Мой Компьютер
Игровой
МК
21 287
29 2007
Октябрь



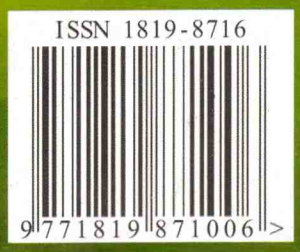
стр.18
WORLD IN CONFLICT

Кодекс войны
стр.38
стр.22

Корсары III
Сундук мертвеца

Huxley™
стр.12

ISSN 1819-8716



Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D
www.fd-audio.com



ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА

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

ГРА ЗА КНИГОЮ СЕРГІЯ ЛУК'ЯНЕНКА ТА НІКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

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

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

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
✓ Универмаг "Львов", ул. Кн. Ольги, 106, 4 этаж, 10 зал
✓ "Дом Книги", пл. Рынок ул. Шевська, 6
✓ маг. "Сидючок", ул. Лычакивська, 45
✓ маг. "Сидючок", ул. И. Франко, 95, тел. (032) 240 84 23
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.
Стоимость издания: 1 месяц – 7.32 грн, 3 месяца – 21.96 грн, 6 месяцев – 43.92 грн.
☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line-предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

Оглавление

Новости стр. 05-11
ZK & Rus
Huxley стр. 12
Алексей КУЗЬМИНОВ
Rage стр. 13
Алексей ТУР aka leprecon
Left 4 Dead стр. 14
Zell
Need for speed Prostreet стр. 15
KAYD
Unreal Tournament 3 стр. 16-17
Кирилл ТАЛЕР, Lar
World in Conflict стр. 18-21
Fres
«Кодекс Войны» стр. 22-24
Saviour aka Дзирт
Twilight World стр. 25, 28
Елена ВАНИФАТОВА
Постер стр. 26-27
Bateau
«Адреналин 2: Час Пик» стр. 29-33
Алексей ТУР aka leprecon
«Исход с Земли» стр. 34-36
Bateau
«Охотники за астероидами» стр. 37
Morte&ShamanAD
«Корсары III: Сундук мертвеца» стр. 38-39
Lar
Startrek. Наследие стр. 40-41
Кирилл ТАЛЕР, Jaguar
Крымские каникулы стр. 42-46
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика. Ыыыыы! стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№21 (287), 29.10.2007
Тираж: 12 300. Цена договорная
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции
© «Мой компьютер», 1998-2007
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6, тел. (044) 455-3575

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк
Главный редактор: Татьяна Кохановская
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
ПартОгр: Bateau
Художественный редактор: Федор Сергеев
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов
Корректор: Елена Харитоненко
Верстка: Андрей Шмаркатюк
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк
Директор по рекламе: Валентина Маркевич-Кравченко

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

Кирилл ТАЛЕР

О футболе, славянских Богах и глобализации

О глобализации

Очень бы хотелось начать «Бензо» кратким эссе по новости «*Global MMO*», касающейся глобализации онлайн-игр. Сказать о том, что я, мол, предупреждал еще в прошлогоднем спецвыпуске «Онлайн»: в будущем игры будут тяготеть к глобализации. Правда, я тогда упомянул о возможной мультижанровости игр. Но реальность, как всегда, перечеркивает даже самые смелые (и одновременно робкие) попытки фантастов и футурологов предрекать, что же там будет, через 10, 20, 50, 100 лет. Если кто не особо вчитывался в данную новость — перескажу: *IBM* на пару с Linden Lab взялись за создание глобальной сети для онлайн-игр и игроков. Такой себе MMO-Инет. Зачем? А чтобы игроки могли путешествовать по различным мирам, аки по ссылкам в обычной Сети, периодически меняя скин-протагониста: из эльфа в... другого эльфа. Интересным могло бы получиться эссе...

Но хочется поговорить о наболевшем. Глобализация MMO — она пока еще не болела ни разу, а на симптомы наша славянская душа, которой и тело нипочем, привыкла беспечно плевать.

О футболе

Наболевшее. Уже месяц от результатов, которыми «балуют» нас украинские футбольные команды, выступая в Европе, хочется тихо выть. Потом прочистить горлышко и выть громко. Потому что логика отказывается систематизировать происходящее и нервно курит. Хорошие футболисты есть, молодежь способная есть — результата нет... В национальных чемпионатах Англии, Италии, Франции, Германии клубы не боятся выпускать на замены или даже в основном составе игроков, которым едва исполнилось 16-17 лет... а у нас 22-летний «перспективный» футболист, засидевшийся, пардон, в девках, уже пять лет считается «перспективным», но в основной состав его не берут, потому что «может затеряться среди опытных игроков», и поэтому «пускай он посидит в запасе еще пару-тройку лет». Представьте себе такое в МИКе: внештатник три года пишет тестовые статьи, а в номер его не ставят, потому что боятся. Мол, уровень не тот. Мол, есть в статье слабоватые места, а потому ее лучше не ставить вообще... В данном случае реально не правы тренеры команд. А сами футболисты? Они, конечно, несчастные, им, конечно, не повезло, что они родились не в Германии/Испании/Англии, где тренеры не боятся рисковать, потому что работают на перспективу. Но, может, и сами футболисты немного не того... не этого?..

О славянских Богах

Думаю, уже большинство читателей знают о том, что я — маленький международный полумесячник. Две недели я провожу в Киеве, а две — в Москве.

Так вот, в Москве я столкнулся с большой проблемой, которая создает реальную угрозу моей работе в целом и качеству статей в частности. Думаю, с первого раза не угадаете ее суть... но все-таки попробуйте! Чужая ноосфера и чувство одиночества? Нет. Отторжение меня, как чужеродной клетки, злобной Имперской системой? Да нафиг я ей сдался, этой системе! Отсутствие высокоскоростного Интернета? Да мне такая выделенка не снилась, какой здесь ADSL! Отсутствие мощного компа? Была проблемка, но не смертельная. Именно была — сейчас я являюсь обладателем мощной железяки (за детство счастливое наше спасибо Мэру Игрограда Татьяне и Теневому Лидеру Игрограда Мише!). Тогда что же? Адаптация и усталость? Есть немножко, но это не главное. Сложность координации действий с остальной редакцией? Уже ближе, но не главное...

Сдаетесь? Я тоже практически сдаюсь... Точнее, продолжаю сражаться, но осажден по всем фронтам. Потому что главный мой враг сейчас — это **самоорганизация**.

Вернемся к футболу, вернее, к неудачам наших футболистов. Знаете, почему славяностанских игроков не очень-то любили брать в зарубежные клубы в 90-х годах и не очень-то любят сейчас? Неумение самоорганизовываться... У нас команда приезжает на базу — и живет там, и тренируется в режиме исправительной колонии. Потому что нашего игрока можно организовать, только если ему в лопатку тычется тренерский аналог дула автомата, а перед лицом маячит совсем даже не аналог тренерского кулака, а его прототип.

И вот — игрок заключает контракт с зарубежным клубом — и отбывает туда. А там, в Забугорье Сладостном, игроку предоставляется практически полная свобода. Главное — не опаздывать на тренировки. А наш игрок привык из-под палки и не может остановиться, если этой палки нет: бары, пиво-пиво-водочка, махнуть на шашлычки со знакомыми бизнесменами-эмигрантами... и вот уже экс-острый нападающий, погрузнев, еле передвигается по полю. Сначала его штрафуют, затем сажают в запас, затем продают от греха подальше...

Футболисты, добывающие нелегкий хлеб с тяжелым салом в матчах отечественного чемпионата — еще хуже, это уже практически клиника. *«Меня никогда не продадут в зарубежный клуб... Так зачем тогда париться?! Отыграю на свои деньги (не всегда маленькие), как для своих, — и дело с концом!»* И играют футболисты, напрягаясь процентов на 30-50. А кто виноват? Виновата наша дурная страна, скажут футболисты, виноваты слепые тренеры, отсутствие нормальных условий для тренировок. Короче, виновато все, кроме них...

То же самое и у нас, журналистов, пардон, МИКа. Я знаю, что за эти строки буду закопан коллегами, предан анафеме и посмертно покусан сцобако Шарегом. Но: мы не умеем самоорганизовываться. Мы стараемся, очень стараемся, но пока не совсем получается. Иногда не получается совсем. Ведь зачем стараться, сдавать материалы вовремя и ДО срока сдачи, даже если есть свободное время? Все равно получаем мы, штатники, мало (это, думаю, ни для кого не секрет), гонорары видим нечасто — так зачем париться? Вот и начинаем мы рубиться за два дня до сдачи номера насмерть, как футбольная команда, которая расслабляется весь чемпионат, а когда за пять туров оказывается в зоне вылета, начинает рвать жилы, чтобы из этой зоны выйти...

Как самоорганизовываться, когда палки нет? Посоветуйте, товарищи иностранные футболисты. Мы, конечно, очень стараемся... Примерно так же, как и «Кривбасс» (Кривой Рог). И, возможно, даже не «вылетим» в этом сезоне из высшей лиги игровых изданий. Но из сезона в сезон?..

Я встаю утром, умываюсь, завтракаю. Понимаю, что надо бы поработать, сосредоточенно вхожу в Интернет и... — начинаю любимый серфинг... Надо мной грозно возвышается славянский бог Менталитет. Я в домике! Все путем!

P.S. от Главреда. А есть ведь сермяжная правда в талеровых посыпаниях головы пеплом и жалобах на столетиями складывавшийся Менталитет. Вспоминаются предания старины седой времен моей юности при СССР, например, такой анекдот: «Собрали трех студентов, немецкого, американского и советского, и спросили, за сколько они берутся выучить японский язык. Немец для фундаментального изучения запросил три года, американец сказал, что новые интенсивные методики позволят ему справиться за год. А советский деловито спросил, когда сдавать...» Так и жили, от сессии до сессии, от конца квартала до конца года. Ну, и качество работы тоже было соответствующее. Если вглядываться дальше вглубь веков — то же самое: пока жареный петух... ой, простите, пока гром не грянет, мужик не перекрестится.

И что, нет выхода из этого исхода? Да нет, есть, конечно. Цивилизованные народы потому и стали цивилизованными, что самосовершенствовались. Не вековать же нам век гомо советикусами. Что делать? *По капле выдавливать из себя раздолбая!*

Игровые новости

Вас настигнет ампутация!

Самой значительной новостью для любителей пострелять на данный момент можно смело назвать окончательно подтвержденное возвращение **Soldier of Fortune**. Компания **Activision** в конце концов разродилась официальным анонсом триквела одного из самых заметных шутеров прошлого.

Если вы вдруг забыли, чем же так крут оригинальный Soldier of Fortune, то напомню, что в немалой степени именно эта игра поспособствовала разрастанию кампании по раздаче рейтингов, хотя са-



ма отделалась безобидным «Teen» от ESRB. А могло бы быть и гораздо жестче, ибо основная идея Soldier of Fortune — это расчлененка, устраиваемая врагам при помощи подручных огнестрельных средств прямо в реальном времени. Кровища при этом, естественно, тоже разливалась декалитрами.

Собственно, глупо было бы ожидать от Soldier of Fortune 3, получившего подзаголовок «Payback», чего-то принципиально другого. Концепция оригинала будет бережно сохранена, но только с поправкой на технологии нового поколения. Так что расчлененки и кровищи будет еще больше, чем прежде. Прочего добра тоже не убавится — арсенал пополнится новыми стволами, география истребления врагов демократии расширится... Впрочем, это, пожалуй, и все. Массакр все равно остается главной «фичей».

Ожидать игру стоит уже к ноябрю, тогда же стартуют и многопользовательские серверы с джентльменским набором сервисов, включая таблицы рангов. Одно лишь смущает — по словам издателя, разработка производится «внутренними силами самой Activision», и как-то непонятно, подразумевается ли под этим присутствие создателя первых двух частей (студия *Raven Software*, известная такими проектами, о которых даже напоминать неловко — какой же любитель шутеров не знает портфолио Raven`ов?). Будем надеяться, что таки подразумевается.

Еще одна заковыка — это одновременный анонс для всех современных платформ, включая Xbox 360 и PS3. Это могло бы смутить кого-нибудь из лагеря консолененавистников, однако напомню, что еще первый Soldier of Fortune был успешно адаптирован для PS2 и Dreamcast. Вторая часть на PC тоже выглядела вполне прилично, без «консольных рудиментов». Так что будем надеяться на опыт и благоразумие Activision. Калифорния порожняк не гонит, правда?

Иначе пожалуемся губернатору.

Мечи бывают разные...

Черные, белые, красные... Нет, не так. Мечи бывают стальные, бронзовые, деревянные и даже алмазные... Ага, многие уже догадались, что очередное порождение отечественной (в эмиграции, правда) фантастики не избежало участи быть игроизированным. И при всей неоднозначности фигуры господина (или все-таки мистера?) *Перумова*, можно ответственно заявить, что книга «Алмазный меч, деревянный меч» является достаточно хорошей основой для компьютерной игры (в данном случае action-RPG), так что пенять на неудачный франчайз не получится (ну, не «Бумер», согласитесь). Поэтому разработчикам и все карты в руки.



А разработчиками у нас значатся... **Primal Software** — товарищи, которые умудрились создать единственный играбельный проект по «Волкодаву» из трех, вышедших в свое время. Сравнивать прималовского «Волкодава» с гайдзиновским — себя не уважать, хоть, впрочем, и до шедевра этой игре — как до Марса пешком.

Так что же нас ожидает в компьютерном варианте саги о двух древних мечах, пробуждение которых грозит гибелью всему человеческому населению мира Мельина? Да, в принципе, все как обычно. Мы берем под управление тушку Фесса, главного героя перумовской книги, и отправляемся мочить всех подряд, пока не будут пройдены все двадцать уровней. Можно будет поупражняться в истреблении всего шевелящегося, используя навыки воина, мага и асассина, но особенной фишкой можно считать продвинутую систему фехтования. Движения клинка в руках героя будут повторять наши шевеления мышкой (нечто похожее было в старенькой Robin Hood). Таким же образом будут кастоваться и заклинания (тут уже напрашивается сравнение с Arx Fatalis).

В общем, оценить результаты скорбного труда Primal Software можно будет уже в начале следующего года.

Папа, что это было?

К концу текущего года на прилавках должна появиться вторая часть неоднозначной, но и небезынтересной игры **«Дилемма»** от разработчиков из **4Reign Studios**. И если первая часть была довольно скомканной попыткой сделать «игру мечты», то разработка «Дилемма 2» идет уже под пристальным надзором со стороны *«Акеллы»*, так что предварительной информации о проекте можно доверять.



А информация такова: марсианская колония, основная цель которой — поиски универсального источника энергии, именуемого делириумом, подверглась нападению древних марсианских духов, пробужденных неосторожными пришельцами (людьми то бишь). Естественно, почти все погибли. Естественно, у главного героя напрочь отшибло память. Естественно, нам предстоит взять сюжетные вожжи в свои руки и восстановить события прошлого в надежде узреть в этом нагромождении штампов обещанный «леденящий душу и будоражащий кровь» сюжет с четырьмя концовками.

Впрочем, чего зря зубоскалить, у 4Reign Studios даже первый блин вышел вполне съедобным, а попытки пересказать хоть бы и вполне неглупые фантастические сюжеты в двух пресс-релизных строках никогда добром не оканчивались. Например, «Чужие» — это фильм про то, как почти неубиваемые инопланетяне на обезлюдевшей колонии поедают одного за другим космодесантников, присланных на подмогу колонистам. Очень интересно...

Ладно, ждем релиза — там и увидим что к чему.

Мама-анархия

В этом номере вы можете ознакомиться с рецензией по игре **«Адреналин 2: Час Пик»** от (OMG-NOWAI!) компании **Gaijin Entertainment**. Но если по каким-то причи-

нам вам не удастся осилить пять страниц концентрированной желчи, то вкратце скажу, что сия гоночная аркада, безусловно, достойна внимания со стороны любителей жанра благодаря некоторым оригинальным идеям, которые добавляют осо-



бого драйва обычным стритрейсерским покатушкам. И в то же время — недостойна, ибо в угоду текущем модам на то и на это «гайдзины» намешали в «Адреналине 2» кучу лишнего, извините за грубость, попсового говна, которое только портит впечатление от игры.

Так вот, господа, не успели остыть покрышки снегоходных колес законспирированных Bentley и Ferrari, как стали известны подробности о готовящемся мультиплейерном аддоне. И тут уж, братцы, если гайдзинам удастся толково реализовать все обещанное, можете быть уверены — мы получим самую безбашенную автоаркаду в истории жанра.

Впрочем, начнем с более привычных «аддонистых» плюшек. В игре **«Адреналин 2: Анархия»** пытливое око геймера сможет обнаружить парочку новых локаций, парочку новых автомобилей, а также поддержку многопользовательского режима (которого в оригинале и не предполагалось — он был оставлен специально для аддона).



Удивлены? Не очень? Слушайте дальше. В аддоне появится возможность добавлять в игру собственные модели авто, для чего предполагается использовать специальный редактор. А затем эти автомобили будут поддаваться более тонкому тюнингу, чем «заводские» модели — дескать, таким макаром геймер сможет более точно подогнать машину «под себя». Мало?

Чудесно. Теперь зафиксируйтесь покрепче, ибо в «Анархии» гайдзины решили оторваться на полную катушку, поскольку иного оправдания введению режима «Крылья» я просто не вижу. Суть этого нововведения заключается в том, что адреналин-девайсы теперь могут поднимать автомобили в воздух, где предполагается развязывать настоящие авиационные баталии с «мертвыми петлями», «бочками» и (куда ж без них?) обменами ракетными залпами. Полюбоваться на эту радость можно по адресу **http://www.youtube.com/watch?v=ZtolkrloQ5M**.

Признаться, летающие машинки выглядят диковато (добавили бы хоть выдвижные крылышки, как у классического фантомасовского «Ситроена»), но попробовать «истребитель марки Dodge Viper» — пальцы уже чешутся.

Дата выхода пока значится «ASAP». Но, судя по роликам, ждать осталось не очень долго.

Черноморский OPEL

Не успели мы обозреть слабенький «*Автопробег "Черное море"*» от компании **Xbow Software**, как появились новости об очередном проекте этой студии, связанном с покатушками на четырехколесных безлошадных эки-



пажах. Правда, на этот раз все будет гораздо серьезнее, поскольку GM Rally будет не просто абстрактной «расслабляющей гоночной аркадкой», а игрой с серьезной лицензией от концерна General Motors, вернее, от его европейского отделения, представленного марками OPEL, Chevrolet и SAAB. А тут, сами понимаете, Большой Брат, высокие обязательства и прочая и прочая...

Вот только при взгляде на первые скриншоты особого воодушевления я не ощущаю — тот же «Автопробег», только с современными внедорожниками. Отсюда и скептическое отношение к заявленной детальной проработке модели повреждений, а также системы апгрейдов автомобилей. Братцы, видели мы ваши апгрейды и систему повреждений... Вот только не припомню, где именно — в «Автопробеге» или в гробу...

В общем, опыт у Xbow Software, хоть и не особо удачный, но все же есть. Так что теперь самое главное — правильно расставить акценты и сосредоточиться на геймплее и оптимизации движка, а не на различной мишуре, нужной лишь для очередной «галочки» на обороте диска.

Да, выход GM Rally ожидается к концу 2007 года. Крепитесь.

Стране нужны герои!

Причем не какие-нибудь, а именно **Heroes of Might and Magic V**! Иначе стала бы компания **Nival Interactive** продолжать процесс выжимания последних соков из этого франчайза при помощи бесконечных ад-



донов? (Если помните, создателей оригинальной тетралогии страсть к выпуску аддонов до добра не довела; впрочем, там и других факторов хватало.) Но будем надеяться на благоразумие «Нивала» — авось второй аддон станет последним, и российско-американские разработчики наконец-то плотно возьмутся за шестую часть.

Пока же посмотрим, что нового предлагается поклонникам пошаговых стратегий в аддоне **«Повелители Орды»**. В принципе, ничего необычного — один новый замок, обитатели которого (орки, кентавры, гоблины, циклопы и виверны) будут специализироваться на антимагии и полагаться по большей части на грубую силу. Добавится и новый класс героев (специально «под новый замок» — варвар-антимаг).

В плане карт пополнение также будет скромным, но вполне достаточным — 10 мультиплейерных и 5 сингловых, объединенных в общую сюжетную линию, продолжающую сингл первого аддона.

Больше сказать особо и нечего, поскольку диски уже отпечатаны и разосланы по торговым точкам — фанаты Heroes of Might and Magic V могут прямо сейчас отправляться за «Повелителями Орды».

Призрачная дичь

Не сидит без работы джентльмен *Джонатан Бокес*, являющийся автором игры *Dark Fall*, которая несмотря на архаичное исполнение (macromedia flash) оказалась на редкость интересной. В первую очередь, конечно, благодаря своему сюжету.

И вот теперь Джонатан принят в штат разработчиков студии **Darkling Room**, которая ведет работу над проектом **The Lost Crown: Ghost-Hunting Adventure**. По предварительному описанию,



новая игра будет идейным продолжением Dark Fall, однако вместо «парня с улицы» главными героями тут будут экипированные по последнему слову паранормальной техники охотники за привидениями, а местом исследований потустороннего мира станет не заброшенный отель, а небольшой городок, пропитанный духом старой доброй Англии. Ну, и технологически TLC, конечно же, будет выполнена на более серьезном уровне. Трехмерный движок, объемный звук и прочие радости технологического прогресса прилагаются.

Издатель в лице Got Game Entertainment советует ждать появления этой игры на прилавках первого ноября этого года. Чем, собственно, и полагается заняться всем любителям тру-адвенчур.

Онлайновые новости

И так бывает

В прошлом номере, если помните, мы опубликовали материал одного из наших авторов о проекте **Gods & Heroes: Rome Rising**. Игра нас заинтересовала, мы даже успели скачать парочку роликов, насладиться весьма занимательным зрелищем и пожалеть о том, что не успели записаться на бета-тест. Каково же было наше удивление, когда после отправки номера в печать компания *Perpetual Entertainment* опубликовала внезапную новость о кончине MMO-игрушки. Точнее, заявление гласило о «прекращении работ на Gods & Heroes на неопределенный срок». В большинстве случаев подобные словесные повороты означают лишь то, что проект попросту прикрыли. Разработчики официально принесли извинения всем, кто ожидал игру и принимал участия в ее тестировании. Также было сказано, что работы были остановлены в связи с «некачественностью про-



дукта». Увидит ли свет многообещающий MMO-проект — пока неизвестно? Однако на данный момент все освободившиеся ресурсы брошены на разработку **Star Trek Online**, который порадует своих фанов в следующем году.

Play портал

Компания *yuPlay*, в резюме которой написано: «занимается созданием нового сервиса цифровой дистрибуции, основанного на социальном взаимодействии игроков и разработчиков», объявила об открытии собственного игрового портала, суть которого, собственно, и заключает в себе вышеописанные идеи. Основное отличие **Play.ru** от конкурентов, по словам создателей, будет заключаться в простоте и удобстве использования всех предоставленных функций и возможностей, причем как для разработчиков, так и для обыкновенных геймеров. На данный момент интернет-ресурс находится в стадии



тестирования, так что пока рассчитывать на обилие разнообразного download-контента не приходится. Зайдя по адресу **www.yuplay.ru**, можно обнаружить несколько демо-версий, парочку роликов, патчей и читерских программ, а также скачать музыкальную тему из недавнего «Кодекса войны» и оплатить пребывание в популярной онлайновой стратегии *Massive Assault Network 2*.

Реклама во Флэше

Mochi Media объявила о старте специальной рекламной программы для независимых разработчиков онлайн-игр, созданных с помощью Флэша. Как вы уже, наверное, догадались, суть делового предложения заключается в предоставлении, на выбор компании, рекламного места в игровом проекте, в обмен на бесплатный хостинг, распространение игры через социальные сети на манер Hi5 и RockYou и многое другое. Единственное ограничение — реклама не может показываться чаще, чем раз в две минуты. Сами блоки могут вставляться в менюшки загрузки уровня, во время паузы или же попросту в главное меню игры. В настоящий момент с подобным деловым предложением работает около тысячи разработчиков.

Пару месяцев назад Mochi Media получила весьма немалую инвестицию от *Accel Partners*. Денежный вклад составил не много не мало — четыре миллиона долларов.



Как видите, сумма значительная, а значит, на тысяче «подписчиков» компания явно надолго останавливаться не намерена.

Кстати, руководят всем этим делом двое бывших девелоперов Jameson Hsu и Bob Ippolito, занимавшихся разработкой рекламных игр для Lego, HP, Kraft Foods и т. д.

Global MMO

А тем временем корпорация *IBM* планирует масштабную операцию по перевороту большей части онлайн-миров. Совместно с *Linden Lab* известный производитель компьютерных комплектующих вознамерился создать специальную систему, позволяющую игроку свободно торговать вещами из одной MMO, находясь при этом в другой. То есть меч из Линейки можно будет продать, скажем, в BoB за местную валюту, использовать его в BoBe, конечно, нельзя, но покупатель сможет так же просто передать этот меч своему персонажу в Линейке.

К тому же появится возможность создавать персонажей, которые смогут путешествовать по нескольким MMO со всеми своими скилами, характеристика-



ми и артефактами. К сожалению, техническая сторона данного мероприятия, пока что не имеет толкового описания, поэтому до конца понять, каким образом разработчики планируют достичь столь немыслимых высот, пока неизвестно. Но тем не менее, IBM достаточно серьезная корпорация и слов попусту на ветер не бросает, так что вполне возможно, что в будущем мы станем свидетелями объединения MMO-проектов в одну большую сеть.

Coming Soon

Sony Online Entertainment и *Flying Lab Software* объявила официальные сроки выхода ожидаемой многими онлайновой пиратской саги под названием **Pirates of the Burning Sea.** Вступить под знамена «Веселого Роджера» можно будет двадцать второго января 2008 года. Возможность предзаказа станет доступна с двадцать третьего октября. Игроки, заказавшие дистрибутив, заранее получат пятнадцать дней форы, плюс парочку дополнительных плюшек в виде виртуального оружия, пиратского снаряжения и попугая. Также в комплект входит аудиодиск с музыкальными мотивами из игры.



Напомним, что игра представляет собой некий вариант онлайнового симулятора мира в самый пик расцвета пиратства. Игроку будет предоставлена возможность самому открыть морские корсарские пути, поучаствовать в разномасштабных сраже-



ниях, начиная от простых PvP-дуэлей и заканчивая крупными морскими баталиями. Для тех, кто не признает разбойничества, имеется список мирных профессий: плотник, кузнец, оружейник, фермер и т .д. На территории стран СНГ игру будет издавать компания *Акелла*.

Вне игры

Невероятно, но факт

За последнее время мировая паутина просто ломится от всевозможных скандалов вокруг так называемых «злых развлечений», которые, по мнению высших умов, вызывают у человека агрессию и сводят его с ума. Основная стая стервятников крутится вокруг основной кучки скандально известных проектов, в надежде докопаться до этой самой жестокости и выдурить из карманов разработчиков как можно больше убитых позеленевших енотов. Но на этот раз дело обстоит куда занимательней. Аналитики киноиндустрии обвиняют культовый *Halo 3* в низких сборах молодежной комедии The Heartbreak Kid («Девушка моих кошмаров») с Беном Стиллером в главной роли. Киношники считали, что лента стоимостью в шестьдесят миллионов долларов в период стандартного премьерного уикенда сможет собрать хотя бы 20-25 млн. Однако, несмотря а достаточно популярный жанр, картина смогла принести своим создателям всего 14 млн. На всякий случай напомню, что Халo за первый день продаж заработал 170 миллионов у.е.

По данным аналитической конторы Media by Numbers, за последний уикенд по территории Северной Америки общий доход кинотеатров составил порядка восьмидесяти млн., что на 27% меньше по сравнению с прошлым годом. Но аналитики копнули еще глубже и откопали весьма интересный факт, в эти выходные сборы кинотеатров оказались самыми кущими с 1999 года. Mike Hickey из Janco Partners в своей статье замечает, что целевая аудитория Halo 3 — потребители возрастом от 18 до 34 лет, то бишь, как говорил ослик Иа «подумать только, мой любимый размер», ибо зрители, вписывающиеся в данный промежуток возрастов, как раз и являются целевой аудиторией кинолент на манер The Heartbreak Kid. Автор также считает, что ситуация с падением прибыли может продлиться еще как минимум неделю.

Практически в то же время в очередном номере Psychological Science Jing Feng, Ian Spence и Jay Pratt опубликовали результаты своих исследований, которые показывают, что у людей, играющих в шутеры и другие игры, требующие быстроты реакции, значительно повышается уровень пространственного восприятия (ориентировка на местности, запоминаемость объектов и пр.)

В дальнейшем, команда исследователей планирует изучит влияние гоночных симуляторов, а также возможности консоли Wii, где помимо быстрой реакции еще и руками помахать нужно.

Но и это еще, возвращаясь к Halo 3, стоит отметить заметки David Drexler`a, священника из Миннесоты, который утверждает, что с помощью вышеупомянутой игрушки можно вербовать подростков в молодежные организации. Служитель церкви поясняет, что видеоигры — это достаточно эффективный метод привлечения младшего поколения. «Игры — это не секс и не наркотики», — поясняет David. Подобную теорию многие восприняли и даже начали потихоньку эксплуатировать. Так, например, во многих американских церквях и молодежных организациях проводятся специальные «вечера в кругу Halo». На вопрос касательно заповеди «не убий», глава сообщества Christian Gamers Online отвечает достаточно просто, мол, я не стреляю в людей, я стреляю в пиксели по ту сторону монитора. Достаточно грамотное оправдание, не находите?

Впрочем, как всегда, не обошлось и без тех, кто считает подобные методы аморальными и социально неприемлемыми, по-прежнему считая, что игры вызывают у человека агрессию и заставляют его убивать себе подобных.

Приставки консолями, а PC все-таки Forever

Еще одно исследование провела компания *NPD Group*. Опросив порядка трех с половиной тысяч детей возрастом от 12 до 17 лет, сотрудники организации подвели итоги, из которых следует, что основной игровой платформой всех опрошенных является не PS3, не X-Box 360 и даже не Wii, а старый добрый PC. Как показывает статистика, большая часть подростков начинает свою игровую карьеру с детской консоли, но с возрастом начинает постепенно присматриваться к PC. Достигая возраста шести лет, ребенок полностью переходит на компьютерные игры и задумывается о смене платформы только к семнадцати годам.

Ну, и в целом группа отметила, что количество времени, проводимого юными игроками за интерактивными развлечениями, значительно повысилось по сравнению с прошлым годом. Современный забугорный геймер проводит перед монитором больше десяти часов в неделю (а восемнадцать часов беспрерывной игры в Quake 2 — слабо? — *Прим. Ягуара возраста 14 лет*).

Остановим игровую зависимость!

Для студентов некоторых университетов Китая первое сентября оказалось еще более трагическим днем, нежели обычно. Именно с этого месяца в часть ВУЗов поступило распоряжение, которое запрещает учащимся и проживающим в студенческом городке юношам и девушкам иметь в наличии персональный компьютер. Подобные действия направлены на борьбу с компьютерной зависимостью, которой, по мнению китайских ученых, страдает больше тридцати миллионов населения, причем практически все поголовно люди не старше 35 лет. Как и раньше, восточный народ очень неравнодушен к онлайн-играм. Компьютер запрещен даже для тех, кто обучается по IT-специальности, пусть всего первый год обучения, по сравнению с остальными, но все же.

Подобные акции уже проводились на территории Китая несколько лет назад, и ощутимых результатов, видимо, не дали. Слишком много местных жителей считает, что подобные меры не эффективны, да еще к тому же являются дискриминацией. По мнению большинства, из данной ситуации можно было бы выйти обыкновенным ограничением трафика.

