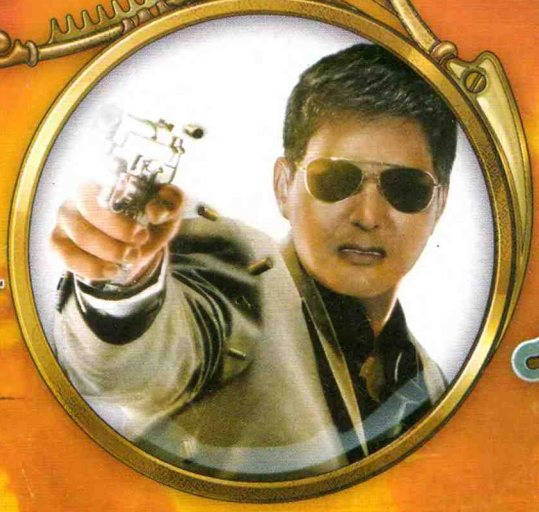
Мой Компьютер Игровой

МК

20 286
15 2007
Октябрь



стр.22
JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD

стр.25
ObsCure II

стр.18
FIFA 08

стр.36
АГРЕССИЯ

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D
www.fd-audio.com



ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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



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

«Ігроманія»

BIOSHOCK

ГЕНЕТИЧНО МОДИФІКОВАНИЙ ШУТЕР

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

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

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

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
✓ 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

Денис МАКСИМОВ aka Boogeyman
Far Cry 2 стр. 12-13

The Maks
The Age of Decadence стр. 14-15

Karl GRAFFOMAN
Gods and Heroes: Rome Rising стр. 16-17

Алексей ТУР aka leprecon
FIFA 2008 стр. 18-21

Вирджин КЕМПЕР
John Woo Presents Stranglehold стр. 22-24

Вирджин КЕМПЕР
Obscure 2 стр. 25-27

Кирилл ТАЛЕР
Aura II стр. 28-30

Lar
«Монгол. Война Чингисхана» стр. 31

Lar
«Похождения бравого солдата Швейка» стр. 32-34

Lar
«Агрессия» стр. 36-39

Bateau
«Автопробег. Чёрное Море» стр. 40-42

Илья САВЧЕНКО aka Savil
LORWYN стр. 43-46

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№20 (286), 15.10.2007
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

Мохнорыл ТАЛЕР

Поваренная книга студента-геймера

Знаете, в последнее время читатели МИКа совершенно справедливо выражали свое недовольство чрезмерной серьезностью «Бензоколонки». Вполне понимая и разделяя ваш праведный гнев, спешу, однако, замолвить словцо за своего горе-братца.

Дело в том, что Кирилл, проводив в свое время Kertis`a и Glukk`a, и собственноручно вручив им медали «За многолетнюю дедовщину» II степени, сам оказался перед непростой дилеммой — либо оставаться таким же бесшабашным разгильдяем, либо взять в руки нехилый кусок руля. Кусок руля оказался слишком тяжелым, и Кирилл подрастерял многое из арсенала своего раннего шарма.

Но! Если у друга беда, кто придет на помощь, как не его верный соратник, плечом к плечу съевший со старшим товарищем два вагона соли и маленькую тележку кадетов? И вот, пока Кирилл трясется в неудобном, агрессивно-имперском поезде №21 Москва-Киев, я протягиваю ему руку. Через паспортный контроль, через миграционные карточки и хмурые лица российских пограничников, желающих завоевать мир и загнать в резервации всех, кроме молдаван и таджиков... ой... извините за нагромождение пламенно-политических речей, тревожная близость Lar`a обязывает.

Так вот, данная «Бензоколонка» полностью моя, и завершить ее (и мгновенно спрятаться) я успею, надеюсь, до того момента, как Кирилл прибудет в редакцию. А значит, еще на некоторое время продлю свое существование.

Многие из вас в этом году поступили в институты, а самые упорные и несгибаемые даже дожили до второго курса. Про третий и четвертый я вообще молчу — до таких высот добираются совершенно нереальные бизоны и бизонки... Так вот, о чем я? А о том, что большинству студентов приходится жить не в уютной квартирке, а в тесной и голодной общаге, с брутальными соседями и свирепыми комендантами (комендантшами), которые молятся ночью своему темному Богу — сцобако Шарегу. Ясное дело, что даже кадетам, т.е. внештатным авторам МИКа, в такой ситуации выживать сложно, т.к. гонораров хватает разве что на веревку из березовой коры и кусок мыла (хозяйственного). Потому предлагаю вам несколько рецептов, почерпнутых из моего сурового воркутинского и не менее сурового студенческого быта. Бон аппети, камраденс, би хеппи, стоп наркотик!

Малая студенческая закуска & студенческий бульон

Состав: все, что есть в холодильнике, т.е.

- ✓ слипшиеся от старости пельмени;
- ✓ кувалда;
- ✓ пара замерзших тараканов, посланных местным прайдом на добычу полезных питательных ископаемых;
- ✓ кусочек черствого и местами заплесневевшего хлеба (можно попросить у соседей);
- ✓ кусочки льда и холодильника.

Открываем холодильник. Берем кувалду. Кувалдой выбиваем из морозильника пельмени. Откладываем кувалду. Собираем с пола осколки льда и холодильника, кладем в мисочку. Берем терку и пельмени. Трем пельмени на терке вместе с упаковкой, т.к. отклеить ЭТО невозможно. Смешиваем получившуюся массу с осколками льда и холодильника. Пока получившаяся масса отстаивается, ставим на сильный огонь кастрюлю, заполненную водой на 2/3. Опускаем в воду кувалду, т.к. на ней могли остаться кусочки доисторической еды или даже только что отодранных пельменей. Так бульон получится наваристее.

Пока вода закипает, берем двух тараканов, очищаем от панциря, отрываем лапки и усики, шинкуем. Тщательно соскабливаем с панциря остатки мяса, после чего погружаем в кипящую воду. Если на кухне случайно завалялась соль, можно посолить по вкусу. Убавляем огонь, пусть тараканы медленно доходят. Панцири пока не выбрасываем, хитин нам еще понадобится.

Через 20 минут выключаем огонь, бережно вылавливаем проваренные кусочки тараканов и смешиваем с получившейся холодной закуской. Горячие ломтики тараканов будут идеально гармонировать с ледяной крошкой.

Внимание! Для тех скупых студентов, которые считают, что тараканов добавлять не нужно, т.к. в блюде и так есть мясо, сохранившееся внутри пельменного теста. Во-первых, мяса в пельменях не бывает, а в таких пельменях, которые покупают студенты, его не было никогда. Даже во времена московской Олимпиады. Только питательная и калорийная соя. Но это все же не мясо. Во-вторых, вся соя, некогда хранившаяся в пельменях, давно уже экспроприирована тараканами, чей снабженческий арьергард не успел покинуть холодильник во время последнего рейда.

Оставшийся без тараканьих ломтиков бульон выключаем не сразу — пусть томится еще минут 10, вдруг в него что-то случайно упадет? Пока бульон доходит до кондиции, украшаем постепенно согревающееся тесто с остатками сои и тараканьих долек зеленью. Зелень можно нарвать под общежитием, если еще не поздно и вахтеры впускают/выпускают. Лучше всего рвать крапиву или листья одуванчиков, если позволяет время года, т.к. данные травы полезны и питательны.

Получившийся бульон из кувалды и тараканов разливаем в отдельные тарелочки, хотя можно есть и непосредственно из кастрюли. Получившуюся закуску тщательно перемешиваем, чтобы не возникло случайного соблазна выесть нежное мясо тараканов в первую очередь. Украшаем закуску по бокам панцирями.

Вуаля, извольте кушать!

Данное блюдо крайне выгодно и полезно в легкой и ненавязчивой студенческой компании, как-то: гламурная вечеринка за пару дней до стипендии, дружная мужская посиделка, на которой употребляются алкогольные напитки средней крепости, сытный и питательный обед во время сессии, официальный обед с комендантом, решившим устроить проверку этажа.

Финал Обвинительно-извинительный.

Сильно и искренне извиняется агент Lar за то, что в предыдущем номере МИК, №19, не указал в сис. требованиях к BioShock обязательное наличие Интернета, т.к. для запуска игра требует активации через Глобальную Сеть.

Сильно и искренне негодует Кирилл, т.к. в статье Bateau «Алиса: учим английский» не было рассказано о гениальном сценаристе, сочинившем все тексты, и о потрясающем геймдизайнере, придумавшем большинство сцен, фич и направившем геймплей в единственно правильное русло (то есть о нем, Кирилле ТАЛЕРЕ).

Надеюсь, что последний абзац послужит достаточной компенсацией Кириллу, и он не прибьет меня, прочитав данное «Бензо». Засим прощаюсь, т.к. отправился в вентиляцию, писать новые рецепты.

Игровые новости

Третье явление

Пускай наш журнал и посвящен в первую очередь компьютерным играм, но обойти массовую истерию имени **Halo 3** мы все-таки не можем.

Итак, Великий и Ужасный (впрочем, предварительно второй эпитет кажется более верным) в третий раз осчастливил своим пришествием консольщиков всего мира, успевших обзавестись Xbox 360, либо же собиравшихся это сделать в самое ближайшее время. Последний факт отлично подтверждается тем, что после выхода Halo 3 продажи «икс-коробок» от Microsoft выросли практически вдвое. Сама же игра за первую неделю продаж собрала кассу в 300 миллионов долларов, из которых 170 пришлось на первый день. И это еще далеко не предел, как показала динамика продаж Halo 2.

Впрочем, на этом остановимся и вернемся к родной платформе, для которой первый Halo был когда-то родным, но затем предательски покинул PC, чтобы вернуться аж спустя год после выхода на Xbox первого поколения. Пускай по сравнению с консольной версией Halo для PC и был доработан, особого восторга у игроков он не вызвал. Как ни крути, а технологически Xbox к тому времени уже заметно отставал от PC, да и сугубо геймплейные «артефакты» консольного прошлого не дали Halo возможности стать суперхитом. Впрочем, главная проблема была не в этом. На самом деле к синглу во всей серии Halo даже сами консольщики относятся довольно прохладно, основной «ударной силой» этих игр был и остается мультиплеер, с которым на Xbox`ах туговато. Зато на компьютерах... Ну, сами понимаете. После этого Halo 2



на PC еще сильнее усугубил ситуацию, поскольку релиз от 31 мая оказался портирован заметно хуже, чем первая часть (у нас он, кстати, должен появиться трудами фирмы *1C* к концу этого года), причем работало все это только под Windows Vista, которая даже в США на конец весны была еще не особо распространена. И очевидно, чтобы окончательно «добить» PC-игроков, некая алчная личность придумала реализовать онлайн только через специальный платный (!) сервис Microsoft.

В общем, судьба Halo 3 в общих чертах должна быть ясна и без дополнительных комментариев. На PC игра появится, но когда это случится, и в каком виде «мега-эпик-шутер» доберется до персоналок, пока не ясно.



Остается надеяться на благоразумие Microsoft, которой пора бы уже вплотную заняться своей же инициативой «Games for Windows». Иначе Vista еще долго будет оставаться в статусе «перспективной», но до поры на фиг никому не нужной игровой платформы.

Впрочем, с первенцем — *Lost Planet* — особой задержки не случилось, да и порт оказался вполне сносным (по крайней мере, картинка на данный момент — одна из лучших на PC). Будем надеяться на благоразумие и... алчность Microsoft. Ибо next-gen`а в наших краях пока раз — и обчелся.

Ждем новостей.

Механизмы войны

Скажем спасибо сервису **pereklad.online.ua** за отличный перевод названия **Gears of War**, ставшего названием для этой новости. И заодно понадеемся на то, что качество перевода от фирмы *1C* будет получше машинного. Впрочем, подобных грехов за 1C вроде не водилось, а уж тем более с проектами такой величины (шутка ли — 10 миллионов долларов бюджета!).

Поэтому на данный момент все упирается в сроки и качество работы польской студии *People Can Fly* (известна нам по игре *Painkiller*), которая занимается портированием «лучшего консольного экшена всех времен и народов». (А как же Halo? Пускай в Microsoft`овском пиар-отделе как-нибудь разберутся, какая из игр достойна более плотной раскрутки.)

Предварительная дата выхода англоязычной версии Gears of War для PC (к слову сказать, от консольной она будет отличаться пятью новыми уровнями и наличием встроенного левел-редактора) намечается на конец этого года. То есть уже очень скоро.

Что ж, посмотрим, насколько правы были те, кто говорил, что Lost Planet круче Gears of War и наоборот. Впрочем, при таких бюджетах представить себе что-то хуже Lost Planet... Ну, да поживем — увидим.

Заодно неплохой повод для апгрейда будет!

Очередные соседи

Компания *VZ lab* продолжает серию, удачно (якобы удачно) «подхваченную» у *JoWood Studio Vienna* — внутренней студии скандально известного немецкого издателя. Впрочем, мне трудно судить об успешности серии **«Как достать соседа»**, поскольку очередная поделка с подзаголовком **«На отдыхе»** является уже пятой по порядку в этой линейке. Если, конечно, считать «новые» и «старые» игры родственниками. Впрочем, чего греха таить, если вам пришлись по душе прочие творения VZ lab, среди коих можно назвать все «Титбиты» и именную игру Романа Трахтенберга, значит, ваше чувство юмора должно войти в резонанс с чувством юмора этих разработчиков. «Как достать соседа на отдыхе» станет отличным пополнением вашей коллекции.



Одного лишь не могу понять, как JoWood позволяет подобное кощунство над неплохой в общем-то серией? Ну, а если для нее подобная смена разработчика для своего тайтла является чем-то «в порядке вещей», то уж простите, но доля будущей *Gothic 4* видится мне крайне незавидной.

Кстати, о JoWood

Эта (не побоюсь сказать) всенародно любимая издательская контора продолжает оставаться верной своим принципам ведения дел с подотчетными ей командами разработчиков. На сей раз «под раздачу» попала команда *gEasy Development GmbH*, которой было доверено создание сиквела к тактическому шутеру Soldner. Напомню, что оригинальная игра «отличилась» совершенно невразумительным синглом, который по сути представлял собой автоматически сгенерированные имитации сетевых перестрелушек с недоразвитыми ботами. Но в онлайне Soldner нашел свой круг поклонников, которые не только продолжают играть в этот шутер, но даже берутся за создание неофициальных модификаций. В общем, такая себе альтернатива *Operation Flashpoint* от *Bohemia Software* — на любителя, но вполне достойная внимания ценителя тактических шутеров.

Впрочем, теперь очень велика вероятность того, что **Soldner 2**, получивший подзаголовок **Mercenary War**, так и не до-

берется до игроков, несмотря на то, что работа шла полным ходом и релиз намечался уже к началу будущего года. Разработчики заявили, что после разрыва отношений с JoWood у них просто не хватит финансовых средств для продолжения своего скорбного труда.

Так держать, JoWood! Кто у вас там еще остался? С кем еще можно побить чашки?

Теперь еще и от первого лица

Продолжают российские разработчики возделывать и еще одну, ставшую неожиданно популярной ниву — романы мэтров советской фантастики братьев Стругацких. На сей раз после стратегии нас осчастливил своим выходом шутер от первого лица **«Обитаемый остров: Чужой среди чужих»**. В качестве издателя выступает *«Акелла»*, а непосредственной разработкой занималась студия *Orion*, ранее отметившаяся шутерами *«Чистильщик»* и *«Метро 2»*, которые, конечно, не стали откровением в жанре, но и особых нареканий тоже не вызвали — вполне себе неплохие экшены, разве что абсолютно стандартные, отчего и скучноватые. В случае с «Обитаемым островом» имеется надежда на то, что геймплейные инновации смогут освежить консервативность орионовских шутеров, да и романы Стругацких — это вам «не просто так» основа, а задел для хорошего сюжета в продуманном и оригинальном сеттинге.

Роман «Обитаемый остров» подарил игре непривычно агрессивное окружение, в котором под каждым кустом скрывается вероятная смерть главного героя (и соответственно, нашего протеже). При этом кроме пассивных источников угрозы (наподобие радиоактивных болот и ядовитых растений) нам будут противостоять еще и активные враги, которых можно разделить на биологических монстров и роботов. Характер поведения их будет кардинально различаться (если верить пресс-релизу), поэтому и тактики борьбы с каждым типом противников будут кардинально отличаться одна от другой. В частности, роботы в большинстве своем будут действовать примитивно и прямолинейно, причем их броня и высокая огневая мощь должны исключать возможность победы «кавалерийским наскоком». Поэтому придется использовать укрытия, а также пытаться подгадать свои перемещения так, чтобы оставаться в «мертвой зоне» сенсоров робота.

Биологические противники будут гораздо менее предсказуемы, поэтому от их взгляда следует укрываться еще более тщательно.

Как видите, без стелс-элементов тут не обойдется. Ну, а кроме того, «Акелла» обещант изрядную примесь adventure. Но не только в плане серьезной сюжетной составляющей, а еще и в сугубо геймплейном понимании — нам предстоит вовсю использовать различные предметы, чтобы создать выгодную обстановку (отвлечь внимание противника шумом, устроить пожар и так далее).

Пока игра не добралась до наших компьютеров, обещания выглядят заманчиво. Впрочем, когда было иначе? Что ж, надеемся, что скоро сможем ознакомиться с «Обитаемым островом» поближе.

Рим — тоже Европа

Видать, после сворачивания в начале этого года работ над проектом *Heart of Empire: Rome* (фактически клона известной серии Caesar, которому после выхода *Caesar 4*, пожалуй, просто не осталось места на рынке) у компании *Paradox Interactive* осталось немало наработок по исторической части вопроса (а мы ведь знаем, насколько трепетно «Парадоксы» относятся к различным датам и событиям в жизни исторических фигур и стран в целом). Поэтому вполне логично, что, следуя принципу «чтоб добро не пропадало», шведы объявили о начале работ



над игрой **Europa Universalis: Rome**, которая продолжит популярную историко-стратегическую серию. Период времени, который охватывает игра, начинается с Пунических войн и оканчивается непосредственно эпохой Римской Империи. Геймплей, очевидно, сохранится прежним (другой принцип — «не чини то, что не ломалось»), ну, а о технологической части (которая в Europa Universalis III, как вы помните, особым качеством не блистала) пока ничего не сообщается.

Дабы не продолжать гадать на кофейной гуще, скажу, что релиз намечается во втором квартале 2008 года. Вот там и посмотрим, насколько хорош будет «новый Рим».

Синий Пчела

Вернее, простите, **«Красный космос»**. Таки да. Одиозный прожект, совместное детище студии *Dreamlore* и компании *«Акелла»*, наконец-то добрался до прилавков. Эта монументальная эпическая сага с *«кучами трупов, которые можно и нужно показывать детям»* (цитирую с официального сайта; не верите — сами сходите посмотрите на **http://www.dreamloregames.com/cosmos/features.htm**), этот сборник цитат из Кубрика, Dimensional Fortress Macross и Великого Мао, этот постмодернистский visual novel в стилистике недо-аниме (aka ки-



тайские мультики про муняшек-нимфоманок), эта анти-антиутопия в альтернативной истории — все это чудо уже сейчас можно (и нужно!) приобрести в ближайшем мультимедиа-магазине, чтобы досконально познать глубины наших глубин. Имеются ввиду глубины космоса, а не того, о чем могли подумать заядлые хентайщики при взгляде на скриншоты из игры. Окститесь, окаянные! В «Красном космосе» нам предстоит наблюдать за судьбами юных покорителей космоса и буржуйского отродья (в лице США, конечно же), благословленных на подвиги Великой Советской Родиной aka СССР. А в СССР, как известно, секса нет, спичек нет, сахара нет, планета населена роботами...

Хотите верьте, хотите нет, но у нас в редакции уже разгорелся нешуточный спор по поводу того, кто будет обозревать этот уникум от *расейского* игростроя (не путать с вполне адекватным и даже очень нами уважаемым российским игростроем). Ибо не можем мы оставаться равнодушными, узремши в секции FAQ вышеупомянутого сайта следующее:



Q: Мне кажется, в команде корабля очень зря не представлена такая нация, как украинцы.

A: У вас помутнение рассудка. Такой нации не существует.

Господа! Вернее (тьху-тьху-тьху), панове! Шо ж это такое? Представьте себе, меня не существует! А вполне вероятно, что и вас тоже. Вот так-то.

А Dreamlore и «Красный космос» существуют назло здравому смыслу и... В общем, других причин пока не вижу.

Что ж, когда игра появится в редакции, костьми лягу, но никому не отдам! Я уже вхожу во вкус, я уже тащусь по всякому трэшу. Хочу протащиться и от этого!

И вновь продолжается бой!
И сердцу тревожно в груди!
И Ленин такой молодой,
И юный Октябрь впереди!

(Написано по памяти; если хотите, я вам и полный текст гимна СССР могу написать :))

Онлайновые новости

Игроки спасают MMORPG

Банкротство — одно из самых страшных слов для каждой существующей на сегодняшний день компании. Практически год прошел с момента заявления о банкротстве компании *Nevrax*. Для тех, кто не в курсе: данная компания держала на себе тяжелый груз многопользовательской онлайн-игры **The Saga of Ryzom**. Естественно, закрытие компании означало бы смерть самого проекта. Не на шутку испугавшиеся игроки организовали *Free Ryzom Campaign*. Данная идея подразумевала под собой сбор



добровольных взносов на покупку умирающего MMO-проекта. Тогда игрокам удалось собрать ни много ни мало — двести тысяч евро. Однако тут удача, несмотря на свой шаловливый характер, все же улыбнулась игрокам виртуальной вселенной. Проект, вместе с остатками компании, перекупила контора *GameForge*. Новый владелец пообещал игрокам красочное процветание и бурное развитие The Saga of Ryzom.

На радостях игроки решили думать, что же делать с немалым количеством денег, которые удалось собрать. Всеобщим решением было решено создать *Virtual Citizenship Association*. Как оказалось, не зря. Не успели игроки, пару недель назад, отпраздновать трехлетие онлайн-проекта и налюбоваться праздничным фейерверком, как уже GameForge объявила о своем банкротстве.

На этот раз проблемы куда серьезнее. Если проект не будет выкуплен в течение трех недель, серверы будут остановлены, и весь виртуальный мир вместе с имуществом компании перейдет в собственность государства. Узнав подобное, Virtual Citizenship Association, несмотря на полугодовой застой, быстро бросила все силы на очередное спасение любимой игрушки. Уже сейчас глава организации Xavier Antoviaque заявил о начале переговоров как с судебными распорядителями собственности, так и с собственными нанятыми юристами. Чем все закончится, можно только гадать. Видимо, все-таки окончательная судьба проекта будет решена на торгах, где VCA непременно постарается выкупить игру. В противном случае, скорее всего, на и до того не маленьком, кладбище погибших MMO придется оформлять новый земельный участок.

Подождем еще немножко

Не успели фанаты нарадоваться скорому запуску многообещающего онлайн-проекта Ричарда Герриота, **Tabula Rasa**, как продюсер игры Starr Long заявил о переносе стартовой даты. Игра откроет портал в свой огромный мир не девятнадцатого октября, как обещалось, а второго ноября. Задержка объясняется вполне стандартными причинами: решение оставшихся мелких проблем, отлов глюков, багов и системных ошибок, а также дополнительный тест, дабы игроки смогли получить более чистый и гладкий игровой продукт.

Хотя на самом деле, они ждут возвращения из космического турне отца «Ультимы» Ричарда Герриота, который на дан-



ный момент проходит спецподготовку и готовится стать одним из немногих туристов, побывавших, как пелось в одной хорошей песне, «...поближе к звездам» (см. новость из следующего раздела).

Только тс-с-с-с, никому не говорите — это секрет :) (Талер меня убьет за смайлик. — *Прим. Ягуара.*)

Право предзаказчиков на «первую брачную ночь» никто не отменил. Все геймеры, заказавшие дистрибутив заранее, получат доступ к игре тридцатого октября.

Напомню, что стоимость обычной коробочки с диском игры составляет пятьдесят убитых енотов. Доплатив еще двадцать «лягушачьих шкурок», игрок сможет приобрести боксовую версию, получив помимо самой игры кучу всяких мелких плюшек в виде карты местности, плаката, жетончика с логотипом игры и пр. Ежемесячная оплата составляет 15 у.е.

Приключения россиян в Италии

Компания *«Веб Интерактив Ворлд»* (так и пишется) недавно сделала заявление о намерениях покорить своим браузерным проектом **Wizards World II** не только геймеров





СНГ, но и итальянское игровое коммьюнити. К выпуску данного онлайнового развлечения в Италии готовится тамошний издатель *Kalicanthus Entertainment*. По словам директора зарубежной компании, WW2 просто поразил их оригинальной системой ведения боя, разнообразностью рас и немалым списком боевых навыков. *«Виртуальный бой выглядит наглядно, зрелищно и увлекательно. Это совершенно новое явление на рынке итальянских онлайновых игр!»*



Директор «Веб Интерактив Ворлд» Максим Чурин на достигнутом останавливаться не собирается. В будущем, Максим планирует издавать свои проекты и в других иноязычных странах.

Команда чемпионов выходит на ринг

Акула онлайновой игроиндустрии корейского происхождения *NCsoft* на днях объявила об открытии новой студии разработчиков, на территории Калифорнии. Новая дочерняя компания носит гордое название **Carbine Studios**, расположилась в небольшом городке Элисо Вьехо и уже, как оказалось, второй год трудится над созданием нового, еще не анонсированного и пока безымянного онлайн-проекта. Единственное, что известно, так это присвоение будущей MMO сразу несколько жанров, которые планируют вписать в сеттинг фэнтези.

Состав у конторы, нужно сказать, подобран весьма звездный. Kevin Beardslee — вице-президент по гейм-дизайну, а в прошлом ведущий аниматор, работавший над *World of Warcraft*. Заведовать программированием будет Tim Cain, ведущий программист и дизайнер проекта *Fallout*. Удобное кресло исполнительного продюсера досталось Jeremy Gaffney, одному из основателей студии *Turbine Inc*. Джереми также принимал участие в разработке *Asheron`s Call*, а до нового назначения работал в NCsoft в той же должности на проекте *City of Heroes*. Конечно же, это не все заслуги Джереми в мире гейм-индустрии, на его счету порядка десяти законченных MMO -проектов. Музыкальную часть игры отдали на попечение Jason Hayes — композитору, писавшему музыку для вышеупомянутого World of Warcraft.

В общей сложности, в компании около сорока человек, причем у немалой части команды в резюме, где заполняется графа прошлых проектов, указаны такие шедевры игроиндустрии, как Starcraft, Diablo 2, Metroid Prime, Everquest и многое другое.



Для дальнейшей разработки задуманной игры, находящейся в стадии продакшена, Джереми планирует нанять дополнительно еще несколько десятков дизайнеров, программистов, модельеров и т. д. Хотя пока что на официальном сайте есть только семь свободных вакансий.

На сегодняшний день компания усердно ведет подготовку демо-версии, которую, возможно, в скором времени можно будет лицезреть на одной из зарубежных выставок.

Ну что ж, у такой, не побоюсь этого слова, команды чемпионов, есть все шансы создать нечто грандиозное, доселе не виданное геймерами и способное переплюнуть даже могущественный WoW.

Вне игры

Лорд Бритиш в космосе

Американская компания *Space Adventures*, осуществляющая маркетинговые услуги по организации полетов космических туристов на Международную космическую станцию, объявила имя нового космического туриста. В октябре 2008 на корабле «Союз-ТМА-13» в космос отправится **Ричард Гэрриотт**, сын астронавта NASA Оуэна Гэрриотта, установившего в 1973 году мировой рекорд по продолжительности полета (59 дней 11 часов). Представители Space Adventures особо подчеркивают, что это будет первый полет космонавта во втором поколении. Для нас же важнее не это, а то, что Ричард Гэрриотт — это тот самый гейм-разработчик с мировым именем, создатель серии *Ultima* и *Ultima Online*, известный своим почитателям под именем лорда Бритиша.



Также правитель виртуальной Британии станет первым космическим туристом, получившим задание на проведение научных экспериментов на орбите от коммерческих организаций. Он примет участие в исследовательской программе биотехнологической компании *ExtremoZyme* (одним из сооснователей которой является его отец), поставив ряд экспериментов с целью изучения поведения белков в космосе, для поиска новых методик лечения болезней.

Ну что ж... Говорят, Гэрриотт мечтал о полете в космос с детства (еще бы, при таком-то отце)... Остается только порадоваться за него.

Самурайская суровость

Пассажирам самолетов японских авиалиний запрещено отныне пользоваться на борту самолетов портативными консолями, имеющими wi-fi (DS и PSP). Японское министерство транспорта решило, что электромагнитное излучение беспроводных сетей может помешать работе систем навигации самолета. Кроме этого, запрещены к использованию беспроводные мыши и собственные наушники (вместо предоставляемых авиакомпанией).

Игры сыграют в ящик?

А тем временем в России начинает свою работу первый на постсоветском пространстве спутниковый телеканал об играх и игровой индустрии. О начавшем с первого октября работу канале **Gameplay TV** пока известно очень мало, он стартовал первого октября, и его появление не сопровождалось предварительной промо-поддержкой.

Вещание канала — круглосуточное, семь дней в неделю, и по заверениям с официального сайта — «полностью соответствует принятым мировым стандартам». Часть контента лицензированная, часть — собственная. Наполнение относительно традиционное: новостные блоки, обзоры рынка, репортажи из компаний-разработчиков и

издателей игр, прямые включения с конференций и выставок, циклы передач, посвященные различным аспектам игр и их создания, киберспорт.

Официальный сайт нового канала (**www.gameplay.tv**) заявляет:

«GAMEPLAY.TV — это воплощение идей для подрастающего поколения, в том числе будущих разработчиков игр. Профессиональный подход редакторов к темам и постановочного качества передачи помогут зрителю с головой окунуться в мир создания игр...

...Мы не ограничиваемся только технической или исключительно творческой стороной игровой индустрии. Идея канала — обозначить многочисленные параллели, возникающие в процессе создания игровых образов. Взаимодействие кино и игр. Цифра и аналог. Планшет и кисть. Моделирование и скульптура. Заказчик, издатель и исполнитель». Звучит, согласитесь, претенциозно... Что ж, посмотрим, что из этого будет...

* * *

Кажется, кто-то хитрый и большой недавно писал о том, что игровой сценарист — одна из самых невостребованных профессий в геймдеве. Последние жанровые оплоты, опирающиеся на сценарное мастерство в своих проектах, RPG и adventure, и те постепенно сдают позиции. RPG — просто потому, что сдает их априори. Адвенчурная же братия в большинстве своем разделилась на два «невкусных» лагеря. Первые пытаются по максимуму насытить игру головоломками и мозгораздиралками, сюжету оставляя жалкие: «Существовали великие кольца... Только мудрые Спасатели Миров могли ими распоряжаться по праву, но тут Зло, источающее Злобу...» в фэнтезийном сеттинге, или же «Вчера мне пришло письмо от мистера N., который сообщил, что его жена, миссис N., в девичестве мисс M., погибла от рук неизвестного маньяка. Я решила немедленно отправиться в городок O., чтобы собственноручно расследовать странное и волнующее происшествие. О, если бы я знала тогда, какие потусторонние силы окажутся втянуты в эту игру...» — в сеттинге детективном. А вторые — привносят столько action-элементов, что сам приключенческий жанр уступает место стрелятельно-рубительному рефлексу.

Мировая игровая «апчественность» в лице апологетов эпистолярного жанра наконец-то возмутилась царящим в геймдеве антисценарным произволом и решила бороться с непопулярностью профессии. Но по-своему, мягко. Ответвление американской гильдии писателей (*Writers Guild of America*), называющееся не менее кратко — *New Media Caucus*, на пару со своим старшим братцем (или дядюшкой?) учреждают отдельную награду на общей церемонии *Writers Guild Awards* (то есть, лучшему писателю ваапче), в номинации **Videogame Writing Award**. Первое вручение состоится в Лос-Анджелесе 9 февраля 2008 года.

Теперь отвлечемся от сухой прозы. Представьте себе поэтический сюжет. Приходит сценарист, которому заказали определенный сюжет, в офис разработчика/издателя. «Это что такое?! — говорит разработчик/издатель. — Мы вас просили что-то простое! Про-сто-е! А вы чего наверте-ли?!». «Это крутой сюжет! — отвечает сценарист. — Я, понимаете, хочу премию получить от New Media Caucus, потому так написал. И менять ничего не буду, ибо правда искусства мне завсегда дороже!». В результате сценарист остается и без работы, и соответственно, без премии, т.к. за красивые и умные глаза ее никому не дают. В общем, большому прогрессу в сценарном искусстве пока не быть. А быть крохотному и только у американцев, т.к. для получения приза необходимо состоять в New Media Caucus, а заявки принимаются только от профессиональных писателей. Вот так вот...

