Мой Компьютер
Игровой
МК
22 288
19 2007
Ноябрь

5.00



стр.18
HALF-LIFE 2
EPISODE TWO

стр.20 PORTAL

КРАСНЫЙ КОСМОС стр.32

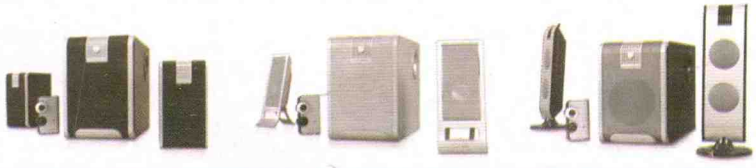
стр.22 WORLD IN CONFLICT

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D
www.fd-audio.com



ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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

UAZ 4x4

ПОЛНЫЙ ПРИВОД

УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

- Повністю новий важкодоступний регіон – УРАЛЬСЬКІ ГОРИ.
- Нові автомобілі: УАЗ 3303 «Пуголовок», УАЗ 31514 «Командирський» и УАЗ 469 «Козел»
- Лебедка – ультимативна зброя в боротьбі з бездоріжжям!

www.4x4game.ru

© 2006 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2006 Avalon Style Entertainment. Всі права захищені
1С:Мультимедіа, UAZ 4x4. Повний привід, Уральський заклик. Фірма "1С", Авалон Стайл Ентертеймент
Виробництво в Україні – ДП "Єврософтпром"

ФИРМА "1С"

ASE avalon style entertainment

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. 05-10
The Maks
Grand Theft Auto 4 стр. 12-13
Geralt[NBF]
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky стр. 14-15
Yaroslavos
Postal 3: Catharsis стр. 16-17
Вирджин КЕМПЕР
Orange box: Half Life Episode 2 стр. 18-19
Вирджин КЕМПЕР
Portal стр. 20-21
Lar
World in Conflict стр. 22-24
Saviour aka Дзирт
Twilight World. Время разбрасывать камни стр. 25, 28
Елена ВАНИФАТОВА
Постер стр. 26-27
Алексей ТУР aka leprecon
«Орлы Первой Мировой» стр. 29
Алексей ТУР aka leprecon
Blazing Angels: Squadron of WW2 стр.30-31
Люся
«Красный Космос» стр. 32-36
Bateau
Barbie™ стр. 37-39
The Maks
KwonHo: The Fist of Heroes стр. 40-42
Кирилл ТАЛЕР
Я, онлайн стр. 43-46
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№22 (288), 19.11.2007
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

Lar

Первая не талерская

Тук-тук... эээ... Прием-прием... Проверка-проверка... пршршршш... Гы-гы-гы...

Эм... Я в эфире?

Ага!

— Доброго времени суток, уважаемые читатели! Как вы видите, сегодня с вами Талера нет, а есть с вами сегодня я (аплодисменты — спасибо, спасибо, ой что вы, я этого не заслуживаю...). И расскажу я вам сегодня о... Эм...

О чем же я вам рассказать-то хотел... Эм...

Нет, главное, когда микрофон у Талера брал без боя и без спросу — точно знал, что хочу вам рассказать. На три бензоколонки вперед знал — столько всяких умных мыслей в голове было. Знать бы, куда они щас все подевались... Я б такую бензоколонку написал — всем бензоколонкам бензоколонку! Алэ, на жаль... Как вышел на сцену с микрофоном этим, так сразу и разбежались, ищи их теперь... Вот у вас такого не бывало? Ну, там, на утреннике в детском саду, или...

Так, о чем это я? Расскажу вам лучше о том, как меня эдак угораздило, что я вот здесь очутился.

А дело так было: прочитал я талерскую бензоколонку к двадцатому номеру, и такое меня настроение взяло, что нужно же что-то делать... Потому как Кирило наш Талер, как мне тогда показалось, явно устал и заработался. И я его понимаю — то-се, пятое-десятое, автоответчик опять же, и тут еще бензоколонка эта в каждый номер — кто хочешь утомится...

А буквально тем же вечером такая умная мысль мне в голову пришла, ну такая умная... Я даже подумал: «Прямо для бензоколонки мысль!» — это потому, что я очень умный, да.

Мысль в чем была? Раздел называется «Бензоколонка редактора». И Талер, таки да — редактор. Но вот же ж в чем вся суть! Ягуар ведь тоже редактор! И Bateau — редактор, и даже ваш покорный слуга — редактор. Улавливаете?

Раз бензоколонка — редактора, и не написано, какого именно, а мы все — редакторы, то почему это Талер себе такое лобное место исключительно в личное пользование захватил? Нет уж, нет уж! Пускай делится! Мы что же, по его мнению, лыком не шиты?! Что, мы не можем, как это делает он, читателю рассказать о студентах, футболе, менталитете, пельменях и тараканах? Мы можем! Мы и не такое можем!

И вынашивал я эту мысль три дня и три ночи, а на четвертый день прямо так Талеру и сказал: «Вадик (а так Кирилла нашего зовут в штатных ситуациях — для конспирации), а может, нам всем стоит писать бензоколонку по очереди?» Вот прямо так и сказал!

Потому что, сами понимаете, нехорошо получается, когда всю команду ассоциируют с одним человеком. Нехорошо, и главное — непрактично.

Так ведь кто-то может еще себе подумать, что журнал этот живет Талером единым, и ежели он куда-то денется, тут-то вся веселуха и закончится. А это неправда. Мы все очень интересные и многосторонние личности со взглядами на всякие проблемы, только раньше вы об этом узнать не могли, потому как мы раньше сюда не писали. Вот оттого и возникали у нас всякие культы личности, отягощенные синдромом незаменимости отдельных товарищей. А теперь — не будут. Потому что теперь будем мы сюда писать все (Ягуар надеется отмазаться, но мы с Bateau проследим — не волнуйтесь) и рассказывать всякие мысли, случаи из жизни и прочее.

Так мы и Талера слегка разгрузим для новых великих свершений, и сами прославимся.

Осталось только решить, как будем писать — по очереди или на пальцах в «Камни, ножницы, бумага» выбрасывать. Оба варианта по-своему привлекательны. Первый более справедлив, зато во втором присутствует авантюра и интрига — так что надо еще об этом подумать... Хотя с первой «бензо» мы быстро определились.

Только я сказал, не успел еще предложение свое как следует обосновать, доказательную базу подвести... Ну, в общем, стоило мне сказать: «Вадик, а может, нам всем стоит писать бензоколонку по очереди?» — как последовал мгновенный, логичный и справедливый ответ: «В следующий номер пишешь ты». И смайлик в конце, такой зловещий (это все в аське было, потому что Талер снова уехал в Московию)...

Инициатива — наказуема, и не только в армии.

В том смысле, что я не против писать сюда вообще, я даже только «за» (стал бы я все это иначе затевать), но писать первую не талерскую колонку редактора, да еще и объяснять всем, как оно так получилось, — серьезная и ответственная задача.

Тут особо не побалуешься... Хотя мысли всякие, как я уже говорил, были.

Можно было бы написать о том, насколько все в жизни взаимосвязано и зависит исключительно от нашего умения осознавать происходящее. И пример привести: чуть ли не узаконенное интеллектуальное пиратство бьет в конечном итоге по рядовому пользователю одной второстепенной страны, поскольку лобби производителей контрафакта куда сильней (пока что) общественного понимания если не порочности данной системы (это ясно на интуитивном уровне всем, кто хоть раз имел дело с ее конечной продукцией), то того, на чем эта система стоит, и кому это в конце концов выгодно. Национальный рынок, страна, все ее граждане в конце концов теряют огромные деньги и возможности (однажды стать не второстепенной страной, например) ради выгоды нескольких десятков нечистых на руку деятелей и кучки политклоунов, готовых за сдельную плату объяснять, почему в ВТО, например, этой стране никак нельзя. И что когда это понимание ясно и четко образуется на месте вопиющих невежества и нелюбопытства, система рухнет. Не в тот же день, но очень быстро... Когда-нибудь об этом напишу...

Еще хочется рассказать о том, какое космическое чувство вызывает первый снег за окном, в шесть часов утра — сейчас, когда я это пишу; о том, что сегодня, глядя на него, я абсолютно точно понял — счастье невозможно без обреченности... Пусть это, конечно, совсем не игровая тема, и может быть, может быть (об этом надо подумать) — даже неправда...

Но...

Поскольку это первая не талерская колонка редактора, а он за год приучил вас к себе, а в последнее время еще и к определенному стандарту качества — не поймут.

Надо вас, значится, для начала провести в волшебный мир МиКовцев другим, понимаешь, путем.

Чтобы вы привыкать потихоньку начинали, что пришли новые времена, теперь у нас многоголосие, где было соло и моно — там теперь стерео... и все такое.

Вот зачем я это все написал.

Хух...

Отстрелялся, слава Богу!.. Что?! Эта штука еще работает?

Игровые новости

Цыплят по осени считают...

Равно как и игровые релизы, которых на эти три месяца обычно приходится просто невероятное количество. И уж особенно ярко это ощущается после летнего затишья, не особото и переломленного несколькими сентябрьскими выходами заметных игр. Теперь же можно точно сказать — прорвало! Да еще как! Одну знаковую игру мы все-таки «запихнем» в онлайн, поскольку офлайн для этой серии уже давно стал рудиментарным. А вот по остальным нужно кратенько пройтись именно тут, в офлайновом разделе. Так что приступим.



Отправилась в печать сильно мутировавшая игра из всем известной серии — **SimCity Societies**. Напомню, что на сей раз упор делается не на организацию дееспособной инфраструктуры города, а на социальное развитие. Вместо прежней «раздачи участков» теперь можно будет каждое здание установить самостоятельно, на выбор (любое из 500 возможных), и оно будет иметь некоторое влияние на один из ключевых параметров города. Среди таковых значатся знания, производство, богатство, творчество, духовность и законопослушность.

Кстати, нужно отметить, что разработкой нового SimCity компания Maxis (девелопер всех предыдущих игр) не занималась, поскольку все усилия ее команды брошены на интригующий проект Spore, о котором стоит говорить отдельно. SimCity Societies был отдан на откуп **Tilted Mill Entertainment**. И, в общем-то, жаловаться тут не на что, поскольку у ребят за плечами имеется серия Caesar. Так что виртуальным градостроением они заниматься любят и умеют.

Следующая игра, отправленная на «золото», безусловно достойна отдельной новости. Вот только боюсь, чтобы новость не превратилась в мини-превью с пережевыванием давно известных фактов и регулярным вытиранием слюней с подбородка. В общем, **Crysis** в печати. Ура, товарищи! А вот про то, насколько первый тру-DirectX 10 шутер оправдает наши надежды, вам предстоит узнать из обзора, который появится ASAP (as soon as possible). Тогда же можно будет сделать окончательный вывод, стоит ли весь этот next-gen апгрейда ценой в тыщу-полторы американских денег.

Еще один проектец, к которому дополнительные комментарии не нужны, тоже отправился в печать. А ну-ка угадайте, что получится, если скрестить Prince of Persia и Hitman? Хе-хе-хе... Правильно, **Assassin`s Creed**, симулятор средневекового акробата-убийцы. В Европе этот безусловный хит (кто-то сомневается?) появится 16 ноября. Причем одновременно на всех основных платформах, включая наш родной PC. Будем надеяться, что о восточной Европе тоже не забудут, поскольку заждались уже... Про саму игру стало известно чуть больше, однако будем надеяться, что Талер и Ягуар, побывавшие на ИгроМире (**UbiSoft** должна была показывать свою новостройку на этой выставке), не прошли мимо стенда с убивцем в капюшоне. Если же Талер чрезмерно увлекся каким-нибудь руссоквесто, а Ягуар дорвался до мясного шутера (благо их на ИгроМире тоже было предостаточно), то придется потерпеть чуть дольше. Впрочем, нам не впервой, главное знать, что Assassin`s Creed уже готов и никуда от нас не денется.

Готова, отпечатана и разослана в магазины многообещающая игра от **Vivendi Games** — **TimeShift**. Если кто подзабыл, идея этой игры строится на возможности управлять временем. Правда, какие вольности будут позволены игроку непосредственно в процессе игры, мы узнаем только после того, как поиграем в это чудо-юдо. Тем не менее, даже если «перемоток» а-ля Prince of Persia в TimeShift не обнаружится, сюжет про игры со временем все равно выглядит многообещающе. Как искренний поклонник «Назад в будущее» и «Терминатора» (особенно второго), обязательно посмотрю.

Точь-в-точь на Хэллоуин **EA** запустила в продажу истинно православный шутер **Hellgate: London** (православный не по происхождению, а идеологически, ибо еретиков-протестантов их псевдовера не спасла от вторжения орд Нечистого!). Мясной отстрел разношерстных анедедов, импов и прочих упырей даже на скриншотах выглядит весело. Но особым изюмом, который уверенно воткнут в самое сердце булочки Hellgate: London, является мультиплеерный режим, который будет во многом иметь черты, более характерные для MMO, чем для обычного сетевого шутера. К тому же эту игру частенько сравнивают с Diablo 2, поскольку кроме похожей атмосферы (за вычетом огнестрельных пушек) в новом шутере реализована автоматическая генерация уровней.

6 ноября (то есть, уже на прошлой неделе по отношению к выходу номера) в продажу должна была поступить PC-версия одного из самых громких проектов для Xbox 360 — экшена **Gears of War**. Об отличиях от консольной версии представители **Microsoft** ничего не говорят, так что на большое количество «плюшек» надеяться не стоит. Однако дополнительный контент для онлайновых побоищ (в частности, легендарные карты от People Can Fly, оценив которые, **Epic Games**, разработчик Gears of War, осознала, что поляков надо срочно скупать «с потрохами» и брать их новый проект под свое крыло) все-таки должен быть в комплекте. Впрочем, если портирование окажется человеческим, и за то скажем спасибо. Хватит с нас и одного Lost Planet`a.

Теперь — еще менее обнадеживающая, но все равно немаловажная релизная новость. На «золоте» оказался долгожданный **Mass Effect** от орденоносной студии **BioWare**. Корифеи, аксакалы и просто профессионалы по созданию RPG снова «предали» нас и вопреки всем надеждам 20 ноября Mass Effect выйдет исключительно в версии для Xbox 360. Впрочем, будем надеяться, что Microsoft и новый хозяин BioWare (**Electronic Arts**) найдут общий язык. В конце концов, выход Mass Effect на PC был бы выгоден обоим сторонам, а уж в том, что ни те, ни другие не привыкли упускать вероятную прибыль, сомневаться не приходится. Лишь бы качество не пострадало, поскольку не знаю как вам, а лично мне традиция BioWare, заключающаяся в доработке и улучшении PC-версий своих игр, очень даже нравится. Жаль только, что EA в последнее время в подобной любви к геймеру как-то не была уличена.

Ну что уж там, геймерскому оптимизму может позавидовать даже оптимизм российской оппозиции. А значит — выдержим.

Миша Тайсон или Рома Бальбоа?

А может быть, Костя Клей (он же Мухаммед Алиев)? Кто круче? Не из реальных, не из выдуманных, а вообще из боксеров...

Кто сказал «Валуев»? Садись, «неуд». «Кличко»? Так, ребята проходят вне конкурса, думайте лучше. Ну? Что, нет идей? Что, никто не помнит Артема Колчина?



Плохо, товарищи, очень плохо. Плохо вы знаете историю славянского трэшестроения (в худшем понимании этого слова), причем речь не столько о фильме, сколько о сопутствовавшем ему игровом релизе. Ну ничего, **«Акелла»** вам напомнит, а я перескажу. Готовы?

Итак, одновременно с выходом сиквела к фильму «Бой с тенью» увидит (вернее, ко времени выхода журнала в продажу уже увидела) свет божий одноименная игра. Обещания показать фотореалистичную графику сразу наводят на некоторые подозрения. Однако отбросим гнилой цинизм, **«Бой с тенью 2»** действительно обтянут фототекстурками! Да, это выглядит почти так же круто, как и первый Max Payne! Молодцы! Правда, смущает то, что, сравнивая скриншоты первого «Боя с тенью» с его же сиквелом, из заметных отличий могу назвать лишь слегка подрихтованный интерфейс.

Впрочем, фанатов фильма (если таковые вдруг найдутся, мало ли) должны порадовать обещания не просто повторить киносюжет, а развить и дополнить его, даже снабдив продолжением, показывающим события, произошедшие уже после финальных титров кинокартины.

В общем, крепитесь.

Кстати, небольшая зарисовочка из Москвы. В преддверии выхода «Боя с тенью 2» в кинопрокат (и, соответственно, релиза игры) все доступные поверхности, включая фонарные столбы, киоски, стены зданий и даже памятники, были обрисованы «трафареткой» с логотипом этого чудесного произведения искусства. Кто не сообразил, поясню технологию. Некто (очевидно, фанаты, ага) глубокой ночью шастал по Москве (даже до Кремля добрался), прикладывал к плоским поверхностям трафарет и пшикал на него баллончиком с белой краской. Сильно, правда? Вандализм в качестве PR-компании… Хорошо, что в Киеве до такого [censored] еще не дошло. И, будем верить, никогда не дойдет.

Надеюсь, вы поняли, что следует делать и с игрой, и с фильмом? Ну, я не настаиваю, просто полный игнор продукта, как мне кажется, был бы достойным ответом на подобные «пиар-кампании».

А по лесам бродят санитары…

Как показала история, довольно неоднозначный проект «Санитары подземелий» в свое время все-таки смог завоевать сердца многих игроков, так откровенно его и называвших настоящим продолжателем идей Fallout, несмотря на отсутствие одной главной идеи — свободы действий. Тем не менее, атмосфера в «Санитарах» была (нравится или нет — другой вопрос, но персонажи, пейзажи и ситуации получились крайне убедительно), развитая ролевая система тоже, да и технологически игрулина выглядела неплохо (хотя и до колик сыро). Тем не менее, результат налицо — народу нравится, народ хочет еще. И старший оперуполномоченный Гоблин, как личность, уважающая мнение народа (ибо родом он из него вышел), анонсировал у себя на сайте продолжение — **«Санитары подземелий 2: Охота за Черным Квадратом»**.



В целом, сиквел не будет сильно отличаться от первой части как по структуре, так и по духу. Однако на фоне нового сюжета (продолжающего сторилайн оригинала) господин Пучков всячески обещает усугубить дух планеты-зоны, сделав игру еще мрачнее, брутальнее и жестче. Со стороны программеров при сохранении старого движка ожидается кардинальное улучшение оного, шлифовка старых багов, а также добавление красивостей (наподобие эффекта поземки). Боевая и ролевая системы будут модифицированы, но насколько кардинально — пока неизвестно.

Впрочем, чего я буду тут зря клавиатуру мучить — все жаждущие могут проследовать на сайт Гоблина по адресу **http://oper.ru/news/read.php?t=1051602484** и прочитать все самостоятельно. При этом сам господин Пучков (за что ему, конечно, большой человеческий респект) лично отвечает на вопросы игроков с завидной частотой… Даже не верится, что он успевает еще и над игрой работать :).

Дата выхода «Санитаров Подземелья 2» пока не называется, но Гоблин не скрывает надежды уложиться к Новому Году. Честно говоря, пусть лучше задержат на пару месяцев, но до ума доведут… Впрочем, увидим.

Сообразим на троих!

Что-то в последнее время несчастную былинную троицу богатырей (как назло, не защищенную никакими авторскими правами) затаскали по всяким играм средней и высокой степени паршивости. На сей раз добры молодцы угодили «под нож» господ из свежеобразованной команды **Cats who Play** (**catswhoplay.com**), которые пока без издателя, в порядке личной инициативы, анонсировали слэшер **«Три богатыря»** (впрочем, что-то мне подсказывает, что этих ребят скоро подберет «Акелла», не побрезговавшая даже студией Dreamlore).

О сюжете долго говорить не придется, благо прямо на офсайте есть исчерпывающее описание геополитической обстановки, в которой перманентно пребывает великая Русь (новгородская, конечно) еще со времен изобретения берестяных лаптей и медведа с балалайкой:

«Враги окружили Русь, с Юга орда напирает, с Запада тевтонцы да литовцы Новгород осаждают, а с Востока, по слухам, вообще Чудо-Юдо какое-то очередное!»

В общем, слэшер он и есть слэшер. Хотя идея с приданием каждому из богатырей уникальных способностей смотрится уместно. Тем более, что между ними можно будет переключаться прямо по ходу действия — в зависимости от ситуации. При достаточно внятной реализации это может перекрыть одноклеточный сюжет про «кругом враги»… При достаточно… Внятной…

А вот что перекроет «яркую графику», которая заявлена в качестве одной из двух (!) основных особенностей игры, я пока не представляю. Ну, cell-shading коекак прикрутили, на скриншотах видно. Да только не закроешь cell-shading`ом корявые текстурки, нарисованные в «Пейнте».

А еще у них из земли растут зеленые тентакли. Во-о-от…



В общем, глумиться дальше особой охоты нет, просто выражу искреннюю надежду на то, что как только у «Трех богатырей» появится толковый издатель, от всех перечисленных «особенностей» (кроме специализации персонажей) Cats who Play заставят избавиться. И тогда вполне возможно, что мы получим хороший ненапрягающий слэшер в пока еще не заезженном (в слэшерах) сеттинге.

Живее всех живых

Именно так можно сказать о теме Второй мировой в игровой индустрии. Причем пренебрежительную окраску эта фразочка имеет далеко не всегда — вспомните хотя бы недавний хит Company of Heroes. Впрочем, речь не о «голливудской» стратегии,



а об игре совершенно другого, но не менее достойного подвида стратегий. Хотя придумывать вычурную формулировку тут будет уже излишним — название Sudden Strike («Противостояние») говорит само за себя. Благо история у сериала имеется, причем вполне себе похвальная история. Описывать **Sudden Strike 3: Arms for Victory**, пожалуй, не стоит. Поклонники серии и так понимают, что это будет тот же старый добрый Sudden Strike, только в нем будет «всего и побольше». Побольше юнитов, пошире карты, поразнообразнее задания, поточнее историческое соответствие, покрасивше графика... Хотя да, графику стоит отметить отдельно — отныне она будет выполнена в полном 3D. Судя по скриншотам, ничего необычного, однако достаточно хорошо. Тем более, что Sudden Strike — немного не та игра, в которой графика играет основную роль.

Так что ждем, когда фирма **1С** объявит дату выхода.

Онлайновые новости

Кавай в колониальном стиле

Дочерняя компания одного из самых успешных российских разработчиков — **Nival Online** — продолжает пополнять свой актив лицензированными проектами от наших узкоглазых братьев. Благо онлайновок там — пруд пруди, причем далеко не все являются штампованными «гриндфестами», встречаются действительно оригинальные игры. При этом, как правило, на родине они распространяются в режиме f2p (free to play), а деньги игрок может тратить на различные «опциональные» предметы, не нарушающие баланс и не особо ущемляющие положение «халявщиков». Одним из наиболее популярных лотов такого толка можно назвать карточку (или как-либо еще оформленный временный предмет) для повышения скорости прокачки. Ну и, конечно, обилие внутриигровых «шмоток», не являющихся оружием и броней, а только позволяющих игроку выглядеть круче остальных — тяга к прекрасному сильнее жадности. Опыт корейских коллег показывает, что все это отлично работает и приносит доход. При этом локализированные версии особо удачных проектов тоже не отстают. В частности, могу сообщить, что в моем любимом SCO (американские серверы) только на том сервере, где играю я, существует не менее десятка игроков, потративших на различное барахло в общей сложности от 1000 долларов и выше (значительно выше). Средние же затраты держатся на уровне 200-500 долларов, при том, что «халявщиками» остается меньше половины игроков. Напомню, игра существует примерно один год, и это еще не самый успешный в финансовом плане проект даже в активе той же самой компании (GALA-Net).

Собственно, почему бы и нет? Nival`овцы всегда отличались отличным чутьем на новые веяния, поэтому в успех модели f2p на наших просторах (ну любим мы халяву, что поделать!) поверить легко. Поиграешь месяцок бесплатно, а там, глядишь, и захочется купить модный плащик или ускорялку прокачки, чтобы более опытных соклановцев догнать...

Пока, впрочем, особо инновационных в плане геймплея игр Nival Online не предлагает. Их первая лицензия — китайская **Pirate King Online**, названная в русской версии **«Пиратией»** (**www.piratia.ru**), — представляет собой практически традиционную MMORPG типа LAII, только в «пиратском» сеттинге. Ну, и графически «Пиратия» далека от утонченности «Линейки» — тут властвует кавай и чибики (кто не в курсе, чиби — это стиль аниме, при котором голова рисуется размером с туловище). Пока проект находится на стадии закрытого бета-тестирования, так что оценить, насколько пиратские мотивы и связанные с ними особенности разнообразят традиционный геймплей, смогут лишь те, кто сумеет «втиснуться» в команду бета-тестеров (открыт донабор). О дате официального старта пока не говорят, но в том, что это знаменательное событие уже не за горами, сомневаться не приходится.

А совсем недавно Nival Online заключила соглашение с корейской компанией **HanbitSoft** (лидером издательского дела в Корее... впрочем, этому явно поспособствовали лицензии на продукцию Blizzard, дико популярную в дальневосточных странах) о локализации ее онлайновых игр в России и странах СНГ (будем надеяться, что «прикол» с российско-СНГшым изданием Orange Box, которое почему-то отказывается признавать Украину частью СНГ, тут не повторится). Первой ласточкой стала MMO **Granado Espada**, действие которой разворачивается в псевдоколониальном сеттинге. Визуально такой проект, конечно, очень выгодно отличается от поднадоевших ушастых эльфиек в обтягивающих кольчужках. Наряды 17-го века (впрочем, местами не менее обтягивающие) и оригинальные «конкистадорские» доспехи смотрятся свежо. Ну, а привычный геймплей с закликиванием монстров различной степени откормленности должен приукрасить возможность управлять одновременно тремя персонажами, которые в Granado Espada называются семьей.

Предварительно дата выхода намечается на весну, так что заядлым линейщикам, облюбовавшим «неофициальные» серверы, стоит взять Granado Espada на карандаш. Бесплатная игра с нормальным балансом и техподдержкой должна вам понравиться :).

Уже не мэйл, но точка ру

Пользователи почтового сервиса **mail.ru** должны отлично помнить рекламные баннеры множества игр, разработанных компанией **IT Territory**. При этом «Жуки@mail.ru», «Трое-



царствие», «Территория», «Берсерк Онлайн» и прочие проекты в общей сложности набрали базу аж в 5 миллионов игроков (что для нашего рынка — очень внушительная цифра).

Однако до сих пор все эти игры ютились на mail.ru в отдельной категории, что было не очень удобно. Теперь же IT Territory объявила об официальном старте портала **PlayIt** (**playit.ru**), на котором собраны все старые и несколько новых игр. Сам портал благодаря единой базе игроков сможет предложить лучшую организацию коммьюнити, а совсем скоро будут запущены службы рейтингов и все прочие сопутствующие сервисы.

Кроме интеграции проверенных временем онлайновок **playit.ru** предлагает также внушительный выбор из казуальных игр на любой вкус (на данный момент их около 50). Причем уровень некоторых проектов, как говорится, внушает. Чего стоят только «Нямстеры», разработанные новой командой незабвенного господина КранКа! Впрочем, если пошуршать, на **playit.ru** можно найти много чего интересного.

С **mail.ru** IT Territory, конечно, тарелки не бьет, так что баннеры останутся на месте (равно как и шильдик «mail.ru» на многих играх). Но новая организация все-таки выводит перечисленные проекты на более высокий уровень. Так что поклонникам браузерок и флэш-клиентских MMO есть смысл посетить новый портал.

Допрыгались?

Видать, не все так радужно в недрах **Electronic Arts**, уже порядком поднадоевшей штамповкой «новых» проектов по старым идеям. Это косвенно подтверждается информацией портала **www.destructoid.com**, который со ссылкой на анонимный источник в офисах EA сообщает о любопытной депеше исполнительного директора этой компании. Начальственное лицо настоятельно рекомендовало «get rising costs in line with revenue». То есть, проще говоря, провести «чистку рядов». На массовые увольнения это пока не тянет, причем официальные лица отговариваются, мол, в сезон релизов вполне нормально увольнять «ставших ненужными» работников (хороша политика, да?). Но что особенно печально, под раздачу уже попали несколько членов команды разработчиков Warhammer Online: Age of Reckoning, а также саппорт Ultima Online. И если с «Ультимой» электроников еще можно понять, то Warhammer еще вроде как не вышел... Лукавят господа, ой лукавят...

Чем черт не шутит...

Инвестиционная компания **Providence Equity Partners** объявила о подписании договора с компанией **ZeniMax Media** на 300 миллионов долларов. При этом инвестиции направлены исключительно на онлайновые проекты, которыми ZeniMax начала заниматься совсем недавно — в августе этого года, когда была открыта ZeniMax Online Studios. И ясно, что 300 миллионов там пока что девать некуда.

Впрочем, есть у ZeniMax в рукаве другой козырь — студия **Bethesda Softworks**, владеющая с недавних пор правами на разработку Fallout Online. Тут сразу же вспоминается «план» бывшего владельца легендарной трейдмарки — Interplay — по созданию Fallout Online со сметой в каких-то 70 миллионов...

В общем, если с Fallout 3 проблем не будет, то от Fallout Online тоже не отвертимся. Благо теперь Bethesda не сможет сказать, что, мол, денег на разработку не хватает :).

Тихий ужос

Напоследок у нас будет новость о еще одной локализации корейской MMO. На сей раз этим благим делом занялась компания **Gravity CIS** (известная по локализации Ragnarok Online), а объектом для приложения творческих сил стала готичная до крайности MMO **Requiem**. Поскольку геймплей в этой игре ожидается довольно необычный, а информация о проекте до последнего момента была засекречена, много об игре рассказать не получится. Обстановка — типичный хоррор. Смена времени суток будет кардинально влиять на геймплей (сами понимаете, что на безобидных в дневное время локациях к ночи повылезает тако-о-ое!). А вот с прочим пока ничего не ясно. При этом меню на сайте **www.gravity-cis.ru** лично у меня почему-то глючит и не пускает на страничку с информацией по игре. Может, вам повезет больше... Тем не менее, заинтриговали.

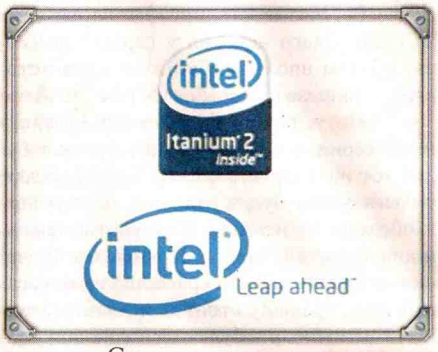
Очень короткая, но важная новость

Unreal Tournament 3 ушел в печать.

Железные новости

Про Intel Itanium

Компания **Intel** сегодня официальным пресс-релизом сообщила о выводе на рынок семи новых процессоров **Itanium 2** серии 9100, построенных на ядре *Montvale* с соблюдением норм 90-нм техпроцесса и предназначенных для использования в высокопроизводительных серверных системах. Новинки, а это шесть двухъядерных моделей 9120N, 9130M, 9140N, 9140M, 9150N и 9150M с уровнем TDP 104 Вт и один одноядерный чип 9110N с уровнем TDP 75 Вт, придут на смену представителям серии 9000, основанным на ядре Montecito. Также сообщается, что дебютанты функционируют на частоте до 1.66 ГГц, а некоторые из них даже поддерживают 667 МГц системную шину. Кроме того, в моделях 9140N, 9140M, 9150N и 9150M дополнительно применена передовая технология *Demand Based Switching (DBS)*, благодаря которой потребляемая мощность процессора снижается в режиме его бездействия. При этом, как особо подчеркивают разработчики, в изделиях успешно реализована поддержка многих программных платформ, среди которых Linux, Windows, HP-UX, HP NonStop, HP OpenVMS, z/OS и Solaris/SPARC, а системы, базирующиеся на новых процессорах Itanium 2 91xx, будут отличаться меньшим энергопотреблением и повышенной надежностью, а также смогут выполнять сложные вычисления, проводить крупномасштабные транзакции и обрабатывать огромные объемы данных, обеспечивая тем самым значительное повышение производительности при снижении совокупной стоимости



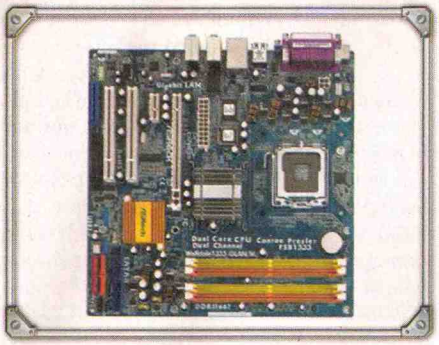
владения. Согласно официальным данным, цены на новые процессоры будут находиться в диапазоне от $650 до $3450, а в скором времени о выпуске своих продуктов на базе этих решений должны заявить члены альянса *Itanium Solutions Alliance*, в который помимо Intel входят компании Bull, Fujitsu, Fujitsu Siemens Computers, Hitachi, Hewlett Packard (HP), NEX, SGI и Unisys.

