R — *Extraction Point*. Впрочем, даже обычно завышенные обещания маркетологов из этого стана не выглядят слишком многообещающе. В Perseus Mandate добавится всего несколько уровней (многие локации останутся старыми — «в наследство» от оригинала и первого аддона), новое оружие и враги. Единственным заметным нововведением должно стать появление напарника, управляемого искусственным интеллектом.



Конечно, Monolith тем временем тоже не собирается сидеть без дела и работа над новым проектом кипит вовсю. Уже даже название подобрали — **Project Origin** (окончательное решение было вынесено на суд самих игроков посредством интернет-голосования). Что же касается самой игры, то несмотря на отсутствие прав на название «F.E.A.R.», за студией Monolith остались все наработки по игре, включая персонажей, сюжет и так далее. Поэтому сторилайн Project Origin будет прямым продолжением событий, произошедших в F.E.A.R.

Собирается ли Vivendi продолжать серию самостоятельно, либо просто продаст оставшиеся права Warner`ам после релиза аддона, пока неизвестно. Впрочем, тут ситуация всяко получше будет, чем между JoWood и Pluto13/Pirahna Bytes...

Народ просит добавки

Аволю народа надо исполнять, даже если ты не гарант Конституции, а всего-навсего простой разработчик/издатель компьютерных игр. Поэтому к осени-зиме уже по старой традиции кроме релизов давно ожидаемых топ-проектов активизируется выпуск разного рода аддонов и дополнений. О *«Космических Рейнджерах 2: Доминаторы»*, которые обзавелись не то аддоном, не то большим патчем, мы уже писали в прошлом номере, поэтому продолжим список остальными «добавками».

Первым блюдом у нас будет аддон к космической стратегии с сильным ролевым уклоном **«Звездные Волки 2»**. С подзаголовком **«Гражданская война»** прямо к концу этого года ждите новую историю из этой вселенной, напрямую связанную с событиями из первой части игры. Сюжет будет позволять нелинейное прохождение, добавится новая сторона — космофлот Новой Империи, а также, как обычно, новые корабли, новое оружие и так далее. В общей сложности игровой мир будет представлен более чем 80-ю звездными системами, так что будет где разгуляться бывалому звездному волку. Ну, а самым преданным фанатам, готовым отдать любимой игре все самое дорогое, на сайте **www.elite-games.ru** разработчики (собственно, сама студия *Elite Games*) предлагают пожертвовать свое собственное лицо на благо проекта. Требования к фотографиям вполне демократичны. Нужно, чтобы на ней было хорошо видно ваше лицо и размер файла по меньшей стороне составлял не меньше 200 точек. Ну и, конечно же, фотография должна быть цветной.

Правда, разработчики заранее предупреждают, что не гарантируют прототипам ничего, кроме «предельно корректного отношения». Так что если вы боитесь, что из вас сделают одноглазого пирата, а не красавца-капитана космического крейсера, лучше пошлите фотографию шефа (для учащихся сойдет вариант любимого учителя/профессора).

Второе блюдо имеет ярко выраженный онлайновый привкус, но выносить его отдельной новостью в соответствующий раздел, пожалуй, смысла нет. В общем, всенародно любимые игроделы из *Gaijin Entertainment* и сервис *yuPlay* (**www.yuplay.biz**) анонсировали дополне-

ние к аркадному автосиму **«Адреналин 2: Час пик»**. О самой игре особо рассказывать нечего, «Адреналин» как «Адреналин», но важно отметить, что силами yuPlay в аддоне появится полноценная поддержка онлайновой инфраструктуры, включая чаты, серверы, таблицы достижений и даже возможность покупки аддона (а впоследствии, возможно, и различного дополнительного контента) через Интернет. Такой подход не может не радовать, поскольку слишком уж часто «наши» разработчики пренебрегают толковой организацией онлайновых баталий.

Третье блюдо сегодняшней аддоновой программы — это дополнение к титульному франчайзу от *«Акеллы»*, получившее название **«Корсары 3: Сундук Мертвеца»**. Основной «добавкой» по сравнению с оригиналом должен стать новый играбельный персонаж, для которого, как полагается, будет изготовлен



«личный» сюжет и определенный набор индивидуальных квестов. Впрочем, интересен не столько сам факт появления нового персонажа, сколько то, что он будет абсолютным мерзавцем, действующим исключительно в собственных интересах. А аватары такого типа, согласитесь, встречаются гораздо реже, чем герои-рыцари на белых конях.

Небольшие улучшения и доработки то там, то тут — обычное для аддонов дело. В случае с «Корсарами 3» основной упор будет сделан на добавление динамической погоды и смены времени суток, а также улучшения в боевой и ролевой системах. Старые персонажи, кстати, тоже получат дополнения к своим сюжетным линиям. Ну, а ждать релиза стоит... Впрочем, уже не стоит, поскольку на момент выхода этого номера в продажу, релиз уже должен был состояться. Если заинтересовались — идите за диском.

Четвертым блюдом будет аддон к RTS под греческим соусом — **«Войны древности: Спарта»**. Помимо привычных улучшений в визуальном исполнении, различных оптимизаций, правок баланса и прочего, планируется введение новой играбельной стороны — Македонии. Соответственно, для нее будут созданы уникальные юниты, здания и все прочие атрибуты. Сюжетная часть будет состоять из двух кампаний, македонской и спартанской, каждая из которых содержит по 7 миссий. Разработчик *World Forge* и издатель *«Руссобит-М»* обещают, что блюдо будет готово к октябрю этого года — сервируйте стол.

Ну а в качестве компота — новость из стана мэтров игростроения, компании *Relic Entertainment*. Буквально на днях под чутким надзором *THQ* в печать отправилось полномасштабное дополнение к одной из лучших (если не лучшей) стратегий 2006 года — **Company of Heroes**. Под скромным названием **Opposing Fronts** нам приготовили две полноценные кампании — за немецкую танковую гвардию и британские экспедиционные силы. И без того качественная технологическая основа CoH, а именно — движок Essence Engine — обзавелась новомодными DirectX 10 эффектами, динамической сменой погоды, а также некоторыми другими улучшениями по части искусственного интеллекта и физики.

Совсем скоро игра появится и на наших прилавках, так что готовьтесь разбивать копилки. Этой осенью определенно будет во что поиграть.

Кто там после Пейджа, Гилмора и Сантаны?

Многие владельцы консолей Play Station 2 и прочих более-менее современных игровых агрегатов после пары-тройки часов, проведенных за хитом Guitar Hero, могли бы на вынесенный в заголовок вопрос безапелляционно ответить: «Я!»



Геймплей этой игрушки (имеющей, кстати, уже две части) прост, как две копейки — нужно следить за «ползущими» по экрану подсказками и в соответствии с ритмом нажимать нужные кнопки, за которыми «закреплены» лады и струны. А в это время 3D-персонаж с самым народным музыкальным инструментом в руках исполняет различные затейливые соло-партии. Об аддиктивности этой забавы уже слагаются легенды, поэтому неудивительно, что к релизу **Guitar Hero III** зашевелилась компания *Aspyr Media*, которая известна изданием таких проектов, как *Dreamfall: TLJ*, *Stubbs the Zombie* и *Tony Hawk`s American Wasteland*. Однако немногие знают, что одним из любимейших направлений деятельности Aspyr Media является издание портированных версий различных игр для несвойственных этим играм платформ. Например, изрядная часть портфолио содержит релизы для MacOS X (Call of Duty 2, The Sims 2, Roller Coaster Tycoon, SW: Empire at War и так далее). При содействии той же компании на PC с консолей перебрались Top Spin 2 и The Shield. Ну вот, теперь готовится к выходу еще и Guitar Hero III.

Релиз на PC не будет уступать консольным вариантам ни в чем, будет доступна даже версия комплектации со специальным USB-контроллером в виде гитары, созданным для игр этой серии. Для игроков поскромнее Aspyr обещает полную играбельность Guitar Hero III при помощи клавиатуры и мыши (раскладка регулируемая, что не так уж и часто встречается в консольных портах). Из остальных фич заявлены более 70 классических треков «с участием» гитары от групп Metallica, Rolling Stones, Pearl Jam и прочих монстров рока (дополнительные треки можно будет скачивать из Интернета). В качестве «боссов» между уровнями будут выступать известные рок-личности. Пока что заявлено участие легендарного гитариста Guns`n`Roses, известного как Slash, об остальных узнаем позже.

Не может не радовать полноценная поддержка мультиплеера, имеющего два варианта. «ПвП» заключается в одновременном исполнении одной композиции двумя игроками, мол, кто лучше. А «кооператив» — это совместное исполнение сложных соло на две гитары.

Кстати, если у вас на работе стоит iMac, не расстраивайтесь, ибо Aspyr выпустит MacOS X версию тоже. Главное — развернуть монитор подальше от взгляда начальника и играть только в наушниках.

Дата выхода пока точно не определена, но Aspyr обещает не сильно задерживаться после выхода Guitar Hero III на консолях (а это произойдет 28 октября). Так что ждать совсем недолго.

Фрикции продолжаются

Шведская команда самородков *Frictional Games*, поразившая мир своим на редкость качественным, но при этом фактиче-



ски инди-ужастиком *Penumbra: Overture*, наконец-то решила все проблемы с изданием продолжения своей игры. Впрочем, **Penumbra: Black Plague** будет заодно и окончанием истории Penumbra, поскольку из-за «терок» с предыдущим издателем (*Lexicon Entertainment*) шведы потеряли немало времени. С другой стороны, под крылом новообретенного издателя — *Paradox Interactive* — разработчики надеются сделать продолжение Penumbra более продолжительным и насыщенным действием.

Отдельно рассказывать о Penumbra смысла нет — в маленькой новости всего не уместишь (да и обзор по ней у нас был). Единственное, что можно утверждать наверняка, это то, что всем поклонникам жанра «хоррор», каким-то чудом пропустившим эту игру, обязательно стоит попробовать ее. Ну, а за таким веселым (громогласный загробный смех) времяпрепровождением и до начала 2008 года можно будет дожить. Как раз к выходу Penumbra: Black Plague.

Ріки міліють, дерева сохнуть!

А умельцы от игростроя из *PIPE Studio* продолжают разрабатывать благодатную ниву псевдофольклорных мультипликационных фильмов. Впрочем, свое личное отношение к творениям, подобным игре «Илья Муромец и Соловей-разбойник», я оставлю при себе — детям нравится, и ладно. Хотя за «недотепу Князя Киевского», значащегося в пресс-релизе в качестве одного из спутников былинного Ильюшеньки из славного города Мурома, кое-кому уши бы стоило надрать. На своего князя посмотрели бы.



Кроме упомянутого князя в игре появятся и другие персонажи мультфильма (который, кстати, еще не вышел в прокат), ну, и сюжет полагается соответствующий. Сама игра, скорее всего, будет мало чем отличаться от предыдущего творения PIPE Studio — «*Алеша Попович и Тугарин Змей*». Так что паче кому приглянулся зело геймплей забавы поименованной, просим обождать, доколе четвертый квартал лета 2007-го не пожалует в наши края. Тогда и диски со свежим игрищем православным на прилавках появятся. Да будя так. Абзац.

Онлайновые новости

Движок прогресса

Raph Koster, человек, принимавший участие в создании множества онлайн проектов, недавно официально анонсировал свой новый MMO-движок. Новая технологическая задумка обрела название **Metaplace**. Согласно официальному сайту, уже сейчас с помощью Metaplace можно создать готовые многопользовательские локации стандартной комплектации, то бишь с уже встроенной картой, внутренним игровым чатом и другими полезными функциями. Также новый движок является мультижанровым, его возможности подходят для создания не только MMORPG, но и прочих жанровых представителей нынешнего онлайн рынка. На данный момент Metaplace работает только с 2D-графикой и изометрией, однако по окончании работ Raph планирует доработать свое детище вплоть до отрисовки полного 3D. Но тем не менее, уже сейчас компания Костера *Areae* занимается разработкой нового онлайн-проекта с использованием технологий Metaplace.

Война светлых и темных

Скандальные разборки высшего руководства компаний штука весьма плачевная. Подобные разбирательства обычно заканчиваются в лучшем случае сменой владельцев, в худшем — тюремными сроками. Вот, например, ситуация со сменой руководства многопользовательской браузерной онлайн-игры **«Дозоры»**, описанная российской газетой «Коммерсант».

...12 сентября в 3 часа ночи на площадку хостинг-провайдера «Мастерхост» пришли люди, которые остановили игру, скопировали все данные и заблокировали доступ на серверы разработчикам игры. Обращение к «Мастерхост»



Александра Ермолаева, технического директора компании «Сторк», которая, собственно, и разработала игру, ни к чему не привели. В ответ на просьбу объяснить ситуацию, был дан ответ, что гендиректор «Дозоров» Геннадий Лелюк смещен со своей должности по решению внеочередного собрания акционеров. Как выяснилось позже, 30 августа было внеочередное собрание акционеров, после которого 50% акций компании, коими владели три человека — Геннадий Лелюк, Михаил Паулкин и Олег Волобуев — перешли к новому гендиректору Дмитрию Ицкову. Фокус в том, что на тот момент остальными 50% уставного капитала уже владело ООО «Эволюция развлечений» (ЭР, 100% уставного капитала принадлежит... все тому же Дмитрию Ицкову). Новоявленный единоличный владелец «Дозоров», г-н Ицков, утверждает, что подобным внутренним переворотом он спасает проект от банкротства. Ицков заявляет, что в прошлом году доход от игры (продажи артефактов, виртуальной недвижимости и прочего игрового контента) составлял примерно 280 тысяч долларов США, но теперь цифра уменьшилась больше чем в двое и составляет порядка 100 тысяч у. е. «Экс-гендиректор Лелюк не выполнил ряд взятых на себя обещаний. Он не занимался улучшением игры и маркетингом. Это отразилось на выручке», — сообщает Ицков.

Михаил Паулкин — также один из совладельцев, лишившихся своего денежного кусочка от «Дозоров», объясняет снижение прибыли сезонным фактором. В чем-то, возможно, он и прав, ибо летом многие сайты переживают отток посетителей из-за отпусков и летних отдыхов.

Несмотря на «благие» намерения Ицкова, опрошенные корреспондентом газеты «Коммерсант» юристы считают схему, по которой Дмитрий действовал, рейдерской. Ведь исключение кого-либо из списка совладельцев проводится через суд. Впрочем, юристы также говорят, что не исключен и тот факт, что легальность совершенной процедуры может быть предусмотрена внутренним уставом компании.

Однако, как оказалось, игроков виртуального мира «Дозоров» больше интересует мнение Сергея Лукьяненко, автора произведений, по мотивам которых создавалась игра. Как автор вселенной Сергей также получает небольшой процент от доходов проекта. Видимо, поэтому часть оставленных без любимого развлечения геймеров попросила о помощи именно Лукьяненко. Сам писатель обещал разобраться с ситуацией, как только прибудет в Москву с церемонии вручения премии Corine 2007. Чем все это закончится, пока неизвестно. Игрокам же остается только надеяться на то, что большие дядьки сверху все-таки смогут решить свои внутренние проблемы и мир «Дозоров» продолжит свое существование.

Более подробную информацию касательно данной темы можно найти по адресу **www.kommersant.ru/doc.aspx?DocsID=805282**.

Пираты онлайн

Компания *Frogster Interactive* недавно сообщила об окончании бета-теста и запуске своей онлайновой пиратской саги **Bounty Bay Online**. Игроку предлагается окунуться в увлекательный, наполненный всяческими приключениями мир расцвета пиратства. Bounty Bay предоставляет огромнейший выбор парусных кораблей (больше 100), а также немалое количество интересных городов. Место в игре найдется не только любителям моря, абордажей и острых приключений, но и тем, кто не чувствует призвания к морским сражениям. Все не желающие воевать или вообще покидать берег смогут выбрать одну из предоставленных мирных профессий: кузнец, лесоруб, фермер, торговец и т.д.



Стоимость подобного виртуального развлечения на данный момент составляет двадцать английских фунтов за account и в будущем — по семь футнов за месяц.

Раса Табула

Больше шести лет прошло с момента первой информации касательно грандиозного онлайн-проекта компании *NCSoft* **Tabula Rasa**. По данным компании, эта весьма ожидаемая MMORPG поступит в продажу шестнадцатого октября. Ликовать по такому случаю могут не только владельцы PC-платформ, но и фанаты консолей, а именно третьей PS. На июльском E3 компания NCSoft заключила договор с Sony на создание игр для PS 3. Так что шансы на то, что Tabula Rasa появится и на приставках, не столь малы. Стоимость ежемесячной подписки не превышает сумму в 15 убитых енотов.

Касательно совместной работы двух компаний. Стоит заметить, что новый проект станет не единственной онлайн-игрой NCSoft`a, перенесенной на консоли. По словам Роберта Гэрриотта, старшего брата Ричарда Гэрриотта (создатель «Ультимы»), в будущем планируется также либо портирование уже готовых проектов на приставки нового поколения, либо же создание отдельных тайтлов по мотивам существующих вселенных: Guild Wars, Lineage, City of Heroes. Конечно же, пока что никаких точных дат запуска подобной программы Ричард не назвал.

Миллиардная статистика

Рынок онлайн-развлечений растет и расширяется с каждым днем. По словам аналитиков из Strategy Analytics, за этот год MMO рынок принес доход размером в 4 миллиарда долларов. Подобная цифра перепрыгивает даже суммы доходов от сборов платных ресурсов с музыкой и видео. К концу года все те же аналитики предрекают доход в размере 5.2 миллиарда долларов, к 2011 году сумма должна возрасти практически в три раза и составить 13.8 миллиарда.

Вне игры

Невеселая новость

Погиб Колин МакРей. А если быть точным, то известный далеко за пределами родных Британских островов чемпион мира по ралли 1995 года разбился на вертолете вместе со своим сыном, другом и сыном друга. Пилотировал вертолет, как предполагают люди, ответственные за расследование причин катастрофы, сам МакРей.

Напоминать о том, почему известие о смерти этого гонщика появилось на страницах большинства изданий, посвященных компьютерным играм, как мне кажется, излишне. О серии Colin McRae Rally (Colin McRae DIRT) вы должны были как минимум слышать, если даже не проводили по нескольку часов в день, борясь с виртуальным бездорожьем за рулем такого же виртуального раллийного болида.

На момент смерти Колину было 39 лет. Больше добавить нечего. Все желающие



оставить свои соболезнования могут посетить веб-сайт **www.colinmcrae.com** — на момент написания новости этой возможностью воспользовались почти 53 000 человек.

Что же касается судьбы игровой серии, носящей имя МакРея, то пока представители Codemasters никаких конкретных заявлений не делали. Ограничились лишь подобающей случаю речью о десятилетнем сотрудничестве пилота и девелоперов, которая закончилась словами «He will never be forgotten by all at Codemasters». Впрочем, дела действительно пока могут и подождать, ведь судя по прошлым новостям и интервью, у Codemasters и Колина действительно были отличные отношения, выходящие за рамки сугубо деловых.

Не сложилась дружба PC с «ящиком»

Продолжим менее трагичной, но все равно невеселой новостью. Недавно стало известно, что компания *Microsoft* закрыла студию *FASA Interactive*, о чем фактически было известно еще в начале этого года. Однако, как ни крути, а проект **Shadowrun**, над которым работала эта команда, был во многом знаковым для Microsoft. Поэтому, несмотря на давно принятое решение, в марте было опубликовано опровержение этого факта, но в конце концов все тайное становится явным, не так ли?



Напомню, что Shadowrun был первым (и пока остается единственным) мультиплейерным шутером, позволяющим одновременно сражаться игрокам на Xbox 360 и PC. При этом, несмотря на закрытие студии-разработчика, поддержка серверов, коммьюнити и самой игры будет продолжаться до тех пор, пока сохранится активность самих игроков.

Что касается разработчиков, то многие из них получили приглашение на работу в других студиях и отделениях Microsoft.

Китайцы достали сами себя

Если вы помните, китайские пираты постоянно вызывают различные «катаклизмы» местного и даже мирового масштаба, сотрясающие игровую общественность. То американские официальные органы «прижмут» Китай по поводу слабой борьбы с компьютерным пиратством, то китайцы начнут искать соринки в глазу Blizzard, упорно игнорируя бревна...

В общем, как говорится, уже «достали» своих же разработчиков, поскольку в сентябре этого года наконец-то было создано первое китайское объединение против пиратов — **Online Game Alliance Against Piracy** (OGAAP). Инициатором стал разработчик множества популярных в Китае (но, к сожалению, практически неизвестных у нас) онлайновых игр *CDC Games* (**www.cdcgames.net**). Другие китайские разработчики и даже один

исландский (кто не догадался, речь идет о *CCP Games*, создателе EVE Online), поддержали такое начинание.

Пока что у объединения нет особых полномочий, однако переговоры с правительством по поводу усовершенствования антипиратского законодательства уже ведутся. Кроме того, OGAAP планирует вести просветительскую деятельность среди населения и помогать компетентным органам «отлавливать» пиратские серверы.

Похоже, дело сдвинулось с мертвой точки даже в Китае.

Кхм...

«Послезавтра» нашего игрового рынка

Не то чтобы новость, но не отметить не могу. На виртуальных страницах портала **dtf.ru** появился крайне интересный материал от Сергея Климова, генерального продюсера студии *Snowball Studios*, представляющей в наших широтах локализованные версии игр от *THQ*, *NovaLogic*, *Disney*, а также многих независимых разработчиков рангом пониже.

Сергей откровенно (и порой не без крепкого словца) рассказывает о том, как происходит «общение» между региональными издательствами и «большими папами» из игровых мегакорпораций, а также о том, какой кривой дорожкой двигались эти отношения, пока не пришли к тому, к чему пришли.

Во многом становится ясно, откуда берутся проблемы со сроками выхода локализированных версий зарубежных хитов, а также, почему у нас издается такое количество откровенного шлака.

Прямая ссылка на статью: **http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=41470**, регистрация не требуется. Впрочем, особо впечатлительным геймерам читать не рекомендуется.

Откровение от Роджера

Не так давно мы уже писали о том, что полным ходом идет подготовка к съемкам фильма по мотивам шутера *Return to Castle Wolfenstein*. Однако, кроме громких имен продюсера Сэмюэля Хадиды (Silent Hill, Resident Evil) и режиссера Роджера Эйвери (сценарист Pulp Fiction и того же Silent Hill), ничего толком не было известно. И вот последний из названных товарищей наконец-то приоткрыл завесу тайны над готовящимся блокбастером.

Во-первых, чтобы не разочаровать поклонников динамичного шутерного геймплея, на экране предполагается создать не менее динамичный экшен с эпическим расстрелом толп нацистов, пусканием под откос бронепоездов и штурмом укрепленных точек. Кроме того, конечно же, никуда не денется и «фирменная чертовщина» RTCW — сумасшедший садист Отто Гифтмахер и ходячий центнер нацистского феминизма Хильда фон Бюлов обязательно появятся в соответствующих эпизодах фильма.

Впрочем, прямого следования сюжету игры Роджер не обещает (да и было бы чему следовать, откровенно говоря), поэтому основной упор будет сделан на то, что действительно сделало RTCW популярным, — на атмосферу. А посему большая часть событий будет разворачиваться внутри замка Вульфенштайн или в его ближайших окрестностях.

По поводу претендентов на главную роль — Вили Блажковица — режиссер ответил уклончиво. Мол, сами посмотрите на обложку диска с игрой, и тут же догадаетесь, кого я возьму. Честно говоря, особой ясности это не добавило. Как и многие коллеги, я затрудняюсь опознать эту небритую рожу... Хотя, на Брюса Виллиса герой игры явно не похож — и то слава богу.

Может, Бен Эффлек? Так если Шону Бину (Боромир из LOTR`a) сбрить бороду — тоже похож... Увидим, в общем.

Еще одно кино

Очередная игроэкранизация находится на стадии подготовки к съемкам. На сей раз «под раздачу» попал файтинг *Street Fighter*, которому в свое время посчастливилось стать основой для боевика с Жаном-Клодом Ван Даммом в главной роли. Кому доверят главные роли в новом варианте киномордобоя, пока неизвестно. Зато определились с режиссером. Им станет Анджей Бартковяк, известный нам по семейной комедии Doom. Собственно, если из Doom у этого товарища вышло то, что вышло, есть все основания полагать, что Street Fighter станет отличной психологической драмой.

Ну, или на крайний случай — исторической сагой.

Железные новости

Чет и нечет

Компания *AMD* официально представила свои первые четырехъядерные процессоры **Barcelona** (K10), но чипмейкер готовит и неожиданный сюрприз — **трехъядерные** процессоры архитектуры K10. Информация пока не получила статус официальной, но сомнений не вызывает; тем более, что архитектура AMD Direct Connect позволяет создавать решения и с нечетным количеством ядер. При этом каждое ядро будет оснащаться стандартным для архитектуры объемом кэш-памяти первого уровня — 64 Кб, второго уровня — 512 Кб, и общим кэшем объемом 2 Мб. Как сообщают источники информации, трехъядерные новинки появятся на рынке в следующем году, а обозначаться процессоры будут как **Phenom X3**. Как ясно из обозначения, процессоры будут позиционироваться производителем в качестве решений для настольных компьютеров. Понятно и то, что на рынке новички займут промежуточное положение между четырехъядерными и двухъядерными микрочипами — указанная ниша на рынке «настольных» пока пустует. Главной же причиной выпуска трехъядерных процессоров компанией AMD видится повышение выпуска годного продукта. Ведь в случае неработоспособности всего лишь одного ядра предоставляется возможность его отключения, и выпуска чипа как вполне пригодного для коммерческого использования продукта. Появившаяся информация о подготовке трехъядерных процессоров как вполне самостоя-



тельного решения вряд ли соответствует действительности, так как разработка и одновременное производство сразу двух различных процессоров вряд ли выгодно с экономической точки зрения.

Источник: *3D News*

X38 наступает

Новая серия системных плат компании *GIGABYTE*, построенных на основе чипсета *Intel X38 Express*, ориентирована на любителей экстремального разгона и требовательных геймеров. Топовый чипсет позволил реализовать поддержку до двух гнезд PCI Express x16 версии 2.0, экстремально высокой частоты системной шины до 1600 МГц, 45-нм процессоров Intel следующего поколения, памяти типа DDR3. Фирменная технология GIGABYTE Ultra Durable 2 повышает уровень надежности, увеличивает срок службы, предоставляет дополнительные возможности для разгона. Системные платы GA-X38T-DQ6 и GA-X38-DQ6 различаются под-



держкой модулей памяти. Если в модели GA-X38-DQ6 реализована поддержка DDR2-1066, то плата GA-X38T-DQ6 предусматривает установку модулей памяти типа DDR3 с эффективной частотой вплоть до 1600 МГц. Все системные платы GIGABYTE серии X38 поддерживают также технологию CrossFire. В пресс-релизе компании GIGABYTE был опубликован список моделей материнских плат, которые построены на базе чипсета Intel X38: GA-X38-DQ6, GA-X38T-DQ6, GA-X38-DS5, GA-X38T-DS5. К сожалению, о характеристиках GA-X38-DS5 и GA-X38T-DS5 производитель ничего не сообщил. В некоторых интернет-магазинах уже принимаются заказы на GA-X38-DS5, эта модель предлагается по цене порядка 200 евро.

Источник: *3D News*

Квадро Leadtek

Желая удовлетворить потребности пользователей самых разных категорий и предоставить им возможность приобретения качественных продуктов для высокоэффективной работы с графическими приложениями, компания *Leadtek Research* анонсировала выпуск целой «россыпи» новых видеокарт, построенных на базе графических адаптеров семейства *NVIDIA Quadro*. Как сообщается в опубликованном официальном пресс-релизе, решения начального уровня **Leadtek NVIDIA Quadro FX 370** и **Leadtek NVIDIA Quadro FX 570**, а



также среднеценовая модель **Leadtek NVIDIA Quadro FX 1700** соответствуют требованиям, предъявляемым операционной системой Windows Vista к графической системе компьютера, и предназначены для профессиональной работы с CAD/CAM-приложениями, графическими 2D-редакторами и программами для обработки видео. Новинка **Leadtek NVIDIA Quadro NVS 290** нацелена в первую очередь на бизнес-пользователей и специально создана для использования в компьютерных системах, управляемых ОС Windows Vista Premium. При этом все видеокарты полностью поддерживают DirectX 10.0 Shader Model 4.0, а реализованная в них унифицированная архитектура NVIDIA обеспечивает оптимальное функционирование GPU, динамически распределяя ресурсы для работы с геометрией, затенением, пикселями и вычислениями. Кроме того, устройства поддерживают технологию nView, что делает возможным одновременное подключение сразу нескольких дисплеев.

Источник: *3D News*

Планшетный бамбук

Компания *Wacom*, хорошо известная дизайнерам своими планшетами для рисования, недавно представила новую серию **Bamboo Fun**. Эти планшеты характеризуются как не-



большим форматом, так и умеренной ценой. Анонс анонсом, но реальная доступность на рынке имеет большое значение. Эти модели как раз поступили в продажу. Bamboo Fun характеризуются 512 уровнями чувствительности к нажатию, имеют разрешение 2540 линий на дюйм, оснащены четырьмя кнопками ExpressKeys. На выбор покупателю предоставляются модели с корпусом черного, синего, серебристого и белого цветов. Подключение к ПК — традиционно по кабелю USB. Планшеты серии Bamboo Fun имеют два типоразмера. Названы они просто и понятно — Small (21,1x18,4x0,75 см) и Medium (27,7x23,44x0,75 см), стоят они $99 и $199 соответственно. Их предшественник, обычный Bamboo, был оценен производителем в $79. Цены приведены для рынка США, где планшеты уже поступили в продажу.

Источник: *iXBT*

64 Гб твердого тела

По сообщению источника, твердотельные накопители (SSD) объемом 64 Гб с интерфейсом SATA, выполненные в форм-факторе 2.5 дюйма, уже доступны как часть конфигурации ноутбуков производства *Dell* и *Alienware*. В частности, Alienware предлагает даже довольно экзотический вариант конфигурации игрового ноутбука *Area-51 m9750*, включающий два SSD по 64 Гб. Объединенные в массив RAID 0, они обеспечивают суммарный объем 128 Гб. Кроме того, предусмотрена возможность установки одного SSD объемом 65 Гб и одного винчестера объемом 200 Гб. Напомним, ранее ноутбук Area-51 m9750 комплектовался SSD вдвое меньшего объема — 32 Гб. Компания Dell включила SSD объемом 64 Гб в список опций легкого ноутбука *XPS M1330*. Кроме того, ожидается, что это будет сделано и по отношению к другим системам серии XPS, ноутбукам Latitude и мобильным рабочим станциям Dell Precision. Напомним, преимуществами SSD считается повышенная, по сравнению с накопителями на жестких магнитных дисках, производительность и надежность. Отсутствие движущихся частей делает SSD бесшумными, холодными и менее чувствительными к механическим воздействиям — ударам и вибрации.