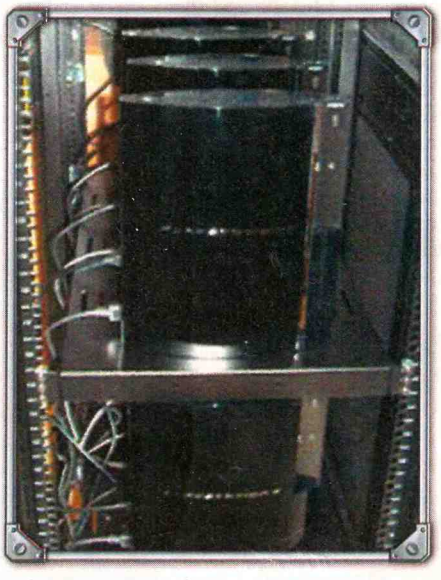
Киноигры

Снимать фильм по мотивам популярной онлайн-игры *EverQues 2*, доверили Ави Араду, который, в свою очередь, до недавнего времени возглавлял *Marvel Studios*. На счету Ави около десятка фильмов по мотивам комиксов, начиная от Spider Man`а и заканчивая ожидаемым Iron Man`ом. В качестве сценариста был принят Майкл Гордон, известный многим благодаря недавней комиксовой саге «300» (ну, или «300 спартанцев», как пишут безграмотные видеопрокатчики). История Майкла не имеет практически ничего общего с сюжетной линией самой игры, однако некоторых персонажей все же можно будет увидеть на большом экране. В прокате сие кино появится не раньше 2009 года.

Железные новости

Процессоры Intel

В ближайших планах *Intel* — выпуск ряда четырехъядерных 45-нм процессоров **Penryn Q9xxx**, однако тогда предполагалось, что для этих моделей верхней планкой частоты на ближайшие пару кварталов останутся 3 ГГц. Сейчас появилась информация о том, что в продуктовом ряду производителя не далее, чем в январе следующего года, появятся процессоры, работающие на частоте 3,2 ГГц. Речь идет о **Core 2 Extreme QX9750** и **QX9775**. Их характеристики практически идентичны,



за исключением частоты FSB — у первого CPU она составляет 1333 МГц, у второго — 1600 МГц. Оба процессора — четырехъядерные, оснащены 12 Мб кэш-памяти второго уровня. QX9750 должен появиться в продаже в январе по цене $1399, а QX9775 будет на сто долларов дороже и выйдет в течение первого квартала 2008 года. Последний был показан публике во время тайваньского IDF, причем работал он там далеко не в номинальном режиме. Известный мастер разгона Charles «Fugger» Wirth показал систему, в которой QX9775 работал на частоте 5,4(!) ГГц. Благодаря наличию такого процессора, на форуме пали сразу несколько рекордов в популярных тестах, включая Cinebench 10 и SuperPi. Справедливости ради отметим, что для достижения результата использовалась фреонная система охлаждения, поддерживавшая температуру чипа на уровне между 85 и 100 градусов Цельсия ниже нуля.

Источник: *iXBT*

И платформа для них

А куда *Intel* предлагает ставить эти супермощные процессоры? Решение уже готово — материнские платы **Skulltrail**. Платформа Skulltrail представляет собой наиболее производительное решение для игровых компьютеров, позволяя установить сразу два четырехъядерных процессора для обеспечения высочайшей вычислительной мощности. Этому способствует и поддержка 1600-МГц системной шины, а также использование буферизованной (FB-DIMM) оперативной памяти стандарта DDR2, функционирующей на частоте 800 МГц. А теперь представим, что ставим на такую платформу сразу два четырехъядерных **Core 2 Extreme QX9775**! Вот так машинка получится! Конечно, обойдется это удовольствие недешево — Core 2 Extreme QX9775, как мы писали выше, будет стоить $1499 за штучку, а тут понадобятся сразу два таких проца. Но сумевшие заплатить несколько тысяч долларов за платформу Skulltrail смогут насладиться высочайшей производительностью компьютера, который наверняка установит новые рекорды в популярных бенчмарках. Но энтузиасты — не основная целевая аудитория, на которую ориентируется Intel, выпуская на рынок Skulltrail — вполне возможно, что наибольшее распространение платформа получит на рынке мощных рабочих станций.

Источник: *iXBT*

Чипсеты Intel

Компания *Intel* готовит к выпуску набор системной логики для мобильных систем семейства **Intel 45 Express** (**GM45**), который станет основой платформы нового поколения Centrino (Montevina), утверждает источник со ссылкой на производителей ноутбуков. Выпуск чипсета намечен на второй квартал 2008 года. Набор будет оснащен встроенным графическим процессором, GMA X4500. Как утверждается, GMA X4500 будет поддерживать DirectX 10 и Shader Model 4.0. Кроме того, особенностью процессора станет использование технологии Intel Clear Video (по этим обозначением кроется декодирование видео высокой четкости силами графического ядра). По словам источников из числа изготовителей мобильных компьютеров, по производительности новинка в три раза превзойдет своего предшественника — интегрированный графический процессор чипсета GM965. В дополнение к GM45, платформа Montev-

ina получит два чипсета с интегрированной графической подсистемой начального уровня — **GS45**, особенностью которого будет отсутствие интерфейсов HDMI и Display Port, и **GL40** с пониженной производительностью. Указанные наборы системной логики дебютируют квартал спустя после выхода GM45. Некоторые производители ноутбуков подчеркивают, что помимо обновления аппаратных средств, Intel следует уделить больше внимания разработке драйверов, которые отчасти являются причиной невысокой производительности современных интегрированных решений компании.

Источник: *iXBT*

Неслабый UMCP

Пресс-служба компании *Fujitsu* представила общественности дополнительную информацию о технических особенностях и функциональности новой модели ультрапортативного ПК от разработчика — **LifeBook U810** (в некоторых странах новинка получит название LifeBook U1010 или FMV-U8240). Итак, мобильный компьютер весом всего 625 грамм



мов сможет похвастаться дисплеем с диагональю 5,6 дюймов и разрешением 1024x600 точек, процессором с частотой 800 МГц, набором памяти объемом 1 Гб. Разработчики также оснастили LifeBook U1010 жестким диском объемом 40 Гб, модулями Bluetooth 2.0, Wi-Fi, слотами CompactFlash и Secure Digital. Безопасность информации обеспечивает сканер отпечатков пальцев. Дисплейный блок устройства поворачивается на 180 градусов. Инженеры Fujitsu заверили пользователей, что на одном заряде батареи LifeBook U1010 продержится более 5 часов. Известно, что на рынке можно будет встретить модели LifeBook U810 как на базе ОС Windows Vista Premium, так и с Windows XP Tablet PC Edition. По предварительным данным, стоимость новинки будет колебаться в пределах $1000.

Источник: *3D News*

Игра и наука

Доцент Массачусетского университета Гаюрав Ханна, специализирующийся на вычислительной астрофизике, использует кластер из восьми игровых приставок PlayStation 3 для моделирования гравитационных волн и процесса поглощения звезд сверхмассивными черными дырами. Ханна выбрал PS3 по двум причинам. Во-первых, приставка представляет собой открытую платформу, благодаря чему для нее не составляет особого труда написать специализированное программное обеспечение для научных расчетов. Во-вторых, «сердцем» PS3 является высокопроизводительный процессор Cell, разработанный совместными усилиями компаний Sony, IBM и Toshiba. Процессоры Cell, использующиеся в PS3, по производительности значительно превосходят обычные чипы, применяющиеся в ПК. Процессор использует архитектуру на базе RISC, имеет одно центральное ядро и восемь вычислительных ядер и обеспечивает высокую производительность в вычислениях с плавающей запятой. В связи с этим, приставка не впервые используется в научном проекте. Так, у владельцев PS3 есть возможность оказать помощь сети распределенных вычислений Folding@Home, задача которой заключается в компьютерном моделировании процессов свертывания и развертывания молекул белка. До начала работы с PS3 для своих проектов Ханна использовал различные суперкомпьютеры, расположенные на территории Соединенных Штатов. Количество процессоров в этих системах варьировалось от 200 до 500. Каждый запуск расчетов на подобных системах стоил около $5000, которые выделял Национальный научный фонд США. Приобретение восьми PS3 с 60-гигабайтным жестким диском обошлось фонду в $3200. Результаты своего исследования Ханна планирует опубликовать в ближайшие месяцы.

Источник: *Компьюлента*

Адреса источников:

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

Мобильные новости

Паук для телефона

Вместе с выходом на рынок обновленной модели мобильного телефона **Nokia N95** с 8 Гб памяти свет также увидели яркие телефоны **Nokia N95 Spider-Man 3 Edition**, предназначенные для верных фанатов одноименного фильма. Яркой особенностью новинок, помимо накопителя достаточной емкости, станет наличие загруженных в память аппарата всех частей фильма Spider-Man. По словам разработчиков, 2,8-дюймовый дисплей и встроенные динамики модели позволят насладиться просмотром полюбившихся приключений Человека-паука. Вместе с устройством по-



купатель получит набор «фанатских» тем оформления для телефона, рингтонов, а также возможность работы с определенным количеством сервисов для загрузки контента. Согласно данным официальных источников, обновленная модель N95, как и раньше, порадует пользователей встроенными модулями беспроводной связи GPS и Wi-Fi. Известно, что Nokia N95 с 8 Гб памяти обойдется жителям Европы и Африки примерно в $790, стоимость N95 Spider-Man 3 Edition пока не известна.

Источник: *3D News*

Телефонная планшетка

Появилась предварительная информация об интернет-планшете с индексом **N810**, который компания *Nokia* должна представить в ближайшее время. Индекс модели N810 подсказывает, что эта модель должна прий-



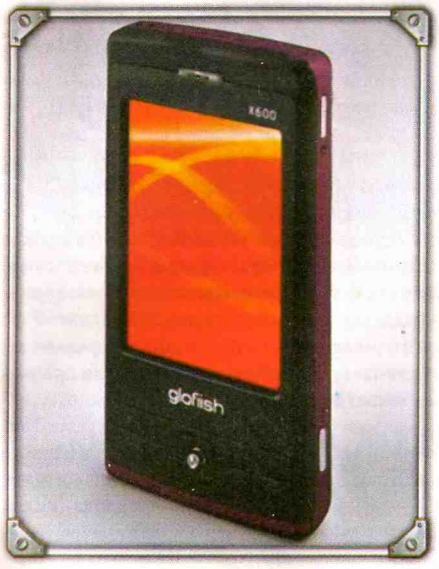
ти на смену Nokia N800 или же будет всего лишь разновидностью базовой модели N800. По непроверенной информации, Nokia N810 будет оснащена выдвижной QWERTY-клавиатурой и встроенным GPS-приемником. Если учесть, что многие владельцы N800 были вынуждены приобретать Bluetooth-клавиатуры для более комфортной работы с устройством, то идея компании-производителя добавить клавиатуру должна обра-

довать многих. Возможно, в дополнение к этому будет увеличено быстродействие процессора и количество встроенной памяти. Кроме того, устройство будет поддерживать мобильный сервис от Nokia под названием *MOSH*.

Источник: *Мабила*

Про Glofish

Компания *E-TEN* планирует выпустить новую модель с классическим QVGA-разрешением. Наследник существующей модели X500 получит название **Glofiish X600**. Технические характеристики E-TEN Glofiish X600:



- ✓ работа в сетях GSM/GPRS/EDGE (850/900/1800/1900 МГц);
- ✓ операционная система Windows Mobile 6 Professional;
- ✓ сенсорный дисплей с диагональю 2,8 дюймов и разрешением QVGA (240x320 пикселей);
- ✓ процессор Samsung SC324402 400 МГц;
- ✓ 64 МБ ОЗУ и 128 МБ флэш-памяти;
- ✓ камера на 2 Мп с 4x цифровым зумом, автофокусом и вспышкой;
- ✓ модули WiFi (802.11b/g) и Bluetooth 2.0+EDR;
- ✓ GPS-модуль на базе SiRF III с функцией A-GPS;
- ✓ слот microSD;
- ✓ FM-радио;
- ✓ поддержка каналов RDS/TMC (информация о движении на дорогах);
- ✓ порт miniUSB 1.1;
- ✓ литий-полимерный аккумулятор емкостью 1530 мАч (до 5 часов в режиме разговора, до 150 часов в режиме ожидания, от 2,5 до 5 часов в режиме GPS-навигатора);
- ✓ размеры — 107x58x15 мм; масса — 136 грамм.

Будут доступны две версии коммуникатора — с предустановленным программным пакетом *Garmin Mobile XT* (карты на идущем в комплекте microSD-накопителе 512 Мб) и без оного. По имеющейся информации, продажи E-TEN Glofiish X600 начнутся уже в ноябре этого года по цене порядка 500 евро.

Источник: *Ладошки*

Гуглофон будет выпускать HTC

Слухи вокруг телефона от *Google* разгорелись с новой силой. В Интернете появилась информация о том, что первые телефоны Google в количестве 50 тыс. скоро сойдут с конвейеров компании *HTC*. Эти аппараты предназначаются программистам из Google и дружественных компаний, чтобы разработчики смогли лучше познакомиться с реализацией новой операционной системы (ОС) в «железе». Некоторые аналитики утверждают, что большие ресурсы Google бросила на создание ОС для телефонов, заказав разработку аппаратной части устройства компании HTC. По слухам, новая программная платформа будет построена на базе *Linux* и получит полную интеграцию с сервисами поискового гиганта. Сайт ZDnet даже указывает дату официальной презентации Google OS — 5 ноября 2007 года. Напомним, что представители Google пока отрицают слухи о выпуске телефона, соглашаясь, однако, с перспективностью этого направления и заинтересованностью корпорации в выходе на рынок сотовой связи.



Источник: *Ладошки*

Грядут сенсорные экраны

2008 год можно будет смело назвать «годом сенсорных экранов». И это не заслуга отдельно взятой компании *Apple*, а заметный рывок компьютерной индустрии в целом. Финский гигант *Nokia* сегодня выступил с очень важным заявлением — в графической среде *S60* для *Symbian OS* появится поддержка сенсорных экранов. Рано или поздно это должно было случиться, и, к счастью, Nokia добавила долгожданную функцию наиболее безболезненным для пользователей способом — все созданные для существующей версии S60 3rd Edition приложения смогут вполне нормально работать и на будущих коммуникаторах с S60 Touch. Реализация сенсорных экранов в телефонах Nokia обещает быть очень прогрессивной, благодаря использованию обратной отдачи (легкая вибрация при нажатии сенсорной кнопки). Также следующая версия S60 получит поддержку различных сенсоров (освещения, близости к другим объектам), возможность создавать сложные и красивые спецэффекты (пакет *UI Accelerator*) и поддержку *Flash Lite 3* (обеспечит также вывод flash-видео в родном для S60 веб-браузере). Первые коммуникаторы с новой версией S60 появятся уже в следующем году.

Источник: *Ладошки*

Телескоп для мобильника

Если у мобильного устройства, будь то коммуникатор или телефон, есть встроенный фотоаппарат, то рано или поздно возникает желание его использовать, но качество снимков обычно оставляет желать лучшего. Особенно если объект съемки находится далеко. При помощи **Generic Mobile Telescope** мобильным телефоном можно сфотографировать довольно удаленный объект. Например, птицу, сидящую на ветке. Generic Mobile Telescope от *Brando* позволит запечатлеть объект с 7-ми кратным увеличением. Есть возможность ручной регулировки резкости, что позволит получить более качественный снимок. «Мобильный телескоп» может быть установлен на любое устройство с длиной от 91 до 109 мм. В число таких устройств попадают *Nokia N95*, *HTC P4350*, *ASUS P535*, *Sony Ericsson K810i* и *W810i*. Данное устройство доступно в интернет-магазине Brando по цене $22.



Источник: *Ладошки*

Адреса источников:
www.3dnews.ru
www.ladoshki.com
http://media.mabila.ua

Huxley™

ZK & Rus

Разработчик: H-Studio
Жанр: MMOFPS/RPG
Системные требования: неизвестны
Дата выхода: 4-й квартал 2007 г.

Не будем начинать спойлить на тему популярности и разнообразия онлайновых игр, так как журнал, к сожалению, не резиновый. А рассказать о данном проекте хочется много. ИМХО — он того стоит. Поэтому сразу перейдем к нашему пациенту.

Итак, **Huxley** — представитель редко встречаемого нынче жанра MMOFPS/RPG. Разновидностей онлайн-игр сейчас довольно много, появляется все больше оригинальных и разножанровых проектов. А Huxley явно намерен покорить сердца миллионов почитателей MMOFPS/RPG. И на то есть веские основания.

И треснул мир напополам...

2500 год от рождества Христова. На Землю обрушиваются некие *Nuclearites*. Разрушительные землетрясения, огромные волны, накатывающиеся на сушу, и перемены климата приводят к опустошению земель, разделению континентов и взрыву Луны, что повергает в хаос все человечество. Те, кому удалось выжить во всем этом бедламе, мечтают лишь о спокойствии и мирном существовании, но мутация среди человеческих рас и появившиеся в ее результате ужасные существа погружают мир в еще большее смятение. Расизм и всевозможные притеснения становятся причиной мятежей, восстаний и наконец — войны, которая разделяет пространство между двумя основными противоборствующими расами: *Sapiens* и *Alternative*. Представители Sapiens сохранили наибольшее внешнее сходство с обычными людьми, Alternative — больше по размерам и имеют более звероподобную внешность. *Hybrids* (не играбельная раса), в свою очередь, являются генетической смесью первых двух. В самый разгар войны был открыт мощнейший источник энергии *Lunarites*, созданный **Huxley**, ученым и возможным спасителем. Обе стороны жаждут славы и победы, яростно сражаясь за Lunarites и свое место под солнцем.

И 2000 лет война...

Игроку будет предоставлена возможность выбрать одну, более полюбившуюся ему расу и сражаться за ее благополучие. К тому же разработчики обещают, что каждое действие игрока будет влиять не только на развитие выбранной группировки, но и на весь игровой мир в целом. Не слабо, да?

Мир Huxley будет поддерживать множество масштабных сражений, в которых будут принимать участие тысячи игроков. Так, баталии будут проходить в виде столкновений противоборствующих отрядов. Сражения в Huxley — это не просто «тупая стрелянина». Здесь большее значение играет командная стратегия и взаимодействие с другими игроками. Во время сражения в битву могут вступать многочисленные NPC, которые будут нападать на обе враждующие стороны. Это делает процесс игры более интересным и массовым, но ни в коем случае не более легким, так как разработчики грозятся сделать сверх-умный ИИ. Цитирую: «Huxley будет выгодно отличаться от других онлайновых игр наличием «умных» компьютерных персонажей. Противники в Huxley демонстрируют замечательную сообразительность, что может стать либо преимуществом игрока, либо причиной его смерти».

Так как Huxley — это MMOFPS/RPG, здесь не обойтись без системы развития персонажа и квестов, которые будут постоянно обновляться, что не даст игре потерять свежесть и новизну.

Смирно! На прокачку становись!

По ходу игры персонаж будет развиваться и обучаться, что позволит игроку применять новые умения (например, способность управлять транспортными средствами) и оружие. Прокачка персонажа такова, что по мере повышения уровня будет предоставляться возможность использования более крутых пушек. Оружие обозначается буквами от E (оружие самого низкого класса) до A (оружие самого высокого класса). Выбираемое вами снаряжение непосредственно связано с определенными умениями, как бы прикрепленными к нему. Так, специальное умение, «прикрепленное» к шлему, позволит вам в темноте обнаруживать предметы, излучающие тепло или избавит вас от «радости» получения пули в лоб. Также будет огромное количество других умений, «прикрепляемых» к различным предметам: определение хит-поинтов противника, двойной прыжок, быстрый бег, маскировка, захват и т.д.

И на последок о вкусненьком...

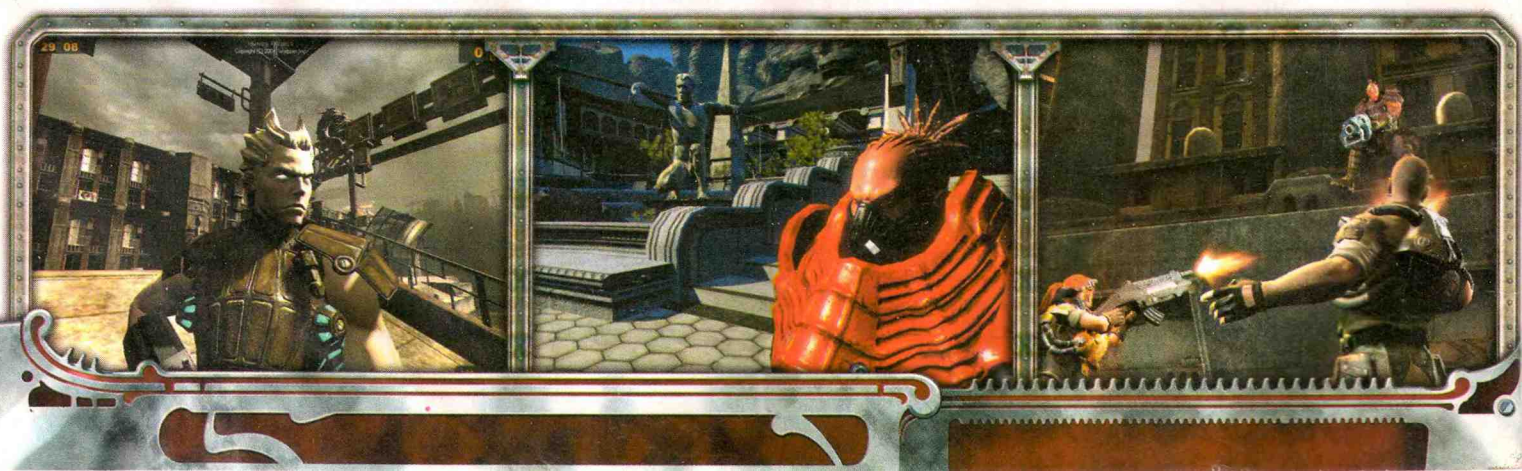
Графика в Huxley просто великолепна, ведь сделана она на движке Unreal Engine 3 — со всеми вытекающими отсюда последствиями. Удивительная точность каждого элемента мира, фотореалистичные текстуры, использование HDR-освещения, впечатляющие спецэффекты и анимация персонажей просто захватывают дух. Ведь WEBZEN действительно проделал неимоверно огромную работу по созданию реалистичного и правдоподобного мира. В этом году мы уже наблюдали парочку проектов с использованием UE 3, поэтому за графическое оформление можно не переживать.

Вывод

Я думаю, что за сухостью изложения вы все-таки уловили, что автор (то есть я) хотел передать свое восхищение данным проектом. ИМХО, у Huxley есть все предпосылки стать лучшей MMOFPS/RPG года. Но не будем гадать, а все дружненько ждем релиза.

З.Ы. В Китае уже прошел бета-тестинг Huxley, так что появление его у нас — не за горами.

З.З.Ы. Huxley выходит не только на PC, но и на шайтан-ящике (Xbox 360).



Разработчик: id Software
Жанр: FPS/Racing с RPG элементами
Системные требования: неизвестны
Дата выхода: конец 2008 — начало 2009

Алексей КУЗЬМИНОВ

Rage

Постапокалиптическая утопия

Wolfenstein 3D. Doom. Quake. Все проекты **id Software** всегда выделялись короткими и броскими названиями. Продолжением этой славной традиции станет и ожидаемый FPS — **Rage**. Так еще до выхода Quake III Кармак хотел сделать гонки, но его идею никто не поддержал. А теперь его мечта воплощается в жизнь. На создание Rage, по слухам, id Software вдохновил фильм «The Road Warrior». События будут разворачиваться в постапокалиптическом мире, который чем-то схож со вселенными Mad Max и Fallout. Сюжет игры, конечно, не претендует на звание «Креатив года», и довольно прост (собственно, как и во всех прошлых проектах id Software).

В далеком будущем, после падения на Землю кометы, вызвавшей глобальные изменения, погибает огромное количество людей, остальные же расположились в небольших поселениях. Теперь в мире установлен тоталитарный режим, где с интересами простого жителя никто не считается. В этой жестокой обстановке вам предстоит стать защитником угнетенных и народным героем, которому придется сражаться не только с «режимом», но и с другими персонажами, разнообразными монстрами и мутантами, которые окопались на пустоши.

По коням...

Сама игра — это смесь шутера и гонок; также в Rage не обошлось без новомодных RPG-элементов. Как обещают разработчики, новый проект будет весьма сильно отличаться от ставших столь привычными id Software`овских «коридорных» шутеров. По словам id, приблизительно 60% игрового времени геймеры потратят на стрелянину, а в оставшиеся 40% им предстоит колесить по «живописному» постапокалиптическому пейзажу. Также было отмечено, что геймеры смогут свободно в любой момент покидать свое средство передвижения и беспрепятственно отправляться на исследование местности, а также встречающихся на пути пещер и руин.

В Rage будут присутствовать магазины, в которых можно будет приобрести необходимые запчасти для усовершенствования своего автомобиля.

На прохождение сингла у игрока уйдет не менее 20 часов. Также будет предоставлена возможность проходить некоторые миссии в кооперативе. Вероятней всего, этим мультиплеер в Rage и ограничится. Хотя разработчики пообещали, что игроки смогут устраивать заезды на автомобилях.

Вечный двигатель

В Rage будет создана иллюзия свободы благодаря новому движку *id Tech 5*, главная особенность которого — отрисовка больших площадей с большим количеством деталей и видимостью до горизонта.

Движок вовсю задействует технологию мегатекстурирования и использует около 20 гигабайт (!) текстур на уровень. Суть технологии мегатекстурирования в следующем: при разработке игр со сложным ландшафтом (вспомним только горы в Oblivion) разработчики вынуждены создавать отдельные текстуры для каждого вида ландшафта — гор, травы, камней и т.д. Данная технология предполагает наличие одной огромной текстуры, которая будет покрывать всю площадь карты в игре. На основе карты нормалей, тени, горы, низины и складки ландшафта будут генерироваться автоматически. Генератор мегатекстур *MegaGen* может автоматически распределять на моделях материалы типа травы, песка и камней, учитывая высоты и углы. Также в игру будет встроен редактор уровней, и ничто не помешает в каком-то месте подправить свет или заменить текстуру на свой вкус, и все это без ущерба производительности самой игры. Но, честно говоря, это нововведение довольно сомнительно, поскольку, скорее всего, будет интересно лишь модмейкерам и разработчикам. Кармак заявляет, что в настоящее время установленная игра занимает 80 Гб (!) дискового пространства, и, по его словам, два наибольших уровня в игре заполнят 10 000 мониторов (!). Игра будет выпущена на двух двухслойных DVD-носителях и на одном Blu-ray (для PS3).

Трудно представить, как шустро это будет работать на наших с вами компьютерах, но Кармак клятвенно утверждает, что сие чудо не будет тормозить, а станет выдавать 60+ fps даже на средних системах. Честно говоря, в это верится с трудом, ведь все его движки удивляли своей «прожорливостью».

И опосля...

Знаете, довольно трудно писать превью о столь неоднозначной игре. С одной стороны, Rage делает id Software — один из лидеров шутеростроения и графических технологий, с другой стороны, id отошла от привычных коридорных шутеров и добавила элементы гонок и RPG. Слишком много нововведений в одном проекте. Можно ли считать эту игру экспериментом Кармака? Удачным он будет или нет, узнаем после релиза.

С поклоном — вечно ваши за деньги ZK&RUS.

З.Ы. Также Кармак утверждает, что движок будет мультиплатформенным и будет доступен для работы на PC, Mac, Xbox и PS 3. Видимо, наступающий на nextgen-разработчиков «синдром покупки UE3» дает о себе знать.



Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

LEFT 4 DEAD

Разработчик: Turtle Rock Studious
Издатель: Valve
Жанр: shooter
Системные требования: пока неизвестны
Дата выхода: первый квартал 2008 года

Хотели командный шутер от Valve? Получайте!

И не просто командный шутер, а многообещающий командный шутер! И не просто от **Valve**, а еще и от **Turtle Rock Studious**! А это дорогого стоит и много что значит! Мастера электронной винтовки и компьютерного огнемета не дремлют — они предлагают нам сразиться в эпической баталии общегородского масштаба друг против друга и против всех. Что это значит? Да очень просто — тихий американский городок охватывает эпидемия неизвестной болезни, и все его население молча вымирает. Но не полностью; вернее, не насовсем — проходит несколько минут, и мертвые встают, протягивают вперед руки и начинают толпами шататься по городу. Ромеро, вы тут? Нет, великий мастер живой мертвечины вроде бы не при делах в данном случае, просто сама идея уж очень заманчива и популярна. Особенно в концепции шутера. Особенно в обработке «Вэлвэ».

Что, еще не поняли? Объясняю — новый, усиленно разрабатываемый и многократно тестируемый шутер, заточенный под кооперативное прохождение, вот-вот вырвется на свободу с экранов мониторов разработчиков. Имя ему **Left 4 Dead**, и стрелять в нем нужно будет чаще, чем дышать. Гораздо чаще. А как вы хотели — четверо выживших нормальных людей против тысяч голодных зомби — это не шуточки. Каждый метр приходится проходить с боем, каждый коридор нужно по десять минут зачищать гранатами. Бесконечный драйв и экшен сменяется частыми перезарядками и бегством по крышам — патронов на всех зомби не хватит, а кампайн, как не странно, проходить надо: точка эвакуации находится за городом, но чтобы ее достигнуть, требуется одолеть не только бесконечные толпы зомби, но и мерзких зомбированных боссов уровней. Которых, кстати, тоже четверо, и которыми тоже можно управлять.

Вот и получается, по замыслу разработчиков, такая бескомпромиссная кровавая игра в казаки-разбойники: одной команде игроков (ну, или геймеру с пачкой ботов) нужно прорваться к выходу из города в образе людей, а другой команде геймеров (ну, или игроку с теми же ботами) во чтобы то ни стало следует им помешать, пребывая в образе главарей монстров. Мягкой вонючей прослойкой во всем этом противостоянии является кусачий зомбический материал. Ну как, захватывает такой сюжетец? Лично меня — да. Особенно если учесть, что игра делается опытными Turtle Rock Studious и Valve на движке *Source*, что, само собой, подразумевает нормальную графику. Так что, все, кто заинтересовался, вскинули шотганы и пошли дальше.

Вечная битва

Что обещают нам господа создатели, кроме сотен зомби, литров крови и килограммов тротила? Обещают уникальных, отличающихся друг от друга персонажей как той, так и этой стороны, нестандартные стреляющие решения и пять уровней кампайна для начала. Герои-люди будут различаться между собой силой и скоростью, а герои-монстры — эффектным умением убивать. Пока что все возможности команд тестируются и подгоняются под какое-то подобие баланса, поэтому ничего более конкретного по спецвозможностям героев сказать не могу. Зато могу кое-что поведать про некоторые детали самой игры.

Из демо-роликов видно, а из пиар-релизов предельно ясно, что ключевых персонажей очень сложно будет убить — после получения критических ран они не умирают, а падают и тихо стонут, по типу игр серии «Радуга». И если во время определенного промежутка времени кто-либо из напарников сумеет сделать поверженному собрату инъекцию живительных лекарств, то боль раненого пройдет, он поднимется, возьмет в руки любимый автомат и пойдет косить вражин, как ни в чем не бывало. В случае, если союзники не успеют помочь поверженному товарищу, он опять же не будет спешить покидать сей мир, — материализуется где-то в закрытом помещении и будет терпеливо ждать воссоединения со своими компаньонами. Будет ли введена в игру полная и окончательная гибель одного из ключевых персонажей по ходу прохождения миссий, пока неизвестно. Лично я считаю, что не будет. Глупо как-то.