Железные новости

Новинка Intel

Как сообщает источник, наконец-то стали известны рабочие частоты ожидаемых процессоров *Intel*, которые будут устанавливаться в Mobile Internet Devices (MID) и Ultra Mobile PC. Первая информация о 45-нм процессорах **Silverthorne** была известна еще в конце апреля этого года. Напомним, что



Silverthorne, родственник Penryn и представитель процессорной линейки LPIA (Low Power Intel Architecture), будет предназначен для работы в UMPC следующих поколений. Если уж говорить еще конкретнее, то Silverthorne должен стать сердцем для платформы **Menlow**. Этот CPU станет важным шагом на пути развития устройств MID, UMPC и, возможно, будет применяться в бюджетных компьютерах, поставляемых в страны с развивающимися рынками. Что касается, собственно, технических данных CPU, то теперь они известны более полно: 512 Кб кэш-памяти второго уровня, 45-нм техпроцесс, рабочие частоты 1,1-1,7 ГГц, TDP 0,55 Вт (в 10 раз ниже, чем у UMPC образца 2006 года). Одной из важных особенностей является невысокая себестоимость производства Silverthorne. На одной 300-мм подложке размещается 2000 ядер Silverthorne (ядро Silverthorne меньше ядра Penryn вчетверо). Согласно информации самой Intel, производительность Silverthorne будет сопоставима с Pentium M первого поколения, что не так уж и много, но с учетом того, что ему не придется работать с Windows Vista (в качестве ОС, скорее всего, будет выступать *Linux Ubuntu*), для задач мобильных терминалов и бюджетных ПК этого вполне будет достаточно.

Источник: *iXBT*

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

И еще кое-что про Intel

Появилась неофициальная информация о планах корпорации *Intel* по выпуску процессоров семейства *Penryn* с кодовым названием **Wolfdale**. Чипы Wolfdale будут производиться по 45-нанометровой технологии и получат два ядра. Объем кэш-памяти второго уровня составит 6 Мб, частота системной шины — 1333 МГц. Кстати, именно сдвоенный Wolfdale будет положен в основу четырехъядерного процессора *Yorkfield*. Как сообщает Tech ARP со ссылкой на источники, осведомленные о планах Intel, в январе следующего года корпорация намерена представить три модели Wolfdale с обозначениями Core 2 Duo E8500, E8400 и E8200. Тактовые частоты процессоров составят, соответственно, 3,16 ГГц, 3,0 ГГц и 2,66 ГГц. В феврале к этим чипам присоединится процессор Core 2 Duo E8300, работающий на частоте 2,83 ГГц. Все чипы будут характеризоваться максимальным значением рассеиваемой тепловой энергии в 65 Вт. Корпорация Intel до конца текущего года намерена выпустить пятнадцать процессоров семейства Penryn, производящихся по 45-нанометровой технологии с применением транзисторов с металлическими затворами и диэлектриков с высокой диэлектрической проницаемостью (high-k). А в течение первого квартала будущего года к этим процессорам добавятся в общей сложности еще два десятка чипов Penryn.

Источник: *Компьюлента*

Сильная мама

Специально для высокопроизводительных компьютерных систем, активно используемых в бизнес-секторе (читай — для продвинутых игр), компания *MSI* анонсировала выпуск новой материнской платы **Q35MDO**, в которой успешно реализована поддержка прогрессивной платформы Intel vPro. Как особо подчеркивается в опубликованном официальном пресс-релизе, новинка, построенная на базе системной логики Intel Q35 Express + ICH9DO, объединила в себе такие передовые технологии, как Intel Active Management Technology (AMT) 3.0, Matrix Storage Technology (MST), Trust Execution Technology (TXT) и Virtualization Technology (VT), что, по мнению разработчиков, позволит оптимально организовать удаленное управление, предоставит усиленную безопасность и обеспечит энергоэффективность ПК в условиях офиса. При этом основные технические характеристики изделия таковы:



- ✓ чипсет Intel Q35 Express + ICH9DO;
- ✓ совместимость с Intel LGA775 для работы с процессорами Core 2 Quad и Core 2 Duo;
- ✓ поддержка 1333/1066/800 МГц системной шины;
- ✓ поддержка двухканальной памяти DDR2-800/667/533;
- ✓ интегрированная графика Intel GMA 3100;
- ✓ поддержка 7.1-канального звука HD Audio;
- ✓ поддержка Intel PRO Gigabit LAN;
- ✓ поддержка TPM (Trusted Platform Module);
- ✓ один слот PCI Express x16, один слот PCI Express x1 и пара слотов PCI;
- ✓ шесть портов SATA2 с поддержкой Matrix RAID.

О цене и дате выхода MSI Q35MDO в продажу пока ничего не известно.

Источник: *3D News*

Пожиратели мощности

Одним из недостатков производительных графических процессоров *ATI R600* является высокая потребляемая мощность — до 200 Ватт, что требует от пользователей применения эффективных систем охлаждения и надежных блоков питания. Как известно, преемником R600 являются чипы **RV670**, на базе которых планируется выпуск адаптеров *ATI Radeon HD 2950 XT* и *Pro*, а основным отличием от базового R600 станет использование нового 55-нм техпроцесса при изготовлении процессоров на мощностях компании *TSMC*. При этом желающие приобрести новинки надеются на снижение «прожорливости» видеочипов. И действительно, согласно последним данным, процессоры RV670 станут относительно «холодными» решениями (по сравнению с R600). Так, HD 2950 XT будут потреблять до 134 Вт, а HD 2950 Pro и того меньше — 104 Вт. Такая разница между обоими вариантами обусловлена более высокими рабочими частотами XT-версии — 825 МГц против 750 МГц, характерных для Pro-варианта. То есть по сравнению с процессорами R600 разработчикам удалось сократить потребляемую мощность на 50% — отличный результат, который позволит значительно упростить систему охлаждения видеокарт, сделав их при этом и более тихими.

Источник: *3D News*

Хорошая память

Компания *Qimonda*, которой принадлежит сейчас бренд *AENEON*, объявила о выпуске под данной торговой маркой новых модулей памяти **XTUNE DDR3-1333**, адресованных энтузиастам. Таким образом, еще один крупный производитель выпустил свой первый продукт стандарта DDR3, постепенно набирающего популярность по мере того, как выходит все больше плат, поддерживающих этот тип памяти. Qimonda решила начать с гигабайтных модулей (модель AXH760 UD00-13G) с таймингами 8-8-8-15, работающих при напряжении 1.5 В. Как водится, продаваться они будут парами, так как все представленные на рынке системные платы с поддержкой DDR3 имеют поддержку двухканального режима. Модули построены на базе 16 чипов в упаковке FBGA производства самой Qimonda. Рекомендуемая цена набора из двух гигабайтных модулей составит $400.



Источник: *iXBT*

Адреса источников:

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

Мобильные новости

Мобилки «от кутюр»

Новый мобильный телефон *Vertu* поступил в продажу в фирменных магазинах *Nokia* в Лондоне, Париже, Гонконге и Сингапуре. Мобильник **Ascent Ferrari 60** выпущен ограниченным тиражом 60 экземпляров и стоит 18000 евро (25000 долларов). Над его разработкой подразделение Nokia, специализирующееся на выпуске эксклюзивных мобильных телефонов, трудилось вместе с *Ferrari*, так как сам его выпуск приурочен к 60-летию марки этих автомобилей. По словам представителей Vertu, основную прибыль сегменту эксклюзивных товаров сейчас приносят Китай, Индия и другие страны с быстрым экономическим развитием. В условиях перенасыщенности рынка, производители мобильных телефонов в последнее время стараются выходить за пределы мейнстрима и привлекать внимание богатых потребителей оригинальными трубками. Например, *Samsung* недавно объявила о том, что в создании ее новой модели телефона, а также и телевизора, непосредственное участие примет Джорджио Армани. Создатели бренда D&G согласились помогать компании *Motorola* с выпуском мобильного телефона серии Razr в золотом корпусе, а корейская *LG* привлекла к разработке нового мобильника дизайнеров Prada.



Источник: *Компьюлента*

Nokia против Apple

Компания *Nokia* начала открытую холодную войну против компании *Apple*. Финский производитель утверждает, что их мультимедийные компьютеры N-серии превосходят iPhone, о чем написано на плакатах, появившихся в Нью-Йорке. Решив использовать основной козырь,

компания Nokia акцентирует внимание на том, что ее смартфоны имеют открытую операционную систему, что выгодно отличает ее от продукта компании Apple, с ее закрытой платформой, примененной в iPhone. Это подчеркивает изображенный на плакатах открытый замок, а также фразы, которые сообщают, что и «у лучших устройств нет ограничений», и «телефоны должны быть открыты». Камень, брошенный таким образом в огород компании Apple, имеет довольно весомое значение, так как утверждения на плакатах в общем-то соответствуют истине.



Источник: *Мабила*

Apple ответит за iPhone

Жительницу штата Нью-Йорка настолько разозлило удешевление мобильных телефонов **iPhone**, что она подала иск против *Apple*. Дунмэй Ли из Куинса считает, что компания нарушила законы о ценовой дискриминации, на треть снизив цену на мобильники, сообщает Associated Press. Apple снизила цену на iPhone 5 сентября, через два месяца после того, как телефон поступил в продажу. Теперь модель с 8 Гб памяти продается за $399 вместо прежних $599. Компания также объявила, что прекращает продажи модели с 4 Гб памяти, которая стоила $499. Шаг Apple возмутил сотни пользователей, которые купили трубки по первоначальной цене. Они заявили, что не ожидали такого скорого снижения стоимости iPhone, и засыпали компанию жалобами. Apple принесла извинения потребителям и предложила вернуть по $200 всем, кто приобретал трубки в течение двух недель до 5 сентября. А тем, кто купил аппарат до этого срока, фирма предоставила кредит на сумму $100 в розничных магазинах Apple. Однако не всех устроили предложения Apple. Одной из недовольных стала Дунмэй Ли, которая 24 сентября подала против компании иск в окружной суд. В исковом заявлении истица сообщила, что снижение цены повредило таким покупателям, как она, поскольку они не могут перепродать iPhone по той же цене, по которой покупали трубки. По мнению Ли, обладатели мобильников с 4 Гб памяти оказались в менее выигрышном положении в сравнении с теми, кто купил модели с 8 Гб памяти. В качестве второго ответчика по иску назван оператор сотовой связи AT&T. Дунмэй Ли считает, что двухлетний контракт на обслуживание, который сотовым абонентам требуется заключать с AT&T при покупке iPhone, является нечестной бизнес-практикой. В качестве компенсации нанесенного ущерба истица требует взыскать с Apple и AT&T $1 млн. Представители компаний-ответчиков отказываются от комментариев. В Apple ссылаются на политику компании, запрещающую обсуждать тяжбы, которые находятся на рассмотрении суда, а в AT&T говорят, что еще не видели исковой жалобы.



Источник: *Компьюлента*

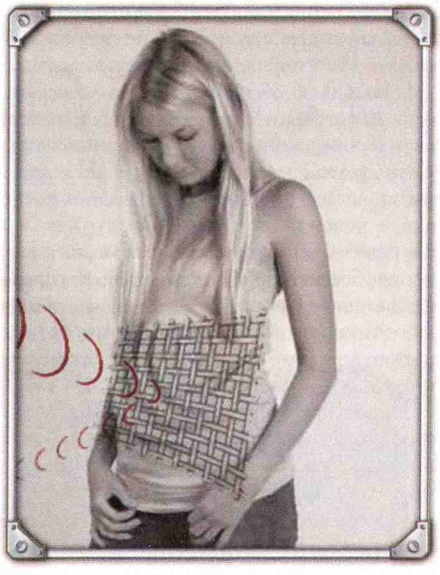
Bang & Olufsen и Samsung поют про Serenata

Датская компания *Bang & Olufsen* и ее партнер *Samsung*, как и было обещано, официально представили имиджевый музыкальный телефон **Serenata**. Анонс аппарата, о котором уже была первая информация, состоялся точно в срок — 1 октября. По сравнению со своим предшественником под названием *Serene* эта модель является значительным шагом в сторону музыкальной составляющей: отдельная кнопка для вызова музыкального проигрывателя и выполненный в духе iPod сенсорный диск, используемый как для управления треками, так и для осуществления звонков. Телефон оснащен 4 Гб встроенной памяти и проигрывает форматы AAC, MP3 и такую экзотику, как WMA Lossless — формат, предназначенный для сжатия без потерь. Большой динамик, разработанный Bang & Olufsen, не только воспроизводит звук без искажений, но и создает психоакустический эффект, усиливающий уровень звучания басов даже без низкочастотного динамика. Специальные наушники *EarSet 3* этой же компании тоже предлагают качество выше обычного. Serenata комплектуется док-станцией, которая заряжает телефон, оснащена линейным аудиовыходом и USB-разъемом для обмена файлами и синхронизации с ПК, а специальное ПО позволит работать с музыкальными файлами прямо из iTunes. Телефон работает в сетях GSM и поддерживает 3G. Производители обещают, что Serenata доберется до прилавков в самое ближайшее время, а о цене пока умалчивают.

Источник: *Мабила*

MummyWrap поможет беременной маме защитить ребенка

На сегодняшний день ученые не могут дать однозначного ответа на вопрос о вредности электромагнитного излучения мобильных телефонов. Для тех мам, которые считают, что оно все-таки вредное, был разработан продукт, получивший название **MummyWrap**. Компанией *Tripod Design* была разработана защита от высокочастотного излучения, которая представляет собой одежду с вплетенными в нее медными волокнами, также известную как Швейцарский Щит (Swiss Shield). Над ее изготовлением трудился разработчик Нейл Буллок (Neil Bullock), который утверждает, что его MummyWrap способна если не полностью защитить от высокочастотного магнитного излучения, то максимально минимизировать его. Таким образом, новинка способна оградить внутриутробный плод от влияния излучения телефонов, Wi-Fi, телевизоров, ПК и т.д. В то же время MummyWrap не является преградой для низкочастотного излучения, которое возникает от линий электропередач. На данный момент этот проект не нашел поддержки у инвесторов. Нейл Буллок создал своими силами 10.000 тысяч экземпляров и надеется продать их с помощью своего сайта.



Источник: *Мабила*

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

Денис МАКСИМОВ aka Boogeyman

FARCRY2

Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft Entertainment
Жанр: First Person Shooter
Системные требования: пока неизвестны
Дата выхода: II квартал 2008 года

История доказывает: рано или поздно за практически каждым успешным проектом следует сиквел или римейк. Ставший популярным во всем мире и не затерявшийся среди гигантов Half-Life 2 и Doom 3 тропический шутер **Far Cry** ждет продолжения. Правда, на этот раз разработчик оригинальной игры **Crytek** настолько увлекся работой над Crysis (по слухам компания готовит целую трилогию), что ребятам из **Ubisoft** пришлось в одиночку засучить рукава и приступить к разработке сиквела в новенькой студии в Монреале.

Welcome to the jungle

Непобедимый Джек Карвер и неотразимая Вэл исчезли в непонятном направлении, ужасные драйгены и прочие мутанты канули в лету, да и сеть тропических островов располагается в тысячах миль отсюда. Где же мы?! В Африке, прямо в центре раскаленной саванны. Это Far Cry? О да, только с циферкой «2» :).

Как вы уже, наверное, догадались, «юбики» отказались от оригинальных героев, равно как и от всяческих футуристических выдумок, включая мутантов, продвинутые гаджеты и несуществующее оружие. В этот раз Far Cry 2 бьет на реализм... Но сперва несколько слов о сюжете.

Главный герой игры — судя по всему, опытный наемник — отправляется в Африку, чтобы положить конец длительному и кровавому конфликту. Причиной всех бед стал наглый торговец оружием по прозвищу Шакал, который без стыда и срама оптом продает оружие обоим сторонам конфликта, да еще и неисправное. Именно его нам и предстоит убрать. Но все было бы слишком наивно и легко, если бы не удивительная свобода выбора и действий, которой позавидует даже отечественный Xenus. В отличие от оригинала, в этот раз разработчики не ставят перед нами четких сюжетных рамок. У нас есть главное задание, но какими путями к нему подобраться, когда и как выполнить — решает сам игрок.

Перед нами 50 квадратных километров труднопроходимых африканских джунглей и палящих саванн. Никаких подзагрузок и неприступных гор, ограждающих локации и удручающих геймплей. Более того, никаких обременяющих современных приборов навигации. Все, что у нас есть, — полевой компас и набросок карты. Ну чем не романтика?! :) На самом деле игровое пространство столь огромно, что практически любое задание выполнить на своих двоих просто невозможно. На выручку приходят транспортные средства, как перекочевавшие из первой части шутера, включая багги, хаммер и дельтаплан, так и абсолютно новые. В целом игровой парк средств передвижения насчитывает более 40 различных видов транспорта (!). Как и в первой части игры, на большинстве машин установлено боевое оружие. От кого обороняться в саванне, вдали от поселений и цивилизации, подумаете вы? А вот и первый сюрприз! «Юбики» ввели в сиквел целый зоопарк животных, правда, обошлось без хищников, иначе просто не удалось бы сбалансировать игровой процесс. Дело в том, что в один прекрасный момент плотоядные твари просто съели бы всех людей и животных. Тем не менее, от рассвирепевших носорогов или бегемотов нам отстреливаться точно придется.

По всей территории игрового пространства рассыпаны поселения разнообразных группировок — наемники, местные племена, гвардия. В зависимости от вашей репутации различные лагеря будут с вами сотрудничать или, наоборот, враждовать. К примеру, с наемниками легче всего договориться и за небольшую плату мирно пополнить боезапас, выполнить ремонт транспорта или даже нанять пару спутников. С гвардией дела обстоят намного сложнее, так что лучше либо сразу нападать на этот хорошо охраняемый пчелиный улей, либо попытаться незаметно обойти лагерь. Резиденты саваны также будут предлагать вам мелкие задания, за выполнение которых можно будет получить вознаграждение или ценную информацию на счет первоочередного задания и не только. На самом деле взаимодействие с NPC играет чуть ли не самую главную роль в шутере. В зависимости от стиля вашей игры дружеские персонажи смогут оказать очень весомую поддержку и даже спасти жизнь главного героя. Ну, или наоборот...

Oh, baby, baby, it`s a wild world

Ребята из Ubisoft, похоже, всерьез вознамерились утереть нос crytek`овцам и их распиаренному Crysis`у. Игровой мир Far Cry 2 полностью динамичен и интерактивен. Шутер с абсолютной точностью симулирует погодные условия и воздушные потоки. К примеру, по небу плывут облака, не потому что их там нарисовал художник, а в соответствии с погодными условиями именно в данный момент геймплея. То же самое касается дождя и порывов ветра, последние, к слову, весьма эффектно закручивают вихри песка, а также наклоняют деревья и высокую траву. Черт, в Far Cry 2 ветер разносит даже огонь и вполне может стать причиной настоящего пожара в саванне! Сиквел также порадует круглой сменой времени суток. Более того, NPC будут вести себя по-разному в различное время дня, например, ночью солдаты, как правило, разжигают костер, а днем прячутся в тени от палящего солнца.



Физическая модель просто великолепна! Трава и мелкие кусты эффектно мнутся под тяжестью джипа, а не просачиваются сквозь днище автомобиля. Деревья хорошенько сотрясаются от взрывов гранат и охотно роняют ветки и листья под



дожем пуль. Заметьте, никаких нереалистичных повалов деревьев ударом приклада. Практически все мелкие и средние объекты полностью разрушаемы, ни один деревянный забор не остановит авто и ни одна хижина не выдержит мощного взрыва или огня. И, пожалуй, самое приятное — транспорт более не сделан из бетона, автомобиль охотно теряет форму и запчасти в такт наносимым повреждением. Финальной картинке позавидует даже FlatOut :).

Далее об оружии. Всего в Far Cry 2 можно насчитать более 30 единиц вооружения, включая уже привычный крупнокалиберный пистолет Desert Eagle, незаменимый автомат Калашникова модели 1947-го года, обожаемый гангстерами пистолет-пулемет Ingram MAC M11, снайперскую винтовку Драгунова, легкий пулемет M249 и даже РПГ-7. Но и здесь «юбики» припасли для нас весьма приятный сюрприз. Огнемет! Да, это не плазменная винтовка, которую в свое вре-



мя просил терминатор в оружейном магазине, но стоит всего лишь вычислить направление ветра и подпалить траву неподалеку от лагеря, и в считанные секунды все поселение будет полыхать, как стог сухого сена. Также весьма эффективно поливать огнем преследующие автомобили — уже после первого залпа ваши преследователи с визгом выпрыгнут из авто, пытаясь затушить пылающую одежду. Кстати, оружие имеет не только абсолютно разные баллистические характеристики, но и различную степень надежности. Так что не удивляйтесь, если американская винтовка внезапно заклинит, когда АК будет стрелять чуть ли не в воде.

Примечательно, в Far Cry 2 нет традиционной шкалы здоровья или аптечек. Как только нас подстрелили, главный герой достанет щипцы и, не хуже Джона Рэмбо, на месте вытащит пулю и заштопает любое ранение. Попали в огонь? Не беда — собьем пламя руками. Немного нереалистично? Пожалуй, но зато идея довольно уникальна, да и сам процесс выглядит весьма впечатляюще. Только вот что главный герой будет сперва лечить, если его одновременно подстрелят, подпалят и, не дай Бог, подорвут? :)

Сиквел также порадует продвинутой системой AI противников. Враги более человечны, а значит, и склонны делать ошибки. К примеру, солдаты смогут далеко не сразу вычислить место расположения главного героя, если игроку удалось занять удачную снайперскую позицию. Противники также не норовят попасть под огонь и тщательно выбирают укрытия. Более того, разработчики обещают внедрить в игру целый комплекс поведения врагов. К примеру, в данный момент большая



часть отряда перекусывает и лишь один патруль контролирует территорию. Если переиграть этот же момент еще раз, вполне может получиться, что охрана будет усилена, а обед состоится немного позже.

Go looking for the spring

Подводя итоги, стоит отметить, что Far Cry 2 не только безусловно многообещающий проект, но и, вполне возможно, один из фаворитов игроиндустрии следующего года. Продемонстрированная демо-версия шутера этим летом в Лейпциге на самом деле оказалось пре-альфой, но даже на такой ранней стадии разработки **Far Cry 2** выглядел просто впечатляюще. Прибавьте ко всем вышеприведенным фактам абсолютно новый next-generation движок, поддерживающий все современные графические вкусности, включая DirectX10. Более того, несмотря на кардинальные изменения в геймплее, в игре чувствуется все тот же незабываемый стиль оригинального Far Cry, что наглядно демонстрирует, пока что единственный (но 13-минутный!) ролик проекта (**http://www.gametrailers.com/player/usermovies/103158.html**).

Ну, и напоследок чуть не забыл об еще одном весьма приятном сюрпризе от **Ubisoft Montreal** — Far Cry 2 разрабатывается эксклюзивно для PC. Что довольно удивительно, когда в последнее время все масштабные проекты, как правило, мультиплатформенны. Однако пока в планах компании нет никаких набросок насчет Xbox 360 и PlayStation 3 версий шутера. А значит, мы, геймеры, можем спокойно расслабиться в ожидании прихода весны 2008 года, именно на этот срок назначен предварительный релиз игры.

The Maks superbalamut@rambler.ru

THE AGE OF DECADENCE

Разработчик: Iron Tower Studios
Издатель: Ха-ха-ха, очень смешно
Жанр: RPG
Дата выхода: When it`s done

Сидел как-то Макс дома и думал, чем заняться. Долго думал он, разместившись на диване, и решил статью написать, да не куда-нибудь, а в сам МиК! И сел Макс перед компом, и включил его, а затем открыл Ворд и начал творить, но на втором предложении вспомнил, что не нашел еще игры для сего великого трактата. И пришлось перебороть ему лень свою, чтоб в Интернет всезнающий залезть. Великая была это битва, но силы добра и неожиданная подмога армии покемонов склонили чашу весов в сторону Макса. И зашел он на сайт какой-то, и увидел там первое попавшееся название, неведомое ему. **«Age Of Decadence»** звучало оно.

— Интересно, — сказал в пустоту наш герой, — надо на скриншоты еще глянуть!

Нажал на ссылку, и выплыла картинка уродская на экран благородный...

* * *

Фэ! — молвил автор добрый, валерьянки наливая. — Сейчас сварганю я превьюху, если нервов хватит. А то скрины располагают ко рвотно-матерным рефлексам, что очень плохо есть для дела, в статьях такому — нету места!

Вот так решив сию дилемму, к работе возвернулся он, но на столе пред монитором сидел какой-то чмырь лихой. И был сей перец с палец ростом, кого-то так напоминал... Ага, почти как малый гопник! Его-то образ выдавал!

— Привет, пацан! — сказало чудо. — Че за наезды, не гони! И графика здесь — мегатупо, че тулишь ты фигню в журнал!

— Вот блин, напился валерьянки — и начали мне страсти мниться! — ответил Макс, чеша затылок. — Наверно, надо мне умыться пойти водичкой ледяной. Привидится же гад такой!

Но тут еще раз появилось — со звяканьем и диким свистом второе чудо прикатилось: мужик брутальный, волосатый, в кольчуге и другой броне.

— Пиши-пиши, не слушай гада! Ведь это ж, братец, — RPG! — кричал патлатый странный рыцарь, мечом огромным потрясая. А гопник мелкий расхрабрился и молвил так, не отступая:

— И как четыре чувачины, ну, три, рисующих арты, блин, создать шпилу крутую могут или хотя бы гейм стандартный?

— Чудес немало в наше время! — зашелся ревом рыцарь добрый. — А вдруг еще кто появился? Ведь информация сия из интервью до нас дошла, что было аж в 2005-ом.

— А мир-то, вроде, интересный! — воскликнул Макс, перебивая. — Постапокалипсис, разруха, и все живут одной надеждой. Империи там две когда-то решили в цацки поиграть, и магией, что той ракетой, давай кидаться — убивать. И почти все так перебили...

— А нефиг было воевать! — так молвил гоп, плюя под ноги. — А то все сопли тут разводят. Ведь ясно сразу — нет «лавэ», шоб все прекрасно проработать! Скажите обещаньям «поки»!

— Не зли меня, шпана малая! — проснулся витязь волосатый. — Смотри, здесь стиль весь (и культура!) частично с Древне-Римской взяты!

— Ого, разнообразьем блещет! — обрадовался Макс немного. — А то все эльфы, файерболы да зачарованные вещи...

— А магии почти не будет — тут прошлое совсем забыто, — промолвил карлик, что в броне. — И тайны древние волшбы погибли тоже на войне.

Но гопчик вовсе не смутился:

— Мне че, разгадывать придется, че в прошлом люди намутили! Развод лохов не проканает! Да сколько раз мы проходили во всяких играх эти квесты?

— А здесь немного по-другому, — ответил рыцарь неуемный. — Легенды все же сохранились, но каждый своего добавил. А что есть правдой, что есть ложью — вот, что узнать нам пригодится! Сверяя факты и рассказы, в руинах древних побродив там...

— И если разработчик прав, и слово, данное нам, сдержит, — продолжил Макс, закрыв скриншоты, — то очень интересно будет искать ответы на вопросы, что нам сюжет подкинет хитрый.

— Какой сюжет без сценариста?! — вопит гопенок словно шизик. — Программер, ля, под пиво пишет, а после сам его озвучит!

— О нет, не слушай эту ересь! — кричит бронированный малец. — Нам надо ждать и надо верить, ведь и во лжи есть доля правды! А обещают нам немало! И море классных диалогов, и нелинейность прохожденья, да что таить нам — семь концовок! Вот это отыгрыш, камрады!

— Не зли меня, стальной ублюдок! — ответил гопничек, пальцуя. — Подметил я еще детали, так что оставь попытки флудить! Ты говорил про семь концовок и про простор для нашей роли? А фракций разных тоже семь, и де твоя свобода воли?

— А здесь система с третьей Готы, и один выбор не всегда определяет твою долю, — сказал так Макс и дальше молвил. — Хотя немногим по душе такая полная свобода...



— Зажрались геймеры немного, — парировал слова вояка. — Того, что есть, вполне им хватит, а казуальство — это бяка! Но проработка диалогов поднимет все из грязи в князи!

— О да! — промолвил автор смелый. — На дипломатию тут сдвиг! И целых три здесь есть уменья, что помогают говорить! Идет сначала «убежденье» — уже давно оно привычно. Затем в наличье «этикет» и навык «уличная мудрость»... Как оказалось — тот следит, чтоб не уговорили вас! По-моему, оригинально и, я надеюсь, будет класс!

— Вот видишь, мелкое терпило! — ответил гопнику наш рыцарь, мечом двуручным угрожая. — Все будет сделано как надо, прям как в шедеврах девяностых — поверьте на слово, камрады!

— Кому? Тебе или разрабам? — сквозь дикий смех спросил гопенок .— Ты, блин, наивный, как ребенок! Опять подсунут нам фигню, и в этом я почти уверен, а ты б заткнулся, зад железный!

— Заткнитесь оба — вы достали! — сорвался Макс, крича на карлов. — Мы здесь рассматриваем факты, а не врага сажаем на кол! Давайте лучше вспомним малость, что про боевку обещают.

— А тут витает дух Fallout... — мечтая вслух, промолвил витязь. — Прицел по разным частям тела да специальные удары... Пошаговый здесь будет бой, а очки действия нам скажут, как долго будет длиться ход.

— Возможно, не совсем Fallout, — заметил автор, водя мышкой. — Нам разработчики сказали: здесь битвы те напоминают, что были в «Realms Of Arkania», но в RoA, правда, не играл я.

А гопник просто возмутился и начал вопли распускать:

— И нафиг хрень в статье писать? Да пошаговка устарела! Вот как в такой аутой играть?!

И гневно засопели Макс да славный рыцарь-ролевик, и стукнуть чем-то захотели поганца гопника, чтоб сник и бредней не вопил таких. Нашли они большую книжку — решили ей гопа прихлопнуть, но тот, неладное увидев, нырнул за монитор, заглохнув.

— Вот так-то, лучше помолчи! — обрадовался рыцарь добрый и весело продолжил дальше. — А чем предложат убивать врагов противнейших полки да злых зверей из дикой чащи?

— Оружия тут восемь типов, — ответил Макс, читая строки, что распихали по всем сайтам. — Мечи, кинжалы, топоры да молоты и копья есть — дадим же волю грубым файтам. Еще здесь луки, самострелы, чтоб в глаз вражине стрельнуть метко, да и метательные штуки — ну прям «асталависта, детка»!

— Ну-ну, — шел ор из-за экрана, — Ведь очень мало экземпляров предложат, блин, «валын» на выбор! И будет вам по два меча да по три лука на все время, и так провалится шпила, чтоб перестали вовсе бредить такие умники, как вы, своей «великой RPG»! Очнитесь, вы же не во сне! Разводят нас — я точно знаю! — сказал так гопник и затих, пока его свирепый рыцарь по звуку в нычке не нашарил.

— Не страшно это — было б хуже, если бы экшен так кромсали! — ответил витязь неуступный. — Зато есть крафтинг — это круто — и неплохой, что еще лучше! Переплавлять здесь можно вещи, мечу балансировку сделать, алхимией побаловаться, чтоб выжечь все замки и двери да яд там всякий улучшать! И если правда — будет супер.

— Ага, а слюнки ведь текут — уж всю квартиру затопили. Вот только гадкие скриншоты подпортили нам всю малину! — промолвил Макс, ведро поставив под стол с компом, чтоб прекратился потоп сей страшный, и добавил:

— А что там с ролевой системой? А то никак ведь не дойдем до самой главной части гейма, что гордо зовется RPG.

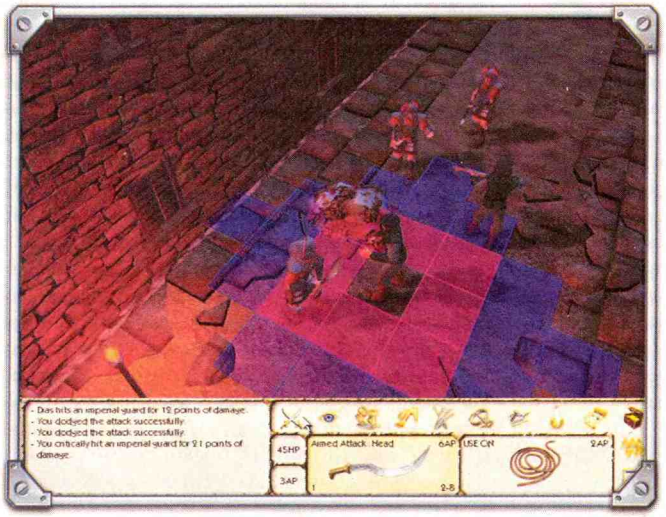
— Не так уж круто, как хотелось, — чуть помрачнев, ответил рыцарь. — Обычный список дан умений. Всего их — где-то двадцать три.