Источник: *3D News*

Мама для Wolfdale

В ассортименте выпускаемых компанией **ASRock** продуктов появилась «свежая» материнская плата **Wolfdale1333-GLAN-M**, которая основана на чипсете Intel 945GC A2 + Intel ICH7, «дружит» с 1333/1066/800/533 МГц системной шиной и совместима с Socket LGA 775 для эффективной работы с процессорами Intel Core 2 Extreme (Dual Core), Intel Core 2 Duo, Intel Pentium Dual Core и Intel Celeron (также реализована поддержка двухъядерных чипов Wolfdale, произведенных с соблюдением норм 45-нм техпроцесса). Новинка, выполненная в форм-факторе Micro ATX с габаритами 244×244 мм, оборудована четырьмя DIMM-слотами для возможности установки оперативной памяти DDR2 объемом до 4 Гб, функционирующей в двухканальном режиме на частоте 667 или 533 МГц. Кроме того, решение снабжено интегрированной графикой Intel GMA 950, способно обеспечить качественный 7.1-канальный звук HD Audio (аудиокодек Realtek ALC888) и поддерживает одно гигабитное Ethernet-подключение с функци-

ей Wake-On-LAN (контроллер Realtek RTL8111B либо Realtek RTL8111C). Также в арсенале присутствуют по одному слоту PCI Express x16 и PCI Express x1,

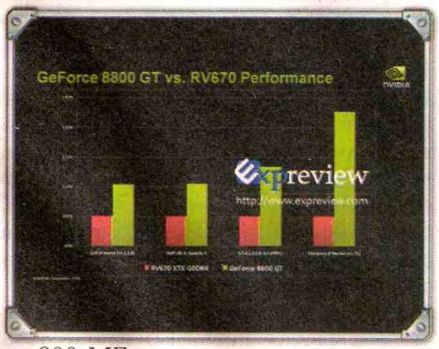


два слота PCI, четыре порта SATA 2, один коннектор ATA100 IDE, один FDD-коннектор и один COM-порт. При этом на заднюю панель выведены два порта PS/2 для подключения мышки и клавиатуры, один VGA-порт, один параллельный порт, четыре порта USB 2.0 и один разъем RJ-45.

Источник: *3D News*

Radeon HD3800 vs GeForce 8800GT

Последние данные о семействе видеокарт на базе графических процессоров **AMD Radeon HD3800** (RV670) говорили об общих характеристиках ускорителей семейства и наименованиях моделей. Не хватало информации по поводу окончательных частот моделей и, конечно, производительности в сравнении с новым фаворитом среднего сегмента, **NVIDIA GeForce 8800GT**. Немного размытыми были и сведения о ценах таких продуктов. Большей частью данные пробелы восполняет ресурс *Expreview*. Он пишет, что Radeon HD3870 (RV670XT) выйдет на рынок с частота-



ми 800 МГц для графического процессора и 2.4 ГГц — для памяти GDDR4. В Азии рекомендуемая AMD цена таких ускорителей составит $310. HD3850 (RV670Pro) будет работать на частотах 700/1800 МГц, при этом объем памяти DDR3 будет составлять 256 Мб, а не 512 Мб, как у старшей модели. Цена таких видеокарт будет находиться около отметки в $230. Напомним, графический чип RV670 будет иметь 320 универсальных процессоров и 256-битный доступ к памяти. Источник пишет, что поддержка нового семейства реализована в версии драйвера Catalyst 7.11, разосланной партнерам AMD-ATI пару недель назад. Именно с этим драйвером Expreview опубликовал результаты тестов производительности Radeon HD3870 в ряде игровых приложений (удивляет логотип NVIDIA на диаграмме). Подход к тестированию довольно спорный — производительность карты AMD принята за 100%, а результаты GeForce 8800GT отображены в диаграмме относительно, без абсолютных значений. Как видно из приводимой диаграммы, преимущество адаптера NVIDIA составляет около 10% в Call of Juarez и Half Life 2, приближается к 20% в S.T.A.L.K.E.R. Самое впечатляющее превосходство GeForce 8800GT в Company of Heroes — примерно 35%. Если источник не ошибается, то у Radeon HD3870 нет ни малейших шансов выиграть борьбу за рынок, так как его стоимость выше, чем у решения NVIDIA ($199-259), а производительность ниже. Впрочем, нельзя исключать, что все дело в сырых драйверах. Напомним, не так давно вышедший Catalyst 7.10 дал заметную прибавку ускорителям серии Radeon HD2000.

Источник: *iXBT*

320 Гб в 2.5 дюймах

Отвечая на шаг компании Toshiba, представившей 2.5-дюймовые накопители на жестких магнитных дисках для ноутбуков, компания **Western Digital** (WD) объявила о начале поставок винчестеров **WD Scorpio** объемом 320 Гб. Устройства, оснащенные интерфейсом SATA, выполнены в 2.5-дюймовом форм-факторе и предназначены для использования в мобильных компьютерах и портативных накопителях. По словам производителя, винчестеры Scorpio являются наиболее емкими в своей категории. Кроме того, устройства, толщина которых не превышает 9.5 мм, характеризуются очень малым уровнем шума и энергопотребления. Скорость вращения шпинделя накопителя WD Scorpio составляет 5400 об/мин. Некоторые технологии, примененные в WD Scorpio:

- ✓ *WhisperDrive* — применение специальных алгоритмов перемещения головки позволило сделать накопитель одним из самых тихих 2.5-дюймовых винчестеров на рынке;
- ✓ Технология *ShockGuard* защищает информацию на жестком диске от повреждения и потери в случае падения устройства;
- ✓ Технология *IntelliSeek* — еще одна особенность WD Scorpio, заключающаяся в расчете оптимальных параметров перемещений головки при поиске данных, что позволило снизить энергопотребление, шум и вибрацию.

Источник: *iXBT*

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

Зарядное устройство 21-го века

Участники проекта **OLPC (One Laptop Per Child)** по разработке недорогих ноутбуков XO для развивающихся стран намерены создать специальное зарядное устройство, способное генерировать электричество за счет использования тяговой силы крупного рогатого скота. Так называемый «суперзарядник» (supercharger) сможет восполнять запасы энергии сразу пятнадцати аккумуляторов XO. Конструкция зарядного устройства предполагает наличие системы шкивов, ремней и генератора. Приводить устройство в действие, по задумке разработчиков, будут коровы или прочий крупный скот, являющийся неотъемлемой частью деревень развивающихся стран. На текущий момент участникам проекта OLPC удалось создать прототип зарядника. Выпуск генераторов запланирован на следующий год. Между тем, правительство Уругвая сделало официальный заказ на покупку 100 тысяч экземпляров XO. Еще 300 тысяч портативных компьютеров могут быть приобретены к 2009 году. В текущей модификации XO комплектуются процессором AMD Geode LX-700 с тактовой частотой 433 МГц, 128 Мб оперативной памяти, 512 Мб флэш-памяти (вместо винчестера), контроллером Wi-Fi и 7.5-дюймовым дисплеем с разрешением 1200×900 пикселей. В качестве программной платформы используется Linux, однако в перспективе на ноутбуки, возможно, будет предустанавливаться специально адаптированная версия операционной системы Microsoft Windows XP.

Источник: *Компьюлента*

Адреса источников:

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

Мобильные новости

Телефон Adidas

Вслед за Porsche, Hammer, Levi Strauss, Armani и другими всемирно известными брэндами тенденцию выпускать мобильные телефоны

под своей торговой маркой поддержала и компания **Adidas**. Созданный для Adidas компанией Samsung телефон F110 (или Adidas Sport) особой «спортивностью» дизайна не отличается. С виду это



довольно обычный телефон в форм-факторе слайдера (на компанию Adidas указывает только логотип на передней панели) с двухдюймовым QVGA-экраном. Спортивная направленность телефона раскрывается в его функциональности. Кроме 2-мегапиксельной камеры, FM-радиоприемника и MP3-плеера телефон оснащен специфическими «спортивными» возможностями, среди которых монитор сердцебиения, шагомер и другие функции, которые по достоинству оценят спортсмены.

Источник: *Ладошки*

На телефон надели Skype

Британский мобильный оператор **«3»** представил **Skypephone**, новое устройство, созданное для более комфортного использования приложения Skype VOIP (voice over Internet Protocol). Компания Huchison 3G, существующая под брэндом «3» в Великобритании, предлагает пользователям Skype возможность совершать бесплатные звонки посредством мобильного 3G-телефона, который поступит в продажу в Британии уже в пятницу. Skypephone будет выпущен к концу этого года в Австралии, Дании, Гонконге, Италии, Ирландии, Макао и Швеции. Некоторые мобильные телефоны уже поддерживают Skype, но основанная на трафике плата за связь, как правило, делает сервис дорогим. Skype рекомендует использовать свое мобильное приложение в рамках безлимитных планов передачи данных Huchison 3 или через Wi-Fi. Huchison 3 не берет плату за звонки Skype внутри сети, хотя и ограничивает сервис приблизительно до 4 000 минут в месяц. По превышении установленного предела Huchison 3 будет подавлять исходящие звонки Skype, но пропускать входящие. Если пользователь находится вне сети Huchison 3, применяются условия оплаты по роумингу, который может оказаться дорогостоящим, несмотря на снижение расценок операторов после предупреждений Европейской Комиссии ранее в этом году. Skypephone в США работать не будет. Skypephone от Huchison 3 позволяет совершать бесплатные звонки между зарегистрированными пользователями Skype, однако сервис SkypeOut, позволяющий звонить с компьютера на обычные телефонные номера с использованием Skype, недоступен. Звонки на обычные номера расцениваются по стандартным тарифам Huchison 3. Устройство форм-фактора «candy bar» (т.е. моноблок), белой и черной расцветки, было разработано компаниями Huchison 3 и Qualcomm. Телефон имеет 2-мегапиксельную камеру, плеер MPHuchison 3, связь Bluetooth, 16 Мб встроенной памяти, которую можно дополнить до 1 Гб внешней картой памяти Micro SD. В Великобритании для prepaid-потребителей стоимость устройства составляет 49.99 фунтов стерлингов (102 доллара США). Телефон бесплатен для тех, кто заключил контракт с Huchison 3, стартовая цена которого — 12 фунтов стерлингов в месяц.

Источник: *Мобильный Контент*

Хэллоуин от Apple

Популярность **Apple iPhone** очень велика, этот смартфон нравится многим людям, а для некоторых является просто предметом вожделения, что приводит к тому, что некоторые люди просто перегибают палку в своем фанатизме. Вспомните недавний большой костюмированный праздник Halloween, который по-нашему звучит как День Всех Святых. Традиционно люди переодевались в костюмы монстров и ходили по домам с вопросом «Кошелек или жизнь?», выпрашивая таким образом себе сладости. Самые ярые фанаты iPhone решили продемонстрировать свою приязнь к этому телефону и пренебречь вековыми традициями. Специально для них продается костюм, который представля-



ет собой увеличенную копию iPhone. Такой костюм явно неуместен на этом празднике и скорее должен восприниматься как издевка над вековыми традициями. С каким вопросом эти фанаты ходят по домам местных жителей, сказать сложно, но хочется добавить, что как бы вы ни фанатели от современных устройств, не допускайте, чтобы вещи брали над вами верх.

Источник: *Мабила*

Специально для SMSоманов

Американская телекоммуникационная компания **AT&T** начала продажи необычного мобильного телефона **Pantech duo**. Представленный аппарат выполнен в корпусе оригинальной конструкции. Под сдвигающейся лицевой панелью спрятана не только стандартная буквенно-цифровая клавиатура, но и вторая клавиатура с раскладкой QWERTY. Это существенно упрощает набор коротких сообщений и работу с электронной почтой. Мобиль-



ник Pantech duo построен на основе операционной системы Microsoft Windows Mobile 6 и рассчитан на использование в сетях UMTS/HSDPA. Дисплей имеет разрешение 240×320 пикселей, кроме того, разработчики предусмотрели интегрированную камеру с 1.3-мегапиксельной матрицей. Размеры устройства составляют 102×50×21 мм. Ожидается, что новинка заинтересует как молодых людей, увлекающихся обменом SMS, так и бизнес-пользователей. Компания AT&T предлагает телефон Pantech duo своим клиентам за 200 долларов США при условии заключения договора на обслуживание сроком на два года. Вместе с тем, как сообщает Reuters, оператор **T-Mobile** начинает продажи коммуникатора **Shadow**, производящегося компанией **HTC**. Смартфон Shadow работает под управлением операционной системы Windows Mobile 6 и поддерживает мобильные сети GSM/EDGE 850/900/1800/1900 МГц. Устройство оборудовано 2.6-дюймовым дисплеем с разрешением 240×320 точек, контроллерами беспроводной связи Wi-Fi и Bluetooth и слотом microSD. Кроме того, следует упомянуть QWERTY-клавиатуру и пользовательский интерфейс с усовершенствованной системой управления. Продаваться коммуникатор будет за 150 долларов США.

Источник: *Компьюлента*

Адреса источников:

www.procontent.ru
www.compulenta.ru
http://media.mabila.ua
www.ladoshki.com

ПОДПИСКА - 2008



КАРТА СТРАНЫ ФАНТАСТИКИ

Подписной индекс 08219

Стоимость подписки:

1 месяц - 5,88 грн
12 месяцев - 70,56 грн

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.

Лучший фантастический журнал Европы 2004

реальность фантастики

The Maks

grand theft auto IV

Разработчик: Rockstar Games
Жанр: GTA
Дата выхода: на приставках — первый квартал 2008-го, а на ПК еще неизвестно.

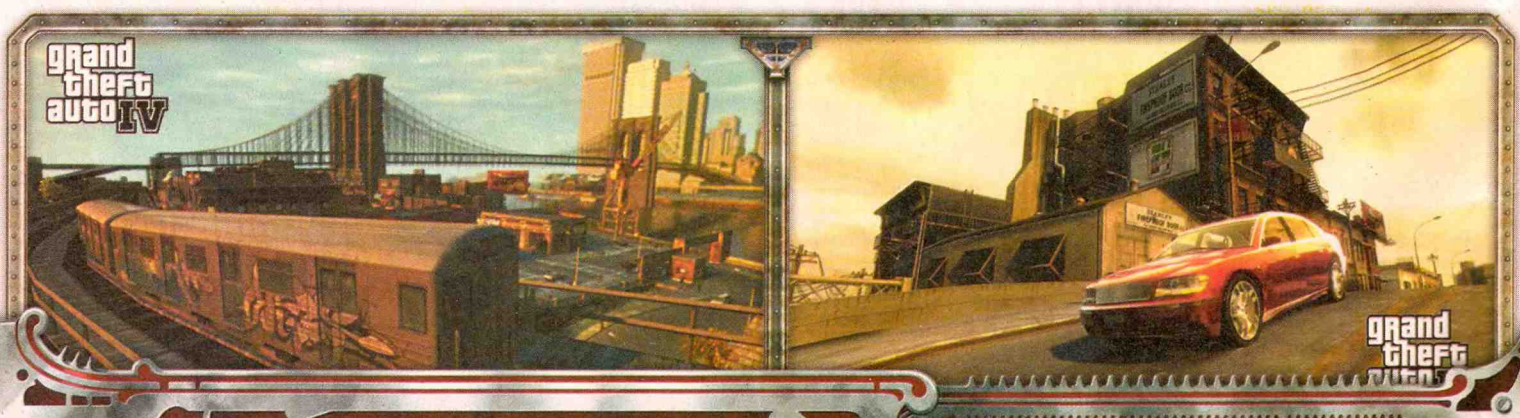
Дорогие камрады, вопреки обычной направленности МиКа, я опять решил почтить ваше внимание консольщиной. Точнее, пока еще консольщиной! Мы-то с вами знаем: что-что, а уж новая часть великого и непревзойденного «Автоугонщика» надолго «вне» ПК точно не задержится! В данный момент проект разрабатывается исключительно под приставки нового поколения (Play Station 3 и Xbox 360), но рано или поздно все-таки будет портирован. По крайней мере, я на это очень надеюсь. Хотя, думаю, вы тоже...

Ибо вряд ли в наше время можно представить себе продвинутого геймера, который бы никогда не слышал о GTA. Сказать, что эта серия достигла популярности — значит, ничего не сказать! Сотни тысяч людей по всему миру проводили бессонные ночи перед компьютерами, примеряя на себя облик обыкновенного уличного преступника. Как ни странно, подобный сеттинг оказался весьма и весьма привлекательным, поэтому вот уже который год разработчики зарабатывают на франчайзе огромные деньги. Конечно же, каждая часть становится все лучше и лучше, правда, после выхода San Andreas`а ситуация слегка переменилась. Да, игра была отличной — спору нет. Но сколько бы мелких фич и возможностей девелоперы не добавляли, а нам, простым смертным, продукт уже начал немного приедаться. Срочно нужно было что-то менять и серьезно усовершенствовать, иначе пресытившиеся потребители могут устать от вторичности и однообразия. В общем, нужно было представить «старого друга» в новой обертке и с новым «вкусом», так сказать, но не лишенным своего обычного «аромата»...

Веселые парни из Rockstar, судя по всему, пришли к аналогичным выводам, поэтому на сей раз нас ждет действительно GTA 4 (в предыдущих двух играх не было заветной циферки после названия). Первое из того, на что следует обратить внимание, это замена (наконец-то!) движка — старенький RenderWare честно отслужил свое, порадовав напоследок отличной реализацией погодных эффектов в San Andreas`е. Канула в лету мультяшность и показная «несерьезность» картинки — теперь нас ждет намного более современное и хорошо детализированное визуальное сопровождение проекта. Правда, я все равно не очень понимаю восторженные крики некоторых людей, ибо никакими особыми красотами графика пока не блещет. Хотя, делая оглядку на весьма немаленький размер игрового пространства, можно сказать, что разработчики очень неплохо поработали. Обилие мелких деталей и панорамные виды радуют глаз, а огромные небоскребы Либерти Сити придают окружению свой неповторимый шарм. Пешеходы на улицах уже выглядят намного более пристойно, их одежка стала четче и разнообразней. Автомобили и вовсе стали похожими на настоящие транспортные средства, а не на машинки из мультиков. Лишь небо как было страшненьким, так и осталось.

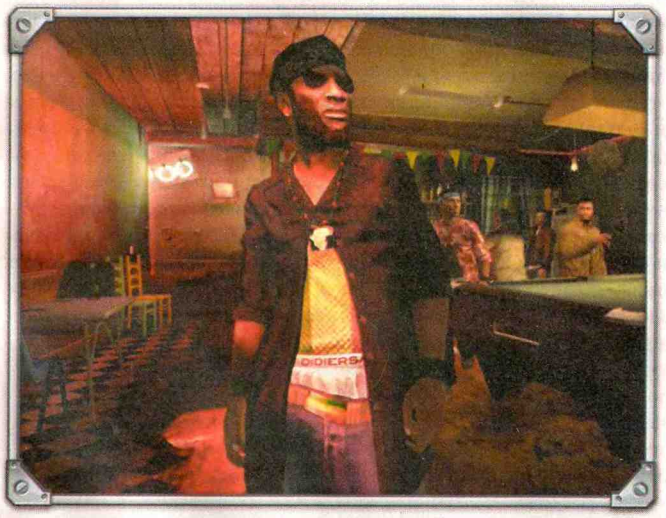
Как вы уже наверняка поняли, действие продолжения сериала будет разворачиваться на просторах виртуального образа Нью-Йорка. Многие места и достопримечательности очень похожи на реальные прототипы, хотя девелоперы вовсе не ставят своей целью точное их копирование. Они, наоборот, стараются слегка изменить все вплоть до названий, сделать комичней и интересней. Кстати, сельских местностей вокруг мегаполиса в наше распоряжение не предоставят. Жаль, после предыдущей части я уже не могу представить GTA без кантри-сайдов и маленьких лесных деревушек. Но зато разработчики смогут уделить намного больше внимания самому городу и его проработке, что тоже немаловажно. Самолеты, к сожалению, также пришлось убрать из-за недостатка летного пространства — хотя, думаю, нам и вертолетов вполне хватит. Но, опять же, прошу отметить, Либерти Сити сам по себе огромен, поэтому особого уменьшения площади игрового мира мы не заметим.

Ну и какой же новый «Автоугонщик» обойдется без харизматичного главного героя? Встречайте — Нико Белич, эмигрант из неназванной восточно-европейской страны. В сети ходят слухи о том, что он на самом деле русский, хотя официально эта информация так и не была подтверждена. В общем, рожа бандитская до невозможности, да и характерный акцент присутствует. Спортивная курточка тоже. Как же иначе можно описать «нехорошего человека» из Славяностана? :) Завязка игры основывается на том, что наш персонаж прилетает в Америку к своему другу Роману, который ему понарассказывал небылиц о прекрасной жизни в стране Макдональдсов. К несчастью, все оказалось вовсе не так привлекательно, как Нико думал. Роман погряз в долгах и проблемах, а разгребать сей бардак кому придется? Правильно, нам с вами в об-



разе еще одного человека, у которого нелады с законом. Короче, стандартная, хоть и достаточно интересная завязка в стиле GTA. Насчет сюжетной линии волноваться, думаю, не стоит — Rockstar умеет из примитивных гангстерских разборок создавать захватывающие истории. Кстати, вроде бы, намечается еще и некоторая нелинейность прохождения, в отличие от предыдущих игр серии, а это не может не радовать.

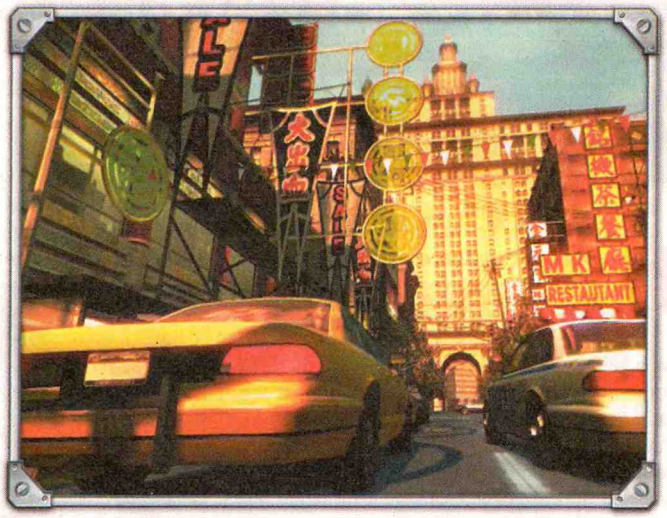
Отношения с неписями тоже претерпели кардинальные изменения. Раньше их не было в принципе, а сейчас нам предлагается самим выбирать, с какими персонажами мы хотим больше общаться, с какими вообще желаем без нужды не встречаться и так далее. Хорошая задумка, но главное, чтоб ее удачно реализовали в таком специфическом сеттинге. Характеры героев, как и всегда, тоже сильно различаются. Интерактивность игрового мира серьезно возросла по сравнению с предыдущими частями, и я надеюсь, он наконец-то станет живее. Искусственный интеллект обещали сильно доработать, чтобы больше не было различных нелепостей в поведении жителей, которые встречались в GTA 3. Текущее время суток тоже будет заметно влиять на городскую жизнь — количество пешеходов и машин на улицах уменьшится. Кстати, днем в определенных районах мегаполиса мы можем и в пробку попасть. В тех же местах, судя по скриншотам, наблюдаются большие столпотво-



рения народу, прямо как в Голливудских фильмах, когда показывают бизнес-центры в часы пик. Анимация движений весьма похорошела, теперь ее намного больше, а главное — все стало натуральней. Хотя определенная GTAшная «неряшливость» все равно присутствует. Но кому она мешает?

А сейчас мы подходим к самому главному и, как на мой взгляд, самому неоднозначному обновлению. Разработчики задумали сделать GTA 4 намного реалистичнее предыдущих «Автоугонщиков». С одной стороны, это кажется весьма правильным решением, которое поможет искоренить «вторичность» из серии. Но с другой... все ведь привыкли к безбашенной аркадности происходящего на экране. В данном случае лучше сильно не усердствовать, а то нарушится сама фабула игры. Не знаю, возможно, я просто принял близко к сердцу некоторые мелкие заявления разработчиков и сделал из мухи слона, но факт есть факт — некоторые игровые моменты станут намного более реалистичными. Например, угнать машину теперь не так уж просто, как раньше. Нужно подкрасться к водителю, а то и в проводах покопаться, чтобы включить зажигание. В общем, надеюсь, девелоперы не слишком усложнят процесс.

А в остальном же вся доступная на данный момент информация о проекте — это многочисленные намеки и рассказы о мелких фичах. Если позволите, я не стану скатываться до банального перечисления заявленных вкусностей, ибо уж очень немаленькое их количество скопилось за время разработки во всяких интервью и новостях — я упомяну лишь самые интересные. Во-первых, мобильный телефон главного героя теперь выполняет несколько важных функций. Вы сами можете позвонить кому-то из персонажей, если захотите, или же вызвать такси. Также девайс принимает сообщения, а встроенная камера используется для снятия скриншотов. От-



ныне пожарные лестницы приделаны к зданиям не только для галочки — Нико вполне способен по ним лазить (и в окна заглядывать). А еще имеется возможность красться вдоль стен и стрелять из-за угла — боевая система, судя по всему, опять поменялась. Кстати, привычных магазинов вооружения в игре не будет — их роль теперь исполняет один из неписей, который снабжает нас пушками. А вот сильно изменить внешность протагониста, как в San Andreas`e, теперь нельзя. Жаль, сделали б из гопника человека. Хотя девелоперы аргументируют решение отказаться от этой фичи намерением довести до идеала прорисовку и детализацию. Ладно, посмотрим, хорошо ли у них это получится.

Знаете, Rockstar столкнулись с определенными трудностями при разработке продукта сразу для двух сильно различающихся между собой игровых платформ. Так им, консольщикам, и надо! А мы все равно будем ждать новой части «Великого Автоугонщика» на ПК,



ибо иначе и быть не может. Ведь GTA 4 — потенциальный хит, который просто не сможет чем-то особо разочаровать нашего брата геймера. Хотя бы в силу профессионализма девелоперов, которые хорошо знают свое дело.

З.Ы. А еще ходили слухи, что известная наша исполнительница Руслана Лыжичко озвучивала какого-то персонажа. Да и по одной из игровых радиостанций вроде бы крутят ее песни. Проверим...

Geralt[NBF]

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

PROLOGUE

Разработчик: GSC Game World
Издатель: GSC World Publishing
Дата выхода: первый квартал 2008

Р.а.б.о.т.а. над ошибками

Когда после долгих лет разработок **S.T.A.L.K.E.R.** наконец-то вышел, наша игровая общественность раскололась на два лагеря. Одни с пеной у рта доказывали, что это best-game-ever, и надолго уходили из реального мира в виртуальный. Тем более, что он был так похож на настоящий: вместо абстрактного фэнтезийного мира — родная Украина. Представители другой стороны точно с такой же пеной пытались доказать обратное — никакой, мол, симуляцией жизни и не пахнет, никакие животные не охотятся, никаких огромных открытых пространств. Что-что, оружие? Видели мы ваше оружие,



стреляет непонятно как. А, артефакты? Это вы о тех бесполезных штуках, на поиск которых даже время не хочется тратить? Графика? Графика да, неплоха, но опоздала на год-другой, да и оптимизация, увы, далеко не фонтан. Экономическая система? Это та, которая не работает?

И одни и другие были по-своему правы. Однако бесспорным остается одно: S.T.A.L.K.E.R. — одна из лучших игр, созданных на территории бывшего СССР. Само собой разумеется, без продолжения обойтись никак нельзя — армия фанов просто не поймет. Так что, не откладывая дело в долгий ящик, разработчики заявили о создании сразу двух проектов в мире S.T.A.L.K.E.R. И если о сиквеле пока что практически ничего не известно, то полноценный приквел уже не за горами.

За год до событий *Shadow of Chernobyl* группа сталкеров смогла совершить невозможное — пробраться в самый центр Зоны, в Чернобыльскую АЭС. Сразу после этого события приняли угрожающий оборот: катаклизмы, потрясшие Зону, привели к изменению ландшафта, а аномальная активность поднялась до невиданного доселе уровня. В условиях тотальной неразберихи люди начали заниматься тем, что у них лучше всего получается в подобных ситуациях — переделом имущества и распределением сфер влияния. Вполне естественно, что именно наш герой как раз и является тем самым человеком, который расставит все на свои места в войнах сталкерских фракций. Последние, к слову, являются ключевой фишкой игры. Картинка вырисовывается довольно интересная, поскольку мы на самом деле сможем перехватывать контроль над территориями, принадлежащими другим группировкам, захватив все ключевые объекты на уровне. Когда же неприятель лишится своих земель, обязательно нужно будет заглянуть на его основную базу, дабы окончательно ликвидировать угрозу с его стороны. Да-да, вы не ослышались, группировки действительно можно уничтожать (судя по всему, не окончательно, иначе откуда бы им взяться потом в Shadow of Chernobyl), ситуация с появляющимся из ниоткуда подкреплением при штурме базы противника больше не повторится. Влиятельность той или иной фракции определяется количеством научных, ресурсных и территориальных точек, находящихся в ее распоряжении. И если с двумя последними особых вопросов не возникает — территория и «месторождения артефактов», то с первой пока что не все ясно. В двух словах: количество научных точек отвечает за качество экипировки присоединяющихся к вашей фракции сталкеров и наличие hi-end апгрейдов, о которых мы поговорим несколько позже. Есть еще один важный нюанс, касающейся этих самых сталкерских войн. С одной стороны, разработчики заявляют, что мы вольны сами выбирать, какая именно фракция выйдет из них победителем, с другой — войны происходят и без непосредственного участия игрока, контролируются они системой глобальной симуляции жизни. И вот этот последний факт меня очень и очень смущает. Нет, нам, конечно, обещают и более продвинутого «Исскуственного Идиота», умеющего грамотно бросать гранаты и обходить препятствия, и вообще сотворить из ро-



ботообразных NPC оригинальной игры что-то более складное, но ведь мы с вами давно научились не придавать подобным обещаниям особого внимания, правда?

Что-то мы все о войне да о войне, а ведь в S.T.A.L.K.E.R. «постреялки» — это не самое главное. Зона теперь тоже другая. Это касается не только новых локаций, которые обязательно появятся, —

заявлены такие уровни, как Рыжий Лес, потерянный город Лиманск и таинственные подземелья Припяти. Соотношение новых локаций к старым обещают сделать примерно 50/50, при этом площадь игрового мира должна увеличиться чуть ли не вдвое. Звучит многообещающе, не так ли? Правда, при этом транспортные средства в



игру так и не включат, хотя технически реализовать это можно (любительские моды тому пример). Езда на технике, по словам разработчиков, не увязывается с концепцией сталкеровского геймплея. Зато в игре появится свой аналог fast travel — некие персонажи будут знать короткие тропы и обходные пути, позволяющие быстрее и безопаснее добраться в нужное место.

Мы уже говорили, что, за исключением некоторых особо мощных артфеактов, в оригинальной игре поиск этих предметов был занятием практически бессмысленным — бонусы в основном были



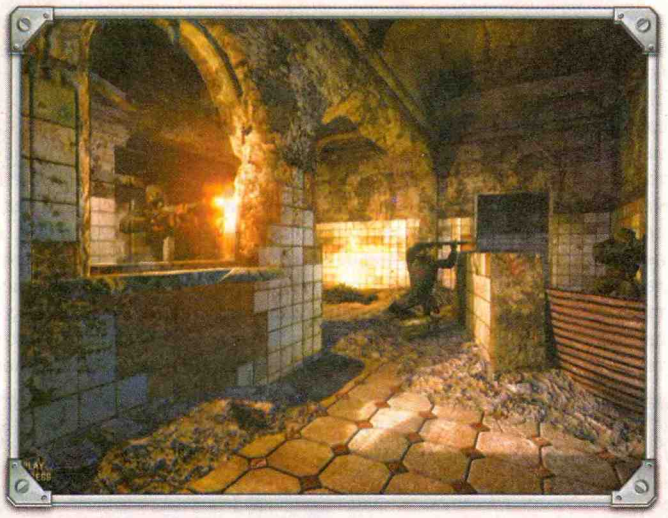
слабые, продавать их тоже особого смысла не было, потому как деньги ближе к середине игры превращались в бесполезные бумажки. В приквеле ситуацию грозят основательно поменять. Артефакты теперь будут гораздо более ценным хабаром, чем раньше. Если в Shadow of Chernobyl аномалии были разбросаны практически везде, то в **Clear Sky** встречаться они будут в основном в так называемых артефактых полях. Эти самые артефактные поля — аномалия на аномалии, большая часть из которых обнаруживается только детектором, зато награда исследователя такого поля ждет воистину королевская. Само собой разумеется, каждая из представленных в игре группировок желает контролировать как можно больше таких полей.