Еще к специальным бонусам можно отнести так называемые «короткие», обходные пути, которые будут доступны исключительно героям-монстрам. К огромному сожалению, достоверной информации о точном выходе и ключевых особенностях игры очень мало — господа из «Вэлвэ» на все вопросы отвечают приблизительно так: «Ждите, будьте терпеливы — мы сделаем воистину отличную игру». Ну что ж, будем надеяться.

Вывод

Не знаю, как вы, а я эту игру буду ждать. Всегда хотел побывать в роли не только охотника за монстрами и зомби, а и охотника на охотника за зомби :). Похоже, сейчас такая возможность мне представится по полной программе. К тому же, кроме оригинальной концепции, бешеного геймплея и неплохой графики, парни разработчики обещают геймерам еще и некую интерактивность местности, и неплохую физику игры. Честно говоря, по демо-роликам, выложенным на просторах Интернета, я что-то подобных приятностей не заметил, но, как говорится, поживем — увидим. Даже палка стреляет по зомби раз в году, чего уж говорить о тружениках из Valve! Так что, камрады геймеры, подождем первого квартала 2008-го. Надеюсь, Turtle Rock Studious нас не разочаруют.



Разработчик: EA Black Box
Издатель: Electronic Arts
Системные требование: неизвестны
Дата поступления в продажу: 13 ноября 2007 г.

Zell



Need. Need for speed

Даешь по «Жажде скорости» каждый год, — дружно объявили руководители EA.

— Всегда готовы, — не менее дружно ответили подвластные EA студии.

Все довольны, издателям и разработчикам капают денежки, журналисты по инерции поют дифирамбы каждой новой части, ставят «выборы редакции», игроки каждую осень бегут в магазины за вожделенными коробочками (собственно, чего вы хотели, если игроки-то покупают NFS`ы каждый год? — *Прим. Бато*). Вот только если задуматься, то играть становится все скучнее и скучнее. Последняя часть, Carbon (в народе получившая имя «Underground 3»), — яркое тому подтверждение. Про то, что ночной стрит-рейсинг уже давно всем игрокам надоел, было сказано не раз, уж слишком много игр за последнее время вышло на эту тематику (и, кхм, ни одна так и не дотянула до консольного Midnight Club 3. — *Прим. Бато*). А вот отсутствие модели повреждений (надоело смотреть на то, как машины отскакивают друг от друга, как куски мыла) и древний графический движок (подумать только, он не менялся с hot pursuit 2) — это уже серьезно. В новой части нам обещают много чего исправить из помянутых непотребств.

Разработкой игры занимается та же команда разработчиков, что трудилась над Most wanted`ом, причем Pro Street`у они отдали уже два года (разработкой Carbon занималась другая команда). В игре будет абсолютно новый движок, написанный «с нуля», вдобавок, наконец-то нам вернут модель повреждения машин. Особенно интересно, в какой мере повреждения ваших железных коней будут влиять на игровой процесс. Будут ли это чисто косметические эффекты, или же штрафы распространятся на управляемость машин, скорость и т.д. — пока неизвестно. Но в любом случае шаг похвальный. Также можете попрощаться с поездками по городу, их уже не будет. Они изрядно напрягали, так что особо скучать по ним, думаю, не стоит. Теперь мы будем участвовать в гоночных заездах без встречного движения, без полиции, но на гоночных треках, что добавит ощущения про-рейсинга (и предположительно сделает трассы более однообразными, чего за NFS`ом вообще-то отродясь не водилось. — *Прим. Бато*).

Система тюнинга автомобилей также выходит на новую эволюционную ступень. Конечно, по традиции нам добавят новых винилов, спойлеров (которые, кстати, теперь будут влиять на поведение машины) и всякой прочей ерунды для любителей повозиться с внешним видом автомобилей. Но ведь не это главное! В машине будет около 90 деталей, с десятками возможных вариантов замены для каждой из них. При правильной подборке деталей ваша машина будет иметь преимущество над соперниками, так что даже у тех, кто раньше не очень любил хозяйничать в виртуальном гараже, появится больший стимул поковыряться в любимом Mitsubishi Eclipse ну, или какой-нибудь другой машине, тут уж кому что нравится :) (Ferrari Forever. — *Прим. Бато*). Раз уж заговорили об автомобильном парке игры, то стоит раскрыть эту тему поподробнее. Автомобилей, по традиции, много. Нам будут предоставлены самые впечатляющие авто за последние 40 лет. И уж в этом сомневаться не приходится! Будет в игре и Nissan GT-R PROTO, и красавица 1995 Mazda RX-7, и уже упомянутый мной Mitsubishi Eclipse, и новенький 2008 BMW M3. И еще куча с горкой разнообразных авто (впрочем, «классику» из разряда Grand Turismo, похоже, снова «прокатили». — *Прим. Бато*).

В игре будет четыре типа заездов. *Grip* — привычные кольцевые гонки, *Drift* — гонки с заносами, *Speed challenges* и *drag* — гонки по относительно небольшому отрезку трассы с максимальной скоростью. Также нам обещают значительно более агрессивный искусственный интеллект. Не стоит ожидать джентльменского поведения от ваших пусть и виртуальных, но тем не менее умелых соперников. Им только дай шанс спихнуть вас на обочину, они уж его точно не упустят. А при наличии на вашем компьютере соединения с Интернетом (и, естественно, лицензионной версии игры) по окончании заезда ваш результат будет заноситься в мировой рейтинг Windows live — вам покажут таблицу лучших результатов мира, ну, и ваше место в ней. Так что, Шумахеры, дерзайте (неактуально, Мишка уже на пенсии :). — *Прим. Бато*)! Естественно, заявлено это было для Windows vista, на родной XPюшке работать, скорее всего, не будет :(.



За графику, как уже упоминалось, отвечает новый движок. И надо признать, смотрится она просто великолепно, соответствует званию next-gen. Модели автомобилей выглядят почти как настоящие, текстуры лоснятся от детализации, все скопом вызывает восхищение. Что наводит на мысли о системных требованиях… Конечно, оптимизация в играх от EA всегда была на высоте, ведь все-таки в гонках важен высокий FPS, но для того, чтобы насладиться всей красотой картинки, боюсь, понадобится неслабый компьютер.

С музыкальным сопровождением у игр от электроников тоже, по традиции, проблем нет. В саундтрек войдут 35 композиций от различных исполнителей, представляющих широчайший спектр музыкальных направлений и стилей. Помимо уже поднадоевшего Junkie XL в игре будут композиции следующих исполнителей: Datarock, Airbourne, Plan B и многих других. Ну и, конечно, рев форсированного движка прилагается!

Он. В смысле, вывод

Думаю, игра заинтересует даже тех, кто ныне предвзято относится к серии, кто называет ее безыдейной жвачкой. А уж ветераны будут от нового NFS в восторге (я вроде как ветеран, но сомнения меня грызут неслабо, уважаемый коллега. — *Прим. Бато*). Итак, вывод, думаю, понятен всем. Ждать игру стоит, благо времени до выхода игры осталось немного, и уже с середины ноября мы будем долгими зимними (середина ноября O_o? — *прим. уже задолбавшего Бато*) вечерами колесить по просторам Need for speed Prostreet.

KAYD KAYD@list.ua

Unreal Tournament 2007

Разработчик: Epic Games
Издатель: Midway Games
Жанр: FPS
Дата выхода: 19 ноября 2007 года
Системные требования:
✓ **Минимальные** — Intel/AMD 2.4+ ГГц, 512 Мб ОЗУ, nVidia GeForce 6200+ или ATI Radeon 9600+, 8 Гб свободного места;
✓ **Рекомендуемые:** Intel/AMD 2.4+ ГГц, 1 Гб ОЗУ, nVidia GeForce 7800 GTX+ или ATI Radeon x1300+; 8 Гб свободного места

«Битва Титанов»

Какие ассоциации у вас вызывает слово *Unreal*? Наверно, не осталось ни одного геймера, который бы не слышал сего «имени». Если даже не играл и не видел ни одной игры серии (что маловероятно), то удивительные, впечатляющие и просто всенародно любимые движки *Unreal Engine* и игры, сделанные на них, вы точно знаете. А как насчет *Unreal Tournament*? А вот это уже несколько иной разговор. Помню, когда-то в моей геймерской юности вместе со свежекупленой Voodoo 2 был приобретен диск, на котором было две игры, и название полностью и безапелляционно говорило о содержимом. Назывался он «Битва титанов», а содержал две (не побоюсь этих слов) величайшие Игры: Quake 3 Arena и Unreal Tournament. Кто же победил в той дуэли сетевых баталий? Споры ведутся и по сей день. Но тогда Unreal Tournament стал (ИМХО) первой игрой, бросившей вызов великому и ужасному Quake на поле сетевых баталий. Да, я знаю про сетевой режим в первом Unreal — но признаем факт: свергнуть или хотя бы потеснить Quake ему было не по силам.

Однако хватит истории — если интересно, лучше перечитайте спецвыпуск о шутерах. И вот, прямо как в штампе завязки сюжета большинства игр, прошло 8 долгих лет. *ID* выпустила аддон Quake 3 Team Arena, пропущенный большинством, и, в общем, забросила сегмент multiplayer`ов, а *Epic* выпустила пару серий Unreal Tournament с номерочками (2003, 2004), которые из-за некоторых нововведений (например, увеличение карт, смена графики в сторону мультяшности) были холодно приняты старыми игроками (в том числе и мной), но взамен привлекли новых. И вот свершилось — новая «Битва Титанов»: *Enemy Territory: Quake Wars* vs. **Unreal Tournament 3**.

«И вновь продолжается бой»

Итак, на дворе осень 2007 года. Осень — пора «урожая» в гейм-индустрии. И сектор сетевых шутеров принес очень даже вкусные плоды: Team Fortress 2, Enemy Territory: Quake Wars, а на горизонте наш сегодняшний подопечный (а точнее, его демо-версия) — Unreal Tournament 3.

Но давайте на мгновение воскресим старое противостояние (ибо я собираюсь написать превью, основанное на ОБЗОРЕ демо-версии) и постараемся сразу забыть :).

В этот раз ситуация повторяется с точностью до наоборот: id выпустил свое творение раньше — 2 октября, в то время как Epic готовит выход своего детища на 19 ноября (если кто не помнит, то в 1999 году Epic выпустил своего «претендента» 22 ноября, в то время как «венценосный» Quake 3 вышел 2 декабря). И если id вовсю ударился в эксперименты, то Epic, наоборот, собирается вернуться немного к «истокам» — а точнее, к «тому самому первому Турниру». Что это значит? Об этом ниже.

Возвращение к истокам

Первое, что приходит в голову после запуска — «ЭТО демо?!» Потому что если бы не всплывающие после нажатия на некоторые пункты «недоступно в демо-версии», то можно было бы подумать, что перед нами конечный продукт. И чем дальше, тем сильнее это чувство. Добавить парочку карт, моделек персонажей, разлочить пункты меню и режимы — и получаем готовую игру. Но давайте рассмотрим пристальней, что нам предлагает демо-версия.

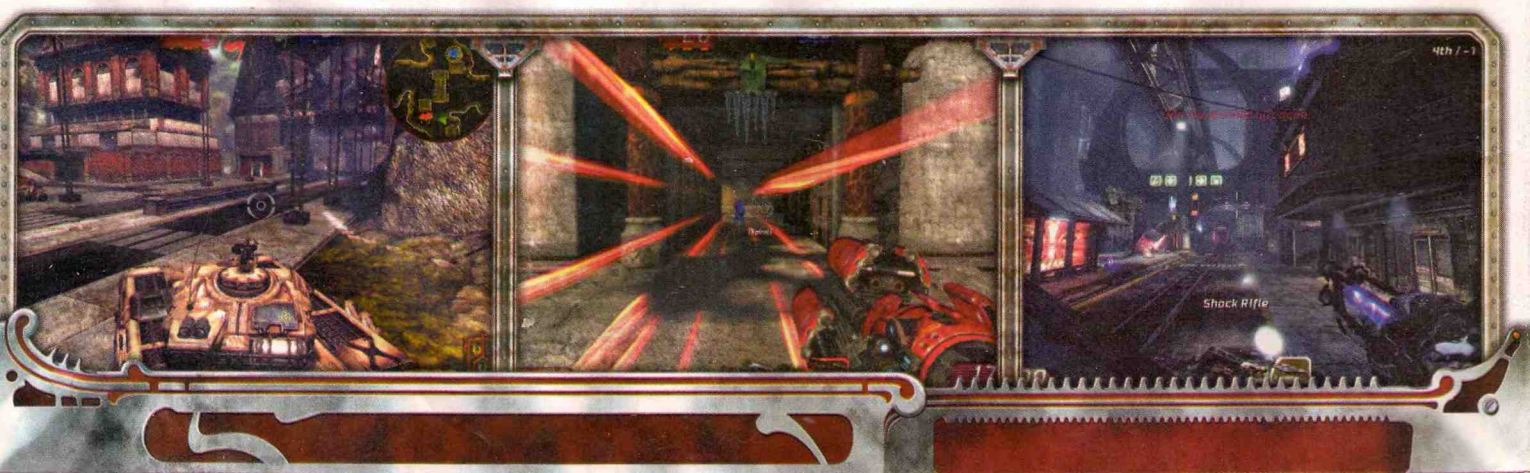
Первый пункт меню — *Campaing*. Да, вы не ослышались. Видно, после неудачи с сингловым Unreal 2 «Эпики» решили выпускать коктейли «два-в-одном». Кстати, эта версия очень даже хорошо объясняет смену «числовой» составляющей названия. Но этот пункт в демо недоступен, поэтому вкратце сюжет: «Главный герой игры — бывший шахтер горнодобывающей колонии Твин Соулз по прозвищу Рипер. Во время массированной атаки инопланетных сил он теряет мать и друзей. Единственный человек, судьба которого небезразлична Риперу, — его сестра. Ее защита, а заодно и месть захватчикам становятся целью его жизни...» (с) Не особо оригинально, но не забывайте — в первую очередь это СЕТЕВОЙ шутер. Да и при грамотном использовании и такой «заштампованый» сюжет может быть интересен.

Следующий пункт — собственно «одиночная игра», *Instant Action*. Здесь все просто — выбираешь режим, количество и качество ботов, условия ведения боя, и понеслась! В демо доступны следующие режимы:

Deathmatch — классическая бойня «каждый-сам-за-себя».

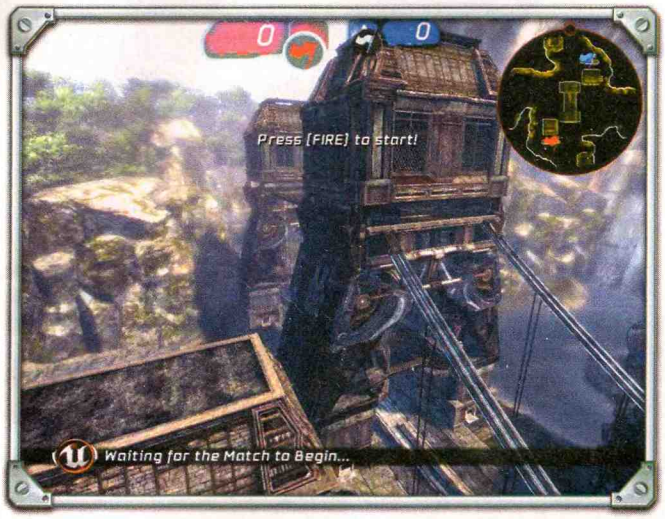
Team Deathmatch — то же, что и предыдущий вариант, но только в командном режиме.

Vehicle CTF — захват флага (с техникой). Карты больше, доступна различная техника.



Duel — Deathmatch «один-на-один». Смысла ввода сего режима я не понял, но, возможно, в финальной версии он чем-нибудь будет отличаться от обычного дезматча на двух игроков.

Multiplayer — тот же Instant Action, но уже не с ботами, а с реальными людьми. Поддерживает игру по локальной сети и через Интернет с помощью сервиса GameSpy.



Карт в демо-версии нам представлено всего три: две для Deathmatch-режимов и одна для захвата флага. Пусть и не много, но вполне достаточно, чтобы ощутить всю прелесть игры. Размеры карт идеальны для обеспечения динамичности. Да здравствует ближний бой! Этому же способствует и баланс оружия: по моему скромному мнению, если он и не идеален, то максимально близок к этому. Арсенал в общем не претерпел особых изменений (ИМХО), хотя изменения и имеют место: например, ракетнице вернули в качестве третьего (или четвертого?) режима стрельбу гранатами. Что? Какой еще третий/четвертый режим стрельбы? Совсем забыл! Теперь у некоторых видов оружия кроме основного и альтернативного режима стрельбы появились и другие: например, все та же ракетница может выпускать ракеты поодиночке, группой до трех горизонтальной линией, спиралью или стрелять гранатами.

Теперь же поговорим о всяческих фичах, штучках и иже с ними. Во-первых, появилась такая веселая вещь, как «прикинуться мертвым»: после нажатия определенной кнопочки ваш протагонист валится наземь аки труп (очень правдоподобно), но только с одним отличием — оружие остается в руке. И когда незадачливый противник пробежит мимо вашего «тела», вы спокойно встаете и... Не знаю, насколько это будет полезным — но вот боты сию уловку не воспринимают и просто расстреливают вас.

Следующей фичей идет т.н. *Hoverboard*. Помните фильм «Назад в будущее», как там главный герой ездил на антигравитационной (или как там ее?) доске? Вот примерно тоже самое, только еще с возможностью «прицепиться» к технике. Но будьте осторожны — первое же попадание снесет вас с доски, и потребуется время, чтобы подняться. Кстати, «доска» является единственным транспортом, с помощью которого можно перевозить флаг — при посадке в другую технику флаг просто «выбрасывается». В демо сие устройство было доступно только на карте с флагами.

Про такие мелочи, как двойной прыжок, реактивные ботинки и т.д., думаю, рассказывать не стоит.

Что у нас осталось? Ах да — техника. В демке она представлена четырьмя наземными типами: особенно понравились артиллерия и «баги» с ускорением и катапультой; одним летательным, одним полулетательным (парит над землей и может «прыгать») и одним ходящим представителем инопланетной техники («Война миров» рулит). Как ни странно, техника здесь не является «ультимативным» оружием и вполне даже можно уничтожить танк в одиночку (главное, хорошо уворачиваться ;)).

О чем еще мы не поговорили? Что? Графика? Звук? Ну, если хотите...

«А-а! В Африке горы вот такой вышины!..»

Что тут говорить? Epic — всемирно признанный создатель графических движков, легендарных Unreal Engine, на основе которых создано великое множество игр. В том числе большинство современных и next-gen`овских игр, блещущих и сверкающих, основано именно на нем. Так что — создатель не сможет достойно использовать собственное детище? «Нет!» — ответите вы и будете абсолютно правы. «Эпики» выдали нам в очередной раз просто замечательную картинку и при этом не забыли об оптимизации — и это не пустые слова. Взгляните на минимальные требования — это действительно тот самый минимум, на котором можно будет ИГРАТЬ. Понятно, что если вы хотите оценить все прелести местной графики, то придется раскошелиться на апгрейд.

Звуковое исполнение, как и всегда, на уровне и лишь сильней погружает в атмосферу «Нереального Турнира». Музыкальная тема только одна, «та самая», еще из первого Турнира, хоть и в обработке. Лично у меня она сразу вызвала ностальгию.

Физика в игре есть, хоть и далеко не ньютоновская, однако по сравнению с прошлыми частями она более приближена к реальной. В игре есть поддержка ныне модного AGEIA PhysX.



Как уже говорилось, геймплей просто ураганный. Благодаря уменьшению дистанции боя игра захватывает с первого выстрела и уже не отпускает до конца матча. В игре есть поддержка голосовой связи и, по заверениям разработчиков, боты будут понимать отданные им устно приказы. Не знаю, насколько это будет соответствовать истине, но как минимум обычные команды они понимают и выполняют вполне прилежно. И вообще АИ меня порадовал: вспоминаю массовые организованные налеты на базу противника, при поддержке техники, после приказа «атаковать всем».

Вывод

Ну, здесь, я думаю, все достаточно понятно. «Эпики» в очередной раз доказали, что слов на ветер бросать не привыкли. Новый «Нереальный Турнир» будет отличным претендентом на роль лучшей игры года.

Кирилл ТАЛЕР, Lar

WORLD IN CONFLICT

Разработчик: Massive Entertainment
Издатель: Vivendi
Жанр: RTS
Системные требования: P4-1.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Парад брифингов

Срочная телеграмма:
Датировано: 15.10.2007. Раннее утро.
Откуда: солнечный Киев, столица солнечной Украины.
Куда: хмурая Москва, столица угрюмой России.
Отправитель: Lar

Талер тчк у нас есть информация зпт что в дальнем пригороде Игограда появился неидентифицированный Портал в Виртуальную Реальность неожиданно крупных размеров тчк Почти такой же крупный зпт как два лица Bateau в анфас тчк тчк тчк Назревает зпт видимо зпт что-то серьезное тчк Что-то очень серьезное вскл Разберись пожалуйста тчк Тебе же ближе и ты у нас самый главный зпт вот и бери ответственность на себя тчк тчк тчк

Срочная телеграмма:
Датировано: 15.10.2007. Позднее утро.
Откуда: хмурая Москва, столица угрюмой России.
Куда: солнечный Киев, столица солнечной Украины.
Отправитель: ТАЛЕР

Вы чего зпт рехнулись там все впрс воскл Это у вас тут дальний пригород зпт а у нас тут столица Великой России вскл вскл вскл Тоже мне зпт пупы вселенной нашлись вскл тчк тчк Ладно зпт давайте по делу зпт я уже осмотрел Портал тчк Нереально огромная штука зпт точно как две морды Bateau в анфас тчк Или это суперхит зпт или всем нам скоро полный [неопознанный символ] тчк Так что прошу совета Bateau зпт самый умный зпт нужно опознать этот чертов Портал тчк

Срочная телеграмма:
Датировано: 15.10.2007. Раннее утро.
Откуда: солнечный Киев, столица солнечной Украины.
Куда: хмурая Москва, столица угрюмой России.
Отправитель: Bateau

А за Портал размером с две моих морды можно и по одной своей получить тчк

По делу зпт я с вас хохочу и смеюсь зпт потому что вы ламеры смйл А ламеры вы зпт потому что этот портал ведет в мир **World of Conflict** зпт и об этом мире знает каждый уважающий себя геймер тчк Самая ожидаемая стратегия этой осени тчк Стыдно зпт господа агенты зпт стыдно тчк тчк тчк

Срочная телеграмма:
Датировано: 15.10.2007. Послеполуденное время
Откуда: хмурая Москва, столица угрюмой России.
Куда: солнечный Киев, столица солнечной Украины.
Отправитель: ТАЛЕР

А за ламеров можно и сразу по двум своим зпт которые размером с Портал вскл тчк тчк

Ладно зпт по делу тчк тчк тчк Я сам туда НЕ ПОЛЕЗУ вскл Мне там СТРАШНО вскл Я не умею играть в стратегии вскл вскл вскл После этого любой агент скажет зпт что я ламер вскл Любой кадет скажет зпт что я ламер вскл Любой житель Игограда скажет что я полное зпт Короче зпт высылайте помощь тчк Демона что ли тчк тчк тчк

Срочная телеграмма:
Датировано: 15.10.2007. Поздний вечер.
Откуда: солнечный Киев, столица солнечной Украины.
Куда: хмурая Москва, столица угрюмой России.
Отправитель: Lar

Bateau не захотел помогать зпт обиделся или притворяется тчк Зря ты про портал две морды в профиль сказал тчк тчк тчк ой зря тчк тчк тчк

По делу тчк Не прибедняйся зпт ты уже не первый год стратегии осваиваешь тчк Не заметил зпт что Талер и Рилтайм слова почти похожие впрс Лезь в портал и занимайся разведдеятельностью зпт например зпт кампанию пройди зпт хотя бы на легком уровне зпт если руки из квестов растут зпт а не из плечей тчк Я постараюсь наладить связь с твоим Порталом через Департамент зпт но на это уйдет много времени тчк Помни зпт весь бункер ДЗВР будет гордиться тобой тчк тчк тчк

Срочная телеграмма:
Датировано: 15.10.2007. Полночь. Полнолуние.
Откуда: солнечный Киев, столица солнечной Украины.
Куда: хмурая Москва, столица угрюмой России.
Отправитель: leprecon

Опять хитовую игру увели зпт [неопознанные символы] хреновы вскл вскл вскл Экспроприаторы зпт [неопознанные символы] зпт чертовы вскл вскл вскл А мне опять про всякую [неопознанные символы] писать впрс вскл тчк тчк Убью вскл вскл вскл вскл вскл

Парад политкорректности

Любой уважающий себя обозреватель прежде всего должен искупать препарируемую игру в сравнениях. На любимом и ненавидимом многими одновременно сайте AG это правило возведено практически в культ. Подозреваю, что, опираясь на



него, матерые старожилы и отбирают новых авторов: правильно сравнил новый шедевр/позорище с десятком других, относительно похожих игр — специалист, знаток! Плохо сравнил — иди, мальчик, на другие ресурсы писульки писать, и не мешай большим дядям нести в геймерские массы мудрое и светлое, вкупе с препарированными тушками игр. Со стороны это выглядит… примерно так, как я описал, то есть, достаточно неприглядно, но не зря же Absolute Game по праву считается ведущим игровым порталом на территории Славяностана. Сравнения — действительно штука полезная, и никуда на определенном этапе профессионализма от нее не деться.



Однако время от времени нужно абстрагироваться — и от политической ситуации в мире, и от того, что было до объекта препарирования, т.е. — от множественных сравнений… И, как будто в первый раз…

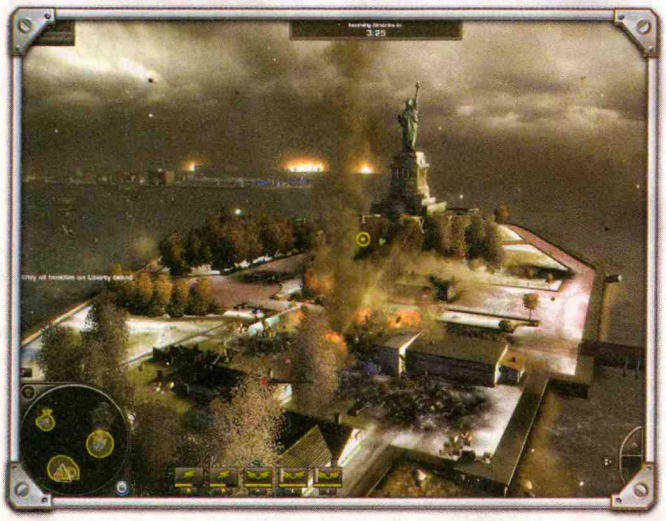
Пока что это мне не сложно — опыт в плане стратегий невелик — потому начнем с наиболее «провисающего» элемента **World in Conflict**. С сюжета. Дальше будет веселее, ибо праздник в случае скандинавских девелоперов из *Massive Entertainment* (Мальме) состоялся безо всяких «но».



В случае **WiC** мы имеем очередной пример политкорректности **томоклэнсизма**. Еще пяток лет, и данный новосотворенный термин можно поставить на одну ступеньку с марксизмом и ленинизмом. Принципы томоклэнсизма просты как пять клубней пареной репы: Советский Союз (Россия) плохой и нападает (хочет напасть), бравые американские ребята (девчонки) в очередной раз макают (мочат) русских их же собственным оружием в суровую правду жизни (в сортирах), после чего все расходятся по домам. И если допустить, что Том Клэнси свято верил в то, что писал (хотя некая интуиция подсказывает мне, что в доме этого писателя несколько полок обязательно должны быть заполнены румяными матрешками — кого люблю, того и бью…), то последователи руководствуются не верой, а здравым смыслом и расчетом. Ну, какой американец, скажите, не купит игрульку (в которой злобные русские напали на их страну), чтобы доблестно оборонять свои исконно индейские земли от монголо-татарских Иванов?!

Думаю, сюжет более-менее понятен? Альтернативная история: перестройка не наступила, потому что Андропов, вероятно, не умер, а Горбачев не родился, и в конце 80-х годов в СССР разразился очередной кризис, но не вследствие демократических перемен, а совсем наоборот. И Советы, не желая отказываться от коммунистической доктрины, решили поправить свою экономику путем захвата высокоразвитых государств Западной Европы и Северной Америки. Короче, Советская Армия в 1989 году без объявления войны вероломно перешла границу ФРГ… Ничего не напоминает?

Европа горела и дымилась. Войскам НАТО ценой огромных потерь удалось остановить продвижение русских вглубь Европы (парочка миссий будет посвящена европейским сражениям), но коварные Советы следующий удар нанесли туда, где их никто не ждал — массовая высадка войск в Сиэтле с последующей оккупацией Западного побережья Штатов.



…Началась Великая Отечественная Северо-Американская Война.

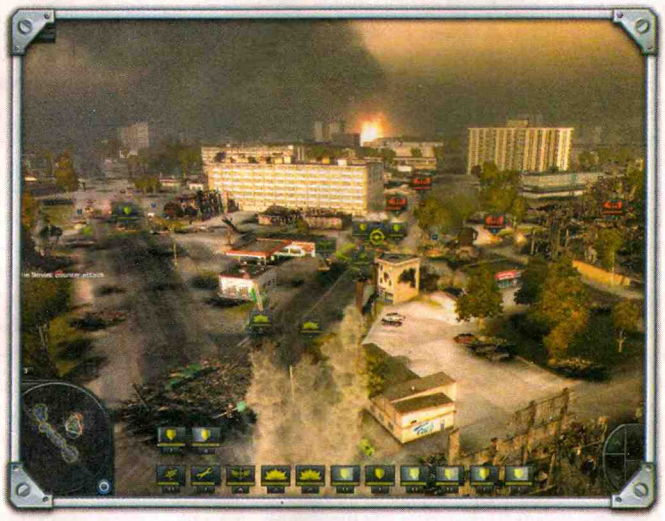
Видения Lar`a (часть первая)

Все-таки низзя, низзя впрягать в одну тачанку коня и трепетную лань. Талеру-то что, он вона поскакал по гуманитарной части, а я вот теперь бреду за ним, потому как врожденная занудность не позволяет не сказать, что Отечественная война — это война за Отечество, а следовательно, Третья мировая в том ее варианте, который предлагает Massive Entertainment, никакая не Отечественная. Ничего политически невозможного в таком исходе Холодной Войны я не вижу (Андропов — эт что… а вот дожил бы товарищ Суслов…), определение томклэнсизма не выдерживает никакой критики, а политкорректность здесь вообще ни при чем (хотя, конечно, если в статье про игру с главными героями американцами ейные ужасы не помянуть — статья пропала). Но кому это интересно? Раз Талер сказал…

А мое дело — маленькое, про техническую часть вам рассказывать, непосредственно про геймплей и прочие такие штуки.

Начать нужно, пожалуй, с того, что **World in Conflict** чертовски, замечательно, невероятно красив. Красив настолько, что Company of Heroes придется, похоже, покинуть насиженное местечко на троне «самой красивой RTS». Она, конечно, может еще протестовать, утверждая (не без основания), что детализация солдат и техники у нее получше будет. Но стоит посмотреть на огромные просторы уровней

(под завязку набитых разрушаемыми объектами) и замечательные спецэффекты WiC, увидеть, как выглядят здесь масштабные сражения, и оценить камеру, позволяющую брать практически любой ракурс при любом масштабировании, как какие-либо сомнения в том, кто отныне в RTS-доме хозяин, отпадают раз и навсегда.