— Оригинальных вовсе нету! — был слышен крик за монитором. — Опять готовят нам пургу, надеясь на наивность вашу! Я вам об этом час твержу, а вы все верите в парашу, что разработчик предлагает!

— И все же я тебя убью! — не выдержал свирепый витязь. — Сперва по морде надаю! Иди сюда, противный гопник! — и кинулся с мечом на гада.

Но тот проворней оказался — не дал себя так просто стукнуть. На край стола он пробежался и спрыгнул вниз, читая мантры.

— А чтоб тебя! — воскликнул рыцарь, ведь над землей портал открылся, в который гопник угодил и там благополучно скрылся. И наш смельчак, гремя доспехом, за ним последовал в провал. И оба карла так исчезли, затем не стало и портала.



А Макс немного посидел, гадая про судьбу тех «кадров». Такой уж видно их удел — наделали сначала гвалту, в истериках и ссорах бились... А заморочили башку, так сразу в никуда и скрылись. Остался с нами только автор.

— Не буду пить я валерьянку! — сказал он так и кинул банку с окна седьмого этажа. — От этой дряни ходят глюки перед глазами у меня!

* * *

Отбрасывая в сторону шутки про всяких гопников и рыцарей с палец ростом, следует таки сделать еще несколько важных замечаний. Как вы уже, возможно, заметили, проект намечается достаточно неоднозначный, поэтому сложно судить о его дальнейшем будущем. Интересных задумок много, но сумеет ли их достойно реализовать настолько небольшая контора, будет ведомо только после релиза. Единственное, в чем можно быть уверенным точно: разработчики прилагают все усилия для создания действительно стоящей игры. Вы спросите, почему я так решил? Все очень просто, ведь **«Age Of Decadence»** — это инди-ролевой проект, ориентированный на хардкорных RPG-шников старой школы, а они халтуры точно не потерпят. И если на качество картинки еще можно забить по вполне понятным любому ролевику причинам, то все остальное придется проработать по полной. Особой прибыли игра и так не принесет, и я думаю, что девелоперы не очень хотят потерять интерес у столь немногочисленных потенциальных потребителей своего продукта, ведь им-то тоже хочется денежку заработать. Возможно, у AoD даже не будет издателя, так как в уже упоминавшемся интервью за 2005 год разработчики предполагали, что будут распространять игру только через Интернет (хотя я очень надеюсь, что этого не случится, и нам предоставят нормальную «дисковую» версию). Не знаю, как вы, но лично я эту игру, наверное, буду ждать.

— И правильно! — послышался голос рыцаря за гранью реальности...

Karl GRAFFOMAN

GODS & HEROES
ROME RISING

Разработчик: Perpetual Entertainment
Издатель: пока деньги не закончились, собираются издавать сами
Жанр: MMO Action-RPG, Squad-based
Системные требования: пока толком неизвестны
Дата выхода: начало 2008 года

Не брезгуя опытом коллег по цеху, разработчики из *Perpetual Entertainment* очень четко подметили усталость играющей публики от всяческих хоббитов, орков и эльфиек с бюстом четвертого размера. С другой стороны, наметилась явная тенденция «возвращения к истокам», то есть классические игры снова в моде, а количество камбэков легендарных тайтлов прошлого продолжает нарастать (из свежего припомним *King`s Bounty*, *Fallout 3*, да и одна из лучших, если не лучшая, игра этого года — *BioShock* — как ни крути, а все-таки является идейным продолжателем старого доброго SystemShock`a). Ну, и с третьей стороны, нельзя не заметить бурного развития онлайнового рынка, на который нынче рвутся все кому не лень. Да и те, кому лень, тоже рвутся, причем небезуспешно. Ведь в подавляющем большинстве онлайновые RPG представляют собой довольно однообразные «гриндфесты» с довольно спорной системой PvP (и то если есть), в которой на 99.9% победа будет на стороне того, кто выше левелом. Какие выводы из этого сделала компания Perpetual Entertainment?

По первому пункту все решилось просто — Рим. Древний Рим, а также богатейшая мифология с бесконечным списком монстров, которых только успевай моделлить, анимировать и вставлять в игру. По второму же все гораздо интереснее.

Итак, ясно, что **Gods and Heroes**, которая является объектом нашего сегодняшнего превью, задумывается исключительно как онлайновая игра. Однако стоит лишь посмотреть на имя руководителя проекта, как многое становится понятно. Этой личностью является не кто иной, как Стиг Хейдлунд, тот самый человек, на котором лежит ответственность за геймплейную составляющую *Diablo 2*. За Blizzard можно не беспокоиться, эти товарищи ежегодно теряют несколько, казалось бы, ключевых сотрудников, но все равно умудряются выпускать идеальные игры независимо от их жанра. Но что lead-гейм-дизайнер Diablo 2 может сотворить на онлайновом поприще — это уже другой вопрос. Думаете, все ту же Diablo 2? Ну да, отчасти... Однако не стоит забывать о том, что технологии не стоят на месте и возможности современных компьютеров гораздо выше того, что было в распоряжении геймеров семь лет назад. Ну а чтобы понять всю суть готовящегося проекта, необходимо идти по порядку, начиная с самого очевидного фактора — так называемого eye-candy.

Свет мой, зеркальце, молчи!

За визуальную составляющую проекта отвечает латаный-перелатаный движок *Render Ware* фигнадцать какого поколения, в непременных достоинствах которого всегда значилась замечательная производительность даже на слабых машинах. Ну а недостатки нам тоже хорошо известны — качество графики игр на Render Ware всегда оставляло желать лучшего. Но тут кроется небольшой подвох: ведь изначально этот движок создавался как универсальная кросс-платформенная основа для создания игр различных жанров с обязательной поддержкой престарелой Play Station 2. Но для сугубо PC-шного проекта такого ограничения не стоит, так что умельцы из Perpetual Entertainment, не стесняясь, сделали движку полномасштабную «пластическую операцию», разгладили углы на модельках при помощи имплантации полигонов, разгладили «пиксельные морщины» на текстурах, добавив поддержку более высокого разрешения оных, ну и напоследок прикрутили к всему получившемуся набор внушительных спецэффектов, которые выглядят как минимум не хуже, чем в современных сингловых RPG (вот выйдет Mass Effect, тогда разговор будет уже другой, не спорю).

Но главной фишкой Gods and Heroes в визуальном плане является не что иное, как **анимация**. Больше всего впечатляет то, что происходящее на экране является отнюдь не схематичной прорисовкой типа «перс махнул мечом — монстр потерял ХП», хотя никакого непосредственного контакта показано не было. В данном случае бой выглядит именно боем, причем разнообразные удары могут натолкнуть на сравнение не то что с action-RPG, а скорее с таким себе файтингом в древнеримском мифическом сеттинге. Ролик, который демонстрирует расправу кентавра над нерадивым монстроборцем, вообще похож на брутальное fatality из какого-нибудь Mortal Combat, только крови поменьше (рейтинг teen все-таки обязывает быть поскромнее). Причем это вполне рядовой момент из игры, а не какая-нибудь скриптовая сценка.

В остальном же, конечно, ничего сверхоригинального в плане графики мы не увидим, онлайновые игры обычно рассчитываются на максимально возможное количество игроков, поэтому и системные требования приходится выдерживать на самом демократичном уровне.

Если вас ударят по щеке...

Подставь левую, потом уходи под удар, и отвечай апперкотом... Ну, старый прикол, с бородой. Зато к **боевой системе** Gods and Heroes имеет вполне себе прямое отношение. Конечно, на прямое файтинговое управление рассчитывать не стоит, все будет достаточно традиционно, но при этом обычные удары можно будет укладывать в заковыристые комбо. Удачная серия ударов может «вырубить» противника, даже не давая ему шанса на ответный удар. Но для этого, как понимаете, потребуется изрядное мастерство и нехилая подготовка.



Что я понимаю под «подготовкой», догадаться несложно. Конечно, чем выше левел, тем больнее будет бить персонаж. Конечно, чем грамотнее игрок будет пользоваться умениями и ударами, тем выше его шансы на победу. Безусловно, хороший шмот тоже будет оказывать свое влияние. Но все было бы так просто, если бы персонаж был один...



Ага, вот как раз мы и добрались до самой интересной особенности Gods and Heroes — **сквадов**. В большинстве других MMO игрокам приходится сбиваться в партии с другими игроками (по разным причинам — то ли чтобы особо крупного противника уложить, то ли PvP резню устроить), но в Gods and Heroes будет реализована система миньонов (немного похожая на аналогичную в Diablo 2, однако гораздо более продвинутая). Нанять можно будет нескольких (похоже, размер сквада будет зависеть от прокачки персонажа) из более 100 различных помощников, относящихся не только к разным классам, но и к разным расам. В роликах недвусмысленно фигурирует минотаврообразный миньон с минимальным бронированием, но явно превосходящий своей физической силой любого человека. Также можно будет обзавестись артподдержкой в лице лучников, магов или кого вам больше понравится взять с собой.

Для основного персонажа можно выбрать один из *семи классов*. Перечислять их смысла нет, все традиционно (кому охота, посмотрите полный список на сайте **www.godsandheroes.com**), просто названы они «по-древнеримски». Одна-



ко же шесть классов — это все же побольше, чем традиционный набор «лучник-воин-маг», так что вариантов комбинирования группы будет гораздо больше, чем в классических MMO. Но это тоже, конечно, не такая уж новинка, да и сами разработчики говорят, что они «не изобретают колесо» — их целью является «доведение до ума» множества идей, уже показанных другими разработчиками. В частности, в данный момент должна продолжаться работа над локализацией одной корейской MMO, в которой игроку будут доступны сразу три персонажа. Впрочем, у Gods and Heroes размах уже пошире будет.

Кстати, объединять свои «банды» в традиционные пати никто не помешает. Нетрудно вообразить, какую ораву будут представлять собой подопечные хотя бы трех игроков, собравшихся вместе поохотиться на какого-нибудь циклопа.

Смешались в кучу кони, люди...

По поводу циклопов в Древнем Риме удивляться не нужно. Сеттинг будет не «пуританским», а довольно вольным. Ориентировочно разработчики называют игровой период «временем становления Римской республики». Соответственно, вокруг будет еще полно недружелюбных народов, в том числе и не менее древних греков, у которых тоже хватает как богов, так и нечисти, с которой бравым римлянам предстоит бороться (видать, сами греки уже не в состоянии).



Основой же, несмотря на все заимствования из смежных культур, останется именно древнеримская мифология. Игрок сможет выбрать себе в покровители одного из 12 богов основного пантеона, чтобы в критический момент призывать их силы себе на помощь (нюкнуть по местности, проще говоря). Тут уж не знаешь, с чем сравнивать, с Titan Quest или с God of War. Впрочем, оба сравнения хороши (ну не с «Глюкоза action» — и чудесно), да и по геймплею Gods and Heroes скорее получится чем-то средним между ними.

А компот?

Если бы на месте Perpetual Entertainment была Blizzard, или NCsoft, или еще какой-нибудь аксакал онлайновой индустрии, за судьбу Gods and Heroes можно было бы оставаться спокойным. Задумка в целом хорошая, сеттинг все еще свежий, сквады могут здорово оживить приевшийся геймплей обычных MMO, а боевая система, основанная на комбо и подкрепленная впечатляющей анимацией (которая отлично смотрится уже сейчас), добавит изрядной зрелищности. Но...

Насколько удастся Perpetual Entertainment довести все это до ума — еще вопрос. Diablo 2, конечно, получилась в свое время идеальной для онлайнового гриндфеста (простите за сленг), но тут уж намечается совсем другой уровень развития геймплея!

Так что ждем. Тем более, что осталось недолго — закрытое бета-тестирование началось еще летом. Стало быть, выход уже не за горами.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

FIFA 08

Разработчик: EA Sports
Издатель: EA Sports
Жанр: футбольный симулятор
Системные требования: P 1.5 ГГц; 1024 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

И снова навес, и снова гол

Внимание, глава **EA Games** проходит по флангу, отдает пас на главу EA Sports, тот с полными карманами радости и денег обходит пару защитников конкурентов, совершает навес на дальнюю штангу, где его уже ждет главный пиарщик всея EA, получает мяч обратно, и, приложившись от всей своей капиталистической души, загоняет золотой мяч своего успеха в грязные ворота незадачливых несостоявшихся рыночных оппонентов. **FIFA 2008** вышла! Да здравствует FIFA! После традиционных волн пиара и килотонн обещаний, подкрепленных десятками демо-роликов и парочкой демо-версий игры, новая, сверхмногообещающая и супердолгожданная ФИФА 2008 эффектно перепрыгнула через заграждения и пошла общаться со своими старыми\новыми золотыми покупателями/фанатами. Ее отцы хорошенько постарались, обеспечивая своей будущей дочке триумфальное шествие по аллеям мировой славы — после двух предыдущих абсолютно неоднозначных однотипных проектов они решили поразить геймеров чем-то принципиально новеньким, переделанным из хорошо узнаваемого старенького. Стандартный трюк от EA в несколько необычном исполнении. И именно эта необычность и подкупает. Ну да ладно, не буду говорить загадками, и бродить вокруг да около столба — новый революционный движок, супер-пупер-мега-друпер газон, фотографическая прорисовка футболистов, сверхумный компьютерный оппонент, принципиально новая физика мяча, УМНЫЙ голкипер и т.д. — вот небольшая выдержка из тех самых килотонн сладких обещаний, в который раз вылитых на нас разработчиками компании, гиганта мировой гейм-индустрии. И, что самое интересное, в этот раз большая часть из них выполнена! Если дело так пойдет и дальше, то, глядишь, к 2011-му году мы и до нормальных зрителей на стадионе доберемся, и судья прозрачным и бесплотным быть перестанет :). Хотя, кто его знает — может, просто в этот раз был какой-то очередной эксперимент, который закончился неудачно, но об этом вовремя не было доложено кому нужно, и игра пошла в печать недотестированной, это-то ее и спасло? Все, понял, не томлю, перехожу непосредственно к основному разделу.

Как ты мячик пнешь, так он и полетит

Именно это простое народное утверждение и пытаются в максимальной степени реализовать в играх своей футбольной серии господа из «ЕА Спортс». И так они бедному электронному футболисту ноги крутят, и эдак, и красивым финтам его обучают, и новые характеристики исправно подгружают. И шкалу усталости всовывают, и погодные условия пихают, куда хочешь — все, чтобы сделать компьютерный футбол наиболее приближенным к настоящему, живому, реальному. Не скажу, что в данной игре серии они добились максимального, революционного сходства — это далеко не так. Однако несколько весьма интересных шагов и наработок было сделано — это факт. И факт довольно радостный — хоть когда-то ведь нужно думать о геймерах в первую очередь, а о деньгах в своих карманах во вторую. Хотя бы на пару секунд — уверен, на большее «еашников» просто не хватит. Также очень хочется верить, что в следующей игре серии все эти позитивы не улетят, как мяч, выше ворот, а прочно займут свое место в играх ФИФА, как голкипер в рамке. Как говорится — на страже всего хорошего, что есть в футболе от канадских игроделов. Хорошо, что оно хоть есть.

В очередной раз пообещав своим преданным фанам новый революционный движок и пучок уникальных игровых возможностей, компания EA, в очередной же раз, их слегка обманула. Ни революционной новизны, ни новой революционности движка в игре нет — есть все тот же, легко узнаваемый «двыгун» из предыдущей игры серии, переделанный седьмым поподвывертом на восемнадцатом станке золотоплавильного цеха, на старой канадской ферме. Игроки действительно стали выглядеть лучше, поле красивей, а газон вообще замечательно... до того момента, пока не приблизишь камеру. После сего магического действа таким же красивым и качественным продолжает оставаться только газон. Грустно, правда?

Что касается уникальных игровых элементов, которых раньше не было, — это есть, и это никто не оспаривает. После введений в серию ФИФА возможности создания своего игрока, своего клуба, своего турнира и своей лиги господа из Канады, наверное, надолго задумались, что бы еще такое в игру ввести. Генератор своего мяча и судьи? Или, может, генератор стадиона? Нет, не то — эти идеи пока что себя не оправдывают, а вот возможность индивидуального управления и раскачки любого выбранного игрока в команде или же контроль одной из тактических линий команды на поле — это то, что нужно. Это подойдет и для одиночного матча, и для карьеры. Это новое, свежее решение! Это поможет нам заработать несколько лишних миллионов долларов и уберечься от критиков, высказывающих претензии в наш адрес! Это отличное решение нашей команды разработчиков! Примерно так они, видимо, рассуждали. Надеюсь, что и вам оно придется по душе,



уважаемые геймеры, потому как лично я считаю его довольно интересным и нестандартным. Вносящим известное разнообразие, так сказать :). Особенно если учесть, что в игре по сети



брать под свой контроль одного из футболистов и носиться им по полю могут аж четыре человека сразу.

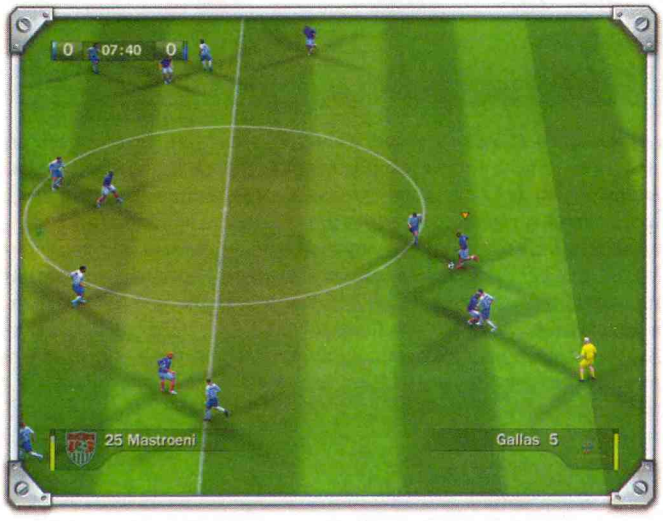
Футбол — игра командная! Теперь это знают даже ЕАшники.

Но проходим по центру дальше — раз уж мы затронули графику, мимику и анимацию персонажей футбольного поля, то давайте дожмем их до решающего удара. Уже который год я — да и, уверен, не только я — не могу осознать и постигнуть глубины мышления разработчиков из ЕА. Мой интеллект отказывается понимать критерии и шаблоны, по которым они рисуют звезд мирового и не очень футбола. Это уже среднестатистическому уму непостижимо! Почему Тьерри Анри, Джабриль Сиссе, Николя Анелька, Мирослав Клозе выглядят фактически на сто процентов как в жизни, а, к примеру, Фрэнк Лэмпард и Майкл Оуэн похожи на выпускников детского сада для дебилов повышенной сложности?! Почему сборная Украины, за исключением пары футболистов, мало чем отличается от игрока «шаблона», а у Рибери квадратно-угловатая голова с плоским шрамом? Чем все эти бра-



вые парни хуже отлично прорисованных ушастого Уэйна Руни и носатого Руууда ван Нистельроя?! Не могу понять. Не могу и не хочу. В который раз вспоминается дело Олли Кана, который подал в суд на ЕА и выиграл тяжбу. Неужели футболистов пять-шесть не может поступить так же? Что? Контракты?! Деньги?! Равнодушие?! А, ну да, вы правы, не может. А жаль. Очень жаль, потому как лично мне очень хочется видеть на футбольном поле не половину нормальных, а половину кривых и «шаблонных» игроков, а полноценную, качественно прорисованную команду. Вместе с судьей. Наверное, я слишком многого хочу от чрезвычайно перегруженных работой программистов ЕА. Интересно, а изменится ли что-то под руководством перешедшего из «Майкрософт» Питера Мура? Или опять мы будем лицезреть «вроде бы хорошо прорисованных игроков, в которых есть несколько изъянов», отличный газон, классные ворота и красивые замедленные режимы ударов с разных точек? Поживем — увидим, а пока что есть, то есть. Графика хорошая, анимация средняя, мимика слабенькая. Еще один модернизирующийся черепашьими темпами стандарт от EA Sports. Эх...

Что касается звука, то, как я уже, кажется, говорил в обзоре FIFA 2007, звуковое сопровождение игр серии ФИФА застыло на одном — хорошем среднем — уровне. Все те же комментаторы, все те же крики фанов, все те же мелодии разных континентов и народов мира, все те же «бум»-«бах»-«ай» во время обработки мяча. Время идет, а в этой электронной футбольной отрасли у канадских парней ничего не меняется. Наверное, не видят смысла. Может, стоит показать? :)



Вот что меня в последнее время откровенно радует в футбольных баталиях от ЕА, так это AI противника. Не знаю, что там разрабы из Канады меняют, а что добавляют, но от игры к игре гонять кожаный электронный мяч с компьютерным противником становится все интереснее и интереснее. Смена тактик, нестандартные замены, морально-волевые качества, интересные решения — в некоторых моментах компьютер может сыграть гораздо лучше человека (в остальных, конечно, гораздо хуже, но об этом говорить не стоит), удивить неожиданной распасовкой или положить в ворота совершенно невероятный мяч. В ФИФА 2007 мне до последнего момента нравилось играть с компьютерным противником. Что-то мне подсказывает, что в ФИФА 2008 все будет точно так же. Именно поэтому за финты и распасовки электронного оппонента от меня господам из ЕА в который раз большое геймерское спасибо. Если бы они и все остальное делали так же!

Ну и, само собой, никто не забывает про режим «Карьера». Здесь «еашники» оторвались по полной программе, улучшив и без того отличный карьерный режим. Ко всем тем вкусным пряникам, что были в прошлой части игры, добавился целый ряд мелочей вроде специальных тренировочных дней, возможности выбора команд для товарищеских матчей в межсезонье и т.д., и т.п. Всего рассказывать не буду, поиграете сами — узнаете. А то зачем лишний раз удовольствие портить? Ведь вся игра впереди. И именно о ней мы и поговорим в следующем разделе.

Эх, глюки вы мои, глюки — как вы мне дороги

Основной, красной и очень заметной ветвистой линией через всю серию FIFA проходят их гадостное величество ГЛЮКИ. Мячи, залетающие с нереальных углов; вратарь, не реагирующий на навесы; игроки, проходящие друг сквозь друга — найти свой собственный глюк

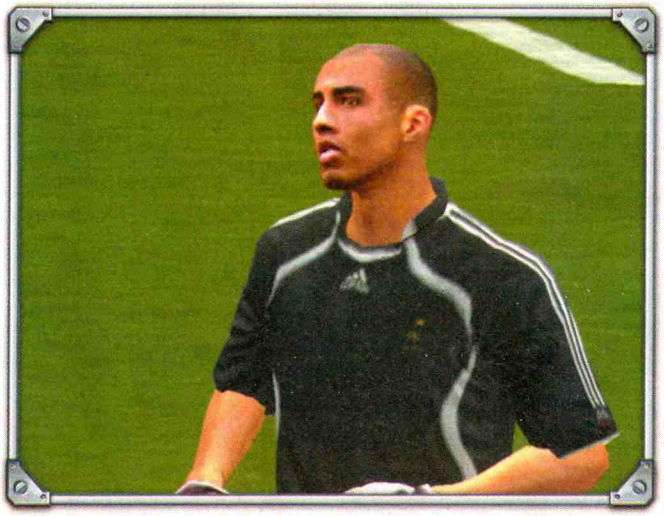


или же научиться виртуозно пользоваться уже существующими — вот четкая и бескомпромиссная дорога к победе над любым игроком (если только он не знает эти глюки лучше вас). Такая тупая и глупая политика у очень многих убивала на корню любовь к электронному футболу — ведь какой смысл пытаться что-то сделать, забивать какие-то мячи, если противник, который играет в ФИФУ в пять раз хуже тебя, но зато заучил наизусть несколько классных глюкавых навесов или ударов с линии штрафной площади, может за пару минут отыграться и выйти вперед?! Именно глюки, а точнее — борьба с ними были темой мольбы тысяч геймеров, направленной в адрес EA Sports. И, к превеликому счастью и моему огромному удивлению, небольшой шаг к исправлению этой мрачной ситуации господами из EA был сделан именно в FIFA 2008. Нет, всякие нереальные глюко-мячи не исчезли, не думайте о



таком, просто теперь забить их стало гораздо сложнее (ну, по крайней мере, большинство :)). Глюкавые навесы с фланга все так же исправно работают, но теперь хорошую конкуренцию им может составить продвинутый «офф зе болл» игроков и уровень защитника, кроющего нападающего. Да и сам вратарь иногда может выйти и НОРМАЛЬНО выбить мяч, чего раньше за ним фактически не наблюдалось. Кроме того, большую долю креативизма внесли изменения стандартной раскладки клавиатуры в ФИФА, в которой кнопки «S» и «Q» фактически поменялись местами. Сделано это было, очевидно, для того, чтобы подогнать игру под стандарты PES, и тем самым отвоевать у азиатского футбольного конкурента некоторую долю футбольных фанатов. Лично мне данное нововведение не сильно понравилось, очень неудобно стало отдавать короткий пас и одновременно управлять игроками без мяча. Но опять же — сколько людей, столько и мнений, и насколько удачной станет такая смена контроллеров, мы узнаем только лишь в ФИФА 2009. А пока будем играть тем, что есть — выбора-то у нас нет.

Также исчезли навесы с центра поля в штрафную площадь, на набегающего игрока (ну, или же я пока просто не научился правильно вешать), но вместо них появились длинные пасы по типу «Чемпионата Мира 2006», когда один длинный пас на набегающего игрока выводил последнего на свидание с вратарем. Тут происходит нечто подобное — небольшая распасовка игроками в центре, с помощью ставшего совсем уж дрянным «короткого паса», стягивание защитников противника на себя, забегание форварда и длинный пас ему на ход, позволяющий при хорошей скорости обойти висящих на спине защитников и выйти один на один с голкипером. О силовой борьбе не мечтайте, в этой версии ФИФЫ все игроки мирового уровня стали полными инвалидами — теряют мяч от одного только к ним прикосновения. И говорить об индивидуальной проработке игроков, и о том, что степень «удержания» мяча зависит от класса игрока, не стоит — кто в ответственных матчах на чемпионатах или на WCG будет выбирать команду низкого уровня? Ага, вот то-то и оно.



В добавление ко всему стандартные «мячи-забивалы» с угловых и штрафных никуда не делись — опытные игроки все так же исправно вгоняют их в девятки, и функция управления голкипером во время исполнения стандартов, экспериментально введенная разрабами из EA, далеко не всегда спасает. А точнее, почти никогда не спасает.

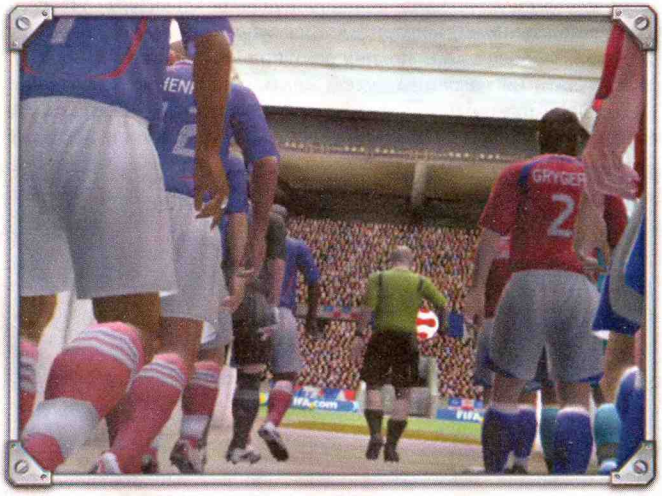
Другое дело, что все эти веселые вещи происходят в качественно новом обрамлении и смотрятся веселее, чем раньше. Стало гораздо сложнее отдать тот же пас на ход или навесить с фланга, у каждой команды появилась своя уникальная тактика, голкипер стал меньше тупить на выходах и т.д. В общем, как я уже говорил, некоторые небольшие, но существенные шаги к кардинальному улучшению ситуации на электронном футбольном поле сделаны. Будем надеяться, что дальше — лучше, а пока стандартный демонстрационный фрагмент из игры.

Игрок «Селтика ходит по полю напуганный... Ой, простите, он просто очень сосредоточен на игре

И так, самый классический матч из всей классики, которую только можно себе представить: Франция — Германия, на изумрудном поле великолепного качества. Начинают по традиции французы, грубо фолят немцы — первая желтая карточка. Арбитр, как обычно, очень жесткий в судействе и не терпит малейшей грубости, а значит, за любую тень подката сзади провинившийся игрок в течение секунды получает красную карточку и, злясь, покидает поле. Но игра продолжается — Михаэль Баллак отлично принял мяч после дальнего навеса Филиппа Лама и, совершив несколько эффектных финтов, оставил позади себя двух игроков французской сборной и рванулся к штрафной площади, где был остановлен набежавшим Тюрамом. Да, наконец-то финты в игре стали играть хоть какую-то роль, а то со времен FIFA 2003 они числятся в возможностях игроков только для статистики. Однако со-



бытия на поле меняются слишком быстро — Шнайдер, перехватив мяч на фланге, отдал пас на ход Клозе, тот финтом избавился от опеки защитников, промедлил секунду, прицеливаясь, и со всей силы зарядил мяч в дальнюю от себя девятку из-за пределов штрафной площади. Спокойный Ландероу этого явно не ожидал — 0:1, и Франция начинает с центра поля. Проходит совсем немного времени, и Тьери Анри выходит один на один с немецким голкипером, пробивает в дальний от вратаря угол, но Кан в невероятном прыжке успевает отбить мяч на угловой. Тьери Анри бежит за мячом — этот угловой он подаст лично. Идет навес на ближнюю штангу, из-



за спины защитников Германии набегает Джабриль Сиссе, высоко прыгает, дотягивается до мяча... Эксцентричный Оливер Кан на этот раз бессилен — старые добрые глюки дают о себе знать. На перерыв команды уходят со счетом 1:1.



Второй тайм начинается с фланговых проходов французов и их навесов на своего центр-форварда. Однако данная тактика ничего не дает — рослые германские защитники перекрывают все попытки Анелька добраться до мяча, а на удары низом исправно реагирует вездесущий Кан. Но вот, вновь запутав игроков финтами, Тьерри Анри прорывается по своему флангу и, выдержав паузу, дает короткий и точный пас на набегающего Анелька. Второй основной глюк работает отлично — 2:1, и на лицах игроков сборной Германии уже нет и тени веселости. Однако надежды они не теряют. Уверенно контролируя мяч, они прижимают французов к своим воротам и начинают долгий штурм. Долгий, продолжительный и довольно бесплодный штурм — уже пошла восьмидесятая минута матча, а результата германской осады все нет и нет. Но вот вышедший на замену Кевин Кураньи опасно бьет с угла штрафной — в кошачьем прыжке Ландероу переводит мяч на угловой. Это последний шанс для Германии сравнять счет. Но что это — камеры берут крупным планом Оливера Кана, который из своей штрафной бежит в чужую, чтобы помочь своим игрокам вырвать ничью у французов! Как вам такой сюрприз от EA Sports? В решающие минуты матча, когда счет спорный, во время подачи углового у вас появляется возможность с помощью специальной кнопки позвать своего голкипера в штрафную противника. Эх, как мне этого не хватало! Но вот мяч подан, игроки борются в штрафной, первым на мяче оказывается Вили Саньоль, он пытается выбить мяч за пределы поля, неудачно — попадает в Шнайдера, тот навешивает в центр штрафной площади, Ландероу выходит на перехват, но первый на мяче Баллак, удар, французский вратарь ногой отбивает мяч, тот рикошетит прямо на Клозе, и германский форвард делает дубль на поле Франции. Как изменчив футбол, и как хороши в нем глюки. Лучше бы их не было вовсе.

Вывод

Ну, наконец-то! Можно сказать — свершилось! Впервые на моей памяти, разработчики сделали хоть что-то, чтобы хоть как-то снизить глюкавую опасность до минимума. Да, в этой игре есть длинные пасы и навесы, есть глюкавые удары из-за пределов поля и «стопроцентные» штрафные, но такого раздолья при их выполнении, как в прошлых играх серии ФИФА, уже нет. И, надеюсь, это только начало. Мой вердикт — играть обязательно.

P.S. Смена управления мне не понравилась.

P.P.S. Теперь голкипера во время игры можно менять на любого другого игрока из запаса.

P.P.P.S. Питер Крауч очень прикольно смотрится в форме вратаря сборной Англии :).

Вирджин КЕМПЕР

JOHN WOO PRESENTS 鎗神 STRANGLEHOLD

Разработчик: Midway Studios, Chicago
Издатель: Midway Entertainment
Издатель на территории Украины: «Новый диск»
Жанр: Action
Системные требования: P4-3.0 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео, 15 Гб жесткий диск

Сегодня в программе...