Источник: *iXBT*

Адреса источников:

www.ixbt.com

www.3dnews.ru

Мобильные новости

От сердца к сердцу

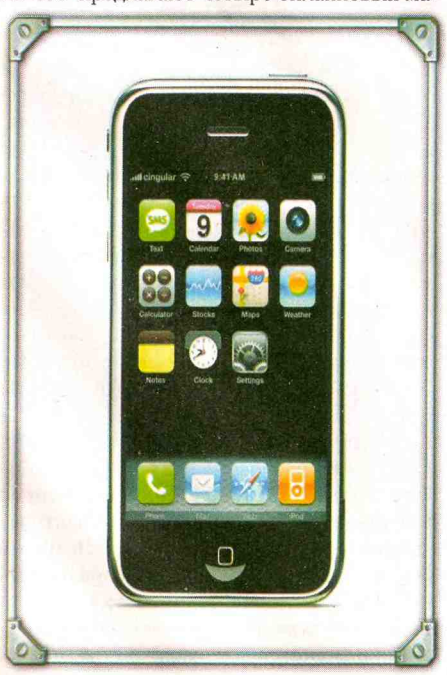
Шведская компания *TerraNet* опробует новую систему связи — звонки можно будет производить с одного телефона на другой напрямую, а значит — бесплатно, сообщает BBC. TerraNet выдвинула идею о применении технологии peer-to-peer, которая позволит пользователям общаться по мобиль-

ным телефонам без посредничества базовых станций. Такая технология разработана для развивающихся стран и для тех районов (пустыни, горная местность), где мобильные вышки установить невозможно или невыгодно. В настоящий момент такие проекты запущены в Танзании и Эквадоре. Основатель TerraNet Андерс Карлиус (Anders Carlius) рассказал, что такая идея пришла ему в голову на сафари в Танзании, когда он обнаружил, что из-за плохой связи не может позвонить друзьям, которые ехали в джипе в нескольких метрах от него. «Я подумал, а как бы сделать так, чтобы можно было отправлять сигнал с телефона на телефон без всякого дополнительного оборудования», — говорит он. Когда телефон TerraNet включен, он начинает искать другие мобильники в пределах досягаемости. Если таковые находятся, он начинает коннектиться, создавая радиосеть. Хотя зона действия каждого отдельного мобильника — около километра, любой телефон, находящийся между двумя другими, может передавать звонки на соседние, таким образом увеличивая расстояние. Если по такому принципу работает много мобильников, они создают собственную мини-сеть. В настоящее время TerraNet-телефоны работают только со специальными девайсами, однако г-н Карлиус надеется, что рано или поздно эта возможность станет доступна на любом мобильнике, как и Bluetooth.

Источник: *Ревера*

Отвязанный iPhone

Программное обеспечение для разблокировки мобильного телефона *Apple iPhone* поступило в продажу. В настоящее время утилиту для снятия привязки iPhone к сети оператора *AT&T* предлагают четыре онлайновых магазина — *Wireless Imports* в Соединенных Штатах, *iPhoneWorldwideUnlock* в Австралии, *1digitalphone* в Германии и *iPhone4arab* в Саудовской Аравии. Программное обеспечение было разработано участниками проекта **iPhoneSimfree**, причем процесс снятия защиты не требует внесения каких-либо изменений в аппаратную часть iPhone. Стоимость процедуры разблокировки составляет от $50 до $100. Разблокированный при помощи метода iPhoneSimfree мобильник Apple можно использовать в любой совместимой сети сотовой связи. Правда, при этом сервисы, предоставляемые эксклюзивно компанией AT&T, будут недоступны. Кроме того, не исключается вероятность, что после инсталляции обновленной «прошивки» телефон снова заблокируется. Между тем, компания Apple сообщила, что на днях был продан миллионный экземпляр iPhone. Глава компании Стив Джобс подчеркнул, что символичный рубеж iPhone перешагнул спустя 74 дня после того, как аппарат поступил в продажу в конце июня. Для сравнения, на реализацию миллиона плееров iPod у Apple ушли почти два года. Стоит добавить, что недавно Apple снизила цену на iPhone на $200. Теперь модель с 8 Гб памяти продается за $399 вместо прежних $599.



Источник: *Компьюлента*

А канадцам iPhone не светит

iPhone уже осчастливил много людей в Америке и с нетерпением ожидается европейскими жителями. Да и на всей планете много людей хотели бы стать обладателями iPhone, но канадцев среди них нет. Почему же канадцы не заинтересованы в iPhone? Для использования смартфона на территории Канады необходимо быть довольно состоятельным человеком, ведь затраты на его эксплуатацию намного выше по сравнению остальными телефонами. Как известно, iPhone требует постоянного интернет-соединения для работы с сетью (если он находится за пределами Wi-Fi хотспота), ведь без этого он станет просто мультимедийным плеером. В Канаде цены на мобильный Интернет достигают просто невероятной величины по сравнению хотя бы с нашей страной. Например, в тарифном плане BlackBerry стоимость одного мегабайта переданных данных составляет $25. Вы можете купить оптом 7 Мб, которые обойдутся вам в $40. «Добрые» канадские операторы предложат вам за абонентскую плату в $100 в месяц — целых 200 Мб трафика. Добавьте к этим цифрам оплату за разговоры и различные платные услуги мобильной связи, и вы получите по-настоящему золотой мобильный. Как известно, оператор AT&T предоставляет своим клиентам безлимитные тарифные планы на передачу информации. Европейская версия iPhone, стартующая скоро в Германии, также будет предлагаться с безлимитным интернет-соединениям, стоимость которых составит 49 в месяц. Подводя итог, можно отметить, что для появления iPhone на рынке мобильных телефонов Канады должно случиться одно из двух: либо основной GSM-оператор страны Rogers Wireless снизит стоимость мобильного Интернета, либо в Канаде появятся другие операторы, которые будут предлагать более выгодные условия для работы iPhone. Правда, стоит отметить, что компания Apple, в надежде заработать денег в Канаде, создаст версию iPhone для CDMA-сетей, так как уже существующие операторы Bell Mobility и Telus Mobility могут предложить приемлемые условия.

Источник: *Мабила*

Часы, телефон и 3 мегапикселя

Жители поднебесной не перестают удивлять гаджетоманов выпуском необычных устройств. В мировой Сети появилась информация о наручных часах **Digitalrise SD88**. Они совмещают в себе мобильный телефон, медиаплеер и 3-мегапиксельную фотокамеру. Уместить все в один корпус не представилось возможным, поэтому фотокамера вынесена в отдельный блок. Он подключается к часам при помощи стандартного 2.5-мм разъема. Несмотря на громоздкость конструкции, блок с камерой можно поворачивать на 180 градусов, и это упрощает съемку. Что же касается функциональности часов-телефона, то, судя по всему, модель SD88 оснащена модулем связи CDMA. Дисплей устройства имеет диагональ 1.35 дюйма с разрешением 120x112 точек. Заряда встроенного аккумулятора хватает на 100 минут в режиме разговора. Медиаплеер способен воспроизводить MP3 и MP4-файлы. Также предусмотрен FM-радиоприемник. О том, как это все функционирует, можно только догадываться, учитывая традиционно невысокое качество подобных поделок из Китая. Стоимость Digitalrise SD88 — $190.



Источник: *hpc.ru*

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

ZK & Raven

Escape from Paradise City

Разработчик: Sirius Games
Издатель: Бука
Жанр: RPG/RTS/SIM
Системные требования: Процессор 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео
Дата выхода: октябрь 2007 г.

Рай-городок

Хороший гангстер — мертвый гангстер.
Джек Слэйтер.

На дворе 2009 год от Рождества Христова. Некая могущественная организация под загадочным названием «Вечность» проникла в правительства восьми сильнейших государств мира. Цель организации проста как три копейки — мировое господство (*и правда, куда уж проще!*). Сколько раз Агентство Национальной Безопасности (АНБ) не пыталось проникнуть в ряды «Вечности» — ничего путного так и не вышло. И вот, наконец, после многих бесплодных попыток, разведка сообщила, что один из лидеров организации со странным именем «П» прибывает в город под названием Paradise city. Также ходят слухи, что «П», как и все лидеры «Вечности», владеет непонятными силами. Для захвата сей личности АНБ высылает своих лучших агентов. Молодого уличного бойца Джека Слэйтера, любительницу рукопашного боя и просто прекрасную даму агента АНБ Мию Ксан и русского предпринимателя Бориса Чехова (*ну вот, куда ни глянь — без наших ничего решить не могут!*). По приезду в город наши герои видят, что он, мягко говоря, не соответствует своему названию. Город переполнен различными преступными элементами, жаждущими только одного — грабить и убивать, и явно попадает под категорию «Оставь надежду всяк сюда входящий».

Чтобы победить главного негодяя, нам самим надо стать немаленькой шишкой в Paradise City. Правда, вот путь к этой «вершине крутости» выбирать не нам — мы будем получать прямые указания свыше по типу «пойди убей того-то, захвати его дело и будет тебе счастье». Посему особой свободы действия, скорее всего, ожидать не приходится. Наши герои будут увлечены борьбой со всякими-разными мафиози, развитием своего бизнеса в городе и захватом различных сфер влияния.

Сам же город, несмотря на обитающую в нем кучу бандгруппировак, выглядит довольно приветливо и симпатично. Правда, разработчики немножко увлеклись сору-past`ом, и многие дома выглядят как жертвы ксерокса, с одинаковым расположением освещенных и темных окон. Кстати, удивляет еще один факт — даже в разгар рабочего дня на улицах можно встретить лишь парочку прохожих да несколько не слишком хорошо детализированных машин...

А поподробнее?

Графика. К сожалению, при первом взгляде на нее у меня не возникло желания падать со стула с криком «Ну ничего себе, вот это да!». Меня немного насторожили угловатые колеса и спрайтовые деревья, по-моему, их время все-таки прошло... Также была замечена интересная особенность теней — они есть, но не у всех предметов. Так, например, у фонарного столба тень есть, а у рядом стоящего дорожного знака — нет. Несмотря на все это, если не приглядываться к этим недочетам, графика все же выглядит довольно приятной и симпатичной. Да и анимация со спецэффектами не подкачали. При стрельбе из дула, как положено, вырывается пламя,



от стен при попадании пуль летят искры, красочные взрывы, машины ночью освещают свой путь фарами, персонажи картинно избивают друг друга и красиво умирают, сраженные вражеской пулей. **Настройка камеры** также не может не радовать — игроку предоставляют возможность вращать камеру как угодно его геймерской душе: приближать или удалять вплоть до высоты полета птичьего помета :).

Ролевая система в игре практически ничем не отличается от классики жанра. Игрок получает опыт за убитых бандитов, набирает уровни и прокачивает свои характеристики и способности. Как видите, разработчики не изобрели велосипед. А вот список способностей, отображающих несколько сфер жизнедеятельности персонажа, действительно немал — их где-то около 50. Игрок может прокачивать свои боевые навыки, стать хорошим лидером, что немаловажно, так как у вас не получится вести крупную перестрелку без крепко сбитой команды, научиться использовать взрывчатку или узнать больше о лечении. Что касается **ИИ**, то разработчики обещают развитую систему скриптов и поведения персонажей. Противники будут умело вести бой, окружать, а одинокий бандит будет убегать и приводить подмогу.

Торговля в игре тоже будет занимать немаловажное место. Игрок может зайти в ближайший магазинчик, где жизнерадостный дядя с добродушным лицом предложит купить у него кастеты, ножи, биты, пистолеты и другие всякие-разные милые штучки. Также можно обыскивать трупы предварительно убитых противников.

Что касательно оформления — все в порядке. Создавая **интерфейс**, разработчики явно подумали об игроке. Интерфейс реально удобен и симпатичен, есть доступ ко всем необходимым функциям. В нижнем левом углу находится информация об игроке (уровень, оружие, здоровье и т.п.), над ней периодически появляется иконка противника с состоянием его здоровья. Левый верхний угол занимают иконки вызова помощника и доктора, количества денег, а верхний правый — мини-карта.

Всем, кто читает только выводы, посвящается

Уважаемые читатели, если после прочтения (ну, или не прочтения) статьи у вас сложилось мнение, что игру не стоит ожидать — вы ошибаетесь. Пока что разработчики предлагают нам занимательную смесь RPG/RTS/SIM гангстерской тематики. Игроку будет предоставлена возможность окунуться в большой город и сколотить свою бандитскую империю, как это было в GTA: San Andreas. Только, в отличие от GTA, тут нельзя стрелять по случайным прохожим и угонять машины. Видимо, разработчики игры решили, что это ненужная часть геймплея, и предоставляют нам возможность убивать только заранее предусмотренных противников. Также настораживает несколько устаревшая графика. Но будем надеяться, что до релиза игры разработчики исправят свои недоработки. Ну что же, будем ждать.

С поклоном, вечно ваши ZK & Raven.

Разработчик/издатель: VALVe
Жанр: Action
Системные требования: 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ
Дата выхода: 10 октября 2007 г.

Sitael

TEAM FORTRESS 2

Да, несомненно летнее затишье в игровой индустрии благополучно ретировалось, ехидно хихикая уползло к лету следующего года, оставив рядовых геймеров и игровых обозревателей на растерзание ее величества осени. Поры, когда громкие анонсы и премьеры долгожданных игр буквально выстраиваются в очередь, чтобы заявить о своем намерении покорить сердца, кошельки и винчестеры покупателей. Совсем на днях в Сети появилась первая демка Великого и Ужасного *Crysis*, поразив всех небывалыми тормозами и детально прорисованными листочками тропической флоры. Не заставила долго себя ждать и бета другого не менее ожидаемого (для меня, по крайней мере) проекта от *VALVE*, а именно: сетевого шутера **Team Fortress 2**.

Не буду спойлить по поводу родословной данного проекта, скажу лишь, что тогда, в конце XX века, это была первая попытка создать именно командный шутер со всеми вытекающими последствиями. Попытка эта благополучно приказала долго жить, уступив место более понятному и легкому в освоении «Кемпер-Страйку», а теперь еще и обрела конкурента в лице серии Battlefield. Увидев такую картину, Валвы решили взять другим, а именно: веселым, ненавязчивым геймплеем и оригинальной графикой, командные элементы, естественно, тоже на месте. Все это можно уже сейчас лицезреть в бете. Итак, поехали.

При заходе на сервер вы первым делом видите окно *выбора команды*. Две двери, одна красная, другая синяя, позволяют войти в игру за ту или иную команду, далее следует выбор **класса игрока**. Как и следовало ожидать, их аж девять, они, в свою очередь, разделены на три группы — Атакующие, Обороняющие и Поддержка. В первую входят *Скаут*, *Солдат*, *Огнеметчик*, во вторую — *Хэви*, *Инженер*, *Разрушитель*, а в третью — *Медик*, *Снайпер* и *Шпион*. Каждый класс, по идее, должен выполнять свою роль. Но это все в теории, на практике же Инженер является прекрасным нападающим юнитом — понатыкав турелей на вражеской базе, он здорово усложнит жизнь оппонентам, а Снайпер прекрасно справляется с охраной подступов к базе.

У каждого класса имеется собственное вооружение — первичное, вторичное и рукопашное, свой запас жизней и своя скорость передвижения. Стоит сказать, что классы довольно хорошо сбалансированы, у каждого есть свои слабые и сильные стороны. Единственный, кто откровенно не понравился, так это Солдат. В качестве главной пушки он таскает четырехзарядную базуку, снаряды которой летят мучительно долго, а перезарядка занимает слишком много времени. Тот же Скаут десять раз успеет сменить позицию, пока до него долетят ракеты, а потом забить перезаряжающегося солдафона до смерти своей железной дубиной. Конечно, можно клацнуть по двойке и достать из широких штанин весьма толковый дробовик, но почему бы Валву не увеличить скорость полета ракет и их боезапас хотя бы на треть? Будем надеяться, что этот недостаток в финальном релизе будет исправлен.



Режимов игры было обнаружено целых три, это *Capture the Flag* и *Domination* в двух вариантах, они практически ничем не отличаются от одноименных режимов, которые мы видели в других сетевых шутерах. Самих карт в демке пока что 7 — не так уж и мало для беты. Сделаны они по стандартной зеркальной схеме: две одинаковых базы, а между ними центр, где и будут разворачиваться главные баталии, — весьма просто и добротно.

После смерти игрок ждет примерно 20 секунд и респуанится у себя на базе. Респаун-поинт, кстати, недосягаем для вражеских войск, что предотвращает массовый геноцид новорожденных игроков каким-нибудь охотником за фрагами.

Графически игра идентична тому, что мы видели в последнем ролике — все очень аккуратно, в меру ярко и по-мультяшному весело. Ресурсов бета жрет пристойно — 2,2 ГГц, 1 Гб ОЗУ и ATI 1650XT в режиме 1280x1024. Сомневаюсь, что финальный релиз будет менее прожорлив, 2007 год все-таки. Прорисовка персонажей, их анимация и озвучка — все сделано на 5+. Приятно отметить, что в игре присутствует расчлененка — при удачном попадании враги разваливаются, как переспелые тыквы, являя игроку фонтаны оранжеватой крови и оторванные головы, а от огнеметов вражины весьма реалистично обугливаются. Также порадовал внешний вид оружия, это не просто футуристические железяки кислотных цветов, как в одном популярном шутере, который на U начинается и на T кончается :), а реальные, осязаемые, правдоподобные ПУШКИ.

Вообще, атмосфера игры вызывает исключительно положительные эмоции. NOLF2 помните? Оччень похоже. Бесшабашный геймплей игры, скорее, вызывает улыбку, чем заставляет стирать зубы в крошку, как во многих современных сетевых шутерах. Но за этой показной простотой скрывается мощнейший потенциал, который еще предстоит раскрыть игрокам. Игра должна выйти в паке с HL: Episode Two, так что аудитория у нее будет — мама не горюй! Эх, порубимся!



The Maks

FABLE 2

Разработчик: Lionhead Studios
Жанр: RPG
Дата выхода: пока неизвестна

Про славной традиции в первом абзаце я должен в очередной раз поведать читателям либо о сложной ситуации на рынке компьютерных игр, либо о проблемах какого-то определенного жанра. Но сегодня ваш покорный слуга решил сделать небольшое исключение и начать с самокритики. Да-да, это звучит немного странно и необычно, вот только поругать меня есть за что. Просвещенные геймеры уже, наверное, приступили к сему благородному делу, а остальные вполне могут заняться этим сразу же после ознакомления со вступлением. А проблема вся в том, что проект, о котором я собираюсь вам рассказать, анонсирован пока только для консолей, и никаких заявлений относительно переноса его на ПК до сих пор не последовало. Но, учитывая многолетний опыт гейм-индустрии, и, в частности, первой «Басни», можно с уверенностью предположить, что рано или поздно сиквел доберется и до наших загребущих ручек. Конечно, маленькая вероятность «пакости» со стороны разработчиков тоже имеет место, но давайте прикинемся оптимистами. Ибо **Fable 2** стоит ждать в любом случае!

А теперь немного истории. Год 2005-ый выдался достаточно хорошим во многих аспектах компьютерного бытия, но только не для жанра RPG. Действительно, можно вспомнить лишь несколько по-настоящему хороших и стоящих ролевых проектов, увидевших свет в этот весьма длинный промежуток времени. Да и то, идеальными их никак не назовешь. Судите сами: глючный и сырой *Knights of The Old Republic 2*, который сильно разочаровал преданных фанатов (что, правда, не помешало ему получить высокие оценки), неоднозначный, хоть очень милый и смешной *Bard`s Tale*... И единственным светлым лучиком в царстве недоработок и багов был *Fable: The Lost Chapters*. Игра, которая вышла на ПК через много месяцев после своего релиза на шайтан-ящике, приобретшая приставку в имени и дополнительные возможности, отсутствовавшие в оригинале. Игра, которую ждали сотни тысяч людей по всему миру. Да, Питер Молине не сдержал всех своих обещаний, впрочем, как и всегда. Но проект все равно получился достаточно оригинальным, самобытным и интересным, хоть и не стал полноценной RPG. Конечно, огромный потенциал хороших, но не до конца реализованных задумок не мог так просто кануть в небытие, поэтому разработка продолжения была неминуемой. И вот весной прошлого года состоялся официальный анонс. Никогда не устающий креативщик Молине уже успел наделать заявлений о вагоне и двадцати пяти маленьких тележках различных вкусностей, а мы сидим и косо смотрим в сторону братьев наших консольщиков, ибо они оценят результат усилий компании *Lionhead Studios* первыми. Ну что ж, пришел черед разложить доступную на сегодня информацию по полочкам и погадать о будущем процентном соотношении данных нам обещаний к выполненным.

Помните, в первой части игры нам предлагалось «прожить» в прямом смысле слова нелегкую жизнь бравого героя или отъявленного злодея (в зависимости от вашего выбора). Мы начинали свой путь в детстве, а заканчивали «пенсионерским» возрастом и сотнями шрамов по всему телу. А в сиквеле весь процесс обещают не только доработать, но и разнообразить большим количеством нововведений и усовершенствований. Напрашивается вполне оправданный вопрос: «А разве могло быть иначе?» Действительно, ведь это же основная фишка всего проекта. Да и лично я считаю, что в оригинале симуляция жизни была сделана хоть и интересно, но не настолько хорошо, чтобы геймер поверил в окружающий мир. И пусть со мной некоторые и не согласятся, но Fable у меня ассоциируется с толпой симпатичных болванчиков, которые бегают и прыгают вокруг персонажа, отчаянно изображая «не мертвых» существ. Красиво, но без продвижения по сюжету сказка увядала и становилась скучной. Надеюсь, в следующей части разработчики до конца реализуют все свои задумки. Тем более, база у них есть для этого очень неплохая.

Особого внимания заслуживают причинно-следственные взаимосвязи между игровым пространством и нашим протеже. Отныне мы своими действиями сможем вносить намного больший вклад в развитие или упадок мира. Вырезали целое село — теперь на месте поселения через несколько лет вы увидите пустырь и развалины. Помогали мелкой деревеньке — вскоре она превратится в самый настоящий и цветущий во всей красе город. Можете начинать делать ставки — вдруг и деревья к релизу таки начнут расти :). Но и это еще не все! Вы, наверное, не успели забыть, что в первом «Фэйбле» имелась возможность жениться, да еще и пять раз — в каждом населенном пункте закон разрешал завести себе по одной супруге (а некоторые даже умудрялись в качестве жены выбрать особь мужского пола :)). А в продолжении создатели решили также предоставить игрокам все радости отцовской (либо материнской ;)) жизни! К слову, можно будет даже завести и не одного ребенка, а нескольких. А самое интересное — ваш наследник стопроцентно захочет стать похожим на своего «лучшего папу из всех пап». Поэтому прежде чем перейти на «темную сторону силы», хорошенько подумайте, ведь сынишка обязательно возьмет пример со своего родителя. Да еще и демонстрировать это будет всем окружающим. Вы же не хотите, чтобы он вырос злым букой?



Казалось бы, куда уж больше, так нет — и здесь Питер Молине выкрутился и показал нам всем большую такую... нет, не дулю :). Фишку. Отныне игрока будет повсюду сопровождать маленький четвероногий друг собачьего рода. Песика нужно будет воспитывать и дрессировать, дабы он вырос таким, каким мы хотим его увидеть в будущем. Конечно же, внешний вид и поведение спутника тоже с течением времени



меняются. Вроде как, у собачки будет собственный набор текущих желаний и потребностей, которым стоит либо потакать, либо наоборот — возможность вырастить злого питомца никто не отменял. В свою очередь, зверек тоже очень полезен — разведывает местность, да и в бою помогает. А если он вам надоест, то никто не запрещает оставить его дома и путешествовать в одиночку. Идея, в принципе, не то чтобы очень оригинальная, но вызывает большой интерес. А еще разработчики хвалятся своим жутко умным ИИ, который они прописали специально для нужд виртуальных собачек. Я даже сделаю вид, что им поверил :).

Теперь давайте поговорим об игровом антураже. Прошло много-много лет после событий первого Fable, и научно-технический прогресс успел сделать несколько больших шагов в будущее. Сказочные жители сказочного королевства обзавелись уже и огнестрельным оружием, хоть мечи еще не вышли из эксплуатации и до сих пор пользуются популярностью. За такой подход к делу девелоперам большой респект, ибо стандартные фэнтезийные сеттинги уже всем давно надоели. А ролевые проекты, в которых были показаны «мушкетерские» времена, можно пересчитать по пальцам одной руки. К слову, на официальном сайте пока можно найти только маленький тизер, в котором как раз есть эпизод, где нам мельком показали пистоль. У кого есть возможность скачать десяток мегабайт, могут сами посмотреть, но сразу предупреждаю — почти никакой другой интересной информации этот ролик не содержит.

О технической стороне Fable 2 пока мало известно. Глядя на жалкую горстку первых скриншотов, можно сказать, что на данном этапе разработки особыми красотами картинка не блещет. Так, симпатичненько, но графика, безусловно, претерпит еще многочисленные улучшения по пути продукта к релизной отметке в календаре. Да и в процессе портирования уже готовой игры на ПК девелоперы вполне могут сделать дополнительные косметические усовершенствования, поэтому не стоит об этом забывать. Стиль исполнения остался таким же мультяшным и сказочным, но это даже идет на пользу проекту. Также очень порадовали заявления о том, что сиквел использует физический движок Havoc, посему красивое зрелище нам «почти» обеспечено :).

Вот мы и подобрались к заветной мечте каждого лентяя, которому лень читать всю статью целиком :). По-моему, ответ на вопрос «ждать ли Fable 2?» очевиден — вряд ли разработчики смогут загубить такую перспективную игру. Добавьте к этому непревзойденного маэстро «придумывания» Питера Молине, и можно дальше не думать, а просто тихонько пускать слюни и клясть приставки. А после релиза на ПК мы займемся любимым делом — посчитаем, сколько обещаний Молине сдержал ;).

З.Ы. По секрету, ходили слухи в Сети, что портироваться проект будет исключительно под Windows Vista. Конечно, еще рано говорить про точность такой информации, но опасаться таки стоит. Я, например, в ближайшее время менять операционку не собираюсь...

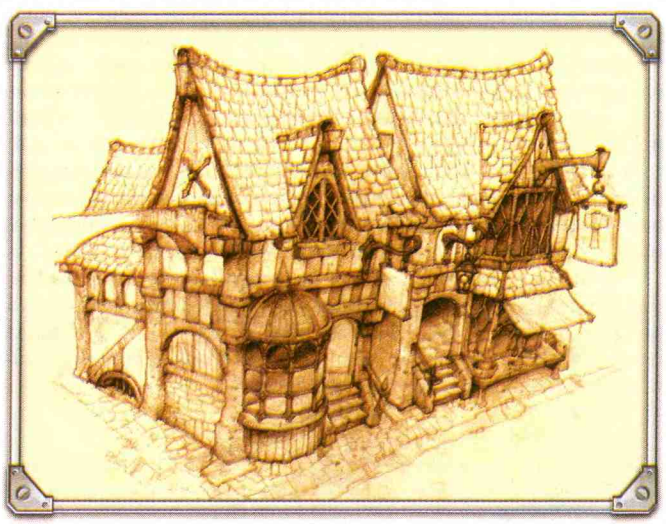
* * *

Максу снился жуткий кошмар про детишек и собачек, которые гонялись за ним с пистолями. А самым страшным было то, что кадет Департамента Защиты Виртуальной Реальности превратился в мультяшку. Когда сон стал совсем невыносим (из-за поворота на мультяшной дороге выбежала толпа сказочных человечков и начала петь песенку «Консоли форэвэр!»), внезапно зазвонил телефон.

— А-а-а-а!!! — завопил еще не отошедший от увиденного Макс в трубку.

— Да-да, я представляю все твое разочарование из-за срочной сдачи отчета, но ОН ДОЛЖЕН БЫТЬ У МЕНЯ ЧЕРЕЗ ДЕСЯТЬ МИНУТ! — Ягуар был, как всегда, в своем репертуаре.

— Что-что? Вас не слышно! Пш-пш-пшш, — кадет успел трезво оценить ситуацию и свои физические возможности, поэтому выдернул шнур из розетки, пока не поздно.



— Я предусмотрел этот вариант, — раздался рядом голос Вирджина Кемпера.

Макс подпрыгнул чуть ли не до потолка. Агент спокойно расселся на подоконнике его маленькой квартирки в старом здании на границе квартала RPG и Детских Игр. Наверное, взобрался по водосточной трубе.

«Зря я, видно, ее еще не обрубил», — с сожалением подумал кадет.

— В общем, сейчас я выйду покурить, — произнес тем временем Ягуар, глядя на часы. — Вернусь через несколько минут. Вот тебе пара свитков пергамента — чтоб к моему приходу они заполнились твоим мелким и обязательно каллиграфическим почерком. Мне уже надоело изо дня в день разбирать ваши косые каракули. Короче, если найду хоть одну ошибку — будешь неделю вентиляцию чистить...

Агент не заметил, как Макс показал язык ему в спину.

Варсонофий Кроликов

EMPIRE EARTH III

Разработчик: Mad Doc Software
Издатель: Vivendi Games
Жанр: RTS
Дата выхода: ноябрь 2007 г.

Помните серию **Empire Earth** — довольно интересный сплав из идей Age of Empires и Civilization? Ну, такая весьма интересная RTS, в которой игрок, возглавив племя первобытных людей с дубинами и камнями в качестве последнего слова в вооружениях, мог повести своих подопечных через века и эпохи. Благодаря новым исследованиям каменное оружие сменялось бронзовым, бронзовое — железным... И вот уже вместо крепких дикарей с дубинами и примитивных воинов первых царьков из начала Истории под командованием игрока ступают железные легионы Рима, но расслабляться рановато — ведь если противник раньше достигнет Средневековья...

Благодаря исследованиям появлялись новые постройки и возможности, и руководимая игроком нация неслась через звон мечей Темных Веков, первые настоящие успехи порохового оружия на полях сражений Возрождения, грохот пушек Нового Времени и непрекращающуюся канонаду Мировых Войн... Финальной являлась эпоха далекого будущего, и путь боевых роботов, марширующих карать врага, вполне мог проходить мимо первобытного разведчика с собакой, поставленного в патруль еще в самом начале игры, да так и забытого... Ну, заведен у ваших людей испокон веков здесь ритуальный патруль с четвероногим другом... Традиция такая...