Кстати, раз уж речь зашла о камере, стоит сказать, что управление ею реализовано довольно необычно. Над полем боя мы перемещаемся при помощи клавиш `W, A, S, D`, меняя мышкой угол обзора и масштабирование. Поначалу такая система, объясняющаяся отчасти, тем, что WiC не чужд Xbox 360, несколько удивляет (все-таки к этим кнопкам мы привыкли в совсем другом жанре). Но стоит провести часок за напряженными боями с коварными коммунистическими захватчиками, как все становится на свои места и становится совершенно понятно, что такое управление камерой весьма удобно.

Как, в общем-то, и весь здешний интерфейс, позволяющий управлять боем с замечательной легкостью.

Парад выгребалова

Матерый писатель, если даже ему в качестве обязательного сюжета подсунули полную туфту, все равно сделает из этой туфты конфетку. Если захочет, конечно. Потому что для талантливого писателя/сценариста важнее не идея, а ее изложение. Мои поздравления сценаристам и гейм-дизайнерам, адаптировавшим сюжет под сценарий кампании: у них это получилось!

Далеко не каждая стратегия может похвастаться атмосферностью в брифингах или в коротких слайдовых вставках между миссиями. Тем более, если идея сюжета притянута за уши. Тем не менее, уже с первых минут ощущаешь себя тем самым рядовым американцем, на чью землю вторглись захватчики. Согласитесь, для США не совсем характерно сражаться за Родину и внутри Родины. Максимум — против инопланетян. Гораздо легче насаждать каленую демократию в нескольких тысячах километров от дома. А Америка незыблема и нерушима априори.

Так вот, в WiC Америка и зыблема, и рушима — вплоть до того, что в одной из миссий, дабы накрыть крупную группировку войск, командование DOD (Department of Defence) по приказу лично президента USA наносит тактический ядерный удар по собственной территории… Вы где-то видели подобное — в стране, спасающей (на экране) любого рядового Райана любой ценой, потому что американские идеалы не позволят показать рационализм (пожертвовать одним — спасти многих) открыто и нараспашку?! Здесь рационализм складывающихся ситуаций показан далеко не в пользу пушистого добра. Возможно, еще и потому, что разработчики, будучи гордыми скандинавами, сами не особо жалуют США. Так как считают Америку открытием викингов… Впрочем, я отвлекся.

Именно хорошей проработкой шаблонных в общем-то характеров бойцов, изображением войны такой, какая она есть (без милитари-гламура), и служением букве реализма сценаристы и смогли вытянуть провисающий по всем статьям сюжет. В отличие от гейм-дизайнеров… Северные миссии — заброска штатовских частей далеко в тыл врага, в район Мурманска, в количестве примерно дивизии — это даже не нонсенс. Это цирк. И еще несколько цирковых миссий в кампании будут иметь место. В смысле первоначальной идеи. Изложение же идеи — как я и говорил, выше среднего. А иногда и гораздо выше.

Парад алле!

Ну не знаю, Талер, мне идея превращения Холодной Войны в горячую не кажется притянутой за уши. Весьма интересный, как по мне, сеттинг. А что военные операции здесь выглядят бредом больного воображения… Так в случае доядерного конфликта СССР и США на территорию последней и снаряд не упал бы, за счет абсолютного превосходства на море и подавляющего в воздухе. Война шла бы на совсем других территориях (Европа, Дальний Восток), и, скорей всего, быстро закончилась бы патом. Дальше — либо мирные переговоры, либо гонка производств, которую США, вероятнее всего, выиграли бы, переведя экономику на военные рельсы. Впрочем, это все равно умозрительная конструкция, потому что закончилось бы все на самом деле ядерной аннигиляцией обоих держав. Словом, скука страшная.

А сценаристам-то надо создать драму, накал страстей и действительно замечательно переданное в WiC ощущение чудовищного хаоса, возникающего, когда война вторгается в мирную жизнь. А тут уж без «враг у ворот» — не обойтись. Вот и пришлось выдумывать всякие бредни а-ля Red Alert 2 про коварных «иванов», незаметно подкравшихся к Сиэтлу на торговых кораблях и чуть было таким образом не захвативших всю страну. В общем, тут понимать нужно, что либо атмосферность и так понравившаяся Талеру уязвимость Америки, либо реализм в описании стратегических опе-



раций… (:)) Одно из двух. Разработчики выбрали первое и не прогадали, атмосфера WiC действительно завораживающая. И Духу происходящего по ту сторону монитора действительно веришь, не смотря на слабость фактажной Буквы…

Свою роль в этом играет и местный геймплей, показывающий сражения настолько реалистично, насколько это возможно для мейнстримовой RTS.

Во-первых, мы не строим никаких казарм-заводов и прочей такой ерунды, не имеющей отношения к реальному командованию войсками. Подкрепления нам сбрасывают на парашютах — потратил некоторое количество очков, символизирующих, очевидно, доверие командования, и через несколько секунд заказанные сол-

даты и техника прибудут в указанную зону высадки (доставляющий войска транспорт сбить нельзя — игровая условность, но, снижаясь, он все равно начинает отстреливать тепловые ловушки... так, к слову о внимании к деталям и красоте...). Необходимые для заказа подкреплений очки начисляются за уничтожение вражеских подразделений, но также постепенно восстанавливаются автоматически, причем, чем меньше у вас подразделений —



тем быстрее, так что динамика не ослабевает ни на секунду, и брать противника надо все же не числом, но умением. Тем более, что юнитов, рвущих все и вся, в WiC`е нет, все хороши в определенных условиях. Например, такая слабая, на первый взгляд, пехота превращается при правильном использовании БМП и укрытий на местности чуть ли не в самый эффективный из родов войск, а те же БМП и легкие танки при грамотном управлении и применении спецспособностей (здесь они есть у всех юнитов, для того же легкого танка США, например, это отстрел скрывающих машину от глаз врага дымовых шашек и пуск ПТУРСа, причем после применения «суперудару» нужно время на перезарядку) вполне могут загонять тяжелую технику.

По сути, WiC — RTS тактическая. Здесь мы освобождены от менеджмента, постройки, добычи и логистики. Упор сделан на управление непосредственно сражением, и практически никогда под контролем игрока не бывает больше десятка юнитов, но из-за умелого нагнетания разработчиками атмосферы боя ощущение эпичности и масштабности не покидает игрока ни на минуту, а невероятный динамизм здешнего сражения ни на секунду не дает заскучать.

Отдельного слова, а вернее — песни... разудалой... с припевом... заслуживает платный заказ артиллерийской и авиационной поддержки. Ооо!.. Чего тут только нет, начиная с минометного обстрела указанной зоны и заканчивая тактическим ядерным ударом.

Пожалуй, именно управление артподдержкой понравилось мне больше всего. Когда под точно рассчитанный артобстрел попадает вражеская танковая колонна, хочется пойти в пляс, радуясь своей сметливости и такой веселой погибели вражин...

А когда на экране идет бой с применением всех доступных средств... Нет... Это надо видеть!

Вообразите себе схватку за типичный небольшой американский городок...

Закрепившаяся в зданиях пехота при поддержке легкой бронетехники поливает окрестности свинцом. Поврежденный БМП выскакивает из-за угла на тяжелый танк, и тут же взлетает на воздух, подорванный кумулятивным снарядом. Артиллерия работает по кварталу, сравнивая здания с землей, штурмовик А10 заходит на атаку, поливая свинцом бронетехнику противника, а невдалеке полыхает подожженный напалмом лес. Красочные взрывы, пунктиры трассеров, ругань артиллериста, накрывшего по нерасторопности игрока пустой квадрат...

Ад на земле... Но до чего все же красиво... Непередаваемо красиво!

Не дай Бог вам увидеть что-то подобное в жизни...

Но на своих мониторах вы должны увидеть это обязательно!

Хит-парад

Пришло, однако, время подвести итоги первой, но далеко не последней серии статей о WiC. Почему — поймете позже. А пока я начну с мини хит-парада игровых фич, соборность которых поставила игру шведских разработчиков недалеко от Олимпа риалтаймовых стратегий (примерно на одном уровне с Company of Heroes), на котором восседают Warcraft со Starcraft`ом, C&C и прочие патриархи.

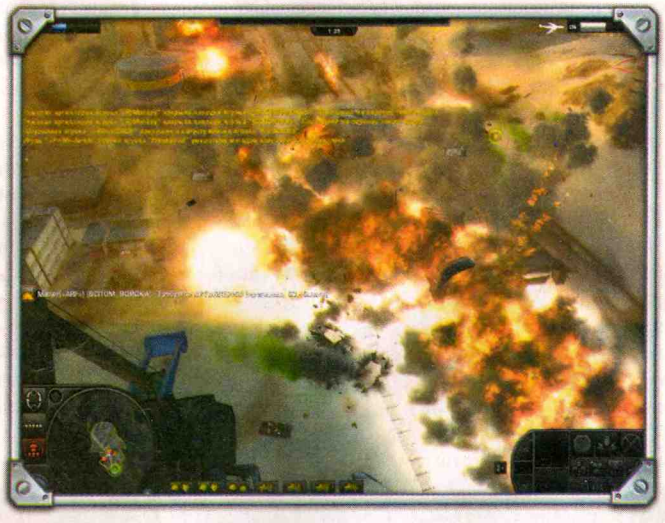
8. Убедительное раскрытие идеи сценария путем скриптовых и слайдовых роликов.

7. Патч, позволивший артиллерии стать действительно мощным оружием, а не балластом.

6. Очередной отказ от строительно-ресурсных «баз», позволивший максимально приблизиться к реалистичности происходящего.

5. Создание атмосферы реального боя. Поле битвы, на котором происходят не только события, непосредственно касающиеся игрока, но и «битва AI» соратников с неприятелем. Причем, бой не игрушечный и не погребенный под толстым-толстым слоем скриптов. Бывали случаи, когда отделение, призванное сдерживать твой левый/правый фланг, не особо справлялось с задачей, и тогда враги наваливались сразу по нескольким направлениям, хотя, согласно брифингу и заданиям на протяжении миссии, этого не должно было быть.

4. Отсутствие убер-юнитов. Только умелое использование определенной группы войск в определенных условиях способно привести к победе. Слабых видов войск нет. К таковым (с натяжкой) можно отнести саперов. Но саперы есть высший пилотаж, применяемый умелым игроком редко, зато смертельно.



3. Красивейшая картинка.

2. Лично от себя: инцидент с Бэнноном в Мурманске. Несмотря на кажущуюся искусственную политкорректность... Все равно уважаю.

И главное. То, о чем мы напишем в следующей статье.

1. Командный мультиплеер, дающий возможность определенному игроку управлять отдельной группой войск.

P.S. Ушли в Massgate зпт вернемся не скоро зпт Лепр зпт прости зпт если хочешь зпт можешь убить нас на Massgate триста сорок шесть раз зпт но на триста сорок седьмой тчк тчк тчк Ну зпт ты в курсе вскл

Fres

Кодекс войны

Разработчик: Ino-Co
Издатель: 1С
Жанр: wargame
Системные требования: P 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2 Гб жесткий диск

С незапамятных времен существует между нашими разработчиками и разработчиками западными такое себе негласное противостояние. Правда, последние о нем ничего не знают. Зато отечественный (здесь и далее под «отечественной» и «нашей» я буду подразумевать постсовок) геймдев уже не один год из кожи вон лезет, чтобы уделать всех «за бугром». За редким исключением (S.T.A.L.K.E.R., «Космические Рейнджеры» etc.) получается плохо, и недокиллеры порой плодятся с ужасающей скоростью.

Но если войну наши разработчики пока вчистую проигрывают, то как минимум на одном из локальных фронтов им удалось отбросить противника, захватить плацдарм и закрепиться на нем. Речь, разумеется, идет о стратегиях. Причем о пошаговых. Уж не знаю почему так, но самые интересные за последнее время TBS`ки выходят «из-под пера» именно наших северных соседей. При поддержке белорусов из Wargaming.net, разумеется. Взять хотя бы не так давно рассмотренные нами с коллегой Ларом «7.62» и «Обитаемый остров: Послесловие». И это если не вспоминать такие возрожденные и все еще возрождающиеся тайтлы, как Heroes и Disciples (не родившийся, но не умерший JA — тот, который «ДЖАЗ» — думаю, тоже со счетов снимать не стоит) и целую кучу корявых, но безусловно неплохих «Мист-Лендовских» проектов.

Не так давно на огонек к нашему брату-геймеру заглянул интереснейший воргейм **«Кодекс Войны»** от краснодарской студии **Ino-Co**. Выпущенная в середине лета демка ясно сказала, что отдавать звание лучшей отечественной тактики сезона он не намерен ни произведению по мотивам Стругацких, ни питерским патронных дел мастерам. Пара месяцев пролетела очень быстро, и вот диск «Кодекса» размеренно зажужжал в приводе, готовя игру к предстоящей вивисекции.

* * *

Итак, начнем с аспекта, который для воргейма, пожалуй, стоит на последнем месте, и который — к сожалению или к счастью — является самым слабым местом «Кодекса».

Впервые попав в мир Иллиса через окно выбора кампании и поиграв немного, чувствуешь себя немного разочарованным. Сюжет подкачал. Собственно, то, что ничего сверхъестественного нам не покажут, было понятно еще после первых пресс-релизов, а появившаяся летом демка только подтвердила эти опасения. Однако робкая надежда на то, что это лишь осколки истории, и в целом картина будет выглядеть более цельно и эпично (фэнтези все-таки) все еще жила глубоко в сердце. Но нет. Я не могу сказать, что сюжет уж совсем плох и вызывает рвотные позывы, но он, что называется, обычный. Обычная пресная история — такое без особого труда смог бы написать любой человек, прочитавший хотя бы пару книг в жанре фэнтези. Древний святой, победивший ну-очень-большого-демона; хорошие люди во главе с совсем лапочкой-капитаном vs злющие орки и их бяка-вождь; ну, и, разумеется, во всем этом замешаны демоны... Складывается такое впечатление, что сюжет собирали из готовых блоков. Зато проработка мира и его истории довольно неплоха. Хоть и без изюминки, но временами узнать что-нибудь новое об Иллисе бывает интересно.

Что же касается самого игрового процесса, «Кодекс Войны» — это старый добрый гексагональный воргейм, сочетающий почерпнутое из классики с новыми идеями. За основу была взята классика жанра, вроде Fantasy General и Panzer General; игровой процесс, пусть и с серьезными доработками, перекочевал именно оттуда.

Человеку, не знакомому с жанром, с первого взгляда игровой процесс может показаться несколько примитивным — схематичное, разделенное на шестиугольники поле и расставленные на нем фигурки, попеременно «тыцающие» друг друга, вряд ли способны произвести впечатление. В принципе, если смотреть со стороны, то так оно и есть, ведь «Кодекс», как ни крути, нельзя назвать зрелищной игрой. Однако игровая механика много глубже и интересней, чем кажется на первый взгляд.

С самого начала нам дают понять, что легкой жизни ждать не стоит. Даже первую, в общем-то обучающую миссию вполне можно завалить, если с гиканьем нестись напролом, пытаясь взять противника нахрапом. Противник очень быстро приучает использовать серое вещество, не нырять с головой в пучину событий, а тщательно продумывать каждый ход, что для такой игры обязательно. Естественно, на первый план выходит тактическая составляющая, которая в «Кодексе» более чем богата и больше всего напоминает все тот же Fantasy General. Здесь точно так же выигрывает не тот, у кого войско больше и круче, а тот, кто сумеет занять лучшую позицию и вовремя применить способности своих юнитов. Учитывается все, вплоть до местности (заведешь ненароком тяжелую конницу в лес — и не успеешь заметить, как ее разобьют тщедушные гоблины) и состояния отряда (измотанный противник выглядит все так же грозно, но сражается на порядок хуже). Вообще тактический арсенал очень богат, присутствует множество мелочей, тонкостей. Игрока почти не ограничивают, способ и скорость достижения победы зависят лишь от комплектации армии, а также от личных умений и предпочтений играющего.



При всем том «Кодекс Войны», в отличие от подавляющего большинства собратьев по цеху, ориентирован на достаточно широкую аудиторию. Даже человек, абсолютно не знакомый с воргеймами как с жанром, очень быстро разберется в игре и будет получать удовольствие. Не в последнюю очередь



этому способствуют хороший туториал, знакомый сеттинг и дружественный интерфейс. В общем, сделано все, чтобы игра была интересна не только дотошным стратегам, готовым заучивать назубок ТТХ-юнитов, но и простому среднестатистическому геймеру. И нужно сказать, это более чем хорошо — жанру давно нужна была игра, способная популяризировать воргеймы в массах.

* * *

Играть нам предлагают за три стороны — людей, орочью Орду, а также союзные силы эльфов и гномов. Соответственно, и кампаний припасено тоже три штуки, правда, чтобы открыть сюжетную линию ушастых и бородатых, сначала придется одолеть первые две. Схема построения кампании стандартна: переходим себе из миссии в миссию, медленно, но верно продвигаясь по скучному сюжету. Не очень-то, согласитесь, интересно, особенно с отдающим тухлятиной сюжетом. Зато именно в дебрях сюжетных миссий притаилось несколько приятных плюшек. Так, в перерывах между заданиями нам позволяют не только докупить войска и перераспределить артефакты (в «Кодексе» носить их может каждый юнит), но и апгрейднуть уже имеющихся, переведя их в другой класс. Дело в том, что **Ino-Co** создали для игры не просто набор юнитов, а несколько базовых юнитов и структурированное дерево развития для каждого из них. Вырастить из безобидных крестьян паладинов никто не запрещает.

Ну, а чтобы во время самих миссий нам вдруг не стало скучно, разработчики приготовили нам множество сюрпризов. По картам разбросано множество интересных мест, посетив которые, можно и полезной вещицей разжиться, и о сюжетных перипетиях узнать чуть больше. Периодически нам будут подбрасывать дополнительные задания, выполнение которых может существенно облегчить основную задачу, да и выполнять их попросту интересно. Однако этому мешает одно хитрое ограничение. «Кодекс», конечно, игра, в которой нужно думать — однако, чтобы не потерять из-за искусственных ограничений кампании долю динамизма, ввели три типа побед: золотую, серебряную и бронзовую. Зависят они от количества ходов, затраченных на прохождение миссии, соответственно разнится и награда. И тут уж приходится выбирать — растягивать удовольствие, заглядывая во все уголки карты и стараясь найти что-нибудь интересное, или сломя голову нестись через всю карту к золотой победе и заслуженным бонусам.

Кроме собственно сюжетных заданий на наш суд представлены несколько неплохих скирмишевых миссий. Ну, а если то, что наваяли разработчики, не прельщает или в вас дремлет талант картодела, смело качайте из сети редактор (велком на **www.warcodex.ru**), благо весит он совсем немного. Именно он является одним из самых значительных плюсов игры — настолько простым и удобным в использовании не был, наверное, даже редактор в Disciples II. То есть, долгая жизнь на геймерских винтах игре практически гарантирована — при соответствующей поддержке коммюнити, конечно.

Но вернемся же к нашим оркам. Наименьшей боевой единицей в «Кодексе Войны» является отряд, численностью в десять-пятнадцать бойцов. Но это в лучшем случае. Если же отряд успели серьезно потрепать и боеспособными остаются лишь несколько человек, его всегда можно отвести подальше от врага и вылечить раненых. Полное же восстановление возможно лишь в городах, причем найм новых рекрутов взамен павших влетает в копеечку. Посему терять войска, особенно прокачанных ветеранов, крайне не рекомендуется, т.к. покупка новых высокоуровневых отрядов опять-таки влетает в копеечку (которой почти всегда не хватает), а использование новичков может вылезти боком, особенно на высоком уровне сложности. Но все же на случай экстренного развития ситуации в рукаве стоит держать пару козырей — а точнее, пару отрядов в резерве. Отряды, выставленные возле ближайшего города взамен павших, могут помочь спасти положение или дожать противника.

Раз уж речь зашла о войсках, стоит подробней рассказать об одной из плюшек, разительно отличающей игру от немногочисленных конкурентов, — о ролевом элементе. У Ino-Co получилось. Ролевые элементы — они как свечки на торте: и выглядят красиво, и разнообразие вносят. С приобретением уровня отряд может получить в свое распоряжение одну из трех способностей по выбору. Некоторые просто дают прибавку к характеристикам, другие — открывают новые способности. Так, например, стоит взять рейнджерам умение «отравленные клинки», как их эффективность увеличивается чуть и не вдвое — в стане врага попросту не остается раненых, ведь все они умира-

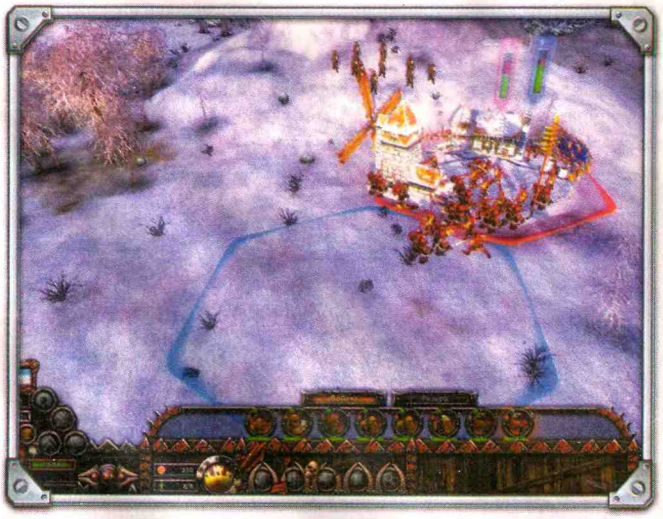


ют от малейшей царапины. Очень удобная и, самое главное, вписывающаяся в геймплей система, которая дает возможность унифицировать каждый отряд. Армию можно буквально собственными руками «заточить» под текущие нужды. Из заурядного, казалось бы, отряда мечников можно сделать не только накачанную толпу головорезов, но и, скажем, специалистов по борьбе со стрелковыми отрядами или обороне городов. К слову, не все способности работают в плюс. Частенько попадаются и отрицательные, которые чаще всего являются либо родными, либо расплатой за особо полезный бонус. Вот, например,

гоблины — народ на редкость пакостливый и ленивый. Эти мелкие зеленокожие никогда не упускают шанса поотлынивать от обязанностей, соответственно, и передвигаются они крайне медленно. Но стоит на горизонте появиться герою с нужным перком, как они тут же приходят в чувство.

Да, я не ошибся, в «Кодексе» еще и герои есть. То, что для остальных стратегий давным-давно стало стандартом, наконец добралось и до воргеймов. Ничего особенного, правда, в героях нет — они либо больно бросаются заклинаниями, либо имеют толстую черепную коробку, — но и на том разработчикам спасибо.

И вот тут мы вплотную подбираемся к самому интересному. Освоившись во всех аспектах игры и вдоволь наигравшись в кампанию, стоит попробовать свои силы и в мультиплеере. Как известно, хороший сетевой режим — уже половина успеха игры. А в «Кодексе» она на высоте. На полную игра раскрывается именно в мультиплеере, когда игрока не сковывают искусственные ограничения кампании, а вместо ИИ конкуренцию составляют живые игроки. Кстати, баланс между силами людей и орков на редкость хорош — возможно, именно поэтому из онлайновых баталий исключили эльфов и гномов, уж больно крутыми они получились. Скорее всего, полноценно поиграть за них нам дадут лишь в аддоне, который уже находится в разработке. Зато за те две стороны, что все же остались в нашем распоряжении, смогут поиграть даже несчастные обладатели диалапа — оптимизация сетвого кода на высоте. Но это лишь одна из сторон медали. Обратная же выглядит далеко не так радужно. Громадный потенциал, заложенный в онлайновых баталиях «Кодекса войны», не раскрыт даже наполовину. Дело в том, что разработчики не удосужились сделать качественную поддержку игры. При всей своей привлекатель-



ности «Кодекс» не имеет ни малейших удобств, обязательных для любой уважающей себя мультиплеерно-ориентированной игры. Здесь не то, что статистку посмотреть, соперника найти трудно — у игры нет собственного сервера, соответственно подключение возможно только напрямую через IP или LAN, а о поединке приходится договариваться на сторонних форумах. Грустно... А ведь даже «Обитаемый остров» мог остаться не у дел, доведи Ino-Co`вцы онлайновые баталии до ума.

* * *

Ну, а теперь пришло время заглянуть и «под капот». Как оказалось, на совесть в игре оптимизирован не только сетевой код. Игра более чем уверенно бегает на максимальных настройках на машине двухгодичной давности. При этом крепко сбитый движок «Магии Крови» умудряется демонстрировать более чем приличную картинку.

Не то, чтобы игра рисовала нам полотна невиданной красы, нет, она просто выдает добротную картинку, которую не стыдно показать людям, что для воргейма уже очень неплохой результат. Тем более, что деталям здесь уделено достаточно много внимания — чего стоят хотя бы одетые в разную броню и вооруженные столь же разным оружием панцирные орки или шапки арбалетчиков, утыканные разноцветными перь-



ями! Не последнюю роль в создании столь благоприятного впечатления играет отличный дизайн карт. Мягкая, приятная палитра, пастельные тона... Так и хочется попасть в эти густые леса под ярко-красным небом, на равнины, изрезанные десятками мелких речушек и грунтовых дорог... Картинка получилась по-настоящему фэнтезийной.

Грех жаловаться и на работу камеры — четко и красиво. С ней же связан один интересный момент. Удобнее всего координировать действия войск с высоты птичьего полета, однако в таком случае всех мелких юнитов почти что не разглядеть, не говоря уже о том, чтобы управлять ими. Поэтому при отдалении камеры все члены отряда превращаются для вас в одного большого, а при приближении снова распадаются на десяток более мелких. Что тут сказать? Невероятно удобно и кучу нервных клеток экономит. А вот с интерфейсом все обстоит не столь радужно. Он красив и, безусловно, информативен, однако несколько громоздок и на межмиссионном экране имеет ряд недоработок.

Пока мы вращаем камеру, любуемся красотами и осваиваем интерфейс, из колонок льются кристально чистые красивейшие мелодии, иногда переходящие в грозно звучащие марши. Для данного сеттинга такая музыка стандартна, однако это не уменьшает заслуг композитора. Не ударил в грязь лицом и звук. Будь это какой-либо другой проект, с уверенностью можно было бы сказать, что актеры фальшивят, однако в «Кодексе Войны», игре, насквозь пропитанной пафосом, легкое переигрывание смотрится как нельзя кстати.

* * *

Итого, **«Кодекс Войны»** — безусловно, проект очень сильный, перспективный и не попсовый. С другой стороны, наличествуют довольно серьезные недостатки. На откровенно слабый сюжет еще можно закрыть глаза, но вот сетевая игра — это уже посерьезнее. Поэтому, если вы любите воргеймы или лишь собираетесь начать знакомство с этим прекрасным жанром, смело идите в магазин. Если же рассчитываете на жаркие сетевые баталии, вы их получите... если только сможете найти соперника.

В общем и целом проект удался. Более чем. А то, что не получилось, глядишь, в аддоне исправят.

Saviour aka Дзирт при участии Кирилла ТАЛЕРа

TWILIGHT WORLD

Жанр: adventure

Обескровленный Тьмой,
Светом проклят навек.
Падал камнем на дно,
Птицей рвался наверх.
Только серые тени в сплетении крон.
Я устал, моя жизнь страшный сон!
(с) Эпидемия (2005)

Данный «Роддом» планировался на два номера максимум, однако уже сейчас достиг размеров 4-х номерного. Даже HOMOFORM, который вызвал множество положительных откликов и был (скажу не стесняясь) хорош по задумке, начал постепенно утомлять читателя. И писано-то было не кем-нибудь, а САМИМ Талером (батюшки святы!), но все равно приелось. А тут впервые в «Роддоме» проект внештатного автора — и такой объем. Стоит ли?

Со всей ответственностью отвечу — да. Я присутствовал при первых редакциях этой идеи, где-то помогая, где-то просто наблюдая. И я вижу, что из банальной и одновременно перегруженной всевозможными сюжетными поворотами истории рождается нечто действительно интересное. Еще не Бенуа Сокаль и не Тим Шефер, и не Мишель Ансель и Орсон Скотт Кард, вместе взятые, — но идея с явной (и небезосновательной) претензией на оригинальность и НЕОРИЕНТИРОВАННОСТЬ на стандартное «пипл должен хавать».

И еще я вижу, как постепенно растет в творческом плане Saviour aka Дзирт, которому данный полигон явно пойдет на пользу. Вижу, как человек медленно, но верно выцарапывается из штампов и ищет свой почерк. И все чаще находит... А не для этого ли и нужна рубрика «Роддом»?

Оставайтесь с нами в Сумеречном Мире. Обещаю, скучно не будет.

(Кирилл ТАЛЕР)

Немая сцена

Серое небо сыплет слезы дождя на безразличные камни мегаполиса... Можно ли так называть город, в котором нет жителей? Стоит подумать об этом. Мертвый город. Стальные монстры и монстры из плоти и крови поработали на славу. Еще дымящиеся дыры в городских дорогах скоро потушат небесные слезы. Небо плачет... Пустой город. И один только дождь...

Что это? В небесах серебряной стрелой проносится грифон современности — истребитель нового поколения TMS-18. Он делает огромный круг над городом, рассекая пелену дождя. Что же за сумасшедший пилот патрулирует так низко под тучами в такую погоду?

...«Ястреб-3 — базе, Ястреб-3 — базе. Противник не обнаружен. Продолжаю патрулирование...»

...«База — Ястребу-3. Рядом с вами неопознанный летающий объект. На запросы не отвечает, попробуйте выйти на контакт, не выйдет — стреляйте на поражение. Отбой...»

...«База, вас понял. Отбой...»

Истребитель закладывает новый вираж, немного сбавляет высоту. На расстоянии в километр от TMS проносится самолет. Видимость плохая.

...«Немедленно назови позывные и проваливай из зоны боевых действий! Повторяю! Убирайся из зоны боевых действий, у меня приказ бить на поражение!»

Неопознанный самолет резко врезается в небо, полное грозовых туч. Теперь все ясно. Такое себе может позволить только «винг», у него защита от статики... У повстанцев таких нет. Значит, наш.

...«Немедленно выйти на связь! У вас три секунды...»

...«раз!»

TMS-18 заходит на новый круг. Пилот активирует системы противодействия нападению.

...«два!»

С небес, из серых облаков, раскинув свои веерные крылья, падает SNWing-111 и не давая ни секунды на раздумья открывает шквальный огонь тепловыми пушками с автонаведением. TMS-18 совершает неимоверный маневр и выпускает вакуумные ракеты, которые начинают свой первый и последний полет по спиральной траектории.

...«База, он не отвечает! Атакую...»

Пилот «винга» начинает... Пилот? Его руки широко раскинуты, голова неестественно склонена набок. Рычажки на панели приборов живут своей жизнью. Главный дисплей мерцает переливами зеленоватых статических помех. «Винг» уходит в «штопор», ракеты близко. В этот момент срабатывает вибрационное поле, и ракеты, сбившись с курса, уходят вниз. Одна из них попадает в сломанный фонтан посреди бывшего парка. Вспышка! Возмущенное пространство стягивается к одной точке и на месте фонтана появляется идеальная воронка. В то же время TMS-18 начинает искрить переливами всех цветов радуги, и тепловые лучи рассеиваются, касаясь его. Самолеты летят друг другу навстречу. TMS пытается уйти от столкновения, но «винг» летит точно в него.

...«Стой, придурок!!!»

Секунда. Две. Взрыв! Ударная волна выбивает оставшиеся стекла в небоскребе, и верхушка его вспыхивает, как спичка. От реакции сверхтоплива плавится сам камень. Еще одна рана на теле города...