Наверное, жизнь Текилы, главного героя игры **Stranglehold**, сложилась бы куда лучше, влюбись он в обыкновенную девушку из простой семьи. Однако, как гласит народная мудрость, любовь зла... Дочь главы одного из самых древнейших и влиятельных кланов китайской мафии — не самая лучшая пара, но сердцу, как говорится, не прикажешь. Хорошенький дуэт получается, не находите? Крутой полицейский и дочка мафиози, а главное — родственники вырисовываются колоритные. Хотя тесть — человек деловой и за первого попавшегося своего ребенка замуж не отдаст, а уж за полицейского, который спит и мечтает, как бы посадить весь клан за решетку, и подавно. Выход у Текилы один — бросать все и бежать, бежать подальше от всех сложившихся проблем и неудобств. План получился бы идеальным, если бы, как я уже говорил, папенька возлюбленной не славился своей дурной профессией. Пронюхав обо всем, тесть попросту увозит девушку главного героя, да так далеко, что прошло целых восемнадцать лет...

Вкратце о кино

Боевики — достаточно гибкий жанр в индустрии кино, позволяющий подходить к созданию сюжета и атмосферы с разных сторон. Взять, к примеру, хотя бы знаменитый фильм «Схватка», где играют не менее известные актеры Роберт Де Ниро и Аль Пачино. Сначала все кажется достаточно простым и стандартным. Есть банда, которая грабит государственные банки, есть профессиональный детектив, который эту самую банду пытается поймать и засадить в тюрьму. Четкая граница между добром и злом. Но уже после получаса просмотра грань между этими двумя понятиями плавно начинает таять, и к финальной сцене зритель уже не понимает, за которого из героев он переживает больше. И главное, заметьте, что все противостояние сопровождается сумасшедшими перестрелками, погонями, драками и прочими стандартными атрибутами любого боевика.

А теперь давайте возьмем что-нибудь менее оригинальное — например, многим известный фильм с нынешним губернатором Калифорнии Арнольдом Шварцнеггером в главной роли, «Командо».

«Твоя дочь у нас», — говорят главные злодеи.

«Вы только что подписали себе смертный приговор», — спокойно отвечает герой и уже буквально через три десятка минут по ту сторону экрана начинается настоящее побоище.

Вот уже с полчаса герой картины с мрачным выражением лица поливает свинцовым дождем наступающую живую стену вражеских сил. Автомат в его руках не умолкает ни на секунду, выдавая все новые и новые залпы в полном пренебрежении к элементарным законам физики. Ни ствол у него не перегревается при подобной интенсивности стрельбы, ни количество патронов, способных уместиться в стандартный магазин, его не ограничивает... Хотя, должен заметить, подобное зрелище выглядит весьма захватывающим... по крайней мере, раньше мне так казалось.

«Нам работа осталась?» — интересуется командир подкатившей к самому финалу «кавалерии».

«Собрать трупы», — все так же непринужденно отвечает герой, как будто только что закончил плести корзинку в технике макраме.

Титры...

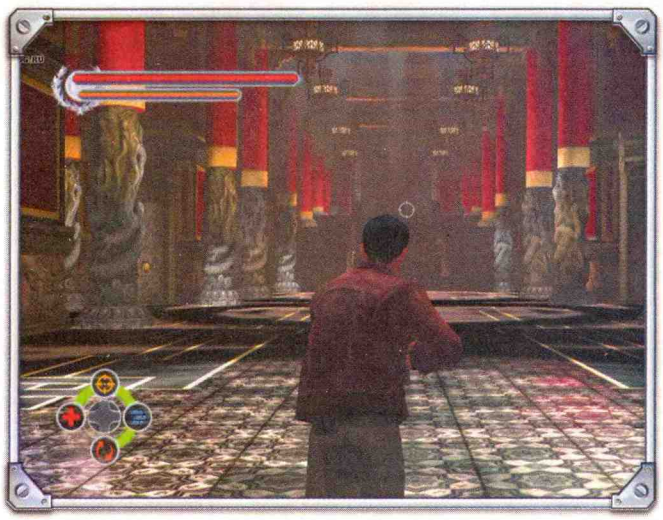
Время не стоит на месте. С момента создания вышеупомянутых фильмов многое изменилось. Главные лица новых боевиков избавились от привычки просто стоять и косить толпы врагов, теперь они это стараются делать как можно красивее. Герои научились бегать, прыгать, кувыркаться, отталкиваться от стен, делать тройное сальто и многое другое. Но общая суть фильмов данного жанра осталась неизменной еще со времен восьмидесятых годов.

Еще до выхода игры мне, как одному из самых больших почитателей боевиков и шутеров в нашей редакции, очень хотелось, чтобы **John Woo Presents Stranglehold** оказался похожим... ну если не на все ту же «схватку», то хотя бы на недавний фильм «Без Лица», режиссером которого выступил все тот же Джон Ву. Но, увы, моим мечтам не суждено было сбыться. Видимо, разработчики настолько ударились во всевозможные спецэффекты, что попросту позабыли о такой немаловажной составляющей, как атмосфера. Точнее — нет, не позабыли совсем, а неправильно ее подали. Вспомните того же Макса Пейна, не игру, а самого персонажа. Практически в каждом его слове, в каждом действии чувствовался некий кусочек характера реального человека, со своими проблемами и тараканами в голове. С каждым новым пройденным уровнем к одному кусочку прибавлялся еще один, такой же, расширяя наше представление о характере Макса, и только к концу игры, когда все части собраны воедино, перед игроком вырисовывалась полная картина под названием «Макс Пейн — кто он на самом деле».

Желание поверить в Текилу как в персонажа отпадает практически моментально. Первого диалога оказалось вполне достаточ-

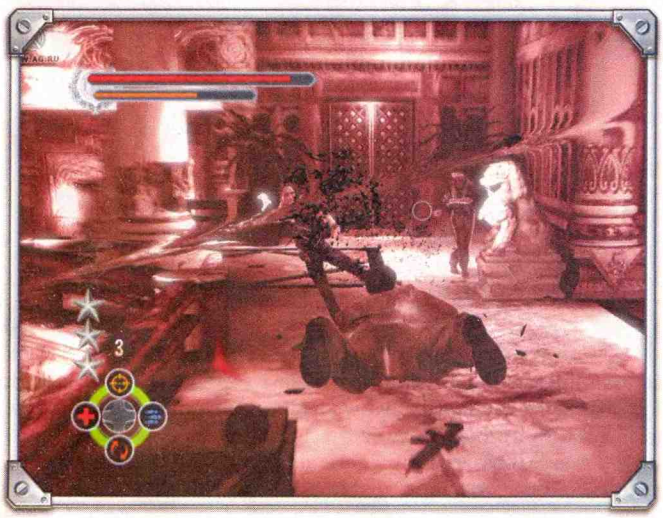


но, чтобы понять всю бездарность игры актеров. В голосе главного героя не чувствуется абсолютно ничего. Даже в такой, казалось бы, стандартной фразе, как «Я разберусь с ними», которую



даже ребенок дошкольного возраста может если не грамотно обыграть, то хотя бы просто сказать с выражением, чувствуется деревянность и наигранность. Особенно подобное начинает раздражать в трагических сценах, когда разработчики пытаются надавить на эмоции. Увы, построение диалогов и вышеупомянутая игра актеров, несмотря на все страдания главного героя, превращается в обыкновенную словесную кашу, которую можно подавать к чему угодно, вплоть до похорон любимого ежика.

Очень немалое количество очков игре добавляют всевозможные трюки, коих в данной игре достаточно много. Хотя ничего особо новаторского девелоперы не придумали, однако смогли отойти от стандартного «прыжок с замедлением времени» и добавили несколько интересных возможностей, которые делают сражения более зрелищными. Лично мне больше всего понравился трюк с сервизной тележкой, на которую можно запрыгнуть и проехаться, расстреливая врагов на своем пути. Еще очень порадовал подход к перилам лестниц, на которые также можно запрыгнуть и подобно сноубордисту, поскользить вниз. Чтобы не заморачивать



игрока лишним кликом для активации местного bullet-time во время подобных трюков, девелоперы благополучно поставили его в автоматический режим. Если, допустим, при скольжении на перилах на вашем пути внезапно оказался враг, программа автоматически замедлит время, давая игроку время, чтобы навести прицел и выстрелить.

Но и здесь не обошлось без ряда неудобств. А все из-за явного стремления разработчиков придать игре большей хардкорности за счет постоянного увеличения количества противников. Оттого что сил противника чересчур много, частенько приходится прятаться где-то за углом и вести отстрел врага из укрытия, наплевав на все эффектные трюки и возможности, доступные на уровне. Яркий пример подобного — одна из локаций, где сначала необходимо разложить в двух удобных для вас точках два гитарных чехла, в которых лежат оружие и аптечки. Как только задача будет завершена, на вас со всех дверей попрут толпы вооруженных мафиози. Задача на подобном уровне сводится к банальному уничтожению всех целей. Зачистили первый этаж? Устали? Не беда, впереди вас ждет еще парочка таких же помещений, прохождение которых больше напоминает «Кримсонленд» от третьего лица, нежели виртуальный вариант гонконгского боевика.

Снова возвращаясь к положительным сторонам игры, стоит упомянуть специальные боевые навыки Текилы, опять-таки позволяющие сильно облегчить жизнь в тяжелых ситуациях.

Первый навык, получаемый героем практически с самого начала игры, исполняет роль аптечек, которых, в принципе, и так хватает с лихвой, но все же иногда данный навык помогал мне в экстренной ситуации избежать неминуемой смерти. Кроме того, судя по всему, вся та эпичность, которая должна была добавлять игре большего колорита, ушла именно в навыки. Анимация, стар-



тующая при активации той или иной спецспособности, лично у меня вызывает бурные аплодисменты в адрес людей, придумавших подобное.

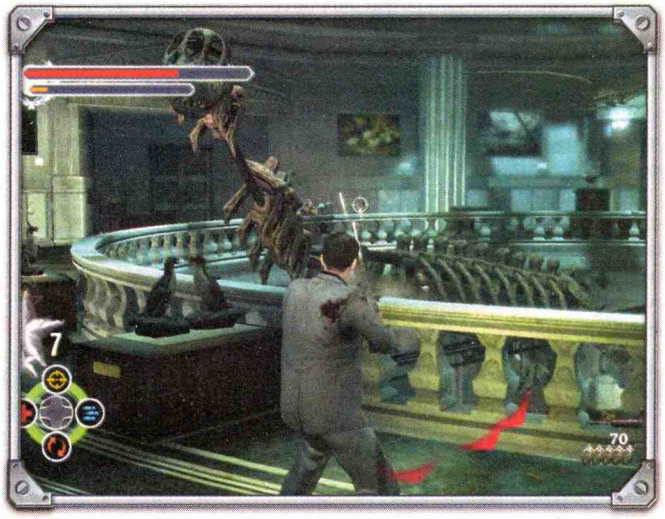
Далее идет «Меткий выстрел» — весьма полезная штука, замедляющая время и позволяющая сделать один мегавыстрел, убивающий любого врага (кроме боссов) с одного попадания. В случае удачного выстрела вы сможете понаблюдать десятисекундную замедленную сцену гибели противника. Можете поэкспериментировать, стреляя в голову, шею, руки, ноги, пах и т.д. Кстати, что самое интересное, умение срабатывает даже в том случае, если датчик боеприпасов показывает нули.

Третий навык, под названием «Свинцовый шквал», очень полезен в сражениях с боссами. На какое-то время Текила становится практически неуязвим и получает в свое распоряжение бесконечный боезапас. Также значительно повышается уровень скорострельности у оружия.

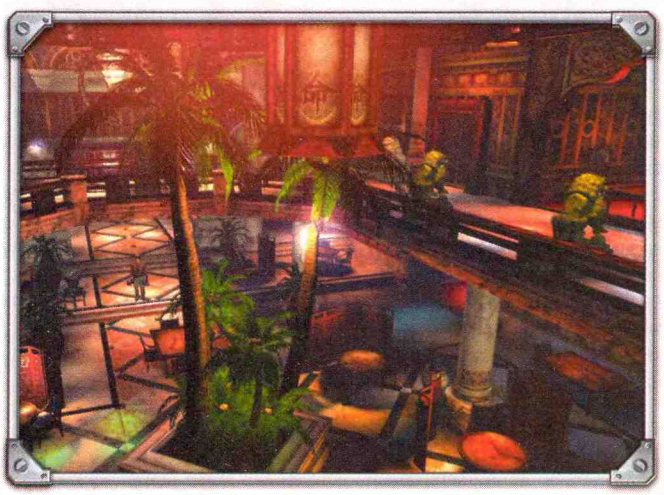
«Кровавый веер», последнее умение нашего героя, представляет собой сплошную кинематографическую сцену, просто поражающую своей эпичностью. Текила, с выражением на лице, в котором читается русская фраза «Держите меня семеро!», начинает палить во все стороны, а виртуальный оператор удачно подхватывает близкие ракурсы умирающих врагов. Как толь-

ко все враги в области видимости будут поражены, условный режиссер скажет наконец: «Стоп», и игра вернется в свой нормальный режим.

Иногда во время игры, по заранее задуманному сценаристами сюжету, будут возникать ситуации, когда главного героя окружают сразу несколько неприятелей. В подобных случаях вам предстоит вспоминать навыки ганфайтерства из Call of Juareth. Как всегда, время замедлится, оператор подыщет ближний ракурс, на вашем экране появится БОЛЬШОЙ зеленый прицел и веселье начнется. Ваша задача состоит в том, чтобы поразить как можно больше противников, попутно уклоняясь от их пуль за счет замедления времени и клавиш «влево»-«вправо».



Графику John Woo Presents Stranglehold нельзя назвать сверхсовременной, но в то же время из общего бюджета проекта — который, кстати, составляет ни много ни мало двадцать пять миллионов долларов — девелоперы вполне могли раскошелиться и на более привлекательную картинку, тем более что движок *UE 3* позволяет достичь гораздо большего качества, нежели то, что предоставляют нам разработчики. Хотя в целом графика приемлемая. Уровни собраны на совесть, однообразия особого нигде не наблюдается, аккуратное и грамотное чередование уличных районов и элитных помещений казино-ресторанов не дает игроку скучать и испытывать чувство однообразия. Также радует местная физика. Внутренний антураж улиц и помещений отлично поддается разрушению. Поломать можно практически все, даже деревянные хижины, в которых противник так любит прятаться. Естественно, разработчики не раз об этом напоминают игроку, грамотно раскидав по уровню приметные взрывоопасные бочки кислотно-желтого цвета.



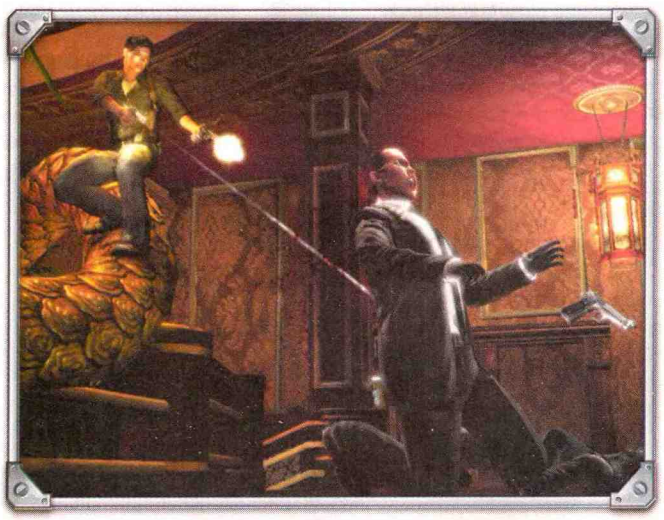
Достаточно пару раз попасть в одну из таких бочек, чтобы поднять в воздух все строение вместе с засевшими там неприятелями.



А вот с озвучкой девелоперы все же немного подкачали. Звуки китайских петард, заменяющие нормальные шумы оружейных выстрелов, к средине игры начинают немного раздражать. Ну как можно поверить в реальность происходящего и получить законную пайку адреналина, если все оружие по звукам выстрелов напоминает детский пугач? Ну, или на крайняк сигнальный пистолет для старта?

* * *

John Woo Presents Stranglehold нельзя назвать претендентом на лучшую игру этого года. Все-таки недочетов и недоработок хватает с лихвой. Но, тем не менее, и проектом класса «B» ее тоже обозвать сложно. Если вам в играх больше интересен сам процесс «укладывания» в могилу очередной партии супостатов, а сюжет, идея и смысл вам как-то по барабану, то данная игра сделана именно для вас. Удовольствие от игры получите неимоверное... правда, недолгое, поскольку игра достаточно короткая и проходится буквально на одном дыхании примерно за шесть-восемь часов. Остальным тоже рекомендую пройти игру хотя бы один раз, все-таки перестрелки достаточно веселые и интересные. Но должен предупредить: не стоит ожидать от игры сюжетных поворотов или атмосферного накала по образцу фильмов «Схватка» или «Без Лица».



Stranglehold — это, по сути, все тот же «Командо», только с более продвинутой системой ведения боя.

Разработчик: Hydravision Entertainment
Издатель: Playlogic International
Издатель на территории Украины: 1С
Жанр: survival
Системные требования: P 3-700 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Вирджин КЕМПЕР

Obscure II

Слева, справа смотри — не поймешь что внутри...

Иногда у меня появляется ощущение, что для более качественных материалов мне не хватает некой технической серьезности или так называемой более трезвой журналистской оценки той или иной игры. Перечитывая свои статьи, я часто замечаю некие развилки и перекрестки между понятиями «что такое хорошо» и «что такое плохо»: все эти «с одной стороны», «с другой стороны», «с третьей сторны», которые так обильно встречаются в моих статьях. Каждый более-менее качественный проект попросту вынуждает меня выворачивать собственное сознание наизнанку в попытке найти, сопоставить все положительные и отрицательные стороны, что, в свою очередь, постоянно затрудняет процесс написания окончательного вывода. Именно этот, казалось бы, незамысловатый кусочек текста по сей день является для меня одной из самых сложных составляющих статьи. Конечно, проекты класса «лабуда полнейшая» — не в счет. Соченить в очередной раз парочку заковыристых фраз в адрес разработчиков дело довольно-таки плевое. Но когда речь заходит о проекте хотя бы среднего уровня, в голове начинается крупномасштабная война двух сторон — серьезного, объективного гейм-журналиста и простого геймера-романтика.

Разбей игру в пух и прах, говорит первый. Вон, посмотри на эту угловатую графику, однообразный геймплей и жуткую вторичность. И этому проекту ты хочешь поставить средний балл? Не смеши людей.

Да, вторично — отзывается тут же второй — но тем не менее ты продолжаешь играть. Значит, есть здесь что-то, что тебя цепляет. Нужно искать эту опору, возможно, неподалеку от нее, ты найдешь остальные детали, заставляющие тебя прокладывать путь через этот виртуальный мир.

Собственно, последнее является для меня основной задачей. Не разбор проекта на четкие и ровные составляющие с краткой характеристикой к каждой, а именно понимание самой причины, по которой я прохожу игру до конца.

Все как будто не так...

В 2005 году немалое количество критиков отчаянно пыталось вырыть глубокую могилу и устроить пышные похороны проекту *Obscure* от французской компании *Hydravision*. Но, несмотря на все старания, игра все же отстояла звание неплохого хоррора второго класса.

Hydravision не стала останавливаться на достигнутом. После двухлетнего затишья команда разработчиков выпустила в свет продолжение своей саги о проблемных учениках старшей школы, страшном декоративном растении и опасных экспериментах с природой. Итак, **Obscure 2**.

С момента окончания истории в Leafmore High School прошло два года. Все катавасия с монстрами и экспериментами была тщательно прикрыта правительством и огласке не предавалась. Наши бывшие герои кое-как смогли оправиться после всех тех кошмаров, что им пришлось пережить, и потихоньку стали привыкать к новой жизни. Кенни и его сестра Шеннон поступили в престижный колледж, который располагался неподалеку от школы. Стэн, судя по всему, скатился в низы общества и попал в свое время за решетку, но теперь, выйдя на свободу, направляется в сторону Leafmore. Судьба оставшихся двух участников прошлой игры, Джоша и Эшли, осталась за кадром сюжета, но есть мнение, что разработчики приберегли их для следующей истории.

Новая страница повести начинается с появления на территории учебного заведения, где теперь учатся Кенни и Шеннон, странного цветка, отвар и дым которого вызывает просто незабываемый приход, торкающий похлеще привычной травы. Естественно, подобная плюшка пользуется большим спросом среди студентов.

Однако помимо стандартного побочного эффекта в виде головной боли и беспамятства, цветок обладает более страшными свойствами и в один прекрасный день это свойство дает о себе знать.

Бояться или не бояться?

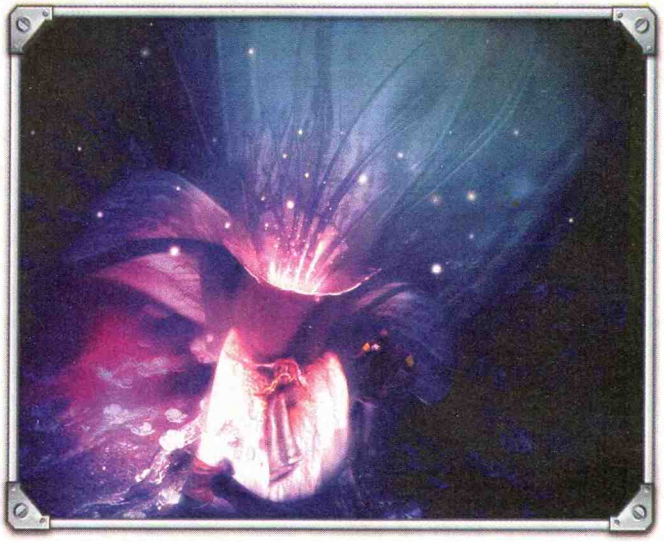
Достаточно сложный вопрос, на который так просто дать ответ, увы, не получится. Еще со времен первой части Obscure зарекомендовал себя не столько в жанре horror, сколько в survival. Основная изюминка проекта заключалась в одновременном взаимодействии двух персонажей для решения большинства головоломок. Менять соотношения вышеупомянутых жанров для сиквела, разработчики видимо посчитали лишним. Но, тем не менее, в сам игровой процесс девелоперы внесли ряд новаторских изменений. Раньше вся **команда героев** располагалась в уютном дворике школы, где при необходимости можно было сменить напарника. Теперь же все участники очередной гонки со смертью частенько делятся на пары и разбегаются в разные стороны. Игроку же предстоит проходить сюжетные отрезки за каждую из пар, по очереди. Естественно, в какой-то момент все персонажи пере-



секаются в каком-нибудь безопасном месте, где делятся друг с другом впечатлениями, жалуются на тяжелую жизнь и совместно планируют дальнейшие действия.

Количество подопечных значительно увеличилось по сравнению с прошлой частью. Игроку предлагается возглавить группу из восьми студентов и одного местного профессора. К уже упомянутым *Кенни*, *Шеннон* и *Стэну* присоединились: *Кори*, умеющий ловко карабкаться по карнизам и преодолевать все препятствия, связанные с высотой, *Мэй* — девушка Кори и искусный хакер, способный взломать любой компьютер или электронный замок, *Эми* — сногсшибательная блондинка, способная расшифровывать коды и решать головоломки уровня «паззл», *Свен* — белобрысый скандинав, умело орудующий хоккейной клюшкой и не уступающий по силе Кенни. А *доктор Джеймс* практически всю игру будет заниматься исследованиями мутировавших студентов, в свободное от работы время помогая группе всяческими полезными приспособлениями. Еще есть младшая сестра Мэй, по имени *Джун*. Она ничего не умеет, просто симпатичная девушка.

Не только список играбельных персонажей пополнился свежими кадрами. **Местный зоопарк** также обзавелся новыми особями. Общий список монстров невелик, и большая



часть фауны перекочевала еще с первого Obscure, но для проекта подобного жанра большего и не нужно, ибо, как я уже писал выше, девелоперы Hydravision`а предпочитают делать более крупную ставку на survival. Так что если вдруг после прохождения первой половины игры вам покажется, что количество головоломок значительно возросло по сравнению с боевыми сценами, не удивляйтесь, все именно так и задумано.

От детского конструктора «собери скотч, пистолет, фонарик и склей из всего этого что-то непонятное и не поддающееся логическому объяснению даже самой большой оружейной энциклопедии», девелоперы благополучно отказались, посчитав, что в двух руках персонаж вполне сможет носить как оружие, так и не менее ценный фонарик (враги по-прежнему негативно относятся к свету).

Местный **арсенал** также не остался обделенным. На замену нескольким разновидностям дробовиков и пистолетов пришли: *сигнальная ракетница*, *арбалет* с разрывными болтами, так называемый *мини-гранатомет*, который по виду больше напоминает крупнокалиберный пистолет. Ну и, конечно же, нельзя не упомянуть родной для каждого думера инструмент — *бензопилу*, причем на батарейках. Хотя лично я подобное приспособление чаще использовал по назначению (то бишь расчищал дорогу от бревен, перегораживающих проход), а не в качестве орудия убийства. Все вооружение где попало не валяется, а грамотно расфасовано по специальным металлическим ящикам. По мере прохождения



на вашем пути будут встречаться специальные ключи, которые эти самые ящики открывают. Подобные ключи — большой дефицит, так что осматривайте внимательно каждый угол и каждый шкаф (именно там они любят «прятаться»), иначе рискуете остаться без новой убойной игрушки.

Движок Obscure еще в 2005 году не мог похвастаться ничем особенным, чего уж говорить про нынешнее время next-gene, третьих шейдеров и десятого DirectX. Впрочем, стоит заметить, что из лет пять как устаревшего по своим параметрам движка девелоперы смогли выжать весьма неплохую **картинку**. Конечно, приглядевшись повнимательней, можно заметить немалое количество всевозможных угловатостей и прямолинейностей, однако в целом все смотрится довольно сносно. Здесь, наверное, стоит отдать должное левел-дизайнеру, который сумел грамотно и толково забросать местные уровни всевозможным реквизитом из студенческих будней, прикрыв тем самым бедные текстуры и добавив игре несколько лишних очков атмосферности. В коридорах, вестибюлях и



комнатах студенческого общежития можно обнаружить множество занимательных плакатов, листовок, пирамид из пустых пивных банок. Особенно порадовали доски с объявле-

ниями и просьбами к жильцам: «*Просьба к дорогим парочкам: не забывайте, что звукоизоляция в общежитии практически никакая и что некоторые желают вначале вступить в брак и не хотят, чтобы их искушали. Спасибо*» или «*В четверг 3-го нашла у себя в кровати розовую "игрушку". Хозяин может забрать ее из комнаты 206, но должен объяснить мне, что произошло в среду вечером*».

Ну и, конечно же, говоря об атмосфере, нельзя не упомянуть стартовый ролик, который моментально обрушивает на голову геймера неимоверное количество контента голливудско-молодежных ужастиков.

И после этого кто-то еще сомневается в наличии атмосферы? Да? Тогда вы явно не жили в студенческом общежитии нынешнего времени.

I`m standing is a dog

А сейчас давайте немного отклонимся от намеченного маршрута и снова вернемся к похоронам. Могилу Obscure 2 копают с ни меньшим усердием, нежели предыдущей части. Некоторые говорят, что проект французской компании ни что иное, как неудавшийся клон *Silent Hill*. Сие утверждение не перестает меня удивлять. Больше всего мне интересен процесс и принципы сравнения одного из серьезнейших представителей жанра survival/horror, от которого за километр прет психоделичностью и тонкой моральной нагрузкой, с подростковым ужастиком про страшных монстров в школе, которых главная героиня (90-60-90) со страхом в глазах и в сердце безжалостно избивает хоккейной клюшкой.



Да и вообще, намеки на, так сказать, генетическое сходство каждого ужастика с Silent Hill или Resident Evil пора бы уже давно приравнять все к тем же журналистским штампам.

Но на этом экскурсия по надгробным надписям не заканчивается.

Очень забавляет, что Obscure 2 упрекают в сходстве с множеством молодежных фильмов ужасов девяностых. Что тут сказать? По-моему, вменять подобное в вину этому проекту — то же самое, что гнобить Max Payne за схожесть с боевиками тех же времен.

Зато от **музыкального сопровождения** все просто в восторге, и должен сказать, весьма не без оснований. Olivier Deriviere — композитор, написавший замечательнейшую музыку к предыдущей части игры, — без особого труда выполнил свою миссию и во второй раз. Как результат — четырнадцать отличнейших треков, которые смело можно назвать одним из главных козырей данного проекта. Именно



на музыку падает почетная обязанность разбавлять слегка сероватый Obscure 2, делая его более красочным и давая игроку возможность через тонкие нити мелодии более четко почувствовать все то, что происходит по ту сторону монитора.

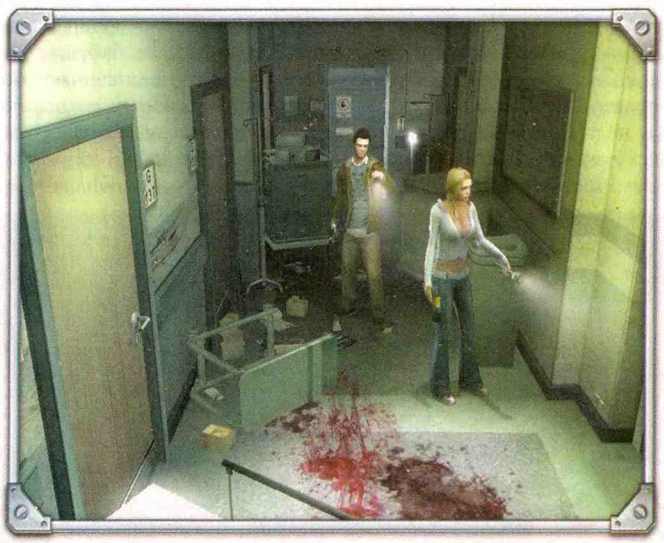
Кстати, на данный момент композитор занимается созданием музыки для *Alone in the Dark 5*.

Вывод

Вот как-то странно получается. Многие упрекают Obscure 2 во вторичности, причем во всем: в геймплее, сюжете, графике и т. д. Но, тем не менее, почему-то никто не удосужился заметить вторичность в той же музыке, от которой все те же «многие» готовы кипятком писать. Нет, безусловно, подобное высказывание ни в коем случае не меняет моего мнения об отличнейшем музыкальном сопровождении. Просто интересно, какой смысл восхищаться тем, что пять минут назад охотно высмеивал?

Кому верить, а кому нет, решать вам, уважаемые читатели.

Лично мне как первый, так и второй Obscure пришлись по вкусу, даже несмотря на устаревший слабенький графический движок игры. Проект достаточно атмосферен и вполне достоин нескольких вечеров на прохождение. Тем более, при наличии джойстика (геймпада) можно поиграть вдвоем с товарищем, в компании с парочкой бутылок любимого напитка.



Кирилл ТАЛЕР

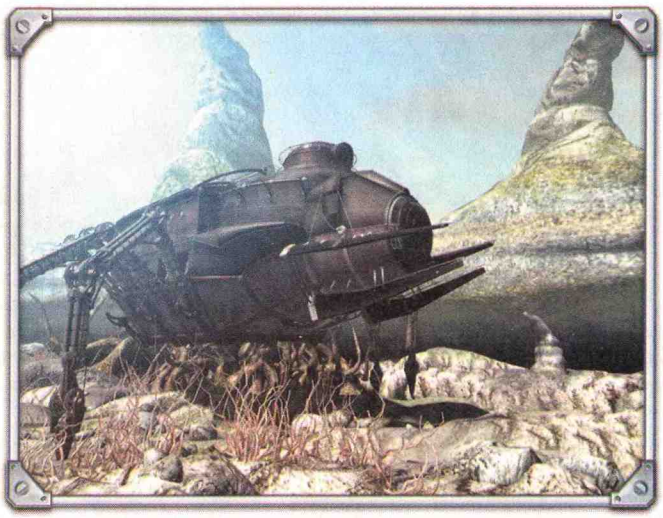
Аура 2: Кольца судьбы

Разработчик: Streko-Graphics
Издатель: Adventure Company
Жанр: adventure
Локализатор: «Акелла»

Школа молодого отмазывателя

Любой журналист, в том числе и игровой, должен уметь отмазываться. Для среднего журналиста отмазка — шанс на выживание, для хорошего — тренинг, для отличного — дополнительный заработок.

Игровой журналист отличается от собрата, пишущего на серьезные темы, примерно так же, как морская свинка — от водоплавающих животных и тучных домашних свиней. Но и он, оккупировавший периферию пишущего королевства, отмазываться должен и даже обязан.