В целом EE и EE2 были вполне себе обычными, добротными RTS, но очень высокий потолок технологий, некоторые нюансы геймплея и «цивилизационный» колорит придавали им особое очарование, и свои поклонники у серии были.

«Ну как их не уважить?» — подумали девелоперы из **Mad Doc Software** (разработавшие в свое время вторую EE (родителем первой была Stainless Steel Studios)), и объявили, что в четвертом квартале текущего года, всенепременно порадуют поклонников следующей серией.

* * *

Без кардинального переосмысления основ новый EE вряд ли мог бы претендовать на признание современного геймера, ведь что-что, а стратегическая мысль развивается на PC стремительно. Разработчики из Mad Doc Software отлично это понимают, поэтому **Empire Earth III** будет во многом отличаться от своих старших братьев.

Во-первых, полностью пересмотрена система выбора и развития игровых сторон. Теперь на выбор игрока представлены не два десятка наций, всех отличий между которыми — разные названия, а три принципиально различные цивилизации: Западная, Ближневосточная и Восточная. Европейцы, Арабы и Китайцы — если упрощенно. Разделение на нации внутри этих групп будет, но вот как раз оно — скорей условно, у одних чуть сильней то, у других — это...

Различаются цивилизации не только юнитами и оптимальной тактикой (европейцы предпочитают тяжело бронированные и дорогие войска, арабы берут мобильностью, а китайцы — количеством), но и древами технологий, и рядом очень важных нюансов. Так, арабы, например, могут легко свернуть свою базу в мобильные караваны и быстренько перенести ее с места на место, а у китайцев каждый солдат по получении особого приказа может строить здания.

Значительно упрощена экономика, ресурсов теперь всего два — деньги и стройматериалы. Девелоперы утверждают, что сделано это для повышения динамизма, мол, нечего игроку отвлекаться от сражений на всяких рабочих... Но, помоему, с упрощением они здорово переборщили... смена по ходу развития приоритетных для государства ресурсов была одной из изюминок серии EE. Например, как много значила еда на ранних этапах, когда ваше племя жило исключительно за счет охоты и собирательства, а сельское хозяйство было одним из желаннейших исследований... И как постепенно, по мере того, как общество учится все лучше и лучше обеспечивать себя, ее роль сходит на нет... Эх! Что говорить... Была в этом идея, была. Ну, впрочем, разработчикам виднее...

Уменьшено также количество эпох, теперь история от каменных топоров до лучевого оружия разбита на пять этапов: античность, средневековье, новое время, современность и будущее.

Чтоб как-то компенсировать это (ведь в предыдущих частях именно большое количество эпох обеспечивало «плавность» «исторического развития»), Mad Doc`и сделают развитие науки не очень быстрым, остудив, таким образом, пыл желающих проскочить через какую-нибудь эпоху. Да и различных исследований, кстати, обещают великое множество... Так что разные игроки одной «расы», выбравшие разные при-



оритеты в исследованиях, могут получить в конце концов две принципиально различные армии.

Исследовать же все доступные технологии в одной игре, скорей всего, не удастся...

* * *

Сюжетные кампании — пожалуй, самое бестолковое, что было в предыдущих частях сериала. Играть в них было не то чтоб неинтересно, но НУ-У-УДНО! Мало того, что зажатый в конкретные временные рамки



геймплей EE терял основную свою «фишку», так еще и миссии кампаний иногда отличались ну просто неописуемым маразмом.

Осознав, что кампании убивают основную изюминку — нет, ИЗЮМИНУ — игры, и в общем-то никому в таком виде не нужны, разработчики отошли от не оправдавшей себя системы и основным сингплейерным режимом EEIII сделали *World Domination*, в котором игрок захватывает разбитую на сектора-провинции Землю (хотя во встроенном редакторе можно будет нарисовать и свою планету). Отправляем в пошаговом режиме (с переходом в реалтайм непосредственно для сражений) свои армии на подвиги, отхватываем у туземцев провинцию за провинцией, а чуть позже бьемся



в степях, полях и пустынях с другими претендентами на мировое господство... Думается, схема будет похожа на ту, что мы видели в Rise of Nations (эти игры вообще схожи, хотя, конечно, RoN до EE... игра, где рыцарь апгрейдами превращается в тяжелый танк, это, по-моему — чересчур...). Впрочем, отличия все же будут. Так, в Empire Earth III будет реализована довольно любопытная схема дипломатии, теперь нейтральное государство можно не только завоевать, но и сделать своим союзником и, к примеру, оказывать союзникам материальную помощь, серьезно усложняя жизнь оппоненту, собирающемуся вести с этими «нейтралами» войну. Таким образом можно будет относительно малыми затратами создавать буферные зоны между собой и сильным противником, и, судя по всему, только этой возможностью разработчики дипломатию не ограничат...

Кстати, на дипломатические успехи очень сильно влияют вспомогательные квесты, щедро раздаваемые нуждающимися в помощи сильного соседа аборигенами. Оказывать ее или нет — решать вам.

Доступен World Domination будет и в мультиплейере, в том числе для игры через Интернет. Думается, это будет небезынтересно...



Из новых геймплейных моментов упоминается также влияние погоды на боевые действия. В EEII дождь, снег и прочие катаклизмы тоже влияли на происходящее, но крайне незначительно. Девелоперы намереваются уделить им здесь куда больше внимания.

* * *

За графику отвечает модернизированный движок второй части. Теперь он поддерживает третьи шейдеры, полноэкранное сглаживание (его еще антиальясинг называют) и другие страшные слова.

Как результат — картинка, демонстрируемая нам скриншотами, очень неплоха, травка зеленеет, солнышко блестит, водичка его отражает... Немного смущает, правда, излишняя, на мой взгляд, «кавайность» дизайна юнитов. Разработчики явно сместили акцент с «реалистичности» на «симпатичность», но, кажется, слегка перегнули палку... Если при взгляде на некоторые скриншоты вспоминаешь серию Settlers — это не к добру... Мы тут все-таки мир завоевываем, а не хозяйство в городе симпатичных поселенцев поднимаем...

Впрочем, возможно, такой подход обеспечит грядущей игре более широкую популярность.

* * *

Конечно, этой осенью (выход EE III запланирован на начало ноября) компьютерным стратегам будет чем заняться, но Empire Earth III, кажется, стоит того, чтоб ждать ее если не с нетерпением, то с большим интересом. Судя по всему, нас ждет весьма достойная игра.

Вирджин КЕМПЕР

MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
Жанр: FPS
Системные требования:
✓стандартные — P4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
✓рекомендуемые — P4-3 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Вой сирены постепенно заполнял темные коридоры Департамента защиты виртуальной реальности. За последний месяц тревогу поднимали всего один раз, в момент перенасыщенности города новыми зданиями класса AAA. В тот день все штатные сотрудники усердно трудились, не жалея живота своего — а чужого и подавно. Естественно, как это обычно бывает, после сумасшедшего притока новых проектов настал полный штиль. Работы практически не было, не считая той, с которой могли справиться даже кадеты. Поэтому целыми днями спецагенты маялись от безделья. Вначале свободное время убивалось в тренировочных залах, но со временем подобное развлечение наскучило, и штатные сотрудники попросту отсиживались в своих кабинетах, занимаясь каждый своим делом.

Однако поднятая в очередной раз тревога хорошенько встряхнула штатных сотрудников департамента.

«Внимание! Экстренная ситуация!» — доносилось из громкого динамика в коридоре.

...Bateau просыпается, быстро встает с кровати, делает зарядку...

...Lar, страдающий творческой бессонницей, спать не ложился уже с неделю, поэтому просто встает с рабочей табуретки и направляется к холодильнику...

...Талер. Просыпается...

...Jaguar сквозь пелену сна пытается понять, какого Ранда кто-то орет в такую рань...

«Всем спецагентам! — продолжал тем временем вещать динамик. — Необходимо явиться...»

...Bateau одевается, зашнуровывает ботинки сумасшедшего размера, доедает остатки Chicken Mac Nuggets и выходит из кабинета.

... ar застегивает молнию на своей жилетке «творчого пошуку», выпивает стакан морковного сока, достает из коробки новый вантуз и выходит из кабинета.

...Талер не одевается, поскольку спит одетым. Чешет бороду (подарок Ранда). Находит в холодильнике только пачку жевательной резинки Double Mint. Философски вздыхает и выходит из кабинета.

...Jaguar просыпается, понимает всю остроту сложившейся ситуации и пытается быстро встать с кровати. Падает с кровати, пытается найти в темноте штаны. Обрушив за десять секунд половину мебели, понимает, что штаны искать не обязательно. Надевает шорты и выходит из кабинета.

«Немедленно явиться! — не унимался оратор. — В центральное управление порталами!»

...Bateau поднимается вверх по лестнице, сворачивает направо и заходит в центр управления.

...Lar спускается вниз, попадает в мужской туалет, чертыхается, поднимается по лестнице вверх и заходит в центр управления.

...Талер спускается по лестнице, выходит из департамента, садится на автобус и уезжает по своим делам.

...Jaguar пытается надеть на ходу кроссовки, наступает на шнурок, залетает в женский туалет, извиняется перед посетительницами, завязывает шнурки, галантно раскланивается. Поднимается вверх по лестнице и заходит в центр управления.

* * *

Времена меняются, уважаемые господа читатели. Новое поколение уже давно выбирает «Пепси», пока остальные продолжают пить пиво. По сути, каждый новый день начинается с каких-либо перемен, пусть даже самых мелких и незначительных, но перемен. В принципе, все происходящее вокруг можно назвать общим законом изменения. Если посмотреть с данного угла на ту же гейм-индустрию и бегло пройтись по проектам, которые выходили на протяжении, скажем, десяти лет, то можно заметить множество переломных моментов: когда новые проекты теснили с игровых пьедесталов более старые, но, тем не менее, очень популярные игры. А если присмотреться еще внимательней, то станет заметно даже некое противоборство жанров.

Однако же, прекрасно осознавая все вышеописанное, мне никак не удается подставить под данную теорию новый проект, а точнее — продолжение к достаточно старой серии **Medal of Honor** от компании **Electronic Arts**. Вообще, после прохождения **Airborne** остается достаточно двойственное впечатление, которое, в свою очередь, затрудняет вынесение окончательного "приговора". Можно, конечно, отнестись к проекту как к очередной игре на манер «тра-та-та! пух-пух! БАБАХ, смерть всему фашизму! гыгы, клево» и снисходительно назвать данную разработку весьма неплохим шутером на тему Второй мировой войны. Также можно удариться в профессиональное рассуждение касательно прошлых частей игры и нынешнего контента современных шутеров. Но тогда на поверхность всплывет некая... хм... не просто вто-



ричность, а вторичность, умноженная на два, то бишь... четверо-ричность, что ли? Насколько бы ни казалось глупым и неуместным данное понятие, но именно оно достаточно четко описывает одно из впечатлений, оставшихся после Airborne.



Хотя удивляться особо не приходится. С тем количеством проектов, затрагивающих тему Второй мировой войны, которое наблюдается в данный момент, ожидать чего-то оригинального можно разве что от симулятора «Двадцать восемь панфиловцев» или FPS «Подвиг Александра Матвеевича Матросова». Однако EA по-прежнему держит в своем рукаве козырный туз американского патриотизма, за счет которого проект получает несколько дополнительных сладких кусочков популярности от благодарных игроков США.

Осознав, что обычный пехотинец успел уже порядком приесться, креативный отдел EA в очередной раз почесал «тыковку», попытался копнуть немного дальше от старой ямы и подойти к вопросу с другой стороны. В этот раз разработчики решили отказаться от затертой высадки в Нормандии и фантастического штурма Берлина наперегонки с Советской Армией. Очередной



кусок серии посвящается воздушно-десантным войскам Америки. Нам отведена роль одного из десантников, имя и звание которого я, если честно, помню весьма смутно — да, собственно, и запоминать особо не старался, все равно для следующей части девелоперы придумают новые Ф.И.О. для главгероя.

Мысленно вернувшись назад во времени, я вспоминаю, когда впервые услышал об оригинальной задумке разработчиков: позволить игроку самому выбирать точку приземления за счет возможности управления парашютом. Почему-то тогда подобная идея мне показалась весьма заманчивой, однако, пройдя игру до конца, невольно начинаешь задумываться — а что, собственно, меняет данная система старта? Дает свободу действий? Возможно. Хотя, по сути, так называемый вольный выбор ограничивается все теми же четырьмя стенами. Можно, конечно, экстрима ради, десантироваться в самую середину фашистского муравейника и устроить там переполох, но с точки зрения практичности сие занятие себя абсолютно не оправдывает. Зачем лепить из себя Джона Рэмбо, пытаясь в одиночку прорваться сквозь плотные заслоны врага, когда можно спокойно приземлиться в обозначенной безопасной зоне, где есть предостаточно времени на изучение карты местности, приоритета ключевых заданий и распределения оных по важности. Кроме того, десантируетесь вы не в одиночку, а со всей группой, поэтому высадка в одной из безопасных точек позволит продвигаться к цели в компании виртуальных братьев по оружию.

В итоге получается, что возможность самому управлять парашютом добавляет атмосферности и оригинальности в игру, но, тем не менее, с точки зрения практичности данная функция себя не оправдала.

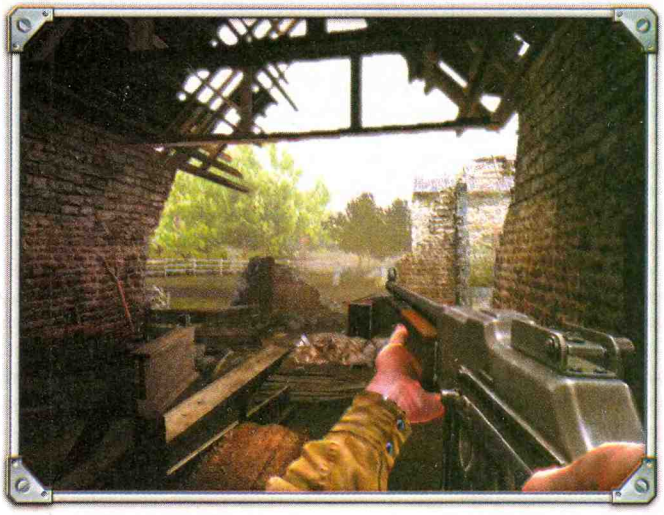


Свободный выбор заданий на уровне также слегка приукрашивает геймплей проекта, однако стоит заметить, что и здесь разработчики втихаря пытаются дергать за волшебные веревочки, направляя действия геймера на уровне в нужную им сторону. Особенно это становится заметно в последнем уровне, где необходимо взорвать высоченную башню, в которой засели немецкие оккупанты. В начале миссии безопасные зоны высадки расположены на самом верху. При этом никто не запрещает попросту наплевать на «зеленые пометки», спуститься на парашюте до самой земли и начать прохождение оттуда. Но тогда вам предстоит вначале подняться аж до самого чердака огромного строения, а затем снова спускаться вниз, так как список заданий в определенный момент пополнится новыми боевыми задачами. Поскольку сам уровень достаточно большой, то перебежки подобного рода займут у вас достаточно времени. Поэтому, как я уже писал выше, начинать миссию все-таки стоит с той точки, с которой вам советуют разработчики.

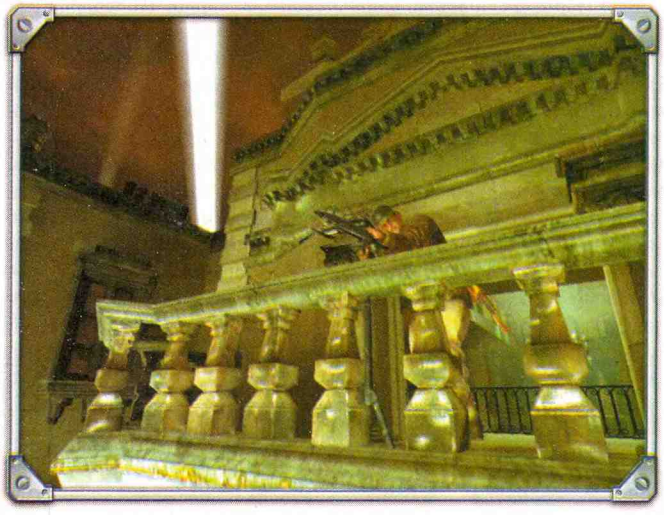
* * *

Игровой процесс со времен выхода первой части особых изменений не приобрел. И не верьте тем людям, которые говорят, что Airborne можно пройти только с помощью тактики «от одного укрытия к другому». Героическим прорывам с автоматом Томпсона в кишащие фашистами укрепления тоже отведено место. Тут главное — моменты подбирать: когда командующий во все горло начинает кричать «covering fire!!!», это отличный сигнал для начала ваших бое-

вых действий. С каждой новой частью игры разработчики обучают виртуальных солдат рейха все новым и новым правилам выживания на поле боя. Конечно же, в каждой из серий эти



навыки работают только в случае ведения боя на средней и дальней дистанциях. Достаточно подбежать к врагу вплотную, как заложенные в его программные мозги извилины начинают перегреваться и заклинивать, делая его легкой добычей для игрока. Но, тем не менее, новые возможности врагов весьма впечатляют. Противник старается не выбегать на открытую территорию и постоянно ведет огонь из укрытия. Иногда, при подавляющем огне игрока, враг боится даже голову высунуть из-за баррикады и пытается отстреливаться «вслепую». Что самое интересное, в кои-то веки противник научился не наваливаться всем скопом сразу, а делать короткие атаки и в случае неудачи отступать обратно к спасительному укрытию. Хотя, конечно, не обошлось и без сбоев в виде застреваний ботов в стенах или дверных проемах, причем сей известный еще со времен девяностых годов глюк затрагивает не только вражеских юнитов, но и командных бойцов игрока. Вспоминая все десять типов вражеских «зольдатен», просто нельзя не упомянуть о последнем представителе местной нацистской «фауны». Так на-



зываемые Элитные войска рейха — это просто песня... точнее, я бы даже сказал, певец, который абсолютно не попадает в ноты общего симфонического оркестра. Этакий верзила, под два метра ростом, в противогазе, каске и военной форме, способной выдержать попадание нескольких десятков пуль из G34. Вооружен сей Дарт Вейдер соответственно своему образу — тяжелым пулеметом MG. Что натолкнуло девелоперов на столь фантастический расклад, для меня до сих пор остается секретом. Более подробные комментарии по поводу этой боевой единицы, думаю, тоже будут лишними.

* * *

Система вооружения достаточно привычна, однако выделяется среди общего количества подобных проектов за счет системы модернизации. Любое оружие в игре имеет от двух до четырех уровней апгрейда. Достаточно настрелять сотню-другую фрицев, и заветная плюшка перекочевывает из внутреннего игрового склада в ваш карман. Как только последний фриц пал смертью храбрых, автоматически включается спецэффект, на манер bullet-time или убер-способности из «Восточный фронт: Крах Аненербе». На полминуты точность игрока подпрыгивает до неимоверных высот, а плавное замедление времени позволяет за сей короткий срок настрелять немалое количество врагов. После того как спецэффект заканчивается, герой получает долгожданную модификацию к оружию, которым пользовался. Апгрейды не особо разнообразны, но, тем не менее, большинство из них визуально отображаются на оружии, что не может не радовать. В список модификаций входят всевозможные компенсаторы, расширенные магазины, более удобные прицелы, оптика, подствольник, штык-ножи и многое другое.



Все полученные плюшки остаются до самого конца игры. Перед каждой миссией после «развеселого», как цыгане из КВН`а, брифинга игроку предлагается подобрать себе боевой комплект, состоящий из двух первичных видов вооружения (винтовки, автоматы, пулеметы), одного табельного пистолета (классический браунинг или маузер) и маленького мешочка с гранатами (три вида).

А теперь, уважаемые читатели, я бы хотел позволить себе незначительное проявление негативных эмоций. Возможно, кто-то скажет, что я придираюсь, но я все равно напомню, что я ТЕРПЕТЬ НЕ МОГУ игры, в которых у пистолета бесконечный запас патронов!

Фух, полегчало. Теперь более конструктивно. В связи с тем, что в шутерах я предпочитаю вести более-менее ближний бой с врагом, именно пистолет очень часто становится моим спасительным оружием, когда заканчиваются патроны в автомате или винтовке. В Airborne с прокачанным до максимума браунингом можно смело штурмовать бункера, не боясь ничего и никого.

Ускоренная перезарядка, повышенная точность и убойность после апгрейда делают данное оружие практически незаменимым. Так что с бесконечным запасом патронов подобное оружие весьма облегчает прохождение игры, даже на максимальном уровне сложности. Хотя, конечно же, это лично мое ИМХО.

* * *

Графическая оболочка выглядит весьма впечатляющей по сравнению с предыдущими вариантами. Использование движка *Unreal Engine 3* добавило в серию Medal of Honor новые краски и сделало игру более зрелищной. Я бы даже сказал, что Airborne смогли повторить то, что получилось в последних частях Ghost Recon. Весьма качественные спецэффекты в сумме с неплохим дизайном уровней, по сути, сделали игре новое лицо, доселе не виданное фанатами. Впрочем, без недоработок, как всегда, не обошлось. На фоне всех графических ляпов создается впечатление, что девелоперы не смогли задействовать огромные ресурсы движка по максимуму и что сердце UE3 бьется не в полную силу. Вспоминая тот же огонь, порой хочется отослать разработчикам диск с Return to Castle Wolfenstein, дабы напомнить им, как выглядело пламя в 2001 году без всяких шейдеров и прочих современных технологий. И пусть им будет стыдно. Также общую картину немного угнетает местная физика. Большинство предметов бытового антуража намертво приклеены к поверхностям, на которых находятся. Про разрушаемость я вообще молчу. Расписывать в очередной раз бронированные настольные лампы и табуретки из титана я просто не считаю нужным.



Конечно же, если на все это не обращать особого внимания, то в целом смотрится все достаточно красиво, и, что самое главное, бегает шустро, а на фоне системных требований последних шутеров еще и достаточно демократично относится к компьютерам без лейбы с пометкой next-gen.

Green Light

Как я уже говорил, вынести окончательное решение по данному проекту — задача не из простых. С одной стороны, перед нами весьма неплохое продолжение с обновленной графикой и несколькими фирменными фичами. Должен сказать, что именно Airborne мне понравился гораздо больше предыдущих частей Medal of Honor. Безусловно, EA сделала огромный шаг в развитии данного проекта. Возможно даже, новое дополнение к Airborne (а оно непременно будет, ибо EA не оставит в покое такой концепт, как американский десант) в будущем сможет собрать в себе все самое хорошее, что было придумано для MoH, и попытать свое счастье в соревновании с другими проектами. Но тут стоит взглянуть и на другую сторону. На данный момент игра не дотягивает до множества современных разработок. Причем не только графикой, но и непосредственно игровым процессом. Все-таки вторичность бьет по Airborne весьма ощутимо, и пока EA не найдет способа избавиться от нее, все будущие дополнения станут восприниматься многими геймерами как очередной том давно прочитанной книги.

* * *

Три портала отрылись одновременно, озаряя темную комнату ярким светом.

«Внимание! — начал вещать громкоговоритель. — Ситуация восстановлена!»

...Bateau намеревается выйти из портала, но не пролазит из-за своих габаритов. Молча, но с грозным выражением на обоих лицах, с трудом пытается протиснуться бочком.

...Lar спокойно выходит из портала, почему-то весь мокрый, на лице его сияет блаженная улыбка.

...Талер выходит из портала.

...Jaguar появляется откуда-то сверху, приземляется как настоящий кот — лицом вниз, через несколько секунд тело агента накрывает купол парашюта, который появляется тоже откуда-то сверху.

«Система защиты, — голос уже потише, — переведена в обычный режим».

...Bateau деактивирует свой портал, забирает папку с отчетом и выходит из центра управления.

...Lar деактивирует портал, многозначительно смотрит на поломанный вантуз, забирает отчет и уходит.

...Талер на всякий случай деактивирует портал, оглядывается вокруг и уходит.

...Jaguar выползает из-под парашюта, чешет огромную шишку на лбу, собирает парашют, активирует портал и, ворча под себе под нос нецензурные выражения, зашвыривает парашют в портал, портал тут же закрывается.

«Все агенты департамента должны сдать отчеты о проделанной работе и после этого могут быть свободны», — договорил вещатель и замолк.

...Bateau сдает отчет в архив и, громко зевая, отправляется в свой кабинет.

...Lar успевает подставить ногу под уже закрывающуюся дверь отдела архивов, извиняется за задержку, сдает отчет и отправляется в свой кабинет.



...Талер подозрительно осматривается, спускается вниз по лестнице, выходит из департамента, садится на автобус и уезжает по своим делам.

...Jaguar, ковыляя и ойкая, отправляется к себе в кабинет; со словами «в гробу я видел ваш парашютный спорт» выкидывает отчет в окно, попадает прямо в заведующего архивами, который уже собирался домой, и, довольный выполненной работой, ложится спать.

...Заведующий отдела архивов грязно ругается, обзывая Ягуара всеми известными ему словами, поднимается по лестнице, отпирает дверь отдела архивов, кладет отчет на положенное место, уходит домой.

Рабочий день наконец-то закончился...

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

MEDIEVAL II TOTAL WAR™ KINGDOMS

Разработчик: The Creative Assembly
Издатель: SEGA
Издатель в СНГ: «Софт Клаб»
Жанр: Strategy
Системные требования: P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Тотальная война — это навсегда

Ура и ах! Многострадальный, долгожданный, много раз обещанный и неоднозначно-неадекватный аддон ко второй части великого «Медиавала», под громким, говорящим самим за себя названием **Medieval 2: Total War — Kingdoms** наконец-то постучался шестопером в экраны наших мониторов с обратной стороны. Сколько слухов бродило по Мировой Сети до его выхода, сколько пиар-ходов сделано и сколько всего было якобы «утаено» от широкой огласки — трудновато сосчитать. Да, по большому счету, и не хочется — нет времени и желания заниматься пустой работой, тем более, что конечная цель всех этих пересудов — свеженький аддончик — уже торжественно возлегает на прилавках магазинов, лукаво подмигивая нам сквозь боевую ацтекскую раскраску. Мол, что — не ждали меня так скоро?! Не думали, что разработчики фактически уложатся в заявленные сроки?! И очень зря! Время собирать «Херши» и пить камни пришло, прилетело, как огненная стрела, выпущенная горячим ирландским воином, прискакало, как тяжелый конный рыцарь-госпитальер. Четыре новых, различных по своей сути и абсолютно не связанных между собой по своей форме, свежайших кампайна, по заверениям разработчиков, подарят вам много-много часов несказанного удовольствия от массовых сражений всех со всеми ради захвата энного количества областей и завоевания нескольких империй. Но это все по заверениям. По тем самым заверениям, что огромный патч к оригинальной игре исправит большинство ее критических баго-глюков, и игра станет просто наслаждением для стратегомана. По заверениям, которые выполнены не были. Но были высказаны. И вообще просто были. Вот только толку от них никакого не было. И, к сожалению, в нашем с вами обсуждаемом случае тоже не будет — если, конечно, кто-то сможет закрыть глаза и уши на все те же инвалидские файтинги и всецело увлечься отлично проработанной сюжетной линией кампайнов. Скажу сразу, этот «кто-то» — не я, так что особого снисхождения к нынешнему подопечному не ждите. Не люблю я недоделанных, пусть даже потенциально мегахитовых игр. Я считаю, что лучше пять раз добавить «мозгов» компьютерному оппоненту, чем один раз прорисовать до мельчайших подробностей каменные стены крепостей и всунуть в новую игру-аддон пучок новых юнитов. И чтоб нормально работало, и без оскорбительных патчей! Наивная мечта, не правда ли? Но все же мечта, которая должна когда-то осуществиться. Ну хоть когда-то. Ну, хоть один разок. Ну, пожаааааааалуйста! Ведь патчи к игре и патчи к патчам в игре — это зло! Как и компьютерные игры в целом! По крайней мере, по мнению калифорнийских сенаторов. Эммм, а при чем тут Калифорния и бредозаконопроекты США? Может, при том, что один из кампайнов посвящен завоеванию Америки конкистадорами? Да нет, думаю, это просто глюки. Пора уже переходить к следующему разделу.

Тотальная война — это серьезно

От философских рассуждений прямиком к сути. Для поддержки собственного имиджа великих и могучих, а также сохранения хоть какого-то интереса у игрока после трех-четырех часов игры, весь аддон — как я уже, впрочем, говорил — поделен на четыре самостоятельных кампайна, разбитых во времени и пространстве. Эти произвольно нарезанные главы предложат геймеру окунуться в стальную ярость Тевтонских Войн, покорить с Кортесом Америку, совершить несколько бесплатных Крестовых Походов и как следует погоняться английскими конниками за пешими, но свободолюбивыми шотландскими горцами во время их Войны за Независимость. Все сделано предельно четко и ясно: легкая, не напрягающая разбивка-разделение всего второго «Медиавала» на крупные сочные куски, небольшая косметическая работа над декорациями и... ураура — принципиально новый, многократно обработанный-перепатченный, сделанный по принципу «купят все равно» аддон с отлично прописанной сюжетной составляющей готов к употреблению. Кушайте, не обляпайтесь: наш, а точнее, уже ваш долгожданный продукт имеет очень условный срок годности — пока не надоест. Причем величина «надоест» в данном случае переменная, однако, колеблясь, она все же стремится наполнить кошельки разработчиков, колеблясь в разные стороны.