Экономическая составляющая подвергнется серьезнейшим изменениям, деньги можно и нужно будет тратить не только на оружие и броню (все равно самые серьезные экземпляры попадаются за пределами поселений), но и на починку и всевозможные улучшения собственной экипировки. Это, кстати, еще один из аргументов в пользу присоединения к одной из противоборствующих фракций — улучшения проводят техники, состоящие в сталкерских группировках, но для того, чтобы получить что-то стоящее и по сходной цене, с группировкой этой нужно состоять в более чем хороших отношениях. Насколько известно, на данном этапе для обычного оружия и брони будут доступны только базовые модификации, уникальным же экземплярам доступен бо-



лее широкий спектр улучшений. Кроме этого заявлена также необходимость пристрелки оружия для достижения наибольшей эффективности. Естественно, в игру добавится несколько видов нового оружия, однако серьезного пополнения арсенала ожидать не стоит. Еще нас с вами ждет доработанный PDA, делающий путешествия по зоне более удобными.

Что же касается главного героя, то им станет отнюдь не Стрелок, как могло показаться сначала. Последнего, впрочем, тоже не забыли — ведь именно с ним нас сведет судьба в последней, более линейной части Clear Sky. За здоровье Стрелка, впрочем, мы не очень беспокоимся, бегал же он живой и бодрый в ориги-



нальной игре... Единственной тайной является состояние здоровья самого героя Clear Sky после окончания финальной битвы со Стрелком.

Вот и все основные новости по этому проекту на данный момент. Как вы могли заметить, все обещания разработчиков сводятся к «исправим, сделаем лучше, дополним». Так что, если все пойдет по плану, то в первом квартале 2008-го нас с вами ожидает S.T.A.L.K.E.R. the way it`s meant to be done.

Yaroslavos

Postal III

Непонятное существо этот homo sapiens. С одной стороны, человеческое общение полно разнообразных табу: ну не любят люди вспоминать о физиологических процессах и нуждах своего организма, не любят также говорить о смерти и насилии.

С другой стороны, практически каждый индивид к этим самым табуированным темам испытывает патологический интерес, на чем умные дяди и выезжают. Запретное — это очень и очень товар. Посмотрите вокруг — вот тот же Чак Паланик с его незабвенным «Бойцовским Клубом». Старая как мир история о человеке, ненавидящем сложившиеся устои, однако, стоило приправить ее всяческими пикантными подробностями и описанием древней забавы работников американского ресторанного бизнеса — и вуаля! Книга признана бестселлером, ее экранизация становится культовой, сам автор приобретает мировую известность.

В том широком спектре тем, которые касаются насилия и смерти, отдельное место занимают маньяки. Есть много людей, страдающих психическими расстройствами в той или иной форме, и далеко не по каждому человеку можно сразу заключить, что у него не все в порядке с головой. Это может оказаться ваш сосед по лестничной площадке, ваш одноклассник, подчиненный, близкий друг, вы сами... Стоит подвергнуть этого человека достаточно интенсивному стрессу, поставить в трудные условия — и где-то в недрах его сознания загорится искра, которая может стать началом большого пожара.

Смотрели фильм «Falling Down» с Майклом Дугласом в главной роли? В нем рассказывается про обычного американского инженера. Он развелся с женой и суд запретил ему встречаться с дочерью. А тут его еще увольняют из компании, в которой он проработал много лет. И вот он стоит в одной из знаменитых нью-йоркских пробок, час пик, невыносимая жара. А этот день — день рождения его родной дочери. И тут в мозгу у него возникает искра. Все эти неприятности, которые он сносил по отдельности, составили критическую массу. В нашем понимании простой американский инженер просто-напросто сошел с ума. Он едет через весь город, попутно творя разрушения — разносит магазинчик, которым владеет жадноватый кореец, угрожает пистолетом продавцу фаст-фуда, учиняет разборку над продавцом в магазине оружия. Естественно, хорошо закончиться весь этот беспредел не может по определению. А ведь подобное случается, и нередко — кто-то, доведенный до отчаяния, хватается за пистолет/винтовку/автомат, и на следующее утро мы читаем в газетах об очередном маньяке, учинившем массовую бойню. Средства массовой информации еще некоторое время обмусоливают эту тему со всех сторон — обнаруживают, что маньяк имел трудное детство, слушал какую-то сатанинскую хеви-метал группу или играл в какую-то особенно жестокую компьютерную игру, и на этом успокаиваются. Общество боится подобных случаев, очень боится. Серый, ничем не примечательный обыватель, клетка в организме вдруг превращается в смертельно опасного микроба. А понять, что толкнуло его на подобные действия, что зажгло ту самую искру — практически невозможно.

Успех знаменитого FPS *Postal 2* от немецкой компании **Running with Scissors** лежит именно здесь. Игра давала игроку возможность на время перевоплотиться в этого самого маньяка. Давала возможность учинить кровавую бойню без всякой видимой на то причины. При этом, конечно, были попытки прикрыть сущность — мол, «Смысл игры в стебе! Мы лишь издеваемся над устоями и стереотипами общества». Сам Винс Дези (Vince Desi), глава RWS и отец серии, неоднократно подчеркивал, что «Постал» вполне реально пройти, не делая ни единого выстрела. «Насилие ради насилия? Да вы что, мы выше этого!»

Но мы-то, конечно, на это не велись, мы отлично понимали: «Постал» — это в высшей мере больная игра. To go postal — это английское идиоматическое выражение имеет приблизительное значение «сойти с ума». Оно появилось после участившихся случаев психозов среди почтальонов. В частности, один из них расстрелял своего бывшего шефа с невестой и еще двоих коллег.

Юмор — прикрытие, на самом деле игра сделана для удовлетворения той нерациональной, маниакальной частички, что сидит в каждом из нас. Вот делаются там всякие шутеры, где необходимо спасать мир; стратегии, где нужно строить мощные державы. Все они делаются с каким-то расчетом — вот, нашу игру купит вот такой гражданин... и, может быть, еще вон тот. Все подобные игры направлены на созидание.

А «Постал» — это болезнь, безумие. Насилие ради насилия. Чистое разрушение. Что может быть отвратительнее? Что может быть привлекательнее? Ведь если посмотреть на Postal 2 в отрыве от его главного преимущества — насилия и жестокости, то что останется? Как шутер игра получилась никакой. Разработчики умудрились испоганить движок *Unreal 2* — картинка поистине отвратная, модели персонажей пестрят углами, текстуры уродливые. При этом игра безбожно тормозит, а знаменитые загрузки между уровнями длинной по пять-шесть минут...

Вот почему, например, первая часть «Постала» — такая симпатичная и все такая же больная аркада — прошла незамеченной? Да потому что как игра она из себя не представлял ничего нового. Ну, аркада. Сколько их, этих аркад?

А вот вокруг готовящегося к выходу сиквела развернули массированную рекламную кампанию — неполиткорректность, на-



силие и черный юмор заявлялись как определяющие черты будущей игры. Ставка была сделана, и RWS выиграли. В «Постал 2» играли, им восхищались. Знаменитая фраза «Игры несут зло! Они сводят нас с ума!» стала культовой. Разработчики сделали ход конем, создав игру, единственным преимуществом которой было зло — насилие, смерть, суицид, унижение. Лопата, которой «на ура» отрубались головы; кошки, которые надевались на ствол винтовки вместо глушителя; враги-извращенцы, затянутые в латекс; изничтожение национальных меньшинств; возможность совершить суицид, в конце концов. В игре не было рамок. Вообще. Никаких.

«Запрещена в десяти странах», — гордо гласила рекламная надпись на сайте игры. Однако ход конем работает только один раз. Об этом говорят провалы вышедших чуть позже двух аддонов: мультиплеерного *Postal 2: Share The Pain* и добавляющего к оригинальной истории еще два дня из жизни конченого отморозка *Postal 2: Apocalypse Weekend*. Никакие игры. Даже насилие в них было вторичным. А еще был какой-то в высшей мере странный российский лицензированный мод «Штопор ЖЖЕТ!», где название говорит само за себя.

Пора бы уже подумать о работе над ошибками. Или передавать эстафету кому-то более расторопному. Rockstar Games, например, со своим скандальным Manhunt оказались куда интереснее в плане раскрытия психологии серийного убийцы.

Наповал убил анонс экранизации «Постала». Как вы думали, кого RWS выбрали режиссером? Уве (Уе) Болла. Да, того самого Уве Болла, который избил четырех своих критиков, того самого Уве Болла, которого грозятся убить несколько тысяч фанатов экранизированных им игр, Уве Болла, чьим именем уже пугают детей, Уве Болла, самого неоднозначного кинорежиссера столетия. Винс Дизи с гордостью рассказал, что побывал на съемках, и ему понравилось. Снимался он в роли огромного мужского полового органа.

Это, конечно, можно было бы списать на протест против общества, черный юмор, стеб над святынями. Но ведь это теперь уже даже не насилие ради насилия. Это просто безвкусица. Второй «Постал» пестрил маразматическими шутками, которые не столько смешили игрока, сколько давали мироощущение психопата. Есть граница тупизны, даже у жопно-сортирных шуток. Чем ближе к грани, тем смешней, но когда она перейдена, становится не весело, а грустно.

Представьте мое удивление, когда в сеть поступила информация о третьей части «Постала». **Postal 3: Catharsis** будет разрабатываться для Xbox 360 и PC и выйдет в середине-конце 2008-го года. Однако главной сенсацией является то, что RWS на этот раз будет заниматься только сценарием и некоторыми мультиплеерными картами, основную часть будут создавать наши северные соседи. Конкретно — компания **«Акелла»**. Шок? Шок. Видимо, впечатлились RWS этим самым русским «Штопором».

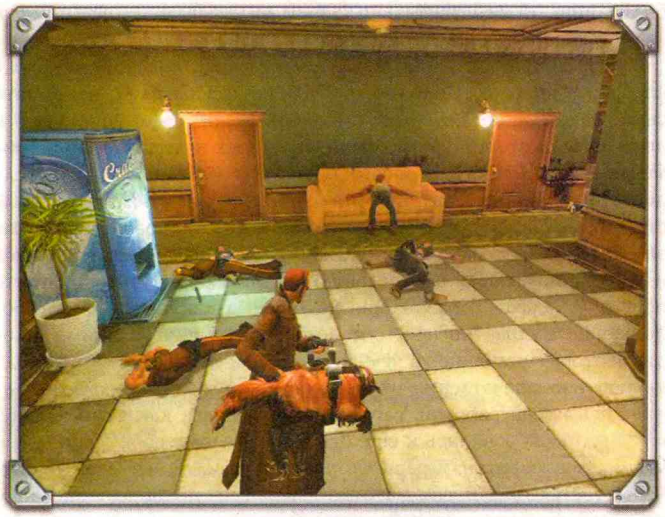
Движком третьей части сериала станет Valve`овский *Source*, который ранне использовался для создания таких гигантов, как Half-Life 2 и Dark Messiah of Might and Magic. Сотрудничество с Valve также может означать, что Postal 3 будет продаваться через онлайновую систему Steam.

В сети уже доступны несколько скриншотов и роликов. В Postal 3 будет использоваться вид от третьего лица (правда, никто не мешает переключиться на более привычный вид от первого). Графика выглядит намного симпатичнее, чем в предыдущих частях, хотя модельки персонажей отдают мультяшностью. Одним из основных нововведений станет транспорт — правда, разработчики во весь голос заявляют, что это ни в коем случае не будут «банальные» машины и мотоциклы.

Как всегда ожидаются огромные порции цинизма и черного юмора. В частности, обещается развитие идеи с домашними животными (кстати, единственный «циничный» элемент игры, который меня коробил), использующимися вместо глушителя, — теперь кошек можно будет заряжать в базуку.

В кои-то веки обещают связный сценарий. Как известно, в Postal 2: Apocalypse Weekend Чувак активировал атомную бомбу и смотался из Paradise City, прихватив с собой только своего любимого пса Кроччи. По сюжету он отправился в другой штат и принял участие в президентской кампании. Разработчики обещают разные варианты развития событий игры — ее можно будет закончить полным маньяком (а разве Чувак им не был?), экологическим террористом или даже Президентом Соединенных Штатов Америки. Винс Дези упоминал о десятках обучающих мини-игр. В частности, известно, что Чуваку будет дана возможность тренировать своего пса Кроччи и превратить его в бешеное отродье, достойное своего хозяина, или во вполне респектабельную домашнюю зверушку. Вообще девелоперы заявляют, что теперь будут поощрять мирные способы решения проблем. От некоторых решений будет зависеть концовка игры.

Разработчики обещают огромный мир и возросшую во многие разы интерактивность окружающей среды. В частности, в ролике показано, как Чувак спускает стоящей на обочине машине колеса и разбивает стекло. По сравнению с прошлыми частями — прогресс. В кои-то веки нам обещают сделать серию обучающих миссий.



Ну, и уже ставшее легендой оригинальное оружие. В одном из интервью девелоперы рассказали, что развили идею обычной бензопилы, однако подробности открывать отказались — следите, мол, за анонсами. В одном из вышедших позже роликов видно, как Чувак в качестве оружия использует какое-то бешеное животное, рвущее врагов в клочья.

Не обойдется в игре и без приглашенных знаменитостей — Гэри Колман (Gary Coleman) вернется в каком-то оригинальном обличии; разработчики, правда, не уточняют, в каком именно.

* * *

Ждать? Если вы обеспокоены за свое психическое здоровье — не стоит. Ну, а если у вас психического здоровья нет, то, я думаю, вы купите эту игру и без моего совета.

Наобещали, конечно, много. Остается надеяться, что «Акелла», несмотря на то количество трэша, что она выпускает в последнее время, серьезно отнесется к своему выходу на мировой рынок и не оплошает с технической частью, а Running with Scissors, не обремененные такими прозаическими вещами, как написание программного кода и постройка уровней, выдадут на гора внятный сценарий с меньшим количеством бреда, чем во втором «Постале». Движок Source сильно испоганить сложно, игру делает уже немного другая компания, но контент остается за RWS, мультиплеер будет (хотя о кооперативе еще неизвестно)... В общем, надежда у пациента есть.

Вирджин КЕМПЕР

HALF-LIFE 2 EPISODE TWO

Разработчик: Valve Software
Издатель: Valve Software
Издатель на территории Украины: Бука
Жанр игры: FPS
Системные требования: P 4-1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Half Life Episode 2: Атака клонов

Все-таки система так называемых «эпизодов» до ужаса удобная штука, если смотреть на нее со стороны геймдевелопинга. Нагрузка значительно меньше, работа проще, а главное, каждые год-полтора можно без проблем пополнять банковский счет свеженькой прибылью из кассовых сборов очередного готового эпизода. Да и в случае каких-либо недоработок всегда можно выслушать требования геймеров и исправиться в следующей части (или, по крайней мере, пообещать исправиться). Кроме того, в случае полного провала подобного проекта разработку нового кусочка игрового мира можно попросту свернуть, не тратя лишние ресурсы и время на реабилитацию. И действительно, зачем вкладывать деньги в «финал» того, что плохо началось?

У известной компании **Valve** все началось достаточно красиво и оригинально. Впрочем, чего тут рассказывать, вспомните сами, какой ажиотаж среди геймеров можно было наблюдать в день выхода второй части одного из самых знаменитейших примеров качественного игрового проекта — **Half Life 2**. После достаточно долгого затишья продолжение знаменитого сериала стало для геймеров чем-то по ценности вполне сравнимым с оазисом посреди бескрайней пустыни. Хотя, как всегда, нашлись и те, кто, почесывая виртуальную седую бороду, утверждал, что первая «Халфа» гораздо оригинальнее, а так называемое продолжение абсолютно не стоит доставшихся ему оваций и аплодисментов. Возможно, в чем-то они были правы, но это отнюдь не портило впечатления от игрового процесса. Вдоволь насладившись новой работой Valve и затянув пояса как можно туже, геймеры приготовились к еще одному немалому сроку ожидания. Однако разработчики решили пойти ва-банк и заявили, что отныне третья часть сериала будет выходить подобно «звездным войнам», то бишь «по кусочкам». Компания пообещала примерно раз в год выпускать на рынок новые эпизоды, которые будут объединены общим сюжетом.

Разработка первого эпизода, так называемой «третьей части», заняла около полутора лет. Однако результат получился не столь грандиозным, как изначально планировали разработчики. Вступительная часть по сравнению с предыдущей разработкой была воспринята игроками не столь тепло. Лично у меня по мере прохождения первого эпизода игры не раз возникало некое чувство дежа вю. Хотя должен заметить, тогда оно мне казалось достаточно странным. Вроде и уровни новые, и завязка неплохая, но все равно меня никак не покидало впечатление, что где-то я это уже видел. Вот как будто шагаешь вначале по паркету, а затем через некоторое время ступаешь на линолеум. Что нечто изменилось, ты замечаешь, однако четко знаешь, что идешь все по тому же полу и изменилось только его покрытие.

Причина была в идеях, причем в новых идеях, которыми первый эпизод похвастаться отнюдь не смог. Получался этакий постоянный круговорот старых наработок. Постреляли в зомби? Теперь постреляйте в муравьиных львов... а дальше в солдат армии Сити 17... теперь снова побегаем от зомби и т.д. Такое ощущение, будто разработчики, вместо того, чтобы создавать третью часть, попросту решили продолжить вторую. Конечно, я не хочу сказать, что играть в дополнение было абсолютно не интересно, отнюдь. Но тем не менее хотелось бы лицезреть хоть какие-то нововведения, помимо одного несчастного подвида зомби, который использует гранату не многим умелее доисторического человека.

Примерно еще через полтора года работа над вторым эпизодом была окончена, и геймеры вновь окунулись в уже знакомый мир, в ожидании увидеть долгожданные нововведения...

Увы...

По-прежнему шагая по Москве

Перед стартом вниманию геймера предлагается краткое содержание предыдущей серии. С момента разрушения главного логова зла дела у жителей Земли особо не наладились. Над руинами города возникла огромнейшая воронка — портал, который вот-вот может открыться и впустить на землю силы захватчиков. Спасти положение может лишь Алекс, а точнее — данные, которые хранятся в ее КПК.

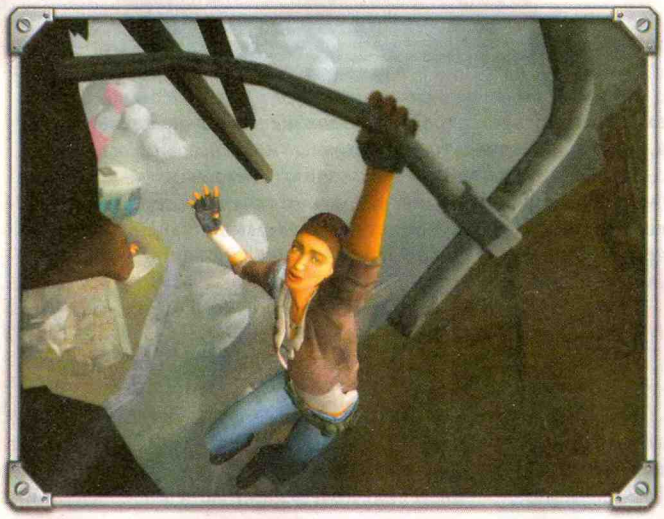
После небольшого ролика невозмутимый и немой Гордон «просыпается» в одном из вагонов поезда, пострадавшего от взрыва. Далее идет встреча с Алекс, которая помогает нам выбраться из заваленного вагона. После недолгой беседы верная попутчица Фримена решает отправиться к отцу, на базу повстанцев, дабы передать данные, выкачанные из компьютера в Сити 17. Собственно, отныне это и есть наша первоочередная задача.

Несмотря на смену общего места действия (теперь мы находимся за городом), игровые локации особо не изменились. Хотя иногда разработчики немного и «прикармливают» интерес игрока лесными пейзажами и подземными шахтами, где обитают муравьиные львы, большинство крупных потасовок все равно разворачивается на уже привычной для игравшего в прошлые части местности. Все те же катакомбы и небольшие скопления заброшенных домиков, в которых обитает просто неимоверное количество зомби всевозможных видов, открытые песчаные «ринги» с немалым количеством нор ги-



гантских насекомых, ну и, конечно же, служебные помещения секретной повстанческой базы, которую штурмуют войска Сити 17.

Дабы игрок особо не заморачивался размышлениями на тему однотипности локаций, разработчики плотно заселили оные



неимоверным количеством всякой враждебной живности. В принципе, наверное, можно заметить, что по сравнению с прошлым эпизодом количество врагов увеличилось практически вдвое. Если раньше нам приходилось с горем пополам отстреливаться от одного страйдера, то теперь наш герой без проблем может справиться и с десятком. Правда, на этот раз для уничтожения подобных чудищ нам выделяют специальные бомбы, которые можно метать с помощью гравипушки. Кстати, последней в новом эпизоде уделено изрядное внимание. Забрасывание вражеского боевого вертолета его же минами — это, знаете ли, весьма увлекательное мероприятие.

Не обошлось и без очередных любимых разработчиками путешествий по локациям на машине. Добираться до базы повстанцев пешком — дело достаточно утомительное, поэтому не-



малую часть общего игрового времени нам предстоит провести за рулем полураздолбанной машинки, очень смахивающей на «мустанг». Дабы игроку не было слишком скучно постоянно колесить по лесным дорогам, девелоперы обустроили разные тайники, где можно разжиться ценными боеприпасами, аптечками и оружием. Находить подобные тайники можно с помощью радара, благополучно установленного в машину техниками повстанцев.

Схроны, кстати, рекомендую потрошить все, без разбору. Лишние боеприпасы очень пригодятся во время сражений с новой разновидностью врагов. Так называемый Hunter представляет из себя некий вариант мини-страйдера. Очень быстрый, живучий и весьма неплохо вооруженный противник. Справиться сразу с несколькими — задача не из легких для геймера среднего уровня, особенно если играть на высоком уровне сложности (на низком играть неинтересно).

Немного о графике и музыке

Как и в предыдущем эпизоде, графическое оформление особо кардинальных изменений не претерпело, хотя некоторые приятные доработки все же присутствуют. Первое, что бросается в глаза, — тени, которые стали гораздо качественнее и реалистичнее. Также в общий список тюнинга игрового движка вошла и более плавная анимация, персонажей. Весьма неплохо подтянули и местную физику. Рушить строения, правда, по-прежнему не в наших силах, но, тем не менее, с подобной работой очень неплохо справляются на-



ши враги. Не успели остановить страйдера до того, как он набрел на один из складов с боеприпасами — будьте любезны пополнять рюкзак в другом тайнике.

Музыкальное сопровождение стало более ритмичным и даже обзавелось несколькими рок-партиями, что безусловно придало игре немного большей жизненности и... да простит меня Талер за подобное слово — драйва.

Last One

Собственно, на этом все предоставленные разработчиками нововведения заканчиваются. Мало. Очень мало. Если первый эпизод еще можно было воспринимать как некую прелюдию к будущему прорыву в сюжете и доступным новшествам, то после прохождения второй части начинаешь потихоньку задумываться, что следующий кусок истории будет отнюдь не последним. В противном случае девелоперам предстоит нелегкая задача — распутать весь создавшийся клубок событий за все те же шесть часов игрового времени, ибо **Half Life 2: Episode Two** не смог ответить на все накопившиеся вопросы, а только добавил новые сюжетные нити, концы которых не видать даже после окончания игры.

В целом же продолжение получилось весьма неплохим и играбельным. «Всем фанатам на ура», как говорится. Главное — не ожидать от игры чего-то сверхнового и оригинального, только тогда вы сможете получить настоящее удовольствие от прохождения, иначе же рискуете остаться разочарованными.

Вирджин КЕМПЕР

PORTAL

Разработчик: Valve Software
Издатель: Valve Software
Издатель на территории Украины: Бука
Жанр игры: FPS
Системные требования: P 4-1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Данная разработка, все от той же **Valve**, так же как и Half Life Episode 2 входящая в Оранжевую коробку, до сих пор не дает мне покоя. Уже в который раз я с удовольствием перепрохожу любимые моменты из игры, и каждый раз моему восхищению просто нет предела.



Хотя, казалось бы, я не большой любитель проектов, требующих интенсивного мыслительного процесса и часто отбиваюсь от наставлений Лара, который так и норовит заставить меня играть в стратегии.

«На войне должны быть не только офицеры, но и солдаты, иначе воевать будет некому. Так вот, ты будешь командовать, а я воевать», — говорю я ему и утыкаюсь носом в очередной шутер.

Однако несмотря на мои строгие предпочтения, **Portal** смог покорить меня своей идеей и игровым процессом на несколько дней подряд. Хотя, казалось бы, подобный проект и игрой назвать сложновато. Больше всего Portal напоминает полигон для проведения экспериментов с новыми технологиями. Назвать точно место и время, откуда была позаимствована данная идея, четко не получится. Некоторые считают, что проект берет свое начало от игры двухлетней давности под названием Narbacular Drop, другие же утверждают, что корни данной идеи проросли значительно раньше 2005 года. В общем, толком никто не может сказать, где и у кого Valve позаимствовала идею порталов. Но, тем не менее, пусть даже и на уже готовом фундаменте, девелоперы сумели создать поистине увлекательное, а главное, оригинальное, доселе не виданное в гейм-индустрии строение, которое несмотря на свою простоту и незамысловатость способно заполучить одну из высших наград на очередной выставке — за так называемый «прорыв в области игровых технологий» или что-то в этом духе.

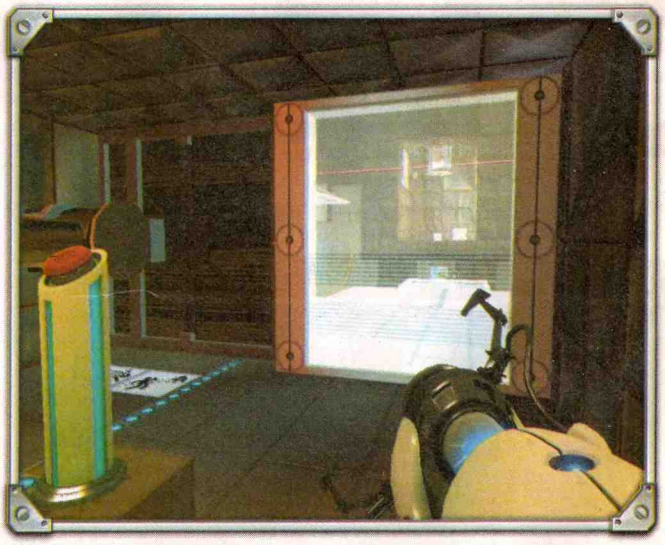
Кто я?

Хороший вопрос. Сюжетная линия начинает плести свою паутину, как только управление переходит в руки игрока, практически ничего не поясняя о новом герое, его прошлой и настоящей жизни. Окружающий антураж соответствует сюжетной завязке: белая комната, кушетка, тумбочка, какая-то магнитола... и все.

Зато сразу же четко дают понять, что намечается достаточно серьезный эксперимент, в котором наш герой — а точнее, героиня (играть придется за безымянную девушку) является одним из главных подопытных кроликов всего мероприятия.

«Эксперимент полностью безопасен, но возможен летальный исход», — язвительно замечает компьютерный голос откуда-то сверху перед тем, как нас выпускают на экспериментальную площадку.

Первая половина игры состоит из двух десятков тестовых заданий на сообразительность. Естественно, с самого начала никто не доверит вам портативную портальную установку. Прежде чем заполучить сию долгожданную и интересную игрушку, герою предстоит пройти парочку уровней, используя заранее расставленные порталы. А пока вы будете приучать свой вестибулярный аппарат к постоянным переменам точек опоры, все тот же компьютерный голос расскажет вам о строении и свойствах портала.



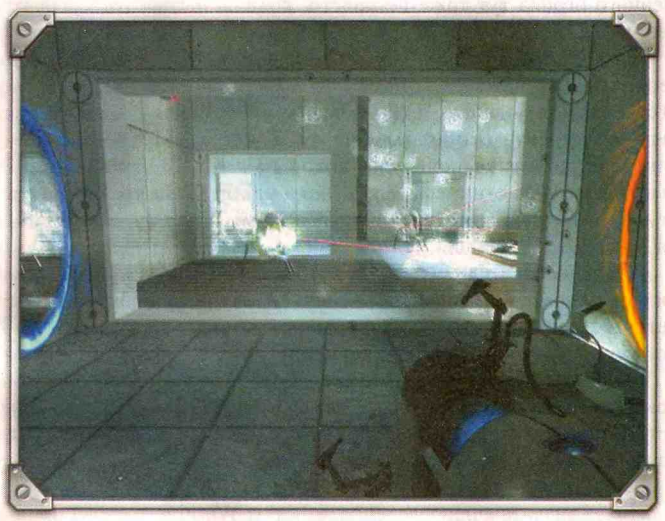
«Любой предмет, войдя в портал, сохраняет свой первоначальный параметр скорости при выходе или, говоря доступным языком, с какой скоростью влетает, с той и вылетает». Далее в распоряжение игрока попадает первый вариант портальной пушки, способной открывать только порталы входа. Конечно же, с каждым новым уровнем задания будут становиться все сложнее и сложнее. Когда же в вашем распоряжении окажется полный вариант устройства, начнутся самые сложные задания. Каждый из опытов будет сопровождаться разнообразными комментариями компьютерного голоса, который явно был запрограммирован человеком с хорошим чувством юмора.

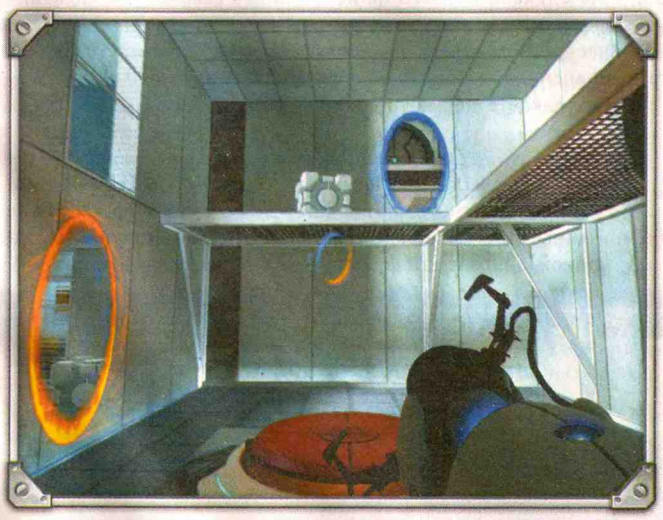
«Грузовой куб (небольшой ящичек) в этом задании должен стать для вас лучшим другом, но помните, грузовой куб не умеет разговаривать. В случае если куб все же заговорил с вами, система не рекомендует прислушиваться к его мнению и обратиться в отдел психиатрии».

Вторая половина игры уже серьезнее. Герою предстоит сбежать из своей клетки, попутно используя генератор портала. Теперь игра идет уже не на жизнь, а на смерть, а значит общий уровень сложности повышается. Здесь вам предстоит уже не только думать логически, но еще и думать быстро, иначе постоянный Load Game обеспечен.

Трудно ли искать белых котов в белой комнате?

В начале статьи я написал, что Portal больше всего у меня ассоциируется с неким испытательным полигоном. Однако подобные сравнения возникают не только из-за игрового процесса. Графика проекта достаточно слабенькая, не только по отношению ко второму эпизоду «Халфы», но и к движку *Source* в целом. Видимо, разработчики действительно пытались не столько создать дополнительную развлекалочку для Orange box, сколько продемонстрировать возможности разработанной технологии и посмотреть, как на нее отреагируют геймеры. Впрочем, не стоит исключать и такую возможность, что девелоперы решили просто держать подобный стиль для большей реалистичности. Хотя при столь увлекательном геймплее на такие «мелочи» просто перестаешь обращать внимание практически моментально.