«Почему статья не сдана в срок?» — «Инет отрубился». — «А нельзя было ножками в редакцию зайти и через флэшку сбросить материал?» —«USB-вход поломался, младший братик туда спичку засунул...» — «А в CD-райтер братик засунул зажигалку?» — Журналист начинает лихорадочно соображать. Осеняет: «А я вообще из другого города пишу! Я к бабушке уехал... и для верности — с братиком!» — Тут уже начинает лихорадочно соображать редактор, вскорости осеняет и его, правда, не так быстро, как журналиста — профессия обязывает ко всему относиться вдумчиво: «А как же мы с тобой общаемся, если Инет отрубился?» — «...А он только что включился!» — «А где статья?» — «А я ее в Киеве забыл!» — «Трынь-брынь твою мать! Так зачем ты мне столько голову братиком морочил?!» — «Потому что братик обещал мне слить статью на флэшку, перед отъездом и забыл...» — «А сколько лет братику?» — «Восемнадцать...» — «А какого динь-дилинь он до сих пор спички в USB-порт сует?!» — «А он впервые в восемнадцать лет сунул... Он сисадмин...» — «Подожди, так USB-порт же сломан, как твой братик мог слить на него статью, если в нем спичка?!» — «Так это... он его остался чинить... сунул спичку, потому что чинил...» — «Так твой та-да-да-дам братик разве не с тобой?!» — «Да он уехал сегодня... чинить USB-порт... если не починит, скинет мылом...» Так может продолжаться до бесконечности, пока у редактора не лопнет терпение или пока автор не допишет статью...

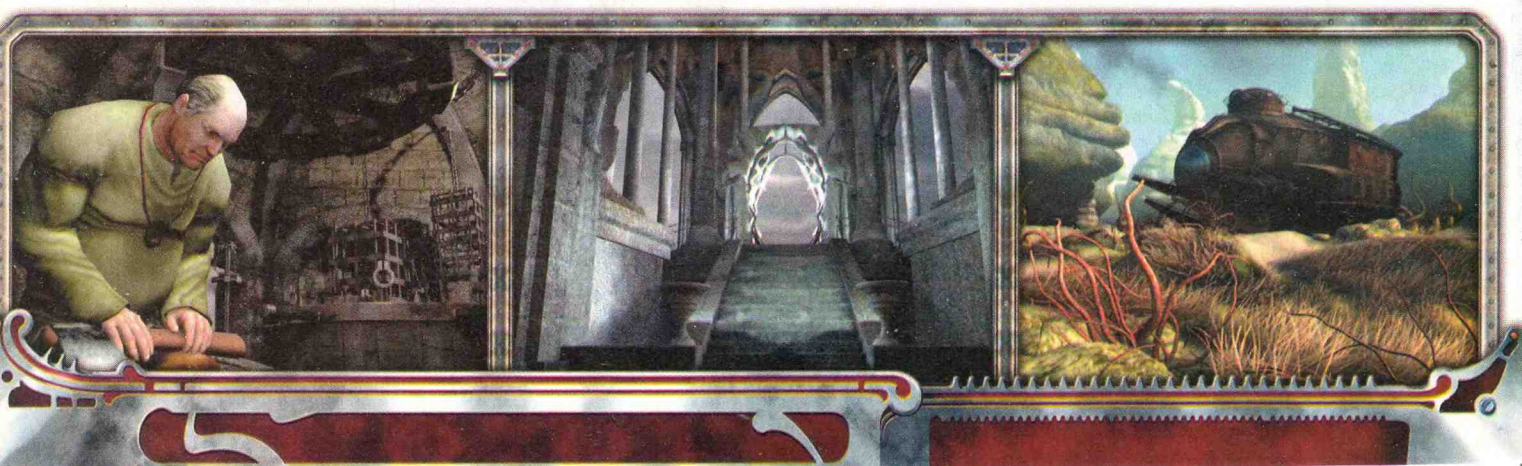
Да-да, тот самый автор, который сидит и лихорадочно добивает последние 2500 знаков, в то время, как братик (младший) достаточно неумело (сисадмин!) тянет время, общаясь с совершенно незнакомым ему редактором.

Отмазка #1

Это не мы козлы, это менталитет козел!

Как известно, славяностанский программист в Америке ценится. Не один и не два моих знакомых работают на данный момент в Америке, в различных учреждениях, занимающихся написанием программ, IT-технологиями и пр. В Америке ценятся даже славяностанские игровые разработчики. Вернее, они ценились бы американцами, будь их контора под боком у издателя — на территории США, Канады, Франции, Англии, например. Такую команду можно было бы держать в узде, вести по майлстоунам, как по ссылочным этапам, иногда подбадривая пряниками-премиями. Такую команду можно было бы холить и лелеять, пару часов в сутки выпуская из офисов на «поспать» и «пообщаться с противоположным полом».

Другое дело — славянские разработчики у себя на родине. Там, где, как известно, и стены помогают. И особенно — главный языческий бог Славянский Менталитет. Это он в среду благословляет разработчиков на ненормированный рабочий день, а в понедельник разрешает не прийти вовсе, потому что



голова болит после вчерашнего... Это он устраивает попойки в рабочее время, это он, улыбаясь, подсовывает издателю вместо майлстоуна — объяснительную. От лид-программиста.



«Я такой-то такого-то числа неделю не ходил на работу по причине ремонта...» Поэтому со славянскими разработчиками, базирующимися под крылом у бога Менталитета, связываться побаиваются. Уж больно они непредсказуемые...

Причины, побудившие простых русских парней из *Streko Graphics* (после первого же довольно забавного квеста **«Вляпли»**, вышедшего еще в 2003 г.) спаковать чемоданы и угнездиться на канадских просторах, мне неизвестны. Подозреваю, что работа над первой Aura велась еще в России, но по-настоящему она закипела «под боком» у издателей, среди милых сердцу березок, рябинок и пары кустов ракиты над рекой. И «стрекозики» стали, по сути, первой, пусть и эмигрировавшей, но все-таки «совковой» командой, которой удалось разработать классическую адвенчуру Myst`оидной формации.

Первая **Aura: Fate of the Ages** в МИКе обозревалась. И не мной, попрошу заметить, а Мохнорылом. И оторвался он в своей статье, надо сказать, если не на все сто, то на 60% точно. Первая Aura была строго академической квесто/адвенчурой, но и строгость, и академичность ея, если бы умели говорить, то звучали бы примерно так: «*Что, Myst`у можно, а мне нельзя?!*» То есть Fate of the Ages во всем и полностью полагалась на уже прошедшую «мистоманию». Иначе чем объяснить все то нагромождение недомолвок в сюжете и непоняток при решении головоломок и паззлов? Только «Мистом»: там тоже было все непонятно и необычно! Вот только в одну реку дважды не сходишь, и то, что позволено быку, не позволено интеллигентишке...

Тем не менее, первая игра понравилась — прежде всего графикой. И веющей отовсюду большой тайной, которую Уманг, главный герой, разгадывал в первой части и, соответственно, будет разгадывать во второй игре. Ну и что, что Myst`о-клон, все равно забавен он!

А потом к разработчикам, наверное, пришел таки, продрался через время и расстояния Бог Славянский менталитет.

Отмазка #2

Мы не плагиатим, мы переосмысляем

Вернемся же к первой **Aura: Fate of the Ages** и к моему предыдущему обзору.

Предыстория будущих приключений проста, как пять татаро-монгольских тугриков:

«*С незапамятных времен на Земле (не на нашей матушке, а на какой-то другой параллельной планетке) существовали люди, которых называли хранителями, это были мудрые старцы, оберегавшие секреты вселенной, они были хранителями тайных колец.*

В легендах говорится, что, соединив кольца, мудрецы могли путешествовать по тайным измерениям и создавать новые миры.

В одном из древних манускриптов упоминается также, что тот, кто сможет соединить эти кольца со священными артефактами тайных миров, обретет безграничные силы и получит вечную жизнь. Все те немногие, кто смогли узнать секрет колец, бесследно исчезали.

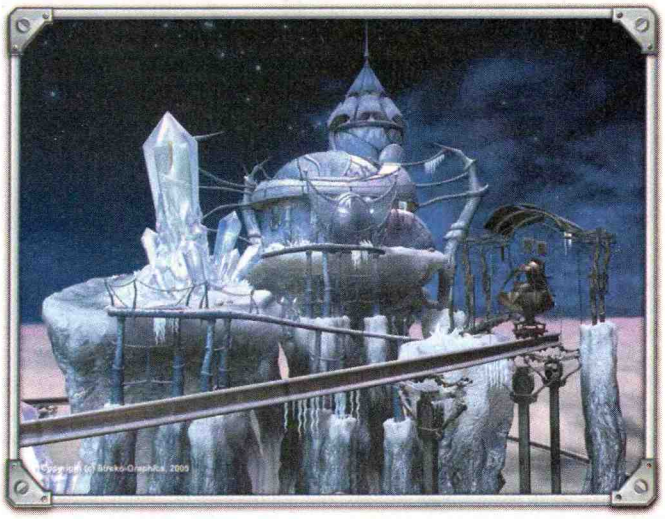
Было решено выбрать одного ученика, которому предстояло отправиться в долину Адемика, где ему предстояло первое путешествие.

Старейшина клана Аракон решил возложить эту задачу на своего лучшего ученика...

Уманг, твое время пришло, мы научили тебя всему, что мы знали — теперь тебе предстоит отправиться в долину Адемика, там ты найдешь старого Грифита, он продолжит твое обучение! Пускай чувства и мудрость направят тебя на верный путь!

Теперь ты готов к тому, чтобы вступить в новый мир!»

Чувствуете глубину сюжета, чувствуете оригинальность? Правильно делаете, что не чувствуете, так как в первой игре их и близко не водилось! Атмосфера, достигаемая за счет прекрасной графики, необозримые просторы заснеженного Драгаста, на которых пасутся тучные стада штампов и клише. Хранители, которые мудрые старцы; кольца, дарующие силу; разные миры, по которым могли бы путешествовать мудрецы — и суперартефакт, обретя который можно получить безграничную власть. Апофеоз апопупея банальности. Ну да ладно, игра брала не этим, как уже говорилось.



Первая (небольшая) локация — домик учителя. Перемещение от паззла к паззлу, собирание портала посредством надцати стим-панковых и техно-фэнтезийных механизмов. Уныло, но красиво и оперативно (не приходится дискретно ковылять по огромным локациям, лихорадочно соображая, где же может находиться крохотный предмет, без которого не работает большая хрень).

Вторая (очень большая) локация — заснеженный горный Драгаст. Очень много утомляющих хождений. Головоломки все более нелогичны. Уныло, затянуто, но очень красиво.

Третья (маленькая) локация — На-Тиеху. Домик с порталами. Уныло, красиво (вид на локацию звездочета), недолго.

Лучший ученик хранителей Уманг отправляется прятать волшебные кольца и бродит по всем этим мирам. Целью его является некая долина Адемика, где Уманга должен встретить гуру и угостить плодами мудрости, а также посвятить

в дальнейший план действий. Видимо, война под боком. Видимо, злой дядя по фамилии Зло решил соединить все кольца и артефакты... — дальше, думаю, можно не продолжать.

Итак, Уманг прыгает в портал — и мы три года ждем следующую серию.

* * *

Дождавшись, обнаруживаем, что **Aura II** называется почему-то **The Sacred Rings**. Очень странно, тем более, что история продолжается. Правильнее было бы «двушечку» на тайтле таки влепить (что и сделала «Акелла» по праву локализатора).

Наш главный герой, прыгнувший куда попало, приземлился в неизвестном направлении. Естественно, тут же потерял сознание, но не ум, честь и совесть. Очнулся в странном механическом доме на паучьих ножках, хозяином которого является некий Никифор — такой себе стим-панковый мещанин, использующий драгоценное средство передвижения в качестве многокомнатной квартиры. Но Умангу срочно нужно в долину, дабы вкусить мудростей... И лучший ученик начинает действовать...



Что домик учителя, что домик на паучьих ножках очень похожи. Не внешне и даже не картинкой — но геймплеем. Маленькое, можно даже сказать, сдавленное пространство, очень простые головоломки, но и среди них, болезных, встречаются крайне нелогичные. На этом сходство заканчивается. Пятнадцать кликов из конца в конец «паукодомика», чтобы открыть комнату, еще пятнадцать вниз, в машинное отделение, поменять количество включенных кристаллов, еще пятнадцать кликов в направлении открывшейся секретной комнаты... Картинка красивая, но разрешение маленькое, так что смотреть на нее вблизи или, не дай ГейМыр, в упор, крайне не рекомендуется.

Уманг. Лучший ученик, протагонист, которого мы можем лицезреть только в роликах. Даже в них он невкусен и коряв. И неубедителен в каждом своем слове. Пока еще не критически неубедителен, но отсутствием связи между игроком и его протагонистом уже ощутимо попахивает.

После долгого и изнурительного марафона Уманг при моральной поддержке Никифора превращает домик в прямоходящий механизм. Они отправляются в долину, а по пятам за беглецами следуют силы непобедимого Темного Легиона (аж две машинки и четыре головореза, испугавшиеся почему-то взять домик штурмом), решившего получить власть над миром и расписаться впоследствии, при получении.

Вторая часть, пожалуй, и есть то самое хорошее, что можно найти в данной игре. Пять непохожих друг на друга миров, которые Уманг мог наблюдать еще в первой части, населены кране скупо (максимум — три персонажа на мир), зато у каждого NPC — свои проблемы и свой характер, и, чтобы выполнить задачу, указанную великим Гуру, протагонисту придется попотеть от макушки до портянок. Изрядно, в смысле. Монорельс, соединяющий миры, быстро и удобно доставит вас в любую точку псевдоMyst`ового пространства.

Именно здесь связь с протагонистом нарушается окончательно, и до финального ролика будет тихо агонизировать — не в пример повеселевшему геймплею (встречаются даже интересные и логичные головоломки, а также пара неписей со слегка проработанными характерами!). Уманг не просто неубедителен, он алогичен, он превращается в того суслика, который вроде бы есть, но на самом деле его не существует: полное отсутствие эмоций, административно-наказуемые поступки, главгерой совершает безо всякого зазрения совести, нафталиново-штампованные фразы о самопожертвовании и будущем всеобщем благоденствии и т.д. «Принеси мне прах сына бывшего палача...» — говорит Фея. И я жду, очень жажду хотя бы попытки Уманга защититься от несовместимого с его благородной миссией действия — мол, я не могу, мол, я хороший и все такое... Да, Фея могла шантажировать лучшего ученика, отказать в помощи, в общем, заставить каким-то образом, но... Добрый ученик даже не почесался: сказали выкопать прах — выкопаю и принесу, сказали посадить дерево на могиле бобра — посажу... А когда захочется отдохнуть, мы кошек пойдем убивать, ага...

Третья часть игры, которую можно было бы неофициально назвать *«Обитель зла: Апокалипсис»* — превосходит две предыдущие по скучности и обе игры по нелогичности. Уж сколько раз твердили миру, что к интерактивности, возможности умереть и прочим динамичным моментам геймплея в дискретных квестах с панорамными движками нужно относиться крайне осторожно!.. А разработчики, издатели, или кто там еще причастен к формированию геймплейной архитектуры игры — вообще к подобным предостережениям не отнеслись. То есть абсолютно... В результате хождение по вражескому замку (да, Темный Легион силен и непобедим) превращается в парад сейвов. Случайно тыцьнув не туда, игрок рискует увидеть скетчик, на котором изображен Уманг с поникшей головой, связанными руками и стражником за спиной. Game Over. Конечно же, и элементы интерактивности в игре имеются — новое веяние в адвенчурном государстве! — но, если за две предыдущие игры они ни разу не встречались, как я смогу понять, что в данный момент меня засунули в жесткие временные рамки?! А где-то там, на троне, сидит злой-презлой Дурад (вот имечко-то! — никак всем коллективом придумывали) и потирает жирные зловещие лапки в предвкушении поражения несчастного лучшего ученика с таким же звучным, исконно славянским именем Уманг...

Что характерно, в третьей части игры графические прелести куда-то ретировались, оставив игрока один на один со Злом. Вернее, с одним из его проявлений — непроработанными последними локациями игры...

Музыка есть, но от нее ни холодно, ни жарко. И даже почесаться не хочется.

Озвучка ниже среднего. У главгероя и вовсе ужасная.

Отмазка #3

Мопед не мой, я только объяву...

Знаете, а ведь игра вышла еще в марте, а обзор по ней я написал только сейчас. И сейчас мне срочно нужно каким-то образом отмазаться, чтобы доказать читателю свою профпригодность...

«Вот почему ты оперативно не написал?» — спросит читатель.

И тогда я отвечу: «Знаешь, а ты ничего не потерял...»

Разработчик: Software Industry
Издатель: 1С
Жанр: подделка под RTS
Системные требования: 1 ГГц; 256 Мб ОЗУ; 32 Мб видео; отсутствие здравого смысла.

Lar

МОНГОЛ

666 мегабайт

Именно столько потребовала от моего жесткого диска игра **«Монгол. Война Чингисхана»** при инсталляции... Теперь я понимаю — это был Знак. Высшие силы предупреждали — не ставь, не связывайся, не теряй веру в человечество... Знак, кстати, был не первый... Должно ведь было меня смутить то, что игра использует движок первого «Блицкрига» (!), или то, что на сайте разработчиков **Software Industry** (специализирующейся, кстати, на квестах-адвенчурах) ни слова, ни пол-слова нет о разработке этой эпохальной RTS. Последним проектом значится игра «Летающий Коротышка», с краткой аннотацией: «Это трехмерная развивающая игра для детей, состоящая из различных игровых задач, связанных единым увлекательным сюжетом. В роли Летающего Коротышки игрока ожидают разнообразные приключения»... А о «Монголе» — тишина...

Оно и не удивительно... Если б я сделал ТАКОЕ, я бы вообще потребовал от издателя полного инкогнито.

Война тараканов

Итак, по порядку. Первое, «Монгол» выглядит немногим лучше Age of Empires II 1999 года. Давно почивший в бозе движок первого «Блицкрига» предлагал, в первую очередь, сочетание трехмерной техники со спрайтовой пехотой, особо акцентируя внимание именно на танках. У монголов и прочих, ясное дело, танков не было, поэтому взор наш здесь будут услаждать толпы уродливых спрайтовых воинов, конных и пеших. Технику, впрочем, иногда дают, катапульты всякие и прочее... Но видели бы вы, как эти самые машинерии тут выглядят! Эти убогие модельки выглядят не лучше, а даже хуже своих спрайтовых «коллег»! Вообще, как надо было постараться, чтобы в сущности неплохой, хоть и устаревший движок выдавал столь убогую картинку (много хуже, чем в оригинальном «Блицкриге»!) — загадка для меня...

Впрочем, ладно, чего уж там, не графика ведь главное — правда? Увлекательный геймплей может заставить забыть об устарелости графики на десять лет.

Угу... Вернитесь к подзаголовку... Происходящее на экране «действо» выглядит именно так. Знаете, когда заходишь ночью на кухню, включаешь свет, а они во все стороны... Вот примерно так ведут себя ваши воины, стоит отдать им простейший приказ. Лошади, скачущие боком. Стрелы, похожие на плевок (и визуально, и по убойности)... Все это я могу хотя бы понять, но почему, стоит мне приказать своим доблестным войскам двигаться в указанную точку, как они рассыпаются в чудовищном хаосе? Одни поскакали направо, другие налево, третьи вообще в обратную от указанной сторону... На полпути половина из них забудет, куда ехали, и остановится там навсегда. О pathfiding`е местные юниты не слышали ничего и никогда. Часто бывает, что сдвинуться на десяток метров — для них неразрешимая задача...

Но вот, слава богу, какая-то часть отважных воинов, сплотившись... Эм... В буквальном смысле этого слова. Бойцы спокойно проходят друг через друга, и таким вот табуном из десятков склеенных всадников и переходящих одна в другую лошадей предпочитают передвигаться... Особенно комично смотрится, когда десятки конников спокойно в три колонны форсируют ручейки, называемые здесь реками, по мосту, на котором два козла не разминутся.

Но стоит встретить противника, как ситуация преображается! Возможно, я излишне строг к «Монголу» — все-таки определенный кайф был. Увидев здешние сражения, я смеялся минуты две, еще и Ягуара с Бато позвал, чтоб и их порадовать... Дальше смеялись уже втроем...

Ничего более отвратного и идиотского я не видел в жанре никогда! Вообразите себе: вот, получив приказ атаковать, десяток наших (рыжих) воинов съезжаются к указанному врагу (который, ради тараканьего колорита, черный), занимают ту же клетку, что цель, и там происходит нечто невразумительное. Что именно — нам за десятком слившихся лошадиных крупов не видно, но у всех отнимается жизнь. Остальные вояки, рассредоточившись по местности (сами понимаете, приказ атаковать сконфузит то, что заменяет местным ИИ, куда больше, чем просто «следовать»!), занимаются своими делами.

Половина стоит и ничего не делает, не обращая внимания на противников, проезжающих СКВОЗЬ них. Четверть потерялась по дороге и теперь стоит черт-те где, ничем не интересуясь, а еще четверть хаотично перемещается по «полю боя», иногда кого-то атакуя. Время от времени кто-то падает и умирает, хотя отчего — неясно. Во-первых, потому что анимация ближнего боя практически отсутствует; во-вторых, потому что противники часто занимают с нашим юнитом одну клетку — и их не видно. (Думаете, юнит, за которым враг «спрятался», будет его атаковать? Наивные...) Самое же страшное, когда вражеских конников остается один-два, и они носятся се-



бе мимо и сквозь не обращающих на них внимания «наших»... Это такая мини-игра — попади мышкой в нечто, что двигается по монитору с безумной скоростью, большую часть времени прячась за твоими воинами... Впрочем, то, что вы прикажете что-либо, еще не означает, что приказ будет выполнен. Скорее всего, большая часть подчиненных «в пылу боя» приказ проигнорирует, а треть вообще поедет в сторону, обратную указанной. Управляемости в местных потасовках — ноль. Стратегии-тактики — ноль. У кого больше воинов-тараканов — тот и победил.

Знаете, в чем секрет? Их у вас ВСЕГДА больше, чем у противника.

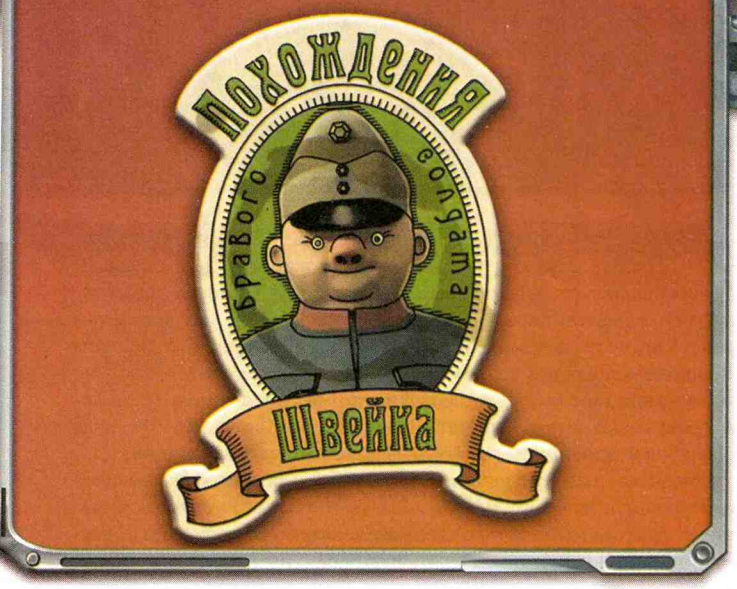
Дерьмо

Оно самое.

Это не стратегия — это вообще не игра. «Халтура» — слишком мягкое слово для этого убожества, собранного за два месяца на коленке силами пяти разработчиков... Ну, или за месяц силами десяти. Пункта «Авторы» в меню нет, ручаться не буду.

Невероятная дрянь, ставящая новый рекорд убогости игр «по фильму». Впрочем, и к фильму Сергея Бодрова эта мерзость тоже не имеет никакого отношения. Разве что если считать таковым пару видеовставок из него, да единственную загрузочную картинку...

Lar



Разработчик: Lazy Games
Издатель: 1С
Жанр: Quest
Системные требования:
✓**минимальные** — 500 МГц, 256 Мб ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта, 1,5 Гб свободного места на жестком диске;
✓**рекомендуемые** — 800 МГц, 512 Мб ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта, 1,5 Гб свободного места на жестком диске

Странное, однако, сравнение, — многозначительно произнес Бретшнейдер. — Сначала говорите о Фердинанде, а потом о торговце скотом.

— А какое тут сравнение, — возразил Швейк. — Боже сохрани, чтобы я вздумал кого-нибудь с кем-нибудь сравнивать! Вон пан Паливец меня знает, верно ведь, что я никогда никого ни с кем не сравнивал? Я бы только не хотел быть в шкуре вдовы эрцгерцога. Что ей теперь делать? Дети осиротели, имение в Конопиште без хозяина. Выходить за второго эрцгерцога? Что толку? Поедет опять с ним в Сараево и второй раз овдовеет... Вот, например, в Зливе, близ Глубокой, несколько лет тому назад жил один лесник с этакой безобразной фамилией — Пиндюр. Застрелили его браконьеры, и осталась после него вдова с двумя детьми. Через год она вышла замуж опять за лесника, Пепика Шалловица из Мыловар, ну, и того тоже как-то раз прихлопнули. Вышла она в третий раз опять за лесника и говорит: «Бог троицу любит. Если уж теперь не повезет, не знаю, что и делать». Понятно, и этого застрелили, а у нее уже от этих лесников круглым счетом было шестеро детей. Пошла она в канцелярию самого князя, в Глубокую, и плакалась там, какое с этими лесниками приняла мучение. Тогда ей порекомендовали выйти за Яреша, сторожа с Ражицкой запруды. И — что бы вы думали? — его тоже утопили во время рыбной ловли! И от него она тоже прижила двух детей. Потом она вышла замуж за коновала из Воднян, а тот как-то ночью стукнул ее топором и добровольно сам о себе заявил. Когда его потом при окружном суде в Писеке вешали, он укусил священника за нос и заявил, что вообще ни о чем не сожалеет, да сказал еще что-то очень скверное про государя императора.

— А вы не знаете, что он про него сказал? — голосом, полным надежды, спросил Бретшнейдер.

— Этого я вам сказать не могу, этого еще никто не осмелился повторить. Но, говорят, его слова были такие ужасные, что один судейский чиновник, который присутствовал там, с ума спятил, и его еще до сих пор держат в изоляции, чтобы ничего не вышло наружу.

Я.Гашек, Похождения бравого солдата Швейка

* * *

Эх, хорошо все-таки писать в МИК, в каком другом месте рецензия — 2500 знаков, и попробуй, значится, толково игру в таком объеме разобрать во всех аспектах. Что можно написать на столько знаков? Тьху! Чепуху только всякую. А у нас — места много, пиши не хочу, можно на жизнь жаловаться, про ДЗВР, вот, тоже... А можно Гашека на 1500 знаков цитировать, вместо вступления.

Зачем? Ну, надо же дать понять людям, не знакомым с первоисточником, что такое НАСТОЯЩИЙ Швейк, раз уж выпало писать про поддельного.

* * *

Да-да, именно поддельного! Давно, давно уже пора понять, что игры такого толка делаются не из любви к классическим героям, а из-за желания нагреть руки на их славе. Ведь это — лучший способ сделать дешевую посредственную игру, которая гарантированно продастся за счет почитателей оригинала, причем соответствие его букве и духу — дело десятое. Ну замените в названии фамилию «Швейк» на какую-нибудь другую — и кому он нужен будет, этот очередной рисованный квест? Кто обратит на него внимание, почему? А так — какая-никакая аудитория гарантирована.

Конечно, дословный, и даже просто адекватный пересказ гениального социально-сатирического романа немаленького объема, средствами игровой индустрии — задача еще та... Практически невыполнимая, скажем так, задача, требующая недюжинного мастерства, таланта, граничащего с гениальностью и просто огромной работы. Девелоперы из *Lazy Games* не стали заморачиваться и подошли к проблеме проще, весьма беспардонно переписав Гашека под свои нужды.

«Не правда ли, странно, что такому идиоту все сходит с рук? А знаете почему? Нет? Мы вам расскажем!» — обещает аннотация на обложке диска. И таки да, расскажут... Ой расскажут...



Швейк ведь тем и хорош, что далеко не так прост, как кажется, считать его дураком — большая ошибка, он крепко себе на уме, что, впрочем, не многие замечают за непоказным простодушием и удивительным умением влипать в истории.

Принимать на веру его «официально засвидетельствованный идиотизм», в котором он заверяет всех до единого наделенных властью персонажей, в чьих глазах быть умным крайне невыгодно, а зачастую, просто опасно для жизни — нельзя. Но что за этим стоит? Разоблачение прогнившей репрессивной системы, и любой власти, стоящей на насилии вообще? Призыв сложить оружие и задуматься? Или мысль, что быть дураком в этом сумасшедшем мире, несущемся прямиком в кровавую мясорубку Первой Мировой — пожалуй, лучшее проявление здравого смысла?



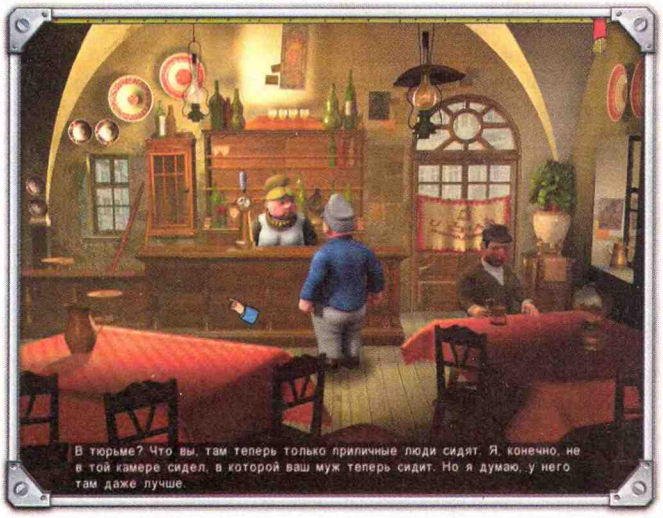
Ой, не смешите мои тапочки! Кому все это сейчас нужно!

Разработчики нам сейчас раскроют глаза! Они нам, вон, и на коробочке, честно признавая, что игра «по мотивам», обещают «новый взгляд на приключения знаменитого героя».

Значит так, суть в том, что Швейк — тссс... Никому ни слова — *шпиен африканский*! Угу. Борется за свободу Чехии! Ведет сложную подпольную деятельность, прикрываясь маской идиота... Все, что происходит с нашим героем, происходит неспроста... Вы что думали, это Жизнь, во всем ее многообразии и бурлении, вместе со своим вечным спутником Слепым Случаем, принявшим форму административного безумия выжившей из ума и чуждой народу власти, вели Швейка по череде курьезных ситуаций? Наивные! Ничего вы не знаете о жизни! Все это — четкий план матерого разведчика, умело добивающегося своих целей и хохмящего на публику.



Уловили?



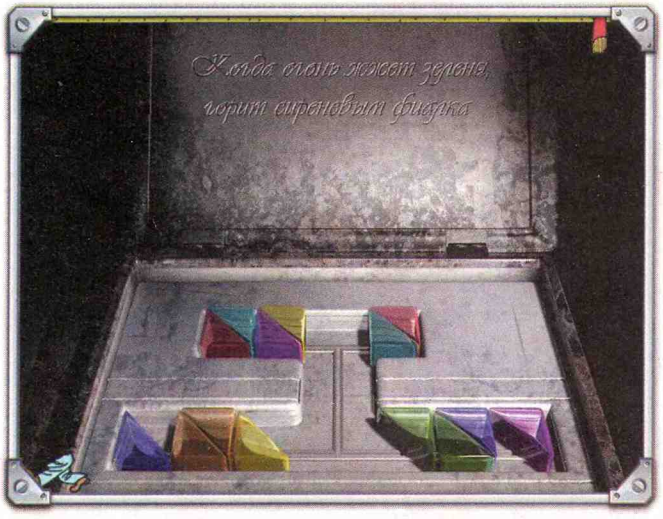
Миром, жизнью и случаем правят Большие Люди, спецслужбы, борьба группировок, секретные документы, темные тайны прошлого и прочие такие же серьезные вещи.

Стоит игроку понять, какой «новый взгляд» предлагают разработчики, как становится грустно, скучно, тоскно и совершенно не интересно.

А знаете почему?

Потому что такая подача прямо противоречит основному посылу книги. Автор сценария может смело писать про себя: «Антигашек», и будет совершенно прав.

Роман-то был именно о том, что такие вот умозрительные конструкции — чушь собачья, пожалуй, Гашек высмеял бы эту игру, будь она его современницей...



Ничем они не правят, всего они боятся. Подковерная борьба, в конце концов, не стоит ничего, и ни к чему не ведет. А вся их власть стоит на глупости, и стоит народу проявить Здравый Смысл, как...