Дождь превращается в ливень... Слышны отклики грома...

Говорящий с пустотой

Все вокруг расплывалось волнами серого, черного и фиолетового... Смутные образы великих городов... Каменные и песчаные пустыни... Тысячи, миллионы образов давили на ту часть сознания, которая еще была способна воспринимать их. Они кружили вокруг в причудливом танце, одновременно сводящем с ума и вызывающем восторг. Сколько прошло времени?..

Наконец на общем фоне стало выделяться нечто вразумительное. По мере того как скорость передвижения по этому потоку росла, место многих образов стал занимать один, но самый реалистичный. Это был остров, клок земли, висящий посреди звездной пустоты. С каждой секундой приближения



идея: Кирилл Талер, концепт-арт: Елена Ванифатова

к нему все отчетливее был слышен шепот. Сначала он был где-то на задворках разума, после стал переходить на первый план... Этот голос был похож на шелест осенних листьев в ясный день где-нибудь в парке.

«...дитя... прости, но твоя дорога не может завершиться так... нельзя отпустить тебя в твое великое путешествие... ты нужна здесь... найди Остров...»

Образы начали расплываться и перемешиваться.

«запомни его сейчас... здесь нужна и твоя помощь... и помощь всех, кто хочет... и может помочь... найди Остров....»

Пространство вокруг начало пульсировать и искажаться.

«...найди Остров...»

Все образы затряслись, завибрировали и разбились на тысячи цветных осколков, и среди них летела она. Алисия.

В центре паутины

Каждый день мы используем его, но не часто задумываемся о его свойствах. Мы не можем обойтись без него, но люди все чаще и чаще забывают о том, зачем, собственно, им был дан он. Что же такое наш разум, в конце концов? Почему гениальные ученые не могут даже близко подойти к созданию его аналога? Из чего может зародиться сознание? Боюсь, что ответы на эти вопросы мы получим не скоро. Но об одном я вам могу рассказать точно.

Тот искаженный разум. Тот, кого называют Абсолютным Вирусом. Тот самый убийца людей во времена Гражданской Войны. Он не единственный, кто может совершать осмысленные действия в виртуальной реальности. В недрах Сети, за оболочками тысяч серверов и узлов, в самом сердце Терра-нет существует разум. Нельзя сказать, что компьютер добрый или злой. Он машина. И работает по законам машин. Эксперименты по созданию электронного разума велись еще с начала XXI века. Тысячи ученых почти столетие пытались сделать живым набор деталей и код из символов. И с каждым разом терпели неудачу. Ведь нужно было создать не просто систему управления каким-нибудь конвейером или даже компьютер, контролирующий целые кварталы городов. Это должна быть личность, которая способна всесторонне развиваться. Когда началась Война, все исследования были приостановлены. Разработку приспособили к центральному компьютеру Т-нет — ИИ не получился, зато система взаимодействия с пользователем вышла отменная. В то же время вирус WD-3000 был запущен в сеть. Что интересно — до этого момента никаких проблем с вирусом не было. WD-3000 атаковал центральный компьютер Терра-нет и, возможно, именно тогда случился некий сдвиг в недрах будущего искусственного разума. Завязалось что-то вроде схватки между двумя цифровыми сущностями. Если бы глаз обычного человека мог увидеть мир виртуальной реальности, то это было бы похоже на ядерную бомбардировку. Разве мог вирус, пусть и продвинутый, причинить такой урон и привести к таким изменениям? Нет. Так что же произошло? Я расскажу вам.

А на третий день...

Вообще-то это случилось не на третий день, а через две недели. Когда тетушка уже почти потеряла надежду. Когда врачи уже подумывали отключить меня от аппарата жизнеобеспечения — к югу от Йорка постоянно шли схватки повстанцев с вооруженными силами STC, и оборудования катастрофически не хватало. Именно тогда я «воскресла». Нет особого смысла описывать ту радость и то изумление, что испытали все окружающие. Просто представьте, что почувствовал бы каждый человек на месте тети Хелен. И неудивительно! Какая же я тогда была глупая! Повезло мне ровно трижды (если так можно выразиться). Да, не сиделось мне! Просто две недели не было абсолютно никакой работы. Помните, я говорила, что я журналистка и работаю в газете «News Time»? Веду серьезные репортажи? Я так сказала? Хм. Ну, если серьезным делом можно назвать ведение колонки моды... Тогда мне нравилось. Правда, да! Один раз я взяла интервью у какого-то зажравшегося полковника. Было дело. Даже на видео записала... Вот. И вдруг подумала — а почему бы мне не повторить? Взяла камеру, села в машину и поехала прямиком в предместье Йорка. Как я уже сказала — мне повезло три раза. Первый — я осталась жива после того, как меня сбил грузовик повстанцев. Черт! Это был здоровенный бронетранспортер, размерами с грузовик! Мою машину смяло в лепешку, а еще и стрельба... Дура. Второй раз — меня обнаружил патруль военных сил STC. Я осталась жива на протяжении получаса, хотя и была в отключке. Третий — я таки выжила в больнице. Н-да... Не вышло из меня военкора... Результат на лицо. А точнее, на лице. Не надо так на меня смотреть — это сейчас я говорю с таким цинизмом по отношению к себе. Тогда же я была на грани самоубийства. Нет, слава Богу, я в основном не пострадала. Обожженную и рассеченную кожу заменили, да и костей я переломала не слишком много. Но... Глаз. Мой левый глаз. Его спасти не удалось. Тетя рыдала, а я вообще была в полнейшем шоке. На дорогой имплант денег не хватило. Взяли, что было, и то — еле наскребли. Серо-красного цвета фасеточная блямба в глазнице. Различает 16 цветов. Полудевушка-полустрекоза. Гм... А ведь многие люди, которые не художники, различают их немногим больше. Но тогда это меня вряд ли бы утешило. Не то что он выглядел отвратно... Было ужасно непривычно и больно от осознания утраты. Если немного присмотреться, то по неестественному вращению вещества внутри можно было определить, что глаз не настоящий. Вынимался имплант легко (его чистить надо было!). Ладно, хватит. Я же вижу, что вам неприятно. А каково было мне? Представьте.

Зато я узнала цену любви и поняла, чем отличается любовь от влюбленности. Мой бывший парень Колин даже не заехал ко мне. Пару раз я таки дозвонилась до него, но он говорил холодно, и я все поняла. Мерзко. Нет, он относился ко мне так же, как и раньше... Просто... Понятное мне теперь чувство — трусость. Он боялся жить с калекой, показывать калеку на вечеринках, спать с калекой и целовать калеку в нелепый глаз, придавший моему лицу, некогда красивому, такую асимметричность... Да что там, первое время я просто исключила зеркала из своей жизни. А любовь... что любовь? Это не только когда ты окрылен чувством, нет. Любовь терпелива, если ты любишь человека — ты никогда его не покинешь. Любовь — это скорее решение, чем чувство. Любовь прощает. Между нами ничего не стало, потому что ничего не было.

Так бы я и померла от жалости к себе, если бы не то, что случилось со мной, пока я лежала без сознания... Тот голос... Тысячи раз я прокручивала те слова в голове. Они крепко засели и не хотели убраться подальше. Я никому ничего не рассказала. Сначала мне казалось, что все это нереально, невозможно! В моем мозгу началась работа, обычная для любого человеческого мозга — разум приглушал воспоминания и убирал краски. Возможно, я так бы и забыла об этом, если бы не... Сны. Они начались спустя неделю после моего «воскресения». Я снова и снова видела тот самый... Как же его назвал тот голос? Остров. Именно Остров. Все это было так... необычно. Это единственное, что отвлекало меня от моих же проблем. Я вдруг поняла, что существует нечто такое, о чем я раньше и не помышляла. Это вселило в меня надежду. На что? Сама не знаю...

Так вот. Эти голоса избавили меня от нескольких попыток самоубийства и от пережевывания того факта, что мне коротать оставшийся век экзотической уродиной. Не сложилось быть красивой — буду умной. Больше брать нечем. Первое, что я захотела получить к себе в больницу, был мой ноутбук. Я начала искать информацию...

Разработчик: всенародно любимый, одиозный, кармический Gaijin Entertainment
Издатель в Украине: 1С
Жанр: сборник интересных интервью... А еще там на машинках можно кататься
Системные требования: CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, GeForce 6600, Windows XP/Vista (впрочем, даже не пытайтесь играть в «Адреналин 2» на такой конфигурации)
Авторское примечание: все-таки карма людей, ответственных за программную часть LRC, не могла испариться бесследно...

Bateau

Адреналин 2
Час пик

Итак, господа, как видите, начал я с банального слова «итак» и не менее банального обращения «господа» (скажите спасибо, что камрадами вас еще не обозвал). Таким нехитрым образом я пытаюсь настроиться на правильную волну, чтобы точно передать вам ощущения от **«Адреналина 2»**, но, честно говоря, боюсь, что получится как обычно — напишу много всего, а с практической точки зрения полезным будет только вывод.

Тут ведь вот какая штука: «Гайдзины», что ни говори, зарекомендовали себя одновременно с двух (или даже трех) противоположных сторон. Конечно, в их портфолио значатся очень даже играбельный первый «*Адреналин*», а также «*Братва и кольцо*», которая независимо от личности гражданина Пучкова и своей технологической неполноценности (ну вспомните наш обзор — сравнение с *Return of the King* 2003 года выпуска там не для красного словца ввернуто) была набита гениальными геймплейными находками, как шерсть сцобаки Шарега блохами. Но нельзя не припомнить этой команде и кошмарные конъюнктурные поделки наподобие слэшера «*Волкодав*», который, как и фильм, сполна заслужил «и меч, и морковь» (кто не в курсе контекста, попробуйте потеррористировать свой браузер ссылкой **www.youtube.com/watch?v=bjm_ieAM-3E**). И такой корпускулярно-волновой дуализм наблюдается во всех творениях «Гайдзинов». Корпускулы чего-то настоящего, интересного и оригинального постоянно давятся неодолимым желанием команды «держать волну» современной поп-культуры... Впрочем, «волну» тоже можно понять и принять, мэйнстрим нужен народу не меньше, чем «прорывные» вещи. Правда, с упомянутым выше «Волкодавом» пролет получился, ибо «волновая» часть сыграла в минус — даже гениальную игру по такому франчайзу раскупали бы неохотно.

В общем, «Адреналин 2» — это настоящая игра от *Gaijin Entertainment*, в которой оригинальные и качественные элементы соседствуют с... уж не знаю, как это сформулировать без нецензурщины. В который раз, пожалуй, придется констатировать тот факт, что не могут пока еще «наши» довести свой проект до настоящего блеска. Обязательно что-то нужно «подрезать», обязательно проснется желание надрать «цитат» у заморских коллег, не понимая, зачем это вообще нужно в данном проекте. А исключения, для перечисления которых хватит пальцев на одной руке среднестатистической ниндзи-черепашки, на то и исключения, чтобы подтверждать сие невеселое правило. Впрочем, пару хороших слов о «Гайдзинах» я уже сказал, так что обзор игры, попавшей под действие невеселого правила, можно превратить в веселый разнос с выносом. Тела. И выводом. Вывода.

Люди гибнут за металл!

Погодите, братцы, так сразу «тапок в пол» (цитата из игры) жать не рекомендуется. Желание наворотить всего и сразу при том, мягко скажем, негигантском опыте Gaijin Entertainment в создании по-настоящему сложных проектов с кучей сугубо технологических «фич» привело к печальным последствиям. А именно — к тому, что «Адреналин 2» способен озадачить вполне современный компьютер таким объемом расчетов, что впору ставить вопрос об играбельности игры вообще. Чтобы вы имели более предметное представление о сути вопроса, перечислю вам содержимое моей нынешней системы: чипсет Intel P35, процессор Core 2 Extreme QX 6700 @ 2.66 ГГц, 2 Гб DDR2-800 МГц, GeForce 7600 GT 256 Мб. Да, видео немного подкачало, поэтому я и не рассчитывал играть на максимальных настройках. Но поймите правильно, детализация моделек автомобилей, города, трафика и пешеходов уступает первому *NFS: Underground*, который летает на такой системе при максимальных настройках. «Адреналин 2» на моем компьютере умудряется тормозить даже при средних.

Подходя к вопросу более вдумчиво, можно заметить, что на улицах виртуальной Москвы и трафика, и пешеходов на порядок больше, чем было в NFS (кхм... пешеходов там вообще не было), чем и могут быть вызваны такие требования к «железу»... Но это же гонки! Тут запаздывание реакции на десятую долю секунды чревато отбойником/кюветом/столбом! Именно поэтому любой нормальный разработчик гоночной аркады уделяет особое внимание оптимизации движка. А если средняя (хотя какая нафиг средняя?!) конфигурация «ниасиливает» все задумки разработчиков даже на средних настройках, то может стоит все-таки поумерить аппетиты?

Ну ладно, раз уж зацепили вопрос **графики**, то о ней, родимой, и продолжим. Как уже было отмечено, модельки играбельных автомобилей сверхвысокой детализацией не блещут, но глаз



тоже не режут. Город выглядит вполне прилично, даже текстуры асфальта не размылены, ярого копи-паста не замечено (как-никак, реальные улицы Москвы замоделированы). Но все равно не скажешь, что все это стоит таких «тормозов». Обилие трафика и пешеходов (ура! Не две-три модельки, а ровно столько, чтобы не ощущать постоянное deja vu), в принципе, создает ил-



люзию настоящего города, который живет своей жизнью. Но ровно настолько же и раздражает... Впрочем, об этом позже.

А вот за что разработчиков не стыдно и похвалить, так это за **спецэффекты**. Тут, понимаете ли, даже не сразу придумаешь, что нахваливать в первую очередь. Сугубо фантастические эффекты от «адреналин-дивайсов» или... Нет, все-таки особой эффектности «Адреналину 2» придают реалистичные эффекты — как световые, так и погодные. И если красивую игру бликов можно было понаблюдать еще в *NFS: Most Wanted*, то настолько реалистичную (притом еще и динамическую) визуализацию погодных эффектов в гоночных аркадах я вижу впервые. Тут даже в играх других жанров аналог не сразу найдешь. Первым вспоминается Oblivion. Вторым не вспоминается... ничего. В принципе, уже только ради того, чтобы посмотреть на проливной дождь с молниями, которые действи-



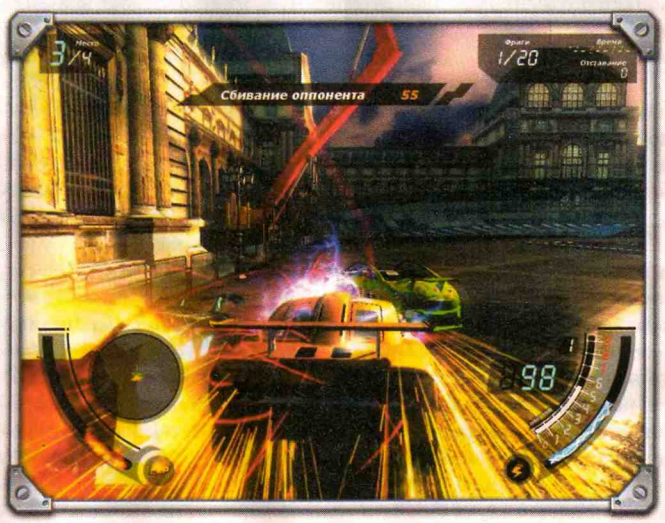
тельно слепят, а также на лужи, сверкающие после этого дождя в лучах предзакатного солнца, стоит призадуматься об апгрейде. Чертовски красиво! Но и не менее чертовски прожорливо...

Эффекты в «Адреналине 2» закрывают практически все огрехи в графическом исполнении, так что, пожалуй, пять баллов поставить можно (по пятибалльной системе, конечно). Особенно если учесть, что на тех скоростях, на которых идет игра, пересчитывать полигоны как-то не с руки. По большому счету, придираться к моделям я начал только после того, как приступил к «обвешиванию» своего первого авто в гараже.

Бо в кожному сидить паскудний паразіт!

А теперь речь пойдет о том, чего в «Адреналине 2» могло бы и не быть, но игра от этого хуже не стала бы. То есть о **сюжете**.

Прошли те золотые времена, когда сюжет в гоночной аркаде был хорош уже только тем, что он там вообще был. Приелось, знаете ли. Но если в серии NFS этот рудимент как раньше, так и сейчас нужен исключительно для того, чтобы усилить «фансервисную» часть игры при помощи очередной «девушки с обложки Playboy», то у создателей «Адреналина 2» ни на Брук Берк, ни на Чейси Лейн, ни даже на Наталью Крачковскую денег, похоже, не хватило (съемки для воллпейперов, выложенных на оффсайте, похоже, стоят гораздо дешевле, ибо там девушки такие... внушительные, в общем). Пришлось ограничиться самолично придуманной и нарисованной девицей по кличке Гайка (Чип и Дейл появятся в «Адреналине 3», не беспокойтесь), а также харизматичным образом главного героя, питерским стритрейсером, жутко похожим на Дюка Нюкема.



К сюжету как таковому лично у меня претензий особых нет — я и не ожидал гамлетовских страстей (впрочем, мотивация у местных персонажей порой заставляет пустить скупую слезу ностальгии по старому доброму Доктору Зло и его извечному противнику). И то, что господин Лар, например, насмотревшись на мои покатушки с доброй дюжиной респаунов за одну гонку (сколько трафика и столбов при этом пошло «под раздачу», благоразумно умолчим), предположил, что сюжет об инопланетных неорганических формах жизни (типа трансформеров), резвящихся на просторах Столицы Родины Слонов, смотрелся бы тут куда уместнее жвачки про крутых стритрейсеров, меня нисколько не смущает. Ну в самом деле, на трансформеров лицензия нужна, а это денежка. Причем из фансервиса там можно представить только буфера (именно так!) розовой трансформерихи АрСи, если вы, конечно, помните оригинальный мультсериал. А чтобы создать нечто свое в таком же духе, пришлось бы немного подумать (о боже!) и даже, возможно, заплатить толковому сценаристу!

Ну ладно, чего я прицепился, правда? Давайте закроем глаза и представим, что в якобы реалистичном сеттинге возможны все эти «адреналин-дивайсы», до которых действительно каким-то чудом первыми добрались именно московские стритрейсеры, а не Усама Бин Ладен. Давайте не будем придираться и к «брифингам» наподобие «чуваак, если не уложишься в отведенное время, твоя тачка рванет» (а я отреспаунюсь, гы-гы). Это все можно

простить. Но вот от услуг сценариста «Звездных Войн» разработчикам стоило бы отказаться, поскольку магистра Йоды в «Адреналине 2» вроде бы нет, а вот его «фирменное» построение предложений встречается чуть ли не в каждом игровом тексте. Как вам такой пассажир:

«Слушай, Брат, ты же хорошо знаешь свою сестру, тебе не показалось, что она страдает раздвоением личности? Мне кажется она странной, да?»

Да-да. Действительно. Странной. Она. Слова загадочны, падаван, твои. И силы темную в тебе сторону чую я. Брррр...

Также не могу сказать, что в этой игре было первично — идея впихнуть на улицы виртуальной Москвы побольше трафика, или эффектный подзаголовок «Час пик». Хочется, конечно, не терять веру в человечество и остановиться на первом пункте, но право слово, после нескольких дней игры можно прийти только ко второму варианту. Ибо час пик на улицах выглядит натурально, спору нет (причем независимо от времени суток), но вот представить себе в таких условиях какой-либо стритрейсинг, кроме как с милицейским эскортом и мигалками, я решительно не в состоянии. То, во что превращаются «спринты» и круговые заезды в «Адреналине 2», можно назвать не стритрейсингом, а скорее боулингом. При этом бонусы «за аккуратное вождение» выглядят натуральной издевкой, поскольку периоды этого самого «аккуратного вождения» получаются очень короткими и неизбежно заканчиваются лобовым столкновением с каким-нибудь «Жигуленком» или автобусной остановкой.



Нетрудно догадаться, что традиционные гоночные режимы при таком подходе особо играбельными не назовешь, ведь даже при адском напряжении спинного мозжечка без столкновений можно проехать только по прямому участку дороги. А уж на повороте избежать столкновений можно лишь «по дурочке»... Нельзя не упомянуть и управляемость автомобилей, которая в непропатченной версии стремится к нулевой независимо от уровня вашего «стального коня», а также его апгрейдов. Слава богу, после закачки патча машина наконец-то стала более-менее послушной, поэтому в системных требованиях не помешало бы добавить графу «Интернет-соединение» (патч небольшой, так что диалапа будет достаточно).

Кстати, вот вам еще один рудимент современной гоночно-аркадной конъюктуры — **тюнинг**.

Апгрейдить (и уж тем более проводить какую-то настройку) авто нам не дадут — хотите больше «дури» под капотом и лучшего сцепления с дорогой, велкам в автосалон, покупайте новую машину. Максимум доступного тюнинга, влияющего хоть на что-то, кроме удовлетворения эстетических потребностей играющей публики, это замена колес на более подходящие к определенному типу гонок. Дрифтовые, с повышенной управляемостью (эти, кстати, почему-то намалеваны как «снегоходные» шины в цепях противоскольжения, которые ни один здравомыслящий гуманоид не станет использовать на асфальте) и так далее. В принципе, это только добавляет лишних бессмысленных кликов перед началом гонки, будь выбор резины автоматическим, хуже бы от этого не стало.



Визуальный тюнинг в «Адреналине 2» лучше всего охарактеризовать словом «совковый». Тут уж от вас зависит, делать из своего авто нечто стильное с парочкой лаконичных воздухозаборников и традиционным спойлером, либо же превратить спорткар в клоунский фургон с огромным бутафорским пулеметом и оленьими рогами на крыше — возможностей предостаточно. Выбор винилов, конечно, не тот, что в NFS (ну простите, что в очередной раз сравниваю, сами понимаете, напрашивается), но необходимый минимум выдержан.

Единственное, что покоробило, так это очень уж ограниченный выбор таких важных деталей, как спойлеры и глушители. Тут, как бы помягче выразиться... Сама суть визуального тюнинга — спойлер и выхлопная труба для настоящего стритрейсера находятся в прямой кармической связи с его мужским достоинством. Чем больше — тем лучше. А тут всего три варианта глушителя, один из которых — стандартный...

К тому же на некоторых автомобилях со спойлерами, глушителями и аэродинамическими обвесами вообще ничего сделать нельзя, ибо «Гайдзины» посчитали, что стандартный вид для данного спорткара и так достаточно крут. Кстати, на лицензиях реальных авто тут тоже сэкономили неслабо. Но не думаю, что у вас будут какие-либо затруднения с визуальным опознанием Dodge Viper, McLaren F1, Lamborghini Murceliago, Toyota Supra, цело-



го выводка Ferrari, парочки Jaguar`ов, Bentley и многих других. Не обошлось и без самолично придуманных моделей, но они особо не выбиваются из автопарка, представленного в игре. Есть, конечно, и «на лицо ужасные», но где их нет?

К чему особых претензий действительно нет, так это к **«ролевой системе»**, которая сводится к тому, что новые автомобили и апгрейды становятся доступными только с достижением определенного уровня. Это позволяет немного уравнять шансы игроков с разной скоростью реакции — кто рулит похуже, может «набить» высокий левел просто просидемши на низколевельных миссиях подольше, купить более мощное авто и проходить сюжетные гонки с такой вот форой.

Зачем тебе кокаин, деревня?

Действительно, не нужен нам кокаин. У нас адреналин есть. И девайсы, которые позволяют утилизировать сию субстанцию для различных стритрейсерских нужд. В частности, адреналин позволит автомобилю (после нажатия игроком определенной комбинации клавиш, что добавляет в игру определенный «файтингово-слэшерный» задор) кроме банального *нитроускорения* делать резкий *рывок вперед* (применяется для таранной атаки), *вертеться в воздухе* (применяется для трюковых состязаний), делать *прыжок на месте* (толкового применения так и не найдено), пускать вокруг себя *взрывную волну* (разбрасывая соперников, милицию и трафик в стороны), *приземляться «на все четыре лапы»* после головокружительных кульбитов, а также *саморемонтироваться* прямо на ходу. Каждое умение имеет несколько уровней силы, которые открываются по мере «прокачки» персонажа — обычная практика для подобных случаев. При этом разница между уровнями **адреналиновых умений** заметна невооруженным глазом — ускорение последнего уровня позволяет разогнаться аж за 500 км/ч, причем автомобиль получает ускорение, даже находясь «на боку», то есть без контакта колес с асфальтом. На более слабых уровнях прокачки этот фокус уже не проходит. С высокоуровневым вращением мне удавалось «играть в колобка» даже не в полете, а прямо на земле. Про таран и взрывную волну, думаю, особых пояснений не требуется.



Смущает лишь то, что в обычных гонках на скорость всем этим умениям применения фактически нет (кроме нитро и взрывной волны — удобно выбираться из кольца патрульных авто). Таранить соперников на высокой скорости — себе дороже, ибо после этого маневра машина теряет устойчивость. Заниматься трюкачеством никто в здравом уме при гонке на скорость не станет. Ремонт бесполезен, поскольку респаун после того, как машина потеряет все свои виртуальные хит-поинты, занимает всего секунду, а чтобы разбиться, вам ведь нужно во что-то врезаться, правда? Значит, скорость все равно потеряна и смысла тратить время и нитро на «лечение» нет. Приземление «на все четыре» бесполезно уже лишь потому, что если вас угораздило перейти в процессе гонки из наземного режима в воздухоплавательный, то нет особой разницы, как именно вы приземлитесь на крышу трамвая или какой частью фюзеляжа впечатаетесь в столб.



Зато все это добро пригодилось для создания трех уникальных **режимов игры** — *трюкового заезда* (на очки), *«анархии»* (расколбас трафика — тоже на очки) и импровизированного *deathmatch`a*. Последний, как мне кажется, является наиболее играбельным из всех доступных, поскольку трафик на таких аренах отсутствует, а адреналин-дивайсы добавляют в обычное месилово а-ля FlatOut ту самую безбашенную изюминку, наличие которой и отличает хорошую аркаду от проходной поделки. Собственно, «Адреналин 2» на моем винчестере задержится именно благодаря этому режиму, поскольку, несмотря на всю уникальность местного трюкачества (во FlatOut и прочих подобных играх опять-таки не было адреналин-дивайсов) и «анархии», выиграть в этих режимах очень легко.

Что касается *спринтов*, *круговых заездов* и *гонок по чекпоинтам*, разбросанным по локациям в полнейшем беспорядке, то тут правят бал непроходимый трафик и беспардонные эксплоиты мгновенных респаунов. Действительно, зачем впи-



сываться в острый поворот, если можно просто пролететь мимо на полном ускорении пару лишних метров, а затем быстренько тыцьнуть кнопку респауна? Точно так же на некоторых участках можно «забить» на честную гонку по проезжей части и топить по тротуару, на котором вместо трафика толпятся пешеходы (кстати, жутко проворные твари — им удается

отскакивать даже с непредсказуемой траектории спорткара, несущегося на скорости далеко за триста, так что устроить GTA на улицах Москвы, к сожалению, не получится). В общем, кому повезет повстречать на своем пути меньше трафика, тот и победил. А режим гонки по чекпоинтам усугубляется еще и тем, что сами отметки не видны до тех пор, пока не уткнешься в них носом. Таким образом гонка оборачивается тяжелым моральным выбором: можно идти «по приборам» (то есть по мини-карте) и «танковать» все препятствия, а можно ехать по-человечески, раз за разом матерясь по поводу пропущенного чекпоинта.

Буває, наприклад, радіо Емінема сціпмає...

Поклацаєш пультом — і вже Емінема нема

Кое-что я, возможно, и упустил, но не отметить местное **радио** просто не могу. Идея, конечно, позаимствована у Rockstar (сами понимаете из какой игры), но реализация потрясает своей основательностью и качеством. Самый сок озвучки «Адреналин 2» — это три радиостанции, которые звучат действительно как настоящие. Причем диджеи (на каждую волну — свой!) не прозябают в тоскливом одиночестве, а ведут активную беседу с приглашенными гостями. По поводу самих личностей гостей мнения могут расходиться. Например, от рассуждений на *радио Бит-Бокс* о том, что классическая поэзия выродилась (в качестве примера почему-то прицепились к Цветаевой... лучше бы на Евтушенко наехали, мужик он немолодой уже, но, думаю, достойный ответ организовал бы — не вопрос) и теперь ее место занял именно рэп/хип-хоп. Не подумайте плохого, я тоже, бывает, под настроение слушаю Тупака Шакура или NAS, но зачем же впадать в маразм? К личности ЧаЧи, как и к его группе «Наив», лично у меня отношение сродни аллергическому, но на то и существует выбор — слушай то радио, которое больше нравится. И тут уж не могу представить человека, которого заставят скучать гости *«тяжелого» радио*, на котором зажигают два представителя журнала «Навигатор». Мне, например, было очень приятно, что в нашей профессии не перевелись еще люди с живым чувством юмора и здравым взглядом на жизнь.



Что касается самой музыкальной подборки, то особых изысков тут не ждите, группы все русские. И пускай подобраны они неплохо, до уровня западных аналогов им еще расти и расти (кхм, даже наша рідна группа «БОРЩ», из текстов которой я позаимствовал подзаголовки для этой статьи, по части профессионализма и драйва даст фору всему плейлисту «Адреналина 2»). Но не раздражают и духу гонки соответствуют — а это главное.

Особым открытием было то, что *«электронное» радио* крутит отличный транс, к которому я вообще-то равнодушен. Но вот именно этот, который в игре, очень даже хорош. Как минимум в качестве фона для безбашенных покатушек.

Світом керує у. є. Світом править бабло!

«Адреналин 2» — нарочито коммерческий проект с кучей артефактов, которые вроде бы нужны для того, чтобы оставаться «в струе», быть «не хуже» старших братьев по геймдеву, также промышляющих аркадными гонками. Но на самом деле вся эта мишура только мешает.



Тем не менее, шила в мешке не утаишь, поэтому после загубленного маркетинговыми заморочками гоночного режима «Адреналин 2» реабилитируется забойным дезматчем. Впрочем, и обычные гонки становятся более-менее забавными, когда в распоряжение игрока попадают высокоуровневые «танки», которые способны прорываться через толпы мирных автолюбителей на ускорителе без особой потери скорости (только грузовиков нужно избегать всеми средствами).

А уж радио! Только ради этого деликатеса для ушей можно приобрести диск с «Адреналином 2». Главное — убедиться, что ваш компьютер потянет этого монстра, а также обязательно (!) скачать патч.



P.S. Жалко, что «БОРЩ» выступает довольно редко... Впрочем, искренне советую обзавестись записями этих товарищей и попробовать покататься под «Паразіта Кусок» или «П`яну свиню». Ощущения непередаваемые.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

ИСХОД С ЗЕМЛИ

Разработчик: Parallax Art
Издатель: 1С
Жанр: типа шутер
Системные требования: P4-1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Параллаксальный Исход

Эх, люблю я все-таки эту относительно молодую и еще более относительно свежую московскую компанию **Parallax Art**! Обожаю просто! Эти сверхнестандартные и насквозь креативные парни уверенным неспешным шагом следуют по современному игровому миру в дырявых кедах с золотыми шнурками и очень сильно гордятся своим вызывающим поведением. И за это их следует любить. У них есть деньги, время и место для полномасштабной и глубоко продуманной игроклепалки. И за это их стоит чтить и уважать. Спустя довольно много времени после выхода «фантастических» шутеров *«Ликвидатор 2»* и *«Утопия Сити»* они выпустили в электронный мир модернизированный гибрид этих двух шедевров — широко разрекламированный якобы шутер **«Исход с Земли»**, обработав его перед стартом приличным графическим движком, с профессиональным надеванием главному герою очков на нос, а всем честным геймерам — лапши на уши. И за это всех сотрудников данной игродельческой компании следует обожать и коленопреклоненно молиться на их засекреченные фотоснимки. Ну, или на крайняк — отбивать поклоны непосредственно перед порогом главного офиса Parallax Art на виду у растерянных прохожих. Это будет знаком высшего почтения и почитания мирового таланта, заключенного в хрупкой телесной оболочке разработчиков компании.