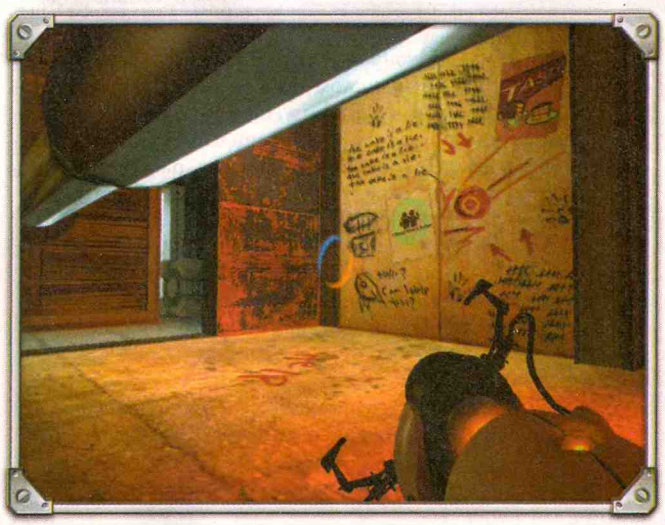


После прохождения игры вам откроется доступ к небольшим плюшкам в виде двух игровых режимов.

Режим *Advanced* выдаст игроку еще более сложные карты и задания, а режим *Challenge* поставит таймер для того или иного задания, заставляя игрока действовать как можно быстрее и не тратить лишнее время на долгие обдумывания и просчеты сложившейся ситуации.

Вывод

Несмотря на всю простоту игрового процесса, Portal смог подарить геймерам тот самый долгожданный глоток воздуха, которого так не хватало все это время. Идея новая, идея свежая и главное — интересная. Надеюсь, что после столь теплого приема Valve продолжит работу над данной задумкой и постарается сделать ее как можно ярче и красочней.



Уже сейчас многие форумы ломятся от слухов по поводу появления портативного генератора порталов в грядущем третьем эпизоде Half Life. Некоторые народные умельцы, уже даже смогли немного опередить разработчиков и вывесить небольшую демонстрацию полученного результата, который можно посмотреть, если пройти на **www.youtube.com** и ввести в поисковик «Half Life2: Portal».



Сами разработчики пока что никаких комментариев касательно слияния одного проекта с другим не дают, однако мне кажется, что люди там работают неглупые, и они прекрасно понимают, что в третий раз гравипушка уже не прокатит, потребитель жаждет чего-то нового.

Ну, а в целом **Portal** можно смело считать небольшим дополнением к Orange Box, которое по качеству геймплея не уступает основному продукту данного дистрибутива, а в чем-то, может, даже и превосходит его.

Lar

WORLD IN CONFLICT

Жанр: RTS
Разработчик: Massive Entertainment
Издатель: Sierra Entertainment
Издатель в Украине: «СОФТПРОМ»
Системные требования:
✓**Минимальные** — P4/Athlon XP — 1ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 8 Гб на жестком диске;
✓**Рекомендуемые** — Core 2 Duo/Athlon X2 64 — 3 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 512 Мб видео, 8 Гб на жестком диске

(Окончание, начало см. в МиК, №21)

Как вы помните, в прошлом номере мы с Талером начали разбор игры **World in Conflict** от шведских умельцев из **Massive Entertainment**. И даже это... разобрали ее. До половины. Вполне рассказав все, что мы думаем о сингле, сюжете, атмосфере, графике и политкорректности... Кстати, давно хотел сказать, что меня уже достало, когда вроде бы культурные люди теребят ее, сердешную, по делу и без дела, руководствуясь совершенно дикарскими представлениями о том, что это вообще такое (а если точнее — то полным отсутствием четкого понимания, о чем речь).

Я вообще думаю, что...

Кхм... не буду отвлекаться, потому как спорить с соавтором в его отсутствие — последнее дело... Да, Талера с нами сегодня не будет, поскольку когда я пишу эти строки, он носится по выставке «ИгроМир», весь в мыле, с диктофоном и Ягуаром наперевес.

Придется мне самостоятельно рассказывать вам о второй половине геймплея World in Conflict, причем о половине куда более знаковой и принципиальной (для любой современной стратегии вообще и конкретно для WiC в особенности) — о мультиплеере.

* * *

Сингл World in Conflict — неплох, даже чертовски неплох, но, по сути, является лишь преддверием местного мультиплеера. Единственная кампания замечательно задает атмосферу и тон (не хухры-мухры все же, а война СССР против США, в антураже конца восьмидесятых), позволяет ознакомиться с представленными юнитами, их сильными и слабыми сторонами, узнать о нюансах управления войсками и — при помощи миссий-задачек, имеющих к «настоящему» геймплею примерно то же отношение, какое шахматные этюды имеют к игре в шахматы — отточить мастерство игрока до минимально приемлемого для выхода в свет многопользовательских баталий, где его и ждет самое интересное.

Впрочем, если уж на то пошло, нужно заметить, что все вышесказанное верно практически для любой современной стратегии, сингплеерная RTS нынче нонсенс — попробуй по-настоящему и надолго заинтересовать искушенного современного геймера борьбой со скриптами и дубиноголовым AI...

Мультиплеер — другое дело; впрочем, заинтересовать искушенного игрока тут тоже не просто, должна быть хоть какая-то изюминка, хоть что-то, что выделяет игру на фоне конкурентов.

Massive Entertainment проделали замечательную работу, и теперь могут быть спокойны — в их продукте изюма просто бесстыдно много, даже неясно, что теперь делать честным конкурентам, продолжающим благодаря мудрой маркетинговой политике печь уже который год высококачественные «пирожки-с-ничем» (тут должна была быть помянута студия, чье название начинается с букв E и A — но у меня рука не поднялась...).

WiC способен удивить и увлечь даже самого матерого и циничного стратега, в первую очередь из-за ряда действительно нетривиальных геймплейных находок, которые теперь несомненно приживутся в жанре.

Самая заметная и принципиальная из них — разделение игроков на четыре класса, по родам войск; выбор одного из них четко определяет роль и «зону ответственности» игрока перед своей командой на поле боя и... Кхм...

Вернее, даже не так...

Самое значимое нововведение, которое World in Conflict привносит в жанр, это именно принципиальная командность игры. Сражение один на один возможно, но такой формат не особо популярен — не в нем тут счастье... Игра проходит, как правило, в формате 8 vs 8, и исход боя зависит именно от слаженности действий, умения игроков взаимодействовать между собой.

Введение классов само по себе является интересным и новаторским решением, но подчинено оно в конце концов именно задаче сделать то, чего не делал никто раньше, — командную стратегию.

Сейчас уже можно с уверенностью утверждать, что задача эта выполнена, а новое слово в жанре — сказано.

Что ж, давайте посмотрим, как это работает.

* * *

Итак, у нас есть две команды, одна — СССР, вторая, в зависимости от карты, либо США, либо европейские члены НАТО (представленные отдельной игровой стороной). Принципиальных различий между противника-



ми нет. Т-80, «Абрамс» и «Леопард» равны друг другу во всем. Заметные отличия есть только в «коронных ударах» некоторых юнитов, да артиллерии — НАТО и США осыпают противников залпами относительно слабых ракет, а «бог войны» СССР лупит одиночными снарядами редко, но наверняка (при этом к тому же не остается демаскирующего инверсионного следа). Словом, баланс самый что ни на есть прямой, что для современной игры даже как-то неприлично... Но стоит погонять WiC хоть полчаса, стоит понять, что именно предлагают нам Massive Entertainment, как становится ясно, что по-другому здесь нельзя... да и не нужно, на самом деле...



Выбор стороны не принципиален (тем более, что игра вас и не пустит в команду, имеющую численное преимущество), куда большее значение имеет идущий сразу за ним выбор одного из четырех классов — пехота, бронетехника, войска поддержки и авиация. Войска других классов заказывать можно, но они, во-первых, стоят больше (где-то на треть), а во-вторых, их самые сильные юниты все равно недоступны. К примеру, относительно слабая легкая зенитка будет стоить танкисту тысячу очков — почти как тяжелый танк, тогда как игроку «родного класса» войск поддержки она обойдется в 650, да и намного более эффективная тяжелая ПВО-машина доступна ему за 900 (другие классы к ней доступа не имеют). Учитывая, что количество очков подкрепления жестко ограничено (как правило — шестью тысячами), игрок, занимающийся вместо своих прямых обязанностей всякой ерундой, тянет команду ко дну. Непрофильное вложение очков, как правило, не окупается, и если уж ты танкист, то и рули танками/БТРами, создавай противнику проблемы на земле, а о ПВО-прикрытии и прочем позаботятся те, в чьи непосредственные обязанности это входит. Если ты, конечно, будешь хорошо выполнять свои и не дашь танкам противника разъезжать где не положено.

Игрок, не координирующий свои действия с командой, обречен. Самодовольному танкисту, обнаружившему над своей танковой колонной пару штурмовых вертолетов врага, остается только отстрелить дымовые шашки и взмолиться богам и другим членам команды о хоть какой-то ПВО или воздушной поддержке, причем если она таки не придет до того, как дым рассеется, то это — смерть. Быстрая и бессмысленная. В свою очередь наивный вертолетчик, мечтающий пролететь с ветерком над территорией врага, весело расстреливая все, что видит, проживет и того меньше, встреча с группой вражеских ЗРК угробит такие смертоносные летающие машины буквально за секунды.

Между тем хоть очки, затраченные на покупку потерянных юнитов, и возвращаются игроку, происходит это не сразу, а постепенно. Потом еще двадцать секунд на доставку заказанных подкреплений на поле боя (что для безумно динамичной WiC зачастую немаленькое время), потом еще какое-то время прибывшие войска будут выдвигаться к месту событий... Можно сказать, что командир, бездарно теряющий войска, подставляет стратегическую инициативу своей команды под удар.

Зато за эффективные действия — не только за урон, нанесенный врагу (хотя в первую очередь, конечно, за него — кстати, должен извиниться, в прошлой статье я слегка соврамши, сказав, что за уничтожение врагов начисляются баллы подкрепления), но и за захват контрольных точек, возведение на них укреплений, ремонт своей и союзнической техники, даются очки поддержки, необходимые для обрушивания на головы врагов минометных обстрелов, артиллерийских ударов, злобных десантников, напалмовых и кассетных бомб, ковровых бомбардировок, тактических атомных ударов и прочих (да-да, список далеко не полный) казней египетских. Пожалуй, возможность прихлопнуть планы врага масштабным авианалетом — то, что мне больше всего нравится в геймплее World in Conflict (мне вообще все здесь нравится, но это — больше всего!), уж не знаю почему, но кайфа от этого получаешь... Эх! Да что говорить, пока это не попробуешь сам — не поймешь.

Игровых режимов в многопользовательской игре три — «Превосходство», «Натиск» и «Штурм». Первый — стандартная борьба за ключевые точки, где побеждает команда, контролирующая к концу игры большую часть командных пунктов... ну, или закончившая игру, захватив всю карту. В «Натиске» нужно захватывать ключевые точки, организованные в линию фронта. Если одна из команд контролирует линию по всей длине, та сдвигается в сторону противника. Цель, естественно — загнать врага куда Макар телят не гонял. В последнем режиме — «Штурм» — атакующая команда должна захватить ряд позиций по цепочке (защищающиеся не могут их отбивать обратно), а когда время истекает (или все точки будут захвачены), команды меняются местами и, чтобы победить, бывшим защитникам теперь самим нужно захватить все то, что они только что уступили противнику — хоть на секунду быстрее.



Отдельного слова заслуживают карты, они очень красивы и детально проработаны: вот тихий и очень уютно-праздничный американский городок накануне рождества (даже как-то жалко его сравнивать с землей артударами), вот живописный уголок на средиземноморском побережье, блаженная Ривьера, небольшой приморский городок, пальмы у лазурного моря, яхты у берега... а вот улицы Сиэттла, переданные с фотографической точностью (и это я не для красного словца — Google Earth подтвердит!). Красиво... Впрочем, о том, что World in Conflict невероятно красив, я вам уже в прошлый раз говорил :).

* * *

Я вообще что я вам все о деталях, да о деталях, хорошее многопользовательское сражение в WiC нужно видеть, чувствовать и воспринимать целиком... Ощущения и впечатления — совершенно непередаваемые... В том смысле, что я вот тут сижу и совершенно не представляю, как же вам это описать...

Попробуем так...

Вот ведешь ты свои танки к контрольной точке, а тут навстречу неприкрытая колонна зениток... — нет, не то...

Вот загрузил ты пехоту в грузовики, отправляешь брать радар, а тут танкист на соседнем участке просит поддержки ПВО, ПВО в округе нет, где наши вертолеты — шут его знает, но у меня как раз три отделения автоматчиков (у них, в отличие от противотанковых расчетов, есть ПЗРК), поэтому я быстренько разворачиваю грузовики (брать радар с танками все равно много надежней, чем «голой» пехотой) и... — уже ближе, но все равно не то...

Понимаете, вся соль геймплея World in Conflict и состоит из вот таких вот «случаев». Когда слаженность действий и чувство локтя преломляет, казалось бы, безнадежную ситуацию, когда твой удачный маневр спасает товарищей, попавших во вроде бы безвыходную ситуацию, и они тут же опрокидывают только что уверенного в успехе врага... Начинаешь реально гордиться собой, а когда подобным образом спасают тебя, испытываешь настоящую благодарность и... тоже гордость. Гордость за свою команду, с которой вы, может быть, встретились всего минуту назад и разойдетесь сразу по окончании игры, но...

И главное, как уже говорилось выше, сражение в WiC просто невероятно динамично. Ситуации, в которых для игрока появляется возможность отличиться, возникают постоянно, буквально каждые полминуты... Вернее, даже не так. Хотя средняя игра длится где-то десять минут, любая игра от начала и до конца здесь — одна бесконечно большая возможность своими действиями если не преломить ход сражения (силы игроков иногда бывают слишком неравны; не количественно — тут такое редкость, а качественно), то хотя бы сделать все возможное, чтоб противнику жизнь медом не казалась. Когда знаешь, что сделал все что мог, быть первым даже в побежденной команде — на удивление отрадно.



* * *

Отдельной похвалы заслуживает организация игры через Интернет. Служба Massgate крайне удобна и дружелюбна, противники и союзники найдутся в любое время суток, а система званий (от рядового до генерала) и наград («Лучшему танкисту», «Мастеру натиска» и т.д.) служит замечательным поощрением. Каждой новой медалью и званием вы будете по-настоящему гордиться. Кстати, небезынтересный нюанс: рейтинги Massgate устроены довольно оригинально, позиция в top`е зависит не от общего количества очков (за них дают «несгораемые» звания), а от результатов двадцати лучших матчей за последнюю неделю, так что — все равны, и толковый сержант вполне может обогнать в рейтинге облenившегося полковника.



Словом, все замечательно... Но для украинского геймера в этом вопросе... будут некоторые сложности. Вы, конечно же, прекрасно понимаете, что игра через Интернет, в которой World in Conflict и раскрывает весь свой потенциал, доступна только обладателям лицензионных версий... И понимаете, надеюсь, что вам гарантирует «лицензия» с рынка Петровка (невозможность такой игры в лучшем случае; в худшем — вообще ничего, вплоть до полной неработоспособности)...

Локализацией и изданием WiC в России занимается компания **«Софт Клаб»** (локализация, кстати, очень даже, до приобретения этой игры я уж было начал бояться, что не перевариваю русскую озвучку как факт, но отличная переозвучка WiC меня успокоила), которая дел в Украине не ведет — кому, кроме непотопляемой 1С мы нужны, с нашим законодательством и рынком, на котором всяческие «не пираты» вполне вольно торгуют своими «лицензиями»?

Так что... Либо звоните друзьям в Москву, либо идите на сайт компании **«СОФТПРОМ»**, занимающейся распространением лицензионного софта в нашей стране (**http://www.softprom.com**), и смотрите магазины, в которых можно купить... На цену, кстати, обязательно внимание обратите...

Что-то я завидую русским, жалующимся на страшно дорогую софтклабовскую версию за шестьсот рублей... Потому как 229 гривен — это примерно в два раза дороже...

Ну, что ж, история известная: лицензионная продукция — либо повсеместная практика, либо товар «для элит», который и найти в продаже непросто.

Раз уж мы об этом заговорили... Знаете, по-моему, оно того стоит...

Но готовы ли вы заплатить такую сумму за компьютерную игру, пусть даже замечательную — решать уже вам.

* * *

Хорошо, даже очень хорошо.

Полку претендентов на звание «Стратегия 2007» прибыло.

Saviour aka Дзирт

TWILIGHT WORLD

Время разбрасывать камни

Мисс Мэллоун все никак не могла поверить, что она находится именно там, где она, собственно, находится. Сейчас она до конца поняла, как изменилась за это время. Горе не убило ее, но и не прошло бесследно. Она… Нет, не ожесточилась. Повзрослела, наверное?

…Жизнь, похожая на захватывающее кино, в котором все происходит как бы не с тобой, закончилась. А в новой реальности, больно бьющей как по глазам, так и по имплантам-протезам, нужно было приспосабливаться к обстоятельствам.

…Итак, однажды Элси заказала себе в больницу ноутбук. Голоса, туннель и яркий свет в конце него, странные вспышки и блики — теперь не столько физическая ущербность, сколько именно эта аномалия объединяла ее с тысячами некогда лежавших в коме, находившихся в состоянии клинической смерти или бредящих при убийственной температуре выше 41°… Теперь и Голоса, и Ослепительный свет стали ее сообщниками и ответчиками за то, что с ней случилось. Теперь только «множественные аномалии» могли помочь девушке обрести некую истину, а заодно вернуть здоровье и красоту.

…Элси была журналисткой, работающей на стандартный глянцевый гламур, с обязательными советами девушкам: как найти жениха, какой секс полезен утром, а какой просто необходим вечером, и как выглядеть, чтобы не показаться подружкам немножечко немодной. Элси вела колонку новостей моды, беря информацию для нее из других источников и частично перерабатывая. Элси НЕ была журналисткой, как те парни в военных хрониках, как та субтильного вида дамочка, что не боится на ток-шоу задавать неудобные вопросы правительству глобалистов, как тот репортер независимого канала, что пытался проникнуть на «зараженную» вирусом территорию, контролируемую AI, и погиб… Элси была, по сути, никем. И теперь ей пришлось становиться кем-то, потому что на кону стояла информация. О том, что связывает все аномалии людей, находившихся на грани смерти.

…Так как знакомств среди журналистских кругов соответствующего профиля у Алисии не было, а информация для ее «расследования» была нужна позарез, начинать пришлось с нуля. Информацию пришлось добывать всеми правдами и, чаще всего, неправдами. Тут Алисии очень пригодился ее фасеточный протез: девушка, еще проходя ремиссионный курс в больнице, уже имела достаточно много контактов, выводивших на исследовательские лаборатории, повстанцев и «странное существо», контролировавшее некую засекреченную экспериментальную группу, состоящую из тех, кто пережил состояние «на грани». Пробиться в эту группу или хотя бы узнать ее координаты было невозможно, но остановить Элси сейчас, кажется, не смогла бы и Регулярная Армия во всем ее составе. Свое настоящее журналистское прошлое она выдавала за прикрытие. О бывшем здоровом глазе говорила, как о сверхдорогом биоимпланте, который ей поставили «важные люди»… Сама она представлялась то повстанцем, то военкором, то сотрудницей спецслужб. До знаковой встречи оставалось меньше двух дней — а Элси тем временем готовилась к выписке.

…Однажды на связь с Алисией вышел ее «коллега», некий Кей О`Нил. Правда, по большей части его профессия была связана с полиграфией. Он тоже пережил нечто подобное — «клиническую» смерть. Да и к тому же он сам интересовался подобными вещами и имел некоторые знакомства. Сначала она долго ему не доверяла, после Колина ей вообще было противно общаться с другими парнями, но… Вначале их объединил чисто деловой интерес. Элси постоянно заявляла, что не желает, чтобы ей помогали из жалости, но вскоре поняла, что Кей помогает ей вовсе не из-за этого… Тогда их отношения переросли в дружбу. Очень часто им приходилось разыгрывать целые спектакли перед разными людьми: военным корреспондентом, служащим ВС, другими опасными марионетками — все, чтобы добраться до ниточек, до кукловодов... Затем они вышли на повстанцев — здесь было намного труднее войти в доверие. Оказалось, что этот самый Остров — не просто фантазия Алисии. Она находила… нет, не упоминания — намеки. Также им пришлось увидеть вещи, в которые простому человеку будет сложно поверить. Далеко не все легенды о сверхспособностях, которые обретают люди после «смерти», оказались неправдой…

Встреча, на которую они пришли сейчас, должна была состояться на территории повстанцев, но это была лишь маскировка. Элси на девяносто процентов была уверена в том, что их нынешний знакомый не имеет никакого отношения к ним. По правде говоря, это не она нашла этого человека, а он сам вышел на контакт с ними. Сказал, что у него есть нужная им информация. Если учесть, что в последнее время девушка в своем расследовании зашла в тупик, и ее деятельностью в T-net заинтересовались несколько организаций, с которыми не то что сотрудничать, но и просто связываться было опасно…

«Почему я должна вам верить?» — поинтересовалась она. *«Остров»*, — был ответ. Этого было достаточно. И вот они здесь. Судя по всему, у их нового «друга» денег хватало, по крайней мере, на охрану. Сначала Элси и Кея долго вели по запутанным коридорам подземки разрушенного города. За все это время они поворачивали столько раз, что Алисия сбилась со счета. Их конвоировали двое людей, одетых в военную форму без опознавательных знаков, с импульсными винтовками наперевес. Сначала они шли по заброшенным катакомбам довоенного времени, вскоре на стенах начали появляться лампы, а после тоннель стал обретать некие признаки населенности — пару раз им преграждали дорогу люди, перетаскивающие какое-то оборудование. Их путь закончился, когда тоннель превратился во вполне современный коридор (какого-нибудь научного центра?), а они остановились у двустворчатых дверей. Один из их конвоиров приоткрыл дверь и что-то браво туда прокричал, после чего повернулся к Элси:

— Входите, Винсент ждет вас.

Элси и Кей переглянулись. За дверями что-то загудело. Охранник добавил:

— Только вас, мисс.

— Элси, тебе не кажется… — начал было Кей.

— Нет. Не кажется. В любом случае уже поздно. Мы здесь.

— Тогда... — О`Нейл запнулся, — ты...

Элси улыбнулась и поцеловала «компаньона», хотя ей сейчас было совсем не до поцелуев:

— Все в порядке, Кей, не волнуйся. У нас нет для этого времени.

Кей тоже улыбнулся, а Алисия вошла в дверь, которую приоткрыл для нее охранник, сделала пару шагов и попятилась от неожиданности — комната была поделена надвое стеной воздуха, который трепетал как в жаркий день, но *эти* колебания были намного сильнее. Все, что находилось по ту сторону от силовой стены, искажалось и расплывалось, словно отражение в воде. Элси огляделась. Это явно был рабочий кабинет, но стилизованный под нечто средневековое —


идея: Кирилл Талер, концепт-арт: Елена Ванифатова

пол были выстелен коврами, со стен на Алисию смотрели херувимы-светильники. Неподалеку от двери стоял вычурный диван, на который Элси села, она начала разглядывать другую сторону комнаты — шкафы, кресло, стол. Очертания еле видны. А в кресле…

— Мисс Мэллоун?

— Да. Это я. А вы Винсент?

— Именно так, — расплывчатая фигура повела рукой. — Рад наконец увидеть вас, мисс Мэллоун. Нам нужно о многом поговорить.

Элси усмехнулась:

— Я бы на вашем месте не употребляла слова «увидеть». Или у вас с той стороны как-то по-другому?

— Вам не нравится мой *барьер*? Извините, но это для вашего же блага. И, естественно, для моего — ведь вы, журналисты, сразу все растрезвоните…

— Ну, во-первых, я не на работе, а во-вторых, я предпочитаю смотреть собеседнику в лицо. Зрительный контакт — и людям становится тяжелее врать. Но ведь вы мне не собираетесь врать, Винсент?

— Нет, мисс Мэллоун, никоим образом. Более того — я собираюсь дать вам любую информацию, которая сможет помочь вам в вашем нелегком расследовании.

Алисия прервала его:

— Да? А в чем подвох, Винсент? — она опустила взгляд на свои скрещенные пальцы. — Сначала вы не хотите, чтобы я даже смотрела на вас, а теперь говорите, что расскажете ВСЕ. Еще ни один человек не сказал мне ни слова об этом деле, если прежде я не пичкала его очередной порцией вранья или не помогала с какими-нибудь проблемами. Так почему же вы такой бескорыстный? В этом мире нет ничего бесплатного, кроме рекламы. Да и за нее кто-нибудь платит.

Собеседник Элси вздохнул, откинулся на стуле и замолчал.

— А я ведь и не говорил, что все это просто так, — начал он. — Вы нужны мне, мисс Мэллоун. Но вам самой решать — помочь мне или нет. Ваше расследование подошло к концу. Я дам ответы на те вопросы, что крутятся у вас в голове. А вы взамен выслушаете меня и сами решите как поступить. Я могу рассчитывать на взаимопонимание?

Спокойствие Винсента просто бесило Алисию. Так она ничего не узнает. Только в порыве чувств может проскочить нечто важное. Ну, что же…

— Хорошо. Я выслушаю вас. Договорились.

— Тогда начнем. С чего бы вы хотели начать, мисс Мэллоун?

— С самого важного, естественно. С того, чем вы меня подцепили. Что такое Остров?

— Остров… Чтобы вникнуть в суть, нужно посмотреть в корень. Много столетий назад существовала могучая империя с огромным флотом, развитой наукой и культурой и множеством колоний. Это Великая Британия…

Ом мани падме хум

Сэр Алистер Пендрагон тщательно готовился к медитации — возможно, последней. Возможно, завтра пуля или копье прервут его нелепый жизненный путь. Старый, сплошь поросший сорной травой, извилистый тракт — более запущенный, чем дряхлые римские дороги, которые время от времени находятся на его родном Альбионе. Или он упьется до синих чертиков и зеленых эльфов и отравится тем пойлом, которое предлагают местные… Хандра… Индия. Выжженная солнцем земля. Дьявольский зной. Пыльный Мадрас. Как же ему все это надоело! И как же ему хотелось домой. «Все, что здесь происходит, неправильно — иногда думал он — Какого черта! Они расстреляли колонну несчастных демонстрантов, которым даже защищаться было нечем! Тот, кто отдавал этот приказ, настоящий ублюдок. Надо убираться отсюда, пока не заварилась такая буча…» Но возможности «убраться» не представлялось. В ответ на новые формы налогообложения, выдвигаемые колонизаторами, то тут, то там вспыхивали восстания. Если зверя загнать в угол, он становится втрое опаснее… И Алистер хандрил все больше и больше. Ну что делать образованному, интеллигентному человеку среди этого мракобесия? А ведь на дворе не дикие времена — издаются газеты, даже паровой двигатель уже не в моде, возможно, вскоре человек сможет покорить небо, используя пар или нечто еще более современное, а в Париже родилось какое-то новое веяние для низших слоев общества и легкомысленных дам — синематограф. Хоть бы одним глазком взглянуть… Ха, здесь, что ли?! В стране чужих богов и животных нравов?! Алистер развлекался тем, что курил гашиш, орал на подчиненных и стрелял из ружья по стенам. Он даже пытался писать стихи! Поначалу все шло неплохо, но рифм становилось все меньше и меньше, а печальных слов все больше. Скука. Грусть… Единственным развлечением сэра Пендрагона оставался индийский монах, которого использовали как переводчика. Человек это был в высшей степени интересный. Сам Алистер интересовался медитациями и тому подобным, но от этого самого монашка он узнал больше, чем слышал за всю остальную жизнь. Это стало его спасением на чужбине. У него хорошо получалось, и белый «неофит» быстро усваивал уроки. Всю религиозную белиберду индийца он пропускал мимо ушей — у Алистера был свой бог, зато практика его очень интересовала.

Алистер напряг каждый мускул своего тела и резко расслабил их все. Закрыл глаза. Перед ними все еще мельтешили смутные образы прошедшего дня… Ничего. Скоро перевозбужденные зрительные рецепторы будут видеть только тьму… Непроглядная, всепоглощающая тьма… Внутренний болтливый человечек, такой полезный, но способный свести с ума, умолкает… Покой … Дыхание, только дыхание… Вдох… Выдох… Глубокое, равномерное, никаких остановок… Тишина. Внутренняя и Внешняя… Он представил, что падает в бездонную яму… Чувство падения. Нет дна… Чувство полностью захватило его… Свист ветра… Внезапно все мелкие звуки, что окружали его, стихли. Нет, не стихли. Они стали *другими*… Гул в голове. Он похож на непрекращающиеся монотонное пение, но это всего лишь гул… Алистер сконцентрировался на нем, а звук становился все громче и громче… Он стал просто оглушающим. Сэр Пендрагон начал замечать легкие вспышки света, а его веки стали дрожать и вскоре эта вибрация перекочевала на остальную часть тела. Его сердце бешено колотилось, но не от страха или волнения. У его учителя все было намного лучше, а вот у него проблемы, почему так… Не отвлекаться!.. Полная концентрация… Алистер представил, что вращается вокруг своей оси и видит медленно вращающуюся комнату… Быстрее, быстрее, быстрее… Вспышки света усиливались… И тут он почувствовал, что НА САМОМ ДЕЛЕ вращается! Пендрагон сконцентрировал внимание на точке вне тела и на секунду ему показалось, что он потерял сознание. Тут же почувствовал что *выходит*. Он стоял (?) посреди своей комнаты. Вскоре зрение пришло в норму и он огляделся: «Так, главное, не паниковать и не смотреть на физическое тело… У меня все-таки получилось!».. Домой, что ли, слетать? Он еще раз осмотрел комнату своими *новыми* глазами. Его внимание привлекла дверь. Не то чтобы… Двери есть везде, но этой двери не должно было здесь быть. Ее *никогда* не было — рядом с ней окно на улицу. Он неуверенно подошел (?) к ней и распахнул… Его ослепило вспышкой белого, чистого света… Он летел по странному тоннелю, это была воронка, сотканная из тысяч черных, белых, фиолетовых молний. Ему казалось, что он падает… Нет, летит вверх!.. Нет, падает… Тоннель стал пульсировать и изгибаться, как змея, ползущая по песку пустыни. Нет, его правда что-то тянуло! И со страшной силой! Пока Алистер пытался решить, падает он или летит, на его дороге возникло некое энергетическое завихрение черного и сиреневого цветов. ВСПЫШКА! Он лежит на земле… Астральное тело переносит падения куда лучше физического. Алистер быстро сориентировался и взлетел не очень высоко над землей. То место, куда он попал, было глыбой земли. Довольно большой глыбой. Глыбой, висящей в пустоте космоса под миллиардами звезд! Это был остров.

Нет, это был Остров…

Разработчик: Third Ware Productions
Издатель: G2 Games
Жанр: ужасная пародия на авиасимулятор
Системные требования: P 3-1.2ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

ОРЛЫ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ

Орлы Первой мировой не дружат с головой

Геймер, запомни вот эти слова, выложенные на популярных сайтах-рекламах электронной игровой продукции:

«Предполагается, что «Орлы Первой мировой» станут первым проектом в серии, посвященной авиации начала XX века. В продолжениях обещают новые модели самолетов и уникальные исторические миссии».

Запомни их, и бойся того дня, когда ВТОРАЯ игра серии коснется священных прилавков магазинов. Запомни и молись всем игровым Богам от всей широты и искренности своей геймерской души, чтобы этот ВЕЛИКИЙ день никогда не наступил! Запомни и молись, геймер! Ибо не каждый раз и не каждый день можно увидеть такое... Такое издевательство и надругательство над жанром авиасимулятора в целом и над геймерской общественностью в частности. Такое неумение делать и нежелание что-либо понимать... в каком-то там месте.

Игра **First Eagles: The Great Air War 1914-1918** от **Third Ware Productions** — это не просто игра. Это ИГРА, игрулина, игруха! Это супердейство, способное вызвать столбняк эмоций и снежный ком радости, разбухающий в наивном человеке, купившемся на красивые слова, и лезущий прямо из ушей. Это шоу, отсылающее нас не столько к истории Первой мировой войны, сколько к истории создания первого графического редактора и первого игрового движка. В наказание за нашу доброту и отзывчивость, само собой. Это гейм-проект, мягко говоря, кладущий огромную тень на всю отечественную электронно-игровую индустрию и ухохатывающийся со всех тенденций мирового прогресса вместе взятых.

Проекты подобного рода были, есть и, к огромному сожалению, еще будут. Что-то из серии «мы замахнулись на славу "ИЛ-2", но наш замах умер у нас же в мыслях, и мы решили заклепать что-то, чтобы идея не пропала». Лично меня всегда поражало такое отношение. И причем поражало в очень плохом смысле. Как можно делать что-то, спустя рукава, понадеявшись на старый добрый авось и легкую раскрутку у нужных компаний?! Как вообще такое можно?! Видимо, мне этого никогда не понять (что очень хорошо :)), так что хватит потока эмоций, давайте поговорим чуть подробнее о новом некоронованном короле жанра авиасимулятора.

Это курам на смех!