«Похождения бравого солдата Швейка» (книга) — гимн Здравому Смыслу.

«Похождения бравого солдата Швейка» (игра) — смешная попса, с «авантюрным сюжетом», паразитирующая к тому же на глюках имперского общественного сознания.

Что же, разработчики не понимали, что профанируют саму идею «Швейка»? А знаете что, наверное, не понимали...

* * *

Сдается мне, что вы симулянт! — обрушился на Швейка другой доктор.

— Совсем не симулянт, господа! — защищался Швейк. — Я самый настоящий идиот. Можете справиться в канцелярии Девяносто первого полка в Чешских Будейовицах или в Управлении запасных в Карлине.

Короче, Швейк — не настоящий. Такое ощущение приходит сразу и далее только усиливается.



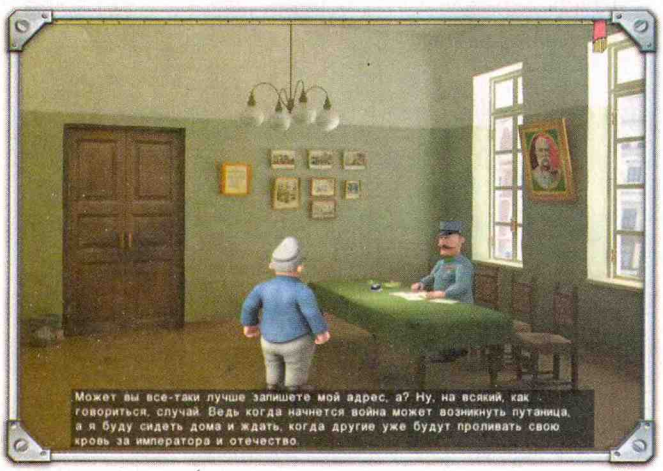
Вроде бы и пани Мюллерова встречает нас словами: «Убили, значит, Фердинанда-то нашего». Вроде и агент-провокатор тайной полиции Бретшнейдер сидит в пивной в надежде подбить кого-нибудь на «изменнические» разговоры…

Однако как-то все это…

Даже до того, как вскрывается шпионская подоплека, понимаешь, что-то не так.

Нет ни искрометности, ни блестящего юмора романа.

Нет, юмор местами даже неплох, но… То же и с диалогами, Швейк, его жизненные истории в тему, на любой случай… Где все это? Большинство реплик главного героя по поводу активных предметов суть простая констатация факта: при виде, например, бутылки, он так и скажет — «бутылка», ну, может еще уточнить при повторном клике — «пустая бутылка».



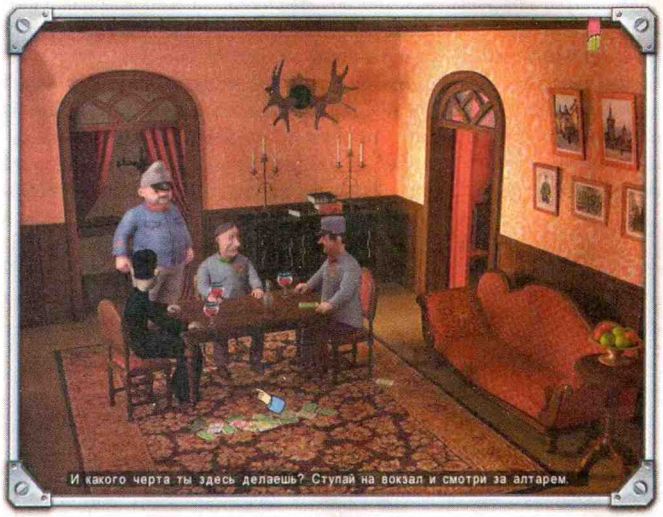
Назвался груздем — так полезай в лукошко, так?

Местные же юмор и диалоги не соответствуют уровню литературного первоисточника совершенно.

Графическое исполнение «типа под Йозефа Ладу» (иллюстратор первого издания)…

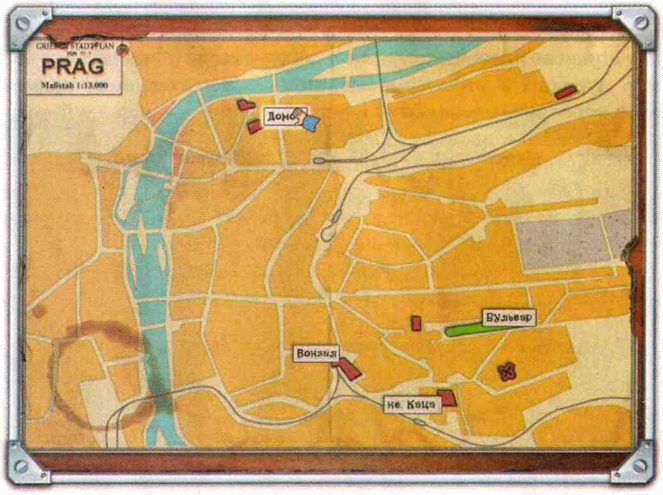
Ну, во-первых, где вы у Лады видели такого откормленного Швейка с носом-пятачком и маленькими поросячьими глазками? Да и все прочие персонажи…

Вечный бич наших игр — озвучка… Да, голоса неплохи… Но все прочее… Скорбные мелодии одинокого граммофона да звуки из какой-то из стратегий GSC на улице…



Графика — разрешение 800-600, нужно еще что-то объяснять?

Скучные, иногда совершенно нелогичные загадки, вся суть которых сводится к последовательному перемещению между персонажами и их закликиванию, а иногда и к злостному пиксель-хантингу (попробуй, например, без подсказки найти щель в сундуке Швейка, где он прячет перфокарту для чтения шифрограмм!).



По-военному скупое количество локаций...

Сами они, кстати, маленькие и безжизненные, главным цветом в них является серый…

Пожалуй, именно этот цвет лучше всего характеризует впечатления от игры…

* * *

И это «Швейк»? И это авторы «Трех белых мышек»? Жульничество!

P.S. Кстати, ЭТО еще и умудряется глючить, случается, что скрипты не срабатывают, а персонаж «зависает» после определенного действия… Даже патч уже вышел (к рисованному квесту… дожились).

Взять можно здесь: **http://enzi.questzone.ru/showfiles.php?game_id=1123**.

P.P.S.

— Без жульничества тоже нельзя, — возразил Швейк, укладываясь на соломенный матрац. — Если бы все люди заботились только о благополучии других, то еще скорее передрались бы между собой.

Copyright © 2005 Nikita. © Продюсерский центр Игоря Матвиенко. © Українське Музичне Видавництво. © BMG Russia. © НП "НААП". © ООО "Мейнстрим Продакшн" 2005. © "Чесна музика" Усі права захищені. Вищезгадані товарні знаки є власністю їх володарів.

JAVA ІГРИ

Авто Гонки
Квести
Аркади
Стратегії
Платформери
Для повнолітніх
Стрілялки
Азартні
Логічні

9 грн. відправляй SMS з кодом на номер 7220

При замовленні будь-якої гри Ви отримаєте WAP-посилання. Завантажте його, щоб отримати перелік ігр відповідного жанру. Якщо Ваша модель телефону не підтримує зазначену гру, Ви зможете закачати будь-яку іншу, із отриманого переліку

СУПЕР ПРОПОЗИЦІЯ! 1 SMS = 3 JAVA ГРИ

відправляй SMS з словом PLAY на номер: 106025

код 3170 — МАУГЛІ — Остальні
Допоможіть хлопчикові із джунглів виграти це нелегке змагання й одержати титул самого спритного мешканця джунглів.

код 3250 — SUBMARINE — Аркади
Ми всі живемо в жовтій субмарині. Контролюй глибину субмарини, що б не потрапити на підводні рифи.

ГОТЕЛЬ "КАЛІФОРНІЯ" — для повнолітніх

Чи не мріяли Ви під Новий рік постукатися у двері готельного номеру, де живе дівчина, і обслужити її? Це не те, про що ви подумали, хоча…

НЕПЕРЕДБАЧЕНІ ПОСАДКИ — аркади

Три різні місії, у кожної з яких та сама ціль: потрапити на літак, нейтралізувати терористів і взяти літак під свій контроль.

код 3010 — ТОКСІ -ВІЙНА — Платформери
Поринь у віртуальний світ Токсичних воїнів, і ти уже не зможеш відрізнити реальність!

код 3090 — ВОДНІ ПЕРЕГОНИ — Спорт
Пориньте в захоплюючий і динамічний світ гонок на водних мотоциклах.

код 3190 — ПОКЕР-ТЕХАС — Азарт
Покер – сама популярна карткова гра. Ціль: Краща п'ятикарточна комбінація карт!

код 3270 — ДОРОГА В НІКУДИ — Гонки
У майбутньому, автомобіль стане єдиним другом людини, що вирішила кинути виклик ворожому середовищу. А доля людини буде залежати від кількості куль у його гвинтівці…

ФУТБОЛЬНИЙ БАР — спорт

Всі знають, що у футбол грають на полі, але ми покажемо тобі щось зовсім нове…..

ДОРОГА ЯРОСТІ — гонки

Якщо ти мрієш про швидкість, якщо ти утомився від нескінченних черг і нудних пробок, тоді ця гра саме для тебе.

код 3030 — MISSONIGHTS — Платформери
Це гра з битвами, квестами й магією. Дівчина з таємного ордену лицарів повинна перемогти злісну королеву, скинути її із трону

код 3110 — GALENA — Аркади
Дія гри відбувається в далекому майбутньому. Іде війна між двома кланами роботів.

код 3210 — КОЛОБОК — Логич-аркади
Візьміть борозни пр… тобто клавіатуру телефону у свої руки й допоможіть Грудці тіста в його пригодах.

код 3290 — ПРИГОДИ ДІНО — Квести
Вільям — учений, який одержимий ідеєю знайти яйця динозаврів. Звичайно, це зовсім не подобається самим динозаврам; якщо він їм попадеться, це буде коштувати йому життя…

ЗАГУБЛЕНИЙ У КОСМОСІ — космос

Космічний Мандрівник переборов тисячі миль у космольоті. І все це тільки, щоб вийти у відкритий космос і втратити свій корабель!

САНТА- КЛАУС: БОЖЕВІЛЬНА НІЧ — аркади

Як ви здогадалися, прийшов час Санти. Подарунки, багато подарунків - і все потрібно встигнути за одну ніч. Санта-Клаус робить людей щасливими.

код 3050 — ІНКИ ПРОТИ ЧОРНОБИЛЯ 2 — Стрілялки
Знищіть юрби мутантів, пройдіть крізь лабіринти загадкових підземель та здолайте головного монстра

код 3130 — РЕАКТОР — Стратегії
Ворожі гуманоїди вирішили використати шанс для вторгнення на Землю. Спробуйте зупинити їх!

код 3230 — ЭКСКРЕМЕН — Платформери
Ви управляєте брудним, смердючим Супер Героєм. На якого очікує нелегка подорож по світу Каналізації!

Код 3310 — VIRUS HORROR — Стрілялки
Захоплююча гра в стилі " стрілялка-ужастік "! Ви зіштовхнетеся з таємничими загадками, могутньою зброєюа саме головне із заплутаним і захоплюючим сценарієм.

ФОТОГРАФ — рольові ігри

Хочеш знімати дівиць-фотомоделей? Ти можеш зробити тільки З чорнових знімків, тому що ти — майстер, у якого немає права на помилку.

ТЕРОРИСТИЧНИЙ ГАЗ — рольові ігри

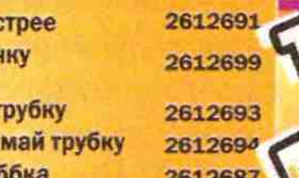
Жартівлива іграшка, у якій Ви можете зайнятися боротьбою проти світового тероризму! Терор використовує газ як основну зброю. Ви–буш-Молодший…

код 3070 — КАБАН — Логічні аркади
Головний герой гри – кабан, який шукає жолудь, їсть їх і рятується від мисливця.

код 3150 — DINO — Аркади
Допоможи динозаврам вижити в цьому важкому світі. Але пам'ятай, що навкруги багато браконьєрів і різних ворогів, які будуть заважати.

код 3350 — DARKDAWN — Аркади
Головна героїня гри— визнаний Майстер зі складу космічних збройних сил. Якось, прокинувшись ранком, вона виявляє, що усі корабелі, які зустрічаються на її шляху, стали її ворогами.

код 3330 — SHADOWSWORD — Платформери
Ти Червоний Ніньзя. Одного разу ти прокидаєшся й виявляєш, що Імператор убитий. Ти відправляєшся на пошуки того, хто це зробив.

КУТОВІ УДАРИ — спорт

4 роки очікування. 32 гідні команди. І лише один чемпіонат світу! Чемпіонат світу з футболу можна вважати відкритим

БЕШКЕТНИЙ ПРОФЕСОР — аркади

Бешкетний Професор незаслужено залишив двох дівчат, після уроків на додаткові заняття…

НАВІЩО ВИТРАЧАТИ СВІЙ ЧАС І ГРОШІ НА ПОШУК ПОПУЛЯРНИХ

відправляй SMS з словом KATALOG на номер: 7224

JAVA-ІГРИ
МЕЛОДІЇ
MP3
ТЕМИ
ВІДЕО



Заначай унікальний каталог всього за 1.50 грн.
Обирай будь-який контент та замовляй одним натисканням кнопки!
ЯСКРАВИЙ КАТАЛОГ ЗАВЖДИ У ТВОЄМУ МОБІЛЬНОМУ, ПЕРЕГЛЯДАЙ ЙОГО КОЛИ ХОЧЕШ - БЕЗ ПІДКЛЮЧЕННЯ ДО ВАП!

mp3 будильники

відправляй код на номер 7227

Просыпайся, отрывай попу от кровати!	2611664
Встань, я тебя умоляю…	2613213
Буду звонить, пока не кончится батарейка!	2611656
Пора-пора-пора вставать!	2611662
Вставай-вставай! (канкан тіх)	2611657
Слишь один или вдвоем…	2612377
Сколько можно дрыхнуть?	2612376
Полжизни спишь, скотина! Вставай и - на работу!	2611660
По-о-одъё-ё-ём!	2611661
9..8..7... - ПОДЪЕМ!!!	2611655
Пип-пип, хи-хи!	2611659

кумедні дзвоники

відправляй код на номер 7227

Котёночек, ответь, пожалуйста…	2610236
Спасите!!! В меня звоня-я-я-я-ят!!!!	2611477
Тебе звонят, ты чё, не слышишь, опять на ком-то громко дышишь?	2611463
Але, барышня, Смольный!	2612302
Ух ты, звоночек!	2612335
Кажется кто-та званит	2612310
Возьми трубку, пожалуйста	2610245
Зай! Ответь мне скорей на звонок!	2611352
Приходите завтра!	2610363
Что вы, мужчина, меня всё время трогаете?	2610307

КОЛЬОРОВІ КАРТИНКИ

ВІДПРАВЛЯЙ КОД НА НОМЕР 105025




2611242



2638445


2640834



2641591


2630916


2618449



2626603


2648571


2643005


2630286



2635631


2613390


2610687


2618443


2626026



2631308



2630228


2611244


2648580



2648589

СУМІСНІСТЬ при замовлені картинки з отримуй ще одну в подарунок

КОЛЬОРОВІ КАРТИНКИ: Alcatel, Nokia, Panasonic, Sony Ericsson, Sagem, Samsung, Siemens, Pantech.

Гламурний годинник на мобільному!

відправляй код на номер 106025


2641396


2643337


2641418


2643339


2641375

БУДЬ ОРИГІНАЛЬНИМ В КОЛІ ДРУЗІВ!


2641423


2643311


2641426


2641380


2643325

ПРИКОЛЬНІ ДЗВІНКИ ВІД МІШИ ГАЛУСТЯНА

ВІДПРАВ КОД ДЗВІНКА НА НОМЕР: 7227



Похмельная мобила	2612688
Трубочку возьмите быстрее	2612691
Дорогая возьми трубочку это Мишаня звонит	2612699
Эй дарагой паднимай трубку	2612693
Эй звонит кто-то паднимай трубку	2612694
Падднимите пжста трубка	2612687
Значит так, если не возьмешь трубку	2612701
Кто трубку не возьмет тот Киркоров	2612686
Давай трубку бери, елки-палки..	2612698

ХАРАКТЕР обранця

Хочеш довідатися про всі плюси й мінуси характеру своєї половинки?
Відправ SMS-кою слово:
NRAV
та через пробіл номер місяця його або її народження (від 1 до 12)
на номер: 105025 Наприклад: NRAV 11

ОСВІДЧЕННЯ У КОХАННІ

Хочеш покорити серце коханого або коханої? Найкращі та пристрасні освідчення у коханні



ОСВІДЧЕННЯ ДІВЧИНІ відправ SMS-кою слово - ZOOW

на номер: 105025

ОСВІДЧЕННЯ ХЛОПЦЮ відправ SMS-кою слово - ZOOM

ТЕЛЕФОННІ ПРИКОЛИ



Замов собі та перешли друзям самі смішні й дотепні телефонні приколи

ВІДПРАВ СЛОВО COMIC НА НОМЕР 105025

Бажаєш познайомитись?

«Мобільні Знайомства»
Відправляй SMS-кою слово:
MZA
на номер:
7222

- флірт,
- серйозні стосунки,
- SMS-спілкування.

Вартість відправлення SMS - 50 коп (з ПДВ, без ПФ)



ІНСТРУКЦІЯ

Щоб отримати обране замовлення на телефон, відправте у тексті SMS його код на відповідний сервісний номер. У відповідь надійде замовлення або WAP-посилання. Завантажене замовлення збережіть в телефоні.

JAVA-КАТАЛОГ: При замовлені java-каталогу, Ви отримаєте WAP-посилання. Завантажте та збережіть JAVA-каталог в пам'яті телефону. JAVA-каталог доступний до перегляду у будь-який час. Вибране замовлення формується та відправляється автоматично.

Увага! Щоб скористатися отриманим WAP-посиланням, на телефоні має бути активований WAP, та внесені відповідні настройки. WAP–посилання дійсне протягом 24-годин з моменту його отримання. Використання WAP оплачується окремо, згідно тарифів оператора. У випадку помилкового замовлення, послуга вважається наданою. Актуальність наданої інформації гарантується протягом двох місяців з дня її опублікування.

Вартість відправлення SMS: на номер **105025** – 5 грн, на номер **106025** – 16 грн, на номер **7220** - 9 грн., на номер **7224** - 1,5 грн., на номер **7227** – 12 грн.; Ціни подано з ПДВ, без ПФ. Послуги надаються абонентам UMC JEANS, КИЇВСТАР, DJUICE, BEELINE. Тільки для повнолітніх. Сервісна підтримка: (044) 251-19-10 (9.00-18.00 у будні) ТОВ „Нікіта Мобайл Україна", Київ, пр-т 40-річчя Жовтня, 100/2

СУМІСНІСТЬ:
MP3: Alcatel: OT756, OT757; Nokia: 6230, 6630, 6170, 7270, 6680, 6681, 6260, 6670, 7610, 7260, 3230; Motorola: E398, V25, C650, V180, V300, V500, V535, V600, V3, V80; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800. **ГОДИННИКИ:** Nokia: 3230, 3600, 3620, 3660, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N-70, N-Gage, N-Gage QD

ЗАТ "УКРАЇНСЬКИЙ МОБІЛЬНИЙ ЗВ'ЯЗОК", ліц-я ДЗ АА №75189 від 29.12.04; ЗАТ "КИЇВСТАР Дж.Ес.Ем", ліц-я ДЗ №009503 від 12.04.01; ЗАТ "УКРАЇНСЬКІ РАДІОСИСТЕМИ" АВ №120093 від 16.09.06р

Lar

АГРЕССИЯ

Разработчик: Lesta Studio
Издатель: Buka Entertainment
Жанр: RTS
Системные требования:
1,7 ГГц; 1 Гб ОЗУ; 128 Мб видео; 3 Гб свободного места на жестком диске.

* * *

Все ж таки этот год — просто-таки до неприличия урожаен на отличные стратегии. То гениальный *Supreme Commander* явится, то гламурно-вылизанная до блеска третья часть C&C выстрелит, то *World in Conflict* (см. обзор в следующем номере) громыхнет, второй *Medieval*, с аддоном — что бы там ни говорили... И это ведь еще не все... вон, грядет к концу октября *Universe at War*, аддон к Supreme Commander'у, обещающий массу интересных нововведений (в том числе еще одну игровую фракцию), опять же... Не потеряться на таком фоне — та еще задача, проект должен быть по крайней мере оригинален. Вот питерская *Lesta Studio*, например, вознамерилась покорить рынок, создав «наш ответ Total War» — оригинальную RTS **«Агрессия»**.

Нам обещали «двухуровневый» геймплей, в котором мы на стратегической карте руководим государством, а-ля «Виктория», но в случае сражения — перемещаемся на тактическую карту провинции, и руководим уже непосредственно боем. Обещали уникальную систему исторических персонажей, управляя которыми, собственно, мы и будем влиять на развитие государства, уникальный исторический период — эпоху тотальных войн (1910-1950 гг), четыре технологических эры... ах да, чуть не забыл — полную разрушаемость на тактических картах.

И знаете что, ВСЕ свои обещания разработчики выполнили!

А вот что из этого получилось? Ой, что из этого получилось... Просто мама дорогая, что из этого получилось...

* * *

Агрессия — настоящий подарок для гейм-журналиста. Нет, играть в нее — невыносимо нудно, но вот писать о ней... Ей Богу, чувствуешь себя ребенком в конфетной лавке, глазки бегают, куда не глянь — всюду лажа, которую можно и нужно смачно обругать, и если и есть какая проблема — то исключительно проблема выбора, за что же, блин, хвататься в первую очередь...

Причем раскрывает свой, скажем так, потенциал игра постепенно, по началу все кажется очень вкусным и многообещающим. Вот карта Европы, разбитая на провинции, вот четыре великих государства (Англия, Франция, Германия и Россия) на выбор, вот еще четыре (Австро-Венгрия, Италия, Испания и Турция) неигровых участника передела европейского пирога. Вот различные аспекты жизни вашего государства: политика, экономика, дипломатия, управление делами городов, зависящее от политических воззрений жителей. Вот около двух десятков построек, которые можно возводить в провинциях. Вот система игровых персонажей, позволяющая нанимать реальных исторических личностей и использовать их способности на благо своего государства.

Вот шанс переписать историю двадцатого века, в конце концов!

Словом, по первым впечатлениям, возможностей — масса, и все они выглядят очень аппетитно...

Но стоит чуть детальнее распробовать блюдо, приготовленное из таких, казалось бы, интересных по отдельности компонентов, как становится понятно, что...

Кстати, к самому рецепту претензий нет... Что-то, причем весьма толковое, из этого могло бы и получиться... Но, продолжая кулинарные аналогии, вся беда именно в том, как это блюдо для нас готовили — повара побросали ингредиенты в одну большую кастрюлю, не моя, и не чистя, не заботясь о пропорциях и предварительной подготовке, мол, и так сойдет — все равно все в желудке будет.

Вы желаете есть образовавшееся в итоге варево?

* * *

То, что **глобальный стратегический режим** — редкой развесистости клюква, я начал подозревать к исходу первого часа игры.

Что именно вызывало во мне эти все усиливающиеся с каждой минутой подозрения, перешедшие в конце концов в уверенность?

Ну, возможно, например, чрезмерно упрощенная *экономика*, в которой существуют только два крайне абстрактных ресурса — «*промышленность*» и «*образование*», производство которых запросто регулируется двумя ползунками занятости населения в меню управления городом (третий отвечает за «уровень жизни», понижающий недовольство и увеличивающий скорость прироста населения), причем, никаких ограничений не существует. Девяносто процентов населения города занимается «производством», а нам нужно побольше «образования»? — никаких проблем, просто перетаскиваем ползунок, и вот бывшие рабочие и мастера занимают кафедры и кабинеты и начинают усиленно просвещать (сравнивать это с социальной системой той же «Виктории» — просто не хочется). Причем, даже эту манипуляцию вам не придется проделывать часто, по сути, определив в начале игры три самых населенных в стране города, и максимально сконцентрировав два из них на производстве «образования», а один — «производства» (производство «производства» — тьху!), вы можете забыть об управлении экономикой навсегда, изредка подкручивая, разве что, «уровень жизни», ради снижения недовольства.

На том весь здешний менеджмент и заканчивается... Хотя нет, соврал, можно ведь еще повозводить в провинциях около двух десятков зданий, большинство из которых укладывается в довольно простую схему «завод один»-«завод два»-«завод три».



Никаких принципиальных изменений в *устройстве государства* вы сделать не можете, да в предлагаемой игрой схеме они и не нужны. Единственный способ потратить ресурсы с толком — строить побольше войск, не обращая внимания на прочее. Ну, еще иногда расходовать крупные суммы «образования» на исследования новых технологий, причем, опять же, все «гражданские» исследования — совершенно бесполезны. Делайте упор на исследование новых видов бронетехники и авиации, больше ничего не нужно. В крайнем случае, украдете все прочее при помощи персонажа-шпиона, благо это совсем не трудно...



Не многим лучше и местная *внешняя политика*, начнем с того, что все государства, кроме вышеназванной «большой восьмерки», в игре представлены как некие усредненные «нейтралы», и все, что можно с ними делать — завоевывать. Какие там сателлиты-союзники-протекторатыы... Какая дипломатия! За нападение на нейтрала у вас разве что незначительно «ухудшатся отношения» с прочими державами, заслуживающими, в отличие от всяких там Швеций да Голландий, упоминания — вот и все. Кстати, об этих самых отношениях. Кинувшись, на первых порах, выстраивать союзы перед грядущей войной, я довольно скоро обнаружил, что занимаюсь, в общем-то, бесполезным делом. Местная *дипломатия* — еще большая абстракция, чем внутренняя политика. По сути, существует ровно один способ зарабатывать очки влияния на прочие государства в игре — специальная способность персонажа-гуманитария: раз в четырнадцать недель он может создавать произведение искусства, которое, по непонятным причинам, улучшает дипломатические отношения со всеми государствами сразу. Применяйте эту способность почаще, и будет вам счастье. Все вас будут любить и приглашать в союзы, которые здесь складываются совершенно случайно. Все. На этом дипломатия заканчивается, потому как в вашем распоряжении целых три вида дипломатических опций — объявить войну/предложить мир, предложить крайне бестолковое «торговое соглашение», и «пригласить в союз». Успех последних двух действий зависит исключительно от все того же гарантируемого гуманитариями «уровня отношений». Если вы вступите таки в союз — единственное, что это вам гарантирует, это регулярно приходящие задания-ивенты, типа «передайте своего генерала/ученого/министра на три дня союзнику за плату, или отношения ухудшатся на -10». Правда, увлекательно? Возможность осмысленно и направленно влиять на взаимоотношения между государствами равна нулю. На фоне такого «богатства» дипломатических возможностей регулярно выпадающий квест «добейтесть отношений 250 с двумя другими монархическими державами» — выглядит сущими издевательством.



* * *

Уникальная **система исторических персонажей** — пожалуй, единственное, что выглядит на этом удручающем фоне светлым пятном. Свои услуги игроку предлагают шесть классов выдающихся деятелей — на работу внутри страны ориентированы *министры*, *ученые* и *гуманитарии*, на экспансию — *генералы*, *лидеры* и *шпионы*. Именно их наем, прокачка, развитие и применение спецспособностей способны хоть на некоторое время, но заинтересовать готового уснуть от общей занудности всех прочих аспектов геймплея игрока.



Впрочем, рано или поздно приходишь к пониманию, что персонажи и их навыки тоже ни на что на самом деле не влияют. Ну наймете-прокачаете вы министра, ну повысит он в радиусе своего влияния эффективность производства ресурсов, ну есть у него скучнейшие спецспособности, типа временно повысить производство, но понизить уровень жизни («субботник»), или, снова-таки, на очень небольшое время понизить производство, но повысить уровень жизни («выходной») — дальше что? Ничего?! Интере-е-есно...

Нет слов.

Политические взгляды выдающихся деятелей и населения — тоже пустая формальность.

Можете устанавливать любой госстрой, какой вам больше нравится, хоть нацизм, хоть либеральную демократию, кстати, если сумеете найти между ними ощутимые отличия — я вас поздравляю. Мне вот не удалось. Сменить порядки в государстве очень просто — назначьте лидера с нужными политическими воззрениями главой державы — и все.

Что там думают по этому поводу ваши граждане — совершенно несущественно. Ну, в тех провинциях, где большинство придерживаются идеологии, антагонистичной новой государственной —

побузят немного. А мы им счетчик «уровня жизни» накрутим побольше, чтоб не волновались, пригоним под город гуманитария, нужных политвоззрений, и он очень быстро, усилием воли, всех перевоспитает в нужное русло.

Вот и вся политика.

Кстати, весьма забавно вот что: какой-либо привязки исторических персонажей к конкретным государствам и территориям — не существует. Вы, играя, скажем, за Россию, свободно можете нанимать себе английских министров, французских генералов, немецких шпионов и испанских писателей. Бернард Шоу, живущий и работающий под Москвой, это, поверьте, не самая психоделическая из предлагаемых игрой картин.

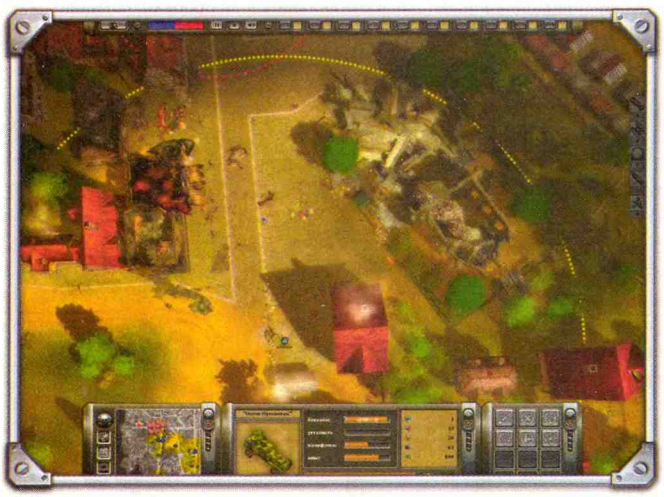
Как вам лидер Томас Манн, активно применяющий спецспособность «репрессии»? Ярослав Гашек, изучивший дополнительную профессию генерала и ведущий в бой армии Австро-Венгрии? Гитлер, усиленно шпионящий на вашей территории?

Божественные анекдоты — не находите! :)

Словом — жутко абстрактно и неимоверно скучно.

Отдельного слова заслуживают выпадающие время от времени **квесты**.

Типа, в стране голод — отдай столько-то ресурсов, или потеряешь часть населения, и все станут недовольны, или через пять дней отдавать внешний долг (оказывается!) — срочно давай сюда нехилую сумму в ресурсах, причем, если у тебя ее нет прямо сейчас — все равно накопить не успеешь...



Чемпионы по маразму, как всегда — обязательные «исторические» ивенты... Типа революций семнадцатого года (и плевать, что уровень довольства в стране зашкаливает, и мы не участвуем ни в каких войнах), или советско-польская война 1919-1921 гг (моя провинция — Польша, резко становится независимым государством и получает армию размером с мою основную, о том, что октябрьская революция была мной подавлена — вообще молчу). Сами понимаете, это не развлекает, но раздражает. Ну и на том спасибо! А то ведь, без таких раздражителей в стратегическом режиме «Агрессии» можно было бы заснуть...

Разработчики недвусмысленно предлагают нам сосредоточиться на тактических битвах...

И лучше бы они этого не делали... Но что сделано — то сделано. Итак...

* * *

И все же, и все же, будь **тактические битвы** «Агрессии» хоть капельку интересными, будь они способны хоть чуть-чуть увлечь, все вышеперечисленное было бы далеко не критично. Я сказал бы тогда, что унылый стратегический режим — всего лишь необязательная прелюдия к непосредственно боевым действиям, и...

Но, к сожалению, тактический режим игры — пожалуй, худшая ее часть.

Абсолютный дисбаланс родов войск, чудовищный искусственный интеллект, совершенно безумный pathfinding, тотальная забагованность всего и вся (игру уже прозвали «Багрессией»), отсутствие какой бы то ни было оптимизации, наконец!

Разрушаемость объектов, это, конечно, хорошо, но почему на компьютере, характеристики которого в полтора-два раза превосходят рекомендуемые требования игра, выдает 10 fps в среднем (он опускается иногда и до пяти!)?! Ребят, у меня Supreme Commander, с его-то требованиями к процессору и пропускной способности памяти, — на максимальных настройках бегает! А «Багрессия» — тормозит! У меня «Сталкер» подтормаживает изредка, разве что, если на максимальных настройках включить динамическое освещение (это его известная проблема) — а «Багрессия» с ее далеко не next gen графикой роняет fps до полной неиграбельности! Какого, спрашивается, черта, и за кого они нас принимают?!