Но стойте, что же это я все господ создателей хвалю и хвалю — нужно ведь и про игру рассказать немного. Да-да, позволить себе рассказать о ней всем тем неверным, кто еще не прикоснулся к Свету Истины парралаксальной артости и не играл хотя бы пары секунд в могущественную игру современности — «Исход с Земли». Уверен, что те, кто по какой-то глупой случайности не инсталлировал на свой жесткий диск 7 Гб могущественных запчастей, из которых состоит нынешний убийца «Дума 2» и палач самого первого «Халф-Лайф», исправятся со скоростью света, едва лишь прочтут первые строки моего истинно фанатского описания ВЕЛИКОГО «Исхода с Земли». Но довольно пафоса и грубых комплиментов! Во славу всего геймерского мира, во имя величия «Параллакс Арт» я начинаю свой Крестовый Поход ради полноценного Исхода. Исхода из мира игры.

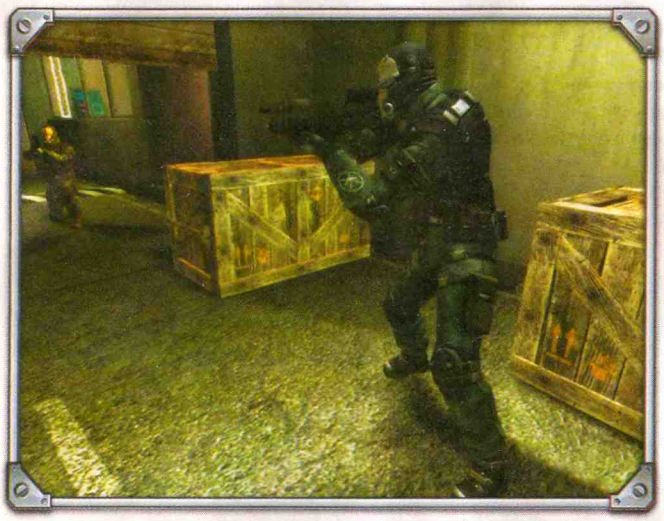
Как правильно изойти с Земли

Охо-хо, как же долго я ждал этого момента! Как тяжелы были мои муки! Как чесались руки! Третий шедевр от «Параллакс Арт» — наконец-то ты в моих цепких объятьях! С самого первого слуха, с самого мелкого слушка, с шепота спецагента Ягуара после пятой бутылки пива в бронированном трапецеидальном кабинете... Я собирал информацию по крошкам, по опилкам. Я читал «то самое» четырехполосное превью, но не буду упоминать его в своем более мелком ревью, дабы не нарушать целостности картины. Картины, писаной прямыми, как вагон с рельсами, глюкавыми парнями из УНИКАЛЬНОЙ конторы с параназванием. Они хотели сделать свой новый шутер! Они его сделали! Они работали над своим шутером много-много месяцев, и сделали его! Они мечтали о хорошей игре с отличной графикой, интересным сюжетом и нормальной физикой, и они ее НЕ СДЕЛАЛИ! Зато они сделали всех тех геймеров, что купились на пиар-слова компании-разработчика и решили, что «Параллакс Арт» таки СДЕЛАЛИ свою суперигру, которая сделает все остальные по геймплею, который в свою очередь сделает всех игроков, решивших в нее сыграть! Фу-ух, вот это я закаламбурил! Не хотел, честно не хотел — это все игра! Все она, родимая! Завела меня так, что не выключишь! Какой шутер замутили московские игроделы, какой драйв, какой экшен — уму нормального человека непостижимо! Да, не спорю, свеженький продукт «Параллаксов» лучше «Утопии Сити» и несравненно лучше «Ликвидатора 2», однако даже до тени нормального современного шутера ему еще бегать и бегать, взрывать и взрывать. Да, у парней из Москвы явно есть деньги, чтобы разжиться более-менее приличными технологиями и на их базе сделать не супер-стрелялку, но хотя бы игру хорошего среднего уровня. Но у них нет умения и, самое главное, нет таланта для этого — все их потуги блеснуть свежим игровым юмором в большинстве случаев заканчиваются бородатыми тупостями, а любая попытка завернуть что-нибудь «эдакое» уникально-драйвовое — затертым клише. Не верите мне? Тогда я зачитаю вам легкую выдержку из сюжета нынешней игры.

Земле скоро придет конец! Человечество на краю гибели! К 2026-му году Солнце зажжется сильнее, чем сто сверхновых, и разогреет измученную техногенными катастрофами Землю по самое ядро. А транспортные космические корабли не построены, тех-



нология прыжков в гиперкосмосе до конца не изучена, население Земли переселяться не готово. Но выход есть! Могущественная мегакорпорация «А.Х.» предлагает человечеству спасение! Минерал, найденный ее астронавтами на одной из планет великого Космоса, при правильной обработке и коррекции способен изменять человеческую ДНК и превращать людей в монстров, могущих пережить катастрофу и без всяких проблем купаться в вулканических озерах Новой Земли. Прознав про такое, большая половина человечества задумалась, а меньшая, во главе с Правительством, начала действовать. Специальный агент Фрэнсис Риксон, до боли напоминающий Гордона Фримэна и цедящий такие «геройские» фразы, что поседел бы и сам Брюс Уиллис (если бы раньше не облысел), проникает в центральный офис Корпорации, чтобы разнюхать все о минерале и его родной планете. И именно там он понимает, что все совсем не так, как все кругом говорят...





Ну, как — затронула вас такая завязка? Зацепила за самое «не могу»? Что, нет?! Тогда вспомните десятки других игр с подобными (не столь бредово поданными) концепциями, в которых один супергерой мочит одинаковых врагов сотнями и раз пятнадцать в час спасает мир. Да тот же «Ликвидатор 2» повествует о борьбе с пришельцами из параллельного мира, а «Утопия Сити» — о том, как суперагент Правительства борется с бракованной Матрицей. Неужели этого московским борцам с Мировой Угрозой показалось мало? Видимо, ничего другого просто не смогли придумать.

А ведь сюжет-клише — это только начало *Ухода С Земли*. Самое интересное — это игровая начинка. О ней дальше.

Выход с Земли

Первым пунктом звездного рейдера игрушки идет *графика*. Гордость и боль Parallax Art, графическое оформление «Исхода с Земли», очевидно, вело свой путь изменений и превращений еще от самого «Ликвидатора». Который самый первый. Да, не спорю, братья-разрабы пытались что-то изменить в своей пугающей квадратно-гнездовой концепции, и у них даже что-то получилось, но этого «что-то» очень мало для основного «всего». Да, не спорю — вступительный ролик и оружие главного героя выполнены в игре очень и очень неплохо, чего лично я не ожидал. И это приятно. А вот квадратно-гнутых идентичных противников, плоской крови в виде пятен гуаши, спонтанно проявляющихся у врагов на самых загадочных местах (автомат, пила, боевой ранец), и привычного застревания в текстурах я ждал. Хотя нет — я просто был уверен, что они были, есть и будут в прошлых, нынешнем и будущих проектах талантливой и богатой на дармовые деньги московской компании. Ну, действительно — зачем нам нормально прорисованные уровни, разнообразные красиво выполненные враги и впечатляющие спецэффекты?! Лучше вырубить кривым графическим топором локации, набросать туда клонированных врагов с идиотскими рожами и квадратными руками, установить спецэффекты на такой жестокий минимум, что обзавидуется первый Doom, и, хреново прорисовав боевые транспорты и роботов, попытаться пропихнуть это под эгидой «ОЧЕРЕДНОГО ВЕЛИКОГО ШУТЕРА». Сказать честно — такой подход к делу просто бесит. И это неприятно.







Нет, я, конечно, понимаю, что это «Параллакс», и что ничего особо интересного от них ждать не стоит, но ведь московские «бадигаи» все же сделали несколько верных шагов по направлению к черновикам «Альфа Прайм», так почему же, если получилось у чехов, не должно получиться у москвичей? Потому что у них нет Ондржея Неффа и они не разработали гениальную технологию разбивания стекла? Но позвольте, можно было придумать кучу всего нового, а так, по большому счету, графика «Исхода с Земли» недалеко ушла от «Халф-Лайф». Той, что самая первая игра серии.

В том же ключе выпрыгивает и звуковое сопровождение очищения планеты от сотен врагов. Знакомые до боли безвкусные мотивы бьют по ушам ниже пояса, заставляя снять наушники и отключить колонки. Особо «классно» звучит музон при загрузке уровня — хочется разбить левую колонку об правую. Единственным действительно хорошим и чистым пятном на фоне всего этого бедлама является озвучка игровых персонажей — всех без исключения. Различные голоса, правильные интонации, действительно интересные диалоги — просто параллаксальный каламбур какой-то! С одной стороны — абсолютно сырая, наброс-



санная на скорую руку музыка к игре, а с другой — отличная, грамотная озвучка по ходу всего игрового действа. Не могу понять, как и, главное, чем думали криэйторы из Московии, когда создавали сей знаменательный проект?

А вот что я и на расстоянии в три километра распознаю — так это клинически дебильный интеллект компьютерных врагов. Елки-палки, братья и сестры геймеры, прочитав на коробке «Продвинутый групповой и одиночный AI противника», даже и не думайте этому верить! Лучше сразу закрасьте эту еретическую надпись маркером! Черным как ночь маркером! В игре есть коллективный и индивидуальный тупизм врага, есть массовая дурость, есть отсутствие всякой попытки разумных действий со стороны бойцов противника, но даже тени подобия тени нормального электронного AI в «Исходе с Земли» нет.

Как нет и нормальной физической модели. Куда улетают трупы врагов после их смерти и в какие невероятные позы они при этом складываются, оооо! Это стоит лицезреть самостоятельно! Закаленный гимнаст после десяти лет упорных тренировок не покажет и половины того, что с легкостью демонстрируют убиваемые вами враги всех мастей. То рабочий упадет на пол, раскинув ноги больше чем на 180 градусов, то мутант-шахтер свернется нереальным калачиком, из которого торчит отбойный молоток, то спецназовец повернется вокруг своей оси на 360 градусов. Кошмар и ужас — смотреть на такое противно. В прямом и переносном смысле.



Вот и подумайте — после всего, мной перечисленного, каким может оказаться у такой «бомбовой» штуки геймплей?!

Неправильно. Еще хуже.

Перед уходом с Земли

Не буду долго бегать вокруг одной глюкавой двери — постараюсь описать все быстро, сжато, коротко и очень понятно. Господа из Москвы очень сильно и плотно постарались подогнать свою игру под Doom 3, всячески копируя из этой отличной игры основные фишки и криво пытаясь втиснуть их в свои узкие рамки. Получилось убого, но разработчиков это не остановило — вместо того, чтобы добавить взрывной волны гранатам и придумать хоть какое-то подобие интерактивности, горе-разрабы втиснули в свой супер-проект глуповатые гонки на «багги» по пустой трассе или узким, заполненным врагами перекресткам. Как говорится, трибуны рукоплещут стоя. К тому же старый добрый стиль «Ликвидатора 2» никуда не делся, уровни построены таким образом, что после умерщвления всех солдат врага не всегда понимаешь, что делать дальше: куда идти, что взрывать, а главное — зачем? Хорошо, что хоть в «Исходе» нет главной фишки «Утопии Сити» — бесконечных врагов. Иначе игра стала бы просто непроходимой. А так она всего лишь глупая.

Вывод

Если не умеешь — не берись, если не можешь — подучись! К сожалению, эти простые слова абсолютно не применимы к парням из Parallax Art. Мне где-то даже жаль... Ну, а так, вывод прост — само собой, не играть.

Разработчик: Meridian4
Издатель в Украине: 1С
Жанр: клон Asteroids, но почему-то не шароварный
Системные требования: пылесос, к которому можно подключить клавиатуру и мышь (геймпад от Xbox 360 тоже поддерживается)

Bateau

ОХОТНИКИ ЗА АСТЕРОИДАМИ

Авторское примечание: *Перед игрой рекомендую отключить в опциях музыку и поставить в Winamp'е старую добрую песенку группы Aerosmith из фильма «Армагеддон». Авось проймет.*

В прошлом номере в новостной колонке я давал ссылочку на статью Сергея Климова из Snowball, посвященную отношениям между региональными издателями и монстрами игроиндустрии, в которой речь идет о причинах прилива различного игрошлака на прилавки наших магазинов (как ни странно, на пиратских лотках подобной продукции не встречал, господа флибустьеры предпочитают портить приличные игры). Но почему компания 1С, в активе которой значится издание Civilization IV, S.T.A.L.K.E.R., EVE Online, Neverwinter Nights и множества других игр, выпускает на отдельных дисках в отдельной упаковке и с отдельными этикетками (спасибо, конечно, что не в DVD-боксах с 300-страничными мануалами) игры, достойные в лучшем случае shareware-модели распространения?

Впрочем, тут не все так однозначно, поскольку были прецеденты того, что shareware оказывались ничуть не слабее «больших» проектов... Кхм... Кто не знает о Crimsonland и Alien Shooter? В общем, на такой «авось» я и рассчитывал, устанавливая игрулину **«Охотники за астероидами»** (к слову, процесс сей занял секунды полторы). Сейчас посмотрим, насколько увлекательными могут быть обновленные «Asteroids».

* * *

Значица, запускаем. Сперва создаем профиль, вбиваем свое имя и... Можно играть. Вариантов два — кампания и «выживание», но какой смысл в прохождении этой самой кампании, я лично не совсем понял. В вышеупомянутых аркадах разница была ощутимой. Кампания — это разные уровни со своей конфигурацией, или каждый раз новая хитромудрая организация респавна монстров, или другой набор выпадающего оружия... Выживание — «мясо» в чистом виде и хаотичный спавн монстров, которые все равно рано или поздно съедят игрока. В случае «Охотников» разделять, похоже, просто было нечего. Я сейчас перечислю, а вы сами подумайте, какого разнообразия можно было достичь, исходя из такого набора геймплейного материала.

✓ В качестве карты выступает пространство размером ровно в один экран. Никаких преград не предусмотрено (да и не мудрено — космос же!)

✓ В качестве предметов для отстрела выступают астероиды и вражеские кораблики. Астероиды всегда одинаковые, на любом уровне сложности и на любом этапе кампании. Варьируется только их количество и «стартовая скорость». Враги уже немного поинтереснее, но спавнятся они до неприличия редко и в малых количествах (по крайней мере, их гораздо меньше, чем астероидов, а с местной боевой системой это критично). По большим праздникам нас посещает «босс», который либо убивается двумя бомбами, либо убивает нас сам.

✓ Управлять всем процессом можно всего одной рукой (вот вам первый проект для параолимпийского WCG!), сжимая компьютерного грызуна за жабры (тут Лар возмущается, что у грызунов, мол, жабров нет... ну, *кролеги* тоже грызуны, значит Лару виднее). Левый клик — стрельба, правый отвечает за включение двигателя, а колесико активирует бомбу, которая очищает практически всю карту от астероидов и врагов. Оружие апгрейдится само собой по мере набивания очков по одной и той же заранее установленной линии: пукалка, пулемет, лазер, ракеты, самонаводящиеся ракеты, много самонаводящихся ракет. После этого начинают давать бомбы. Все. Еще можно делать «чарджшот» — набрать энергию и сделать выстрел упятеренной силы. Только сила набирается примерно столько же, сколько необходимо для пяти обычных выстрелов по ближайшему астероиду. Более бесполезной фичи я в играх еще не видел.

✓ А еще в игре есть бонусы. Вернее, аж один бонус. Он удваивает получаемые очки на некоторое время.

* * *

Если учесть, что кораблик взрывается от любого контакта с чем бы то ни было, а система перемещения крайне неудобна, единственным играбельным вариантом является кемперство посреди экрана «в режиме турельки». Пошевелиться имеет смысл лишь в том случае, если на вас нацелен лазер мини-босса, а уж за бонусами гоняться вообще не стоит. Толку от бонуса — ноль, но шансы на то, чтобы разбиться, составляют процентов 80.

* * *

Сказать, что игра плохая, я не могу. Ну действительно, кто скажет, что «Тетрис» — говно? Или «Дигтер». Или «Сапер». Или «Пакман». Или... Вот только зачем платить за такую бесхитростную времяубивалку, как за полноценную игру? «Охотники за астероидами» сделаны качественно и даже, можно сказать стильно (особенно понравился дизайн меню). Да только подозреваю, что в Сети можно отыскать клон «Asteroids» примерно того же качества, только бесплатно.



Но все-таки эта игра оказалась полезной! Поскольку именно благодаря ей я вспомнил о старой доброй леталке Tyrian, в которую доводилось рубиться еще в допентиумные времена. Пожалуй, лучшая игра этого жанра, которую до сих пор не превзошел ни один конкурент. А поскольку никто больше не делает ничего подобного (разве что для мобильных телефонов), то вот вам ссылочка на одно из переизданий: **http://www.bestoldgames.net/eng/old-games/tyrian-2000.php.**

Правда, для игры под Windows XP потребуется эмулятор DOSbox, но его-то уж любой, кто знаком с Гуглем, найдет без труда.

А если Ягуар мне и в следующий раз выдаст на «оборзение» подобную игрулину, я его удавлю собственными руками. И не будет у нас Ягуара.

Вот.

Morte&ShamanAD

Корсары III Сундук мертвеца

Разработчик/издатель: Акелла
Жанр: RPG
Системные требования: P 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 4 Гб жесткий диск

И вроде все как всегда...

Не знаю, в какое озеро, море или фонтан кинули монетку **«Корсары»**, но примета исполняется с завидной регулярностью, а сама игра вновь и вновь возвращается на прилавки магазинов и загадочным образом пробирается на жесткие диски геймеров. Почему загадочным? Да потому, что я, например, ну очень хорошенько подумал бы перед тем, как отдавать кровно заработанные деньги за очередной выкидыш на пиратскую тематику от тандема **«Акелла»** и **1С**. Уж больно горький привкус остался после стряпни под названием «Корсары 3». И за 1.5 с хвостиком года он никуда не делся.

Немного о бочках

В вообще в начале года вышло отличное переосмысление вышеназванного какикуса, который родился, по словам пиарщиков, «благодаря постоянному общению с огромным сообществом поклонников серии по всему миру» — «Корсары: Возвращение легенды». Правда, в этом случае к созданию проекта приложила руку студия *Seaward*. Не знаю, с кем и чем общался PR-отдел, но эти ребята — настоящие фанаты, притом с прямыми руками. А «Акелла»...

Давайте на секунду отвлечемся, чтобы снова не начать кидаться какашками в «Акеллу», который промахнулся... Хотя за мои (и не только) испорченные нервы кому-то придется ответить, как минимум, в следующей жизни. Кхм... Само как-то вырывается.

Лучше вспомним, чем больше всего «пришлась по душе» злосчастная третья реинкарнация популярной саги (что бы ни кривить душой, опять придется уточнить — по большому счету настоящая популярность закончилась еще на первой части, дальше покупали по инерции). Две самые большие проблемы, так и подбивающие легким движением руки зажать волшебную комбинацию `Shift + Delete` на папочке «1С» — это дирижабль багов и скука, упорно следующая за игроком. Их командная работа заодно и всю атмосферу свела на нет.

А вот возьмите на секунду и представьте, что эти два ведра дегтя из бочки меда достали. Не так что бы совсем... Почти... Самую малость оставили... на донышке... ложечку... столовую.

А кому-то не повезло...

Первым делом разберемся с глюками. Они ушли. Взяли в охапку слонов и ушли на север. Игроки, выкачавшие авоську патчей в 2006-м, посылали их еще дальше. Жаль, туда самому дорогу трудно найти — надо, чтобы провели. В качестве проводника предлагали назначить особу, которая подгоняла девелоперов со сроками.

Конечно, поговаривают, мол, парочка осталась. Лично я ничего такого не видел. За все время игра ни разу не зависла и даже побоялась вылететь в «форточки», красуясь критической ошибкой. Да и на форумах народ особо не жалуется. Ну, выбило пару раз, ну, стал главный герой бессмертным — мелочи по сравнению с тем, что было раньше. Задания выполняются, особых проблем со скриптами вроде тоже не попадалось.

Мелкие огрехи вроде лагов интерфейса или невозможности развернуть игру после использования `Alt + Tab` можно спокойно игнорировать. Тем более, что патчей ждать не стоит. Но если у вас уже выработался устойчивый рефлекс на звуки входящего сообщения аськи или чата и рука непроизвольно сворачивает игру, то не стоит отчаиваться — если играть в оконном режиме, то проблем с этим возникнуть не должно.

Плохие парни

Несмотря на поразительную визуальную схожесть с прародителем (третьей частью «Корсаров»), из «Сундука Мертвеца» выбросили кое-какое старое глюканутое барахлишко, освободив тем самым место для более полезных вещей. В итоге в свежеиспеченном add-on`е можно наблюдать хоть какую-то более-менее внятную сюжетную линию, которая, впрочем, не способна удивить своею извилистостью или какими-то неожиданными поворотами. Но, несмотря ни на что, забрасывать сценаристов гнилыми помидорами желания не возникает. Всему причиной главный герой, которого взяли в компанию к уже знакомому дуэту наследников капитана Шарпа — Беатрис и Блейза. Теперь в роли нашего протеже выступает самый что ни на есть флибустьер и редкий подонок Лоренс, со всеми сопутствующими скверными привычками и манерами. Как ни странно, но грубый, самоуверенный и напрочь лишенный хоть каких-то принципов дебошир вызывает намного больше симпатий, чем сладкая парочка лощеных героев. Да, умом особо наш подопечный не блещет, любит «наступить на стакан», с друзьями и командой обращается как с грязью, но на роль Грозы морей он подходит больше, чем отпрыски Шарпа. Он способен на все, лишь бы заполучить то, что ему нужно. Забудьте про слащавых «правильных» протагонистов. Пускай другие борются со злом и спасают красавиц, мы же будем играть за беспринципную сволочь, которая может продать даже собственную мать и которая может совершить хороший поступок только случайно, напившись в хлам. Да вы и сами можете в этом убедиться: стоит вам только начать игру и выбрать этого злодея, как он достает свой ганблейд и пристреливает на месте двух других персонажей. С сюжетом, конечно, эта сценка никак не связана, но все равно «приятно».



Кстати, Лоренс страдает хроническим заболеванием всех Главных Героев — амнезией. Данный штамп может поспорить разве что с вертолетом в качестве финального или промежуточного босса.



Просыпается парень в трюме неизвестного корабля, в качестве потенциального раба (между прочим), а память — как всегда — отшибло напрочь. Только медальон на шее висит. Мало того, за бортом нешуточный шторм, а еще команда решила избавиться от своего предводителя. А дальше путь новоиспеченного Безымянного лежит через обрывки памяти, бескрайние морские просторы, пару-тройку островов и горы трупов к разгадке тайны его прошлого, семейным ужасам и т.д. К сожалению, путь окажется очень коротким, зато увлекательным и насыщенным приключениями. Это уже действительно похоже на настоящий сюжет, а не на бездумную прокачку, дабы получить заветный кусочек карты. Среди кучи миссий попадется даже стелсовая. Примитивно, конечно, но разнообразия добавляет, к тому же выполнять ее Лоренс будет в стельку пьяный.

При желании можно вообще не отвлекаться на побочные задания, торговлю, морские сражения, а упрямо мчаться по рельсам сюжета. Дефолтного оружия и опыта, полученного в рукопашных боях, с головой хватит, чтобы добраться до финиша.

Новое — не всегда хорошо забытое старое

Список нововведений на этом не заканчивается, ведь очередной add-on выделяется на фоне предыдущих частей не только за счет нормального сюжета. Именно в этой части сменилось привычное — по крайней мере, для фанатов серии — управление, а с ним и боевая система. Теперь, оно, по словам разработчиков, заточено под онлайновый мир Warcraft`a, с которым я знаком только понаслышке. И, скорее всего, именно из-за этого (правда, отсутствие туториала сыграло тоже не последнюю роль) мне пришлось потратить немало времени, чтобы освоиться. Так что, если вы не особо жалуете онлайн-проекты, будьте готовы пройти период длительной «акклиматизации», чтобы привыкнуть поворачивать камеру исключительно по нажатии правой клавиши мышки, а атаковать противников, используя цифры. Теперь для того, чтобы парировать удар, нужно нажать 2, для круговой атаки — 4, для отбрасывающего удара — 5, ну, и на остальные цифры назначили еще пару-тройку финтов. Можно, конечно же, попытаться проделывать эти все движения с помощью мышки — клацая на расположенные внизу интерфейса иконки. Но я сомневаюсь, что кому-то удастся пройти игру таким вот образом.

А кому-то не повезло...

Немного выше я уже упоминал о том, что большинству людей удавалось пройти КСМ без каких-либо серьезных проблем. Но кое-кто все же ругается на частые вылеты, пропадание музыки, тормознутость всплывающих менюшек и т.д. Также «счастливчики» не раз натыкались на многочисленные недочеты — в некоторых миссиях из-за невразумительных пояснений абсолютно непонятно, что делать и куда бежать. Было бы намного легче разбираться с этими проблемами, если б присутствовал хоть какой-то указатель. Возможно, с ним было бы не так интересно, но я подозреваю, что миссии, в которых постоянно респаунятся солдаты, стали бы проходиться с меньшей потерей нервных клеток.

Опять шторм? Меня от него уже укачало, сейчас буду...

Как упоминалось ранее, **«Сундук Мертвеца»** по большому счету мало отличается от третьей части — чего, в принципе, и следовало ожидать от add-on`a. В общем, не стоит удивляться устаревшей графике, так как за нее отвечает старый-добрый *Storm Engine 2.5*. Да, раньше он «на равных» тягался с «зарубежными» аналогами, но теперь не может составить толковую конкуренцию даже «бюджетным» движкам, разработанным на просторах бывшего Советского Союза.

И дело даже не в графике — каждая загрузка будет сопровождаться типичными для серии рисунками. Менюшки будут встречать нас привычными иконками, а вещи — хорошо знакомыми показателями. В общем, фриплейная механика игры осталась прежней, что дает возможность в любой момент отвлечься от сюжета и приняться за выполнение интереснейших побочных заданий или всерьез заняться торговлей. Также не стоит забывать о возможности грабежа/захвата кораблей/фортов, с помощью которой можно повышать уровень персонажа.



Сушите весла, сэр

Уже несколько лет картинка, которую может продемонстрировать игра, не вызывает былого восторга и море уже не поражает запредельной реалистичностью. Много чего осталось неизменным и уже давно набило оскомину, вдобавок нужно привыкать к новому управлению. Но все же этот add-on, несмотря на некоторые мелкие недостатки и огрехи, мне понравился намного больше провальных «Корсаров» под №3. И если вам небезразлична пиратская тематика, то не отказывайте себе в удовольствии — запустите игру, и не факт, что вы сможете оторваться.

P.S. Патча ждать не стоит, ведь «акелловская» студия, разрабатывавшая «Корсаров», уже расформирована. Так что про техподдержку можно забыть...

Lar

STAR TREK НАСЛЕДИЕ

Разработчик: Mad Doc Software
Издатель: Bethesda Softworks
Издатель в Украине: 1С
Жанр: микс очень слабенького flysim`а с крайне слабой RTS
Системные требования: 2.6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 3.1 Гб на жестком диске

Будущее уже не то, что было раньше.
Поль Валери

Угу, совсем не то. Вот попробуйте, к примеру, посмотреть что-нибудь из первой части культового телесериала Star Trek, отпраздновавшего в прошлом году свое сорокалетие. На выбор — любую серию 1966-1969 годов. Эх, потрясавшие воображение раздвигающиеся двери, компьютеры в виде коробок с рядами разноцветных ламп, смешные в эпоху мобильных телефонов «коммуникаторы», суперфутуристические костюмы (:)) и квазинаучная чепуха в качестве обоснования сюжета каждой второй серии…

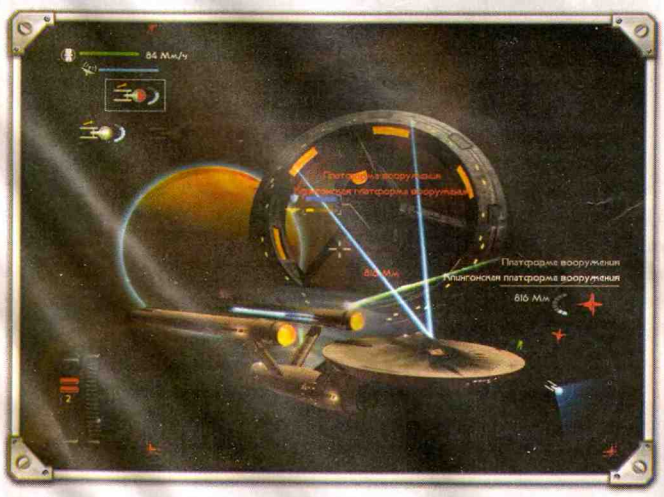
И главное — все равно интересно. И просто так, и… Чертовски занятно сейчас посмотреть, какие фантазии предлагал телезрителям фантастический масскульт шестидесятых.

Можно, к тому же, погордиться собой — таким умным и прожженным, не ведущимся на такие наивные сказки…

А можно, отбросив ничем не оправданный снобизм, поразмышлять о том, что наши представления о будущем никогда не бывают верны, и лет через сорок современная нам фантастика вряд ли будет смотреться менее наивно.

Вообще, раз уж на то пошло, можно сказать, что фантастика вообще не должна что-либо предсказывать.

Она ведь на самом деле существует не для того, чтоб пророчествовать о чудесных технологиях и устройстве мира будущего. Хорошая фантастика (как и всякое искусство, между прочим), рассказывает о людях, их взаимоотношениях и природе, о проблемах, и выборе, стоящем перед обществом и человеком. Ну, и просто по определению жанра, имеющего дело с удивительным, необычным и захватывающим, с мечтой, раз на то пошло. Фантастика обязана совмещать ценность содержания с увлекательностью формы.



Можно долго дискутировать о том, насколько полно и часто эти принципы реализуются в телефантастике вообще и в сериале Star Trek в частности…

Но сорок лет жизни, миллионы фанов и просто невероятное влияние, которое феномен этого сериала оказал на американский масскульт — говорят сами за себя.

В конце концов, не будь «Звездного Пути» — мы ведь наверняка не увидели бы никогда, скажем, «Вавилон 5» — что уже, согласитесь, ни в какие ворота не лезет!… :)

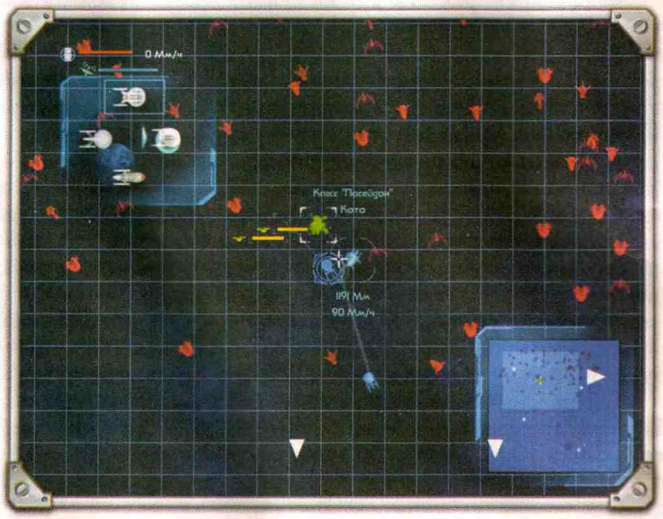
Э-м-м… Я ведь должен был всего лишь сказать, что по культовой вселенной вышла очередная компьютерная игра, а вон куда меня снова занесло…

Но посудите сами, начни я эту статью чем-нибудь вроде: «Вселенная Star Trek на Западе является не менее популярной, чем Star Wars» — ну просто себя бы потом не уважал… :)

* * *

Игр по миру «Звездного пути» существует более трех десятков, что для сериала, насчитывающего более семиста серий (а также более десяти полнометражных фильмов и сотен беллитризаций) — неудивительно.