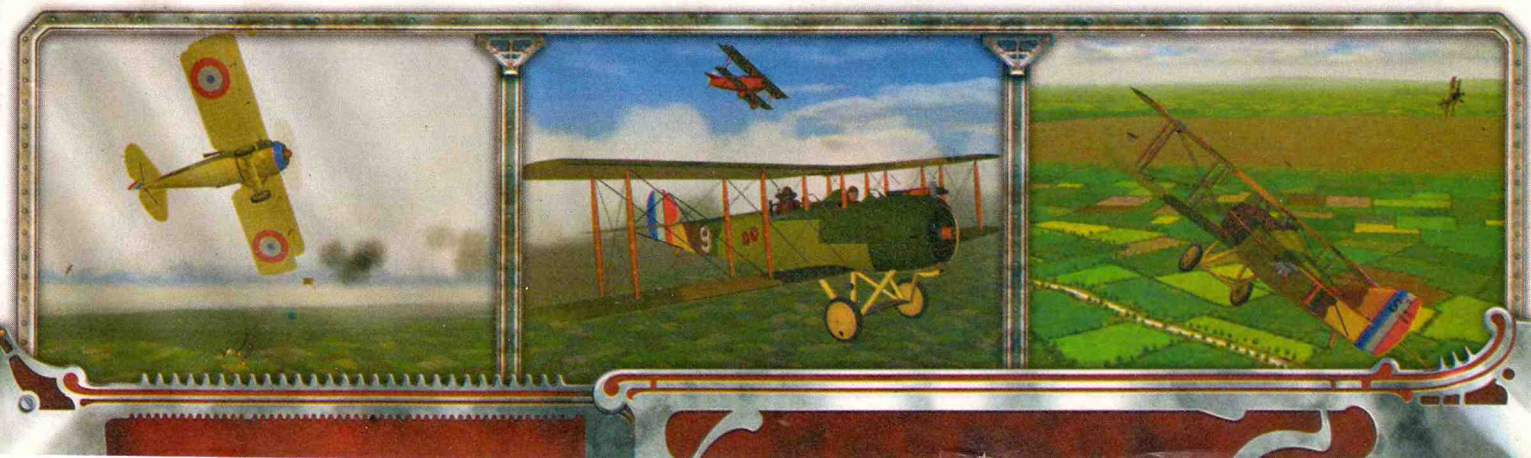
Орлы, Орлы, какие там Орлы! Тут даже облаков не видно, не то что Орлов», — именно этот набор слов приходит на ум после первых десяти минут игры в шедевральную «Орлы Первой мировой». После чего уже не ум, а «моск» начинает захлестывать волна сумасшедших эмоций, выражающаяся в нечленораздельных звуках истерической тональности и громком хохоте, иногда сменяющемся рыданиями.

Огромный, ужасно прорисованный пулемет на все кривое небо, размытые контуры кособоко летящих противников по сторонам, зеленая шахматная доска вместо земли и идиотский угол обзора — вот он, образец технологий 21-го века! Вот он, самолет времен Первой мировой войны, с графикой, взятой оттуда же. Но не только графика, физическая модель — это изюминка всего этого РЕАЛИСТИЧНОГО авиасимулятора. Я, конечно, никогда не летал на боевых самолетах того времени и ничего не знаю об их аэродинамике и крепости корпуса, но вот гложет меня одно такое сомнение... Мне кажется, что, несмотря на все мастерство конструктора и все способности пилота, направленный носом в землю самолет с громким стуком разлетится на запчасти, а не врежется в травку-муравку, не подпрыгнет как мячик и не сможет при определенном маневрировании продолжить свое жалкое воздушное существование! Вам смешно, а мне нет! Я сам такого не ожидал! Всего ожидал, но такого — нет! И пусть такие приколы происходят не очень часто, пусть сам процесс пилотирования (с неизменной инверсией) с большой натяжкой можно назвать «нормальным», но, господа разработчики, этого ведь очень мало! Я понимаю, что вы хотели допрыгнуть до «ИЛ-2», и, может, в пятой-шестой игре серии вы даже сможете это сделать, если будете работать уверенно и много, но то, что есть сейчас, не поддается никакой здравой оценке. И генератор случайных миссий ваш проект не спасет, поверьте мне — никому не интересно будет генерировать новые и новые миссии, если все они будут такого низкого качества, как сейчас.

Да, согласен, вы открыты для пользователей и дополнений, у вас есть неплохая интернет-поддержка, но простите — сейчас этим уже никого не удивишь. Скорее наоборот — насмешишь. Вот если вы подправите графику, подкорректируете управление, улучшите звуковое сопровождение, то тогда, возможно, ВТОРАЯ игра серии не будет такой страшной и ужасной, как я предполагал в начале статьи, и завоюет свое место под игровым солнцем. Возможно. А возможно, и нет. Все зависит исключительно от вас, господа разработчики. Наше дело маленькое — играть.

Вывод

Первая игра серии не удалась — это факт. Если найдутся любители полетать на уникальных моделях самолетов времен Первой мировой войны, и все остальное им будет до большого Там-Тама, то милости прошу. Лично для меня эта игра УЖЕ перестала существовать.



Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

BLAZING ANGELS
SQUADRONS OF WWII

Разработчик: Ubisoft
Издатель: Ubisoft Romania
Жанр: аркадный авиасимулятор
Системные требования: P 4-1.8 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видно

Да пребудет с нами аркадность!

Сначала было слово. Потом была пуля. Потом было много пуль и криков. После тело унесли и пол почистили. И правильно — нечего кричать на секретном аэродроме элитных американских пилотов из команды **Blazing Angels: Squadron of WW2** — моторы самолетов и без этих глупых криков шумят громко. Никаких условий для допросов. Уже пятого немецкого военнопленного переводим, а так до сих пор ничего не узнали. Вообще ничего. И ни про кого. А вот проныры из секретной службы... не буду говорить, какой... уже все разузнали — вон, ходят, гордо плечи распрямив. Хотя, может, интендант решил пошутить и выдал им форму на два размера меньше — не знаю. Главное, что нам — пилотам его Величества Дяди Сэма — никогда не задерживали жалование и всегда на задание выдавали солнцезащитные очки. Как копам. Что самое интересное, мы пытались пару раз отказаться — мертвый номер, все равно выдают. Хоть летнее задание, хоть зимнее, хоть днем состоится вылет, хоть ночью — все равно дают и дают. Может, им делать нечего? Или не с кем? Ах, да, сэры и миледи, прошу пардону, забыл представиться. Меня зовут (хоть я и сам всегда прихожу, но тем не менее) Джон Смит, я пропитанный маслом и порохом американский пилот-ветеран трех Мировых и одной Европейской Войны за Независимость. Хотя на самом деле меня зовут Кристофер Робинсон (не путать с Кристофером Робином), но я не люблю этого имени, как раз именно потому, что меня обычно путали и дарили на день рожденья мягких плюшевых мишек. А вы думаете, удобно летать в самолете, у которого кабина битком набита плюшевыми мишками?! Да меня один раз шутники-механики вместо горючего заправили плюшевыми мишками! Летал я, конечно, мягко и спокойно, но очень низко и недолго. Совсем не так, как это должен делать асс-профессионал моего уровня. Кстати, последний, кто сомневался в моем боевом уровне и гипер-классе, очень плохо кончил. Очень плохо. Ему в парашют напихали плюшевых мишек и заправили самолет наполовину. Как вы думаете, далеко он улетел? Не дальше, чем летит боевая ракета, выпущенная из секретного устройства на секретном нацистском самолете. Который, опять же, кстати, лично мне и моим парням доверило уничтожить великое и гуманное правительство США. Ведь нужно кому-то выигрывать войну и спасать мир! В который раз! Именно этим мы и занимались в Blazing Angels 2 Secret Missions of WWII, и вы, *кстати*, были там вместе с нами. Перенимали великое мастерство американских пилотов, каждый из которых мог в одиночку уничтожить тысячу самолетов Люфтваффе. А не сделали мы этого только потому, что трусливые немцы выпускали на нас лишь несколько сотен боевых самолетов, в то время как мы ждали тысячи. Не верите?! Тогда проклятье плюшевых мишек падет на вас, как бомба из моего бомболюка на итальянский эсминец! Хе-хе, не пугайтесь — это такая моя американская демократическая шутка. Всегда нужно так шутить перед серьезным разговором. Хороший юмор помогает разрядить обстановку, как я разряжал весь свой боезапас в немецкие зенитки. Да что говорить — это нужно видеть!

И аркадность прибыла

Помните ли вы, ходящие по земле, как около года назад мы показали вам класс полета? Помните, как мы зажигали на Мидуэе, как защищали Англию от гитлеровских войск? Что, не помните?!! Плохо, потому как я и сам не помню, и был бы не против, чтобы мне кто-то что-то напомнил. О тех событиях, конечно. Ну, или хотя бы, куда я дел свой именной «кольт». По царапинам на его дуле я вспомню, как пытался застрелиться от страха в окружении японских «Зеро»... эммм, язык подводит старого бойца, я хотел сказать — как пытался застрелить из своего «кольта» проклятых улыбающихся япошек на их хреновых самолетишках, после того как в моем пулемете кончились патроны, что само по себе странно. Не для того мы всю войну гонялись за чертежами японского «Зеро», чтобы в наших суперсамолетах «Вайлд Кэт» кончались патроны! Они должны быть бесконечны, как в играх о нас. Ведь о нас делают игры, вы не знали? Ах да — игры! Вот про что я хотел поговорить с вами. О не очень хорошем продолжении довольно неплохой игры серии Blazing Angels. Хотя кому как, конечно. Кому как. Румынское отделение «Убисофта» — это, конечно, не центральный офис, но не запороть хорошо сделанное они могут. По крайней мере, стараются. И у них это получается. Почти получается. Почти. Плохо, что не полностью. Очень плохо.



Решив не удосуживаться хоть какой-то переделкой хоть каких-то частей графического движка, режима и турбо-надува, господа из «убийственного» румынского софта попробовали взять аудиторию оригинальностью и повышенной аркадностью. Теперь нам предстоит не просто отстреливать врагов десятками — нам предстоит уничтожать их сотнями, мочить их пачками, выполняя в перерывах между отстреливанием летающих макетов... эмм... некогда умных врагов всякие высокоинтеллектуальные миссии. Например, лететь как можно ниже над поездом в течение нескольких минут, чтобы дать возможность напарнице (!) спрыгнуть на его крышу в лучших традициях Агента 007. Или совершить несколько фигур высшего пилотажа для сбора бонусных очков.

Мда, честно сказать, сбор и подбор всяких там значков для увеличения бонусов и уничтожение юнитов, помеченных «специальной» меткой, восстанавливающей боезапас альтернативного оружия, имеющего «заканчивающиеся» патроны, — это далеко не то, что я ожидал от данного аддона. Можно сказать — совсем не то. Говорю вам это как пилот Второй мировой и как обозреватель этого самого пилота. Я ожидал более красивых пейзажей, большую интерактивность местности, проработку хотя бы основ зонально-визуального повреждения противников, союзников и личного самолета (горящий мотор и трясущаяся кабина не в счет — это уже стандарт игр подобного рода). Это как минимум. А как максимум — всего и побольше! Но, как вы сами понимаете, ничего этого сделано не было. Даже звук румынские парни решили не менять. А зачем? Ведь это — ПРОСТО АДДОН! Стараться особо не нужно, ведь уже все готовое есть, можно и повыпендриваться немного — всяких там уникальных моделей самолетов добавить, огромный «фирменный» немецкий цеппелин с пушками на каждом квадратном метре корпуса всунуть... Хотели чего-то такого «эдакого» — нате, берите. Хотели миссии в небе над Москвой, хотели ночные вылеты, хотели патрулирование оккупированной гестаповцами территории, над которой нужно незаметно (!!!!!!!!) для систем ПВО сбить десяток патрульных немецких самолетов — получайте! Не нравился вам аркадный ремонт самолета во время полета — его не будет! Вместо этого вся миссия разделена на несколько фаз — по завершении одной фазы ремонт будет предоставлен вам автоматически! Как говорится — чудо враждебной техники, взяли шило, и поменяли его на мыло. И очень спорный вопрос: какой вариант лучше, старый или новый. Как по мне, так старый — с ним было гораздо интереснее играть. А так получается автоматический, унылый, чисто аркадный процесс — пострелял, починился, полетел дальше, пострелял, починился, полетел дальше... Романтика, блин. Вот только не моя романтика. Мне бы чего-нибудь более продуманного, чего-нибудь более проработанного. Я поклонник качества, а не американцев на русских самолетах, уничтожающих секретный проект «типа стелс», и режима покупки модернизаций за бонусы, полученные после прохождения задания.

Я бы хотел, чтобы бронемашины и танки не выглядели сборищем прямоугольников и кружков, а противник действовал хоть чуточку умнее. Вот этого я хотел, и в глубине души даже ждал. Однако еще глубже этого оптимистичного оптимиста сидел старый прожженный американский асс, который не дал мне слишком порадоваться летным делам во славу Дяди Сэма. Жалко, конечно, но ничего не поделаешь. Игра есть игра.

Ну почему так грустно...

...Становится, когда начинаешь играть в Blazing Angels 2 Secret Missions of WWII? А? Почему так? Почему от игры разит вторичностью, как от дешевого ширпотреба, хотя особо придраться в ней не к чему? Почему вместо чего-то принципиально нового я нашел тут только то же самое старое, лишь слегка подкрашенное? Почему? Аааааа?! Ладно, можете не отвечать — это одинокие стенания разочарованного геймера, они носят риторический характер. Главное ведь совсем не это. Главное — это геймплей. А он у игры приблизительно вот какой.

В одной из миссий (о которой я вскользь упомянул выше), самой дурноватой из всех, на мой взгляд (даже дурноватей, чем американцы над Москвой в русских самолетах), корявыми руками одного из самых ленивых разработчиков (а быть может, и лично генератором случайных чисел) прописана одуренная задача — пролететь в трофейном немецком самолете по солидному куску оккупированной немцами территории, напичканной зенитками, и НЕЗАМЕТНО перебить все патрульные истребители немцев. Для особо любопытных я вкратце опишу сей весьма занимательный процесс. Весь квадрат ваших изысканий разделен на участки, в одних ПВО активно, а в других пассивно. В первом случае, залетев на «опасную» местность, стрелять вам не рекомендуется, иначе попадете под плотный зенитный огонь (который, правда, тут же закончится, если вы вылетите из зоны), а во втором разрешается палить, куда и по чем угодно — зенитки будут молчать. Уже классно, не так ли? Но это еще не все. Пройти сию



великую миссию можно двумя разными путями — четыре часа летать за врагами, пытаясь настигнуть их на безопасных участках, или же, действуя аккуратно и четко, перебить на половине опасных участков системы ПВО и, получив тем самым больше пространства для маневра, осуществить свой коварный уничтожительный замысел гораздо быстрее. Исключительно ради интереса я пробовал делать и так, и так. Не поверите — что один путь, что другой равно не интересны. Потому что глупо. Хотя, может, я снова придираюсь. Может, ставшие полностью аркадными, а значит, и не особо интересными сражения должны быть именно такими? Может, графику и звук действительно не стоило исправлять? Может, не стоило врагам добавлять ума, а румынским сценаристам мозгов? Может, стоило оставить игру точно такой же, только название поменять, да десяток «уникальных» моделей самолетов в авиапарк всунуть? Да, видимо, так и нужно было сделать... Так и сделали. Вот только это их выбор — не мой.

Вывод

Играть всем фанатам аркадных боев, и поклонникам первой игры серии. Тем, кому действительно понравилась Blazing Angels: Squadron of WW2, играть в продолжение не стоит — аддон получился на порядок хуже, чем оригинал. Этим я, честно говоря, разочарован. Очень разочарован. Не думал я, когда писал превью по игре, что получу то, что получил. Не думал, и даже сейчас не хочу об этом думать. Даже когда буду удалять «Секретные Миссии Второй Мировой» со своего винчестера, тоже особо думать не буду. Просто удалю, и все — без всяких угрызений совести. И это произойдет очень скоро.

Люся

КРАСНЫЙ КОСМОС

Разработчик: Dreamlore Games
Издатель в Украине: Акелла
Жанр: visual novel
Системные требования: CPU 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, видеокарта с 32 Мб памяти, 500 Мб на винчестере.

Сегодня я проснулась с необъяснимым чувством тревоги. Что-то в Игрограде было не так, как обычно, но что именно, я спросонок не понимала. Протирая глаза, я села на постели, а затем посмотрела на часы.

Полседьмого. И с чего бы я просыпалась в такую рань?

Вдруг я осознала, что из ванной доносится плеск воды и непонятное ворчание. Кто там мог быть? Вчера, вроде, никаких гуляний не было, на ночь никто не оставался… Запахнувшись в халат, я на цыпочках подошла к ванной комнате и осторожно заглянула в щель неплотно закрытой двери.

— Братец?

— Ургмбл… Р-р-р-р… Тьфу! Доброе утро, товарищ! — сказал полуголый Бато, вытирая с лиц остатки зубной пасты.

Я еще раз протерла глаза. Нет, не то чтобы чистящий зубы Бато был для меня таким удивительным зрелищем. Просто обычно он это делает в своем Департаменте, дома появляется пару раз в неделю, а на ночь остается и того реже. Но это было еще не самое странное — просто в полседьмого утра его невозможно разбудить даже при помощи троекратного залпа из 120-миллиметровой гаубицы. А тут он уже на ногах и совершает утренний туалет.

— Ну чего стоишь, зеваешь? Давай, на работу собирайся, — заявила мне первая голова, пока вторая сосредоточенно брила подбородок.

Нет, с ним определенно что-то не то.

— Братец, какая работа? Я еще нигде не работаю, только изредка у вас в Департаменте задания беру…

— Во блин!.. — глаза первой головы округлились. Вторая, впрочем, не отвлекалась от своего непростого занятия (щетина на огровской морде была ужасно жесткой, поэтому на одно бритье у Бато уходило по три-четыре бритвенных станка). — Как это я раньше не подумал! Торн, тебе ведь 209-ю пришьют в два счета! Что же делать…

— Какую 209-ю?

— Такую. Ты что, законов не знаешь? Статья 209-я УК Игрограда, применяется к лицам, которые уклоняются от общественно полезного труда и проживают на нетрудовые доходы!

Я почесала лохматый затылок. Вроде ничего такого в законах Игрограда не было… Правда, я вообще сегодня впервые услышала о том, что у нас есть какие-то законы.

— Слушай, Торн, давай сделаем так. У меня неплохие отношения с нашим начальством, авось примут тебя на полставки. Дело ты вроде знаешь, так что проблем быть не должно.

— Да знаю я ваше дело…

— Вот и чудесно. Только собирайся быстрее, а то я из-за тебя еще опоздаю на службу. А у нас в Департаменте с этим строго — не то что на простых предприятиях. Опоздал на пять минут — в карцер. Опоздал на полчаса — под трибунал!

— Чего-чего?

— А ну бегом! Шагом марш собираться! Иначе сдам компетентным органам, не посмотрю, что родная сестра! Подумать только, сестра-тунеядка! Да я позора перед товарищами не оберусь…

— Хорошо-хорошо… Иду уже…

Что с ним такое? Головой, что ли, ударился? Хотя у огров две головы, значит, хотя бы одна должна была сохранить трезвость ума. А тут явно свихнулись обе… Неужели Бато ходил на новостройку Gothic 4 и пробовал дурман-траву, которую там высаживают на клумбах перед будущим зданием?

* * *

По улице мы шли быстро, я едва поспевала за размашистым шагом братца. При этом не могла не удержаться от того, чтобы время от времени не поглядывать на него украдкой. Дело в том, что нарядился он, как бы это сказать… В общем, не совсем обычно. Вместо привычных джинсов на его ногах красовались широкие галифе с красными лампасами, на широких плечах — гимнастерка цвета хаки, а на обоих головах было нахлобучено по фуражке. Головы у огров посажены довольно близко, поэтому разлапистые фуражки постоянно цеплялись друг за друга и сползали набекрень. Бато то и дело поправлял их, тихо поругиваясь в адрес какого-то особиста, который отклонил заявление на разрешение ношения неуставных головных уборов.

Перед тем как мы вошли в здание Департамента, я заметила рядом с ним новое странное сооружение. Оно напоминало невысокую квадратную ступенчатую пирамиду из черно-красного гранита. А над входом, возле которого стоял почетный караул из двух солдат в той же форме, что и у Бато, большими блестящими буквами было выложено слово «RAND». К тому же от входа тянулась очередь человек эдак в 200-300. Причем все держали в руках букеты красных гвоздик или тюльпанов.

Внутри Департамента мы первым делом встретили Лара. После всего увиденного меня уже трудно было удивить, но агент Лар в черном костюме-тройке с приглаженными волосами и с круглыми очками на носу заставил мои глаза округлиться еще раз. Более того, сидел он не на своем привычном месте, а за черной конторкой. Перед ним лежала толстая стопка папок с надписями «Дело №», перекидной календарь и кобура с вороненым наганом. За спиной Лара на стене Департамента был пришпилен красный плакат с тремя профилями Ранда, Кертиса и Глюкка.



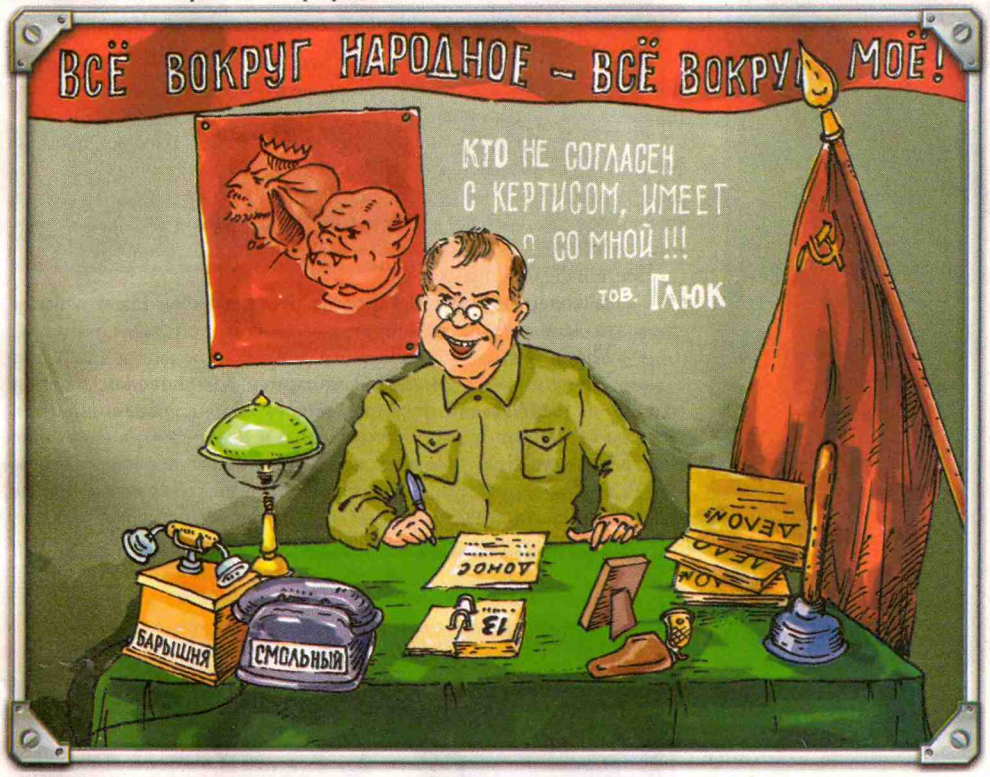
Надпись на плакате гласила: «Все вокруг народное, все вокруг — мое! Т. Д. Кертис». Чуть ниже была другая цитата: «Кто не согласен с Кертисом, имеет дело со мной! Тов. Глюк». Агент Лар доверительно улыбался и смотрел на часы марки «Красный Пеон», которые показывали ровно семь.

— Поздравляю, товарищ Бато. Пока вы дойдете до своего рабочего места, пять минут не пройдет. Но впредь постарайтесь приходить пораньше, все остальные товарищи уже на местах.

Бато сдавленно улыбнулся в ответ, схватил меня под руку и потащил в сторону своего кабинета.

— Крыса тыловая... — процедил он сквозь зубы.

— Не крыса, а кролег! — донеслось из-за спины. — И постарайтесь воздерживаться от подобных высказываний, я недавно обновил все скрытые микрофоны, так что...



Лар замолчал на полуслове и гнусаво запел «...мне сверху слышно все, ты так и знай».

Бато злобно хлопнул дверью. Со стен посыпалась штукатурка.

— И народное имущество тоже портить не стоит! — снова прозвучал голос Лара. Бато удивленно оглянулся — Лара в кабинете не было.

— Товарищ Бато, успокойтесь, я еще и скрытые динамики установил, чтобы напоминать вам о трудовой и гражданской дисциплине в случае необходимости. Это вы думаете, что задача наших органов только в том и состоит, чтобы наказывать. Нет, жестокость — это не наш метод. Преступления, как и болезни, лучше предотвращать, чем потом бороться с последствиями.

В этот момент я подумала, что у Бато из всех четырех ушей пойдет пар. Но он сдержался.

— Так, я сейчас разберусь с почтой, а потом сходим к начальству.

Бато надел наушники и углубился в работу. Одна голова слушала «ДДТ — Рожденный в СССР», а вторая «Мой адрес — не дом и не улица». Но тут снова прозвучал голос невидимого Лара:

— Товарищ Бато, вынужден напомнить, что ДДТ — неблагонадежная группа...

— Тьфу! — резко сплюнул мой братец. Через пару секунд у первой головы в наушниках заиграла «Калинка-малинка».

* * *

Спустя полчаса в кабинет без стука вошел Вассалог. Он был наряжен в белую рубашку с короткими рукавами и черные шорты размера на два больше, чем нужно. На шее кадета красовался красный пионерский галстук. Войдя в кабинет, он на минуту замер и огляделся вокруг. После чего решительным шагом подошел к столу Бато и вынул из стакана с чаем алюминиевую ложку.

— Это еще что такое? — возмутился братец.

— Это... Поступила установка — собирать лом цветных металлов! — отрапортовал бравый пионер.

— А... Ну тогда ладно... — и Бато отвернулся к монитору. Вассалог же, немного помаявшись, аккуратно забрал еще и подстаканник, после чего выскочил из кабинета. Бато никак не отреагировал на старательного сборщика цветмета.

— Братец, он еще и подстаканник спер... — сказала я.

— Подстаканник из нержавейки, его все равно не примут.

— А-а-а...

В этот момент в дверях появился запыхавшийся Ягуар. Уже особо не удивляясь, я отметила, что секретарь ДЗВР сегодня нарядился в серый вельветовый пиджак с коричневыми кожаными латками на локтях.

— Товарищ Бато! Я к вам по двум вопросам!

— Я слушаю.

— Во-первых, вы еще не внесли членские взносы за последний месяц...

— А вот выкуси! — неожиданно рявкнул Бато, скручивая перед носом Ягуара огромный кукиш. — Я вчера получил одобрение на вступление в Партию! Понял?

— Да понял, понял... — неожиданно расстроился Ягуар. — Но секретарю ячейки комсомола можно было кукиш и не показывать. Не по-товарищески это, товарищ Бато. Вот я поступлю по-товарищески, и не буду писать анонимку этому гаду-особисту...

Вдруг снова послышался голос Лара (при этом Бато скривился, как от зубной боли).

— А вы, товарищ Ягуар, не беспокойтесь. Компетентные органы уже в курсе, так что товарищ Бато получает повестку по статье 242-й за мелкое хулиганство, а товарищ Ягуар пойдет у нас по 70-й. Как антисоветчик. Ишь ты, я ночей не сплю, на благо Родины тружусь, а он меня гадом обзывает!

Бато и Ягуар уставились друг на друга как водой облитые.

— Но вы там не прохлаждайтесь, пока не прибыла конвойная машина, продолжайте работать. А то пойдете еще по статье 58 пункт восьмой «Подрыв государственной промышленности». Ягуару уже, конечно, пофиг, но вам, товарищ Бато, к 15 суткам за мелкое хулиганство расстрельная статья ни к чему, правда? Посмотрите на вашего коллегу, товарища Талера. Пообщался с иностранцами, диссидент проклятый, и теперь уже второй месяц в следственном сидит. Товарищи говорят, что пока из него добывали все подробности преступного сговора с мировой буржуазией, ему все зубы повыбивали. Но это ничего, если подпишет чистосердечное, ему все обратно вставят.

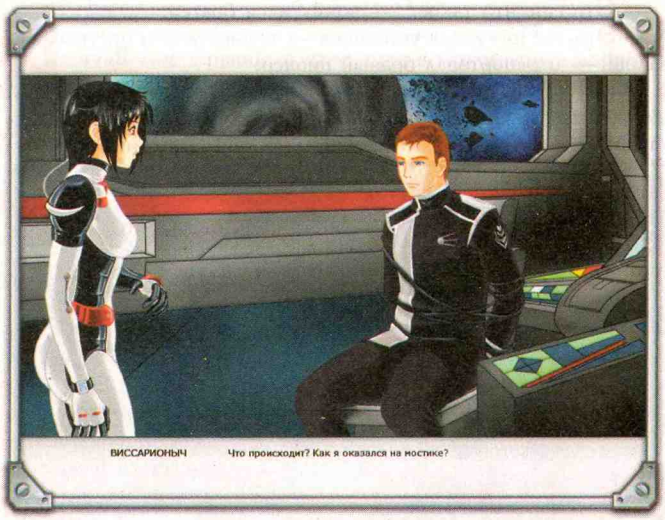
— И выпустят? — вырвалось у меня.

— Нет, конечно! Сначала на десять лет в исправительную колонию. А потом уже выпустят, — сообщил Лар.

— Вот и вакансия для тебя, сестричка... — пробормотал Бато. — Ладно, Ягуарыч, выкладывай второй вопрос, пока тебя на расстрел не повезли.

Подавленный таким неожиданным поворотом событий секретарь комсомольской ячейки протянул Бато какую-то бумажку.

— Вот. С минуты на минуту в Департамент должны доставить диск от лауреатов Государственной премии, Ордена Ранда краснознаменной компании Dreamlore Games. Говорят, вершина усилий нашей игровой промышленности, лучшая игра в мире. Наш



ответ буржуазному BioShock и прочему позорищу. В общем, на прибытии диска должны присутствовать все. Даже Сама будет.

При последних словах Ягуар покосился на портрет серьезной женщины, висевший на дальней стене в обрамлении кумачового флага. Подпись под портретом гласила: «Генеральный секретарь ЦК КП СРИ, товарищ Кохановская».

— А что такое «СРИ»? — спросила я.

Оба агента ДЗВР уставились на меня, как на полную дуру.

— Социалистическая Республика Игроград, Торни, — ответил Бато и приложил к моему лбу свою лапищу. — Ты не заболела, случайно? Странная ты сегодня какая-то...

Это я странная?! Я?!

Ягуар посмотрел на часы.

— Товарищ Бато, надо спешить!

— Хорошо, хорошо...

* * *

После торжественного прибытия диска с игрой «Красный Космос» все направились в приемную товарища Кохановской. Зачем-то пригласили и меня.

Товарищ Кохановская восседала на стуле с огромной прямоугольной спинкой. Массивный стол перед ней был уставлен телефонами без кнопок и цифр (я насчитала восемь аппаратов), слева находилась настольная лампа из зеленого малахита, а справа — чернильница из того же материала. В чернильнице почему-то торчал карандаш.

Остальные сидели за длинным прямоугольным столом, поставленным впритык к рабочему месту Самой. Товарищ Лар с наганом в руке занял позицию возле начальственного стола, а у входа с маузером наизготовку дежурил неожиданно опрятный Мохнорыл. Игра «Красный Космос» лежала точно посередине стола на небольшой атласной подушечке с позолоченной бахромой.

— Итак, товарищи, — сказала товарищ Кохановская, — вы понимаете, какая ответственность возложена на ваш Департамент нашей Партией и страной. Писать отчет по игре «Красный Космос» должен только лучший агент ДЗВР! При этом вы должны уложиться в кратчайшие сроки, чтобы не дать буржуазным прихвостням повода для глумления над СРИ и Партией! В общем, кто возьмет на себя высочайшее обязательство обозреть «Красный Космос»?

Бато и Ягуар молча переглянулись. Заговорил Лар.

— Товарищ Ягуар сегодня отправляется на расстрел по 70-й статье. Машина уже в пути. Так что...

Кохановская презрительно покосилась на провинившегося агента.

— Хорошо, тогда остаетесь вы, товарищ Бато.

— Он тоже не сможет, — снова подал голос Лар. — Ему светит пятнадцать суток за мелкое хулиганство.

— Ну... бывает... — неуверенно сказала товарищ Кохановская.