Нет ответа...

Ну ладно, худо-бедно приноровившись к местным реалиям, вкусив прелести абсолютно неадекватного pathfinding`а... Так, об этом нельзя говорить общими фразами! То, как себя ведут здесь



юниты (в особенности — бронетехника) по получении простейшего приказа — нужно видеть... Вернее, нет, наоборот! — врагу не пожелаю этого видеть на своем мониторе! Я-то, наивный, думал, что эпоха юнитов, блуждающих в трех соснах, и предпочитающих объехать полкарты, вместо того, чтобы подождать пару секунд, пока «товарищ» освободит дорогу — в далеком прошлом, и рецидивы возможны лишь в супермаргиналиях типа того же «Монгола» (см. в этом номере)... Реальность, как всегда,

оказалась живее, ярче и неожиданней любых представлений о ней. Pathfinding и искусственный интеллект юнитов «Багрессии», конечно, получше, чем в «Монголе», но ушли не сказать чтоб далеко... Я уж молчу о архаичных затыках — типа невозможности указать пулеметчикам сектор стрельбы (они покурят, подумают и развернутся задницей к дороге, которую обязаны охранять), или натуральнейших багах, типа потери некоторыми юнитами способности к передвижению или таинственного исчезновения десятка броневиков во время расстановки войск. О вылетах в систему, и несуразностях типа застревающих в ландшафте юнитов — вообще молчу...

Иногда, наблюдая за творящимся по ту сторону монитора безумием, хочется поскорее достать диск из дисковода, и с диким криком: «Я маленькое НЛО!» — запустить его в форточку... Однако долг гейм-журналиста, призванного оберегать читателей, не позволяет, и, сжавши зубы, продолжаешь играть, лишь для того, чтоб обнаруживать новые и новые прэлэсти...

Вот, например, баланс родов войск... Дело в том, что пехота практически не способна противодействовать бронетехнике — винтовочная стрельба ничего не сделает броневику, а от гранат не составляет труда убежать при буквально зачаточном уровне микроконтроля. Сама пехота при этом просто катастрофически боится артиллерийского вооружения... И сто́ит на полях сражений появиться простейшим пушечным броневикам... О, что тут начинается...



Чтобы победить в «Агрессии», не нужны никакие продуманные стратегии, тактические навыки и прочая чушь. Нужно просто быстро развиться до ключевой технологии первой эпохи — «Танк», настроить много-много примитивнейших танков/пушечных броневиков, и устроить тотальный геноцид всему, до чего сможешь дотянуться.

Дело в том, что царица полей (которая тут никакая и не царица...) — любимый род войск беззубого AI. Он штампует ее толпами, и толпами она прет в бою (это единственная известная искусственному идиоту тактика)... Толпами же и мрет, под несколькими залпами бронемашин зевающего от жуткого напряжения игрока... А если у геймера к тому же есть в запасе хотя бы пара-тройка совершенно ультимативных бомбардировщиков...

Ребят... Мне стыдно в этом участвовать... Это ведь даже не война! Это избиение младенцев! Компьютер никогда не производит достаточно противотанковых средств, чтоб нанести сколь-нибудь заметный ущерб бронетанковому кулаку игрока! Какое научно-техническое развитие, какая атомная бомба (заявленная чуть ли не главной фишкой проекта)... Зачем?! Можно кровавым смерчем пройтись по Европе, сметая все на своем пути, и не встретить никакого толкового сопротивления!

Когда это становится ясно (очень быстро) — приходит неимоверная скука, усугубленная тем, что автобитва умудряется проиграть там, где я не теряю ни одного отряда... Нас просто вынуждают участвовать в этом бестолковом безобразии!

* * *

Ну, что я могу сказать.

Похоже, «Агрессия» — худшая стратегия этого года. Нет, конечно, до «высот» заведомого дерьма типа того же «Монгола» ей далеко... Но с «Монголов» и взятки-то гладки...

А на «Агрессию» я (и не только, заметим, я) возлагал некоторые надежды...



К сожалению, им не суждено было сбыться. Жуткий мутант, рожденный «Лестой», не имеет позитивных сторон. Это скучнейшая, ужаснейшая и бездарнейшая глобальная RTS, и еще более скучная, безмерно бестолковая, чудовищно требовательная, бессмысленная и беспощадная RTS тактическая.

Не верьте прекраснодушным предсказателям, предрекающим тонны патчей, которые все исправят, исправить ЭТО — невозможно.

Самое обидное, что сами по себе идеи, использованные в игре — чертовски неплохи. При более организованном подходе, они могли бы сложиться в весьма выдающуюся игру... Но...

К сожалению, на каждый робкий потенциальный плюс у игры три четких, конкретных и огромных минуса, зачастую связанных с тем, как топорно, какими огромными стежками белых ниток пришит этот плюс к телу игры.



«Агрессия» — утонет. Она уже утонула. Через месяц о ней не вспомнит никто. Разве только в контексте: «...не к ночи будь помянута».

Bateau



Разработчик: Xbow Software
Издатель в Украине: 1С
Жанр: расслабительные гонки
Системные требования: 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео
Авторское примечание: Лучше бы «Звездных волков 3» сделали

Sunny, bitch!

Чего и говорить, дорогие мои, *Xbow Software* совместно с *1С* неплохо подгадали момент выхода своего неординарного (по задумке) проекта. Лето уже прошло, осень — вот она, во всей красе. С дождями и утренним морозом, из-за которого по утрам неохота выбираться из-под теплого одеяла. А память о лете все еще свежа, поэтому предложение снова окунуться в атмосферу теплых солнечных дней, проведенных на морском побережье, выглядит вполне заманчивым. Тем более, что в игре **«Автопробег Черное Море»** особого хардкора не предполагалось. Расслабляйся и получай удовольствие.

Ну, «значицца», приступим к расслаблению.

Tequila jizz!

Несуразная получилась игра. По-другому и не скажешь. То тут чего-то недоделали, то там воткнули лишнего. И начинаются эти несуразицы прямо с создания персонального профиля. Или не так, даже с загрузки. Поскольку после окончания проверки диска (куда ж без всенародно любимого «Старфорса»!) компьютер задумывается на десять-пятнадцать секунд, не проявляя никаких признаков бурной деятельности, знаменующей запуск любой игры. Может, конечно, у меня с компьютером чего-то не так, но другие игры идут и грузятся отлично (еще не хватало им на системе с четырехъядерным Core 2 Extreme капризничать!), а тут вот такая оказия...

Но вернемся к профилям. На выбор предлагается два режима игры — аркадный и симуляторный. Последнее слово стоило бы взять в кавычки, и об этом чуть позже я расскажу. Ну, а разница между ними... Короче говоря, аркадный режим симулирует включение современной АБС и системы стабилизации — машину перестает «колбасить», хотя при этом поворачиваемость немного уходит в сторону недостаточной. Не думаю, конечно, что разработчики добивались этого такими же сложными методами, как в продвинутых автосимах, поэтому в результате вождение становится до неприличия простым и, соответственно, скучным. Поэтому сразу скажу, что игру я проходил на «симуляторе», а «аркаду» попробовал лишь для приличия (и то чуть не заснул).

Так вот, при создании профиля нам дано выбрать стиль игры лишь один раз, после чего изменить его никак нельзя. И если вы, уважаемый игрок, прошли сезон и открыли все автомобили в одном из режимов, а затем захотели попробовать новый агрегат в другом режиме... Будьте добры, создайте новый профиль и пройдите все еще разок.

Далее на нашу голову «разработчеги» решили блеснуть юмором. Для каждого профиля полагается выбрать «аватара» — некоего персонажа, который будет сидеть в кабине нашего автомобиля (и вообще-то больше ни на что этот выбор не влияет). И у каждого из персонажей есть своя «история», описывающая его род занятий и причины прибытия на этот самый автопробег. Если читать их все по порядку, получится такой себе мини-рассказец, который не имеет никакой художественной ценности и никак не повлияет на дальнейший игровой процесс. На дороге директор школы будет подрезать свою подчиненную (учительницу младших классов) точно так же, как и физкультурника из детского спортивного санатория с оригинальным названием «Качок». А после прохождения сезона нам даже конфетти не положено, не то что какой-нибудь развязки (мол, директор таксопарка влюбился в инструкторшу по плаванию, которая победила в гонках, купил ей красный классический Ferrari, а их дети пошли в ту самую школу, из которой тот самый директор турнул ту самую учительницу за то, что она симулировала болезнь, чтобы поучаствовать в гонках).

Не совсем понятно и то, в какой исторический период происходят означенные события. На дорогах встречаются исключительно допотопные «Икарусы» и «Жигули» (максимум — «восьмерка»), одеяния отдыхающих напоминают то ли фильм «3+2», то ли эпизод про «мини-бикини 69» из «Бриллиантовой руки», но в истории одной из гонщиц недвусмысленно значится увлечение стритрейсингом, а пару раз среди декораций на трассах я замечал нечто отдаленно похожее на «Газель». Впрочем, придираться к «сюжету» в гонках не будем, это скорее просто дань моде (абсолютно глупой, как мне кажется, ибо если уж делаете сюжет, то делайте его интересным — хоть в гонках, хоть в шутере, хоть в тетрисе; а чем ваять что попало, то лучше уж вообще без сюжета). Точно такая же, как и апгрейды автомобилей... К ним и перейдем.

Caribueee

Перешли. Но предварительно нужно упомянуть об автопарке, который доступен в «Автопробеге» на выбор игрока. На первый взгляд стильные ретро-автомобили вроде бы реальны, даже логотипы понарисованы. Но боюсь, что ярые поклонники автостарины будут разочарованы, поскольку единственной знакомой мне реальной маркой оказалась только «Panthera», да и то не могу не заметить, что вообще-то эти автомобили называются «Panther» (без буквы «а»). Ну, а к внешнему виду придираться не буду, продукция автопрома 50-60-х годов знакома мне гораздо хуже, чем бо-



лее свежие машины. Просто угадываются «Ягуары», «Бьюики» и даже «Москвичи» в очертаниях автомобилей с незнакомыми названиями.

А теперь — про апгрейды. Набор улучшений, в принципе, напоминает то ли Juiced, то ли NFS: Underground, то ли Midnight Club 3, вот только разнообразия поменьше, да и реальных марок производителей турбокомпрессоров и спортивных подвесок вы тут не увидите. Просто имеется по одному-два-три-четыре уровня улучшений той или иной части нашего «железного коня», разобраться с которыми не составит труда даже грудному младенцу австралопитека. А вот зачем они нужны — это уже другой вопрос. Дело в том, что в «свободном заезде» они открыты изначально (прохождение «карьеры» открывает только новые автомобили, а не апгрейды), поэтому вполне логично предположить, что игрок пожелает «вкачать» все по масимуму. Зато апгрейды «за уши» притянули в карьерный режим, который предполагает зарабатывание денег на гонках и последующую трату наличности на улучшение или смену автомобиля. Казус заключается лишь в том, что даже самый первый и, соответственно, никудышний из доступных драндулетов при «полной прокачке» будет ездить получше, чем гораздо более современный (как минимум на вид) и мощный (как минимум по спецификациям) спорткар. Только при



покупке чего-то нового все апгрейды автоматически обнуляются, отчего возможность смены автомобиля теряет всякий смысл, поскольку «гаража» в игре не предусмотрено. У вас может быть только один автомобиль. Приехали, что называется. Ведь, пожалуй, самым интересным в «Автопробеге» является именно автопарк, нетипичный для других гоночных аркад (симом не назову, не прощу себе такого кощунства). Теперь вспомните, как эта проблема была решена в уже упомянутом NFS: Underground, не говоря уже об эталонном NFS: Porsche 2000 (Unleashed). В то же время просто для того, чтобы покататься на свежеоткрытых авто в свободной гонке, для получения в них «полного фарша» придется прокликивать весь ассортимент апгрейдов перед каждой гонкой. *Ужос.*

Diekiri

Геймплейно «Автопробег» представляет собой самые что ни на есть банальные гонки по «коридорным» трассам без каких-либо особых изысков. А те изыски, что есть, снова вызывают парочку вопросов, на которые вряд ли кто-то даст ответ. Например, бонусы, которые можно подбирать на дороге. С «ремонтным» бонусом все ясно — он моментально залатывает все дыры в автомобиле, полученные в столкновениях со складками местности и дорожной фауной aka соперниками. Бонус «пять секунд» (они отнимаются от финального времени) хоть и спорен, но тоже понятен. А вот зачем в свободном заезде оставлены «монетки», полезные лишь в карьере, где деньги требуются для апгрейдов, я так и не понял. То же самое и с заносами, за которые начисляется еще немного денег...

Кстати, о повреждениях. Они есть. Правда, система грубовата, «точность попадания» практически не соблюдается. Поэтому двери у вас отвалятся не раньше, чем задний бампер, а крышка



капота отлетит не раньше, чем двери. Ну, и царапинами при ударе покроется сразу весь корпус, а не только то место, которым вы долбанетесь (вот как двусмысленно вышло!).

А в том, что долбанетесь, можете не сомневаться. В режиме «симулятора» большинство машин обладают недостаточной поворачиваемостью, да вдобавок постоянно норовят сорваться в занос. Об управляемости заноса говорить не приходится — это вам не Richard Burns Rally, тут физика попроще будет. Мне даже кажется, что даже отдельного просчитывания «половин авто» нет, не говоря уже об абсолютно независимой обработке состояния колес. Так что приноровиться, конечно, можно, но навыки, приобретенные в настоящих автосимах, в «Автопробеге» вряд ли пригодятся.

Жару поддает и Artifical Idiot, который стартует с вами каждый раз в виде трех соперников (ни больше ни меньше; похоже, что со времен NFS: Udergound геймдизайнеры из Xbow ни в какие другие автоаркады не играли). Не скажу, что ведут они себя особо аг-



рессивно, просто в большинстве случаев предпочитают игнорировать игрока, несмотря на пересекающиеся курсы. А это, как правило, для обоих автолюбителей оканчивается в одном и том же месте — на обочине. При этом, как ни смешно, даже если вам повезло сойти с трассы так, что обратно можно вырулить своими силами (не теряя четыре секунды на «респавн»), вылетевший соперник может спокойнейшим образом отреспавниться вам прямо на голову.

Учитывая то, что просчитываемые физическим движком размеры слабо соотносятся с тем, что отрисовывает движок графический, обгоны не становятся легче. Смотришь повтор — ведь контакта там и близко не было — ан нет! Видать машинки здорово намагничены, если они начинают взаимно отталкиваться, находясь еще в 30-40 сантиметрах друг от друга. Добавьте сюда физику столкновения, от которой у сэра Ньютона зашевелились бы волосы в разных местах, и поймете, почему при обгоне лучше пользоваться обочиной.

Заметил я и еще один загадочный момент в поведении AI. Если держать соперников в прямой видимости, гонка идет относительно нормально, идет борьба и все такое... Но стоит обогнать их — и оппоненты начнут отставать с ужасающей скоростью (если только вы не станете «целовать» каждое встречное дерево). Обратное правило также действует — стоит немного замешкаться, и вам компьютер уже не догнать, как ни старайтесь. Разве что машина будет значительно лучше, чем у соперников, а вождение — идеальным. Подобный «catch-up наоборот» я могу припомнить только в World Racing, но там суть была немного другой. Соперники просто ехали безукоризненно, по-



этому единственным надежным способом победить было использование огромного «гелендвагена», который бодро стартовал и мог действительно вырваться вперед благодаря неслабой мощности движка. Ну, а потом, когда более аэродинамичные машины начинали достигать максимальной скорости, размеры «гелендвагена» помогали банально блокировать дорогу. Так что хотя бы в этом «Автопробег» действительно уникален :).

Bored-Bored

Графику расписывать особого желания нет. Многого никто и не ожидал, но увидеть графику уровня опять-таки NFS Porsche 2000 — это уже перебор. Хотя привираю, конечно, детализация машин в «Автопробеге» вполне сносная, отражения на кузовах прорисовываются... Но все равно Chrome Engine справляется с отрисовкой человекоподобных персонажей получше, чем с автомобилями. Я бы сказал — гораздо лучше.

Дизайн трасс оставил двойственные впечатления. Я не говорю о конфигурации — тут все обычно. Но опять прорезался «юмор» разработчиков. Где-то удачный, где-то не очень. Например, ДТП с катком в главной роли выглядит действительно забавно, а вот плакаты, позаимствованные с сайтов типа «фишки.нет», вызывают устойчивую антипатию. Не место им тут.

Ведь на самом деле именно в трассах и чувствуется та самая летняя атмосфера, которая является главной «фишкой» игры. Особенно когда дорога выводит нас на побережье. Конечно, техническое исполнение хромает на обе лапы, но ощущение тепла появляется... Или это я опять обогреватель не выключил?

Местами, правда, доходит до маразма. Зрители, растыканные вдоль дороги, приучены к тому, что смотреть надо только на мою машину. И при этом аплодировать, радостно махать руками и де-



лать снимки «на память». Так вот, случилось мне как-то со всего маху влететь в дерево, да настолько хорошо, что одновременно отлетели и бампера, и двери и капот со стеклами. А зрители с идиотскими улыбками пялятся на эту красоту и аплодируют. Молодца, мол! Виртуозно кабриолет свой расквасил!

Впрочем, хоть посмеяться можно. А вот с музыкой — совсем худо. Похоже, что композитор Xbow пытался создать такую себе стилизацию под легкую музыку СССР 60-х. Но вышло нечто среднее между музыкой из The Sims и воровским шансоном. К тому же музыка любит вырубаться прямо посреди гонки без видимых на то причин. Поэтому я бы посоветовал сразу отключь ее и запустить фоном в Winamp`е саундрек той же «Бриллиан-



товой руки». Впрочем, Metallica тоже сойдет. Просто атмосфера уже будет немного не та, которой добивались разработчики.

«На коня»!

Сказать, что получилось совсем плохо, я не могу. Видали мы на своем веку гонки и похуже. А тут все-таки какой-то свой шарм есть... Но рекомендовать «Автопробег Черное Море» к покупке я поостерегусь. Разве что вам совсем уж не во что играть и охота просто размяться какими-нибудь несложными «гоночками».

В общем, Xbow Software — хорошие разработчики... космических стратегий. А вот за гонки им лучше впредь не браться. По крайней мере, без гейм-дизайнера, знающего об этом жанре чуть больше, чем NFS`ы трехлетней давности.

Коллекционная карточная игра.

Илья САВЧЕНКО aka Savil savil@inbox.ru

Лорвин

Осенью ученики и студенты выходят на тропу войны с учителями и преподавателями, птицы улетают на свои птичьи курорты, а деревья красятся в альтернативный надоевшему зеленому цвет, однако для настоящего поклонника **«Мэджика»** все это не представляет особого интереса, поскольку осенью компания **Wizards of the Coast** традиционно выпускает первый, большой набор нового блока. В этом году сет получил название **Lorwyn**, и киевские маги имели возможность познакомиться с ним на пререлизе 30 сентября (и я там был, мед-пиво пил, в топ-16 прошел, вот и хорошо).

А в Лорвине все иначе!

А вот в «Лорвине» осени нет. И зимы нет. И даже ночей нет. Луга, леса, сеть ручьев и речушек повсюду... Идиллия, одним словом. Не иначе, как после мрачного блока «*Спирали Времени*» «Визарды» решили создать что-то белое и пушистое. А также вернуться к более традиционному фэнтези, которого мы не видели вот уже года четыре. И среди всей этой пасторали — ряд забавных народцев, мирно воюющих (да простит меня журналистика за этот оксюморон!) между собой. Добро пожаловать в Лорвин.

Пойдем по миру

Знакомство начнем с наиболее значительного нововведения в наборе, не имеющего, впрочем, никакой связи с основной темой блока, о которой — чуть позже. В этом году «Визарды» осчастливили нас новым типом карт. Даже двумя типами карт, но второй из них не совсем новый, и о нем речь пойдет в следующем параграфе.

Итак, знакомьтесь — **Мироходцы** (Planeswalkers). Те, кому довелось прочитать книги, связанные со вселенной «Мэджика», знают, что так называются могущественные маги, способные преодолевать грань между мирами-планами, которых в мэджиковской ойкумене бесчисленное множество. По задумке создателя «Мэджика» Ричарда Гарфилда игроки и олицетворяют этих самых мироходцев, выясняющих между собой отношения при помощи заклинаний и призванных существ.

Что же представляет собой новый тип карт? Мироходцы имеют определенную стоимость, играются, как любые другие заклинания, входят в игру и остаются на столе подобно остальным перманентам. Соответственно, все заклинания, действующие на перманенты, действуют и на мироходцев — их можно вернуть в руку Бумерангом, уничтожить Vindicate`ом и т.д. На этом их сходство с остальными типами заканчивается.

При входе в игру плейнсвокеры получают определенное количество жетонов «верности». Это своеобразный аналог хитпоинтов, при потере всей верности мироходец отправляется на кладбище. Каждый мироходец имеет несколько способностей (в случае «Лорвина» — по три). Разберем их функционирование на примере Гаррука, зеленого мироходца:

Garruk Wildspeaker 2GG
Planeswalker — Garruk
+1: Untap two target lands.
–1: Put a 3/3 green Beast creature token into play.
–4: Creatures you control get +3/+3 and trample until end of turn.
3

Цифра три в самом низу означает количество жетонов верности, с которым мироходец входит в игру. +1, –1, –4 — стоимости способностей карты. +1 означает, что для активации соответствующей способности на мироходца кладется один жетон верности, –4 означает, что четыре жетона снимаются. Способности играются по одной за ход и только во время основных фаз своего хода. Разрешается играть способности мироходца на том же ходу, на котором он вошел в игру. Чтобы сыграть способность со знаком минус, соответствующее количество жетонов верности должно присутствовать на карте мироходца. То есть в нашем примере мы не можем играть третью способность сразу после того, как Гаррук войдет в игру, сначала необходимо при помощи первой способности накопить достаточное количество жетонов верности.



Если бы новый тип карты обладал только вышеперечисленными свойствами, это был бы просто невероятно сильный аналог специфического артефакта или энчантмента. Однако все меняет еще одно свойство: мироходцев можно атаковать существами! При объявлении атаки игрок сообщает, какие из существ будут атаковать другого игрока, а какие — контролируемого им мироходца (или отдельно каждого из мироходцев, если их несколько). Защищающийся игрок может блокировать атакующих существ независимо от того, кого они атакуют. Если атака по мироходцу успешно прошла, с него снимается количество жетонов верности, равное нанесенному урону.

Еще один способ разобраться с мироходцами — заклинания, наносящие урон игроку. Противник, контролирующий такое за-

клинание, может перенаправить урон в мироходца, в таком случае с него снимается соответствующее количество жетонов верности. Распределять урон по частям между игроком и его мироходцами нельзя. Так же, как и игрок не может сам принимать



решение переводить нанесенный ему урон в своего мироходца. Правила эти касаются только урона от заклинаний, боевой урон игроку не перенаправляется.

Для мироходцев существует аналог правила легендарности: если двое мироходцев с одинаковыми именами оказываются в игре, они отправляются на кладбище. Однако никто не мешает выводить разных плейнсвокеров.

Вкратце о новом типе карт — все. В «Лорвине» всего лишь пять мироходцев, по одному на каждый цвет, но «Визарды» сообщили, что мироходцы становятся неотъемлемой частью «Мэджика», поэтому в новых сетах мы с ними еще не раз встретимся.

Расизм по-лорвински

Перейдем же к основной теме набора. Как и *Onslaught* пятилетней давности, «Лорвин» — племенной (или расовый, если так больше нравится) сет. А это означает, что тип существа в нем имеет достаточно большое значение. И, благодаря выбранной теме, мы знакомимся с еще одним новым типом карт — **Tribal** (Племенной). Вообще-то, с этим типом мы уже отчасти знакомы, в *Future Sight* наличествовала одна карта подобного типа. Теперь же подобных карт — множество.

Карту, имеющую один только тип Tribal, вы никогда не встретите — только вдобавок к другому типу карты. Этим тип похож на супертип, вроде «Легендарный» или «Снежный», однако по ряду причин «Визарды» сделали его все-таки полноценным типом. Введен он исключительно для того, чтобы карты не-существ могли получить тип существа, в результате чего мы получаем, к примеру, Tribal Instant — Goblin. Весьма полезное свойство, позволяющее организовать больше взаимодействия между картами в вашей колоде. Вернуть гоблина из кладбища в руку? Вернем гоблинский инстант! Лесовики под вашим контролем неразрушимы? Значит, и карту с типом «Племенные чары — Лесовик» уничтожить будет невозможно. Поскольку «Лорвин» к типам существ относится очень серьезно, подобные ситуации встречаться могут довольно часто.

Кроме того, несмотря на некоторую неполноценность, Tribal все же является типом карт, а значит, и звезда современного констрактеда Тармогойф получит дополнительную прибавку, если карта с этим типом окажется на кладбище.

Несколько умных слов

Лорвин привнес в копилку «Мэджика» семь новых ключевых слов, два из которых мы уже рассмотрели, изучим и остальные пять.

Столкновение (clash). На некоторых картах после описания необходимых действий встречается фраза «Столкнитесь с оппонентом. Если вы выиграли, сделайте то-то и то-то». Это вовсе не означает, что нужно на практике проверять с противником третий закон Ньютона, гласящий о равенстве действия и противодействия. В «Мэджике» столкновение происходит следующим образом: вы и ваш противник показываете верхние карты библиотек. Если у вас конвертированная стоимость этой карты больше, чем у противника, вы получаете заслуженную плюшку, указанную в тексте карты. Если же нет, карта выполняет только действия, описанные перед указанием столкнуться. Показанную карту можно как оставить сверху колоды, так и переместить на самый ее низ.

Вызывание (Evoke). Способность, присущая некоторым существам. При вызове существа по цене этой способности существо входит в игру, выполняет действия, предписанные при входе в игру, и сразу же отправляется на кладбище. Разумеется, стоимость Evoke гораздо ниже стоимости существа. Получается, что мы можем заплатить немножко и получить определенный эффект, а можем заплатить больше и получить тот же эффект, плюс существо в придачу — этакий Kicker наоборот.

Заступитесь за... (Champion). Текст ряда существ первой строчкой гласит, к примеру: «Champion a Goblin». Это означает, что при входе этого существа в игру вы обязаны убрать из игры другое существо указанного типа. Подобные существа имеют гораздо более низкую стоимость, чем могли бы, и, как правило, весьма полезные способности, компенсирующие потерю другого существа. Кроме того, когда существо с такой способностью покидает игру, начальное существо, за которое вы заступились, в игру возвращается.

Перевертыш (Changeling). Наличие этого слова на карте означает, что она обладает всеми типами существ, независимо от того, где она находится. Если вы помните Mistform Ultimus`a из «Легионов», то эта способность вас не удивит. В «Лорвине» таких карт довольно много, и это не только существа. О них мы еще поговорим чуть позже.

Укрытие (Hideaway). Эта способность попадается всего лишь на пяти землях в новом наборе. Когда такая земля входит в игру, вы смотрите на четыре верхних карты колоды, убираете одну из игры рубашкой вверх, остальные складываете на низ колоды. Когда наступает определенное событие, различное для каждой земли (к примеру, ни у кого из игроков нет карт в руке, или вы атакуете тремя или больше существами), спрятанную карту можно сыграть за весьма символическую стоимость.

Достоин упоминания и цикл команд — заклинаний, предлагающих выбрать два из четырех действий. Довольно сильная команда — синяя:

Cryptic Command 1UUU
Instant
Choose two — Counter target spell; or return target permanent to its owner`s hand; or tap all creatures your opponents control; or draw a card.

Гоблины и эльфы, мерфолки и фен

Раз уж «Лорвин» — племенной сет, неплохо бы рассмотреть и существ, воюющих между собой ради прихоти игроков. В «Лорвине» восемь рас: кискены, мерфолки, феи, гоблины, эльфы, гиганты, лесовики и элементали. Попадаются еще и имитаторы, но их с одинаковым успехом можно причислить к любой из восьми рас. Каждой расе отводятся два или больше цветов, в которых встречаются ее представители.

Кискены (Kithkin) — этакие приплюснутые хоббиты. Цвета — белый (основной), зеленый (вспомогательный). В основном, мелкие существа, специализирующиеся на различных трюках при атаке или защите. Известны своим представителем Gaddock Teeg — 2/2 кискеном за две маны, запрещающим играть заклинания, не являющиеся существами, со стоимостью 4 маны и больше, а также заклинания с X в стоимости.

Мерроу (Merrow) — они же мерфолки, они же русалы/русалки. Цвета — синий (основной), белый (вспомогательный). После нескольких лет полного игнорирования «Визарды» все же решили их возродить, покорившись жалобам многих игроков. Специализируются на поворотах и разворотах карт, часто создают какой-то эффект при повороте, независимо от причины, вызвавшей тап. Также искушены в изменениях типа земель и знании островов.

Феи (Faerie). Цвета — синий (основной), черный (вспомогательный). Разумеется, все летают (вы когда-нибудь видели ползающую фею?), многие имеют способность Flash. Умеют контрспеллить, и часто поощряют игру заклинаний на ходу противника. Однако в большинстве своем имеют защиту 1, потому легко умирают.



Боггарты (Boggart) — на самом деле, обычные гоблины. Цвета — черный (основной), красный (вспомогательный). Гоблины — они и есть гоблины, разве что в «Лорвине» тяготеют к черному цвету. Легко умирают, жертвуются, но так же легко и воскрешаются. Кроме того, специализируются на нанесении телесных повреждений разной степени тяжести как противнику, так и его существам.

Эльфы — пожалуй, наиболее привычная нам раса. Цвета — зеленый (основной), черный (вспомогательный). В «Лорвине» характерны тем, что плодят огромное количество токенов при любом удобном случае.



Гиганты (Giant) — одна из самых немногочисленных рас в «Лорвине». Цвета — красный (основной), белый (вспомогательный). Крупные и дорогие существа, наименьший имеет показатели 3/3. Как и гоблины, любят наносить урон всем и вся, причем в гораздо больших масштабах.

Лесовики (Treefolk) — перевод не совсем корректен, на самом деле это живые деревья вроде толкиновских энтов. Цвета — зеленый (основной), белый и черный (вспомогательные). Тоже очень крупные существа, часто имеющие тенденцию к еще большему увеличению. Весьма известный представитель — Doran, the Siege Tower, со способностью «Each creature assigns combat damage equal to its toughness rather than its power». То есть, любое существо наносит в бою урон, равный собственной защите, а не атаке. При этом он имеет стоимость 3 и параметры 0/5 — с учетом способности, фактически, 5/5.

Элементали — подразделяются на красных огневиков (Flamekin) и высших элементалей, которые попадаются любого цвета. Высшие часто представляют значительную угрозу для противника, поскольку существует цикл элементалей, которые стоят 6 маны, имеют параметры 6/6 и зачастую довольно дикие способности вроде «If damage would be dealt to a creature you control other than Vigor, prevent that damage. Put a +1/+1 counter on that creature for each 1 damage prevented this way».

Имитаторы (Shapeshifter) — все существа и другие расовые заклинания шейпшифтеров имеют способность «Перевертыш», то есть обладают всеми типами существ. Имитаторы очень полезны в лимитеде, поскольку подходят в любую племенную колоду.

У всех рас есть свои способы поощрения игры большим количеством существ своего типа, однако некоторые карты представлены у всех

или у многих рас практически в одинаковом виде. Во-первых, есть шесть земель-дуалок, входящих в игру неповернутыми, если при их выводе показать карту с определенным типом существа. Во-вторых, у



всех рас есть предвестники — существа, которые при входе в игру ищут в колоде существо своего типа и кладут его на верх колоды. В-третьих, существа, которые при наличии на руке другого существа такого же типа значительно удешевляются, например, 2/2 кискен выводится за одну ману, а 3/3 эльф со смертельным касанием — за две.

Кое-что задаром

Как и в бустерах десятой редакции, в бустерах «Лорвина» присутствует шестнадцатая карта. На ней либо содержатся правила использования мироходцев, племенных заклинаний или столкновений, либо карта представляет собой токен, видов которых в «Лорвине» насчитывается аж одиннадцать.

Жизнь после Лорвина

Я считаю, что сет удался, несмотря на ворчание ветеранов о том, что раньше и земли были землистее, и существа существеннее. Взять, к примеру, мироходцев. При их анонсе все не уставали хаять нововведение, тем не менее, на пререлизе я не видел человека, побрезговавшего взять в колоду мироходца, вскрытого в бустере. Поэтому некоторое время «Лорвин» будут обругивать, а с выходом нового набора будут говорить, мол, «а вот Лорвин был гораздо лучше!»