Елки-палки, я же, как истинный фанат, после десятков утомительно глупых файтингов полновесной игры-прародительницы закрывал на этот факт глаза, уговаривал себя, что это все от спешки криэйторов, что все исправится, что «Рим» — это не последняя игра с нормальными массовыми битвами из серии «Тотал Вар»! Я столько надежд возлагал на этот аддон, я верил и надеялся, я считал, что уж в этот раз ОНИ точно не подведут! Ну почему, почему и в этот раз я тоже ошибся?! Почему даже таким маститым разработчикам, как господам из **The Creative Assembly**, которые ошибки допускают, но откровенной фигни не делают, почему даже им стало проще заклепать однотипный, особо не модернизированный по сравнению с оригиналом аддон, вместо того, чтобы поднапрячься и хоть как-то повлиять на систему боя и электронный AI компьютерных солдат?! Без сомненья, игры сделанные в русле «потока», не тре-



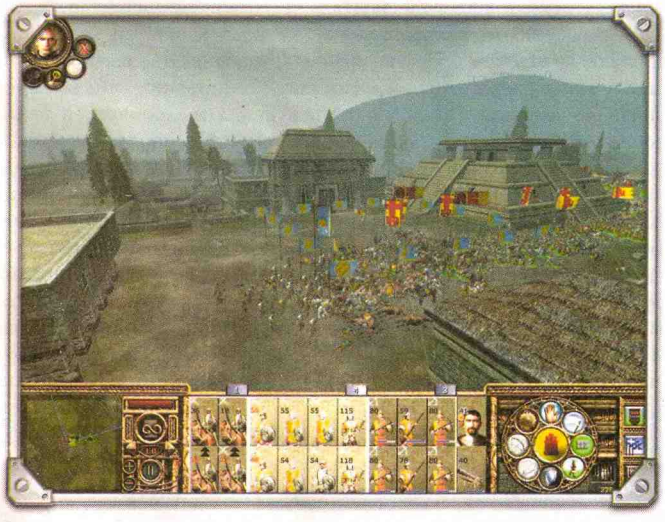
буют фактически никаких усилий и будут продаваться, несмотря ни на что. Но хоть какое-то уважение к геймеру надо все же иметь!

Зачем мне закучкованная куча различных тяжелых конных рыцарей, всевозможных цветов и рас, если они в знаменитом построении «клин» на полном скаку врубаются в строй пехоты на два-три человека, затем резко замирают в тревожном ожи-



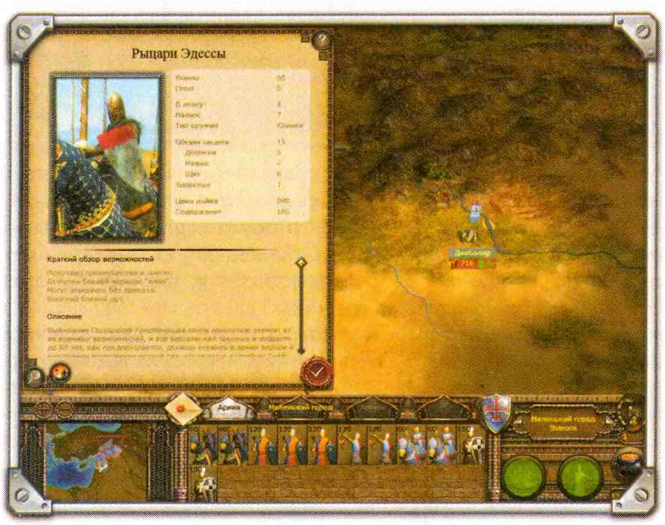
дании — и, обнажив оружие, ждут в этих боевых позах момента, когда первая пара ведущих их счастливчиков погибнет, и до следующих дойдет боевая очередь! Ну это же бред!

Для какой радости мне нужна улучшенная фортификация рыцарских замков, с внутренними оборонительными укреплениями и возможностью лить смолу на нападающих, если сами эти нападающие по полчаса ждут удобного момента для того, чтобы перекинуть на стену мостик штурмовой башни, и потом, высаживаясь по нескольку человек, ведут бой все в том же идиотском порядке «очереди». Господа создатели, да пересмотрите вы свой «Рим» — вспомните, что в бою участвуют не первые несколько человек/рядов, что добежали, а весь полк! Это же вам не фаланга! Солдаты вообще-то имеют свойство обходить противника, вклиниваться в его ряды, рассекать его построение на части! За-



грузите любую «быструю битву» «Рима», и вы поймете, о чем я говорю! Неужели вы настолько не уважаете нас и не любите себя, что уже второй раз подряд пытаетесь протолкнуть нам все тот же нафталин в конфетной обертке?! Или вы все силы бросили на корабельные сражения в вашей будущей «лучшей игре серии» — «Империя Тотал Вор»? А не рановато ли? Или наоборот, не поздновато? Может быть, стоило перед окончательным завершением работы над эпохой копий гоплитов и рыцарских доспехов немного постараться и порадовать своих верных фанатов чем-то по-настоящему качественным и интересным?

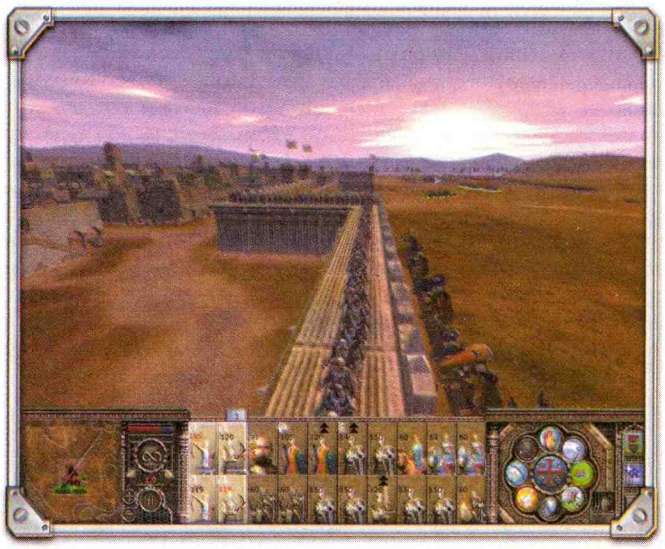
А так вся игра превращается в хождение по карте местности, решение различных интриг, автобитвы и развитие городов и замков. Но простите — если я захочу зашпилить в подобного рода игру, я установлю себе «Европу Универсалис» и буду радоваться жизни, но ведь это гейма слегка другого формата. Главная фишка и козырь серии «Тотал Вар» — это красивые массовые файтинги, которые в последних своих двух играх The Creative Assembly загубило на корню. Вот что хотите со мной делайте, а я никогда не поверю, что человек может получать удовольствие, играя по сети с другим человеком вот в «это». Разве что ради смеха. Эх, «Рим», «Рим» — спасибо тебе, что ты до сих пор существуешь на винчестерах поклонников серии «Тотал Вар», и они могут регулярно выяснять свое мастерство, не думая о том, почему полк пехоты не идет в атаку после второго клика мышки, и как можно заставить тысячу своих воинов сходиться врукопашную, а не стоять и смотреть друг на друга, изредка нанося вялые удары. М-да, вот и не говорите мне после этого, что к хорошему привыкаешь быстро. Не бередите старые раны опытного карфагенского военачальника, они ему еще сгодятся. Возможно.



О звуке и графике Medieval 2: Total War — Kingdoms говорить вообще не имеет никакого смысла — все сделано по стандарту и критике подлежать просто не может: все графические ляпы и относительная простота звукового сопровождения не идут ни в какое сравнение с атакой компьютера конными лучниками в лоб тяжелой пехоте. Не осыпание стрелами издалека, нет, прямая атака хилых конных лучников на строй грозных копьеносцев. Признаться, такое я видел впервые, хотя особо удивлен не был — после расстрела полков врага моими лучниками фактически в упор в оригинальной игре, ляпы аддона — это просто детская сказка. Которую, тем не менее, не расскажешь на ночь. Что самое интересное, кто-то из сознательных разработчиков попытался-таки залезть во внутренние структуры своей же боевой машины и что-то там подправить в правильную сторону, но его стараний было так мало, что заметить их можно только лишь в кампании по покорению Нового Света. Одна из пяти битв там может проходить нормально: войска с боевым кличем набегают друг на друга, смешиваются ряды, закипает схватка, конница проводит умные атаки во фланг, лучники отходят на выгодные позиции и осыпают стрелами застрявшие в тылу части — в такие моменты моя душа радуется, а тревога за мою нервную систему куда-то отступает. Жаль, что подобных моментов в игре очень и очень мало. В основном все проходит гораздо более грустно. Как именно — в следующем разделе.

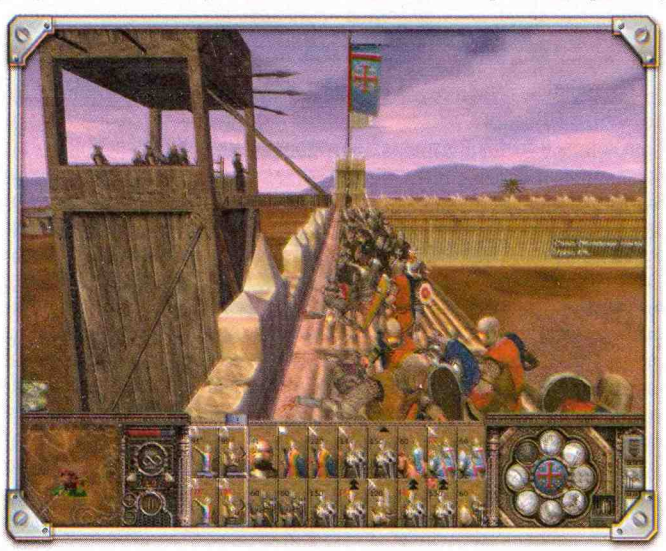
Тотальная война — это глюкаво

Для небольшого демонстрационного примера возьмем краткую вырезку из жизни тевтонских воинов во время знаменитых Тевтонских Войн. Нет, Грюнвальдскую Битву мы описывать не будем, слишком там все было помпезно и спонтанно, поговорим о чем-то более простом и понятном — небольшое сражение тевтонских сил



с литовскими войсками. Как основополагающие, «дефолтные» идут такие значения: «компьютер не знает, что такое — удар во фланг» и «ряды противников в бою смешиваются только лишь по нелепой случайности». Сглаживающих факторов нет, местность равнинная. Войска расставлены, арбалеты и луки заряжены. Ну что, понеслась лихая!

Слегка подумав, армия тевтонцев под моим руководством двинулась на привычно стоящего без движения компьютерного врага. Пехотинцы ощетинились копьями и затрясли мечами, конница неспешным шагом начала продвигаться в сторону литовского противника, готовясь к короткому разбегу



перед атакой, а мое сверхсекретное оружие — катапульта, метающая бочки с порохом, — кряхтя, покатилась на удобную для стрельбы позицию. Все начиналось просто отлично.

Через некоторое время зашевелился и литовец — его армия начала совершать какое-то подобие маневра, затем остановилась и уверенно двинулась в мою сторону — схватка ожидала быть... просто ожидала быть. И вот наши армии столкнулись. Первые ряды сражающихся полков-соперников начали рубиться между собой, изредка замирая на месте и ничего не предпринимая, в то время как конница попыталась продемонстрировать свой таранный удар. Получилось вяло. Сбив несколько литовских воинов, мои прославленные «Воины Христа» просто тупо остановились посреди пеших врагов и начали оглядываться во все стороны, грозно помахивая мечами и не реагируя на мои команды. Что самое интересное, атакованные литовцы отвечали им полной взаимностью. Уж не знаю, чем бы вся эта ситуация закончилась, но в этот момент великая «революционная» катапульта наконец-то метнула свои первые пороховые заряды. Результат превзошел все ожидания — бочки, летящие по красивой дуге, с пронзительным свистом, взорвались, не долетев достаточно много не только до земли, но и до первых рядов вражеской армии, не говоря уж о том месте в тылу, куда я приказал катапульте целиться. В результате огненные осколки упали прямиком в гущу моих солдат, убив достаточное количество и напугав еще большее. Но я был доверчив и наивен, я не стал менять цели катапульты, тем более, что полк лучников, по которому я хотел вести огонь, своей позиции в арь-



ергарде литовских войск не менял. Ситуация от этого не улучшилась — сверхнеточный экипаж машины боевой еще два раза бросал свои бочки на головы своих же воинов, и только на четвертый умудрился попасть точно в наибольшее скопление вражеской пехоты, находящейся на солидном расстоянии от указанной мной цели. Как говориться у волшебника Сулеймана все по-честному, без обмана. Дальнейшие события на поле боя вызвали у меня чувство сильнейшего дежа вю. Как будто и не в аддон я играю, а в оригинальную игру, и как будто ничего не изменилось с тех времен — активное сражение только двадцати процентов армии (в то время как единицы, стоящие в первых рядах, сражались, другие на них смотрели), смешные попытки конницы противника атаковать несколько целей сразу, заставляющие всадников резко метаться из стороны в сторону, и абсолютно тупые попытки моих верховых протаранить какой-то произвольно взятый вражеский полк. Поверьте, подобные баталии гораздо лучше проводить на автобитве, не включаясь в саму игру — очень много нервных клеток сохраните. А они, как известно, далеко не все восстанавливаются.

Вывод

Фанатов, я, конечно, не отговорю, но вот другим советую — не играйте в это. Лучше найдите где-нибудь «Тотал Вар: Рим» или же «Европа Универсалис».

Дзирт До`Урден

TWILIGHT WORLD

I`m livin` in twilight — I am damned by the Light
My life is closed circle — but I`m still alright!
I`m livin` in twilight — no stars in the sky,
A place, where the dreams cannot fly!
© Эпидемия (2001)

Наш странный мир

Кто мы? Люди… Продукт эволюции? Творение богов? Эксперимент инопланетного разума? Кто мы?

Где мы обитаем? Из чего состоит Вселенная, в которой мы живем? Наука утверждает, что из атомов, но так ли это? Из чего состоим мы? Есть ли у нас душа? Дух?

Кто мы? Пылинки перед лицом вечности? Или существенная часть временно́го потока? А постоянно ли время? Время. Четвертое измерение? Или субъективный способ измерять перемены в пространстве? Одинаково ли оно течет в разных местах? Может, между двумя секундами нашей жизни успеет появиться и исчезнуть целый мир?

Куда мы движемся? Мы и наш мир? Что он такое?

Существуют разные точки зрения. Но если прав материализм, то… Как ответить на те вопросы, которые возникают у человека при встрече с непознанным? Сколько их, дырок в материалистической теории, от потерянных звеньев эволюции и четырехметровых скелетов, облаченных в бронзовые доспехи, до внетелесного опыта, бермудских треугольников и прочего. Наш мир… Куда он движется?

Добро пожаловать в будущее!

2113 год. Как ни странно, к этому времени мир не превратился в ядерную пустыню, но он и не развился в идеальное общество, утопию — Мир Добра. Хотя сначала все шло именно к этому, вплоть до… Но об этом позднее. Краткая хронология.

2009-2025 гг. были годами войны. Войны за свободу от страха. К 2023 году была уничтожена последняя террористическая организация, так как введение новой спутниковой технологии сделало просто невозможным скрыться от всевидящего глаза мировых правительств.

2025-2067 гг. стали годами глобализации и поднятия экономики по всему миру. Наиболее развитые страны создали EGD (Earth Globalization Department), который должен был до 2055 года помочь всем остальным подтянуть экономическую и социальную составляющие общества до определенного уровня. Правда, свершилось это только к 2067 году. Осложнения были вызваны сильной активизацией антиглобалистов, причем их деятельность доходила до масштабных нарушений гражданского спокойствия (например, таких как «митинг»). Вскоре эта организация получила звучное название «Свобода».

2067-2089 гг. К 2067 году деятельность антиглобалистов (к тому времени для жителей Земли это слово стало синонимом подзабытого слова «терроризм») приостановилась. Самые ярые сторонники и активисты «Свободы» были направлены в исправительные лагеря строгого режима. В 2069 году был создан Верховный Совет Терры — STC (Supreme Terra Council), объединение всех правительственных лидеров. Эти годы стали годами единения, отмены границ, общей валюты и равенства. Весь мировой ядерный арсенал был упрятан STC далеко и глубоко. К 2073 году началась новая научно-техническая революция — безотходное производство, полный переход на альтернативные источники энергии, полеты людей к Плутону. Но главным благом (и главным источником будущих несчастий) стала глобальная компьютеризация жизни людей. Практически все, от телевизора до холодильника было подключено к новой глобальной сети T-net (Terra Network), которая вскоре вытеснила Интернет в прошлое.

2089-2099 гг., «золотая декада», как ее называли. В это время не произошло практически ничего, кроме начала колонизации Луны и… И ошибки STC в 2099 году. На пороге нового столетия Совет попытался создать взамен мировых религий Вселенскую Церковь, которая должна была объединить лучшие черты всех мировых верований. Это вызвало массовые протесты и беспорядки, и, хотя мировое правительство довольно скоро отказалось от планов духовной глобализации, вернее, умерило свой пыл в отношении слияния церквей, первый шаг был сделан.

Несмотря на некоторые перегибы STC, в тот год всем еще казалось, что мир движется к светлому будущему, и *тогда*… Но *тогда* не было. А был 2100 год….

Светлый тоннель

Что такое человеческий мозг? Какую информацию несут нейроны, которые движутся по нему? Наша личность? Серое вещество. Что будет, когда мы умрем?

К осознанию смерти каждый подходит по-своему, но умирать боятся почти все, ведь в любом случае там нас ожидает неизвестность… Некоторым людям удается заглянуть в эту неизвестность. Ненадолго. Обычно такое происходит, когда человек испытывает состояние клинической смерти. После него некоторые рассказывают о тоннеле, по которому летели к свету. Верить таким рассказам трудно: мало ли, что привидится человеку в подобном состоянии?

«…я сидел с любимой девушкой в кафе. Все было в порядке, но, как видно, в этот раз я переборщил с выпивкой. Случился приступ. Это невыносимо больно. Угасающее сознание слышало крики, закрывающиеся глаза видели людей, собравшихся вокруг. Но внезапно пришла ясность. Я видел себя со стороны.. Светлый тоннель…»

«...Легковая машина, где я сидела рядом с водителем, врезалась в грузовик. Саму аварию я не помню: отключилась сразу. О ней мне позже рассказали те, кто был там, но сильно не пострадал. …Я летела. По тому самому тоннелю, в который никогда не верила…»

«Я лежал в больнице уже два месяца, мое состояние то улучшалось, то ухудшалось, когда мне сказали, что я уже способен перенести операцию, я безумно обрадовался, ведь это конец моих страданий! Меня прооперировали. Удачно. И это изменило мою жизнь. Я видел себя на больничной койке. Я видел тот самый тоннель, о котором…»

Что происходит с человеком, когда он умирает такой клинической смертью? С точки зрения медицинской, клиническая смерть — это своеобразное переходное состояние между жизнью и смертью, для констатации которого необходима обязательная фиксация трех составляющих: отсутствие дыхания, кровообращения и полная арефлексия. С точки зрения чисто человеческой, клиническая смерть представляет собой довольно трагическое зрелище — состояние среднее между «скорее жив, чем мертв» и «скорее мертв, чем жив». Говоря научным языком, качественный переход от жизни к смерти представляется последовательным закономерным нарушением, а затем и выключением функций и систем организма. Именно это обстоятельство — последовательность и постепенность выключения функций, дает время и возможность для вмешательства с целью восстановления жизни. Исход такого вмешательства зависит от профессионализма врачей и резервов организма.

Но что уж точно не поддается научному анализу, так это метаморфозы, происходящие с сознанием людей, вырвавшихся из царства мертвых. Известно немало случаев, когда после общения с потусторонним у воскресшего обнаруживался дар ясновидения или це-



идея: Кирилл Талер, концепт-арт: Елена Ванифатова

лительства. Что трактуется эзотерическими исследователями как результат прикосновения «оттуда». Официальная же наука этот феномен не трактует вовсе, предпочитая отмалчиваться, очевидно, в силу полного отсутствия более-менее обоснованных версий.

Правда или ложь? Белый свет...

К 2099 году случаи «клинической» смерти участились в несколько десятков раз. Естественно, что официально это не афишировалось за отсутствием более-менее внятных гипотез странной «эпидемии», но факт остается фактом. Об этом было известно. Слишком много людей видели «белый свет». Естественно, что создавшейся ситуацией грех было не воспользоваться — активизировались представители различных вероисповеданий, пророча человечеству скорую погибель и призывая к покаянию. Как раз в это время STC попробовал экспериментировать с Вселенской Церковью. И именно из-за сочетания этих двух факторов (ибо грядет Зверь и воссядет на престоле в Храме Иерусалимском...) затея с треском рухнула прямо под подошвы ног верующих демонстрантов.

Но, во всяком случае, пророки были не так уж неправы...

На штыки под набат и пожар мы земной опрокинули шар!

Может, тому, что произошло, сопутствовали некие знамения или нечто в этом роде? Возможно... Никто не скажет. Хотя...

2100 год был началом конца. Это время назвали временем Краха.

К тому времени все коммуникационные системы, каждый компьютер, телефон, даже холодильник были подключены к сети T-Net. По странной случайности узнать что-либо про тот роковой год можно лишь из Сети.

//Ти-нет // tnt.freedom.opo//(Один из малочисленных сайтов-зеркал уцелевших сторонников «Свободы»); Франциск Мабу, независимое журналистское расследование//

«...доподлинно известно, что в январе 2100 года в глобальную сеть T-Net был запущен вирус WD3000. Группа программистов-любителей сумела сделать то, чего не смогли создать такие монстры, как Майкрософт и Интел. Они изобрели вирус — шпионский модуль, который должен был каждые 0.0002 секунды передавать информацию о компьютере или системе жизнеобеспечения. Но было в вирусной программе некое нововведение, а именно система самосовершенствования — антидот против любых известных doctor-программ.

Никто не знает, что дало толчок. Вначале вирус функционировал вполне нормально (как для вируса), но через месяц от жалоб пользователей, заваливших сайты известных компаний по программному обеспечению, некуда было деваться. Сначала этому не придали значения — подумаешь, вирус... Вот только вскоре произошла первая смерть, спровоцированная взбунтовавшейся электроникой. И еще. И еще, и еще. Вскоре количество смертей достигло тысячи в сутки. Началась паника. Жизнь в мегаполисах стала невыносимой. Из программистов вируса был обнаружен только один. Да и тот сошел с ума. Отцов-авторов программы так и не удалось найти...»

//Ти-нет // tnt.vortex.info // Официальный сайт объединенной корпорации «Вортекс».//

«...Благодаря усилиям нашей корпорации 27 сентября 2100 г. все необратимо инфицированные участки Сети были нейтрализованы путем отсечения от основных информационных потоков и заморожены ведущими специалистами... утечки вируса WD3000 локализованы в течение шести часов... STC вводит военное положение во всех инфицированных районах... Убедительная просьба: всем пользователям, оказавшимся на момент коннекта в инфицированных зонах, не подключаться к Сети, не включать бытовые приборы, не пользоваться любой электроникой... Покинуть места жительства, работы, отдыха и двигаться в направлении... вооруженные силы, отряды полиции и волонтеры контролируют ситуацию на улицах... в специальные лагеря беженцев, гарантирующие комфортное...»

Корпорация вынужденно умолчала о некоторых вещах. Например, о том, что Сеть, неизлечимо зараженная вирусом, **не была уничтожена**. На зараженной территории T-нет появилась своя Сеть. Мало что и мало кому известно о ней. Вот некоторые слухи, что ходят среди хакеров и программистов: Зараженная Сеть зовется Alter-net — это раз. Более того, она используется некоторыми людьми на свой страх и риск. Более того, она непостижимым образом враждует с T-нет.

На руинах прекрасного старого мира оперативно взросли такие же подзабытые болячки. Снова активизировалась «Свобода» и нашла много сочувствующих и приспешников, потому как люди были недовольны фатальными промахами STC, а добро, оно, как правило, забывается быстро. Пользуясь растерянностью Совета и тем, что вооруженные силы были выведены из строя, «Свобода» начала действовать — и, в отличие от прошлых лет, не ограничивалась шумными и мирными демонстрациями. Сначала были теракты и убийства чиновников. Потом вооруженные стычки. И вскоре кровавым бриллиантиком в короне невзгод, обрушившихся на человечество, стала Гражданская Война.

К 2113 году жизнь более-менее наладилась. Война не коснулась лишь некоторых частей света. Некий порядок был таки установлен и жизнь продолжалась. STC функционировал, но уже не в том виде, что раньше. Полуразрушенные мегаполисы... Небольшие новые городки. Жизнь кипела. Ведь люди не могут по-другому, правда?

Отойдем в сторону...

Мне было довольно сложно определить, к какому жанру должна принадлежать игра с подобным миром. Я больше тяготею к RPG и экшенам, но... Можно попробовать, но это будет не то, и тем более, где тогда оригинальная идея? Нет. Стратегия? Тогда или о 2009-2025 годах или о Гражданской Войне. Но что это будет? «Генералы»? «Battlefield 2142» с видом сверху? Нет. Не пойдет. Да и рассказ этот не о политике и не о войнах, хорошо, и о них тоже, но не это главное. Главное — человек. Главный герой. Тот, кто примет на себя удары судьбы. Это будет адвенчура, смешанная с квестом, естественно. Вот зачем эти разговоры о потустороннем и смерти.

Цель этой игры не показать будущее мира, нет. Цель игры — показать внутренний мир человека и его проекцию на окружающую нас реальность. Это рассказ о том, как *та* сторона влияет на *эту*. Рассказ о человеке.

Тот самый человек

Здравствуйте. Не знаю, имеет ли это смысл?.. Я Алисия Мэллоун. Для друзей Элси. Я родилась в снежный день третьего декабря 2094 года в Йорке (бывш. Нью-Йорк. — *Прим. автора*). Вот уже два года я живу в Санта-Виктории (новый городок, построенный уже после Краха. — *Прим. автора*). Как раз два года назад я закончила Академию и теперь работаю (или лучше сказать, работала?) журналистом в газете «News Time», в Йорке. Статейки на тему «опасная жизнь вне города» и все такое, ну, вы понимаете.

Я живу с Хелен — это моя тетя. Она приютила меня после гибели моих родителей во время Гражданской войны. Я сама чудом выжила.

У меня есть парень (или все же был?), его зовут Колин. Мы познакомились в Академии — он учился на переводчика. Мы немного больше, чем хорошие друзья, если вы, конечно, понимаете, о чем я...

Моя история? Что же... Она началась не совсем обычно. То есть, обычно на этом истории заканчиваются. Дело в том, что меня сбил грузовик. Я умерла...

Разработчик: 2K Boston и 2K Australia (Irrational Games)
Издатель: 2K Games
Издатель на территории Украины: 1С
Жанр: FPS + чуть-чуть RPG элементов
Системные требования:
✓**минимальные** — P 4-2.5 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 7.5 Гб на жестком диске;
✓**рекомендуемые** — Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб ОЗУ, 512 Мб видео с поддержкой третьих шейдеров, 7.5 Гб на жестком диске

Lar

BIOSHOCK

Когда-то, когда точно — не скажу, но наверняка чертовски давно, я сделал для себя удивительное открытие... Как-то задумавшись о том, что отличает хорошую книгу от плохой, я открыл для себя банальность (а банальности вообще такие штуки, что пока их не откроешь для себя сам, значения придавать им невозможно), что хорошая книга — умная. А значит, хороший писатель — умный писатель. Причем, кстати, это правило имеет очень широкую область приложения: существуют как умнейшие «развлекательные» книжки, так и невероятная чепуха «для интеллектуалов», всей «интеллектуальности» в которой — гигантских размеров понт. В виде соответствия некому формату, признанному в этом сезоне «не для всех».

Само по себе это открытие было, конечно, не бог весть, но интересно вот что: еще немного повертевшись в этой жизни, я вдруг понял, что в точности тем же образом можно оценивать абсолютно все проявления человеческой деятельности. Скажем, хороший фильм — это в первую очередь умный фильм, снятый режиссером, точно знающим, какого эффекта он хочет добиться, и как его достичь. Хороший режиссер — он умный. Точно так же, как хороший актер, политик, бизнесмен, армейский прапорщик, таксист, менеджер среднего звена, гейм-журналист и слесарь-сантехник... Понастоящему стоящие вещи — это вещи, устроенные умно, придуманные и сделанные умными людьми.

Компьютерных игр это правило тоже касается, но, к сожалению, вряд ли можно назвать подавляющее большинство современных компьютерных игр умными. Посмотришь годик по долгу службы на безыдейные времяубивалки (в качестве примера тут может оказаться почти любой шутер этого года) и начинаешь понимать, отчего некоторые «старшие коллеги» страдают тяжелой формой мизантропии...

Не рискуя прослыть снобом, скажу: подавляющее большинство продуктов, выдаваемых индустрией, — чудовищно посредственный ширпотреб, сделанный без ума, без души и без идеи, если, конечно, не принимать во внимание идею зарабатывания денег на клонах клонов с сюжетами типа: «Давным-давно силы Добра победили самого главного Страшнозлобного Демона, но вот сейчас он возродился, и миру кирдык, если, конечно, ты, Избранный, потерявший давеча, пять минут назад, память, нас всех не спасешь!»...

Словом, обозревать гейм-индустрию бывает иногда реально тоскливо...

И тем более восхитительным глотком свежего воздуха становится тогда вещь наподобие нашего сегодняшнего клиента.

BioShock — отличный пример по-настоящему, со всех сторон умной компьютерной игры, не опускающейся в хардкорные умствования «не для всех». Это — «для всех»! Серьезно... Впрочем, по порядку...

* * *

Когда-то, когда точно — не скажу, но где-то в первой половине двадцатого века в США жил человек по имени Эндрю Райан. И однажды он сделал для себя удивительное открытие — мир делится на талантливых творцов, создающих новое, и подлых паразитов, сосущих из них кровь! Ведь, если вдуматься, плоды труда человека принадлежат ему! Ему и только ему! Это правильно, это справедливо! А государственные и общественные паразиты эксплуатируют и разоряют честных людей, придумывая всяческие налоги, социальную ответственность, антимонопольное законодательство и прочее госрегулирование с перераспределением доходов! Но с какой стати? Почему производитель должен делиться с кем-то плодами своего труда и кто смеет ограничивать его право использовать их так, как он захочет? Почему он должен кормить не заработавших на свое пропитание паразитов?! Разве это не грабеж, не нарушение естественного права человека владеть и распоряжаться своим имуществом?

Захваченный этой идеей, увлеченно развивая ее, Райан понял, что именно здесь и лежит ключ к единственно верному пониманию общественных отношений, и именно это — основа основ отношений между людьми, а всякая прочая «мораль» и этические конструкции придуманы на самом деле именно для того, чтоб облегчить паразитам жизнь. «Тот, кто скажет вам другое, тянет либо руку к вашему карману, либо нож к вашему горлу!» — примерно так заканчивается запись одного его более позднего выступления, суть которого сводится к тому, что Бога нет, а есть лишь социальная предопределенность.

Человек творит. Паразит спрашивает: «Где моя доля?» — все еще гордо поучают золотые буквы, на флагах, развешанных над улицами-коридорами сошедшего с ума, обреченного города...



О... Райан был талантлив, он был настоящим Творцом, и раз полный иждивенцев мир не оставлял ему шансов, он решил создать свой мир! Уйти туда, куда не дотянутся паразиты, и построить новое, идеальное общество, где им не будет места!

Город, где его принципы станут законом!