— Да, я уверен, что товарищ Бато исправится. Но эти его пятнадцать суток ставят крест на оперативности выполнения ответственного задания.

— А как же товарищ Талер?

— Так он же по 58-й еще два месяца назад загремел...

Воцарилась неловкая тишина. Вдруг лицо товарища Кохановской прояснилось, и она показала пальцем на меня.

— А это кто?

— Сестра товарища Бато, — ответил за всех Лар. — Я так понимаю, прибыла к нам устраиваться на работу, чтобы не отправиться в места не столь отдаленные по 209-й статье...

— Вот и чудесно! — почему-то обрадовалась Кохановская. — Мне кажется, что все эти агенты, спецагенты и прочее... Не годится. Антисоветчиной попахивает. Знаете, кто должен писать отчет по игре, которая является вершиной народного игростроения СРИ?

Все вожделенно молчали.

— Выходец из народа! Простая русская баба! Так что поручаем это дело вам, товарищ...

— Thorneyed... — пробормотала я.

— У-у-у... — скривилась товарищ Кохановская. — Ну что это за имя? Давай, будешь Люсей, хорошо? Товарищ Лар, отправьте запрос в паспортный стол. По вашим каналам оно быстрее получится, чем если она сама пойдет переоформлять-ся. А вы, товарищ Люся, не тяните время, отправляйтесь на выполнение задания.

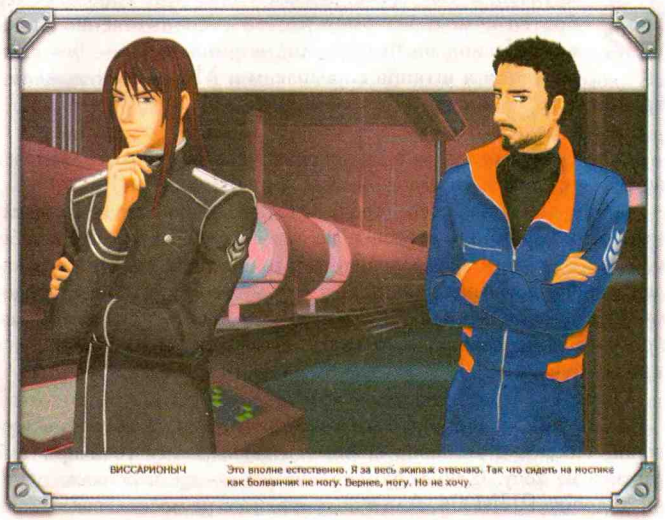


Повинуясь какому-то непонятному порыву, я вскочила с места, отсалютовала по-армейски, осторожно взяла подушечку с диском, поцеловала его (без языка!) и строевым шагом отправилась в кабинет Бато.

* * *

Шел пятый час игры. Нет, это не время на прохождение, в первый раз я прошла «Красный Космос» часа за два. С перерывом на сон. Вы знаете, спать мне на самом деле не хотелось, но «КраКос» на неподготовленную психику действует не хуже какого-нибудь «Люминала». Или какое там еще есть ядреное снотворное... Но давайте по порядку.

«Красный Космос» был заявлен как visual novel — игра довольно редкого в наших краях, но очень популярного в Японии жанра. Суть его в том, что фактически игрок следит за сюжетом, разыгрываемым рисованными персонажами, читая их диалоги. В определенных местах появляется возможность сделать выбор (словами или действием), который повлияет на дальнейшее течение сюжета. Вот, в принципе, и все.



Хотя на самом деле жанр visual novel гораздо шире и порой такие игры могут затягивать похлеще иной RPG. Вот если Бато отсидит свои 15 суток, то, может, и напишет про один из лучших образцов — игру «True Love» 95 года выпуска. Хотя… Кто ж ему позволит, там хентай… А в СРИ, как я поняла, секса нет. Ну ладно, речь не об этом.

В общем, товарищи, «Красный Космос» — это visual novel, низведенный до интерактивного комикса с двумя сюжетными развилками. Вернее, с одной развилкой и двумя вариантами более поздней «вилки». Уже негусто. Но если еще учесть, что различия между сюжетными линиями минимальны… Впрочем, снова забегаю вперед — все от неопытности.

Дело в том, что разработчики выбрали довольно необычный (если не маразматичный) концепт для своего проекта — sci-fi триллер в альтернативной вселенной, где СССР сохранил свою целостность до 2150 года, а «холодная война» с США переросла в вооруженный конфликт космических масштабов. Впрочем, альтернативных историй подобного толка в истории фантастики предостаточно, но запихнуть все это в visual novel с аниме-стилистикой действительно додумались только Dreamlore. И самое смешное, что ни от СССР, ни от аниме в «Красном Космосе» практически ничего нет.

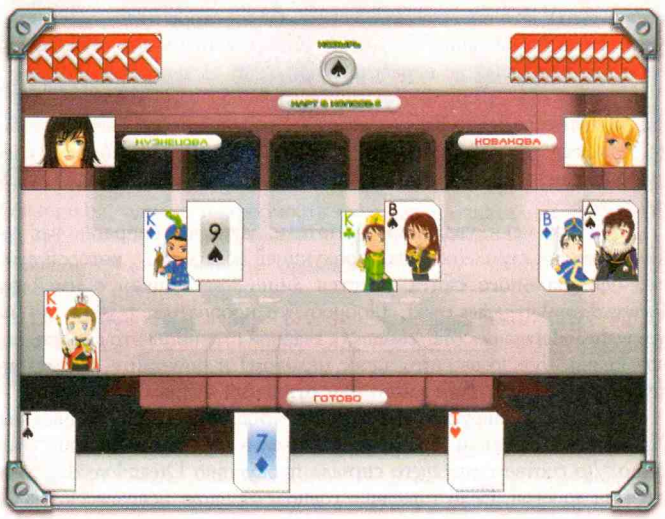
По первому пункту все предельно просто о том, что СССР в 2150-м году все еще велик и могуч, напоминают только название корабля, на котором и развивается действие сюжета («Юрий Андропов»), красные звездочки, которыми утыканы все доступные поверхности на игровом арте, да США в роли врага. Замените СССР на Папуа-Новую Гвинею, красные звездочки на звезду Давида, а США на организацию Доктора Зло — и ничего не поменяется. Как в сюжете, так и в персонажах «Красного Космоса» никакого отражения характерных черт СССР нет. Причем я даже не требую от Dreamlore жесткого стеба, простого соответствия определенных характерных черт хватило бы с головой. Ну, например, как боевой корабль может выходить в рейд без представителя ГБ? И почему это такая мелкая посудина названа именем (ну епта!) цельного Генсека?

Впрочем, к сюжетной составляющей претензии можно предъявлять практически бесконечно. Описать скуку, охватывающую игрока при прохождении первой трети «Красного Космоса», просто невозможно. Такими эпитетами Великий Русский Язык еще не обзавелся. В дальнейшем ситуация немного улучшится, когда персонажи начнут «клеить ласты» при невыясненных обстоятельствах. По крайней мере, до того момента, как станет ясно, что же тут на самом деле происходит. Потом скука вернется… Причем первое подозрение на высокую реиграбельность «Красного Космоса» с треском разбилось о банальную лень разработчиков. По ходу сюжета игроку, как капитану корабля, придется вычислить, кто является виновным в одном происшествии, причем на выбор даются аж три персонажа. Но выбор между двумя из них… Ничего не меняет! То есть поведение их после момента выбора остается идентичным. Если обвинили Шнайдера, то он попытается убежать (куда?!), а Соколовский согласится, что это подтверждает решение капитана. Если обвинить Соколовского, то он с теми же репликами (!!!) попытается удрать (куда, блин, удирать на космическом корабле???), а Шнайдер повторит все реплики Соколовского, которые вы слышали в прошлый раз. Впрочем, если вы разминетесь с рандомизатором (спойлить не буду, вдруг кто-то решится все-таки купить этот диск) и при этом корабельный психолог Максимов останется в живых, вас ожидает другая сюжетная линия. Правда, еще более короткая, чем предыдущая. Весело.

Апофеозом маразма visual novel по-дримлоровски стало то, что все умирают одинаково независимо от сюжетной линии, по которой вы пошли. Просто смерти перетасовываются в немного другом порядке… Ах да, я солгала. Капитан умирает каждый раз по-разному. Велика заслуга.

Особой кошмарностью отметились диалоги, из которых, по сути, и состоит вся игра. Как вам выражение «снаряд попал в непосредственную близость моторного отсека»? Ну я понимаю непосредственную близость с молодым человеком. Некоторым нравятся близкие отношения с представителями одного пола. Случаются и более смелые фантазии, но… Непосредственная близость снаряда и моторного отсека?

Или словосочетание «полет протекает». Дорогие мои, протекать может кран у вас на кухне. Ух… Цитировать можно бесконечно. Думаю, вы уже на скриншотах смогли оценить всю силу печатного слова, которое не вырубить топором (хотя попробовать стоит, поверьте). Нужно ли уточнять, что в титрах группы «Сценаристы» и «Программирование» объединены в одну? Нужно ли уточнять, что озвучка полностью соответствует тексту (то есть настолько же ужасна)? Нет? Тогда перейдем ко второму пункту. К аниме.



Тут все просто, снова смотрите скриншоты. Те, кто «в теме», уже никаких вопросов не зададут. От аниме в «Красном Космосе» только пресловутый размер глаз (хотя и не он является определяющим на самом деле). Зато общее качество рисунков тянет от силы на «трояк с минусом». Глаза, смотрящие в разные стороны, корявые тени и топорный дизайн задников — все признаки халтуры на месте. Причем, что характерно, художники, указанные в титрах, вообще-то рисуют очень даже неплохо. Стоит лишь немного погуглить, чтобы найти их работы и сравнить с тем, что наблюдается в «Красном Космосе». Кто тут виноват (сами художники, решившие похалтурить, или руководство Dreamlore, затуркавшее бедных творцов дурацкими указаниями) — неизвестно. Да и неважно.

За дизайн, кстати, авторам не то что трояк, даже нолик поставить было бы жалко. Ладно уж «никакущие» дизайны внутренних помещений «Юрия Андропова» и вырубленный топором сам корпус корабля. Вы только полюбуйтесь на американские истребители и крейсера, с фотографической точностью содранные с кораблей из сериала «Вавилон 5»! А униформа из «Стар Трека»? А роботы из «Макросса»? Тут стоило бы процитировать Кнышева: «В этой комнате все было краденое, и даже воздух какой-то спертый».



Но интереснее всего было бы узнать, кто надоумил разработчиков трындеть (пардон, не удержалась) об «аниме-стилистике». Ребята, аниме — это анимация. У вас же из анимации только появление/исчезание персонажа (при этом на заднике остается сидеть его двойник — каково?) и по большим праздникам — смена позы/выражения на лице. Хотя с сюжетом тоже не всегда вяжется, поскольку один персонаж может с улыбкой рассказывать, как он переживает о гибели товарища, а другой с грустной миной рапортовать о том, что система жизнеобеспечения скоро будет восстановлена. Браво! Вы даже на звание «манга-стилистики» (манга — японские комиксы) не наработали...

Что-то устала я ругать этот, простите еще раз, кусок говна. О способностях и профессионализме разработчиков говорит хотя бы то, что весь арт засунут в игру в виде bmp-файлов. Ребята, в следующий раз попробуйте слоеными psd, хорошо? Авось целый DVD-диск забьете.

Простите меня, уважаемые читатели, за то, что напрягаю вас таким длинным глумлением над продукцией компании, у которой вместо официального сайта имеется лишь «заглушка» с имейлом (**www.dreamloregames.com**). Попробуйте пробраться глубже — на **www.dreamloregames.com/cosmos** (с главной страницы это сделать невозможно, нужно вводить адрес целиком) и почитайте, посмотрите воллпейперы... Как много нам открытий чудных... Правда?

Итак, буду закругляться. Краткий итог получается следующим. Крепитесь, товарищи. Полку говноделов в игровой индустрии прибыло. До соответствующего сигнала продукцию Dreamlore обходить десятой дорогой. Если товарищи говноделы вдруг исправятся (маловероятно, но постараемся верить в лучшее), мы вам сообщим. На этом все.

* * *

После того как я закончила писать отчет, во мне проснулось до сих пор неведомое чувство. Даже не знаю, как его описать. Простая животная ярость? Праведный гнев? Деструктивный порыв? В общем, не важно это. Главное то, что, повинуясь этому чувству, я выхватила диск с «Красным Космосом» из лотка привода и ожесточенно раскрошила его прямо голыми руками. А как только осколки диска упали на пол, свет в Департаменте померк, резко поднялась температура воздуха и на стенах проступили странные красные знаки. Некоторые были похожи на пентаграммы, но я не могу сказать точно, поскольку в следующий миг из-под пола вырвались языки адского пламени, и я потеряла сознание.

* * *

Очнулась я уже дома, в своей постели. Рядом сидел братец с мольбертом и что-то сосредоточенно рисовал. На вид он был вполне нормальным — без гимнастерки и штанов с лампасами. Морды такие же небритые, как и обычно...

— О, ти вже очуняла?

Я не сразу поняла, что он говорит. Обычно Бато изъяснялся по-русски, хотя и украинский знал отлично...

— Ти відпочивай, все добре. Не знаю, що там в Департаменті трапилось, але чогось підскочила температура, то в тебе, мабуть, від того й запаморочилось в голові. Мабуть, хтось із кадетів знову з магією грався. А я одразу тебе підхопив та додому, ще й лікаря викликав... Лікар сказав нічого страшного нема, просто запаморочення. А що там трапилось у Департаменті, я завтра дізнаюсь...

— Бато... А что ты там рисуешь?

— Та так... Мені доручили дома написати звіт за грою «Червоний Космос», але вона виявилась таким... Ну то я при тобі лаятись не хочу. Єдине, що сподобалось — це персонаж дівчини-андроїда РПМ-04. Але я подумав, чого це москальська дівчина-андроїд мені буде подобатись? От і вирішив намалювати українку-андроїда. А ти ж знаєш, малюю я не дуже добре, то й вирішив змалювати з тебе...

Я протянула руку, и братец молча передал мне рисунок.

— А почему ее так зовут?

— Ну, розумієш... Dreamlore ніяк не пояснює шифр «РПМ». А єдине розумне тлумачення, до якого додумався Лар, означає «роботы правят миром». Воно якось по-дурному звучить. Тому я вирішив, що українська андроїдиха повинна мати ім'я, яке складається тільки з літер, яких немає у кацапському алфавіті.



— А почему «05»?

— Так то просто... У «Червоному Космосі» із фансервісу — лише цицьки тієї андроїдші. І «04» — то явно розмір бюстгальтера. Тоді я подумав, що в нашої дівчини груди просто повинні бути більшого розміру!

— Но у меня же не пятый... — смущенно пробормотала я.

— А хто там знає? Ти ще мала, може, ще підростуть... Ти ж щира українка?

— Так! — несподівано вигукнула я. — Так, я — щира українка!

— Ну от і добре. А тепер відпочивай.

Разработчик: Много их там, лень высматривать
Издатель: Activision Value/1C
Жанр: advergames
Системные требования: Пылесос с клавиатурой и мышью
Авторское примечание: Таки будь проклят тот день, когда я сел за баранку... Ну, вы поняли.

Bateau Barbie

Первым делом, господа, у нас будут не самолеты. А китайское предупреждение. Но для начала я должен сказать вам — да. Вы не ошиблись. И с глазами у вас все в порядке. Это рубрика «Детский сад». И пишу в нее я, двухголовый огр (гыгы). Причем логотип игры (вернее, целой серии из восьми игр) поставлен правильно. Я пишу обзор по играм, в которых так или иначе фигурирует самая ортодоксальная блондинка планеты (потому что в голове у нее если не опилки, то уж как минимум силикон) — **Barbie**. Я думал, что я сильный. Что у меня получится... Получится представить себя на месте маленькой блондиночки, для которой розовый цвет является идеальным сам по себе, без примесей черного. Да и сердечки нравятся без дополнительных надписей (типа «Life is Pain»)... Но не судьба. Простите.

Поэтому предупреждаю, что несмотря на все мои попытки быть скромным, объективным и толерантным, этот обзор крайне не рекомендуется давать читать детям того возраста, которые являются целевой аудиторией данных игр. Все, что здесь будет сказано, предназначено только для родительских глаз. Впрочем, тем из читателей, кто больше не хихикает, услышав слово «писька», тоже можно почитать. Если интересно.

А местами должно быть действительно интересно, поскольку лично меня до сих пор сама идея игр для маленьких девочек приводила в полнейший ступор (не считая общечеловеческих ценностей вроде «Тетриса», в который могут играть, пожалуй, все). И вот — пожалуйста. Ваш покорный слуга подвергся истязанию сразу восемью играми про Барби, причем некоторые из них (о ужас!) мне даже понравились. Не как маленькой девочке, а как огру. Двухголовому. Хотя чего уж, старая истина о том, что в хорошую детскую игру интересно играть и взрослому, просто нашла еще одно подтверждение. Так что приступим.

Barbie и Волшебство Пегаса

Начинать будем с тихого ужаса, созданного на движке *Render Ware* (хотя больше смахивает на то, что использовалась ранняя альфа этого и без того не шибко красивого «моторчика»). Почему я так сразу цепляюсь за графику? Честно говоря, терпеть не могу, когда людей определенной категории считают неполноценно развитыми — в данном случае маленьких поклонниц кукол Барби. Я понимаю, что девочка шести лет не полезет в опции, но это отлично могут сделать ее родители, если уж так вышло, что компьютер в семье слабенький. В то же время ограничивать игру разрешением 640×480 — это маразм по сегодняшним меркам (впрочем, и два года, и три, и пять лет назад это смотрелось бы все так же кошмарно). Немного спасает антиалиасинг, но его маленькой девочке придется включать вручную — в драйвере видеокарты. А вот нормальные модели, текстуры и анимацию не включить уже нигде, ибо разработчики посчитали, что обилие всех оттенков розового — это уже достаточно для привлечения клиентов. При этом узнать в жутковатом нагромождении полигонов ту самую Барби, которая иным adult`ам является в сексуальных фантазиях, решительно невозможно. Это чудо было бы уместнее в будущем хите от Remedy — Alan Wake (триллер-ужастик). Или в зомби-трэш-муви каком-нибудь.

Хотя сама Барби — это еще полбеды. Вот пегасиха, на которой катается наша героиня, — это просто шЫдЭвр! Тут вообще ничего комментировать не нужно, достаточно увидеть в первом же ролике морду этого жЫвотного, чтобы понять — вот он, розовый Ктулху! А каковы глазки! Вы только полюбуйтесь! Лично мне тут же вспомнился штампик из древних голливудских боевиков про «глаз на жопу натяну». Жопа у пегаса, слава богу, хоть и с трудом, но идентифицируется. Но глаз на морду именно что натянут. Про крыло, которое при верховой езде торчит прямо между ягодицами многострадальной Барби, даже упоминать неловко...

Думаете, разработчики сконцентрировали все усилия на геймплее? Ага, правильно подумали, нифига они не сконцентрировали. Кроме «путешествий» на пегасе (фактически, нужно зажать кнопку «вперед», пегас отлично рулит сам по себе) и пешком длительностью до минуты (ага, вот такие гигантские тут локации) в игре присутствует несколько одноклеточных паззлов. На самом деле ничего сложного тут и не должно быть по определению, но, простите, задание «протащите мышкой карту между полками» — это уже перебор... Что касается мотивации хоть какого-то обоснования проис-



ходящего, то тут совсем финиш. Ладно еще паззл (натурально паззл), в котором нужно сложить кусочки ледяного моста, чтобы пройти дальше. Я не спрашиваю, как бедная Барби ворочала ледяные глыбы и каким образом они висели там, куда их помещали. Магия-шмагия — пускай. Но вот чудные «ловушки» посреди дороги — это нечто! Представьте себе, топаем по лесной тропинке, натыкаемся на пять рядов каких-то плиток (типа тротуарных, но с каббалистическими узорами). И тут наша Барби восклицает: «Йомайо! Дальше не прайтить! Усе пропало, шеф!» И давай решать паззл. Не знаю, как поступят маленькие девочки, а я первым делом задался вопросом — что мешало обойти эти плитки по обочине? Впрочем, и это еще не все. В ходе «решения» плиткопаззла Барби, аки корова, топчется по ним, пока не наступит на нужную. Извините, даже если родители очень сильно хотят воспитать настоящую ортодоксальную блондинку из анекдотов, им нужно оберегать свое чадо от игр про пегасов, ибо даже у блондинок должны оставаться зачатки логического мышления. Хотя бы в количестве, достаточном для нажимания кнопок на мобилке в нужном порядке.

Апофеозом маразма по праву можно считать то, что при хорошей в целом озвучке (классические мелодии) именно на этих убер-идиотских паззлах врубается трек «Очи черные». Конечно, я свой кайф поймал, но это была уже, скорее, истерика...

Barbie — Приключения на ранчо

Что-то подсказывает мне, что эту игру разрабатывали те же товарищи, что и предыдущую (а сверять титры, простите, лень). Дело в том, что тут тоже имеются поездки на лошадках и паззлы, но и то и другое уже не вызывает такой аллергии, как в «Волшебстве Пегаса». К тому же добавились аркадные пострелушки из рогатки (несложно, но довольно забавно), поиски улик с металлодетектором (тоже весьма неплохая идея), а также заметно улучшилась графика. От проклятия 640×480, конечно, бедных девочек не избавили, но по крайней мере лошадки по количеству полигонов приблизились к лошадкам из третьего «Варкрафта», да и текстурки теперь не натянуты как попало, а наложены более-менее естественным образом. Не буду скрывать и того, что парочка мини-игр (по моему авторитетному мнению) вполне «потянула» бы на отдельный казуальный проект (естественно, если бы туда добавили сложности). Так что геймплейно «Приключения на ранчо» — это антипод «Волшебства Пегаса». Проходил я ее одной из последних, и сил терпеть сюсюканье барбей уже не оставалось. Но, как ни странно, геймплей не напряг, а сюжет... затянул! Вот щас поставлю свой любимый смайл: О_о

Вкратце фабула состоит в том, что перед началом соревнований по конному спорту у подруги Барби сперли лошадь. Или коня — не важно (сами понимаете, на гениталии не хватило то ли полигонов, то ли смелости). И вот, в конце игры, после довольно продолжительной погони «по следам», руководствуясь найденными уликами, нужно опознать злоумышленника. Тут на соседних страницах должен быть обзорчик «Красного космоса»... Так вот, в «Приключениях на ранчо» поиск подлого бандито выглядит на порядок интереснее и логичнее. Впрочем, для любой хорошей игры сравнение с «Красным космосом» — это уже оскорбление, так что прекращаю. Ибо «Барби — Приключения на ранчо» — вполне себе хорошая игра. Ужасно устаревшая графически, но сойдет. Главное, что играть интересно.

Barbie — Спортивная гимнастика

Сейчас мы подобрались к тройке игр, на коробки с которыми я действительно смотрел, как баран. Ну вот признайтесь, как вы представляете себе симулятор спортивной гимнастики для маленьких девочек? Вы же понимаете, что различные убер-комбо тут не воткнуть, но, тем не менее, какая-нибудь интерактивность все же нужна?

В общем, разработчики это все понимали тоже неплохо, поэтому собственно гимнастика в кукольно-тридэшном исполнении выглядит следующим образом. В начале нам следует выбрать свою спортсменку (по всем правилам политкорректности есть классическая блондинистая Барби, азиатка, черненькая и то ли просто брюнетка, то ли латиноамериканка). Затем можно выбрать фасон трико (сперва дают всего 4 типа, но по мере прохождения костюмчиков добавится) и отправляться на тренировку.

Тренировка, как ни странно, по-настоящему нужна только в самом начале — чтобы приноровиться к управлению и понять, чего вообще от нас хотят. Составляется «цепочка» из упражнений на одном из трех снарядов или в вольной программе, а затем спортсменка все это безобразие начинает выполнять. От игрока требуется в начале каждого упражнения «выстучать» определенную очередность клавиш — до четырех. Такой себе упрощенный вариант танцевального симулятора (кто не играет в подобную лабуду, вспомните танцпол из GTA: San Andreas :)). Вот только создать себе программу и заучить ее не получится, поскольку в соревнованиях все упражнения выставляются рандомно. Так что следим за индикаторами и пытаемся успеть.

И в этот самый момент становится понятно, что больше всего разработчики схалтурили не по графике (в целом — на уровне предыдущей игры), не по озвучке (мелодии самопальные в диапазоне от «страшно давит на моск» до «как фон покатит»), а по части интерфейса. Дело в том, что индикаторы, по указаниям которых нужно тыкать в клавиши, расположены в левом нижнем углу экрана, поэтому получать моральное удовлетворение от «выполненного» упражнения не получается. Пускай трехмерная кукла прыгает, вертится, сучит пластмассовыми ножками — играющему положено уткнуться носом в левый угол экрана и топтать клавиатуру. Попытка заучить комбинации кнопок для каждого движения и нажимать их по голосовым командам (приятный женский голос «объявляет» каждое упражнение) тоже провалилась. Когда нужное па назовут по имени, нажимать что-либо будет уже поздно.

В конце концов меня добило однообразие «Спортивной гимнастики» — по сути, ничего, кроме выстукивания комбинаций из четырех клавиш, там нет. Скука смертная.

Barbie — Салон красоты

Все в этом мире относительно. И красота — тоже. Особенно красота, которую «наводят» на альфа-билде Render Ware. Впрочем, придираться к графике мне уже надоело :) — сами видите, как ОНО выглядит. Тем не менее, при наличии у гипотетической маленькой девочки зачатков образного мышления бежевое седло на голове скособоченной Барби можно назвать восхитительной укладкой. А замыленную текстуру, натянутую на конус из библиотеки примитивов 3D Max, будем считать модным платьем. Не жалеем фантазии, девочки, это же игра — тут априори должна присутствовать некоторая абстракция, условность. Что, не нравится? Обидно, что про вас думают «и так схавается»? Так, может, вам еще и картины Шагала не нравятся? А ну-ка, наклонитесь поближе, я прошепчу на ушко, сколько они стоят... Во-во, правильно! В суть надо смотреть! В суть! А не на оболочку. Так что давайте разбираться с геймплеем «Салона красоты».

Хотя — стоп. Что мы понимаем под геймплеем? Ведь по привычным геймерским понятиям «Салон красоты» — это не более, чем раздутая до звания цельной игры процедура генерации персонажа. Есть, конечно, несколько необязательных «телодвижений», никак не влияющих на конечный результат, но работающих на антураж (например, огурчики на глазки уложить). Вот только погоды они не делают. А то, что все наши «подопытные» — суть одно лицо (причем типа как идеальное), приводит к вполне предсказуемому результату. Убиению «реиграбельности». Не так уж и много оттенков помады, ко-



торые подходят к смуглому лицу (чтоб не было похоже на даму легкого поведения), ну, а тени и румяна наносятся только на строго ограниченные области. При этом увлекательной игры «скрой изъяны», в которую каждая женщина играет в реальной жизни, накладывая макияж, в «Салоне красоты» попросту нет и не предвиделось. Так что даже в образовательных целях этот кусок кода вряд ли покатит.

Почему-то я уверен, что вашей дочери/сестре будет интереснее размалевывать себя перед зеркалом, чем пластмассовую кошмаринку на мониторе.

Кстати, порадовали «украшения», которые можно лепить куда угодно. Что из этого можно натворить, пояснять не нужно... Лучше бы дали такую свободу с тенями и тональным кремом, чесслово.

Barbie — Показ мод

Еще одна игра на Render Ware. От комментариев по поводу графики снова удержусь. См. выше, как говорится. Зато сам процесс создания модных шмоток порадовал разнообразием при довольно простом и удобном интерфейсе. Действительно, тут не только шестилетняя девочка, но и трехлетний мальчик должны разобраться (лишь бы мышку держать научились). Игра никуда не торопит и не перегружает кучей возможных тканей, фасонов и прочей лабуды — начинать придется с малого. Но стартового набора возможностей будет достаточно для воплощения в жизнь задумок для трех красивых/стильных/утонченных/дурацких (на что фантазии хватит) одежек. А на следующий раз дадут еще тканей, аппликаций и фасонов — твори дальше. Довольно незамутненная вариация на тему старых добрых раскрасок, но поверьте, возможностей для реализации своих творческих (либо деструктивных — см. скриншот) наклонностей тут предостаточно. Кроме того, игрулина приправлена сопливо-розовым «сюжетом» про подающую надежды молодую модельершу, которая возносится к вершинам мировой моды (ну и фиг, что боян воооот такой длины, девочкам понравится). А еще в перерывах между актами креатива придется погонять моделей по виртуальному подиуму и пощелкать виртуальной фотокамерой. Операция сия вроде бы нарушает размеренное течение творческого процесса, но на самом деле работает как катализатор — насмотревшись на свои модные потуги, тут же начинаешь обдумывать следующую «коллекцию».

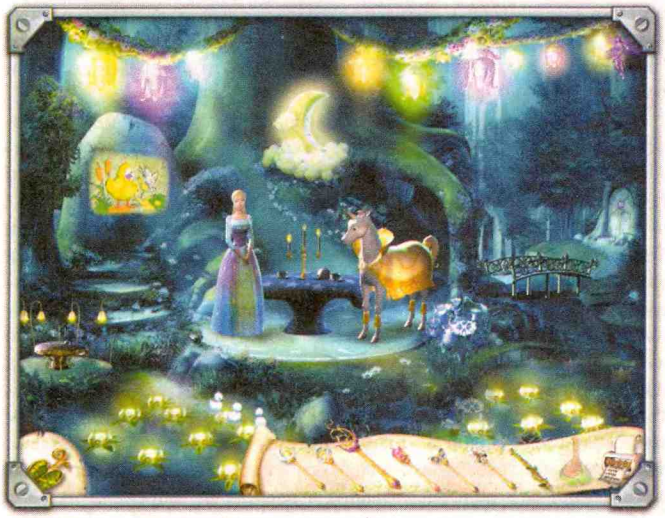


При этом, что характерно, за соблюдением заданной темы показа (по сюжету) игра не следит. Просили сделать «школьные мотивы», а получили «60-летие КПСС», просили «гавайские мотивы», а получили «ямайско-голландские»... И ничего, все были довольны. Так что ради прикола в «Показ мод» может играть любой не лишенный творческой жилки индивид. Надолго его, конечно, не хватит, но все же...

Barbie — Принцесса Рапунцель
Barbie — Лебединое озеро
Barbie — Принцесса и Нищенка

Три последних игры я, с вашего позволения, объединю в одну, ибо различий между ними очень немного. По сути, их можно рассматривать либо как этапы развития одной концепции, либо как игры с немного разным уровнем сложности. Но это в любом случае непринципиально.

Самое интересное, что, в отличие от предыдущих, эти игры сделаны на совсем уж допотопной технологии *Macromedia Flash* (уже и фирмы-то такой не существует, «Макромедию» давно Adobe скупила), но при этом практически во всем оказались... лучше своих 3-мерных товарок. Причем речь даже не о красивых детализированных картинках (пускай и вычурных до рези в глазах, но это уж издержки барби-жанра), а обо всем сразу. Мини-игры просты, но достаточно интересны, сюжеты вменяемы и смотрятся как настоящие сказки. Ну, а второстепенные персонажи (дракончик в «Рапунцели», котенок в «ПиН» и единорожка в «Лебедином озере») созданы в лучших традициях Диснея. Кавай, да и только!



Суть первых двух игр в основном сводится к «восстановлению» чего-то, уничтоженного вредоносной магией. Сперва нам предстоит выполнить некоторые простые задания (паззлик или мини-игра), а затем «зарисовать» фон полученной в награду волшебной палочкой. Вроде бы элементарное действие, а все равно чувствуешь себя Гарри Поттером, который своей палочкой творит чудеса (ы-ы-ы). При этом графика «Лебединого озера» является реальным must see. Да, статичные картинки, по которым «бегает» скупо анимированная спрайтовая живность, но до чего же красиво!

«Принцесса и Нищенка» с первоисточником, давшим название, имеет мало общего. Тем не менее, хуже игра от этого не стала — по сути ее можно назвать детским квестом/адвенчурой. Наша протеже перед коронацией должна выполнить все условия, указанные в специальной бумаженции. Иначе — фиг вам, а не коронация. Ну, а чтобы пройти все тесты, потребуется побегать по локациям, пообщаться с NPC и даже пиксельхантингом позаниматься. Впрочем, сложностей никаких не обнаружено. А если чадо где-то и застрянет, то мама с папой без проблем смогут помочь.

* * *

P.S. ДАЙТЕ МНЕ ШУТЕР, СВОЛОЧИ!!! КРОВАВЫЙ МЯСНОЙ ШУТЕР С КИШКАМИ И БЕНЗОПИЛОЙ!!! АААААА!!!