Что касается силы отдельных цветов… Специалисты утверждают, что наиболее сильные цвета — белый и синий. Но на пререлизе почему-то именно у этих цветов я выигрывал своей зеленочерной эльфийской колодой со счетом 2-0. А проигрывал как раз эльфам… Вот с чем я согласен, так это с тем, что красный довольно слабый, хотя, с другой стороны, в некоторых конфигурациях гиганты весьма и весьма впечатляют.

Зато набор очень дружелюбен к новичкам. Племена так и напрашиваются строить колоды вокруг них, шестнадцатую карту с правилами новички тоже должны оценить. Вдобавок, русский перевод, как по-моему, стал гораздо адекватнее предыдущих сетов. Нет, конечно, попадаются перлы вроде «Визгобрюх», «Горе-улитка», «Объездчица с Крылокозой», «Вжик по Горлу», «Эльф, Гроза Муравейника» или «Удовольствие Поневоле», вызывающие непроизвольную улыбку. Но в целом все звучит приятнее.

А теперь можно и поговорить о том, чего ждать дальше. Потому что «Визарды» преподнесли сюрприз, связанный со структурой выходящих блоков. К тому, что в год выпускается четыре набора, мы привыкли — это три набора, составляющих блок, и один, представляющий собой либо базовую редакцию раз в два года, либо еще какой-то сет вроде прошлогоднего «Колдснэпа». Так вот — с сентября за год выйдет четыре набора, которые будут объединены в два различных блока. А это означает, что весной (а точнее, 2 мая) следующего года выйдет не маленький, как обычно, а большой набор, принадлежащий новому, следующему за «Лорвином», блоку. Название набора недавно было объявлено — *Shadowmoor*. Блоки не будут связаны между собой, однако определенное взаимодействие между ними планируется. Трудно сказать, что «Визарды» под этим подразумевали — увидим, когда придет время.

Подозреваю, что после веселого и светлого «Лорвина» следующий блок будет мрачным и темным; вполне возможно, что Визарды вернут и будут активно использовать механику Snow.



Что же касается более близкого будущего, набора *Morningtide*, который должен увидеть свет 1 февраля 2008, есть у меня и относительно него несколько предположений. Либо он будет посвящен расам, покрывающим пары цветов, не затронутых «Лорвином» — красно-зеленый, бело-черный, сине-зеленый, сине-красный. Либо его «расовость» будет сводиться к поощрению игры существами не расы одного типа, а профессии одного типа — к примеру, воинами, шаманами, чародеями и т.д. Впрочем, вполне возможно, что такую модель приберегут для Shadowmoor.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР, aftootvet@gmail.com, kertis@mycomp.com.ua

МИК-НООСФЕРА

Хотелось бы рассказать о цветочках, о ягодках, об осенних грибочках, о кристально-голубом небе бабьего лета и желтых листочках, мягко падающих с насиженных древесных многоэтажек... Знаков эдак на пять тысяч...

Но вместо этого, безусловно полезного, литературного вступления, я поделюсь с вами первым письмом, ибо (и это уже вошло в традицию), писем крайне много, места в журнале крайне мало, следовательно, и сухую информативность и вопиюще-талантливую литературность я отдаю на откуп читателю. Потому что в этой рубрике правит бал именно он, читатель. Конечно, и корректоры с литредакторами тоже правят, но в другом смысле и в разы меньше.

Поехали!

Первое письмо со штемпелем от камрада **КлериГ**. Вот вы представляете себе клерика-падонка? И я до сей поры не того... А теперь мы столкнемся с ним нос к переносице.

Хех,привет Мохнорыл/Кирил/Талер :)

Здорово, КлериГ!

Не хочу рассказывать ,какой я ветеран МИКа и как давно его читаю, постараюсь сразу к телу...

Ага. Тело валяещщо, и требует доступа.

Вот значищщо купил я вчера журнал, не буду называть по имени ,но реклама его была на страницах МИКа. Пока прочел первую статью — успел сломать язык, прочел вторую — получил нервный срыв, как можно пускать материал в печать с таким кол-вом ашЫыыпок и литературных ляпосов, мне неведомо...Посему хочу выразить величайшее мерси Анне КИТАЕВОЙ и Данилу ПЕРЦОВУ за их нелегкую работу, а также МИКовцам, за наилучший в плане материала журнал...чего только стоят всеми любимые «Пьесы в N частях» :)

Благодарят многих и почти всех. А вот наших литредакторов и корректоров крайне редко. Потому Анне Ли, Даниле Перцову, Лене Харитоненко и Татьяне Кохановской, которая хоть и числится главным редактором издательства, но также очень часто вычитывает приходящие материалы, троекратное гип-гип-ура!

И еще — очень хотелось бы видеть плакат в каждом номере МИКа, но не простой обой-постер, а что-то более художественное ,какой-то арт, например — последние работы Федора Сергеева,которые украшают стену за моей спиной и просто любуют глаз :)

*КлериГ,Львов ^^*

А у нас разве простые обои-постеры? Мне казалось, очень непростые. А Федя, он еще не раз и не два чего-нибудь совершенно неожиданное изваяет. С него станется. Так что, не расслабляться, камрад, все еще будет.

* * *

Приветствую, Талер! пишет тебе твой старый знакомый **Сергей Ник.**, *коллега Кертиса (который совэтовал тебе рецепт от больного горла).*

Приветствую, Сергей! Как там проблемы с провайдером, разрешились?

Пишу я очень редко(весь в работе) но ном. 16,повод для письмеца. Хочу поделиться впечатлениями от прочтения спецвыпуска по шутерам. Этого я ждал долго. Очень долго. Почти все время существования МИКа. Я не просто фанат шутеров, я вырос на них, особенно на 1-2 «Думе». Особенно понравилось история (зарождение шутеров). Но есть и пару замечаний: 1. Забыли упомянуть «Prey»,как один из шутеров Славяностанья.

А Prey никогда и не был отечественным шутером. Сначала его *3D Realms* все водили, водили, но никак не могли довести до ума, затем эстафетную палочку перехватили *Human Head*, которые также к Славяностану относятся крайне слабо. А касательно многочисленных аутсорсеров, работавших над теми или другими элементами проекта — ну неужели этого достаточно для того, чтобы причислить Prey к «нашим» шутерам? Тогда и большинство громких зарубежных проектов нужно причислять к нашим — отечественные аутсорсеры над чем только не работали...

2. Слишком тяжелая для чтения статья Xoxolt-a (в маршрутке смысл от ее прочтения не поймешь) Хотя это лично мое мнение.

Xolotl никогда не писал просто. Интересно — да. Просто и доступно — никогда! Вспомни детскую игру «Юля-Крохотуля» :)

Да, и по поводу статьи Nata_scum: слишком уж вы наехали на шутер (и) лично мне удается совмещать работу(по спец. я медик), дом, и погонять часок-другой вечером монстров в любимом шутере. А то, что ваш муж днями проводит за online-играми, так это скорее ваша вина: вы же ему комп купили. На худой конец облейте его ведром холодной води, может он выйдет из ступора. или не платите за инет деньги.

Сергей, дык девушке не просто хочется прекратить висение мужа в Инете, но и семью сохранить. И давайте не будем закрывать глаза на то, что игровая зависимость все-таки существует. Другое дело, что кроме нее есть множество других — те же игровые автоматы поставили крест на благосостоянии многих семей. И если бы муж Наты просаживал все деньги на «одноруких бандитах», то письмо ее было бы направленно не в МИК, а, например, в журнал «Азарт» или в «Игрок». Так что девушку понять можно. Главное — не начинать охоту за ведьмами.

P.S. Спасибо всем авторам МИКа за первоклассный спецвыпуск! Вы все молодцы! Так держать!

Спасибо и тебе за очередную порцию позитива.

* * *

Следующая камраденка решила порадовать нас прозой и приколоть поэзией. Ей и барабан со степплером в лапки.

Здравствуйте,Талер и...

...Привет. Ыыыы...

все кто сие безобразие, ой, простите, «творение эпистолярного жанра», письмо то бишь, увидит!!! Надеюсь валерьянка в редакции в наличии имеется?

Только у Ягуара. Мы пользуемся другими, более экстремальными лекарствами.

С чего бы начать? Эврика! Нашла! Похвала и критика. А точнее — мое скромное, жирное, довольное собой, мнение и самомнение :):):)

Внимаем и самовнимаем.

МИК журнал — отличный. Как в смысле его читабельности, так и в смысле его «отличительности и исключительности». МИК не форматный. В этом — его изюминка (боль-

шое такое изюмище). Это не что-то «глянцевое да глупое». У МИКа есть душа!!!Поэтому, соглашусь с идеей редизайна МИКа. Он нужен. Для того, что бы за дизайном журнала можно было разглядеть эту самую душу.

Душа, в общем-то, как раз не в дизайне должна быть, а в текстовом контенте. А редизайн необходим для более экономного использования площадей журнала, для введения новых рубрик, для большей «брендовости» МИКа и т.д.

Кстати, о постере... делайте на обороте рекламу, а не статьи и тогда можно вырывать сие творение не скрепя зубами (если место под рекламу не строго регламнетированно, конечно :))...

А идейка-то хорошая! Спасибочки большое за совет! (*Прим. главред:* что-то мне подсказывает, что рекламодатели будут не очень рады, если увидят, что их реклама будет размещена так, чтобы ее народ быстренько носом к стенке развернул и никогда больше не видел).

А МИК меняется. И не столько в лучшую/худшую сторону. Долой деление мира на черное/белое, добро/зло!!! МИК меняется просто так. Как и все в этом мире. А что в нем вечно? Ничего. Как поется: «Изменения в природе происходят год от года!»

У природы нет плохой погоды. :)

ЗЫ Давно мучал вопрос: «А чем питаются штатники редакции МИКа, когда сидять в редакции... Вы хоть Мохнорыла кормите, или он сам, бедный, себе пропитание ищет?»

Когда как. Он в любом состоянии, даже в сытом, охотится на кадетов. Откладывает себе про запас, на голодную зиму, таксскааать. А вообще у Мохнорыла серьезная конкуренция с Шарегом — кто загрызет больше кадетов. И Шарег в этом смысле гораздо брутальнее, так как бросается еще и на агентов.

ЗЫЫ Забыла... амнезия... склероз... ужас!!!

Хорошо, когда склероз — забываешь про цирроз...

На конкурс «и нога...», тьфу «И рука не подвела» (в случае с моими графоманией, юмором и орфографией — нога :(

Мохнорыл! К барьеру!

Герою...

Посвящается тем, кто приходил убивать монстра, которого у вас из-под носа уже кто-то «увел»...

и тем, кто искал экзоскилет в С.Т.А.Л.К.Е.Р.Е. возле Зоны/Чернобыля в Интеренте!

Герой и в Африке — герой!
Не дружит, бедный, с головой (чего-то рифма охромела... «герой» и «головой»)
Идет дракона звать на бой,
но, где коварный змий, постой?
Его убил смельчак другой! (он тоже не дружит с головой?)
В руке зажат меч-кладенец,
Все, твари злой, настал конец! (Вывод: змеев убивают только пациенты психиатрических лечебниц стационарного типа)
Злодей тот — злобный некромант.
Совсем ему народ не рад!
Все знают, порожденья тьмы,
Лишь одному ему верны!
Зовет толпа, зажав носы:
«Герой, скорее нас спаси!»

(Насчет носов: не верю, что дающие задания люди/НПС не знают, что некроманты, герои и монстры, даже не знают, что в слове «гигиена» — 7 букв и ванну видели только в виде тазика! (Ух, завернула!))

Опять же, невкусные конструкции («Злодей тот — злобный некромант»), тавтологии («злодей-злобный»), кривые рифмы («некромант-рад», «тьмы-верны»). И сатира, которая должна была прозвучать, исходя из аннотации к стиху, так и не прозвучала в самом стихе.

А если так попробовать (см. ниже)? Я тоже написал корявенько (ибо за 2 минуты и второпях), но, в целом, стройнее.

Злодей был мрачным некромантом,
И демоническим талантом
Скелетов толпы поднимал.
Но он не брился, и не мылся... —
Увы, герой тот не родился,
Который бы, при встрече с магом,
От вони нос не зажимал.

– – –

В замке своем, злодей, некромант,
Сидеть на шкафу, абсолютно не рад!
Но, что же делать ему — горемычному,
Коль заклинания читал не обычные? (Вот! Очень хорошо! Это четверостишие полностью самоценно, потому дальше продолжать и не нужно.)
Вызвал тварь, жутко обидчивую,
Которой летать совсем не привычно!
Вот и сидит дурак-некромант,
Заклинанию вызова совсем он не рад! (А здесь многое нелогично... Некромант должен был бы жутко радоваться оттого, что тварь не летающая, иначе он бы сейчас не в шкафу сидел, а в желудке у твари)

– – –

Монстра нашел, монстра убил,
Быстро, чего-то, герой поостыл! («чего-то» на другое ***осмысленное*** слово бы заменить, например, «однако»...)
Подвиг приелся, слава — фигня,
Женитьба пугает, украли коня!
Нет настроения, дева ушла....
Как хорошо, что она не жена! (опять же... «ушла-жена»... ни разу не рифма!)
Деньги исчезли, может пропил?
Чувство, такое, что посмешищем был!

(И опять — стих неплохой, но яркого завершения нет... Последняя строка с «посмешищем», она пресноватая — и не поржешь над остроумной концовкой, и не пожалеешь героя, которому быт не в радость... Не дожала, недотянула до морали, до логического вывода из всей этой истории. А если так завершить?

Деньги профукал, замок пропил
Зря я, наверное, монстра убил....)

немного хромает ритм и рифма, учителем у мну был Винни-Пух!!!

Я поговорю с Винни-Пухом на нашем поэтическом педсовете! ;). Кратко и по теме, стихи чувствуешь в целом, но не их элементы по отдельности: рифмы, ритмику, четкое (или хотя бы удобоваримое) построение слов в строке. Элементы хромают, хромают, затем вдруг начинают идти ровно и четко, строевым почти шагом, а потом опять ударяются в хромоту. То есть работать нуна понемногу, но над всем. Точнее, накапливать опыт.

ЗЫЫЫ. Представиться-то надо. **Murk***!*

Оччприятно, Кирилл и Мохнорыл Талеры.

* * *

Следующий камрад, **Уголек**, стихов не пишет, говорит много, а иногда и по существу.

Привет, Киррил. С Мохнорылом не здороваюсь, так как в него не верю.

Привет, Уголек. Я прочитал Мохнорылу начало твоего письма, и он ответил, что тоже в тебя не верит. Теперь не знаю, как убедить вас обоих в том, что вы оба существуете.

Я читаю МИК давно. Еще сопливым пацаном читал. Потом сделал перерыв... где-то годика три. И вот недавно снова начал. Круто! Все изменилось, но стало лучше. Хотя, от-

кровенно говоря, статью про Arcanum в непомню-каком-номере не переплюнуть никому и никогда.

Скажу лично от себя — в ответ на подобное заявление жаба меня давануло сразу же (как и еще 10-15 талантливых авторов) ;). Но в целом — да, согласен.

Да и не дело это — на мэтров плевать. Но это так, лирика. Теперь к делу.

Геймер... я никогда не понимал этого слова. В зависимости от моего возраста ОН представлялся мне сначала высоким худым студентом с синяками под глазами, потом толстым одутловатым дядькой с грязной головой, и наконец сейчас — инфантильным прыщавым подростком. Этакая эволюция психологического закрепления)))

У меня наоборот: сначала инфантильный прыщавый подросток, потом худой студент с синяками, потом дядька-сисадмин с одутловатым лицом.

Себя я к Геймерам никогда не причислял. Я обычный человек, которого значительно больше заботит, где взять денег на зимнюю куртку себе и на сапоги жене, чем выход долгожданной игры или новые технические новинки. Но именно поэтому я вижу то, чего не видят Геймеры. И к ним бы я хотел обратиться.

Камрады! Друзья! Товарищи!

Вы видите тенденции развития компьютерных игр. Вам кажется, что действительно стоящего все меньше и меньше. И я хочу вас утешить. «Основна мета підприємницької діяльності — це отримання прибутку». Вот та мантра, которая спасет вас от нервного расстройства. Вы разбаловались шедеврами, которые писали «на коленях» гениальные одиночки. Вы привыкли к дешевизне и доступности. А ведь игра — это товар. Обычный товар, где цена равняется сумме себестоимости и добавочной стоимости. Взгляните на коробочку у вас в руках. Вы видите суть. Представляете озвучку, сюжет, графику.... а нужно видеть пластик, бумагу и (блин, из чего вообще диски делают?). Труд сотен человек. ИНДУСТРИЯ. Вы же не ждете от, скажем, штампованных сериалов сердечного волнения? У них одна цель — убить время. И ее они с блеском выполняют. Как и 90% того ширпотреба, от которого ломятся прилавки.

А шедевров меньше не стало. Стало просто больше игр вообще, и на их фоне кажется, что все... талантов нет... везде один отстой... в год пять-шесть нормальных игр...

ГЕНИАЛЬНОЕ не бывает массовым. ХОРОШЕГО не бывает много. Законы как экономики, так и культуры. Никогда искусство не вылезет из конвеерной ленты, каким бы востребованным оно не было.

No comment, ибо зачем?

А теперь о роли МИКа в контексте «общественного мнения». Когда-то меня несказанно удивил стиль написания статей. Признаться, «журнал о играх» у меня ассоциировался с чем-то вроде расширенной аннотации на заднике диска. Сухое описание сюжета, основных игровых моментов, советы, системные требования и все. А тут... все иначе. И все, блин, авторам не так. Там корявое управление, там баги, там сюжет как в студенческом КВНе... помнится, я даже немножко злился. Мол, вот снобы, крутых из себя корчат (Пардон, Кирилл, за правду-матку). А потом понял.

Авторы статей — такие же люди, как мы. Кто-то любит жареную картошку, кто-то пюре, а кто-то вообще не выносит в любом виде. То есть мы получаем на страницах МНЕНИЕ. Мнение конкретного человека, который волею судьбы наделен талантом выражать свои мысли на бумаге (в отличие от меня).

Сдается мне, Уголек, что, несмотря на свою откровенность, здесь ты немного слукавил. Так как выражать свои мысли на бумаге у тебя получается на 5 по старой школьной системе оценок.

И это великолепно! Потому что создает хитрейшую логическую ловушку — принять чужое Мнение, или все-таки выработать свое. Поспорить с Самим! С Игровым Журналом! С авторитетнейшими в этой отрасли людьми! Быть человеком, а не тупым обывателем!

МИК великолепен не потому, что его авторы «свои парни», его статьи актуальны, а его слог доступен и не напрягает бессмысленной терминологией.

МИК великолепен потому, что он пишет не Об играх. Он пишет ИЗ игр. Он похож на сидящего рядом за компом друга, а не на учителя информатики. И я горд тем, что в нашей стране есть такой журнал.

ЗЫ. Все вышесказанное носит ужасно сумбурный и неупорядоченный характер, так что наверное не стоит публиковать. Просто передай ребятам, Киррил, что они молодцы. И настанет время, когда их адский труд оценится финансово)))

Засим раскланиваюсь.
Уголек.
Браво.

* * *

Еще один, не совсем старый, но уже хорошо знакомый **BrainOutside aka БеС мАсков огурцофф**. Правда, теперь он aka Петя Салатов ибн Винегретов... Brain, просьба лично от себя и чуть-чуть от Мохнорыла: не меняй свое настоящее ФИО (Огурцоффа) на псевдоним какого-то там Винегретова. Настоящее твое ФИО гораздо креативнее! Но это лирика. Перейдем же к рациональному.

Привет, Талер! Ура, ты снова с нами! С чем поздравляю тебя, себя, весь коллектив МИКа и всех его читателей! Урра! Поздравить хочу всех вышеперечисленных и с публикацией Fable 2, думаю, что негодующих не окажется, а все просто порадуются, что наш МИК растет и развивается, а главное, прислушивается к пожеланиям читателей. Молодцы! Дальнейших вам успехов!

Рвемся из всех сухожилий, дабы читателю было интереснее в частности и радостнее в целом. Я почти серьезно ;).

Следующая часть письма большая и адресована Дзирту, так что если не опубликуешь, то перешли ему, плз. Надеюсь помочь начинающему гейм-сценаристу.

Дорогой Дзирт! Не верю, ну, не верю я! Понимаю, что идея только появилась и ее еще развивать и развивать, но все же... итак, по порядку: Всевидящий спутник? Что даже и под землей все видит, если да, то где же тогда прятались антиглобалисты, уж лучше оставить в покое террористов или отдать их на растерзание убер-военых. Организация Свобода? Уж лучше Фридом Файтерс, переработай слишком просто, вот всякие там Суприм Терра это хорошо. Ядерное оружие в 2069? Уже сейчас начинают говорить о бесполезности ядерного оружия. Полеты к Плутону? Ну, не знаю, что-то тут не так...Теперь про Белый Свет, как это понимать: «случаи клинической смерти увеличились»??? Это значит, что все больше и больше людей попадали в аварии и т.д. и их все чаще и чаще в последний момент вытаскивали «оттуда»? Да, и, вообще, кто ведет подсчеты клинических смертей? И я немного не понял про несчастные случаи с электроникой. Людей, что душили миксеры, насиловали чайники и запирали в себе холодильники? Нет, не пойдет! И если границы между державами были стерты, то какая к черту Гражданская война? Это уже будет мировая война. Да, и история глав-героини не вызывает сочувствия, к тому же какие грузовики? Если речь идет о полетах на Плутон, то должны быть какие-то там вертибедры, а не КамАЗы. И где будет происходить действие? В Альтер-нете? Туда, что ли попадают все после смерти, думаю нет. А ежели нет, то к чему было так много говорить про «этот» мир и всякие там вирусы, электронику, «Свободу», если действие будет происходить в «том»? Как видишь, дружище, вопросов много, а ответов на них нету. Надеюсь не обидел, но озадачил. Творческих успехов.

С надеждой на лучшее, BrainOutside.

В общем, ты понял, Saviour ака Дзирт, вопросов много, и большинство из них адресовано не нам двоим, а тебе одному. Хотя... BrainOutside, это ведь только первая часть, потому с вопросами, касающимися раскрытия сюжета, характера героини, и предполагаемого места действия героев, немного повременим. Все это ждет нас в следующем номере, в МИК, №21. А вот вопросы по фактажу, так сказать, мира — это непосредственно к автору. К барьеру, Saviour.

* * *

Впервые написавший читатель — это всегда приятно и почетно. Особенно приятно и почетно, когда читатель знаком журналом не первый год. **Алекс Калета**.

Привет, Талер!

Доброго здравия, Алекс.

Я большой поклонник вашего журнала, хотя и пишу в первый раз. И хочу затронуть некоторые вопросы. Первый вопрос — это сказаная тобою в последнем Автоответчике фраза, про то, что вам стали писать древние читатили, которые с МИК уже очень давно, но еще не разу не писали. Хочу тебя обрадовать (или огорчить) — я с читаю МИК уже 7 лет и пишу первый раз:). Идея написать носится в воздухе уже давно — еще с эпических времен до Автоответчика...

Ого-го... Серьезно. Представляю, сколько всего ты помнишь.

Я помню первый номер МИКа, который я прочитал — еще в далеком 8м классе однажды на уроке я нашол его под партой... Кто-то, сам не зная того, открыл мне новое окно в мир, забыв или оставив преднамеренно этот тоненький (как его было мало!) журнал. Я все прочитал, от корки до корки! Меня так сильно ничто не увлекало до тех пор. С того момента я начал читать МИК. Шли годы... Я закончил 9й класс, поступил в техникум. На программиста, потому, что любил МИК, с восторгом читал статьи и хотел сам создавать игры, чтоб однажды и у меня взял интервью любимый журнал... Сейчас понимаю, каким я был наивным. Мир в детстве кажется намного проще, чем он есть на самом деле. Я повзрослел, закончил техникум, пошол на роботу. Тяга к компьютерным играм давно прошла, привычка читать МИК осталась. Это даже не привычка, это уже часть жизненного цикла. Хотя с каждым номером выделять время на чтение стало все тяжелее...

Но и мы тоже взрослеем, Алекс. У нашего, сугубо мужского коллектива, появляются девушки (не общие, а у каждого — своя!). А у тех, у кого не появились еще — обязательно появятся. В какой-то момент девушка, которую ты любишь, рискует превратиться в жену. Можно еще гражданским браком жить... В результате этого нам также все тяжелее заниматься своей основной работой :))). В общем, не будем о веселом. Всю эту любовь-морковь я развел потому, что считаю: на занятие любимым делом время найдется всегда, будь то основная работа или чтение журнала. Или книги. Или собирание редких бабочек.

Так вот, хватит о грустном, как говорится, вернемся к нашим баранам, то есть к тому вопросу, который я затронул в начале письма. Почему вам пишут древние читатели, которые до этого еще не разу не писали? Почему написал я? Даже не знаю... Просто я почувствовал, что должен написать. Почувствовал, что мое письмо важно для вас, уважаемая редакция. Почувствовал, что вам важно знать, что есть такой читатель, который пусть и не выступает на МИКПортале с криками «МИК лучший!!!» и не ходит с такими же воплями по Игрограду, но от этого не становится менее преданным. Я думаю (возможно это только мое мнение, кто знает?), что не только я один пишу по этой причине.

Именно так. Нам в целом и мне в частности не безразлично. Читатель МИКа — не потребитель, а личность. Пусть даже он не станет талантливее А.С. Пушкина, пусть не изобретет глобальную сеть T-net, а сейчас пишет с вопиющими грамматическими ошибками. Но он личность. Мы (МИК-ноосфера) состоим из маленьких сверкающих бисеринок, крошечных звездочек, искрящихся многоцветием эмоций, чувств, интуитивных озарений, а не ровный и одноцветный слой битума. И точка!

Вопрос номер 2. Я не знаю, как кто, но я думаю, что менять адрес ящика Автоответчика — это тоже самое, что снять с памятника защитникам отечества Т-34 и поставить на его место Т-82. Без спору, Т-82 лучше и круче, но он не был закален в боях, он не Т-34, если меня кто понимает:). Но это лишь мое мнение, как говорится, мысли вслух:). Вам виднее!

Алекс, а если (тьфу-тьфу-тьфу тысячу раз!) случится в наше время война. Без ядерного оружия, без химических и биологических атак, а по старинке — самолеты, танки, пехота. Ты какой танк предпочтешь — старый проверенный, но безнадежно устаревший Т-34, или Т-82, с которым есть шанс победить?

На данный момент основной ящик «Авто» на gmail (**aftootvet@gmail.com**) — реальная возможность общаться с читателями, даже если я нахожусь в другом городе. И это есть главное и неоспоримое его преимущество перед **kertis@mycomp.com.ua**. А «старый проверенный» ящик останется вспомогательным — и копии писем на него просто обязаны приходить. Вот так...

* * *

Камрад **Saviour** (aka Дзирт До`Урден) продолжает не то жечь, не то подпаливать, не то искрить. И «Роддом», и стихи... Думаю, его произведением и закончим. О, нет, оно не идеально — но разбор тех огрехов будет скорее средней школой для стихоплетов, а не начальной. К тому же традиция — последнее без комментариев. Читать — всем, наслаждаться некоторым, потому как на вкус и цвет...

И снова Saviour (блин! опять ты?!)! Вот сижу, думаю над следующим Роддомом+ И тут хоп! Стих в голову пришел. Так, что стих, Талер, тебе на конкурс, а я продолжу раздумья =).

Удел мой мал и он велик одновременно,
Из глаз чужих смотрю на мир и облака.
Могу я быть одним или другим попеременно,
Могу глядеть я сквозь пространство и века.

Могу я меж миров прокладывать тропинки,
Решаю судьбы, кто умрет, кто будет жить,
Могу обуться я в армейские ботинки,
Еще могу по океану мерно плыть.

Могу стать архимагом я всесильным
И грозным воином закованным в доспех,
Могу помочь по просьбе немощных, бессильных,
Могу за деньги их прикончить без помех.

Могу быть полководцем-генералом,
Героем-одиночкой быть могу,
Могу закрыть лицо свое забралом
лица чужого; скрыть позор смогу.

А надоест — в строку впишу я Слово Силы,
Оно «godmode» и «импульс-101» оно,
Тогда держись! Ни топоры, ни вилы
Вам не помогут. Я бессмертен все равно!

Я чувствую вопрос возникший, вот он:
— Ты кто? Диавол? Бог? Судьба? Возможно, Рок?
Ответ могу пропеть легко по нотам:
Я хакер, геймер, юзер. Я — ИГРОК.

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

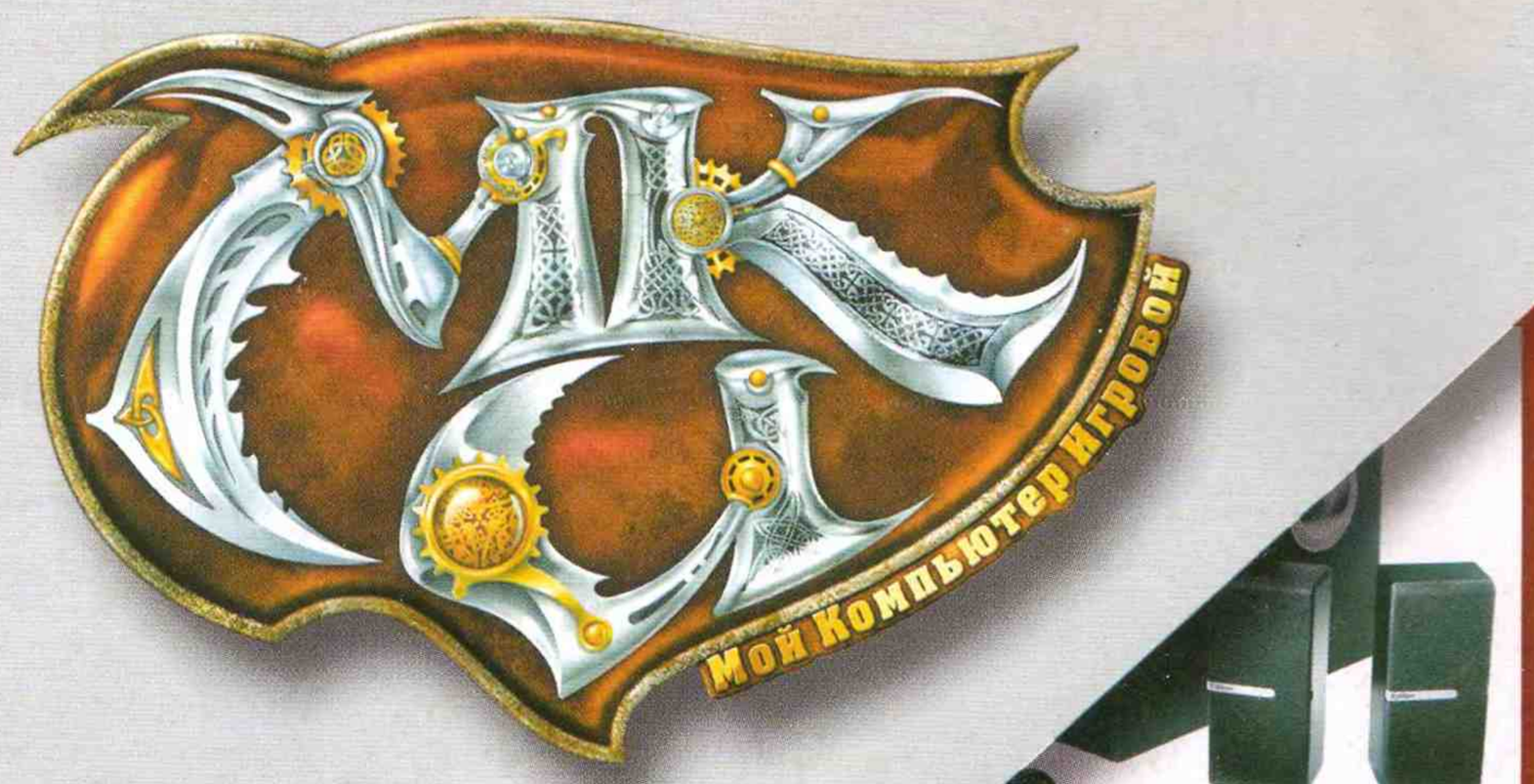


Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Подписная кампания - 2008

Подписной индекс:
22307



ПОТОК ПРИЗОВ

от Генерального

спонсора компании

Edifier



Домашний кинотеатр DA5000
Колонки E1100 - 5 шт
Наушники - 100 шт

Спешите подписаться! Призы ждут вас!
Подписка – это реальная экономия ваших денег,
гарантия доставки журналов к вам домой или в офис и весьма реальный шанс выиграть приз.

Подписаться вы сможете в любом почтовом отделении. Призы будут разыграны только среди подписавшихся на 6 и более месяцев.