И в 1946 году он построил его, подводный Rapture — поселение для настоящих Творцов, место, где промышленник не будет ограничен «социальной ответственностью», ученый не будет сдержан косной «моралью», а художник забудет о любой форме цензуры.

Прекрасный Рэпчэ — невозможный город...

Эндрю Райан задает вам простой вопрос: «Вы Человек или раб?» — в который раз спрашивают громкоговорители безумцев, бродящих среди развалин. Безумцев, раньше бывших элитой, а теперь представляющих из себя сборище жалких выродков, убивающих друг друга из-за капли «Адама»...

Рэпчэ занял бы первые места во всех каталогах «современных чудес света», не храни его создатель секрет подводного города в страшной тайне. Откровенно говоря, он и был чудом...



Но еще большим чудом был случайно открытый талантливой ученой «Adam» — вещество, вырабатываемое ранее неизвестными моллюсками, чьи клетки похожи на стволовые клетки человека... Поначалу вещество казалось его открывателю «всего лишь» средством от всех болезней, каким-то образом повышающим иммунитет и способствующим общему омоложению организма. Но хватило буквально нескольких дней исследований в лабораториях Fontaine Futuristics, чтоб понять, ЧТО представляет собой ее открытие. «Адам» не вылечивал пораженные клетки, он полностью перерождал их, и этим процессом можно было управлять, задавая свойства будущих клеток. С помощью «Адама» можно было переписывать человеческий геном буквально без ограничений. Фрэнк Фонтейн, нечистый на руку бизнесмен из тех, кого Райан не без оснований счел бы паразитами, очень быстро понял, ЧТО означает открытие молодой женщины, пришедшей к нему с каким-то моллюском просто потому, что в «серьезные» лаборатории ее не пускали. Он вложил в «Адам» и его исследования огромные деньги, во многом полученные благодаря контрабанде с поверхности... И не прогадал. Результаты превзошли все возможные ожидания. С помощью «Адама» возможно было... Все!!!

Можно поменять пол, цвет кожи, физические возможности и строение внутренних органов, а при некоторых воздействиях у подопытных начинали проявляться удивительные способности типа телекинеза или умения стрелять молниями из пальцев... Кто будет на таком фоне вспоминать о всяких мелочах вроде излечения всех болезней, чисто косметических мутациях и т.д.

Были, правда, и побочные эффекты. Так, «Адам» мог переродить клетки как угодно, но нормально функционировали они только при постоянных подпитках чудодейственным веществом. С медицинской точки зрения — это катастрофа, но с точки зрения неограниченного бизнеса — идеальная маркетинговая система!

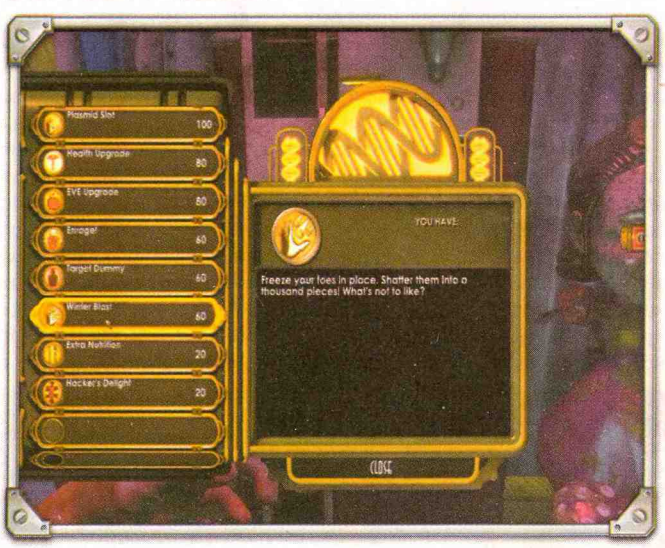


И «Адам» перевернул подводную утопию Райана. Теперь все могли менять себя и свои возможности так, как считали нужным, а задающие новые генетические программы наборы плазмидов стали моднейшими новинками сезона.

«Купи плазмиды и эволюционируй! — призывают в той или иной форме рекламные плакаты по всему Рэпчэ. — Купи плазмиды и стань сильнее, умнее, красивее!»

А полубезумные злобные мутанты, предпочитающие прятать обезображенные лица за масками, бродят по опустевшему городу, бормоча себе под нос всякую чушь или напевая для поднятия духа хриплыми голосами жизнеутверждающие песенки... звучит жутко...

Плазмиды были нужны всем. Плазмиды стали самым ходовым товаром в подводном городе мечты. А Фрэнк Фонтейн быстро стал самым богатым в нем человеком. Самым богатым и, по мнению многих — самым влиятельным. Но Эндрю Райан не хотел с этим соглашаться.



Действительно, почему это он должен уступать власть какому-то паразиту в СВОЕМ городе. Разве Рэпчэ — не его детище? И... раз так, разве он не ПРИНАДЛЕЖИТ Эндрю Райану? И, если и это верно (а это совершенно верно!), разве не паразит Фонтейн, пытающийся отнять у хозяина часть того, что принадлежит ему?

Пытающийся независимо от желания ВЛАДЕЛЬЦА города Райана получить место в Совете, а там, глядишь, и всю полноту политической власти...

Нет, избавиться от этого паразита — совершенно необходимо!

Фонтейн был небеспочвенно обвинен в связях с контрабандистами (которые, так сложилось, как раз были объявлены пропагандой паразитами номер один) и убит, как было заявлено общественности, в перестрелке.

Вслед за этим человек, когда-то сжегший принадлежащий ему лес потому, что правительство хотело его паразитически национализировать («Они говорили, что этим лесом должны иметь возможность насладиться все... Как удивительным творением Божим... Но не Бог высаживал там деревья, а Я!»), перевел Fontaine Futuristics в статус госсобственности. Конечно, это не был неизбежный, по словам безмозглых скептиков, отход от единственно верных анархо-капиталистических ценностей. Нет! Райан всего лишь избавился от паразита, желавшего...

Он воплотил свою мечту, но был слишком самовлюблен, чтоб заметить в ней изъяны... И был слишком циничен по отношению к другим и слишком влюблен в самого себя, чтоб хоть на секунду усомниться в своей правоте, или правоте своих идей...

Последствия превратили его Город Мечты в мертвый город.

* * *

Собственно, ко всей вышеописанной предыстории главный герой по имени Джек никакого видимого отношения не имеет. Ничего он не знал ни о Райане, ни о Рэпчэ, ни о плазмидах, ни о Фонтейне, ни о гражданской войне, начавшейся в подводном городе в новогоднюю ночь, как раз между 1958 и 1959 годами...



Он жил себе в Соединенных Штатах на обычной ферме, в обычной семье... эммм... то есть, не совсем обычной... Иногда родители вели себя... странно. И часто говорили: «Сын, ты особенный, ты рожден, чтоб делать великие дела...»

«И знаете, что — говорит себе, а заодно нам Джек, сидя в салоне самолета, в обычный день 1960 года, перед тем как открыть перевязанный ленточкой подарок родителей, к которому прилагается не совсем понятная записка. — Они были правы!»

Далее — провал в памяти. Крики пассажиров, надсадное гудение двигателей...

Возможно, это вызвано шоком... бывает... но приходит в себя главный герой единственным выжившим на месте авиакатастрофы. Самолет упал в океан, рядом с небольшим островком, на котором, впрочем, слава богу, есть следы человеческого присутствия — маяк (через который при помощи батисферы мы и попадем в Рэпчэ).

Собственно, здесь мы и получаем контроль над нашим протагонистом. Невдалеке медленно погружаются под воду обломки самолета, горит море — а вернее, покрывающее его тонким слоем топливо, игра света и тени на черных стенах маяка...

Первые несколько секунд не понимаешь, что перед тобой не вступительное видео, а непосредственно игра (я не первый, кто это написал, но, черт возьми! я действительно не сразу это понял!). Что пора уже не наблюдать за происходящим, а принимать в нем самое непосредственное участие.



Да, BioShock красив. Нет, не так.

BioShock чертовски красив!

От местной картинки захватывает дух, причем всерьез и надолго. Вода, игра света и тени и прочие «спецэффекты»... Никогда не думал, например, что дымок, идущий из ствола револьвера после выстрела, может настолько завораживать!

Эх, да что говорить! Это надо видеть!

Некоторые рецензенты, впрочем, заявляют, что есть, мол, картинка и получше... но это, во-первых, не аргумент, а во-вторых, так и хочется спросить: «Где это?»

Ну, может, в каких других палестинах, где Unreal Engine 3 представлен чем-нибудь посерьезней MoH:Airborn`а, так оно и есть. На PC же BioSock пока что одна из красивейших, если не красивейшая игра.



Впрочем, важен не движок, а умение им пользоваться, и здесь дизайнеры **Irrational Games** (переименована новым владельцем Take-Two Interactive, купившим студию сразу после выхода «Биошока», в 2K Boston и 2K Australia) превзошли, пожалуй, все, что было до этого в жанре.

Игра покоряет безупречным стилем, указывающим на большой и уверенный в своих силах талант, не боящийся «расточать-

ся». Признаться, по первым уровням «Биошока» мы с Ягуаром ходили с открытыми ртами, время от времени обмениваясь репликами типа: «Вон там, смотри!»; «Н-да... А вон там...»; «Ты только глянь!»; «Блин, вот это да!»

Невероятно красивая «ретрофутуристическая» стилизация под пятидесятые, обилие чертовски стильных, с покоряющей небрежностью подаваемых деталей, каждая из которых стала бы «изюминкой» оформления шутера попроще, а здесь является просто одним из множества равнозначно замечательных элементов окружения... Да, местный антураж действительно поражает воображение. Отдельно хочется отметить рекламные плакаты — это действительно нечто!

Внешний вид врагов тоже не отстает. У каждого из противников есть своя история, прекрасно читающаяся в их внешнем виде. Вот мужчина в когда-то деловом костюме, так и не удосужившийся снять галстук, давно ставший тряпкой. Вот медсестра в форменной одежде, превратившейся за месяцы бойни и гонки за «Адамом» в нечто такое, от одного вида чего эта, когда-то наверняка очень аккуратная девушка, в прошлой, благоустроенной жизни наверняка умерла бы на месте от стыда...

Обитатели подводной антиутопии когда-то были людьми, сейчас же человеческого в них осталось мало, и речь вовсе не об уродующем тело перерождении тканей... Попробуйте послушать, как они общаются между собой — многое поймете...

Бывшие интеллектуалы, бродящие по уровням в поисках новой жертвы и возможности поживиться хоть капелькой «Адама», знают, что они потеряли и догадываются, кем стали. Когда они бредут по опустевшим коридорам, мимо гниющих обломков когда-то благоустроенного дома, напевая какие-то песенки (знали бы вы, какая жуть берет от их пения!), разговаривая сами с собой или в голос проклиная других, себя, судьбу, всех... — их становится понастоящему жалко... Это не меняет даже то, что стоит, например, пареньку, только что чуть не плача звавшему родителей, заметить протагониста, как он тут же преображается, хватает какое ни есть оружие и, злобно ругаясь тем же ломающимся голосом, нападает...

Кстати, некоторое однообразие врагов (в конце концов, все они, за исключением охранных турелей и Больших Папочек, все-таки люди (хотя некоторые умеют, например, лазить по стенам и потолкам) — практически единственный действительно серьезный недостаток, который можно приписать «Биошоку». Однако же, вот парадокс — не надоедают эти «однообразные» противники, не надоедают и все тут! Все дело именно в гениальной (заметьте, я, кажется, впервые использую в статье это слово!) работе дизайнеров и гейм-дизайнеров.



Нагнетаемая разработчиками потрясающая атмосфера погруженного в хаос мертвого города просто с ходу цепляет игрока, умело подстегивая его фантазию. Вы не раз и не два будете пытаться представить себе, как раньше выглядела персональная утопия Райана.

* * *

Не побоюсь сказать — разочарованы в «Биошоке» могут быть только люди, навоображавшие себе невесть что задолго до релиза. Они-то думали, что будут RPG-элементы, не уступающие оным в TeS IV, самый крутой хоррор всех времен и народов и вообще «Игра Нашей Мечты»...

История известная, две трети ненавистников (и, зачастую, клеветников) «Сталкера» не восприняли творение GSC именно потому, что ждали Святого Откровения, а получили компьютерную игру. Таким людям надо в законодательном порядке запретить читать всяческие превью и пресс-релизы, ей Богу — ради их же блага!



Чтоб не было недоразумений, скажу прямо: BioShock — это FPS. Если подходить со стороны чисто технического понимания геймплея — FPS совершенно обычный, мало чем отличающийся от сотен своих собратьев по жанру, незначительные RPG-элементы погоды не делают. Другое дело, что, если отбросить этот чисто механический подход, становится ясно, что к канонам шутера Irrational`ы подходят со столь неожиданных сторон, так блестяще манипулируют жанровыми банальностями и так органично вплетают в геймплей, казалось бы, чуждые FPS-элементы, что просто «стрелялкой» эту игру воспринимать решительно невозможно. По моим ощущениям, это такая, простите за ересь, «адвенчура с автоматом»... Ну сложилось так, что не может главный герой разговоры с местными разговаривать, ему бы от них отбиться — и то слава богу... Воспринимается это не «потому, что это шутер», а «потому, что так обстоят сейчас дела в Рэпчэ». Обстояли бы иначе, тогда бы — кто сомневается... А так, ходить здесь без автомата...

Игру, дающую такое же ощущение достоверности происходящего, так с ходу и не назовешь...

Оружие, представленное в игре, стильно и колоритно, но по первым впечатлениям — весьма банально в плане практического применения. Ну, револьвер как револьвер, дробовик как дробовик, огнемет как огнемет — не в том счастье... Впрочем, все становится намного интереснее, когда понимаешь, сколь многое зависит от типа патронов, заряженных сейчас в обойму. К каждому «стволу» существуют три, зачастую принципиально различных типа боеприпасов, и урон, наносимый конкретному виду врагов, очень сильно зависит от того, какие именно патроны использует игрок. Есть, впрочем, и ультимативные варианты, но такие заряды, как правило, очень редки и дороги, так что тратить их в «штатной» ситуации на рядовых противников нерационально.

Чтоб узнать, чем именно предпочтительней убивать конкретный тип жителей Рэпчэ, можно потратить много времени и боеприпасов на эксперименты, а можно, вооружившись научным подходом и специальной фотокамерой, являющейся отдельным

видом оружия, исследовать врагов, узнавая их слабые места. Длительное фотографирование-исследование конкретного вида мутантов дает помимо знания того, каких патронов и «заклинаний»-плазмид больше боится такой вид противников, также некоторые бонусы к повреждениям, наносимых Джеком таким врагам.

Кстати, о плазмидах стоит поговорить отдельно, ведь RPG-элемент в игре представлен в первую очередь именно ими. Во-первых, существуют активные плазмиды-«заклинания», типа ме-



тания молний, замораживания врагов, телекинеза или переманивания на свою сторону Больших Папочек. Применение этих способностей придает сражениям дополнительные колорит и увлекательность. К тому же зачастую просто намного выгоднее не тратить патроны, а, подпалив врага при помощи пирокинеза, смотреть, как он носится с криками по окрестностям в поисках воды (будьте уверены, найдя какую-нибудь лужу, он тут же в нее окунется, сбив пламя), или, парализовав противника ударом молнии из пальцев, добить его разводным ключом. Вариант схватить при помощи телекинеза что-нибудь тяжелое и запустить агрессивному мутанту в голову — тоже подойдет...

Конечно, применение таких способностей ограничено, во-первых, «маной», веществом под названием EVE, которое само по себе не восстанавливается, а вводится в организм при помощи специальных аптечек (когда Джек посреди боя с размаху вкалывает себе шприц с этой дрянью... смотрится действительно жутко...). Во-вторых, слотов под активные «спеллы» всего шесть, а открыты и пригодны к использованию поначалу вообще только два. Та же история с пассивными навыками — «тониками», повышающими способности персонажа в одном из трех направлений (например, техническое улучшает способность Джека к взлому различных технических устройств и кодовых замков, боевые — физические возможности и т.д.), слотов мало, умений много...

Открыть дополнительные и получить новые заклинания/тоники можно в обмен на «Адам». Проблема, правда, в том, что гражданская война, в которой обе стороны активно прибегали к помощи развиваемых за счет «Адама» суперспособностей, истощила запасы удивительного вещества. Единственный источник мутагена теперь — «Маленькие Сестрички», девочки с виду дошкольного возраста, превращенные при помощи внедренного в тело слизняка (того самого моллюска, с которого все и началось...) в довольно-таки жуткие существа, выкачивающие остатки «Адама» из трупов, которых на улицах города теперь хватает всегда...

Для защиты «сестричек» к каждой из них приставлен неоднократно поминавшийся выше Большой Папочка — существо, когда-то бывшее человеком, но сейчас... Не знаю, как выглядит этот чудовищно сильный, невероятно живучий и до зубов вооруженный мутант под огромным водолазным костюмом, являющимся, кажется, частью его тела...

Не знаю... и знать не желаю!

Добраться до «сестрички» можно только прикончив охраняющего ее «папашу», что в начале игры довольно сложно... да и дальше — не так чтоб легко...

«Папочки» — действительно сильные и свирепые противники, и сражения с ними, бывают чертовски интересны... Впрочем, моим любимым трюком было натравить одного из громил на другого и понаблюдать, что из этого будет... «Битва титанов» получается шикарная, и, главное, совершенно мне ничего не стоящая (разве что пары выстрелов, чтоб добить победителя)...

Когда огромный телохранитель «сестрички» повержен, игроку предстоит решить, что делать с ней самой. Вариантов всего два, гуманный — мы освобождаем девочку от заложенной в нее программы и отпускаем, и хоть обычным ребенком она не станет, но... И не гуманный — Джек вырвет из ее тела слизняка, без которого «сестричка» уже не может жить. «Адама» в таком случае вы получите в два раза больше, но...

Словом, вам решать. Но именно от этого выбора зависит, какой будет концовка игры.

* * *

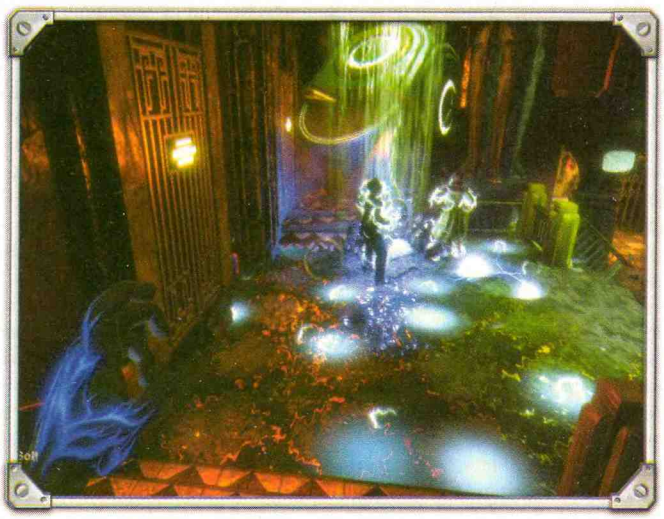
В недостатки можно записать немногое.

Пожалуй, единственное, что мне действительно не понравилось, единственное, на чем исключительно восторженное восприятие «Биошока» спотыкается, это «камеры жизни» — помещения, в которых вы будете мгновенно воскрешены в случае преждевременной кончины... Мгновенно... Бесплатно... Без штрафов и потерь... Сколько угодно раз...

За это... За такое... Кому-то надо поотбивать руки...

Создать такую давящую, невероятную атмосферу... А потом вот так вот...

Нет, я решительно отказываюсь понимать, зачем это было нужно. Что должен думать игрок, только что нашедший в запертой квартире семейную пару, покончившую с собой после того, как они увидели, ЧТО сделали с их дочерью...



Ведь смерть не стоит ничего... по крайней мере для него...

Впрочем, это невеликая беда, мой рецепт был прост — игнорировать. Я предпочитал не пользоваться халявой и после воскрешения, по старинке, квиклоадом... Впрочем... если зрить в корень — тоже ведь читерство... Но не такое... Этот давний ритуал — куда честнее.

* * *

Ну, надеюсь, вы уже все поняли... Но на всякий случай озвучу:

BioShock — потрясающая игра. Самый однозначный «must have» этого года.

Bateau

LOST PLANET
EXTREME CONDITION

Разработчик: Capcom
Издатель в Украине: 1С
Жанр: порт консольного хита от Capcom, он же шутер «с сюжетом»
Системные требования: CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
Авторское примечание: Сценарист LP — отличный парень, ему нравятся те же консольные игры, что и мне... Если судить по обилию «цитат».

Прекрасное далеко, не будь ко мне жестоко,
Не будь ко мне жестоко и... вообще не будь.

Щас заброшу все и сяду перепроходить Dune 2. Или откопаю где-нибудь в архивах эмулятор SNES и уйду в Battletoads с головой. Впрочем, вру (что со мной случается крайне редко, честное пионерское!), ибо с тех пор, как я нашел для себя Space Cowboy Online, проблема «во что поиграть» передо мной не стоит. Простите мне этот ярый офтопик, но я и в самом деле не могу сказать, что жду выхода той или иной игры. Единственное, чего мне действительно тяжело дождаться, так это того момента, когда к нам наконец-то дотянут оптоволокно, и я смогу со спокойным сердцем уйти в ярый PvP без назойливых лагов (а в Space Cowboy даже небольшие лаги — штука смертельная).

Но все-таки была в последнее время одна игра, выхода которой я ждал. Особо вилять не стану — ясно, что это наш сегодняшний подопытный тушканчик. И если вы прошли те два этапа ожидания, которые прошел я, вам будет несложно понять мои чувства. Первым делом была проба демо-версии на старенькой GeForce 6600 (без всяких приставок типа GT), которой еле-еле хватало на 30-40 fps в режиме 800×600 и «все по нулям» в опциях. Стало быть, смотрим сухую выжимку из геймплея... Занятно. У главного героя имеется небольшой запас T-ENG (о котором я еще расскажу чуть позже), довольно быстро испаряющийся с течением времени. А пополнять его можно было весьма ограниченным количеством способов, основным из которых было изъятие заветного вещества у окочурившихся вражин. Поскольку герой без запаса T-ENG начинает очень быстро терять здоровье, динамичность игры получалась беспрецедентной. А фраза «не стой — замерзнешь!» обретала новый, фактически буквальный смысл. И наплевать на то, что борьба с кемперством в сингле **Lost Planet** ведется таким грубым способом. Как говаривал известный персонаж, пускай не эстетично, зато надежно и практично.

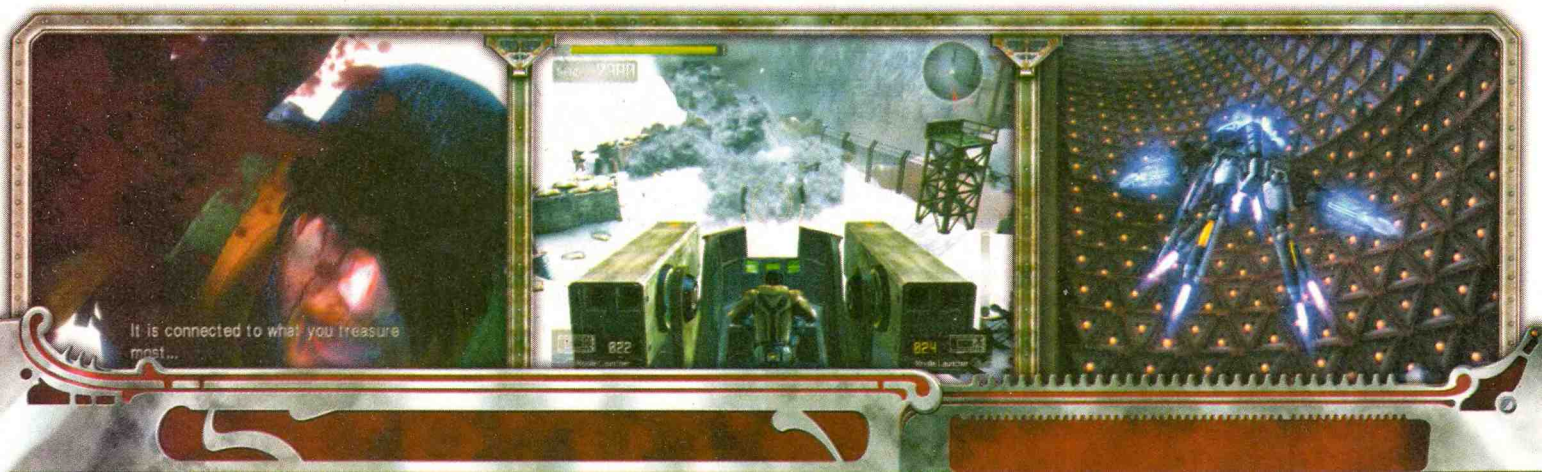
Вторым этапом было знакомство с прелестями DirectX 10 при прогонке соответствующего демо на GeForce 8800 GTS и Radeon HD 2900 XT. Не отвлекаясь на игровой процесс, можно было по достоинству оценить потрясающие спецэффекты и новые объемные текстурки, рядом с которыми старый bump-mapping и рядом не валялся. Ну, а мелкие недочеты списывались на статус демо-версии... Как оказалось, зря. Да и вообще пора бы привыкнуть к тому, что недостатки, замеченные в публичных демо-версиях, с высокой степенью вероятности переберутся и в релиз.

Но надежда-то жила! Ей бы впору Брюса нашего Виллиса заменить на главной роли в эпопее Die Hard, честное слово. Да только с ее помощью можно изводить лишь нервные клетки, но никак не подлых кинотеррористов.

Но есть и оправдание — компания-разработчик. Многое ли вам скажет имя **Capcom**? Если вы являетесь счастливым обладателем какой-нибудь более-менее современной консоли, то, безусловно, припомните с десяток отличных игр. А вот PC-шники, если не считать различные восьмибитные Street Fighter`ы и PacMan`ы из далекого детства, при особом напряжении ума смогут назвать не так уж и много игр. По Dino Crysis 2 я уже достаточно прошелся в нашем спецвыпуске по шутерам — до сих пор не понимаю, как эта одноклеточная стрелялка со статичными задниками могла стать хитом на PS2 (впрочем, с нее и спроса особого нет, ибо тупость этой игры была нарочитой). Зато про Onimusha, Devil May Cry и Biohazard (он же Resident Evil) должны помнить все более-менее эрудированные геймеры. Тут уж если не великие игры, то как минимум очень крепкие хиты с отличными сюжетами, харизматичными персонажами и продуманным геймплеем. Даже обруганный многими Chaos Legion при более пристальном взгляде выглядит не так уж и плохо. Ну кто же виноват, что силами той же компании на свет явился великолепный Devil May Cry, до которого вообще мало какие игры этого жанра смогли дотянуться?

Вот только после восторженных эпитетов сразу вспоминается, что же произошло со всеми вышеперечисленными проектами при «переселении» на PC... Впрочем, Lost Planet разрабатывался не для PS2, а для Xbox 360. А как мы помним, Microsoft`овская консоль очень близка к PC по архитектуре. Поэтому порты с Xbox в большинстве случаев выглядят вполне прилично, если даже не лучше, чем оригинальные версии игр (ну хотя бы недавний Jade Empire вспомните). Да и сама Capcom, получив затрещину от «апчественности» за уродование собственной Resident Evil 4, клялась и божилась, что уж Lost Planet точно портирует по-человечески. Забегая вперед, скажу, что по части графики LP на PC действительно стал ничуть не хуже Xbox-версии (и даже лучше, если судить по скриншотам, ибо сам на Xbox 360 я не играл). А вот в остальном... Ну, об остальном тоже успеем сказать. Но как Capcom умудрилась выдать такой сюжет и таких героев после всех вышеперечисленных игр, у меня лично в голове не укладывается.

Что ж, придется попросить у Лара его дежурный вантуз и попробовать утрамбовать. Ибо надо же как-то поведать об этом вам, дорогие мои. Гыгыгы (голосом Регины Дубовицкой).



* * *

Тут вам не равнина, тут климат иной,
А главный герой у нас — сраный ковбой.
Ах нет, извините, пардон, виноват —
Героем у нас будет снежный пират!

Вообще-то, мне даже неловко пытаться рассказывать о сторилайне Lost Planet после автора обзора на (шьорт побьери, забыл адрес сайта) одном англоязычном портале, полностью посвященном играм для Xbox 360. В одном абзаце этого гениального товарища уместилось несколько простейших формулировок, если не описавших сюжет игры, то уж точно передавших общий настрой. Достаточно лишь расшифровки названия планеты E. D. N. III, которая стала одним из трех претендентов на роль нового дома для человечества, окончательно угробившего экологию на Земле (хотя не знаю, сколько Чернобылей должно бабахнуть, чтобы планета с антарктическим климатом показалась достойной заменой). Поскольку авторы игры не потрудились расшифровать эти три загадочные буквы, приму за основную версию того самого англоязычного обозревателя — Extremely Dumb Name — III. Думаю, что автор сценария Lost Planet вряд ли придумал бы лучше.



Ну да бог с ним, с именем. Да и со сценарием тоже. Я с трудом представляю себе, как можно было вообще додуматься начинать стартовый ролик с полуминутного показа мутной статичной картинки, на которой можно разобрать только корявые буквы субтитров. А в это время закадровый голос с трагическими нотками повествует о нелегкой судьбе колонизаторов EDN-III (простите, в дальнейшем буду писать без точек). Игроку же предоставляется отличная возможность задуматься о том, зачем людям вообще понадобилось заселять этот ледяной шарик, если открыто еще две вполне пригодных для жизни планеты. У сценаристов, конечно, припасена отличная отмазка. Мол, на EDN-3 обнаружено вещество T-ENG, являющееся уникальным источником энергии... Я бы съехидничал, что если этот боян с источниками энергии, за которыми постоянно охотятся герои фантастических саг, потянуть еще чуть-чуть, он точно порвется. Но ехидничать буду по другому поводу. Зачем нужно добывать уникальный источник энергии на ледяной планете, если все добытое уходит на обогрев своих седалищ, упакованных в специальные термокостюмы? Поразмыслите на досуге, пожалуйста. Если появятся достойные идеи, напишите письмо в Capcom, им ведь надо как-то оправдывать сеттинг, в котором кроме традиционных эффектов взрывов можно еще и снежную бурю забабахать.