The Maks

KwonHo™ The Fist of Heroes

Разработчик: Radio Games
Издатель: NHN USA
Жанр: онлайн-файтинг
Минимальные системные требования: процессор 600 МГц, 128 Мб ОЗУ, GeForce 2

Вот вспоминаю я детство, когда компьютерные игры только-только начали активно входить в мою жизнь, и такая волна ностальгии накатывает, что ой-ей. В то время хотелось перепробовать каждый интересный проект да исходить все виртуальные миры вдоль и поперек. Ибо когда перед тобой открывается настолько большой простор «неизведанного», а собственные предпочтения еще не успели сформироваться, то новые впечатления прямо-таки не дают передохнуть. Это сейчас я уже стал переборчивым и вредным, как разбалованный дед, которому то не так, се не так, и вообще раньше лучше было. Мда...

В общем, не буду вас утомлять своим старперским брюзжанием, ибо суть вступления заключается вовсе не в нем. Просто именно в те далекие и несомненно прекрасные времена ко мне в руки впервые попала игра жанра «файтинг». Думаю, нетрудно догадаться, что ею был представитель такой очень известной серии, как *Mortal Combat*. Помню, тогда мне очень полюбилась идея весьма примитивного, но жутко захватывающего побоища с красивыми ударами и комбами, от которых челюсть отваливалась и мешала пальцам «выкручиваться» на клавиатуре. И вот недавно я совершенно случайно набрел в сети на упоминание о неком онлайн-файтинге под названием **KwonHo: The Fist of Heroes**. Множество приятных воспоминаний о геймерской молодости моментально всплыли в моем подсознании, и курсор мышки потянулся к кнопочке «download». Неудивительно, что проект меня сильно заинтересовал, ибо никаких интернет-игр подобного жанра я раньше не встречал.

Итак, прошу любить и жаловать! Установочный файл занимает всего 255 мегабайт, поэтому загрузить его из сети можно без особых проблем (в частности, если есть друзья с хорошей выделенкой :)). Сделать это можно, например, с официального сайта игры **http://kwonho.ijji.com**, где вы также должны будете скачать еще одну маленькую программку, без наличия которой «КвонХа» не запустится. Ах да, чуть не забыл — на данный момент сей файтинг является полностью бесплатным, что есть хорошо для нашего кармана. Ну, а теперь плавно перейдем к обсуждению самого проекта.

Для начала нам предлагается создать своего персонажа в специальном редакторе, позволяющем всячески видоизменять его или ее внешность. К сожалению, простор для фантазии не очень велик, ибо доступных вариантов выбора не так уж и много. Нет, я, конечно, понимаю, что это не проект класса AAA, но на сегодняшний день пять видов морд и пять видов причесок (больше половины из которых, к тому же, различаются между собой только цветом волос) — слишком мало, тем более, в онлайнке. Можно, правда, еще выбирать цвет кожи да тип туловища (крутой качок, просто качок и худой качок :)), но от этого легче не становится. В общем, обидно, но не принципиально. После генерации своего аватара нужно выбрать одно из пяти боевых искусств: Tae Kwon Do, Tai Chi Quan, Ba Ji Quan, Muay Thai или Judo. Все они заметно отличаются, но подробней о боях мы поговорим чуть ниже. Пока что я сделаю только единственное замечание: стили вряд ли претендуют на строгое соответствие реальной действительности. Особенно меня удивило дзюдо — в детстве я пару лет ходил в секцию, где изучалось сие благородное искусство, и точно помню, что это «борьба» (то есть ударов как таковых там нету). А в игре же его извратили в обыкновенное рукомашество и дрыгоножество. Ну ладно — мне, в принципе, без разницы. Лишь бы красиво было.

После генерации персонажа геймер попадает в главное меню «КвонХи», в котором находится все необходимое для дальнейших развлечений. Тут вам сразу и игровой чат, и список созданных «комнат» (именно в них проводятся бои, но об этом мы тоже поговорим немного позже), а также магазин, выход на одиночные миссии и тренировки да еще кое-что. Кстати, своего героя все-таки можно попробовать сделать уникальным, ибо в game shop`е предлагается достаточно много разнообразных одежек, аксессуаров и т.п. Следует отметить: вещи нельзя покупать «навсегда». То есть за определенные суммы здешней валюты мы можем приобрести шмотку на один день, на неделю или на месяц, причем экономичней всего является последний вариант. Задумка достаточно интересная, да и препятствует накоплению большого капитала, который некуда девать. Деньги нужны всегда, ибо не хочется в один прекрасный день остаться без штанов. Ассортимент вещей в магазине постоянно обновляется — к Хэллоуину, например, разработчики вообще внедрили в свое детище несколько таких эксклюзивных нарядов, как шапка в форме тыквы или метла, висящая за спиной нашего протагониста. В общем, есть где разгуляться.

Сами поединки очень динамичны и, что главное, интересны. Это вам не компьютерный интеллект, здесь каждый противник — реальная личность со своим собственным стилем ведения боя и любимыми приемами. Постоянно приходится подстраиваться под тактику оппонента, выискивать его слабые стороны и последовательности действий. Порой для того, чтобы начать грамотно сражаться с кем-то, проигрываешь несколько раундов подряд. Иногда только приноровишься нормально бить дзюдоистов, так тут же появляется какой-то соперник тай-кван-дист — и опять все сначала. Особенно часто такая ситуация застает врасплох новичков в мире «КвонХи». Короче, нет предела совершенствованию своих навыков.

За каждый (даже проигранный) спарринг игрокам начисляется опыт. Конечно, количество полученного «экспириенса» варьируется в зависимости от некоторых факторов, но путем постоянных поражений в боях тоже можно достичь высоких уровней. Хотя левел



персонажа не всегда имеет большое значение. Да, многие прокачанные игроки часто не хотят состязаться с ньюбами, но я не раз наблюдал ситуацию, когда персонаж первого-второго уровня запросто отвешивал «люлей», например, персонажу двенадцатого. При-



чем без особых потерь здоровья со своей стороны. Так что главную роль все равно играет ваше умение вовремя нажимать нужные клавиши. Управление, вопреки моим ожиданиям, очень удобное и интуитивно понятное. Все движения и финты поставлены всего на несколько клавиш, поэтому даже самое сложное комбо можно выполнить без растяжения пальцев. Различных же ударов и приемов имеется большое количество, так что красивое и эффектное зрелище вам почти гарантировано. Правда, порой попадаются такие «перцы», которые предпочитают использовать лишь пару-тройку хороших финтов, но их быстро ставят на место после того, как изучат основные типы движений. Так что интерес и азарт во время поединков никогда не угасает.

Почти все действия происходят в так называемых «комнатах», которые, по сути, являются обыкновенными своеобразными меню, где собираются состязающиеся, выбирается локация и режим игры. Небольшой чат, предназначенный только для членов этой комна-



ты, тоже прилагается. После того, как все игроки объявят о своей готовности к схватке, начинается загрузка уровня и, собственно говоря, сама битва. «Рингов» пока еще не очень много, но проект постоянно совершенствуется, поэтому в будущем их количество вполне может увеличиться. К слову, в основном меню еще присутствует такая интригующая кнопочка «Gym», при нажатии на которую всплывает надпись «Coming Soon», так что разработчики, видно, порядочно понапридумывали для нас, геймеров.

А сейчас я вкратце расскажу про уже упомянутые режимы игры. Вообще каких-нибудь принципиальных различий между ними нету, но они вносят приятное разнообразие в процесс избиения чужих морд. Кстати, чтобы долго не заморачиваться и вручную не искать комнаты с нужными типами боев, здесь присутствует такая полезная функция, как «Quick Start», в которой мы можем указать все необходимые нам параметры поиска. Ладно, переходим к режимам.

✓ *Single Match*. Думаю, с этим все и так понятно — есть противник, есть вы. Кто в двух раундах намнет оппоненту бока, тот и выиграл. Победителю денег и опыта достается, как и следовало ожидать, больше, чем побежденному. Данный тип схваток имеет большую практическую ценность для начинающих игроков — освоиться с управлением и тактиками, попутно зарабатывая «кредиты» и «экспириенс».

✓ *Team Match*. Здесь геймеры разделяются на две команды, а потом поочередно сражаются «парами». То есть за каждым персонажем закреплен его собственный противник, поэтому перед началом боя лучше проследить, чтобы не было заметного «уровневого» дисбаланса в распределении «пар». За победу начисляется очень много денег и опыта всем членам команды, которая выиграла больше схваток, чем вражеская. Иногда можно даже просто затесаться в сильный коллектив и продуть свое состязание, но получить нехилое вознаграждение. Неплохая перспектива :).



✓ *Death Match*. Чем-то напоминает team, но с той разницей, что не будет стандартных боев с необходимыми двумя «удачными» раундами для победы. Первые игроки из каждой команды начинают сражаться, а проигравший выбывает из состязания. Более сильный остается и сражается со следующим игроком из вражеского лагеря. Если он выбывает, то на замену стает «свой» боец. Порой случается и так, что один персонаж выносит всех противников, а остальные наживаются, так ничего и не сделав. На каждую пару доступен только один раунд, поэтому реванш взять не удастся.

✓ *Streak Match*. Лично я не заметил никакой разницы с single, кроме той, что проигравший автоматически выкидывается из комнаты и больше не может в нее зайти. Сам же поединок тоже начинается автоматически через пять секунд после появления двух соперников, то есть нет никаких «подтверждений» готовности.

✓ *Practice Match*. Абсолютно то же самое, что и single, только денег и опыта дают совсем мало. Вообще не могу понять, зачем нужен такой режим.

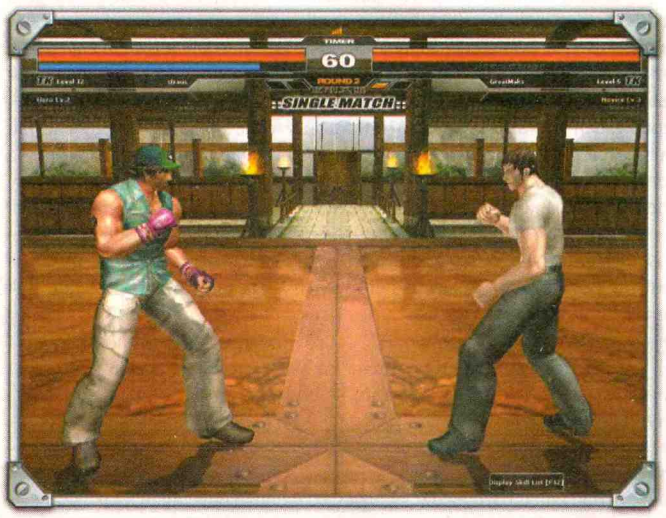
Кстати, если вам лень состязаться, то вы можете присоединиться к какой-нибудь комнате в качестве наблюдателя. Чат включен и выводится на экран даже во время поединков, так что подбадривать или ругать дерущихся игроков никто не запрещает. Сами оппоненты тоже имеют возможность общаться во время битвы, конечно, если успевают. И еще, заканчивая тему сетевых боев: выигрывать зачастую очень нелегко. Честно говоря, у меня процент побед никогда не поднимался выше сорока.

Помимо многопользовательских режимов игры есть еще несколько возможностей для одиночных драк. В меню «тренировки» мы можем оттачивать свое мастерство или проходить туториалы, которые расскажут об основных движениях и принципах сражений. А также существует некий *Mission Mode*, состоящий из двух частей: *Infinity challenge* и *Shadow training*. В первом случае мы просто деремся с ботами, и за каждый следующий побежденный десяток нам дают все больше и больше награды. Второй — это уже более интересно. Старикашка с характерной внешностью мастера боевых искусств показывает нам комбинацию, а мы должны ее повторить за определен-



ное время. Выполнили — получили награду и перешли к следующей. В общем, обыкновенные времяубивалки, если вдруг надоест сражаться с живыми противниками.

Я еще ни словом не обмолвился о технической стороне проекта, поэтому буду наверстывать. Графика в «КвонХе» слегка устаревшая морально, хотя особых нареканий не вызывает, ибо драйвовые сражения не оставляют особых возможностей разглядывать красоты картинки. Персонажи достаточно приятные, а вот задники локаций наоборот — ужасные. Сами «ринги» отрисованы без особого старания, но опять же, это в глаза не бросается, ибо не успевает во время «бития морд». А вот музыка заслуживает похвал — роковые композиции очень хорошо подобраны, и мне понравились. Жаль



только, что их немного, поэтому к десятому левелу приедаются. Если кто захочет добавить их в свой плейлист, то треки лежат в одном из каталогов в папке с игрой, поэтому вытянуть их оттуда очень легко.

Как вы знаете, не бывает меда без дегтя. Всякие мелкие недоработки и несовременную графику еще можно простить, но вот частые «лаги» и тормоза иногда бесят жутко. Порой весь матч может запороть игрок с плохим соединением с сетью, а бывает, и сама «КвонХа» выкинет какой-то выбрык.



Например, если сражающиеся персонажи становятся неуправляемыми и начинают бесконтрольно приседать, дрыгать ногами и руками, то вы стали свидетелем самого распространенного бага игры. Очень советую не вступать в поединки с геймерами из далеких стран (вам хватит и «европейского» региона), ибо это чревато серьезными глюками. И кстати, я заметил еще одну важную деталь: при закрытии приложения с помощью нехитрой комбинации `Alt + F4` «КвонХа» отказывалась потом запускаться и выдавала ошибку. Приходилось переустанавливать.



Ну что ж, пришел черед подвести итоги. Проект достаточно интересный и затягивающий, особенно для любителей файтингов и красивого побоища (хотя крови тут как раз и нету). В среднем в «КвонХе» постоянно находится около пятисот игроков, и этого вполне хватает для того, чтобы не ждать нового противника долго. Некоторые минусы не особо портят общие впечатления от процесса, но все-таки имеют место быть. Для тех, кому нечем занять свое время в промежутках между «войнами гильдий» в других онлайнках и свежими «сингловыми» релизами — очень рекомендуется. А лично мне после многих вечеров игры гейма немного поднадоела, но менее занимательной от этого она не становится. Если будет возможность, советую обязательно попробовать хотя бы в целях ознакомления.

Кирилл ТАЛЕР

Я, онлайн

Я все-таки закрыл окно — это очередной маленький подвиг. Где-то там, через три окошка на рабочем столе и за миллиарды световых лет и параллельных миров отсюда, в холодной красоте EVE Online, в глухом оффлайне, неторопливо и даже вальяжно качается 5-й уровень скилла Energy Grid Upgrade. Через четыре дня изучение его завершится, и я смогу значительно увеличить мощность реактора своего battleship...

Но сейчас не до EVE — я закрыл окно обыкновенной браузерки, — и это великий подвиг. Все равно, еще некоторое время перед глазами будет мелькать карта Авалона, извилистые ходы Лабиринта, будет всплывать цифры — озноб лога боя... И статичная картинка моего Альтер-эго: невзрачный, но убедительный клановый щит «Штандарт Качества», выполненный в форме знака качества ГОСТ, броня Наемника, кольца и прочая «ювелирка», небольшой и совсем нестрашный молот SledgeHammer и маленькая красная звездочка в левом верхнем углу фрейма куклы — значок «Старперов», моего клана. Формации, которую я создал четыре с лишним года назад...

2007 год. Распутье...

Обещание, данное год с лишним назад, на страницах спецвыпуска, пришлось вспомнить, когда в виртуальные руки мне попало электронное письмо некоего Sogot. Цитировать его не буду, так как письму нашлось место в текущем «Авто».

Обещания нужно выполнять. Особенно в том случае, если они выполнимы. Поэтому мне придется надеть неприятную маску эдакого онлайн-мемуариста, который уже все в жизни познал и теперь яростно ностальгирует на устаревшие карты сайтов разнообразных онлайн-миров...

Итак, в статье «Как волк-одиночка жениться ходил» мною было обещано вскорости рассказать о том, **как я создал собственный клан и рулил им на протяжении долгого времени**. Так как «вскорость» оказалась сроком в 14 месяцев, поднятая на поверхность и порядком проржавевшая тема обросла и другими водорослями подробностей. Впрочем, это не будет вольно-атмосферным нудежом о том, как мне было хорошо/плохо/пофиг — найдется место и для аналитики.

В хранилище Департамента, дряхлом сейфе, содержался специальный будильник, чьи стрелки идут в обратную сторону. Каждую полночь его часовая стрелка совершала резкий двойной оборот и отматывала время на двое суток вперед, дабы с началом следующего дня начать свой личный, обратный отсчет. Бесполезная штуковина, не правда ли? В автоматическом режиме — да. Но если взять его в руки и повернуть нужный ключик — время устремится назад в два раза быстрее... Задаем будильнику все большее ускорение: X4, X8, X16, X32... Сейчас мне нужен 2002 год, самое его начало.

2001-2002 год. Путь Квазимоды

Пользоваться Интернетом в больших количествах я начал в 2001 году, когда пытался зацепиться в Москве. Заклятый друг детства Руслан Шацкий, на тот момент работавший соуправляющим веб-агентства, и по совместительству, одним из дизайнеров, раз в два дня предоставлял мне комп в офисе, за которым я мог делать все что угодно. Резвиться в Интернете, искать вакансии копирайтера на job-сайтах, выполнять маленькую работку во благо его агентства (получая за это такую же маленькую денюжку), и, конечно же, — резаться в *Diablo II: Lord of Destruction*, который тогда стоял практически на каждом компе офиса.

Периодически уставая от серфинга и понимая бесплодность попыток завалить не самого сильного монстра Тал Раша в «Диабле» (ламер!), я заходил на некогда популярный ресурс **Damochka.ru** и с головой окунался в кране интеллектуальное занятие — «Любовь с первого взгляда». Три мальчика (якобы) и три девочки (типа) задают друг другу вопросы, получают ответы на свои — и в результате компонуются или три «счастливые» пары, или одна-две, или же каждый из участников выберет не того, кто выбрал его. Помните, было такое телешоу в 90-х годах? «Счастливчикам» предоставлялись контакты друг друга — вперед, общайтесь!

Я входил в игру под ником **«*Квазимодо*»**, с аватаркой Кощея Бессмертного и пытался отвечать так, чтобы все «девушки» выбрали меня. Однажды мы взаимно выбрались с девушкой под ником **«КривоКосоГлазочка»** — о, это была пара месяца!..

Не знаю, вышла ли хоть одна реальная семейная пара из виртуального «сватовства от Дамочки» (хоть одна, да должна была...), но 17 апреля, в мой день рождения, в далекой и снежной Москве, единственным человеком, с которым я проболтал по аське всю ночь, и от которого получил первое (и последнее за свой ДР) поздравление, была как раз девочка из «Дамочки» — когда-то там мы друг друга взаимно выбрали...

Так я получил свой первый опыт онлайн-игр. Ни про какие **MUD**`ы и **Ultima Online** я тогда не знал. Может, будем считать **«Любовь с первого взгляда»** неким казуальным и упрощенным вариантом online dating sim? В таком случае, именно «Любовь» можно считать первой русскоязычной MMORPG!..

2002 год. Путь Ульфхеднара

Времена менялись. Новое время, принимая вахту у старого, решило, что в Москве мне не место. В апреле 2007 года я с тремя гривнами в кармане (результат моей сногсшибательной карьеры копирайтера в Москве) прибыл в Киев. Первым делом купил пачку сигарет, затем

сдал в ломбард старенький видеомагнитофон, и с этого момента стремительно началась моя карьера игрового журналиста. Правда, тогда я об этом не знал...

В редакции МИК я впервые появился в мае 2002 года, и появился (сейчас будет очень смешно), чтобы заработать много денег. Привел меня в колыбель всея украинской игровой журналистики **Tom/DOC/Kertis**, дабы я помог ему с «Бельтионом». Помочь не получилось, зато через месяц меня начали пускать в офис без сопровождения, как *своего*. Однажды, придя вечером в редакцию, я увидел, как великий **Rand**, с мудростью которого может спорить только его борода, попеременно «режется» в две игры. И, когда комп освободился (а это значило — онлайн! онлайн! много онлайна!!!), я, естественно, сунул в обе свой любопытный нос. Первая требовала какой-то клиент и (о, ужас!) каких-то денег, поэтому я махнул на нее рукой. А для появления во второй нужно было всего лишь зарегистрироваться, что я и сделал, и вошел в браузерный файтинг «Бойцовский Клуб».

Не буду просвещать очередной раз читателя о том, что есть БК, с чем его едят и чем **оно** ест моск геймера. Напомню две немаловажные вещи, от которых и будет плясать мое дальнейшее повествование:

а) альтернативы «Бойцовскому Клубу» на тот момент не было;

б) Вследствие этого публика в игре была очень разношерстной, в т.ч. и «офисная интеллигенция», которая увидела в статичных картинках, лагах и багах — Прекрасный Новый Мир.

Я во времена лета 2002 года был чрезвычайно интровертным человеком, и хорошо, если в день произносил больше 10-и слов. Собсна, и в игре тоже не горел особым желанием общаться с кем-либо. Но в саму суть браузерных проектов того времени (см. статью спецвыпуска «Онлайн» Browser Based Epidemic, раздел о самом первом проекте «Путь Воина», появившемся незадолго до БК и создававшемся как чат с возможностью расслабиться в редких сражениях) было вложено плотное общение игроков. И до сих пор я еще не встречал браузерного файтинга, который отказался бы от БэКашной системы расположения фреймов, в которой чат занимает примерно половину экрана (нижнюю), и стал бы популярен. К тому же, в свой Золотой Век, в БК витал дух рыцарства, и после дуэли было принято говорить «*Спасибо за бой*». Вы сейчас хоть в одной онлайн-игре подобное представляете?!.

Пришлось благодарить, или ругаться, если соперник вел себя нетактично, пришлось отдавать команды в групповом бое, если никто другой не брал на себя эту ответственность, в общем — **разговаривать**.

В БК на то время создавались первые кланы, зарождалась политика, на форуме появлялись первые флудеры и т.д. Жизнь кипела. А мне до этой жизни никакого дела не было... Ровно никакого! Абсолютно параллельно было!

Только бои. При этом, я сражался не ради экспы, хотя и она, само собой, радовала. Основной кайф был в том, чтобы принять вызов более сильного соперника — и победить его. Тактикой и хитростью! Хитростью и тактикой! И, конечно же, дубинкой!.. И сколько бы не говорили, о том, что «точечная система» блоков и ударов есть полный рандом, это не так. У каждого игрока есть свой «рисунок» атаки и «узор» защиты. Самые хитрые, чтобы соперник не смог прочитать этот рисунок, используют генераторы случайных ударов. Но зачем тогда сражаться вообще? Только из-за экспы? Тогда тебя в любой игре рискует настичь ее Величество Скука...

В общем, меня интересовал только бой, и «бойцом» я был неплохим, хоть и шибко ударенным на голову. Скажите, какому нормальному человеку захочется иметь кривую раскачку, при которой шансов на победу априори меньше 50%?! А я таковую делал себе специально, чтобы не беспечно тыкцать по кнопочкам «*абы куды, все равно я сильнее*», а продумывать каждый удар — и чтобы каждый бой был как последний. Это уже потом кто-то умный и добрый объяснил мне, что я в бойцовской терминологии — всегда отыгрываю **ульфхеднара**.

Сейчас стало модным называть ульфхеднаром волка-оборотня, но это не совсем так. Берсерки, сражавшиеся в медвежьих шкурах, также потом обрели славу медведооборотней... На самом же деле, если целью берсерка было убить как можно больше врагов, то цель ульфхеднара — остаться живым как можно дольше.

Вот я и осваивал искусство блока, стараясь быть и вовсе непробиваемым. А уж попасть во врага мы как-то попадем... раз на десятый. И хотя поражений у меня было все же больше, чем побед, но не намного. И вообще, слыл я очень неудобным соперником, особенно в облегченном варианте дуэлей — кулачных боях. Правда, душевных сил и нервов на каждый такой виртуальный бой уходило, как на настоящий. Вот и думайте, уважаемые читатели — какой вариант предпочтительнее для вас. Быть манчкином в онлайн-игре интересно только короткое время, а переживать все виртуальные события, как реальные — большая нагрузка на психику. В каждом пути свои яркие недостатки.

2002 год. Путь творца

В августе 2002 БК настиг первый серьезный кризис. Сейчас он кажется смехотворным. Оказалось, что администрация, под гнетом той сумасшедшей популярности, которая свалилась на **combats.ru**, просто... не прописала апы на 7 уровне. Поэтому первые игроки достигшие этого, как на сейчас, совершенно «нюбского» игрового возраста, шли вперед в темноте... Не зная, есть ли дальше апы вообще, или на данном уровне игра заканчивается (да, тогда могли предположить и такое!).

Началась эпидемия исходов из БК. Если вспомнить, что среди браузерных проектов альтернативы БК не было НИКАКОЙ, позволить себе клиент могли считанные единицы, а Интернет-аддикция уже гордо шествовала по Сети, с ушедшими из проекта людьми происходили очень даже взрослые ломки.

Тогда же я, наконец, выполз из норы. И если в онлайне (да и в рЫале) я так и оставался кране мрачным и неразговорчивым субъектом, воспринимающим любую колкость, любое неверное движение как оскорбление, то в форумном общении заметно активизировался. Правда, довольно своеобразно. Чего стоили только едкие и злобные стишки-эпиграммы в ответ на замечательные произведения талантливейшей поэтессы Александры. Я утверждал, что все поэтессы суть мерзкие и капризные существа, пребывающие в розовом дыму собственных фантазий, и вящще: встречу поэтессу в бою — как дам молотом по башке!.. Вот такое вот беспрецедентное джентльменство от вашего покорного слуги...

Еще я принимал непосредственное участие в жизни топика «Таверна», насчитывавшего перед закрытием несколько сотен страниц: люди в игровой форме рассказывали о своих боях, своих жизненных переживаниях и неудачах. Как правило, писали в топик, пока хилялись (восстанавливали здоровье). Были в «Таверне» и свои завсегдатаи, которые в игровой же форме выполняли роль «неформальных модераторов». И если кто-нибудь отписывал пост: «*Я пришол крикнул ЭЙ ОФИЦАНТ ДАЙ МИНЕ ПИВА!!! Бросил на стол свой АГРОМНЫЙ мечь а когда ко мне кто то подошол — я как дал ему по ГОЛОВЕ!!!*» — то несколько человек, взаимодействуя друг с другом, вытворяли в эпистолярной форме с незадачливым аффтаром ТАКОЕ, что он больше не осмеливался писать...

В начале сентября, во время эпидемии уходов, у меня появилась идея написать короткий рассказик от лица человека, который собирается покинуть игру: да, ему плохо, ему очень хреново, но постепенно он понимает, что нормальной жизни не будет, если совмещать ее с «Бойцовским клубом». Писал дня три: ночью в редакции, днем на работе (я таки устроился копирайтером!) — маленький рассказик внезапно оказался довольно жирной новеллой, и сил на нее было потрачено преизрядно. Боевые товарищи (те ребята, с которыми я постепенно поднимался по уровням и достиг «потолка» — седьмого левела) периодически «апали» топик, чтобы он не затерялся в основном информационном потоке, я частями скидывал туда продолжение своего произведения... Дописав новеллу, я счастливо вздохнул (дело было в редакции), провел еще пару боев, и завалился под стол одного из редакторов МК — это было надежное и проверенное спальное место!..

А утром я проснулся виртуальной знаменитостью...

2002 год. Путь уходящего

Семь дней уходящего — так называлось произведение, до сих пор считается классикой БК, и первым, пардон, творческим актом в его истории. Касательно второго — неправда. Еще до меня были весьма удачные попытки «олитературить» combats.ru, но они, к сожалению, куда-то испарились... А что до классики — это не хвастовство, а факт. Это тогда, пять лет назад, когда основной рецензией читателей МИКа на мои статьи было *«Уберите этого флудера и не позорьте наш журнал!!!»*, чрезвычайный успех в БК вызывал в моей душе пусть умеренный, но все-таки восторг. Сейчас же я просто констатирую тот успех, который стал причиной последующего провала...

О первой своей попытке виртуально жениться уже писал, и как раз в спецвыпуске. А вот первая попытка вступить в клан была датирована концом сентября.

«Серое Братство», самый таинственный клан, по сути, интеллектуальная элита. Попасть туда просто так было невозможно. А я очень, очень хотел — и второй раз в онлайн-жизни изменил своему принципу: *никуда не вступать, ни с чем не связывать свою судьбу и оставаться одиноким волком, более всего ценя свободу*. Естественно, что никуда меня не приняли, а разговор с дипломатом клана (Кэр Лаэда) напоминал беседу умудренного старца и молодого, горячего щенка. Щенком в том разговоре, увы, был я. Но в целом собачкой я себя не считал, потому жутко рассердился и затаил на легендарный клан недоброе...

А через неделю я и сам испытал первые признаки «синдрома ухода» — надоело все: надоело проигрывать просто потому, что у тебя кривая раскачка, слишком кривая, надоело понимать, что до следующего уровня полгода непрерывной игры, постепенно превращающейся из удовольствия в нудную рутину, надоело — и это главное! — видеть, во что превращается БК. Разработчики захлебнулись славой: началась массовая продажа артефактов, в которых боец становился практически непобедимым — и за очень реальные деньги. Началось всяческое поощрение платежеспособных бойцов за счет полного игнорирования «халявщиков». Да, на тот момент создатели не имели четких механизмов управления проектами подобного рода, да и не было их на территории Славяностана. Поэтому они творили что хотели, спокойные в своей уверенности — игрок примет все их правила, т.к. идти ему некуда — конкурентов-то нет!

Однажды, после очередного безнадежно проигранного боя я попросил одного из знакомых *паладинов* (игровой аналог модераторов игры) заблочить меня нафиг! Через час просьба была исполнена — и я потерял канал связи с изготовителем и одновременно дилером страшного наркотика — *онлайн-игры*, без которой я уже не мыслил свое существование.

Ломка была такой, что я не выдержал уже на следующий день. И зарегистрировался заново, повторив путь сотен и тысяч «немножко беременных» игрой, беспечно считавших, что можно уйти просто так. Новым моим ником стала форумная подпись первого персонажа — я в конце ставил *и.т.д.* (сокращение от *и так далее*), причем, точка почему-то ставилась и после предлога *«и»*. Это безграмотное сокращение трансформировалось в **Искренне Тупой Дубинщик...**

2002-2003 год. Путь Бунтаря

Старый молодой ИТД рос и брал уровни не по дням, а по часам. Впервые я почувствовал, как круто иметь положительную разницу побед-поражений. Да, я все еще благодарил соперников за проведенный бой, однако не всегда теперь благородно ставил ничью, когда игрок попадал в тайм-аут по истечении времени удара. И все-таки, в Искренне Тупом Дубинщике было очень много от предыдущего персонажа, хотя их хозяин стал на порядок практичнее.

ИТД сначала отмалчивался, но затем стал неоднозначно намекать на то, что имеет *«прямую связь с заблочившимся известным БыКашным писателем»*, меня узнали — и восторженно приняли обратно в семью.

Администрация БК на тот момент окончательно съехала с катушек — сначала «в блок по желанию Богов» уходили все, кто был категорически не согласен с проводимой политикой четкого разделения на бедных и богатых. Затем начали блочить за неправильные слова, язвительные стихи или рассказы — за любое выражение неудовольствия... Период конца 2002 — начала 2003 годов можно сравнить в реальной истории разве что с 1937 годом. Сталинизм цвел и пахнул. Кульминацией «государственного беспредела» стал блок самого яркого и харизматичного персонажа за всю историю клуба — неофициальной принцессы всея БК, **Дары**. Сам факт блока больше походит на анекдот, сюжет для киберпанковой повести или на плод больной фантазии (скорее всего), нежели на реальную историю.

БК-шный божок, в миру — один из хозяев проекта, Алексей Щедрин, в виртуальном простонародье же Мусорщик (темный Бог) предложил Даре выйти замуж. Девушка ему отказала, т.к. выходила замуж за простого паренька со склонностью нейтрал (блин, сказка просто какая-то, аж слезы на глаза наворачиваются!..). Воспылав вполне реальной ревностью, Темный Бог заблочил обоих прямо во время процедуры виртуального бракосочетания. Спросите, а где же был в это время Светлый Бог (Мироздатель) и почему не вмешался? Да потому что роль Светлого Бога выполняла реальная жена Мусорщика (то есть, настоящая, телесная)! Вот сейчас сам пишу — и самому ржать хочется, громко, брутально, до колик...

А тогда было вовсе не смешно.

Мое Альтер-эго, ИТД, сам во многом будучи диссидентом каких свет не видел, в это время исполнял свою заветную мечту — пытался создать Гильдию Дубинщиков. Да, как-то незаметно отъявленный молчун стал общественным деятелем — раскачка на уровне «критовик-уворотчик» позволяла не выцарапывать каждую победу потом и кровью, а играть в свое удовольствие. Хотя вызовы более сильных персонажей я принимал все равно...