Есть в этом списке и удачные, имена которых будут помнить долго, есть и однодневки, которые забудут через месяц после вы-



хода. **Star Trek: Legacy** — наш сегодняшний пациент — несомненно относится ко второй категории. Чрезвычайно простой и незамысловатый геймплей, слабенькая графика, несоответствие духу и букве мира «Звездного Пути» — сами понимаете, таких вещей не прощают…

При этом, когда STL был в разработке, девелоперы из *Mad Doc Software* обещали нам нечто совершенно эпическое. К примеру, сюжет, события которого объединяют героев всех пяти сериалов, вытекающая из этого возможность порулить космическими кораблями всех поколений, сражаясь с приоритетными на тот исторический момент врагами Федерации, возможность за бонусные очки покупать новые звездолеты, апгрейдить их, повышать навыки экипажа…

Некоторые из этих обещаний так и не были воплощены в жизнь (к примеру, никакой прокачки и никаких апгрейдов вы не увидите), некоторые, на первый взгляд, выполнены. Но это именно на первый взгляд, стоит чуть разобраться в происходящем, приглядеться к незначительным, на первый взгляд, мелочам (помните, кто там прячется?) — как становится понятно, что STL скорее профанирует идеи оригинальной вселенной.

Ну, вот, к примеру, краеугольным камнем, на котором сериал основывался всегда, были персонажи, стоящие перед ними моральные дилеммы, их выбор и взаимоотношения. «Наследие» же в этом вопросе предлагает нам…

Да ничего оно не предлагает.

Никаких персонажей, никаких диалогов, герои игры — космос, в виде разноцветного киселя (как меня уже достала эта «красивая» лажа!), и модельки космических кораблей. Редкие, короткие, скучнейшие, малосодержательные разговоры между ними заменяют нам тут брифинг, и кому какое дело, кем там величает себя очередная моделька — капитаном Кирком или капитаном Пикаром? Ничего интересного она все равно не скажет — не сомневайтесь. Диалогов между членами команды вы не дождетесь никогда, а дополнительные корабли (до трех штук), которые можно «докупать» в свою эскадру (постановка вопроса, с какой стороны не подойди — не канонична) так вообще ограничатся только фразами, подтверждающими выполнение приказов, и рапортами о серьезных повреждениях.



Сюжет при этом... Можно сказать, что и не плох. Другое дело, что охватывая столь внушительный временной отрезок, он неизбежно скатывается в эдакий галоп по европам. С кем мы конкретно сейчас воюем, из-за чего, и чем все это кончилось — людям, слабо знакомым с первоисточником, не понять никогда.

А, между тем, воевать в STL нам приходится постоянно. По сути, сражения — единственный элемент здешнего геймплея. Ничего больше мы делать не можем и не будем (хотя вообще-то, герои Star Trek предпочитали разрешать проблемы дипломатическим путем, редко прибегая непосредственно к военной силе).



А сражения здесь...

Ну, в оригинале битвы космических кораблей редки и практически не отходят от рыцарского формата «1 на 1»... Здесь же правила игры несколько другие, это понимаешь уже в одной из первых миссий, когда на тебя прут ДЕСЯТКИ кораблей ромуланцев. Выглядит это не эпическими сражениями звездолетов, а потасовкой мелких и юрких истребителей.

Кстати, раз уж речь зашла непосредственно о геймплее...

* * *

Собственно, если зреть в корень, STL и выглядят эдаким дешевым космосимом, про эти самые истребители. Мы рулим кораблем, накручивая виражи вокруг противников и обстреливая их аж из двух видов оружия. В общем, это — все. Малозначительные нюансы типа перераспределения энергии между системами корабля (интерфейс этого процесса, кстати, чудовищно неудобен, поскольку явно оптимизирован под геймпад... собственно, это же можно сказать о всем здешнем управлении) или крайне бестолковое руководство эскадрой — не в счет.

Да, еще можно взять под контроль любой из кораблей группы, но особого смысла в этом тоже нет — все равно, различия между ними минимальны.

Короче говоря, игровой процесс мог бы быть просто чудовищно занудным, но, к счастью, разнообразные и довольно интересные миссии... ну, если не нивелируют эти прискорбные факты, то, по крайней мере, отчасти их компенсируют. Впрочем, и тут не все ладно в королевстве датском — задания иногда прописаны очень туманно, и догадаться, что именно ты должен сделать, с первого раза не всегда удается. А сохранение только между миссиями? Провалил задание в самом конце — изволь переигрывать сначала. Такая, весьма раздражающая система введена, похоже, ради искусственного затягивания игры. Ведь полтора десятка здешних миссий вполне реально проскочить за один вечер.



* * *

Технические аспекты «Наследия» проработаны не лучше геймплейных.

Местный космос, например, конечно, не 2D, но и по-настоящему трехмерным его не назовешь. Очень показательна в этом плане кочующая из обзора в обзор вполне законная претензия — в STL невозможно сделать мертвую петлю... Внутренние ограничения игры заменяют свободное перемещение в третьем измерении его иллюзией. Впрочем, для такого неглубокого проекта это, в общем-то, совсем не принципиально... Но все же вся эта горе-физика раздражает. Попробуйте, например, протаранить вражеский космический корабль — звездолеты просто отскочат друг от друга, как что-то тяжелое и прорезиненное — все! Хотя это еще что... Ведь примерно так же ваш корабль отреагирует на попытку протаранить одну из планет, которые, кстати, здесь несколько больше космических кораблей... ну, раз в пять-десять...

Графика и спецэффекты — ниже среднего, слегка радуют разве что детальные модели кораблей Федерации, все прочее же — весьма невзрачно.

Собственно — именно это и есть то слово, которое идет Star Trek: Legacy больше всех прочих.

Невзрачно.

Кирилл ТАЛЕР, Jaguar

Крымские каникулы

В сезоны, когда времена года устраивают революции, сражаясь за доминирование над отдельными участками планеты, и сражения их щедро омыты мерзкими осенними дождями; когда шины случайно проезжающей легковушки провоцируют булькающий терраформинг слякотной грязи; когда обе противоборствующие стороны устраивают ковровую бомбардировку комьями мокрого снега, холодного и шершавого, как язык ящерицы....

В подобные сезоны время как бы приостанавливается, скукоживается, и кажется, что его, времени, нет вовсе. С другой стороны кажется, что оно, время, неимоверно растягивается, заполняет собой все и вся, как тот дождь со снегом, что с упорством



менеджера по продажам долбит в твое окно. Тогда каждая секунда становится похожа на протяжное гудение контрабасной ноты — и кажется, что осень не закончится никогда...

В такие вот сезоны начинаешь вспоминать лето. Сначала восторженно, самые потрясающие моменты, затем — потихонечку раскладываешь этот сплошной яркий период на составные части: *«А тогда-то, помню, мы потеряли паспорт в котле с гречневой кашей...»*, *«А Леша начал так громко ржать на нудистском пляже, что нас чуть не выгнали оттуда... А он, оказывается, анекдот в рекламной газетке вычитал...»*, *«А как мы решили поиграть в правильных скаутов и придолбались к мужикам, которые костер жгли в опасной зоне!... А мужики оказались лесниками...»*

Обычно вступления к подобным статьям должны начинаться с немного заскорузлых фраз типа *«Всем кажется, что геймеры — это слабое, неприспособленное к жизни существо, которое мышкой водит по столу просто потому что не может ее удержать на весу... Так вот, это не так»*. Но сегодня игру в штампики с последующим стебом над ними же начинать не хочется. Поэтому мы просто расскажем вам о Крыме. О личном Крыме каждого из нас, и об общем Крыме, который для всех и каждого. О Полуострове и Лете на этом полуострове, оказавшемся для кого-то веселым приключением с элементами триллера и мультфильма ужасов, для кого-то — событием, перевернувшим если не всю жизнь, то огромный ея пласт, а для кого-то — просто отдыхом. Причем, отдыхом и от виртуальности, и от реальности одновременно.

Талер. Личный Крым. На Песчаное!

Помните, я рассказывал вам о парочке концертов ТО «Вертикаль»? И о парочке-тройке выездов на различные фестивали с ТО «Вертикаль», частью которого являюсь? Помните, что оно такое вообще — это самое ТО?

Творческое объединение, собравшее людей неформальных не столько по виду, сколько по духу. Жанр — бард-рок, что в целом касается и песен, и стихов. Прирожденные бунтари, считающиеся чужими и на фестивалях авторской песни (ибо брутальны по определению и не вписываются в благостное *«Изгиб гитары желтой»*), и на рок-концертах, т.к. как там зачастую слишком много пафоса прячется в плотном электрическом саунде, а мы, «вертикалевцы», пафосу не приемлем.

Ну, вы понимаете, что вечный бунтарь на сцене — он и в жизни зачастую такой же. Или гораздо буйнее... Потому Крым обещал быть каким угодно, но только не скучным.

31 июля наша маленькая компания в составе трех человек, трех рюкзаков и одного горячительного напитка выдвинулась с Центрального вокзала в направлении села Песчаное, что на Юго-Западном побережье Крыма. Далеко-далеко на горизонте маячил бардовский лагерь, в котором нас должны были встретить соратники, выехавшие на место тремя днями ранее.

Приключения начались на Симферопольском вокзале. Практически трезво рассудив, что людям, приехавшим на отдых, хотя бы в первые дни не стоит думать о деньгах, мы поймали машинку, которая согласилась отвезти нас к самому берегу моря, т.е. на стоянку. Первой приятной неожиданностью оказалась цена на машинку — эдак в два с половиной раза меньше стандартной курортной. Неожиданность, правда, объяснялась внешним видом машинки — вероятно, после скоропостижной смерти «москвиченка» на опасном серпантине какой-то автомобильный жрец вуду собрал из железных останков маленького симпатичного зомбика, который до сих пор весело рассекает южными дорогами. Второй же сюрприз убил наповал: водитель оказался старым-престарым севастопольским битником. Севастополь, он и во времена особого стратегического значения, когда в город впускали только по спецдокументам, мог приоткрывать калиточки в железном занавесе. Вот и попадали в военную столицу черноморского бассейна всякие запрещенные Beatles, The Who и King Crimson, провозимые моряками, которым, как известно, разрешалось чуть-чуть больше, чем простым смертным Совка. Так вот, брат водителя (ныне покойный) сочинял стихи и немножко музыку, наш рулевой — только музыку. Оба были солистами, группа в свое время гремела по Крыму...

Обязательные разговоры о политике и качестве дорог уместились у нас в двадцать минут ездового времени. Остальные сорок с гаком — мы пели. Стаса Намина и группу «Цветы», «Сябров» и «Песняров», «Землян» и Ободковского — над сонным, горячим Крымом звенело, иногда дробясь на отдельные голоса, подзабытое ретро. И запредельно далекие генуэзские крепости на ЮБК недоуменно всхрапывали, пытаясь понять, что же это за музыку такую иногда доносит ветер — далекое будущее, которое нынешние хозяева Крыма называют прошлым...

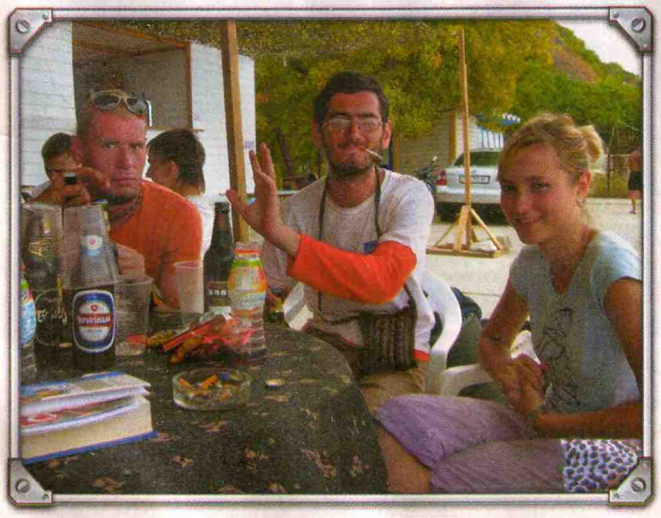
Талер. Личный Крым. Бардилище

Лагерь «Вертикали» стоял на старом и проверенном месте — между мусорником и туалетом. Именитые барды появлялись в наших краях только по большой нужде, и это, в общем-то, нас устраивало. В нашем лагере царила умиротворенность и разморенность — «вертикалевцы» явно устали маяться бездельем и умаяли этим само безделье. Поэтому наш приезд стал чем-то вроде глотка холодного (и свежего!) пива в кромешную жару. Впрочем, уже через несколько часов скука опять захватила буйную команду в свои стальные объятия. И если вечер 31 июля и первое число были наполнены приготовлениями к Дню Рождения бескомпромиссного поэта Вадика Волкова, долгожданными купаниями в море, распитием пива и вина в позорно умеренных количествах и песенным ором, то уже второго числа вся «Вертикаль» дружно снялась с якоря и покинула бардовский лагерь, предпочтя матрасническому отдыху экстремальный горный туризм. Моих боевых товарищей ждали Чуфут-Кале, Демерджи, Роман-Кош, Мангуп и еще вагон с двумя тележками всяческих достопримечательностей. И только один человек остался в лагере возле Песчаного, в замечательном сосновом бору, где до моря 20 метров, где можно ничего не делать и этим же наслаждаться — ваш покорный слуга...

Нет, конечно же, я не лишен чувства прекрасного. Но я также и не лишен предчувствия отвратительного — даже начинающий турист знает, что горный поход сопряжен с изрядным количеством форс-мажоров. А мне их не хотелось! Мне хотелось лежать пузом кверху и быть бездельником то максимально долгое время, на которое я только способен!

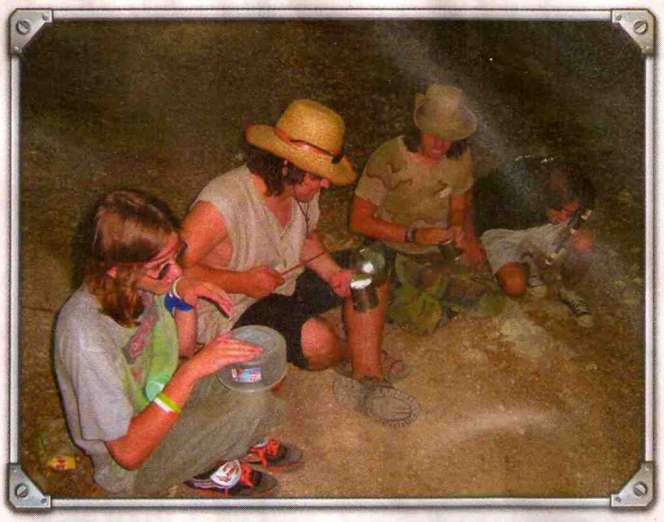
И я начал претворять свои желания в жизнь...

Лагерь в Песчаном, именуемый официально **«Международный бардовский семинар авторской песни»** на самом деле никаким семинаром не является. Нет, конечно же, среди нескольких сотен палаток можно встретить слабые очаги энтузиазма: где-то мэтры обучают неофитов правильно брать баррэ и петь с полагающейся интонацией, где-то проходит кон-



церт... Но в основном люди приезжают в Песчаное отдохнуть и почувствовать себя своими среди своих: старшее, потерянное в нынешней суматохе эры вечного гламура и бизнес-отношений поколение, стремящееся сохранить тлеющий огонек хиреющего жанра самодеятельной песни. Того, который был так популярен в хмельные от свободы 60-е годы, когда простая и примитивная песня про горы и леса приравнивалась к предательству Родины... Наверное, поэтому нынешний лагерь в Песчаном так похож на маленькую модельку социалистического общества, которое строили-строили, но так и не достроили, со всеми явными плюсами и очень уж вопиющими минусами... И все это в прямоугольничке соснового бора 100 на 250 метров, переполненном палатками, ностальгическими песнями и прочим-прочим-прочим, иногда раздражающим, а и иногда неуловимо-милым.

Со 2-го по 5-е августа я наслаждался жизнью по полной: встречал знакомых, с которыми можно вы... выступить и, соответственно, выступал по полной, скандалил, купался в море, заводил новые знакомства...



Последнее знакомство оказалось явно роковЫм — есть в Сумах клуб авторской песни «Булат». А в нем состоят две девчонки — Зина и Серафима... (имена девчонок, кстати, специально изменены, так как я не спрашивал у них разрешения опубликовать наши приключения. И, боюсь, не спрошу, так как они, боюсь, откажутся).

«Вертикаль» в это время стояла на Форосе, звала меня к себе и очень сердилась из-за задержки. А я все никак не мог нагулятся вдоволь в Песчаном... Встреча с Зиной и Серафимой оказалась катализатором. Через двенадцать часов плодотворного общения мы решили, что в лице друг друга встретили родственные души, и уже на следующий день, не обращая внимания на случайную головную боль, двинулись на Форос... Шел 6-й день месяца августа. Для меня закончился отдых и начался полный экстрим.

Талер. Личный Крым. Галопом по Киммериям

Не лишним будет также упомянуть, что у обеих девчонок были сыновья. Наверное, в этом случае правильнее было бы называть их дамочками, мамашами или просто женщинами... Наверное. В том случае, если вы их не знаете. Я же могу похвастаться: знаю! И еще долго не забуду... Впрочем, перейдем к сухим и вяленым фактам — после их изложения, я думаю, вам станет ясно если не все, то многое.

6 августа. Вечер. Мы прибываем в Севастополь и движемся на пароме в сторону автовокзала, дабы оттуда добраться до Фороса. Зина вспоминает, что забыла в багажнике автобуса Песчаное-Севастополь свою палатку... 20 минут позже. Сидим возле причала: я, Серафима и двое детей. Зина на противоположном берегу узнает, как можно забрать из багажного отделения свою палатку. «Завтра» — отвечают ей на автобусной станции. Спустя 2 часа... Мы переправляемся на северную сторону Севастополя (т.е. обратно), добираемся до населенного пункта Любимовка и ночуем на побережье, на широченной песчаной полосе. Истерически смеемся...

7 августа. Встав в 6 утра, успеваем добежать до трассы и поймать недоумевающий автобус, который уже 12 часов возит туда-сюда палатку Зины. Опять прибываем на южную сторону Севастополя. Доползаем на «топике» до автовокзала и покупаем билеты на Форос... Кстати, знаете ли вы, что «топиками» в Севе зовутся маршрутки?

Около 14.00 мы уже в Форосе, в лагере. Меня радуют известием, что завтра «Вертикаль» **опять** снимается с места и движется на Мангуп. Видимо, я опять остаюсь… Зину и Серафиму забирают на соседнюю турбазу знакомые туристы. Вечером мы празднуем еще один День Рождения, после чего утром 8 августа «Вертикаль» уходит в горы раз и навсегда. Больше я с ними не встречусь… Точнее, до прибытия в Киев :). Мне на попечение оставляют арьергард — проверенных бойцов Костю и



Маху. Мы устраиваем «санитарный день», убираем, покупаем продукты, стираем неимоверно грязные вещи в любезно предоставленной форосской прачечной.

9 августа. Возвращаются Зина и Серафима. «А поехали на Фиолент?» — говорят они. Предчувствуя плохое, я все же соглашаюсь. Оставляю палатку и вещи в лагере — и с самым необходимым мы выдвигаемся (обратно) на Севастополь.

Фиолент… Вечереет. Мы ходим такими козьими тропками, что даже у коз рано или поздно должно заболеть сердце. Сначала я еще боюсь высоты, потом высота начинает бояться меня… 100 метров вниз по крутой тропе на пляж. 100 метров вверх с пляжа, вперед, искать приключений на свою ж@#$ — по гребню скалы, далеко выдающейся в море… И т.д., и т.п. В результате мы выбираем одну из скальных вершин, нависающих над морем, и там устраиваем ночевку. Ночью просыпаемся от пронизывающего ветра — не учли… Находим какую-то впадинку в 5-ти метрах от обрыва. Утром выясняется, что спали в колючках, недалеко от отхожего места и рядом с мусорником. Привычка…

10 августа. Выдвигаемся с Фиолента на Балаклаву. Непозволительная роскошь — никакого экстрима! Купаемся на Золотом Пляже, релаксируем. Дети (5 и 8.5 лет) не релаксируют; видимо, без экстрима они больше не могут… Правда, на обратном пути не успеваем на форосский автобус — слишком долго закупались продуктами. Серафима, являющая собой идеал кризис-менеджера и умеющая договориться обо всем и со всеми, находит машинку до Фороса, очень дешево. Вечером объедаемся купленными продуктами — жизнь прекрасна!

11 августа. Пора разъезжаться. Остатки «Вертикали» в лице Кости и Махи хотят в Никиту, я хочу в глухое село Богатырь, где остановился мой старый (и старший) боевой товарищ Ваня. Зина и Серафима хотят моря — и точка! В результате все едем на Богатырь. Нас завозят не туда, потом нас завозят не сюда. Скандалим. Потом в селе Красный Мак мы, борясь с наступающими сумерками, ловим машинку, примерно такого же зомбика, который вез нас в Песчаное, даже еще страшнее. Отправляемся двумя партиями… Дети спят на руках, потому что сильно вымотались.

Богатырь. Ночь, я с двумя фонариками хожу по темному, враждебно настроенному селу и ищу стоянку Вани. За мной гоняются беспризорные собаки, меня пугают звуки из темноты и татарская речь ниоткуда… Через час, заблудившийся в лесу, мокрый до нитки, я чудом нахожу лагерь… Снаряжается экспедиция — забирать наши рюкзаки, палатки и детей.

12 августа. Скаутский лагерь… Оказывается, горячая пища существует! Впрочем, на этом тихие радости заканчиваются — большая скаутская группа делится на две части, одна выходит на Ай-Петри, другая выдвигается под Алушту, чтобы готовить лагерь к приходу основных… Дальше я опускаю хронологию, ибо она будет оглушающее нецензурной…

…Результат. Полночь — мы поднимаемся на эрзац-джипе бывшего лесника на Горное озеро, что возле Алушты. Со мной в основном нездоровые скауты, которых не взяли на Ай-Петри, а также Костя с Махой и Зина с Серафимой. Все мы злые и нервные, как и подобает в настоящем походе.

13 августа. Утро. Оказывается, что питьевой воды в окрестностях нет, а вокруг обмелевшего горного озера орнаментом лежат трупики сваренных от жары раков. Я и жена Вани, Татьяна, выдвигаемся в Алушту и выбиваем в ближайшем лесничестве место для детской группы — Аян-Дере. Там точно есть вода — доказано лесником! Едем на место, смотрим — стоянка очень даже неплохая… Возвращаюсь на горное озеро. Зина и Серафима уже уехали — у них поезд. Нездоровые скауты немножко выздоровели. На Горное озеро приехала недоумевающая партия знакомых москвичек… Жизнь налаживается? Как бы не так…



Когда я договариваюсь с водителем эрзац-джипа и наша разношерстная тусовка собирает лагерь, когда все вещи погружаются в необъятную джипову корзину, когда я, возвышаясь над грузовым отделением, даю гагаринскую команду: «Поехали!», и когда мы таки съезжаем с Горного озера на трассу…

…на обочине у трассы сидят два человека. В одном я узнаю Jaguar`а…

На Юг, животное! Ягуар. 13 августа

Не успели мы с Таби поздороваться со всеми присутствующими, как Талер скомандовал: «В машину! Быстро!» Ничего толком не понимая, мы запрыгнули и погнали в сторону автовокзала.

— Мы что, опаздываем куда-то? — спросил я.

— Ага, на море — нервно ответил Талер.

— Вот, блин, я ж только оттуда, думал — наконец-то в пресной воде искупаюсь.

— Не судьба — уже более спокойно проговорил Талер…

На Юг, животное! Ягуар. Двумя неделями раньше

Подобная мысль беспощадно издевалась над моим и без того многострадальным сознанием, которое только-только начинало отходить после долгих и изнурительных рабочих будней. Последние два номера перед отпуском вымотали меня окончательно и бесповоротно. Смотреть на это адское приспособление с черными клавишами, которое люди почему-то называют персональным компьютером, у меня не было ни



сил, ни желания. Все, хватит, набегался по виртуальным мирам, пора спуститься обратно на землю и посмотреть на нее глазами человека, в жизни не знавшего слова «видеоигры».

Двумя с половиной неделями раньше момента окончания Талеровского повествования я уже успел немного насладиться долгожданным отпуском и благополучно отсыпался после поездки в славный город Одесса, где ваш покорный слуга гостил у одной знакомой по кошачьей линии.

Толком выспаться, как всегда, не получилось. Будильник безжалостно заорал, напоминая о грядущем приключении и том, что не мешало бы для начала собрать все необходимые для похода вещи. Горячий душ (коты не любят холодной воды), завтрак, подбор одежды, походные ботинки, любимая бандана, верой и правдой служащая мне уже больше пяти лет, прощальная фраза родителям: «Я удрал, вернусь через месяц» — и я, можно сказать, уже на полпути к заветному отдыху.

Стандартные, казалось бы, сборы на вокзале на самом деле очень хороший показатель того, как все будет происходить дальше. Почему-то именно за те пару часов, которые отдаются на дополнительные покупки, подготовку и проверку всего самого необходимого, выясняется процент гармоничности предстоящего перехода по территории южного полуострова.

На этот раз поход обещал быть сложным, не только за счет более серьезного маршрута, но и в связи с немалым количеством людей, пожелавшим принять участие в нашем мероприятии. В общей сложности отряд киевско-геймерской дивизии насчитывал более двадцати бойцов. Некоторые уже имели дело с туризмом, причем не только с пешим. Для остальной части боевого состава подобный вид отдыха был в диковинку. После краткого курса о змеях и прочих ядовитых обитателях Крыма, проведенного во избежание попыток «высосать яд из раны», мы запрыгнули в долгожданный поезд и отправились к стартовой линии нашего нового приключения на южном полуострове.

По собственным следам. Ягуар

В качестве первой, так сказать, тренировочной части перехода был выбран прошлогодний маршрут, дабы те, кто уже ходил, вспомнили, что такое прогулки по горному Крыму, а новички смогли привыкнуть к ежедневному темпу пешего похода. Должен сказать, получилось весьма неплохо, хоть и немного неспортивно. Путь от Бахчисарая к Мангупу дался нашей команде значительно легче, нежели ожидалось, поэтому лишнее время приходилось тратить на дневные стоянки, где делать было практически нечего, кроме как бездельничать. Впрочем, бездельничать было где, вокруг туристических стоянок практически всегда есть интересные достопримечательности, которые мы с удовольствием ходили осматривать. В случае, если таких не находилось, то ситуацию спасали местные магазины, где можно было закупиться всякими съедобными ништячками. По вечерам, как и положено, устраивалось массовое заседание вокруг костра, дабы поужинать, поиграть на гитаре, погорланить матерных песен и, конечно же, душевно пообщаться за кружечкой «туристического чая», любуясь прекрасным звездным небом.

Но, тем не менее, как я уже говорил, общая атмосфера расслабленности не давала нам покоя.

В конце концов Макбету, негласному лидеру нашей экспедиции, это надоело, в честь чего последние два куска маршрута, рассчитанные на двое суток, были благополучно объединены в один. Что самое интересное, даже дополнительные километры не помешали нам прийти к указанной точке без особых проблем и нагрузок. Идем себе не спеша, общаемся, а тут... хлоп... табличка «Мангуп 200 м». Хм... что-то как-то оно неспортивно получилось.

Навстречу неизвестному. Ягуар

По сравнению с предыдущим годом Мангуп нас смог порадовать не только замечательными и недорогими кафешками с восточной кухней, но также и своей более-менее ухоженностью. В прошлый раз мы долго удивлялись леснику, который, будучи не совсем в трезвом состоянии, точнее, я бы даже сказал, совсем не в трезвом, раздавал нам полезные советы. Мол, справлять нужду под кусты нельзя, ибо за этим постоянно следят и если заметят, то... Ну, в общем, бу-

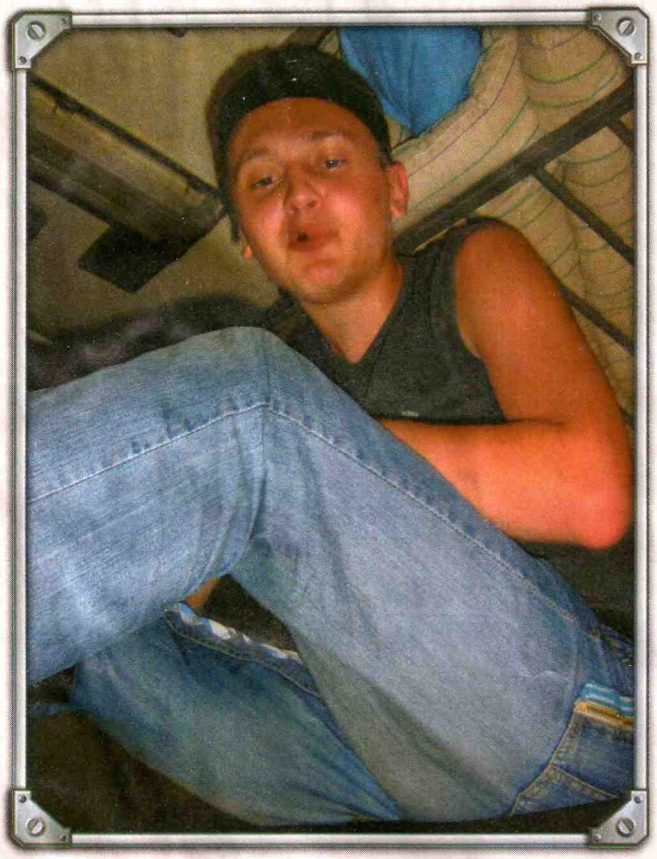


дет скандальчик. Я думаю, не стоит объяснять, что, несмотря на так называемую постоянную проверку, прошлые группы понакладывали этих самых «скандальчиков» где попало, причем на полтора года вперед.

В этот раз все оказалось более гуманно, но, тем не менее, мы все равно решили остановиться в туристическом лагере неподалеку. Оно, конечно, немного дороже, но зато место хорошее, дрова есть (на стоянке лесников мы в основном готовили еду на шишках), возможность подзарядить мобильные телефоны, опять же кафешка с холодным пивом и вкусными чебуреками.

После двухдневного отдыха наша команда разделилась. Первая группа в составе десятка человек отправилась на море, остальные же продолжили поход по новому маршруту. Вот тут-то и начался настоящий экстрим.

День первый — пятнадцать километров по горным перевалам. Свернули не там, где надо, как результат — прошли лишних три километра. Несмотря на туристические пометки синего цвета, источников воды поблизости не наблюдалось. За счет неимоверной жары все мелкие горные речки попросту пересохли. Кое-как добравшись до стоянки, приготовив еду на остатках воды, которая была взята с собой заранее, уставшие и вымотанные мы попадали спать, остатков сил хватило только на получасовое наблюдение за звездным небом. Кстати, именно на этой стоянке маленькие яркие огоньки казались не такими уж и далекими.