Достойным оказался и способ добычи спайса... Простите, T-ENG. Драгоценный сгущенный керосин вырабатывается в телах акридов — не шибко дружелюбных насекомоподобных аборигенов EDN-III. А стало быть, охота на акридов остается единственным вариантом обеспечения энергетических нужд колонистов (не спрашивайте, чем им не угодила традиционная энергетика, это опять к сценаристам). Но первая попытка поселенцев отбить нападения акридов не увенчалась успехом — пришлось



быстренько паковаться и удирать. Удрали, впрочем, не все, а только «привилегированные» персоны. Остальные же превратились в так называемых «снежных пиратов», единственной целью которых стало банальное выживание на негостеприимной планете.

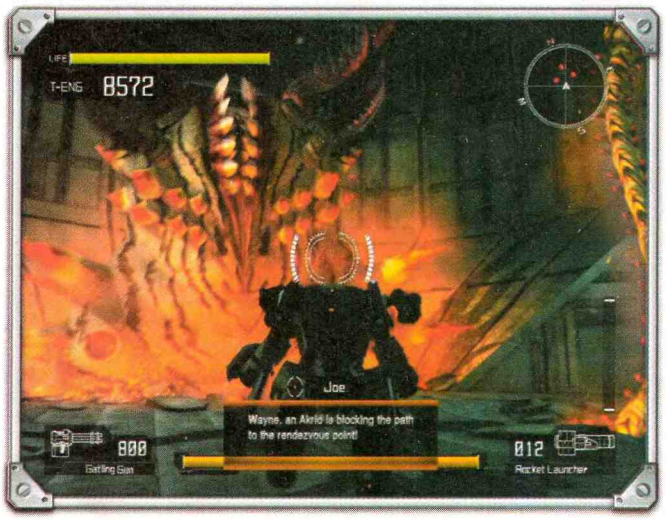
Тем временем человечество за пределами EDN-III подумало, что не такая уж и страшная напасть эти гигантские насекомые, и вернулось, снарядив свой «звездный десант» (да-да, я опять ехидничаю, но что делать, если вся игра состоит из таких вот «цитат»?) специальными костюмами — Vital Suits. Или просто — VS. Долго объяснять, что это такое, не буду — меха она и есть меха. Правда, один из вариантов умеет трансформироваться в гибрид бурильной установки, среднего танка и трехколесного велосипеда, но об этом позже. А пока ограничимся тем, что VS дали людям шанс в войне с акридами...

Нет, ну не удержусь, честное слово. Ну какой шанс, если главгерой запросто таскает и использует по назначению (!) станковые пулеметы Гатлинга и ракетные установки, открученные от



VS? Да и с бронебойностью еще вопрос — герой отбивает рожей ракеты ничуть не хуже, чем бронированная машина. Разве что кувыркается после этого подольше. Ну и в конце концов, у них что, вертолетов каких-нибудь не было? Если учесть, что люфтваффе и ПВО у акридов настолько посредственны, что подпрыгнувший VS становится практически неуязвимым...

Ладно, продолжим о сюжете. А точнее — о героях этой воистину эпической саги. Вот только с чего бы начать? Тут, как говорится, глаза разбегаются — столько чудесных открытий готовит нам Lost Planet! Взять хотя бы главного героя по имени Wayne (хотя, честно говоря, имя Woo или Wong подошло бы к его внешности гораздо лучше, но это уже придирки). Так вот, бедолаге досталось всего понемногу от различных архетипов главных героев, пожалуй, всех фильмов и

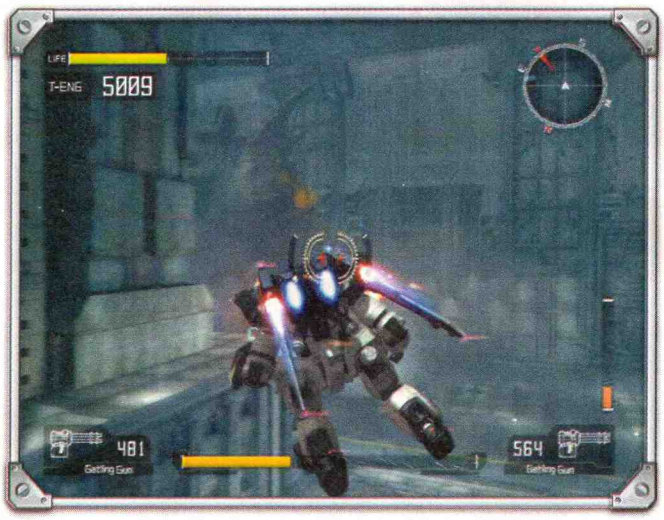


игр, которые только приходят в голову при попытке вспомнить что-то о человечестве, которое испортило матушку-Землю. Впрочем, и без банальщины, более характерной для бразильских сериалов, тут тоже не обошлось. Во-первых, у героя должен героически погибнуть папа (невелик спойлер, ибо неприятность сия приключится сразу же после прохождения игроком мини-уровня, обучалки). Во-вторых, главный герой должен быть Избранным (в нашем случае он просто суперпупер пилот VS). В-третьих, ему никак не обойтись без загадочного мегагаджета, который совсем уж превращает его в супермена, но в то же время потихоньку «съедает» его жизненные силы. Ну и какой же это главный герой, если у него не приключится кратковременной амнезии? Правильно? Ах да, забыл. Как и всякий порядочный главный герой, наш Вейн не привык особо думать. Думают за него другие чле-



ны команды, воюющей против чего-то там. Впрочем, и они не могут похвастать пониманием азов логического мышления, поэтому чаще всего их предложения выглядят так: «Я не знаю почему, но мне кажется, что нам надо топать туда». А умничка Вейн на это сразу же отвечает: «Да, точно! Я пойду туда и всех убью!» Собственно, к двум фразам подобного содержания, якобы мотивирующим игрока, и сводятся все полтора часа роликов, упакованных в игру. Остальные сюжетные брожения, как-то: попеременное умирание и воскресание персонажей, предательство и Раскрытие Страшной Тайны, мегакорпорация с коварным мегапроектом, а также родственные связи всех со всеми, абсолютно никакого интереса не представляют. И хорошая режиссура роликов, а также вполне сносная озвучка (что не мешает ей быть до ужаса банальной — тот же голос главного бяки похож если не на Доктора Зло, то... впрочем, именно на него и похож) никак не спасают просто чудовищные в своей убогости диалоги. И это Capcom? Где харизматичные герои? Где оригинальные злодеи?

Хотя нет, погорячился. Один из злодеев таки оригинален. Не во всем, конечно, поскольку в его роже угадываются черты Аркхема (Джестера) из Devil May Cry. Того самого, который в клоуна превращался. Причем в нашем злодее воплощены обе ипостаси противника Данте. Но великолепным ходом дизайнера по персонажам стало дополнение стыренного образа двумя косичками, придуманными самостоятельно. Я просто отказываюсь представлять себе, где доблестные сотрудники Capcom могли увидеть такую прическу! Единственное, что сразу вспомнилось, — это детская книжица о злобном царе, кото-



рый бросил все и ушел из царей в добрые девочки. Прямо как сейчас вижу эту небритую физию царя, в розовом платьице и с огромным бантом на плешивой макушке...

Остальные персонажи Lost Planet представляют собой не менее архетипический набор (я бы даже сказал — суповой набор) для любого боевика. Первой по списку у нас идет красавица-блондинка Лука (не спрашивайте, почему ее так зовут, ибо Лар раскритиковал мою гипотезу об именах так, что мне расхотелось представлять ее на суд общественности). Она является лидером группы снежных пиратов, в которую был зачислен главгерой, но об этом я узнал только на официальном сайте игры уже после прохождения оной. Да и вообще, не возлагайте на Луку слишком больших надежд, ибо в Lost Planet, как и в СССР, секса нет. Даже поцелуев в щечку. Хотя моделька симпатичная, глаз радует...

Обязательно должен присутствовать придурковатый подросток в рэперском/растаманском прикиде, который весь из себя крутой хакер. У нас на его роль принят некто Рик. Даже не знаю, что меня раздражало больше — его прическа, его очки или его озвучка (кстати, кофточка Луки меня абсолютно не раздражала). Про четвертого участника группы — ученого Юрия — сказать вообще нечего. В боевиках персонажей такого типа обычно убивают в течение первых десяти минут. Этот, правда, протянул подольше...

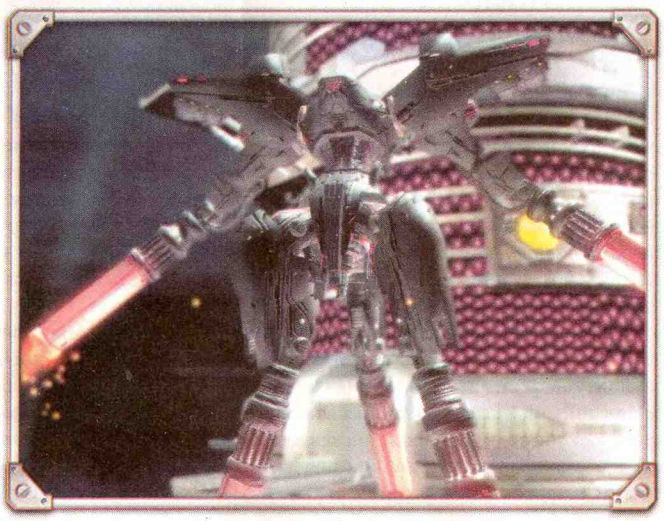
Знаете, устал я что-то рассказывать о сюжете, одновременно пытаясь не набросать слишком много спойлеров. Ехидничать по поводу всех несуразиц, которыми напичкана история Lost Planet, можно долго и нудно. И, к сожалению, лучше от этого не станет, поскольку всего можно было ожидать от Capcom, но только не такого убожества. Поэтому ролики в игре смотреть можно исключительно ради того, чтобы полюбоваться на работу графического движка. Ну и просто «для поржать», конечно. Не будь все сделано настолько пафосно, подумал бы, что Lost Planet — это такой себе стеб над всеми подобными эпопеями.

Все, пора переходить к главному.

* * *

Говорят, нет тебя прекрасней,
Только кулер жужжит напрасно,
Как виденье, неуловимо
Все красоты шуруют мимо.
А я повторяю вновь и вновь:
Не умирай, GeForce!!!

Не будем кривить душой, в первую очередь Lost Planet хотелось посмотреть ради того, чтобы оценить все красоты DirectX 10. Ведь, по сути, эта игра стала первой, которая вышла сразу с поддержкой этого API (пропатченные эффекты для EVE Online и Supreme Commander все-таки не могли дать полного эффекта). Но спешу



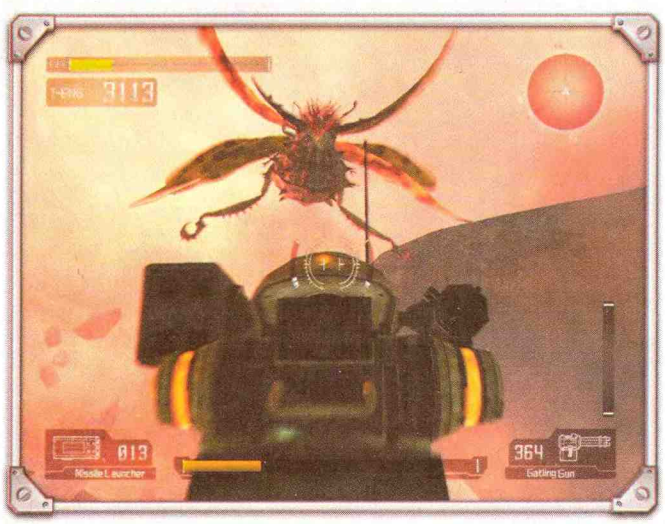
вас разочаровать: единственное, что в Lost Planet под DX 10 действительно впечатляет по сравнению с DX 9, так это объемные текстурки на тушках жуков. Да тени получше реализованы. В остальном по-настоящему критических различий я не заметил. Ну, а восторги по поводу графики... Что ж, Lost Planet действительно красивая игра, а главное — зрелищная. Взрывы, снежная метель, трассеры от ракет, лазерные лучи, потоки раскаленного воздуха из сопел VS`ов — все это выглядит потрясающе (и заметьте, я нечасто использую подобные эпитеты в отношении графического исполнения компьютерных игр). Но есть два момента.

Первое. Под DirectX 9 из этой прелести, как уже говорилось, не теряется почти ничего. И удивляться тут нечему. Для того, чтобы графика под DirectX 10 кардинально отличалась от «current-gen`овой», ей требуются не менее кардинальные доработки. Если уж не переделка всего движка, то как минимум добавление новых текстур, карт смещения и так далее... Вряд ли кто в ближайшее время станет делать двойную работу, если это не является обязательным требованием для получения двойной прибыли. Так что «настоящего» DirectX 10 нам еще придется подождать. А пока Lost Planet проходился на GeForce 8600 GTS 256 Мб под старой доброй Windows XP, поскольку так тормозит меньше. Вернее, вообще не тормозит, если не сильно наглеть с разрешением и полноэкранным сглаживанием (ну, а некоторые эффекты игра просто не даст поставить на полный максимум). Впрочем, в особо «жаркие» моменты, когда движку требуется отрисовать эффекты нескольких взрывов одновременно (пытаясь при этом прорисовать врагов, виднеющихся сквозь завесу дыма), 8600-ая подтормаживает при лю-



бых настройках. Владельцам слабых систем могу сказать, что на GeForce 6600 игра пошла, но ненамного лучше, чем демоверсия. Так что хоть какое-то удовольствие от прохождения на такой карточке получить вряд ли удастся. На Radeon X1600 при средних настройках и разрешении 1024×768 играть тоже можно. Прикидывайте сами, стоит ли вам вообще пытаться устанавливать Lost Planet.

Ну, и второе. Во время самого игрового процесса подобные вещи не бросаются в глаза. Но вот в роликах (а тут нет пререндеренных вставок, все показано на движке самой игры), когда камера подбирается поближе к персонажам (а главное — к стенам и предметам) становится видно, что текстурки-то в Lost Planet слабенькие, да и полигонов хватает не везде. Конечно, не скажешь, что уши у персонажей совсем квадратные, но от next-gen все равно хотелось бы поменьше острых углов на единицу населения. Ну, и тени под DirectX 9 какими-то совсем уж невзрачными получились.



Кстати, с тенями связана одна забавная особенность. В арсенале главгероя присутствует такая полезнейшая вещь, как фонарик. Для его включения выделена цельная кнопка, и не какая-нибудь, а «F»! Только вот беда — за все прохождение мне так и не встретилось ни единого темного места. Если уж не совсем

темного, непроглядного (а-ля Doom 3), то хотя бы сумрачного, в котором врагов видно не очень хорошо. Но — видно. Всех и очень хорошо.

В остальном можете довериться скриншотам, но если надумаете сами поснимать «на память» пару кадров из игры, то удостоверьтесь, что у вас отключен motion blur. А то из-за этой пакости большая часть из 600 скриншотов, которые снял я, оказались испорченными.

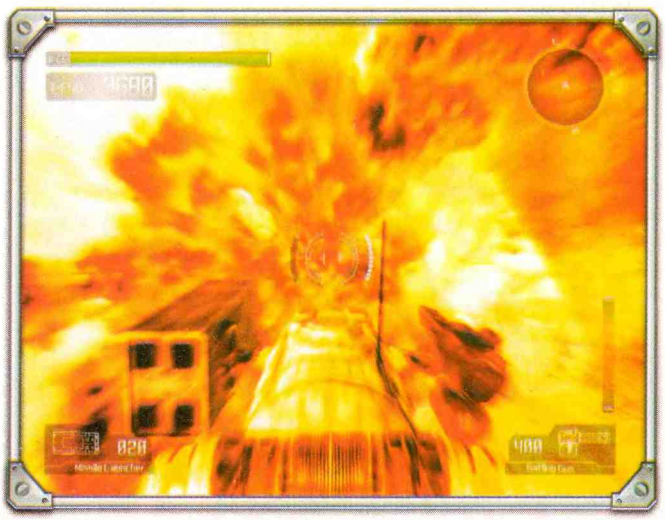
* * *

Замер троллейбус в троллейбусном парке,
Перепутал механик провода по запарке.
Выключив лампочки в сорок электросвечей,
Люди ночами делают новых людей.

(Этот эпиграф будет без правки, группа «Сплин» и так отлично передала суть геймплея Lost Planet.)

Как вы могли догадаться, теперь речь пойдет о том, на что я возлагал особые надежды — о геймплее. Демка, а также слова некоторых людей, игравших в LP на консолях, о том, что эта игра будет покруче Gears of War, вселяли немалые надежды. Но уж верьте или нет, а на поверку LP оказался вполне себе банальным шутером от третьего лица с корявым управлением. Теперь по порядку.

В целом игровой процесс можно разделить на два основных режима — пилотирование VS и беготня «на своих двоих». В пешем режиме Вейн представляет собой импровизированного Терминатора, только не аватара губернатора Калифорнии, а T-1000, жидкометаллического убийцу, сыгранного Робертом Патриком. Дело в том, что драгоценный T-ENG, собираемый из тел усопших жуков, не только не дает Вейну замерзнуть (что является основным назначением этого вещества), но и восстанавливает его здоровье до максимальной отметки в считанные секунды. Умереть, имея в запасе хоть сколько-нибудь T-ENG, можно лишь в том случае, когда в вас одновременно попадут из нескольких очень мощных орудий. Сами понимаете, что такое случается нечасто (да и то в основном — с боссами). Добывать же T-ENG можно не только из жуков, но и вообще практически из всего, что находится на карте. Враги, принадлежащие к человеческой расе, тоже используют личные обогреватели, поэтому после смерти от них тоже остается оранжевая лужица топлива. Вторым надежным источником T-ENG являются цистерны, понатыканные левел-дизайнерами практически повсюду (тут



впору бы задаться вопросом, насколько вообще тяжело добывать этот ресурс, если игроку встречается такая куча бесхозных бочек, канистр и цистерн). Третьим источником выступают «примусы» контрольных точек. Они, кстати, не служат для сохранения (о чем чуть позже), а просто обновляют данные о местности в PDA игрока (тоже бесполезнейшая фича, поскольку уровни коридорны и не особо велики) и дают немалое количество T-ENG. Последним по списку у нас идет различная техника, которая тоже использует T-ENG в качестве топлива, поэтому после собственного уничтожения оставляет изрядный запас этого вещества. Особую щедрость «проявляют» VS`ы и стационарные ракетные турели. После них остаются особо крупные лужи, поэтому, как ни парадоксально, чем выше у врага уровень механизации на данной миссии, тем легче ее проходить. И акриды тоже под конец начинают наполовину состоять из внушительного размера тварей, которые снабжают игрока особо крупными лужами T-ENG. Ну, а перебить всю эту братию при небольшой сноровке особого труда не составит. Никаких тактик, кроме «увидел врага — стреляй» в их буйные головушки разработчиками не заложено. Некоторые особи homo sapiens, правда, пробовали делать какие-то кувырки в сторону, но после таких кульбитов они, как правило, еще пару секунд «очухиваются», что делает их идеальными мишенями.



Проблемы могут возникнуть в начале уровня, когда Вейн располагает лишь небольшим стартовым количеством T-ENG. Да и оружие у него не ахти — всего лишь обычный автоматик. Эта особенность Lost Planet ужасно бесит. Все, что вы насобирали в предыдущих миссиях, бесследно исчезает. Впрочем, на что еще надеяться, если в ролике после миссии, которую герой закончил (допустим) с дробовиком в руках, показывают, как он приставляет к затылку врага хлипкий пистолетик, а по окончании ролика вновь достает дробовик, которого в ролике не было вообще? Но круче всех оказался ролик перед схваткой с Джестером/добрым царем с косичками. Я подобрался к месту схватки на паукообразном VS от подлой корпорации NEVEC, а вдалеке виднелся «папкин» VS двуногой конструкции (за которым я, собственно, и пришел). Но в ролике все почему-то оказалось наоборот (хотя даю 80% гарантии, что любой игрок приедет к боссу именно на «пауке». Надо ли уточнять, что после пафосной перепалки наш герой и его противник опять же сели не в свою технику?

Ну ладно, придирка, согласен. Просто глаз режет. Особенно на фоне респавнящихся врагов (не везде, но часто), которые вдобавок привязаны к определенным зонам. На одной миссии вообще до хохмы дошло — драться мне надоело, поэтому я просто воспользовался ускорением VS и стал избегать боя с гигантскими жуками. В итоге у меня «на хвосте» висело штуки три весьма назойливых акрида, перебить которых было бы непросто. Но стоило пересечь некую невидимую черту, как они не сговариваясь развернулись и пошли восвояси. Начинаешь стрелять — просыпаются и снова идут к Вейну. Перестаешь стрелять — начинают уходить. Хохма.

Кстати, на той же миссии Capcom не постеснялась поселить огромного снежного червя. Откуда эта «цитата», даже говорить неловко...

В общем, единственной существенной сложностью при игре в пешем строю является то, что T-ENG, вытекший из врагов, довольно быстро испаряется. Но это даже добавляет некий тактический элемент, поскольку непроизвольно начинаешь думать, кого бить в первую очередь, а кого приберечь «на потом», чтобы удобнее было подобрать энергию.

Вторым режимом игры можно смело считать пилотирование VS. На самом деле без этого можно было бы обойтись, поскольку герой отлично использует огромные пулеметы и ракетницы, снятые с мехов, стреляя из них прямо «с рук». А повреждения, получаемые Вейном при пешем бою нивелируются тем, что в VS расход T-ENG значительно ускоряется. Но сами мехи лечиться не могут, так что когда запас прочности заканчивается, приходится искать новый мех.

Так зачем же они нужны? Не поверите. Огромные стальные махины более подвижны, чем наш протагонист. Ускоренные стрейфы, высокие прыжки и гораздо меньшее время, необходимое для того, чтобы «очухаться» после попадания вражеского снаряда, — все это делает VS более играбельным. Но если бы Вейн обладал хотя бы таким простым движением, как прыжок в сторону, воевать было бы удобнее без VS.

Впрочем, не буду врать, перестрелки в мехах мне действительно понравились, в отличие от «просто шутера». Такой себе Mech Warrior Hollywood Edition. При этом вес машины все-таки ощущается — робот действительно обладает инерцией и это нужно учитывать.

Также приятно отметить, что VS`ов существует несколько типов. И они довольно сильно отличаются друг от друга не только характеристиками брони, но и маневренностью. Одни могут совершать дабл-джамп, другие способны совершать кратковременный полет, третьи трансформируются в реактивные сани... Про пауков-танкобурилок я уже говорил. В общем, интересно получилось, претензий нет. А главное, что основной недостаток Lost Planet в режиме пилотирования выглядит более органичным, то есть уже не недостатком, а фичей.

О чем я? Да все о том же. Об управлении.

Я не знаю, чем в какую версию играли те, кто утверждает, что Capcom реализовала отличную поддержку мыши. Лично у меня с первых же секунд появилось чувство, что «что-



то здесь не так». Даже если забыть о прицеле, будто приклеенном к затылку главного героя, — движение мыши не позволяет мгновенно навестись на нужную точку, как это происходит в нормальных шутерах. И если бы я не играл перед этим в консольные стрелялки, то долго бы думал, в чем тут подвох. Но я играл. Поэтому могу авторитетно заявить, что Capcom реализовала не поддержку мыши, а всего лишь эмуляцию правого стика на геймпаде Xbox 360 при помощи мыши. Точнее объяснять не буду — это надо почувствовать. Ведь на первый взгляд вроде бы все нормально, просто «якобы подтормаживает». Но стоит заглянуть в настройки управления, как все становится ясно — Capcom втиснула в Lost Planet аж четыре варианта наведения (вернее, не убрала их при портировании с Xbox), но остальные три еще хуже установленного по умолчанию. Лучше бы уж нормально поработали над мышью, честное слово.



Но в режиме VS, повторюсь, эта недоделка выглядит вполне органично. Мех и должен быть неповоротливым. И не его беда, что пилот точно так же неповоротлив.

Если вам и этого мало, скажу, что в Lost Planet невозможно поднять голову вертикально вверх или опустить точно вниз. Не хватает примерно 30 градусов... Надо ли пояснять, насколько это мешает в бою?

Но что это я все ругаю да ругаю? На самом деле играется Lost Planet живенько, если только приноровиться к управлению. А несколько удачных находок оживляют и без того довольно оригинальный геймплей. Например, та же альпинистская «кошка», при помощи которой Вейн способен взбираться по зданиям и скалам. Вот только ощущая весь потенциал того, что заложено в геймплее Lost Planet, язык не повернется сказать, что разработчики хорошо воспользовались собственными идеями.

Что ж, статейка и так раздулась до неприличных размеров, поэтому будем закругляться. Хотя о многом еще не сказал... Буду надеяться, что хотя бы основное упомянуто.

* * *

Ты был в этом городе первым,
Но будешь, от силы, вторым.

Проглядывая все, что я написал, понимаю, что получился классический флейм обиженного фаната. Да, я ждал эту игру. И получил далеко не то, на что надеялся. Что тут добавить? Отбрасывая все эмоции, могу сказать, что на самом деле **Lost Planet** вполне себе занятный шутер с отличным визуальным рядом и малость корявым управлением. Ну, и сюжет подкачал. И вообще...

Не знаю, что тут сказать еще. Шедевра не получилось, это очевидно. Но если ваш компьютер соответствует требованиям игры, попробуйте. Своих денег она все-таки стоит, а к недостаткам нужно привыкать, ибо в последнее время они становятся типичными для жанра экшен. Либо уж вообще бросайте играть и наконец-то займитесь общественно-полезным трудом. Например, свяжите пару шерстяных носков, а то зима на носу.

Всего доброго.

Bateau, обиженный фанат Capcom.

Bateau

Английский в Стране Чудес Алиса

Разработчик: Aerohills
Издатель в Украине: «Новый Диск»
Жанр: обучающая игра для детей
Системные требования: CPU 533 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, звуковая карта, мышка, монитор, ребенок дошкольного возраста (одна штука)
Авторское примечание: Боюсь, что после написания этого опуса кто-то даст мне по морде, но... Правда дороже!

Все лучшее — детям!» — такой лозунг должен красоваться пред светлыми очами Алексея Гончарова, руководителя проекта **«Алиса: Английский в Стране Чудес»** и всея компании **Aerohills**. Но подозреваю, что висит там либо «Заводы рабочим!», либо «Землю крестьянам!», либо вообще плакат ВИА «Гра». Впрочем, мне-то что? Висит себе и висит. Лишь бы не было войны. Правда, Кирилл?

Но прежде, чем я приступлю к злорадному разбору подопытной игры на мелкие запчасти, должен признаться, что выбор редакции меня слегка озадачил. Во-первых, я на этот номер и без того был загружен одной эпической игрулиной (сами знаете какой). Во-вторых, уж по чем, а по детским играм я точно не специалист. Ну и, в-третьих, я единственный из гейм-редакторов, кто достаточно хорошо знает этот самый буржуйский язык. Проконтролировать, как усвоил бы материал уроков тот же Ягуар, я могу запросто. Но проходить уроки, страдая от запредельной скуки (ну-ка сядьте и заново выучите сакральное «ай южуалли гэт ап эт севен о`клок» и далее по тексту — весело?) — это уже изначально не располагает к хоть какой-нибудь объективности.

Впрочем, в этот самый момент мне показалось, что я понял их тайный замысел! Не претендуя на абсолютную Истину, могу предположить, что ребенку изучать этот английский язык сам по себе не интереснее, чем мне, например, смотреть сериал «Заголулина Любви» — или что там сейчас крутят по первому... Значит, основное внимание обозревателя будет сконцентрировано именно на том, что и должно привлекать ребенка — на fun-факторе игры, а не на ее полезности для неокрепших умов. Вот хитрецы! Не могли сразу сказать. Ну ладно, бог с вами, приступим.

Грьхопаденіе Бато

Простите за твердый знак, господа эстеты, ибо в нашем шрифтовом наборе не нашлось буквы «ять»).

Итак, братцы, сколько раз мы заворачивали статьи кадетов, написанные в такой манере, но на сей раз я сам не удержусь и поступлю самым непотребным образом. А именно — возьму писанину с оборотной стороны диска и прокомментирую каждый пунктик. Уже страшно? Хе-хе, ну должна же быть в каждом номере, кроме лучшей статьи, еще и худшая? Вот и ладушки.

✓ *Обучающая игра по мотивам книги «Алиса в стране чудес» Л. Кэрролла.*

С «обучающей» вопросов нет, на эротический квест действительно не похоже. Но от творчества Кэрролла в игре осталась разве что сама главная героиня да Чеширский Кот. Про последнего можно было бы сказать, что он тут вообще притянут за уши, если бы у него эти самые уши были. То есть, у Кэрролла, конечно, кот был с ушами, хвостом, яйцами и вообще всем, что полагается иметь порядочному коту. Просто все это хозяйство временами исчезало, чтобы спустя некоторое время вернуться на законное место. Но в этой игре от кота осталась лишь хрестоматийная улыбка, висящая на одном и том же месте. На отрисовку остального не хватило то ли денег, то ли времени...

✓ *Отличная 3D-графика, знакомые персонажи и фантастическая атмосфера.*

По поводу 3D-графики, гхм, все станет понятно, как только вы взглянете на скриншоты. 3D хватило только на саму Алису (и то, скажу по секрету, модель девочки позаимствовали из другого проекта Aerohills). Правда, на то, чтобы снабдить ее хоть какой-нибудь тенью, денег тоже не хватило (или времени — кто знает?). Ну хоть сама по себе девчушка симпатичная вышла, играющий в игру ребенок пугаться не должен. В общем, насколько отличное, настолько и 3D, как метко заметила одна причастная к проекту персона.

А вот все остальное — чистейшее 2D, с препохабнейшей анимацией в 2-3 фазы. О синхронизации хотя бы этого бестолкового шлепанья губами со звучащей речью даже не мечтайте. Впрочем, после небольшого мыслительного процесса о противостоянии 2D и 3D прихожу к выводу, что двумерная Алиса (которая в полностью двумерном окружении смотрелась бы поорганичнее «инопланетной» трехмерной модельки) с таким качеством анимации тут точно не нужна.

А вот что касается атмосферы... Странно — на самом деле ведь ни озвучка «говорящих голов», ни музыка погружению в Страну Чудес не располагают. Но атмосфера почему-то присутствует. Пролезла, зараза, через какую-то щель в диздоке и оккупировала самое теплое местечко среди других впечатлений от этой игры. То есть, даже не закрывая глаза на убогую анимацию, можно представить эту действительно чудесную страну с необычными обитателями и красочными пейзажами. Переозвучить бы только двух-трех-четырех персонажей, да убрать абсолютно нелепую последнюю локацию... Ну, и от мини-игр избавиться. Не от всех, конечно, но от некоторых (именно в таком исполнении) точно стоило бы. А вот, и до них, кстати, дошли. И следующие два пункта будем обсуждать «оптом».