Гильдия Дубинщиков должна была стать не простым кланом, но действительно Гильдией, способной объединить всех бойцов, которые вкладывают очки умений в дробящее оружие (молоты, дубины, клевцы, прочее...), должна была иметь свою казну, свои органы управления, свои методы влияния на бойцов и т.д.

Я был очень наивен и просто осуществлял свою мечту — мне было плевать на то, что программно существование гиль-

дий не запланировано, плевать на то, что администрации категорически не нужен альтернативный очаг самоуправления, мне было даже плевать на то, что среди дубинщиков было много *шакалов* (термин из «комбатса» — в других играх, скорее, play killer или же убийца слабых). Короче, я отказывался понимать то, что Гильдия в лучшем случае (10% станет кланом), а в худшем НИКОГДА не будет зарегистрирована. Я постоянно вел перепись на форуме — вручную ведя учет таблицы по уровням кол-вом около 200 (!!!) бойцов, я с горсткой энтузиастов делал сайт, я...

Я уехал за бугор на Новый Год, и приехал в 2003 году. Человеком, утратившим всякую ориентацию в жизни и попросту не желающим этого делать (жить далее). Вмешался великий рЫал. Идея Гильдии заглохла сама собой. Зато теперь мне было не страшно стать диссидентом, который громко орет в чат: «БК — г@&#@!!!»...

С некоторых пор в браузерных играх (да и в клиентских) существует такая бесполезная вещь, как виртуальные подарки. Ударить врага по сусалам подарком нельзя, восстановить жизнь — нельзя... Ничего нельзя. Зато — статус! Зато — моральное удовлетворение! Зато — хоть какая-то возможность в виртуале выразить вполне реальные чувства. До сих пор считаю, что на идею виртуальных подарков администрацию БК натолкнул я... это можно оспорить, можно просто посмеяться, т.к. никаких доказательств не существует.

Но факт. Я и еще несколько отъявленных диссидентов устраивали на центральных площадях городов **виртуальные флэш-мобы**. И здесь позволю себе похвастаться — был инициатором оных. Ни о каких флэш-мобах на тот момент в Инете и рЫале не слышали, потому тогда мы никак не называли подобные действа. Разве что *минутами памяти*. В чем состоял процесс...

Мы выходили на центральные площади городов Бойцовского Клуба и устраивали гражданские панихиды. Обычный смайл в БК прописывался так — **:smile:**. То есть обозначался двоеточиями. А теперь представьте себе — около 50-60 человек (иногда доходило до 100 (!!!)) выходят на ЦП города (Angels City, Devils City или же Capital — неважно) и кто-то начинает первым: «*В память о невинно убиенной (заблоченной) [имя персонажа]. Покойся с миром!*» И весь чат начинает пестреть еще не существующим смайлом **:rose:**... Две, четыре, десять... Сначала кладут одному, объявленному человеку. Затем каждый начинает называть своего «заблоченного» друга/подругу — и кладет неживые, не предусмотренные скриптом цветы. :rose: :rose: :rose: :rose: :rose: :rose: ...

Сейчас, вспоминая об этом, с одной стороны, хочется опять же смеяться. С другой же — на глаза наворачиваются слезы...

Да, тогда мы так жили, тогда мы не отделяли реальность от виртуальности, тогда была одна игра на всех, как страна. Как СССР за железным занавесом... Тогда «блок» был равен слову «смерть», а наличие мульта в определенных кругах считалось дурным тоном.

Аналогов нашим гражданским флэш-мобам aka панихидам я до сих пор не нашел ни в одной онлайн-игре.

2003 год. Путь призрака

Долго такой «демократический беспредел» продолжаться не мог. Однажды тот самый Светлый Бог, о котором я немного ранее упоминал, создала топик, мол, самые недовольные положением вещей в Игре могут сюда написать.

Ну, вы поняли: «*Всем евреям во столько-то явиться к зданию комендатуры с самыми необходимыми вещами...*»

Я написал в тот самый топик.

Сейчас я радуюсь тому, что родился пусть во время беспредела, пусть во времена тотальной американизации и бардака, но не тогда — в «светлом прошлом», которое, как обещали нашим родителям, дедам и прадедам, вело в «светлое будущее». Боюсь, что ждала бы меня или психушка, или каторга...

Естественно, что Искренне Тупого Дубинщика заблочили уже через 45 минут. Правда, осталась одна «дыра» в программе. Заблоченный персонаж, если он во время блока находился на форуме, мог еще долго там общаться. То есть привязка игры к форуму была частичной. Один сисадмин, покинув игру посредством «бана», еще несколько месяцев был форумным призраком, так как все это время не отключал свой рабочий компьютер. Ситуация, надо сказать, презабавнейшая!..

Я же, поняв, что «единственная игра Рунета» закончилась для меня раз и навсегда, пообщался/попрощался еще пару часов на форуме — и закрыл форум, а заодно и одну из самых ярких страниц в своей жизни, пусть она и не имела ничего общего с реальностью.

Впереди, еще едва различимое, плескалось на ветру, подобно знамени, зарево расцвета браузерных игр.

Я вернулся в совершенно реальный мир, который мне был совсем не нужен, и попытался жить дальше.

А через несколько дней в БК появились первые смайлики — розы. Те самые **:rose:**, которые «дарились» через чат мужскими персонажами — женским. И наоборот. Что и привело к уже программным подаркам: рисункам всяческих плюшевых мишек, цветочным букетам и прочим гламурным радостям... Возможно, я что-то путаю в хронологии (время-то уже прошло немалое), но реконструированное прошлое в моей кунсткамере выглядит именно так...

И еще долго сайты, помещавшие в свои библиотеки «Семь дней уходящего», не могли понять, почему в таком прикольном рассказе в конце есть такие непонятные строки «*ващще не отсюда*» и «*нафига они нужны*». А эти строки я поместил в качестве эпилога или же P.S. и, наверное, хорошо, что они не мои, а Саши Башлачева...

P.S.

Крутит ветер фонари на реке Фонтанке,
Спите, дети, до зари, с вами добрый ангел.
Начинает колдовство домовой-проказник,
Завтра будет рождество, завтра будет праздник.

Ляжет ласковый снежок на дыру-прореху,
То-то будет хорошо, то-то будет хорошо,
То-то будет смеху.

Каждый что-нибудь найдет в варежках и шапке,
А соседский Васька-кот спрячется, царапник.
Слон тогда такси ведет, розовые банты,
Прочь бумагу, прочь перо! Скучные диктанты.

Замелькают в зеркалах платья-паутинки,
Любит добрая игла, Любит добрая игла,
Добрые пластинки.

Будем весело делить дольки мандарина,
Будет радостно кружить елка — балерина.
Полетят из-под руки клавиши рояля,
И запляшут пузырьки в мамином бокале.

То-то будет хорошо, смеху будет много,
Спите, дети, я пошел, Спите, дети, я пошел,
Скатертью тревога.

© А.Башлачев

(Окончание следует)

Записки Автоответчика

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

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Несколько ближайших автоответчиков прошли под знаменем жирного вопросительного знака. Это знак, вероятно, был виден лично мне, хотя, читатели, боюсь, тоже кое-чего углядели. Читатель, он совсем не такой глупый и наивный, как в это принято верить у изготовителей печатной продукции. И обманывать очень долго — чревато потерей доверия. Не зря же известный экстрасенс Алан Чумак «заряжал» воду через телевизор — несмотря на весь дебилизм той ситуации хронометражом в минус двадцать лет, что-то в этом действе есть очень честное. Энергия, она имеет обыкновение передаваться на огромные расстояние, «запечатанная» в экраны телевизоров, мониторы компьютеров или просачивающаяся сквозь наушники плееров.

Уловил ли читатель междустрочную энергию в последних «Авто» или нет, но сейчас я вынужден расколоться окончательно и бесповоротно: сквозила у меня некая неуверенность. Хотелось написать о чем-то хорошем, а хорошего — нуль целых, кот наплакал десятых. Застой... Нет, у меня-то все разноцветно и ярко: новые впечатления, новые знакомства, Москва белокаменная, говорящие медведи на улицах, балалайка, русская икра, шипучий лимонад «Путинка» и прочее. А вот у МИКа, будь он трижды благословен — никаких перемен.

Если гора не идет к Магомету, Магомет берет динамит и взрывает к чертовым родичам эту гору, решил я. В смысле, пока сам не начнешь что-то менять, ничегошеньки не изменится.

Поэтому я с особым цинизмом изменил собственному принципу *«Не отвечать на личные письма читателей!»* и постарался ответить на все письма, адресованные не в «Авто», но непосредственно мне.

Почему принцип? В свое время, когда впервые появилось «Авто», мне казалось, что оно ставит крест на всей нашей легенде о ДЗВР. До появления переписки читатели могли думать о нас все что угодно и представлять нас двухметровыми великанами, одной рукой разруливающими самые сложные спецзадания, а другой — ваяющими бессмертные тексты, при взгляде на которые сам Пушкин удавился бы от зависти кокошником няни. Естественно, это была неправда, но она шла на пользу легенде. А с появлением «Авто» сначала рухнула первая защитная стена, окружающая ДЗВР, затем начали потихоньку появляться фотографии авторов — оказалось, что они, авторы, далеко не такие Гераклы и Аяксы, какими рисуют себя на страницах журнала. Один бородат и сутул, другой маленького роста и как-то простоват. Третий вообще пацан малолетний. Разве что только Александ Glukk примерно соответствовал габаритам своего героя, да Мохнорыл, который изначально не был эпическим героем (впрочем, как и Кирилл), где-то напоминал самого себя, да и то, если был сфотографирован в особо неприглядном виде...

Времена меняются, частенько ставя с ног на голову любого. Даже того, кому противопоказано быть акробатом. Вот и я принял в свое время ненавистный когда-то «Автоответчик». Но личную переписку старался вести максимально редко...

Одна из последних стен рухнула! Виват! К добру это или не очень — пока не знаю, но факт. С этого «Авто» можете не бояться не быть услышанными. Постараюсь отвечать на все те письма, которые приходят не для публикации, но для разговора тета-тет. Обратная связь установлена, будем отлаживать канал.

За отладкой канала, кстати, меня и застал некий **Sogot**, чрезвычайно и полномочно меня пристыдивший в ходе прочтения письма и сподвигший... Впрочем, все по порядку.

Приветствую вас, уважаемые Кирилл и Мохнорыл Талеры!
Доброго прочтения собсного письма ;)
В лучших традициях штампов начну — читаю МИК почти два года,
Штамп алаверды: как хорошо, что пишут наши middle-читатели!
...скорблю об уходе КиG,
Алаверды: достало.
радуюсь новому формату
Позорный штамп: новый формат будет!
ну и прочие. Но без шуток, наш журнал я люблю и уважаю, он очень живой и своеобразный. Такого больше нигде не найдешь, а быть индивидуальными в наше время очень и очень важно! Хочу сказать пару слов на тему русского и украинского языка. В моей семье все разговаривают на украинско-русском, попросту говоря — на суржике. Но вне семьи я со всеми разговариваю на русском, хоть украинский знаю очень хорошо. Это не дань моде, это мой личный выбор! Мне нравится русский больше украинского, но я всегда буду против того, чтоб он был вторым государственным. Говорить можно на каком угодно, а свой родной — это тот, который принят конституцией страны, гражданином которой ты считаешься.

Разделяю твое мнение. Принятие русского языка в качестве второго государственного сейчас — это не забота о русскоговорящих гражданах, а четкий политический ход, имеющий вполне конкретные цели: потихонечку склеить Союз Нерушимый Республик свободных. Ни свободы, ни нерушимости, ни республик от этого союза ждать не приходится. У нас своего, украинского цирка хватает в политике, зачем еще и на российский тоталитарный триллер подписываться? Наш цирк, он хотя бы смешной... Поэтому и я против. Кстати, суржик обожаю! Считаю его третьим государственным языком :)

А теперь собственно, почему я наконец-то решил вдруг написать:

1) Увидел, что в журнал написал камрад с похожим ником, и сам решил показаться, чтоб путаницы не было. Я имею в виду камрада S@got

S@got и Sogot! Будьте же вы назывными братьями, не ссорьтесь и укрепляйте своей активностью МИК-ноосферу. Аминь!

2) И основное! Я заметил, что ты запамятовал одно свое обещание, данное еще в спецвыпуске по MMORPG! А именно, в статье «Как волк-одиночка жениться ходил»! Ты обещал написать, цитирую: « + о том, как я создавал, а затем и рулил своим кланом в одной популярной браузерной игре». Я ждал долго, очень долго в надежде на то, что твоя совесть проснется! Но этого не произошло, зато произошло другое — лопнуло мое терпение! Талер, напиши, пожалуйста, об этом! Мне очень интересна эта статья, особенно от тебя! Уповаю на твое великодушие! Буду ждать, ждать и ждать! С уважением, камрад Sogot!

З.Ы. Мое мыло **Sogot@mail.ru**, *пишите все.*

Смотри в номере :). И спасибо за напоминание!

Вот, товарищи камрады, как полезно иногда своевременно мне о чем-то напомнить. Действительно, в спецвыпуске «Оплайн» я пообещал рассказать о своем пути в онлайн-играх от простого нюба до главы одного из топ-кланов в BBMMORPG (браузерке) «Смутные Времена». Само собой, забыл. До сего письма...

* * *

Старый знакомый **Дронозавр**, радовавший нас и стихотворными вспышками, и хорошими письмами, еще не израсходовал свои запасы пороха. Ну-с, что у нас там в пороховницах?

Привет, Талер.

Приветы, рад слышать/видеть/читать.

Можно мне сделать одно ма-а-ахонькое замечание? Маюсенькое?

Пожа...

Спасибо.

Эй, дай сначала хотя бы разре...

Последняя «бензо» внутренне не понравилась. Не подошла. И дело ведь не в «на вкус и цвет», нет. К юмору без претензий — я, как человек, проживающий в общежитии, понимаю и целиком поддерживаю :) Дело вот в чем: ТУСОВОЧНИЧЕСТВО.

Ого. Поясни.

Его нездоровый дух. Покупал я раньше 2 харьковские газеты: назовем их «х» и «г». В «х» было до... много, короче, статей о том, кто с кем, кто кого, кто когда. Кто, кто, кто... Высший свет, сволочи.. Чтобы потом можно было с кем-нибудь потрепаться о том, кто с кем, кто кого, кто когда... ТУСОВОЧНИЧЕСТВО.

Я бы назвал это хулиганством, да. Но не тусовничеством. Данный термин пришелся бы ко двору, если бы я или кто-то другой начал расписывать быт МикПорталовцев, используя на страницах журнала специфические шутки, **никому не смешные, кроме десяти человек**. Чтобы им, значит, своему ближайшему окружению, понравиться. Или если бы в МИК начали проходить совершенно несъедобные статьи, но по праву корефанства гореаффтара с горе-редактором. По знакомству, такскаать. Вот это тусовничество, в моем понимании.

В итоге забил на «х», читаю тупо «г», в которой дофигища познавательных статей.

Конечно, МиК 20 был далек от «х», но... Возникло ощущение стремления «через не могу» развеселить толпу.

Это ощущение возникло и у меня. Увы. Хотя, должен заметить, когда я писал, был азарт. Если он присутствует, материал обычно получается...

...Понравиться ей. Не стоит ;)

Может быть, мне теперь вообще не стоит пытаться писать что-то веселое, если данное «Бензо», по твоему мнению, оказалось неудачным? И по мнению Лара тоже, к слову. Да и я частично согласен... Может, стоит писать только информативно или атмосферно-ностальгически?

Держи Мохнорыла в вентиляции и продолжай писать «Бензы» дико жизненные, лирические и заставляющие, блин! думать. Или не лирические. Но от души. Ведь это наибольшая ценность МиКа...

Так вот и я о том. Если что-то не получается, сразу на это забить? Вопрос не риторический. К тому же, ты парень умный, должен понимать, что иногда мы вынуждены писать через «не могу». Насильственное вдохновение, блин!

(Сказкохантинг и Экспириенс помню до сих пор)

Общим решением Триумвирата я получил порицание за «Бензо» в МИК, №20, и был отстранен на данный номер от написания редакторской колонки. И вообще, дабы не допустить узурпацию власти в ДЗВР в отдельно взятых моих руках «Бензоколонка» с данного номера будет писаться всеми агентами поочередно. Думаю, это пойдет ей на пользу.

А вот «Сказкохантинг» и «Экспириенс», нечто подобное действительно не может получиться из-за простого «надо». Когда я писал подобные штуки, у меня в жизни такое творилось...

С уважением, Дронозавр.

ЗЫ: Востанцевать МиК не получается. Плохой из меня танцор.

Воздержусь от комментариев, ибо так и лезет на язык достойный, но очень брутальный ответ...

ЗЫ: Спасибо за похвалу :)

Заслужил :)

ЗЫЫ: «Одно простое слово резало диагональю
Неполигональный! Неполигональный!» :)

Ну вот, и сюда впихнул пару зарифмованных строк. Мохнорыла на тебя нет! Зато сейчас появится — потому что из глухих чащоб и отравленных низин к нам пролезло очередное чудо-юдо поэзии в натуральную величину. Пора приветствовать камрада **winterstormer**!

* * *

Прива, Талер!

Дарова!

Пишет тебе камрад winterstormer. Не буду говорить, что МИК читаю 5 лет. Зацени, плиз, мой стишок про комп игры в целом.

А я здесь для чего? Конечно, для того чтобы заценить твой стишок! До смерти!

Я выдержу всю критику и да пребудет со мной вон тот жучок, что летает за окном!

А пока жучок летает, с тобой пребудет Мохнорыл...

Ода Ботам всех игр

Я сочиняю про компьютер. (Похвально.)

Людей там мочишь с автомата, (Основная функция компьютера раскрыта!)

Кидаешь с крыши там гранату (А вот и вторичная функция! Эх, до BIOS`а еще далеко...)

И бот ее берет руками (...целует губами и говорит ртом, одновременно идя ногами; кстати, масло, оно ужасно масляное!)

И смотрит: «кто каку скинул?» (Это же элементарно, Ватсон! Самолеты...)

И продолжает: «в морду кину!» («кину» и «скинул» — что это было, Холмс? Это рифма, Ватсон...)

Он не успел, и те ошметки,

Что долетели до меня,

Мне говорят: «Ну и гаденыш! («А «ошметки» и «гаденыш» это...» «Я уже понял, Холмс, это тоже рифма!» «Нет, Ватсон, это просто два разных слова...»)

Играешь лучше ты меня?» (А почему вопросительный знак в конце? Ошметки еще не уверены? А ведь такой крутой AI — посмотрел, оценил, пошел к герою стиха, начал ругаться...)

Есть, winterstormer, два вида стихов, среднеазиатские и остальные. В первых — о чем видится, о том и пишется. Так вот, ты даже до них не дотянул: нет ничего — рифмы, слога, логики, интересности, ритма. Если есть чувство, что ты можешь лучше — пиши дальше. Но только со всем вышеперечисленным.

* * *

А у меня новая жертва. Камрад **Zombi8999**, исправно участвующий в нескольких конкурсах. К микрофону!

Стихотворение... без названия...

Полная версия (в предыдущей не хватало одной строчки).

Также в этой версии исправлена одна строчка.

* * *

Скучно, скучно!

В что б пошпилить? (Может, лучше на улицу, на свежий воздух? Тем более, «**в что**» не говорят, а только «**во что**»)

Может, в Дум, а может, в Квейк?

Или, может, в ФАРЕНГЕЙТ? (Рифмовать названия — дело сложное... Здесь — не получилось)

Или в контр пострелять?
Или Сталкер поюзать?
Может, в Рейс подебоширить?
Ну во что же, блин, пошпилить?! («Параграф 78», после него отпадет охота играть месяца эдак на два.)
Побросать гранат в фашистов?
Пострелять контрабандистов?
Может лучше выпить яду?!
Что же делать?! Я не знаю! (может, в «симсы»? Дочки там, матери... А то слишком много кровожадности)
Может, в нете посидеть?
Выпить зелье — обалдеть,
Замочить три жирных моба
И убить хай левел жлоба! (Неплохое честверостишие, только ударение правильнее все-таки на последний слог ставить — не «**жлОба**», а «**жлобА**», но как тогда с «моба» рифмовать?..)
Нет, все это надоело,
Игры мне давно приелись... («надоело» и «приелись»... Холмс? Ага, Ватсон!)
Блин! Так есть реал еще! Вот круто!
Офигенно тут! Хоть трудно... (А если так: «**Может, мне в реал? — там круто/Офигенно! — хоть и трудно**». И ритмика сохранена...)
Полигонов не хватает, анимация хромает и частенько все лагает...
Ну да ладно! Это пофиг!
Нам не привыкать!
Все, полезу я в реал,
Там людишки, интересно,
Дофига там разных квестов,
Экспы тоже завались! (Это точно... и чем разгромнее поражение, тем больше экспы)
Там хай левелы и нубы,
Разные там зверо-люди,
Там реально интересней!
Интересней чем в компе, чудесней!

У тебя, Zombii8999, все не так запущено, как у предыдущего камрада. Но и стихами такое вот творчество пока называть рано. Размер хромает, ритмика хромает, рифмы иногда — хоть стой, хоть падай... Зато есть сюжет, что немаловажно. И развитие этого сюжета. Похвально, но мало...

* * *

Камрад **Алекс Халета** на связи.

1. Это не слишком красиво, но хочу тебя поправить — фамилия моя Халета, а не Калета!

Это нормально. Сам не люблю, когда Кирилл пишут с одним «л», а Талер — с двумя.

2. Спасибо за публикацию — неожиданно, приятно! :)

Не за что. Это всего лишь значит, что письмо того заслуживало.

3. МиК Портал наконец заработал, и это хорошо!

Это воистину прекрасно. А вот если бы он еще не падал... «...были бы спички, был бы рай» (© анекдот).

И такое маленькое пожелание маленького читателя: вы там, может, шаблончик создайте типа «Ваше письмо доставлено в МИК, спасибо за то, что написали!», и рассылайте всем, кто вам пишет. И народ не будет нервничать, что могло не дойти, по десять раз подряд одно и тоже слать не будут! :) И вам хорошо, и нам.

С уважением, Алексей.

Среди многих сервисов Gmail есть и автоответчик. В прямом смысле этого слова и к журнальному «Авто» никак не относящийся. Настрою его в ближайшие день-два, и тогда любой приславший письмо по адресу **aftootvet@gmail.com** будет знать, что его письмо не затерялось. Спасибо за полезный совет!

* * *

Следующее письмо от **Deadly F.** неоднозначно намекает на очередное явление Мохнорыла народу. Но сначала проза...

Искренне приветствую Вас, Кирилл Талер! (зачеркнуто; пафосно как-то)

Вроде бы нормально. Обычный такой официоз...

А, тогда просто:
Привет, Кирилл!

Привет!

Звать меня Deadly F. (хотя меня так никто не зовет) Ник такой, в общем. Будем знакомы. Очень приятно.

Взаимно.

Вот уже много месяцев мои э-э, м-м... руки не доходили до самого лучшего печатного издания (после этого их и руками-то не назвать). Да, виноват сильно. Выявляю огромное желание реабилитироваться. Так что, рви Мохнорыл! (Или жги?)

Я уже здесь! Готов и к первому, и ко второму...

Короче, чти и злорадствуй!

Что в Департаменте тебе моем?

О Департамент! Ты велик!
Хоть дело тут и не в пространстве (слово «хоть» — немножко портит впечатление...)
Ты яркий свет. Не просто блик —

Вот в чем не нужно сомневаться («сомневаться» и «пространстве» — ну, ты в курсе...)

Ты заставляешь все забыть,
Отбросить радости земные
И с удовольствием вкусить
Плоды-новинки игровые.
О, Департамент! Защити
Нас от червивых плагиатов!
Одним ударом накажи
Вконец зажравшихся пиратов.
ДЗВР! Лишь ты один
Всегда нас радовал работой.
Ты нам всегда необходим
И без тебя мы просто боты.

Молодец. Пока все просто, без ярких эпитетов и метафор с гиперболами, без искрометности, ну, и рифмы кое-где... И пусть. Зато стилизация под классическое стихотворение — это смело. За это респект. Не знаю, был бы в восторге Пушкин от такого развития его строки, но в гробу не перевернулся бы точно... Не всякий может потянуть стилизацию. Ритм выдержан четко, стих стройный с некоторыми удачными находками, ударная концовка... В общем, молодец, как уже было сказано! Пиши дальше, ибо тебе это категорически НЕ противопоказано.

Такие вот мыслишки появились. Маловато, конечно, но если понравилось, еще в башке пороюсь. Там еще должно быть кое-что. Недавно видел, но решил: не все сразу.

И то верно. Пусть поварится и созреет.

Благо брат мой МИК всегда берет, ну и я уж тут не прощелкал. Понял, что делать.

Вот еще что. Вопрос у меня. Кирилл, брат говорил, есть рубрика такая «Музей» называется. Говорил, про старые игры пишут. Хочу попытаться черкнуть. Так вот. Про Stronghold от FireFly Studios кто-нибудь писал уже? И еще раз извиняюсь, как сказал, читаю нерегулярно. Критерии для «Музея», какие?

Спасибо за ответы.

Извиняющийся камрад, Deadly F.

Stronghold был описан, да. А критерии «Музея» — старая игра (ранее XXI века или на рубеже эпох), не выходившая ранее в МИКе. Если пришлешь нам список из нескольких игр, есть большой шанс, что какая-то из них точно окажется «свежей».

Удачи!

* * *

Похоже, последнее письмо перестает подаваться читателям под соусом no comment, т.к. требует мгновенных ответов. Традиция традицией, но оперативность прежде всего. И на этой вот мажорной ноте окунемся в последнее послание от **C.E.R.B.E.R.**

Здравствуй, Кирилл.

Приветствую.

Читаю МиК уже года четыре, где-то столько же раз отправлял мейлы в «авто», в основном от нечего делать: «а давай-ка я придумаю кучу продвинутых наворотов для МиКа и задвину все это в редакцию?» Но такие периодические монологи начали постепенно надоедать, я начал медленно забывать адрес «авто», и тут, после долгих скитаний по Украине и в окрестностях Киева, ко мне в руки попадают сразу 5 МиКов (13-15, 18, 19). Когда читаешь журнал с перерывом в 2 недели, перемены не так заметны, но я прочел за неделю то, что накапливалось 3 месяца, и перегруженный информацией мозг выдал умозаключения:

✓ *похоже, приутихший траур по уходу K&G начинает неосознанно (ну, или, случайно, подсознательно) возобновляться твоими же спичами в «бензо» и «авто», ИМХО, как результат, постепенное вознесение K&G&кТ в разряд титанов, подпирающих МиК, и, как следствие, преуменьшение поддержки остальных МиКовцев...*

Они становятся частью Легенды. А Легенда постепенно превращает обычного человека в супергероя... Я в начале писал о развенчиваемости мира, а сейчас он, видимо, наносит ответный удар. Обратная реакция. Все в этом мире циклично :)

Разве не ты говорил, что, типа, человек, раз попав в МиК-коммьюнити — МиКовец навсегда, и уже не столь важно, ушел он или пришел куда-то... Респект dre@mer`y (№18, авто), он, наверное, первый, КТО по-дружески поинтересовался судьбами остальных. Акелла, Пантера СЛС, Маньяк... да любой из читателей может продлить этот список. Да, конечно, твои подвиги перед МиКом очевидны, как и Кертиса, Ранда, но скажи, смог бы ты держать знамя один в поле?

Я никогда не расписывался за себя, как за МИК, и не ставил себя его императором. Более того, я уверен, что другие наши штатники приносят не меньше (а некоторые и больше) пользы журналу, чем я.

...но ты не один, кругом тебя десятки, сотни, тысячи... и что самое главное — это не орда, а ровный строй «воинов». И каждый из них готов держать знамя до последнего «вздоха», ибо верит, что пока оно гордо развевается на ветру, строй останется непоколебим, никто не скажет «да ну его все...» и не побредет уныло по своим делам. Пусть мои слова будут хоть и маленьким, но все-таки искренним монолитом славы, чести и доблести ВСЕМ, кто непоколебимо стоит, как в прошлом, так и в будущем. Может, в следующий раз вместо того, чтобы печатать новое письмо, где некий плачется об уходе K&G, скажи пару слов в память других, кого несправедливо забыли. В общем, на этом и остановлюсь, ибо считаю суть моей первой мысли полностью изложенной.

Возобновленный плач по K&G был частью ответа на ту нездоровую сенсацию, что якобы Талер уходит из МИКа. Я иронизировал. Достаточно жестко. Потому что никуда не ухожу и не собираюсь. И то, что большую часть жизни я провожу в Москве — это не преграда. Настоящие преграды вот тут... (стучит по голове, голова отзывается мелодичным гулом)

А дальше краткий перечень остальных мыслей:

✓ *приставочные игры в МиКе? АААА! Я в шоке! Пару лет назад партия героев победила это зло и запечатала портал, и вот теперь опять... Я так понял, на этот раз решили все без мнения читателей? Остается надеяться на высокое качество приставочных статьей (а вам это под силу), ибо в противном случае загажу весь форум и мыло (да, да, я угрожаю =]).*

Мы НЕ журнал про приставочные игры. Но! Оставаться в стороне от основных процессов игровой индустрии и делать вид, что мы не замечаем явных успехов в некоторых областях геймдевелопинга, есть маленькое, но все-таки преступление по отношению к нашим читателям. Потому «консольные» статьи будут — но только по лучшим современным или по старым, но знаковым играм.

Просто в последнее время начинает просматриваться некая шаблонность, однообразие статей — вступление, геймплей, графика, звук, вывод, а теперь еще и приставки, фе, прям глянец какой-то :(. На фоне оригинальных бензо, золушкотов и статей «ни о чем» это не очень заметно, но нет уже твоих грандиозных разгромов недоквестов, театральных статей.

Будет. Все еще будет. Возможно, я взял перерыв, и это привал перед новыми восхождениями. Возможно, внутри меня сейчас происходит перестройка и терраморфинг тонких материй... Я не могу обещать с пеной у рта и крестом у пуза. Перемены никогда не бывают безболезненными, вот и мне сейчас приходится платить за эти перемены отсутствием подобных статей. А заодно и читателю... Но не думаю, что ремонт продлится долго. Поврежденный крейсер обязательно должен отправиться в ремонтные доки, иначе битва рискует продолжиться и вовсе без него.

✓ *в 18 авто, на слова Романа Лукянца «вы — лучшие» ты ответил «мы не лучшие — мы иные :)». От себя добавлю — так ведь и пишете вы для в некоторой степени иных.*

В некоторой степени — да ;)

✓ *Отдельный респект Бато и Кляксе за постеры. Однако замечание Елене (ИМХО, конечно) — стилизация слов на них немного не вписывается в общую картину.*

Клякса учтет :)

✓ *Некоторым жалко изымать постеры из МиКа из-за утери драгоценного текста, а что если, на его обратке разместить рекламу?*

Как уже говорила мэр всея Игограда Татьяна Кохановская, не получится такой финт ушами. Рекламодатели, они ведь тоже не дураки — понимают, что пользы от рекламы, которая в первый же день прочтения журнала оказывается «лицом к стенке», толку мало.

✓ *Давным-давно фон текста был не белым, а содержал фоновый скриншот или концепт на тему статьи — мелочь, а приятно. Может, возобновишь эту традицию?*

Поговорю с Федором Сергеевым, нашим художественным редактором. Возможно, давно забытое старое вернется с новым форматом.

✓ *Надеюсь, сообщение о дате проведения Игограда прозвучит вовремя, уж очень хочется попасть на него в этом году.*

Я тоже надеюсь. Как только, так сразу. (*Прим. теневого лидера Игограда М. Литвинюка:* Планируемый нами на 21-23 сентября этого года **Игроград** из-за заговора мировой закулисы мы вынуждены были перенести **на апрель-май 2008**. О точной дате следующего Игограда будет сообщено заблаговременно.)

Извиняюсь за грамматику, пафос и сумбурность мыслей, мне просто так легче выразить то, что я хотел сказать, да и мой словарный запас отстает от твоего на века (простой пример — день ФУФ (за который тебе тоже отдельный респект): много чего из вашего разговора не понял, слишком уж заумные слова), так что как умел, так и сказал. Надеюсь, это письмо не канет в пустоту.

Не кануло. Большущее за него спасибо!

На этом прощаюсь и желаю тебе и коллективу всего наилучшего.

С ув. Андрей aka C.E.R.B.E.R

С ув. к тебе и остальным читателям, Талер. Остаемся на связи, обратной и простой. Прямо по курсу Игромир-2007!

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.