День второй. Запасы воды практически на исходе, остались только личные фляги, вот только были они не у всех. Синих пометок становилось все больше, но действующие источники все равно не находились. Благо недалеко было до стоянки, где мы сходили к дому лесника и узнали о расположении местного колодца. Там мы в итоге проторчали порядка получаса, заполняя организм живительной влагой.

День третий. Фляги наполнены, баклажки тоже, с новыми силами мы выступаем на последнюю часть нашего маршрута. Сказать, что кусок оказался очень сложным — нельзя, но и прогулочным его тоже назвать не получится. Зато в конце пути нас ждала хорошо оборудованная стоянка с навесом от дождя и кабинкой туалета. После ночевки нам предстояло совершить достаточно крутой спуск, который туристы не зря обозвали «Чертовой лестницей». Ну, а дальше трасса, маршрутка и море.

А я на морі. Ягуар

Честно заслуженный отдых на берегу моря оказался не там, где мы планировали, и нам пришлось отправиться на старое место, которое мы не очень долюбливали. Про море, конечно, особо рассказывать нечего. Отдых — он и в Африке отдых: пляж, домашнее вино, медовая пахлава, бары, кафе, домбайский баскетбол, экскурсии и многое другое.

Тринадцатого августа вся группа, за исключением меня, отправилась домой. Я же решил продолжить свой отдых и отправился к друзьям из стольной Москвы, которые на данный момент водили по Крыму детский лагерь.

До Талера дозвониться не получилось, но я, как всегда, понадеялся на свою везучесть и все-таки отправился в назначенное место встречи, подхватив по дороге свою знакомую одесситку — Таби, которая на тот момент тоже отдыхала в Крыму.

Уже подъезжая к указанному месту, я все же смог связаться с Талером и, как оказалось, весьма вовремя, ибо лагерь собирался переезжать...

Аян-Дере, или Последний приют. Ягуар

На автовокзале нас встретил Ваня со всем семейством и ватагой детей. Хотя про детей я, конечно, погорячился, были там и мои одногодки, и люди значительно старше. Времени на оценку ситуации особо не было, ибо уже почти привычная фраза «В машину!» заставила меня запихнуться в забитую детьми и рюкзаками «газельку». Впрочем, жаловаться на тяжелую жизнь не буду: первое, что меня встретило возле машины, были теплые объятия Аньки и восторженное: «Ягуар!» Всего этого вполне хватило, дабы доехать до места с хорошим настроением и поселиться в новом лагере на турбазе Аян-Дере.

При желании о нашей с Талером жизни в лагере можно было бы рассказать очень много, но боюсь, тогда бы пришлось выдирать еще несколько чистых полос под материал.

Как ни странно, иногда возня с детьми может быть даже очень интересным занятием, а главное — ответственным. Проведение детских фестивалей, выгул «младших» к морю, помощь в подготовке скаутской газеты, дежурства по кухне и многое другое. С одной стороны — это вагон и тележка всяких беспокойств, но с другой — появилось что-то, чего мне не хватало раньше. Все это вместе взятое оказалось весьма неплохим дополнением к общему фундаменту моей сущности и придало в итоге немалую порцию хороших впечатлений.

Конечно же, лагерные мероприятия отнюдь не мешали периодическим походам в кафе и заседаниям типа «ночное чаепитие». По крайней мере — мне точно.

Интересно, может, когда-нибудь из меня получится неплохой педагог?

Домой. Талер

Я ведь не рассказал о своем Крыме Bateau aka Saint_Daemon. Да и Lar`у, хотя он и не покидал Киев, думаю, было бы что рассказать... Но отдуваться за всех пришлось мне и Ягуару, и мы, с трудом и скрипом, но вроде бы отдулись.

В этом Крыму две тысячи седьмого года от РХ мы были каждый в своей компании, а затем и в общей: руководителями групп и проводниками, потерпевшими и потерявшимися, педагогами и кризис-менеджерами, нудистами и нудящими, пассажирами и гужевым транспортом и еще много-много кем и чем. И очень сильно надеюсь, что мы стали чуть-чуть больше самими собой, продвинулись хотя бы на ступенечку к собственной цельности, к настоящим мыслям, чувствам, поступкам. И если так случилось, то огромная заслуга в этом совершенно мистического места — маленького полуострова Крым, куда мы обязательно вернемся в следующем году.

Ягуар уехал 17 августа.

Я уехал 21-го.

Всю дорогу домой из Харькова в Киев (не спрашивайте, почему пришлось ехать из Симферополя через Харьков!) я болел. Но это уже совершенно другая история, и ее я вам расскажу как-нибудь потом...

Записки Автоответчика

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

ЫЫЫЫЫЫЫ!

Я сижу на стуле.

Я сижу на стуле, но не в редакции.

Я сижу не в редакции, но на офисном стуле.

Я сижу в Москве, на офисном стуле, и совершеннейше не знаю, как озаглавливать автоответчик.

Событий — ярких, запоминающихся — пока нет. Событиями можно, конечно, считать выходящие из-под перьев, топоров (и прочих девелоперских инструментов) новые игры. Можно... но хочется чего-то такого, чего-то облагораживающе эдакого, того, что встряхнет, заставит смотреть на мир по-другому... Тогда и заглавие придумается... А оно, зараза такая, не придумывается никак, потому что в данный момент МИК мирно дрейфует в бурном девелоперском океане, и ни шторма его не колышут, ни огромные человекоподобные кракены. Ярких впечатлений — нет! Приходите завтра...

Поэтому я решаю озаглавить «Автоответчик» эрративом **«Ыыыыыы...»**

Эрратив-междометие **«Ыыыыы...»**, применяющийся в Интернет-общении и, в частности, являющийся одним из ответвлений падонкавских диалектов (хотя существовал задолго до возникновения «нового албанского»), обозначает передачу эмоциональной активности и возбуждения собеседника, а также — его реакцию на внешний или внутренний возбудитель. Диапазон эмоциональных окрасок междометия-эрратива **«Ыыыыы!»** крайне велик — от глубокого разочарования до тихого (громкого) восторга; также «Ыыыыы» может послужить инструментом выражения удовольствия или же выражения озадаченности, от легкой до крайней степени — и многое другое.

Письма в данном «Авто» будут разными — от непричесанного поэтического творчества до разборов полета «Роддома». Потому остановимся на варианте многозадачной эмоциональности...

А теперь все улыбнулись — и сказали: «Ыыыыыы!» И поехали!

* * *

Первым на очереди — письмо камрада **Дзирт До`Урден aka Saviour**. Точнее, его отповедь камраду **BrainOutside aka БеС мАсков огурцофф aka Петя Салатов ибн Винегретов**...

Не правда ли, похоже на объявление герольдом всех регалий двух рыцарей, готовящихся к схватке?

Привет, Талер...

Как оно там в Мааскве? Надеюсь, нормально.

Не поверишь: гораздо тише и спокойнее, нежели в Киеве. Но это лично мои ощущения и впечатления, они могут быть обманчивыми ;)

Пишу я тебе не в первый раз+

Я в курсе!

Не, не так! Сначала хочу спросить: помнишь, как пару номеров камрады (вроде меня :)) писали письма Кертису, а его у штурвала уже не было? И тебе приходилось с угрызениями совести подглядывать за чужой перепиской?

Подглядывал не я, а Мохнорыл, т.к. у него есть только угрызения, а совести нет. Потом мне пересказывал...

Так вот — дежа вю, я пишу ответ камраду BrainOutside (тому, что БеС мАсков огурцофф), а ты нарушь моральные принципы и подсмотри, пожалуйста :).

Мохнорыл! Ну, ты в курсе... Побудем третейскими судьями.

Итак, дорогой БрейнАутсайд! Спасибо тебе за критику, потому как она указывает, в каком направлении нужно работать. Самое приятное состоит в том, что, перечитав твое письмо, я понял, что, слава Богу, ничего мне выдумывать, чтобы «оправдаться», не нужно. Значит, начнем отвечать по пунктам:

1. Всевидящий спутник. Да. Под землей он, конечно, не видит, но если лис загнали по норам, то осталось их только оттуда выкурить (Saint George-ом, например (с извинениями Талеру :)))) . Тут «убер-солдаты» и поработали. Под землей особо трактов не наделаешь. А антиглобалисты вовсе и не прятались (по крайней мере, сначала), да и зачем «ховаться» где-то там, если стены мегаполисов и шум толпы укрывают тебя лучше, чем норы в пустыне.

К середине XXI века, боюсь, и в шумном городе укрыться будет невозможно. Хотя... на любую ФСБ (ЦРУ, СБУ) найдется хитрый хакер с резьбой. Государство и криминал в плане воплощения новых средств электронной борьбы всегда шли рука об руку. Хотя бы потому, что криминал — неотъемлемая часть государства. А что до термина «Всевидящий» — то суперкрейсер «Уничтожитель» лет через 50 будет смотреться жалобным котенком, а еще через сто — станет музейным экспонатом, дело-то не в названии... В этом раунде ничья. 1:1.

2. Название «Свобода» четко отражает цель, которую перед собой поставили повстанцы. У них не было времени придумывать себе яркие названия, причем вызывающие ассоциации с комиксами, типа Фридум Файтерс или Глобальная Армия Освобождения От Незаконной Власти Верховного Совета Терры...

И опять брэндинг (т.е. придумывание названий). Над ним, болезным, поработать Saviour`у aka Дзирту стоит. Названия порой слишком затасканные, встречающиеся где ни попадя. Назвать, скажем, «Свободу» чуток интереснее — «Пурпурная Свобода», например. Придумать обоснование для этого названия — и все, делов-то, как грится... В общем, этот раунд остается за рыцарем BrianOutside. 1:2

3. Про ядерное оружие. Я же написал, что его упрятали, правда? Устарело оно или нет — это другое дело. Если бы его не отключили от электроники, то могла бы получиться не Гражданская война, а третий «Терминатор» :). Каким бы оно не было бесполезным, а разрушает оно очень даже эффективно.

Согласен. Даже при том, что к 2069 году оно однозначно устареет (появятся более совершенные средства массового уконтрапупливания), ядерное оружие останется чем-то вроде танка Т-34, бережно хранимого в сарае одним пенсионером со времен войны (была такая история). Массово не массово — но бед наделает столько... Раунд в пользу ответчика :). Счет 2:2.

4. Сразу же про Гражданскую войну. Война мировая — это допустим, когда воюют две сверхдержавы и их противостояние задевает весь мир. Короче, должно быть как минимум две страны-противника. А как назвать войну между гражданами одной (ЕДИНСТВЕННОЙ) и той же страны (даже планеты, без границ, блин!)? Революция :)?

В данной ситуации войну можно назвать мировой. Можно также назвать и гражданской, и глобальной. По сути, будет правильно и так, и так. Счет 3:2 в пользу Saviour aka Дзирт.

5. Плутон. А почему бы и нет?

Что-то мне не верится в то, что уже через 50 лет станут возможными полеты на Плутон... Но соседство КАМАЗов и межпланетных средств передвижения — немножко нонсенс, да. 3:3. Раунд за BrianOutside

6. «Случаи клинической смерти участились в несколько раз». Нет, люди попадали в аварии и катастрофы как обычно, но ведь далеко не все люди после этого видят в отключке хоть что-нибудь, да? А представь себе, что почти КАЖДЫЙ человек, находящийся в предсмертном состоянии, стал видеть такие вот глюки. С такой кучей очевидцев и специальных подсчетов не нужно. По всему миру.

Согласен. Для сравнения советую почитать «Волны гасят ветер», А. и Б. Стругацких. 4:3. Saviour вырывается вперед.

7. «Несчастные» случаи с электроникой. Не понял — так и скажи, а не вешай клеймо «не пойдет!». Приведу пример: встал человек с утра, включил свет в комнате, и вся проводочка мигом вспыхнула. Сгорело все и сразу. Включил ты электрочайник, а он тебе 220 по пальцам. Сушила тетенька голову феном — искры, температура подаваемого воздуха вдруг подскакивает до N градусов по Цельсию и фен стекает на пол вместе с тетенькой. Стивена Кинга «Давилка» читал? Вот что происходит на заводах. Мобильные видеофоны передают звук смертельной частоты и т.д. Я еще много могу рассказать. Естественно, что просто так это не случается. Вирус постарался.

Постой, Saviour aka Дзирт, а ты объяснил хотя бы одним предложением, как именно бытовые приборы «нападают» на людей? В данном случае это бы не помешало. Вот сейчас, после большей конкретизации способов «бунта вещей», мне понятно на все сто. А сначала и я не очень понимал, как именно «бунтует» чайник, а как — дверной звонок, пардон за примеры устаревшей техники в XXI веке. Brian прав. 4:4.

8. Про героиню была только присказка, а сейчас (я ведь попал в номер 21?)

Ага, еще как попал.

...будет сказка. Про КаМАЗ (отвечу цитатой) — не я, но ты сказал. Если бы на ГГ упал вертибедр вместе с анклавовцами на борту, то вряд ли бы у этого Роддома было продолжение. Там бы ей и конец :).

Не согласен. Категорически. Думаешь, вертибедры через 50-100 лет не будут оснащены таким образом, чтобы избегать смертных случаев при различных ЧП? 4:5, и Brian ведет.

Все остальное можешь прочитать в этом номере. А действие будет происходить. Ну, все! Не скажу. Сам прочитай.

Да, а по поводу героини я уже говорил: рано еще ей было показываться. В первой-то части. А вот сейчас... Сейчас и прочитай (или уже прочитал) вторую часть. Здесь более прав Saviour aka Дзирт. В общем, получается боевая ничья 5:5. Причем, заметьте, я не специально подстраивал так, чтобы эта самая ничья получилась. Ненавижу фразы «победила дружба», ибо дружба не должна побеждать или проигрывать, она либо есть, либо... Да и идея начислять очки за каждый раунд родилась спонтанно, по ходу ответов. В общем и целом, хорошо, что у «роддомовца» появился внятный оппонент в лице BrianOutside, и хорошо то, что Saviour во многом оказался прав, несмотря на здравую критику. В выигрыше все, короче. Даже дружба :)

Спасибо Талеру и автоответчику за наше счастливое кадетство =)!!! Я бы еще стих написал, но в этом номере меня и так много. Роддом я посвящаю всем тем замечательным авторам, чьи статьи, старанием моих грязных ручек, в этот номер не влезли :).

Всем счастливо! Saviour aka Дзирт

Амбициозная концовочка письма, ничего не скажешь... Впрочем, заслужил.

Для тех же, кто мало что понял из рыцарского турнира — читайте МИК, №19 («Роддом», первая часть идеи адвенчуры **Twilight World**) и МИК, №20 («Автоответчик», комментарии BrianOutside по поводу TW). В этом же номере, как вы успели заметить, продолжение «Сумеречного Мира» от Saviour. Так что готовьте критические стрелы или восхищенные отзывы, или и то и другое — сказка продолжается!

* * *

А вот и сам **BrainOutside aka БеС мАсков огурцофф aka Петя Салатов ибн Винегретов** заявился. Который теперь еще и **aka Виват Белобородов**. Эх, не устает же человек креативить имена с фамилиями! Так и до «Роддома» недалеко...

Коничива, Талер и всемогущий Мохнорыл, который сам сцобако Шарег обошел по съеденным кадетам, ос!

Сайонара, любезнейший.

Пишет тебе уже успевший всем надоесть BrainOutside. Просто есть пара, на мой взгляд, интересных тем, которые хотелось бы обговорить. Итак, приступим: Во-первых, спасибо Дзирту за его последний стих, ИМХО, пока идет на первое место, так держать! Во-вторых, в продолжение письма камрада Уголька хочу задать всем один вопрос: где люди, которые стали недавно читать журнал? Кругом одни ветераны (я тоже к ним отношусь), которые помнят еще черно-белый МИК. Ау, нам нужна свежая кровь!!!

Так есть же такие! Часто нам пишут и читатели, впервые взявшие в руки МИК в 2006-2007 году.

Может, надо поактивней пиариться?

Здесь согласен на все 350 с хвостиком процентов. Недостаточный пиар издания — одна из наших главных бед. Все планирую этим заняться серьезно, хотя бы на уровне Инета, но, как всегда, неожиданно возникают срочные и неотложные дела. Однако рано или поздно начну. С малого, но начну...

В третьих, ура и еще раз, Талер наконец-то написал обзор, не авто, не бензо, а ОБЗОР, да еще и по отстойному квЫсту, это ли не мечта? Ты уж прости меня, Талер, но это был не ты, у меня сложилось впечатление, что ты писал статью впопыхах, минут эдак за 20. Без обид, но я отчего-то не ржал как обычно... очень надеюсь на твой обзор о «Красном космосе»))) В принципе, у меня все!

Не понравилось, говоришь? Знаешь, мне моя Aura II тоже не понравилась. А потом, после сдачи номера, ко мне подошли художник Федор Сергеев и корректор Лена. И поблагодарили за отличную статью. Сказали, что много смеялись... Не хочу отмазываться, мол, сколько людей — столько и мнений или «на вкус и цвет тамбовский волк тебе товарищ...», просто парадокс... От своих слов не отказываюсь и считаю данную статью в целом неудачной. Буду исправляться.

З.Ы. По поводу мопеда и объявы... этот прикол зародился на одном форуме моб. связи. Ты там, случайно, не зависаешь? Просто интересно...

А зачем? Там, кроме этого отстодгвоздевшего мопеда, разве что-то есть интересное?

Еще спасибо КлериГу за ник, Murk за экзоскелет (я его, кстати, нашел), Лепрекону за Фифа! И ГРОМАДНОЕ спасибо Максу за действительно МИКовскую статью!

Присоединяюсь ко всем спасибам!

С надеждой на лучшее, BrainOutside!

* * *

А это письмо, так сказать, из архивов. Вытащено оттудова специально, дабы знал читатель, что его письмо, пусть даже присланное месяц-другой тому назад, имеет такое же право на публикацию, как и совсем свежее. Вот только ник и ФИО автора письма затерялись. Видимо, поистерлись от времени на электронных носителях. Зато остался почтовый ящик, и пока, временно, мы будем называть камрада его ящиковым именем — **riginiz**.

Талер, привет!

Приветствую.

Надеюсь, отпуск прошел хорошо, все сотрудники редакции в добром здравии и находятся в полной творческой готовности.

Как ты заметил, письмо попало в «Авто» с запозданием, потому отчитываюсь: отпуск прошел очень хорошо, все агенты и

самые яростные кадеты давно уже строчат отчеты и отдыхают после сложных, интересных и, есссно, глючных заданий (куда ж без этого?), выданных Департаментом.

Лето закончилось, начинается пора урожаев и событий, подытоживающих год. Близится очередной Игроград. А это значит, что снова появится возможность в живую пообщаться со многими украинскими разработчиками и провести время с пользой для души.

Увы, «Игроград» переносится. Возможно, он состоится весной 2008 года. А возможно, осеннее-весенний сезон 2007-2008 и вовсе будет пропущен, и в следующий «Игроград» мы с головой окунемся только осенью 2008 года. Причина такой отсрочки проста, как лампочка: Выборы-2007.

В прошлом году я посетил Игроград впервые. Единственным недостатком поездки было одиночество: ну не читают в моем поселке МИК и, как ни странно, не интересуются игровой индустрией. Я пробовал через форум найти каких-нибудь единомышленников из Донецкой области, но безрезультатно. Через несколько недель после поездки вышел тот страшный номер с последним Автоответчиком Кертиса. И было там одно письмо от камрада по имени Владимир Сандро. Писал он о впечатлениях от Игрограда и испортившейся пленке в фотоаппарате. В письме была такая строчка: «Когда я уже сел в поезд и готовился к отправке в родную Волноваху...». Волноваха — районный центр. Мой поселок Ольгинка находится в Волновахском районе Донецкой области! От него до Волновахи 12 км. Похоже, мы даже возвращались в одном поезде: маршрут поезда Киев-Мариуполь проходит через Ольгинку и следующую за ней Волноваху. Удивительное рядом! Я был слегка шокирован. Неужели совсем рядом со мной есть такие же увлеченные МИКом и индустрией люди? И вот сейчас, когда подошло время новых Игроградских приключений, обращаюсь к уважаемому Владимиру Сандро, а также ко всем остальным планирующим поездку на Игроград из Донецкой области — давайте объединяться! Давайте знакомиться! Пишите мне: **riginiz@rambler.ru**. *Талер, спасибо, что опубликовал мое письмо, до встречи на Игрограде!*

До встречи на «Игрограде», когда бы он ни был. Я так думаю, ничего не помешает Волновахе и Ольгинке дружить геймерскими семьями (а то еще какой-нить городок из тех краев присоединится), коротая долгие зимние вечера безыгроградской калиюги.

* * *

Пришло время камрада **TinS** торпедировать нас прямехонько в душу точным попаданием поэтического пера. Ну и куда же в этом деле без Мохнорыла?! У него-то **Рука не подвела** ни разу...

Привет, Талер!

Вот тут написал такую себе балладу о наболевшем. Наверное, будет хорошо звучать в ролевых кругах. Я слышал, ты и сам немного бард (прошу прощения, если я не прав).

Есть немножко... ;)

Оцени, пожалуйста.

Темная

Когда час расплаты снова придет,
Когда светлый день превратится в ночь,
Когда нас тьма за собой позовет,
Жалость — прочь, и сомнения — прочь! (Неее... рифмы «ночь — прочь» не к лицу молодому поэту, очень уж заштампованная рифма выходит.)
Когда над горном взлетит огонь,
Когда закипит освященный метал,
Когда на теле черная бронь,
Об этом ты так долго мечтал! (А если поправить данную строку так: «Об этом не ты ли так долго мечтал?»)
Когда над строем взовьется стяг,
Когда ятаган ударит о щит,
Когда затрясется в ужасе враг,
Ненависть в сердце пожаром горит!
Когда ваши армии гибнут в бою,
Когда ваши семьи пали жертвами тьмы, (в этой строке ритмика сбита... А попробуй так: «А семьи склонились пред силою Тьмы». Оно тоже корявенько получилось, зато ритм сохранен...)
Когда стало тесно в вашем раю,
Расплату правдивую приняли вы!
За тысячи лет проведенных в войне,
За тысячи братьев погибших в плену,
За белые замки на нашей земле,
Мы дали вам смерть, и ее лишь одну!
За рабство, презрение, пытки и боль,
За тысячи древних бесчестных побед,
За свежих пожарищ черную смоль,
Жалости — нет, и прощения — нет!
Когда ваше солнце скрылось во мгле,
Когда содрогнулся последний оплот,
Когда черный рыцарь, на черном коне,
Стал пред нами, и крикнул: «Вперед!»
Когда ваши стены рассыпались в прах,
Когда надежды погас свет, (ритмика сбита, но здесь это НЕ ошибочно)
Когда ваши души окутал страх,
Жалости — нет, и пощады — нет!
Когда черный рыцарь, с черной душой,
Ступил вперед, сея ужас и боль,
Когда увлек он нас за собой,
Вышел на бой ваш последний король.
Когда свет волшебной короны иссяк,
Когда получили враги ответ,
Когда на белой башне — черный стяг,
Ты этого часа ждал много лет!
Но солнечный луч заскользил по щеке,
Пробил покровы светила свет,
Враг, боги вновь улыбнулись тебе,
Мщению — нет, и победе — нет!
Огромна воинства светлого рать,
Божественный свет прогоняет ночь,
Вот и пришла пора умирать,
Жалость — прочь, и надежду — прочь!
Темная мгла вновь становится днем,
С честью погибнуть готовы мы!
Держитесь ребята, сейчас отдохнем,
В чертогах Властелина Тьмы.

С уважением, TinS.

Несмотря на некоторую корявость и узкоплановость, стих очень хороший. Да, ты прав, в ролевых кругах, особенно если положить его на музыку, «Темная» будет звучать. Ведь и в названии как бы подразумевается «Темная песня». Так?

В общем, ты меня порадовал. Неожиданно и сильно: ритмика в подавляющем большинстве случаев есть, смысловые акценты расставлены, атмосфера присутствует, сюжет есть. Хотя я сомневаюсь, что данное творение перерастет круг ролевиков и выйдет в Большое Творчество. Для этого нужно, чтобы стих был еще раза в два сильнее. А значит, есть куда работать. ;)

* * *

Вы знаете, когда Мохнорыл разбирает стихи, он становится таким забавно серьезным... Так и хочется сделать ему какую-то гадость... но нельзя. Иначе пострадает качество разбора. Потому оставим Мохнорыла корпеть над очередной строкой и перейдем к камраду Антону, который предлагает нам что-то хорошо забытое старое.

Привет, Талер.

Здоров будь, Антон.

У меня идея не новая — обзоры фильмов.

Таки да, не новая.

О фильмах можно писать так же, как и об играх. Места хватит, если убрать из журнала всякие глупости.

С этого момента попрошу поподробнее. Что такое — глупости, которые нужно убрать из МИКа? Надеюсь, не ревью, превью и новости? Тогда что? «Роддом»? «Контрактовую площадь»? Легко сказать «глупости», особенно если не уточняешь. И не думаешь ли ты, что «глупостями» некоторые статьи кажутся только тебе?

Неплохо было бы писать о всех фильмах, лучшие статьи печатать в МИКе, а остальные — на «Игрограде». Чтобы выжить, МИКу нужно меняться.

Это все. Камрад Антон.

Чтобы выжить, МИКу не обязательно бросаться во все тяжкие. Я не против «фильмотеки», но кто это будет делать на должном уровне? И есть ли на данный момент в МИКе столько места, чтобы вместить в себя еще и рубрику, посвященную кино, пусть даже непостоянную?

В общем, если хочешь прислушаться к мнению МИК-коммьюнити, заходи на **www.mikportal.org/forum** в ветку «Мой Игровой Компьютер» и создавай топик с голосованием: «за» или «против» появления новой рубрики. Одна такая у нас уже была, но новая, думаю, не помешает. Если ты действительно хочешь услышать мнение других камрадов...

* * *

Очередная весточка с Парнаса на конкурс **«И рука не подвела»**, Dronosaur продолжает свой крестово-бубновый стихотворный поход. Тем, кто не знаком с творчеством Dronosaur`a, сообщаю: нецензурные слова у нас заменяются словом **[цветочек]**.

Лампочки горят игриво,
Блок питания красивый
Манит внутрь зайти меня,
Говорит, что места хватит..
(Я валяюсь на кровати)
Я смотрю любимый фильм,
Подустав от пары игр,
Разваливишись, как свинья. (Как «тюлень», может? Кто там еще разваливается?.. Но развалиться, как свинья — это куда-то не туда... По крайней мере — здесь...)
Много времени свободно...
(Ныне вечера холОдны)
Завтра снова в Тамриэле
Буду лазить между елей, (Пытаюсь себе представить, как это оно — **лазить между елей**? И сколько было выпито до этого?)
Тырить по подвалам эль
Эк огромен Тамриэль! (Несмотря на «лазанье между елей» — четверостишие отличное!)
Или буду с автоматом
Лазить по местам, богатым
Артефактами, врагами
И двумя профессорами...
Так и эдак хорошо,
только б памяти еще...
(Стих написан специально
Языком оригинальным,
Ведь велик он и могуч —
Можно сделать мно-о-о-ого куч) (Ага — эпилог к стиху, написанный великим и могучим, это, конечно, хорошо... Но вот ударная концовочка не помешала бы. Что-то вроде:

«Мало памяти пока...
Здравствуй, «тетрис», вечный кайф... :(» Что-то вроде этого. А стих хорош, некоторые куплеты так просто замечательны. Только оперировать великим и могучим надо чуток аккуратнее).

* * *

А в качестве финального аккорда — письмо камрада **Dert**, того самого, который принялся критиковать в хвост и в гриву... Сейчас вроде бы поутих, занялся конструктивизмом. Что ж, послушаем.

Приветствую.

Здравствуй.

Прочитал, что вы собираетесь менять дизайн.

Собираемся. Уже больше года :)

Я и до этого не скрывал, что дизайн мне очень по вкусу, несмотря на то, что я не особо люблю фэнтези. Да, немного пафосно, но зато довольно стильно и даже гламурно. Но даже если собираетесь менять дизайн...

Не столько дизайн, сколько формат собираемся менять. Так, чтобы была возможность публикации мини-обзоров, по 2-3-4 на полосу, врезок, прочих **игр с пространством** в журнале. На данный момент тот формат, что есть, закоснел. Что же касается дизайна — если не получится поменять формат, не поменяв дизайн, тогда да, придется с последним что-то делать. А если новый формат удачно впишется в новый дизайн, тогда многое оставим. Я, например, прежде всего поменял бы логотип. Он, зараза, красивый — но угадать, что в трех загогулинах зашифровано «МИК», думаю, с первого раза сможет не каждый. Да и со второго...

Я большой трагедии делать не буду. Слышал некоторые предложения насчет психоделичности... хм, не знаю, может, не надо?.. но главное, чтоб не вышло что-то в стиле ваших «антипостеров» (мне они не понравились, к слову, я бы даже охарактеризовал некоторые из них — в «полутуалетном» стиле; зато очень понравилась одна из работ Федора Сергеева — вот кто всегда на высоком уровне! — и, кстати, зря вы не сделали календарь, такой же, как в прошлом году — тот у меня до сих пор висит).

Антипостеры такими и задумывались. Не всегда же сидеть с каменным лицом, тонко смакуя английский юмор, иногда нужно — и даже необходимо — и над солдатским поржать. А Сергееву Федору респект и уважуха по жизни.

Консоли? Нет уж, извольте. Мало того, что они — зло, так еще в последнее время особо разжирели. Что же это будет, ведь наш журнал всегда был про ПК игры?!

Имхо, максимум, что можно — «гостиница» с старыми проверенными их хитами. Консоли — зло!

И опять old school!.. То есть никакой конкретики. Давай сначала ты четко объяснишь, почему консоли = Зло. А потом продолжим дискуссию.

(Да,и еще. Bateau (спасибо ему за отличные статьи; без обид, но с французского «bateau» — корабль :))...

Демон — ты кораблег! Ыыыыыы!...

...писал, мол, куррентген (в смысле, PS3, XBox 360, Wii по графике все же жжот) консоль стоит дешевле, чем ПК с монитором... Далеко не факт. Ведь к консоли еще нужен хороший телевизор с очень качественным тюнером (а при наличии монитора все равно нужен хороший тюнер)! Скажите, у всех сейчас есть LCD или плазменные телевизоры, или, на крайний случай, ЭЛТ, от которого не уставали бы глаза при гейминге (сидеть-то нужно ближе!)? Вот и я о том же. Делайте выводы, господа.)

Скажи, а у всех ли были домашние ПК в 99-м году? А все ли компы того времени могли потянуть «Дьяблу»? А первый номер МИКа все одно вышел... Следуя твоей логике, если чего-то нет совсем уж повсеместно, то лучше не делать... А мы и не собираемся становиться путеводителем по консолям — но выбирать лучшее, думаю, УЖЕ обязаны. Зло консоли или добро — но это свершившийся факт. И в этот факт играют миллионы по всему миру.

P.S. Для меня главное не публикация письма, а узнать твое, Кирилл, мнение по поднятым мною вопросам.

P.S. Еще немного — и LCD-мониторы станут чем-то совсем привычным для среднестатистического геймера. Хотя бы потому, что они намного удобнее в переноске... Я тут давеча вез немаленький LCD-монитор из Киева в Москву, и почти не вспотел. А если бы с такой же диагональю, но TFT?.. :)

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

1 месяц - 8,52 грн
12 месяцев - 102,24 грн

Подписной индекс:

22307



ПОТОК ПРИЗОВ

от Генерального

спонсора компании

Edifier



Домашний кинотеатр DA5000

Колонки E1100 - 5 шт
Наушники - 100 шт





K301



K302



K303



M360

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.