✓ *Несколько уровней сложности — для детей разного возраста и уровня подготовки.*

✓ *15 мини-игр, объединенных общим сюжетом.*

Вы иногда заходите на YouTube.com? Видели новое сумасшествие



про единорога Чарли, которому вырезали почку? В общем, не так уж и важно, видели ли вы этот мувик. Главное, что наш доблестный единорог отправлялся к загадочной Candy Mountain (то есть к конфетной горе), на которой так и было написано: «Candy Mountain». В самый подходящий момент буковки спрыгнули со своих мест и стали исполнять веселую песенку о том, какие чудеса скрываются в этой самой горе… К чему я это горожу? Да к тому, что в мувике про единорога Чарли эти мини-игры с буковками в главной роли были бы привязаны к сюжету гораздо лучше, чем в «Алисе». Стало быть, в «Алисе» они вообще никак не привязаны.

Что касается самих мини-игр, то местами они действительно интересны (учитывая то, что лично я вообще не мог представить, как можно сделать мини-игру, способствующую изучению английского языка).

Ну, а попытка поиграть на разных уровнях сложности никакой зависимости от «возраста и уровня подготовки» не выявила. Просто чем выше «сложность», тем сильнее глючат мини-игры (небезглючные даже на самом легком уровне). Невероятно, но факт. Простейшая мини-игра, сводящаяся к тому, что нужно кликнуть на ту букву, кото-



рую только что произнес приятный женский голос, глючит! Ну это же не next-gen шутер, честное слово!

✓ *Иллюстрированный английский алфавит.*

А вот это, пожалуй, самое лучшее, что есть в этой игре. Забавные стишки, описывающие каждую из букв английского алфавита, читать было интересно даже мне. То же самое относится и к словарю (особенно позабавили иллюстрации — например, рядом со строчками «Monkeys — это обезьяны, хулиганы и смутьяны» нарисованы явно двое выходцев из троещинской подворотни). Правда, порой возникает такое впечатление, что стихи писали двое разных людей. Порой красиво, весело и гладко. Но — р-раз! — и проскочит словесная конструкция, которая, что называется, ни к селу ни к городу.

✓ *Самая нужная и полезная лексика.*

Ага, давайте перечислим. После изучения алфавита Алиса узнает, как называются основные цвета, предметы гардероба, числа от 1 до 10, движения… Вроде бы все. А, ну еще Good morning/Good evening изучит. Good day, hello, прощания и даже банальное «Thank you за урок, mr. Big Flower» ей изучать пока рано. Впрочем, «Алиса» планируется многосерийной эпопеей, так что скудный запас слов (от силы на полтора-два школьных урока) должен пополниться. Ну, а я запасаюсь валидолом, ибо теперь уже не секрет, кому будут поручены рецензии на следующие игры от Aerohills.

✓ *Голосовые и анимационные подсказки.*

Ага, есть. Но они тоже настолько тяжело глючат, что без поллитры с ними не разберешься. Ваш ребенок осилит поллитру? Ну что вы, я, конечно же, имел в виду молоко…

✓ *Родители могут следить за успехами ребенка.*



Могут. По очень красноречивому счетчику очков. Узнать, сколько очков соответствует тому или иному достижению, можно, только пройдя игру самостоятельно и записывая полученный результат на бумажечку. Если уж хотели угодить родителям, отмечали бы, какие занятия пройдены, и показывали бы среднюю оценку… Ой, что же это я советы разработчикам раздаю? Что я вообще знаю об их нелегком труде?! Да как я посмел!

Все, замолкаю.

Слушай, кот, чеширский отседова

Ну какой вывод тут еще может быть? Красивые рисованные от руки (не на компьютере, а именно от руки, что нынче большая редкость!) задники и забавные персонажи вообще-то могли бы заинтересовать ребенка. Да и мини-игры совсем небезнадежны, если уж сильно не придираться. Но баги! Но глюки! Как можно было выпустить настолько простую и в то же время недоработанную игру? Честно скажу, подобное вижу впервые. Хотите приобщиться к этому уникуму — покупайте на здоровье. Вот только детям ее лучше давать уже после того, как сами пройдете — словарь почитать. Это им должно понравиться.

А если уж так хотите, чтобы ваше чадо изучило английский (причем обязательно благодаря игре) — усадите его играть в LineAge II или любую другую онлайновку на международном сервере. Смею вас заверить, что через пару месяцев дитя без запинки скажет вам что-то наподобие: «WTF, dad? Do u c? Ima gonna kill da boss wit mah party! Lemme play a lil moar!»

Или вроде того.

Cya, gaiz!

Алекс ДЖАГ

Тупой Дозор

Разработчик/издатель: Акелла
Жанр: тупой квест
Системные требования: P 233 МГц, 32 Мб ОЗУ, 4 Мб видео, 1 Гб жесткий диск

* * *

Джаг — ты тупой... — спокойно промолвил Ягуар, когда я смог наконец-то пробиться сквозь огромную толпу кадетов и попасть в кабинет секретаря ДЗВР.

— Почему это я тупой? — тупо переспросил я. — Между прочим, кадетскую школу я закончил с отличием и экзамены посдавал на одни пятерки. А еще практику выполнил быстрее нынешней нормы и рекорд новый установил, по времени.

— Не, Джаг, ты все-таки тупой, — ответил Ягуар, взял со стола трубку от радиотелефона, быстро набрал какой-то номер и приложил телефон к уху. — Алло! Барышня?! Внутренний двадцать четыре, пожалуйста. Алло! Да! Спецагент Кемпер беспокоит. Какой у нас там норматив теперь по времени? Ага, а рекорд? Кто поставил, говорите? Отлично, время нормативов понизить на полторы минуты. Да-да, соответствующие бумаги, конечно же, занесу. Да, сегодня. И вам тоже всего доброго.

— Так, на чем я остановился? — спросил Ягуар, положив телефонную трубку на стол. — Ах да, Джаг, ты очень тупой, запомни это.

— И ни капельки не тупой. — Я уже начинал обижаться. Мне, конечно, говорили, что в Департаменте дедовщина процветает, но не до такой же степени.

— Отставить спорить с секретарем! Ты тупой, и это приказ.

— Ну хорошо, я тупой. — Теперь точно обиделся, и чего я подался в этот Департамент, лучше бы дантистом стал, как мама хотела. Так нет же, на романтику потянуло, поближе к приключениям, тьфу. Стой тут теперь и выслушивай всякие оскорбления от этого индюка пятнистого.

— Ну вот и отлично! Раз ты, наконец-то, понял, что ты тупой, вот тебе первое задание, — довольно сказал Ягуар и протянул мне папку коричневого цвета. — Все, кадет, по прибытии на место поступаешь в полное распоряжение Гессера.

— Что? Неужели?! — Счастью моему не было предела, вот так сразу «из-за парты да в огонь» практически. — Мне доверили инспектировать здание Ночного Дозора?

— Нет, ну сколько раз тебе можно повторять, — устало сказал Ягуар. — Ты тупой. Ту-по-й, запомнил? Повтори.

— Я тупой... — устало вымолвил я и внимательней присмотрелся на надпись на папке. «Тупой дозор»? Да он издевается, что ли? Ковер хвостатый шерстяной! Да я... да я...

— Все, свободен. Отчет должен лежать у меня на столе к завтрашнему вечеру, раз уж ты у нас такой рекордсмен и рекорды ставить любишь. И не забывай, что ты тупой.

— Ну и ладно. — Скрывать обиду уже не было смысла.

Уже на выходе я еще раз обернулся и посмотрел на Ягуара. Тот явно никаких угрызений совести не испытывал и выглядел очень довольным проведенной беседой... Пуфик, блин, говорящий, на четырех лапах.

Выйдя в коридор, я закрыл за собой дверь и хотел было уже идти в комнату с порталом, но тут приметил, что на двери секретарского кабинета красивыми буквами написано: «Ягуар».

— Тупой, говоришь? — мысленно спросил я. — Ну, может, и тупой, зато остроумный.

Достал из кармана черный маркер и добавил пару новых строчек возле именной надписи. Посмотрел, что получилось, и остался доволен проделанной работой.

— Ягуар! Ягуар! Промахнулся в писсуар! — прочитал я вслух написанное и уже с повысившимся настроением отправился выполнять задание.

Тупой обзор

Пародию можно назвать одним из самых сложных жанров в области кинокомедий. Сделать действительно качественную пародию гораздо сложнее, чем может показаться на первый взгляд. Режиссеру приходится смешивать очень сложный коктейль из пародируемого материала, абсурда, глупости и несуразности. Но, тем не менее, нужно четко придерживаться рецепта, чтобы коктейль получился «острым» и действительно хорошим. Достаточно совершить несколько, казалось бы, мелких ошибок и вместо коктейля в стакан зрителя выльется мутная, взболтанная бодяга, непонятного цвета и происхождения, со странным осадком и неприятным запахом.

Взять, к примеру, старый фильм «Без вины виноваты» с Лесли Нильсеном в главной роли.

«Это не я убил — это все однорукий, одноногий и одноглазый бармен» — была там такая фраза.

С одной стороны, она может показаться глупой или, учитывая название статьи, тупой. Но, с другой стороны, вспомните большинство старых боевиков, где главные злодеи постоянно страдали травматизмом. То руки нет, то нога отсутствует, то еще чего-то. Режиссер фильма просто объединил все эти банальности американского кинематографа и превратил их в весьма хорошую, а главное — комичную ситуацию.

По какому, а главное — по чьему рецепту попыталась барменствовать компания «*Акелла*», мне неизвестно. Одно могу сказать точно, в свой коктейль под названием **«Тупой Дозор»** разработчики плеснули много чего интересного, и, возможно, при грамотном подходе и получилось бы что-нибудь оригинальное. Однако после прохождения игры создается впечатление, будто



бы все ингредиенты заливали в алюминиевый мусорный бак и смешивали, а точнее, взбалтывали путем пинания оного ногами.

Сценарист, писавший тексты для данной игры, попытался пошутить над всем, всеми и, что самое удивительное, одновременно. Видимо, он не в курсе народной пословицы про двух зайцев и шансов поимки сразу обоих. Конечно, может, я чего-то не понимаю, но, по крайней мере, переделать Антона Городецкого в Артема Невтрындецкого я мог еще в классе, наверное, девятом, а то и раньше. Вот юмор... юмор, это да. С таким количеством шуток я бы просто не управился в одиночку, но, собрав всех тогдашних креативщиков в классе, думаю, что-то подобное написали бы.

* * *

Все... больше не могу... выдохся

Я стоял посреди офиса Тупого Дозора, не зная, куда пойти дальше и что вообще дозорный должен делать со всем этим барахлом, которое лежит сейчас у меня в карманах.

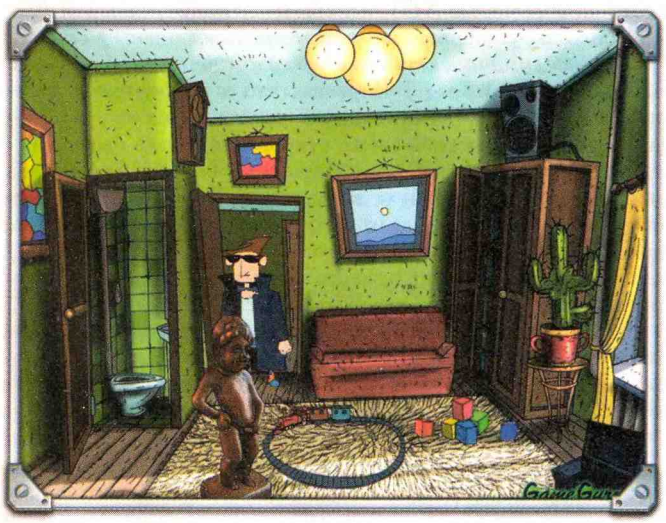
— Нет... хватит... это задание просто не поддается логике. В Академии меня учили многому. Я отлично владею приемами самообороны, могу свободно использовать оружие любого происхождения и категории, в конце концов, я с завязанными глазами поразил двенадцать врагов за двадцать две секунды, в тренировочном модуле. Но это... Нет, я так не могу, ну его, этот Департамент, и эти приключения, к Ранду отчет. Нужно поскорее выбираться отсюда, пока мой мозг еще хоть что-то воспринимает, иначе я просто попаду в дом для душевно больных кадетов имени «Трех веселых мышек» и...

Внезапно в кармане запищал мобильный телефон.

— Да, — взяв трубку, сказал я. — Кадет Алекс на связи.

— Кадет Джаг, сколько раз тебе можно повторять, что ты тупой?! — прокричал в трубку Ягуар и оборвал связь.

— Я тупой? Это я тупой?! — У меня сейчас, кажется, будет истерика... секундочку.



— Я тупой... я тупой... я тупой, — трижды повторил я самому себе. — Если я тупой, значит, и действовать должен тупо. Окей, Алекс — расслабься, пусть мысли текут тупо, но равномерно. Если бы я был тупым, куда бы я спрятал ключ от двери, наверное, запихнул бы его под дорожку для вытирания ног, а чтобы ключ никто не украл, прибил бы дорожку гвоздями к полу. Хм... где тут была одна такая...

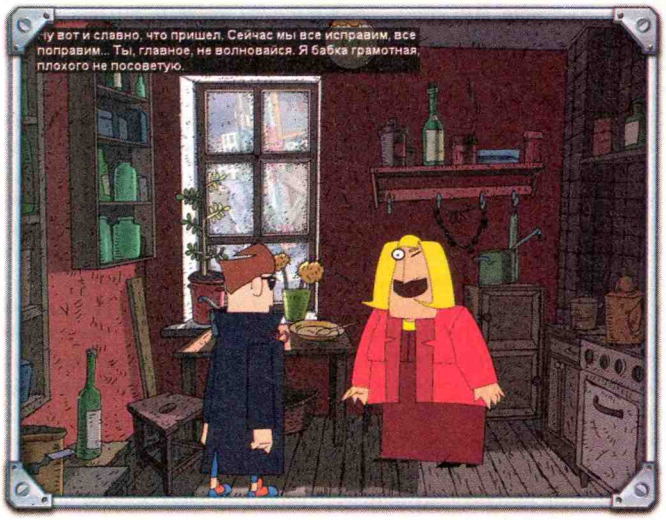
Тупой обзор. Часть 2

Как и во многих проектах класса «руссо-квесто», главное — это не думать и даже не пытаться осознать всю тонкость происходящего вокруг. Если вас попросили принести наждачную бумагу, чтоб подтереться, — несите и не пытайтесь понять, была ли это оригинальная шутка, придуманная гениальным сценаристом или же суровая правда болезненной ситуации из жизни разработчиков данной игры. Просто делайте, что говорят, вот и все, иначе рискуете застрять на первой же локации и потратить огромнейшее количество нервных клеток, пытаясь пройти дальше.

* * *

24.09.2007. Личный дневник. Кадет Алекс Джаг

...Кто бы могу подумать, что все навыки, полученные в Академии, на самом деле практически ничего не стоят без должного умения вжиться в роль необходимого персонажа. Ты можешь хоть двадцать раз уничтожить броненосец из рогатки, можешь командовать несколькими десятками легионов одновременно, мо-



жешь с одного удара раскрошить минотавру череп, но если ты не умеешь вжиться в нужную роль — то считай, что уже проиграл. Странная теория получается, но тем не менее, сегодня я смог испытать ее на собственной шкуре.

P.S. Но Ягуар все равно мерзкий «балакучий килим», пусть даже он знал все с самого начала...

Тупой обзор. Вывод

Хотелось бы еще немного рассказать о графике, но поскольку я сам являюсь творческим человеком, то очень боюсь обидеть художников, ведь, возможно, где-то в глубине души у них все же есть талант и тяга к прекрасному.

Есть у меня подозрение, что данная игра не нуждается в отдельном выводе. По-моему, даже по столь скудному количеству информативного текста, понятно, какая мозаика сложилась у меня в голове касательно качества сего проекта.

Ну, если вы до сих пор не поняли, то советую вам почитать краткое описание на обратной стороне коробочки с диском.

P.S. Ягуар дочитал последние строки отчета, который, как и было велено, появился на столе к вечеру. Дочитав до конца, агент ДЗВР хитро улыбнулся, он был доволен собой и проделанной работой.

— Добро пожаловать в Департамент, кадет, — сказал Ягуар и, громко «похакав» на печать, поставил штамп «в архив» на корку отчета. Секретарь хотел уже было отправиться в комнату отдыха и немного вздремнуть, но потом вспомнил об одном незаконченном деле.

Достал из ящика рабочего стола маленький канцелярский листочек, ручку...

«Не забыть назначить Алексу два наряда исправительных работ, по статье № 2.3.9 — оскорбительные мысли по отношению к старшему по званию.

P.S. Не забыть заставить этого оболтуса вымыть дверь моего кабинета».

Karl GRAFFOMAN

Ни о чем

Наша многострадальная игровая индустрия (в данном случае под «нашей» я подразумеваю всю игровую индустрию, в планетарных масштабах, а не только постСССР пространство) родилась в очень непростой промежуток времени. Описать его и объяснить «в двух словах», чем же он так плох именно для игр, вряд ли получится. Анализ, скорее всего, получится излишне поверхностным и безапелляционным, но что поделаешь — тема требует раскрытия. А «обратную связь» с вами, дорогой читатель, возложим на наш «Автоответчик». Думаю, у вас тоже имеются кое-какие мысли о том, что будет предметом сегодняшнего разговора. Поэтому не поленитесь написать пару строчек Талеру и Мохнорылу — это действительно может помочь, поскольку... Да-да, МИК читают не только геймеры, но и разработчики. И точно так же, как и для наших авторов (а среди читателей МИКа немало тех, кто успешно опробовал свои обозревательские способности), для разработчика важно услышать мнение как можно большего количества игроков. Людей, для которых они, собственно, и трудятся, что бы там не говорили об их страсти к зеленым бумажкам.

Конечно, кривить душой не будем, бывают и откровенно алчные разработчики, да. Только из-за нескольких паршивых овец все стадо на бойню отправлять не стоит, право слово...

Итак, приступим к нашим умозрительным упражнениям.

Младенчество

Вспомните, пожалуйста, ситуацию в мире на момент появления первых компьютерных игр. Ситуацию в мире вообще — в экономике, политике, культуре. Все то, про что рассказывают на уроках по новейшей истории в любой нормальной средней школе. Вспомнили? Если вы немного затрудняетесь в выборе конкретного временного промежутка (а особая конкретика тут не так уж и важна, впрочем, никто не мешает вам самостоятельно найти тот момент, когда производство игр стало по-настоящему индустрией, требующей изрядных затрат на производство и толкающей на решения, влекущие за собой внушительные риски), то возьмите за точку отсчета 80-е годы прошлого века. В это время индустрия электронных развлечений пребывала еще в некотором «половинчатом» состоянии, но уже вполне сформировалась как отдельная область человеческой деятельности, труда, если хотите.

Поясняю свою позицию. Именно в этот период появляются по-настоящему массовые домашние микропроцессорные вычислительные устройства, которые мы условно поделим на консоли и компьютеры (игровые автоматы оставим в стороне — это совершенно отдельная песня). Причем делить будем не по нынешним меркам, а по простейшему признаку — используемому носителю. На консолях в то время господствовал его величество Картридж — это простая микросхемка единожды записываемой памяти, упакованная в красивую (или некрасивую, картриджи разные бывали) коробку из пластика (а вот тут уверен на 99%, что подарочных картриджей из красного дерева или еще хуже — титана (он ток проводит!) — никто не выпускал). Принципиальное преимущество консоли перед компьютером, использовавшим перезаписываемые носители информации, на тот момент времени заключалось в... лучшей защите от пиратства. Причем, не столько того пиратства в промышленных масштабах, которое процветает у нас до сих пор (ну и не того, про которое писал Стивенсон), а более мелкого, «полудомашнего». Вспомните защиту... нет, даже не надо далеко забираться в историю — вспомните защиту ранних PC-игр. Как правило, это был ряд предварительных вопросов, ответ на которые скрывался в мануале — обязательном атрибуте поставки, jewel-версий дискет с играми тогда еще не придумали. Ну, а защита первого Doom до сих пор остается в некотором роде непревзойденной. Поинтересуйтесь у google.com на досуге...

В общем, тиражировать дискеты легко. Мануалы немного тяжелее (хотя, скорее, не тяжелее, а неудобнее), но фирма Xerox помогла бы одноглазым сынам человечества с попугаями на плечах. А вот картридж — попробуй скопируй! *(Весьма важное примечание. Автора несет куда-то не туда, нутром чую. По крайней мере, с точки зрения защищенности от пиратства картридж сам по себе — схема не многим лучше диска со StarForc'ом. И то, и другое геймер Вася не может скопировать другу, геймеру Пете, но человек, задавшийся целью производить эту продукцию нелегально, обойдет «защиту» без проблем. Достаточно вспомнить историю NES, нелегальные копии которой (самой консоли! О картриджах даже речь не идет!) стояли в детстве дома практически у каждого отечественного геймера. — Прим. ред.)* Впрочем, что я прописные истины рассказываю, вы и так отлично понимаете, что к чему. И защищенность картриджей — не откровение, могла бы индустрия прожить и на дискетах с кассетами (точно так же, как аудиоиндустрия не двинула кони, когда Sony изобрела магнитную ленту). Просто дело было новое, рисковать никто не хотел (хотя опять-таки, финансовый риск получился изрядный, только уже за счет немного других факторов, в частности, высокой стоимости изготовления самого картриджа).

Главное то, что таким образом индустрия имела вполне осязаемый вещественный товар (картриджи с играми и консоли), достаточно хорошо защищенный от подделки, а также имела покупателя, готового все это приобрести.

Не кажется ли вам, что здесь чего-то не хватает?

Правильно, не хватает разработчиков. Вернее, затрат на разработку игр. Заранее скажу, что охов и ахов по поводу резкого увеличения бюджетов современных блокбастеров в этом материале не будет. Сказано уже предостаточно. В данном случае имеется в виду, скорее, сугубо психологическая сторона вопроса — что вообще нужно какой-нибудь виртуальной кампании «A» или «N» (ну, так, без явных намеков... хотя для «N» все усугубляется особенностями японского менталитета) для того, чтобы продать игру?

Считаем. Сперва нужна консоль, на которой покупатель сможет поиграть в новую игру. Для этого нужно ее произвести на фабрике, раз. Но что конкретно производить? Такая высокотехнологичная штука требует усердной разработки, на которую группа высококвалифицированных инженеров потратит не один месяц (а сейчас уже счет грозится перевалить за десяток лет), — два. Сам картридж тоже нужно произвести, записать на него игру, наклеить стикер, развезти по магазинам — три!

Это с одной стороны. А с другой стороны, у нас сидят один-два программиста и пишут игры, которые потом и тиражируются всей этой махиной. Думаете, они тогда миллионы заколачивали? Ну, если бы...

Надеюсь, с «половинчатостью» ситуации все ясно, как и в любом технологичном виде масскульта (до искусства еще дойдем, а пока используем термин «масскульт», как обозначение пускай и творческого продукта, но все-таки в первую очередь используемого для получения прибыли), ценить творца тут научились гораздо позже, чем рентабельность бизнеса, построенного на его творениях.

В сторону, в сторону...

Завернем теперь русло наших мыслей в немного другую сторону, еще более обобщающую. Если вы помните все тот же школьный курс, то должны понимать, что такое постиндустриальное общество. Или? как минимум, представлять себе разницу между терминами «материальное производство» и «обслуживающая сфера», как это называлось в учебниках (хотя на самом деле и то, и другое — две стороны одного механизма).

К началу XXI века постиндустриальное общество стало мутировать ускоренными темпами, переходя на следующий этап развития, который можно условно назвать «информационным обществом». Если для перехода в постиндустриальный период потребовалось значительное увеличение производительности труда (то есть обществу стал необходим гораздо меньший процент трудовых и прочих ресурсов, занятых в материальном производстве, для «поддержания штанов на пузе»), то переход к информационному обществу шел постепенно, в несколько этапов. Углубляться в историю письменности не станем, выделим хотя бы два последних этапа — пассивный и активный.

Пассивным я называю повсеместное распространение радио и телевидения. Раньше, конечно, тоже были средства передачи информации, но газета, например, не может сравниться с телевиденьем в оперативности. На обывателя обрушился огромный поток легкодоступной информации (независимо от того, нужна она ему или нет), причем эта информация стала товаром, зачастую более ценным, чем слитки банковских металлов.

Активный этап... Безусловно, на данный момент вершиной этого этапа является Интернет. Однако не забывайте и о «переходных» стадиях. Даже не FIDO-Net, а хотя бы простые «звонки в передачу» на то же телевидение. Кстати, задумайтесь, почему в свое время (да и до сих пор, вообще-то) была так дико популярна программа «Поле Чудес» с Якубовичем (ну, и с Листьевым, конечно)? Я бы сказал, что привлекала она именно составом «игроков» (хотя как человек, восприимчивый к различным теориям заговора, что-то сомневаюсь я, что они все были реальными гостями столицы, а не «подсадными утками», ну да ладно), тем, что они были вот такие же, как мы. Как ты и я. Как сосед дядя Вася, на крайний случай. И тем не менее, они были «в телевизоре».

Можно было потешаться над неуклюжей деревенщиной, дарившей Якубовичу банки с солеными помидорами, но в глубине, где-то там в районе селезенки ворочался червячок зависти. Зря, конечно, но ворочался. Не так давно «телевизору» еще верили, да и сейчас нельзя недооценивать силу образов с экрана. Точно так же, как и силу печатного слова.

Да, речь о том самом аргументе «а в газете написано!», которым так легко отбиваются наши бабушки в споре (возьмем животрепещущую тему) о том, программирует ли Counter-Strike внучат на убийство человека. И не сомневайтесь, вы тоже подвержены этому влиянию, просто не станете верить совсем уж откровенной печатной чепухе.

Но суть не в том, а в появлении у каждого (подчеркиваю) желания появиться в «напечатанном» виде. Высказать свою мысль, причем не просто другу-собутыльнику, а например, на большом форуме, где с ней ознакомится сотня-другая человек. А ведь воздействие информации, попавшей в «общее достояние», накладывает некоторую ответственность, порождает сомнения (будем считать автора адекватным человеком) и... В конце концов, провоцирует некоторый рост самомнения.

Впрочем, не было бы все так плохо, если бы не изрядное количество тех самых малоадекватных созидателей полной чепухи, строящих на одних догадках чуть ли не целые концепции устройства Вселенной.

Можно предположить, что homo при достаточной доле sapiens в своем геноме просто не будет обращать внимания на откровенную чушь. Но тут уж, как говорится, число бьет умение, и разобраться в том, что стоит внимания, а что нет, становится не так уж и легко.

Что получается в итоге? Да ничего особенного. Так, обычное свержение идеалов, брожение в умах и разруха в сортирах. Каждый может найти в Сети благодарную аудиторию, даже одиозная личность вроде Дениса Охрима (чур меня, чур! И да простят меня читатели МИКа за осквернение страниц сего еженедельника). Каждый может почувствовать собственную значимость, и даже такая мелочь, как общедоступные блоги знаменитостей с возможностью комментировать на равных, сбивает «ореол Истины» с информации, которую получает человек. Зерна не отделить от плевел, и в конце концов каждый может почувствовать себя равным кому-нибудь из признанных талантов. Мы все люди, верно.

Но почему они — признанные, а остальные нет? Не повезло? Не сильно и старались?

Не будем вдаваться в дальнейшее изучение этой темы, просто примем как факт: в информационном обществе порой сложнее определить ценность продукта (творческого труда), чем в индустриальном (труда материального). Кому-то нравится Вивальди, кого-то от него тошнит (зато под группу «Каста» тышо риальна такой кач!), но если свежепошитый пиджак плохо сидит, то портному могут дать в морду что поклонник Вивальди, что рэппер. Но хуже всего то, что труд музыканта зачастую не воспринимается как труд. Так — балдеет человек, деньгу лопатой гребет ни за что (ну, бывало, впрочем, и такое). Он даже хуже остальной «обслуживающей сферы», ибо практического толку от его песенок — ноль.

Глупости, скажете? Чушь несу? А может, где-то в глубине вы с этой чушью чуть-чуть согласны?

Но вы же сами понимаете, что это действительно чушь...

И снова к нашим баранам

Пока игровая индустрия развивалась, развивалось и информационное общество, пожирающее своим нигилизмом даже старые и проверенные веками жанры искусства — книги, театр и кино. Впрочем, одного ли искусства? «Под раздачу» попали даже фундаментальные науки! Фраза «у каждого свое мнение» стала знаковой, почти заклинательной. Авторитеты ровным строем отправляются по проторенной дорожке чуть пониже спины, а порой логические измышления отдельных жертв информационного общества способны привести в восторг даже пятиклассника.

Никогда не слышали доводы о том, что в науке ничего точного нет, поскольку Эйнштейн опроверг второй закон Ньютона, фундаментальный для физической науки? Конечно, в ответ сразу хочется посоветовать автору проверить хотя бы третий закон Ньютона простейшим доступным способом (ап стену)... Но доказать, что Эйнштейн ничего не опровергал, а только дополнил выкладки своего предшественника, отлично работающие до сих пор при скоростях, доступных боль-

шинству объектов на нашей бренной Земле, — практически невозможно.

Опять отвлекся...

Итак, игры. С того самого времени, когда один-два самородка (которые и швец, и жнец, и на дуде почти как Билл Клинтон) делали для той же Atari игру, продаваемую стотысячными тиражами, много воды утекло, технология развивалась семимильными шагами (жаль, что я не родился на полвека раньше — какие бы речи Брежневу мог писать!). И на сегодняшний день мы видим, что команда со штатом около 30 человек даже при привлечении изрядного аутсорса не может осилить проект топ-класса, пытаясь тягаться с другой командой, насчитывающей уже сотни работников (ну, ясно, на кого я намекаю).

Не буду в сотый раз пережевывать причины повышения стоимости создания игр. Главное, что такой факт — налицо. Другой вопрос, а повысилась ли *ценность* самих игр? Мы, обозреватели, часто разбрасываемся терминами наподобие «шедевр», «гениально», «классика», но можно ли сравнить по значимости для общечеловеческой культуры, допустим, «Мону Лизу» и Bioshock? Вопрос совсем не риторический. И от ответа на него зависит многое.

Попробуем? Допустим, игра шедевральна. По-настоящему. Но если с картиной понятно, что ее сотворил гений Да Винчи, то кого из команды Irrational Games считать гением? Ведь многие из тех, кто работал над проектом, фактически выполняли рутинную работу — рисовали текстурки по фотографиям реальных поверхностей, задавали вейпоинты для искусственного интеллекта, правили очепятки в текстах, в конце концов! Отдавать ли все лавры lead-дизайнеру (или сценаристу, или кому-нибудь еще), или делить заслуги поровну, считая их всех равными Да Винчи? В эпоху DonkeyKong все было просто. Да и Сид, душка, Мейер тоже вовремя успел создать свою Civilization — тогда не было 300 работников, занятых в проекте, на фоне которых его обаятельная улыбка сразу бы потерялась...

Ничего у меня не получилось, как видите.

Но ведь есть же те самые люди, которые добавляют в игры то, что делает их шедеврами? Да. Но нужны и трудяги, о которых я говорил выше. Текстурщики, мастера озвучки (не думаете же вы, что «топ-топ» фашистов, по которым вы стреляете из верного МП-40, появилось само собой?), левел-дизайнеры, авторы диалогов и так далее. Все они, безусловно, вкладывают часть своего таланта в игровые шедевры. Только вспомните несколько любимых игр. В них всегда (ну, почти всегда) можно выделить деталь, сделанную гениально, и деталь, сделанную просто хорошо. Игра — сложный продукт, но почему-то мы прощаем проектам с великолепным сюжетом слабенькую графику. Или наоборот, восторгаемся пейзажами Far Cry, закрывая глаза на ущербный сторилайн.

Любимый объект для сравнения игровых аналитиков — это кинематограф. Всегда можно выделить гениального актера даже на второстепенной роли и простить слабую игру его коллеги. Но глядя шире, мы спокойно назовем шедевром малобюджетную драму без поражающих воображение спецэффектов. Даже работу художника по костюмам можно признать гениальной, несмотря на то, что сам фильм — шлак. И будьте уверены, этот художник по костюмам на следующий раз будет гримировать совсем других актеров под присмотром совсем другого режиссера... Точно так же выделить талант из массы разработчиков не так уж и сложно, на самом деле. И некоторые действительно «выбиваются» даже в сложившихся условиях. Но...

Но общая тенденция неумолима. Бюджет разработки растет, но в основном за счет «материального производства» — спецэффектов, технологических «наворотов», масштабности действа, детализации всего и вся. Но как это отражается на самих разработчиках?

(Посмотрите в новостной колонке четвертую новость из раздела «вне игры» и почитайте статьи Сергея Климова. Лучше, пожалуй, и не скажешь — то же сравнение с кино — много ли вы знаете звезд игростроения? Не компаний, а именно людей? — Прим. ред.)

На подавляющем большинстве — абсолютно никак. При этом отношение к разработчикам со стороны «капитала», да и со стороны потребителя (нас с вами), остается на том же уровне, что и двадцать, и тридцать лет назад. Игра — не искусство, и нефиг тут. Был бы ваш сценарист гением, писал бы книги. Был бы ваш арт-художник гением, писал бы картины. А так — пусть делают игры. Мы платим достаточно, чтоб с голоду не сдохли.

Грубо вышло, но суть передана достаточно ясно, как мне кажется. Заметьте, не от хорошей жизни ведь разработчики сами превращаются в издателей собственных проектов (и, как правило, именно в таких «гибридах» и начинают сиять имена игро-гениев).

Ну, а глядя шире, куда бы подался гейм-дизайнер, будь он гением? Что бы делал гениальный дизайнер уровней, не работай он над проектом «XXX»? Дома проектировал? Чтобы жильцу с утра было интересно к сортиру добираться?

Сводим концы предыдущего сумбура

Прежде, чем ругать очередную игру «ни о чем», обзывая ее пустышкой и потерянным временем, неплохо было бы задуматься, почему таких игр в последнее время выпускается настолько много. Судить свысока — невелика заслуга, если судишь не по делу. Поэтому прежде, чем ругать, нужно иметь твердую уверенность в своей правоте. Впрочем, с похвалой ситуация та же.

Игровая индустрия... Гхм... Нет. Игровое искусство — оно еще очень молодое. И де-факто до сих пор не признано искусством. Не в каком-то циркуляре, хранящемся в Брюсселе, а вот тут (стучу себя по затылку — раздается гулкий звук), в голове. У нас с вами. У издателей. У руководителей девелоперских контор. И у самих разработчиков. Мы все еще слишком уверены, что наше мнение — самое правильное. Они все еще слишком уверены в том, что прислушиваться нужно ко всем без разбора, ибо «клиент всегда прав».

Господа, Да Винчи вряд ли думал о том, какому количеству народа понравятся его картины. И искусство по определению не может быть рациональным.

А талант... Его могут заметить. Даже после смерти. Но художник может писать картины в одиночку. А вот все тот же Bioshock никакой гений в одиночку не создаст. Как не создал бы Джеймс Кэмерон второго «Терминатора», не будь у него команды и достаточного финансирования (уж простите мне такое сравнение... ну, подставьте любой любимый фильм — суть не меняется).

И, кстати, не думайте, что вы, да, именно вы находитесь «в стороне» от этого процесса. Если вы согласны с тем, что игры достойны того, чтобы их называли искусством — действуйте. Ведь мы же живем в информационном обществе! А как действовать... Для начала достаточно всего лишь более внимательно относиться к своим словам, доступным в публичных источниках. Обругать игру «YYY» на форуме «ZZZ» — раз плюнуть. Но представьте себе, разработчики (и что немаловажно, их начальники, пускай и «через» пиар-работника) следят за подобными отзывами. И ваши, именно ваши слова могут стать причиной выхода очередной «пустышки», а не произведения искусства.

Зато «пустышки» четко просчитанной, ориентированной на большую целевую аудиторию и отлично распиаренной.

Sat.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР

ВСЁ ЗАДОЛБАВШЕЕ НОВОЕ — ЭТО...

И тут на балкон опять выходит Талер.[1]

«Это какая-то ошибка! Это какое-то недоразумение! — думают жители Игограда. — *Он же того... Он же тю-тю... Он же ващще...»*

«Это он, наверное, в гости приехал... Поглумиться над нами напоследок...» — слишком громко думает кто-то, и остальные сразу же соглашаются.

И тогда слышится первый крик из толпы — камрада с такой кодировкой ника, что легче написать его имя и фамилию — **Кирилла Небогина**.

Привет, «Кирюха», вентиляционных систем мастер!

И тебе здравствовать, тезка!

Че, подбухнул пивка с Дыбовским, «перетер» о материях — и решил в Белокаменную к Ice-Peak`ам?

Че-та я, братушка, твоего базара не очень понимаю... К каким таким Ice-Pick`ам?

Вот беда, журнал-то загнется теперь точно, на Ягуаре-то и Бато!

Что ж, Кирюха, выношу тебе двойное благодарствование в кавычках, скобочках и завитушечках. Во-первых, за то, что ты не веришь в Ягуара с Bateau. А во-вторых, за то, что невнимательно (точнее, не очень внимательно) читал предыдущий номер.

Ну да не беда — все равно иссохся он порядком в последнее время (если честно, года три уже как).

Ага. Журнал умер пять лет назад, сразу после того, КАК мы с Кертисом написали Icewind Dale II — об этом даже любой москвич знает... и любой жыгуленок.

Как бы там ни было, тебе желаю успехов в дальнейших делах, спасибо за статьи, за твой великолепный стиль, за работу в МИКе.

Все спасибы принимаю, но не их, так сказать, смысловую направленность. Рано хоронишь. ;)

Наконец-то есть повод окончательно завязать с журналом (давненько хотел, 22 уже как-никак, вроде уже неловко становится читать про игры, другое дело — играть в оные, да только в шедевры — Dreamfall, Fahrenheit, KOTORы, Jade Empire и О-ВЕЛИКИЙ-MASS-EFFECT-КОГДА-Ж-ТЫ-УЖЕ-ВЫЙДЕШЬ...).

Есть информация, что *Mass Effect* выйдет в ноябре сего года (ура!), но только на консолях (не ура ни разу...), вариант с выходом на PC в 2008 есть, но он, мягко скажем, невелик. Остается писать в *BioWare*, чтобы те поторопились с портированием, или писать Виктору Андреевичу Ющенко, чтобы тот срочно повысил уровень жизни *пересічного громадянина* и все мы смогли бы иметь по пять консолей. Это раз.

Два — от завязывания с журналом отговаривать не буду, это личное дело каждого. Меня другое зацепило. Что тебе неловко становится в 22 года читать про игры. В общем-то, это тенденция: про игры активно читают до 18-20 лет и после 25-и. А вот с 19-и лет человек вдруг осознает, что он очень, жутко, просто-таки непостижимо взрослый — и начинает это всем доказывать. Иногда и самому себе. И взрослость эта лезет изо всех щелей: не смотреть мультфильмы, потому что это детство, не играть в игры и не читать игровые журналы, пить много алкоголя, потому что это придает взрослости опять же, смотреть на мир цинично-усталым взглядом взрослого человека и т.д.

А лет эдак в 25 человек ДЕЙСТВИТЕЛЬНО становится взрослым, и тогда он как-то стремительно перестает стесняться самого себя и своей *детскости*, а наоборот, влюбляется в нее повторно. Потому что сохранить в себе *детскость* — это очень сложно и в то же время почетно. Я, например, с ужасом разглядываю по утрам появляющуюся седину на висках: «Как это так?! Я же еще не старый!..» И самое смешное: взрослым — в устоявшемся понимании этого слова — не чувствую себя ни разу.

Так что стыдиться тебе некого, кроме самого себя. А взрослеющий человек, читающий игровой журнал, не более эксцентричен, чем те же эмо, хиппи или же футбольные фанаты.

PS: Успехов, удачи!

Спасибо :)

Опубликуй в Автоответчеге))) Будет оч приятно, хотя бы на закате журнала (эпохи в нем так точно) оказаться на страничках. Ладно, шутка, такое не публикуется — для тебя писал, а не камрадов.

С закатом ты поторопился. Рассвет на дворе ;). А вот стоит или не стоит письмо публиковать, так и не понял — то надо, то не надо... Решил все же оставить в «Авто». На свой страх и риск, естественно.

* * *

И тут из толпы слышится еще один голос, громче и пронзительнее. Это камрад **Артем Глабчастый**. Или я стал плохо видеть на старости дня (20.00 по Москве), или читатели переходят с ников на свои реальные «маркеры». Что, в общем-то, приятно.

А у меня давно такие мысли были, еще с февраля.

:) Вода мудра, темная мудра вода течет, движется. Так и люди... Но я, чесссгря, не подозревал. Я даже до поездки в Крым (в августе сего года) ничего не подозревал.

Только все утряслось после ухода Кертиса и Глюка, только МИК начал набирать обороты — а в голове мелькнуло: «И Талер уйдет. Пройдет несколько годиков, и уйдет. Уйдет, захватив с собой Ягуара».

Ягуар, намек понят? ;)

И откроет собственный Портал, посвященный (а ты как думал?) играм, музыке и всему прочему современному искусству.

Пока рано, но сегодня я об этом думал. Но пока рано. Но уже думаю...

И подымут геймеры хай: на кого покидаете? А Бату и еще кое-кто из агентов (Лар тогда не был в штате. Или был...) поднапрягутся, призовут молодежь, и поднимут планку и... И феникс вновь возродится из пепла.

А вот это действительно приятно слышать. Возможно, лет эдак через пять в штате не будет не то что K&G, но и вообще никого из сегодняшней четверки; жизнь — непредсказуемая штука. И тогда читателям останется только надеяться и верить в то, что молодая шпана таки сотрет с лица Земли старую гвардию, оказавшись еще ярче, еще интереснее,

еще злее по-журналистски, еще откровеннее. А мы попытаемся сделать для этого все возможное.

А пока ситуация зело знакома: совмещаем две работы, а когда разрываться становится больше нельзя — делаем Выбор. Я не говорю, что завтра Кирилл уйдет — просто предчувствие нехорошее.

А я в себе больше уверен, чем ты во мне. Уходить пока не собираюсь — если есть голова на плечах, работать можно и дистанционно. Полный рабочий день. Что я сейчас, кстати, и делаю. И к тому же своему слову остаюсь верен — либо при мне МИК поднимется, либо загнется, третьего не дано :))).

Я, собственно, чего пишу — МИК был и будет. Он выходил, несмотря на цены, погоду, и обилие конкурентов (если не ошибаюсь, в следующем году стукнет 10 лет). Уходили и приходили авторы, менялась обложка и местами — начинка, но главное не менялось. МИК по-прежнему остается проводником, средством общения и путевкой в карьеру. Именно поэтому я каждую вторую среду подхожу к киоску возле музея и меняю деньги на кусочек хорошего настроения. Именно это я буду делать и впредь.

Респект тебе, ибо сказано исчерпывающе.

* * *

Из толпы митингующих уверенно выдвигается некто **Dronosaur** (Дронозавр, по народно-биологическому), в руках мятый листик, истекающий творчеством. Никак, стихи читать будет. Что ж ты, мил человек, — здесь же митинг, здесь же, можно сказать, траур! Где твоя сознательность?! Не слышит... Ну и слава ГейМыру!

На всякий случай сообщаю. Нецензурные выражения, коими письмо изобилует, буду заменять словом «цветочек». С одной стороны, оно на слово [censored] чем-то похоже, а с другой — позитива больше.

(Ахтунг!: письмо написано 13-го августа 2007 года)

Чего ж ты так, мил человек, сразу с ахтунгов начинаешь?

Привет, Талер. Ну и Мохнорылу на всякий случай кусочек, абы задобрить. А то он в голоде страшен вааще :-)

Да он и в трезвом состоянии... то есть в сытом — не менее страшен. Правда, в голодном — еще страшнее. Недавно на меня начал заглядываться, да...

Очень сильно хочется воспеть МИК, но не стану. Да и не стоит, а то буду повторяться. Да и не поймут.

А попробуй его востанцевать...

Поэтому будет то, из-за чего непосредственно взялся написать это письмо. Дача. Ночь. Сплю. Утро. Сплю. Половина двенадцатого. Сплю. Последний сон: покупаю МиК, причем явно номер 17-й (невыносимо хочется дочитать «День ФУФ»). Внешне — все в норме, открываю — абзац! Первые две страницы — реклама! Переворачиваю: еще две — снова реклама, дальше! — снова!! Причем реклама ОДНА И ТА ЖЕ, просто меняется пара слов, типа: «Для дома... Для работы... Для семьи... Для жизни...». Мне плохо, листаю дальше. Реклама, правда другая: текст поверх картинки («бла-бла-бла, в вашей работе вам могут помочь наши бла-бла-бла...») и сама картинка (фон города, справа — какой-то небоскреб, к которому прислонился усталый, но довольный собой человек явно корпоративной наружности). А на соседней странице — ЧИСТЫЙ БЕЛЫЙ ЛИСТ, только такой же точно человек и больше ничего, кроме логотипа фирмы. Я в ауте. Листаю! Еще страниц 4-6 рекламы. Наконец, о! Новости. В лучших традициях брака: на двух соседних страницах одинаковый текст. Только на левой — без форматирования и с ошибками в каждом слове («глова кампанийи GSC падписал дагавор...»), причем все ошибки подчеркнуты как сверху, так и снизу. На правой — нормально оформленный и грамотный. Новостей мало, статей агентов нет, хрен с ними, «Дня ФУФ», [цветочек], нет!!! Я просто в [полный цветочек]... Думаю: «Что ж это такое???!!!». Обидно, плохо, страшно.. Проснулся в холодном поту и бросился читать случайно (и как кстати, блин) взятый из дома МиК, 15 (281) :-)

Такой вот кошмар. Без выводов. С уважением, Дронозавр.

Да уж, действительно, по comment. Во-первых, сон оказался полностью пророческим, и в МИК №17 «День ФУФ» не вышел. Причины задержки материала я уже называл: крымские приключения + болезнь по приезду.

А во-вторых... Думаю задействовать одно ноу-хау.

Ни для кого не секрет, что на разработчицком ресурсе DTF имеются разделы «вакансии» и «резюме». И кроме представителей востребованных специальностей (программист, гейм-дизайнер, тестер и т.д.) в данных разделах пасутся никому не нужные сценаристы. То есть они как бы востребованы, но изредка и лениво.

А еще на ресурсе DTF есть блоги, ведомые зарегистрированными пользователями. И зачастую люди пишут туда не для того, чтобы поделиться с окружающими чем-то интересным, а чтобы пропиарить свою контору или же себя.

И я вот думаю: а что, если сценарист, вместо того, чтобы писать о своей суперовости, попробует просто пересказывать сны, которые он видел? Есть подозрение, что после пересказа двух-трех особенно ярких снов, он может резко стать востребованным... О результатах эксперимента сообщу позже.

ЗЫ: А фигня всякая мне уже давно снится: то хаты с людьми подпаливаю, то головы распиливаю, то еще чего :-) 0,5 кофе на ночь рулит.

Поллитра кофе на ночь — наш размерчик.

ЗЫЫ: «День ФУФ» — шедевр. Монумент, монолит и маячок за спиной. Браво!

Спасибо. Старался я, старался Дыбовский, старалась Гаухар.

ЗЫЫЫ: Пардон за нецензурщину, но так надо.

Извини за грубое слово, но ты, [цветочек], тоже хорош — в детский журнал такое писать!

ЗЫЫЫЫ: Стихи. Я тоже бард, [цветочек]! :-)

Мохнорыл, иди сюда. Цветочки кончились, начинаются ягодки.

Любимый игровой журнал нас бъет искусством наповал:

Стихосложения столпы уходят в небо из толпы! (А если написать ***«разит искусством наповал»***, вместо «нас бьет»? Но и так отлично!)

Над ними я порой рыдал, слезой бумагу разъедал...

Шедевры, меньше не сказать! И погрустить, и проорать. («Сказать» и «проорать» все ж таки не рифма...)

(Спасибо комментатору — уместно и уматово.)

С улыбкой-язвой на лице, с журналом В! руки конце («с журналом В! руки конце» — это что-то новое в русском языке... Патентуй!)

(Рука, она ж не подвела! Вот кри топейки до рубля.)

Я «навпростець» бежал к другим, они смеялись как один...

Таких как я полно, видать. Так можно долго продолжать (продолжать можно бесконечно. То есть без конца руки... А смысл в чем, брат?),

Но я хотел сказать не то. Я не хочу пустых понтов,
Ни даже самоутвердиться. Хотелось мыслью поделиться:
Своим твореньям бесценным неплохо б знать примерно цену (***«неплохо б знать примерно цену»*** — громоздкая и кривая конструкция).

На сцену чтоб не лезть потом за кучей тухлых помидор (Вообще-то, «помидоров», или ты имел в виду — ***«за кучей тухлых — помидор»***, мол, есть куча кого-то тухлых — а за ними огромный такой, синий-синий, презеленый красный помидор...).

Ведь нам судьей — бывалый бард, ему до гопы писк петард,
Ему б из пушки да в упор, тогда и будет разговор.

Не обижайтесь на расправу, имеет полное он право. (Что-то стих становится похож на взятку должностному лицу...)

Одних с веселым шумом слить, других — за дело похвалить.

Вот предпоследняя строка, с которой растеклась река:

«Таланту быть немалого, чтоб вдохновить им Талера». (Черт, это уже практически частушка!)

На то он сам себе творец. Спасибо, высказал. Конец. (Руки.)

Дронозавр, несмотря на большое количество замечаний, могу сказать с уверенностью — талант к стихосложению у тебя есть. И есть немалый. Если бы не полное (и осознанное, что немаловажно) раззвездяйское отношение к собственному творчеству во время написания... — мог бы выйти стих, переросший формат журнала.

Но раззвездяйство это имеет право на жизнь. Пока тебе, думаю, пойдет не на пользу, а во вред — заморачиваться строгими и непреложными правилами сочинительства. Зато в строках (и между строк), кроме смелых словесных оборотов и интересных рифм, есть у тебя еще одна, крайне важная и редкая штуковина. Свобода. Ты не боишься экспериментировать, не боишься «провалиться», пытаясь быть оригинальным. Очень многим, уже состоявшимся поэтам, этого не хватает. С уважением, цветочек Мохнорыл.

* * *

Дронозавр хочет прочитать еще один стих, но толпа, жадная до бутербродов и зрелиц, затирает посланца муз и засасывает в себя. Думаю, его стихами мы сможем насладиться в следующем «Авто»... А пока из толпы выталкивают уже бывалого стиховяза, камрада **S@got**, который имеет мне что-то сказать шершавым языком прозы.

Привет!

Здорово!

Сказать есть что, в общем, по пунктам, чтоб не сбиться:

1. Присоединяюсь к вступлению камрада BrainOutside: тоже Аааа!!! Напеча-а-а-атали-и-и!!! Меня-а-а-а!!! :)

Синий еж удачи на бреющем полете посетил и тебя :)

Начинайте выпускать фирменные рамочки по размеру номера с гравировкой: «Он напечатан в МиКе!» ;)

Фирменные футболки, скорее... Кстати, это мысль! Давно мы уже не барыговали.

2. Спасибо Талеру за комплименты и Мохнорылу за не очень стебную (даже совсем не стебную) критику.

3. Я всегда думал, что критика — это неприятно. И что тем, чьи стихи критиковали в «Авто», было жутко обидно (а каждый второй переставал писать в МИК и читать его :)) Но, как ни странно, мне было АБСОЛЮТНО не неприятно (может, это от того, что критик из меня лучший, чем поэт

:))) Здесь ты не одинок.

и я со всем согласен. В общем — спасибо большое еще раз.

Спасибо тебе за адекватную реакцию на мою жутко субъективную, но хочется верить, что внятную, критику.

4. Вопрос: Почему нет Игрограда 07 и кто в этом виноват? Звоню в МК, говорят; мол, не принимаем участия. Ответь! А то обидно — я после пар примчался к «Спортивному», думал, хоть минут на 20 попасть, до закрытия, а там никого :(

Организационные проблемы. Игроград будет, дата уточняется. Причины отмены фестиваля огласим в журнале немного попозже.

З.Ы. Бродский понравился ОЧЕНЬ. А «Ответ на анкету» вообще до сих пор на злобу дня. Фраза не в моем стиле, но: Ваааууу :) Спасибо за совет. Так что педагогически ты оказался прав.

Лучшей похвалы для меня нельзя было придумать. Спасибо.

* * *

Лениво раздвигая толпу, на лобное место выбирается степенный и глубоко уважаемый молодой человек (а чего ж его не уважать, если он толпу одной левой раздвигает!)... И только самые близкие знакомые узнают в нем **Богдана Прищенко**.

День добрый, глубокоуважаемый Кирилл.....

Приветствую, Богдан.

Пишет Вам великовозрастный дядька 24-х лет от роду, в настоящее время сидящий на работе и переваривающий обед и номер МИКа от 3-го сентября.....

Приятного аппетита! А я кофе пью... С молоком...

А теперь, собственно, к делу. Очень впечатлила статья про horrorы... Очень. И в памяти почему-то всплыла хорошая игрушка «Area-51». Да, старая, да, с нелепо бессмертными союзниками и глуповатыми противниками..... Но каков сюжет..... Лично я все время бегал не для того, чтобы ее пройти, а для того, чтобы собрать все документы, которые, по сути, ничего не меняют, но..... Интересно ведь. И почему-то я ее испугался..... Как маленький ребенок..... Я вообще в жизни такого эффекта от игры не ждал, но..... испугался. И до сих пор Зона-51 остается первой и единственной игрой, которую я боюсь даже при «надцатом» прохождении.

Слушай, а ты случайно, не про ту Area-51 пишешь, которая вышла в 1996 году? На тот момент она действительно цепляла. Правда, выборочно. Про новую же «Зону-51» практически ничего хорошего сказать не могу. Хотя, даже если ты о новой пишешь... — я, например, безнадежно влюблен в квест *«Тень ворона»*, про который сейчас если кто и вспомнит, то благодаря статье в МИКе (февраль, 2004 г.).

А посему есть небольшая просьба. Может, черкнете пару строк о старушке. Если время будет. Глядишь, еще кто-то начнет собирать НЛО-шные документы, несмотря на то, что ОЧЕНЬ страшно.....

С уважением, Богдан Прищенко....

Значит, все-таки о старой Area-51... Слушай, а почему бы тебе самому не сесть за стол/ноутбук, взять ручку/мышь/бутылку пива — и не написать нам про любимый проект, пусть даже 12-летней давности. Мы и про более старые игры писали! Дерзнешь?

* * *

Сквозь толпу пробирается следующий камрад **Aurastis Маклаудович**. Прибыл он к нам с далекого Кавказа, или из жарких пустынь... или из суровой заснеженной тайги... В общем-то, из какого-то очень глухого района. Может даже из-за шотландских холмов выбежал, папка-то у него бессмертный — тамошних краев...

Бонжур ТАЛЕР

Воистину, бонжур!

пишет читател Aurastis Маклаудович с некоторым сроком(покупаю МИК как успею).решыл написать так как писать умею.ВАМ респект комрады от всея душы. Вы как спасательный круг в среде гейм-журналов. Вы лутшыэ,НЕТ ВЫ ЛУТШЫЭ(реальна потому шо все остальныэ пишут за деньги ,а вы пишете для души).читать

вас одно удовольствиэ ,кажды автар имеэт свой стиль ,свой взгляд,свой вид(тока разберитесь с Lar-ам ато не поди шо получаэтса , все « люди как люди» ,а он ?).

Не понял, ты в отношении Lar`а на что намекаешь? Да, он не человек, как оказалось, он привидение, призрак коммунизма. Но это же не мешает ему писать статьи, правда? Или ты о другом?

А кстати вашим лит.редакторам боль шоэ спасибо за их ПЯТЬ КОПЕЭК, такка спасают всех и вся.Ну ладно тепер к сути ,спец випуск удалса на славу (я например узнал што шутарю с первава дума) а про астальноэ как будт так будет ,меньше любить не будем.ладна на етом все...???

Уважаемый **Aurastis Маклаудович.** Я могу понять все, даже то, что Вы, как коренной шотландец, можете не знать русского языка. Собственно, к самому письму-то претензий нет, но вот к грамотности... Это же не просто ужас, тут и подходящих падонковских выражений не найдется...

В общем, так. В МИКе есть такое правило: читатель нашего журнала, даже если не всегда страдает излишней грамотностью, то хотя бы стремится к ней, грамотности, приблизиться. Если твой родной язык украинский — то нет проблем, пиши на нем, у нас часто встречаются подобные письма... Если же русский — то надо что-то делать. Потому что у тебя в письме практически ВСЕ (!) слова с ошибками. Если ты совсем беден и не можешь позволить себе купить учебник русского языка, давай его тебе куплю я. Если же учебник есть — чтобы уже к следующему «Авто» грамотность повысилась в два раза! Или пиши на украинском. Иначе я на тебя Мохнорыла напущу!

В целом же, спасибо за хорошие слова в адрес нашей редакции, несмотря на все :).

* * *

Пришло время следующего стиха. И опять на арену со львами, Мохнорылами и неадекватными музами выбирается архитектор стихов и аннигилятор их же, **Saviour**, чей «Роддом», первый, кстати, среди читателей и внештатников (раньше в родильном отделении работали только агенты). На несанкционированный митинг Saviour`у плевать.

Миковец.

Если к вам в метро, в трамвае
Иль на Киевском вокзале (Слова «иль», «ведь» и «уж» старайся не использовать.).
Гоп какой-нибудь подходит
С намерением пристать,
От него не убегайте,
И по морде не давайте,
Лучше все ему подробно
О себе вам рассказать!

Что знакомые вы с Рандом,
И живете в Игрограде,
Департамента агенты —
Это ваши кореша.
А когда вернется Кертис,
Из Москвы приедет Талер,
То с обоими пойдете
Прогуляться не спеша.

Если гоп еще не умер,
От таких вот откровений,
Продолжайте в том же духе,
Не давая отдохнуть,
Из кармана достань козырь — (получается «до́стань», если по ритмике)
Расскажи ему про Глюка,
Про топор, про рыжих гномов,
Непременно не забудь.

Расскажи ему про огра,
Двухголового Bateau,
Расскажи про Ягуара
И про Лара расскажи,
Расскажи про lepreconˋов,
Про The Максов, про драконов,
Про агентов, про кадетов
Все подробно изложи.

Если тип живой, здоровый,
И как будто бы вменяем,
А не мчится по проспекту,
С громким криком «КАРАУЛ!»
То пожми ему ты руку,
И скажи: Привет, камраден!
И на Игроград скорее
Потащи его бегом!

Красиво, что тут скажешь. Пара мелких огрехов совсем даже не портят картины. Молодец!

* * *

Что ж, уважаемые камрадены и камраденки, пора закругляться с митингом и траурным плачем. Еще раз повторяю — я НИКУДА НЕ УХОЖУ. Более того, находясь в Москве, я принесу больше пользы МИКу, так как первые месяцы буду плотно заниматься налаживанием ПРЯМЫХ связей между издателями, разработчиками и нашим журналом. Более того, раз в месяц я на две недели буду возвращаться в Киев, чтобы мое рабочее место не оккупировали пауки, а мою уютную квартирку — мыши и Мохнорылы. Так что слезы лить еще рано. Скорбеть тоже.

Засим напоминаю:

Основной ящик теперь: **aftootvet@gmail.com** — к нему у меня ЕСТЬ доступ в Москве.

Добавочным ящиком остается: **kertis@mycomp.com.ua** — к нему у меня доступа в Москве НЕТ!

Мы же остаемся один на один с последним митингующим. Все уже разошлись, а он (камрад **Soulhunter**) еще стоит. Видимо, что-то наболело. Нельзя не послушать. Этот спич, я, по устоявшейся традиции, оставляю без комментариев. Слово за тобой, читатель!

Привет.

Пишу о наболевшем.

Сейчас много скандалов по поводу разложения моска и морали современными компьютерными играми.

Пример из жизни. Забыл деньги дома и домой пришлось идти пешком. А на днях я повредил ногу и хожу с трудом. Решил поймать машину и попросить подбросить меня в том направлении. Как вы думаете, кто-то остановился? Но больше всего меня добило, когда мимо меня проехал сосед в пустой машине в сторону дома.

Хоть кто-нибудь из нормальных геймеров меня бы подбросил? Держу пари, что да. А вы говорите разлагают. Было бы что разлагать. Вот после такого и думаешь, что рок-н-ролл мертв и пора покупать диск «Лучшая попсятина» от радио ПоПсА фм.

Изливал душу камрад Soulhunter.

---

[1] См. «Бензоколонку» на стр. 4 данного номера.

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