Мой Компьютер
Игровой

МК

23 289
3 2007
Декабрь



стр.22
CLIVE BARKER'S
JERICHO

стр.18
ИгроМир

TIMESHIFT
стр.29

стр.32 LOKI

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. 05-11
Тераль
They стр. 12
Алексей ТУР aka leprecon
PaperMan стр. 13
Алекс ДЖАГ
Turok стр. 14
Karl GRAFFOMAN
«Санитары подземелий 2: Охота за Чёрным квадратом» стр. 16-17
Кирилл ТАЛЕР, Jaguar
Две капли Игромира убивают лошадь стр. 18-21
Morte&Shaman.AD
Clive Barker's Jericho стр. 22-24
Saviour aka Дзирт
Twilight World. Часть IV стр. 25, 28
Елена ВАНИФАТОВА
Постер стр. 26-27
KAYD
TimeShift стр. 29-31
Bateau
Loki стр. 32-35
Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
PES 2008 стр. 36-37
Lar
«XIII век: Слава или смерть» стр. 38-39
Кирилл АЗАРХИН a.k.a. VILSENT
CREOTEAM'S «COLLAPSE» стр. 40-42
Кирилл ТАЛЕР
Я, онлайн стр. 43-46
Кирилл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№23 (289), 03.12.2007
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 Пердов
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

Bateau

Бензоколонка редактора №23

Подхвачу-ка и я знамя микробунта, учиненного Ларом в предыдущем номере. То есть, напишу редакторскую колонку. Ибо аз есмь редактор. Не менее редактор, чем Талер или Лар. Или Ягуар. Но последний, кстати, всеми четырьмя лапами отбивается от чести написания бензоколонки, и не факт, что мы сумеем заставить его свершить сей акт редакционной демократии.

Вот только вопреки устоявшейся традиции писать буду не просто о наболевшем, а об играх. Вернее, о наболевших мыслях по поводу игр, которые в последнее время не выдерживают... Хотя вру, все-таки кое-какую критику они выдержать могут. Но не мою :) (получаю пинка от коллег за повышенное самомнение). Впрочем, вы могли попробовать на вкус Lost Planet и «Адреналин 2», чтобы убедиться в том, что ваш покорный слуга не соврал. И ведь что обидно — сквозь все эти нагромождения никому не нужных «примочек», «фишек» и «задумок» видно хорошие игры! Видно... Если присмотреться. А присматриваться не всегда охота.

Сейчас, пожалуй, логично было бы завести старую песню о том, как все плохо в нашей (и забугорной тоже) игровой индустрии, какие подлецы эти разрабы, как им снятся золотые горы на костях невинных геймеров, отдающих последнюю рубаху за диск с «хитом». Но песня действительно старая и порядком поднадоела всем — и нам, и вам, правда? К тому же, ситуация с последними релизами (скажем так, полгода-год) должна быть хорошо известна всем читателям МИКа. Ничем особенным игровая индустрия от той же киношной или музыкальной принципиально не отличается. На 10% действительно хороших, если не гениальных вещей, приходится 60-70% поделок, которых хватит на одно прохождение/просмотр/прослушивание. А остаток — безусловный шлак, на который даже в целях ознакомления не стоит тратить своего драгоценного времени.

Но почему в последнее время мне попадаются именно игры последней категории? Не буду плакать по поводу несправедливости жизни — ждет меня еще мой хит, моя игра, вещь, которая зацепит, съест моск и заставит написать великолепный обзор, а не глумление с шутками-прибаутками... Вот только сама тенденция (или просто совпадение) заставили задуматься еще раз — почему выходит так много шлака? Почему я не замечал всего этого раньше?

Старею? Нет уж, позвольте! Я и так достаточно стар (я — суперстар!), а уж какой трэш иногда доводилось инсталлировать на свой многострадальный комп — словами не передать! Так почему же именно сейчас в голову лезут мысли о том, что все плохо?

И тут уж, как водится, первым делом захотелось найти виноватых. И знаете что? Нашлись, родимые! Нашлись! А куда ж они денутся... Причем я не думаю, что для вас будет большой новостью то, что вину за выход тех самых 20-30% недоигр я возложу не на самих разработчиков, а на маркетологов (как бы они не назывались в отдельных компаниях). Если кто-нибудь из вас интересовался дизайном, то в вашей панели ссылок обязательно должна была присутствовать строчка **design.ru** — сайт студии Артемия Лебедева. Этот замечательный профессионал (о личных качествах судить не берусь) неоднократно упоминал маркетологические заморочки и то, насколько тлетворно они влияют на разум простых граждан. Вкратце суть вопроса сводится к тому, что под руководством не в меру усердного маркетолога любой созидатель (будь то инженер, дизайнер или игродел) старается сделать не просто хорошую вещь (которую будут покупать просто потому что она хорошая), а именно то, что понравится «целевой аудитории». Безусловно, необходимо знать, для кого ты делаешь то, что делаешь, но и меру ведь нужно знать. Если собрать в одной комнате сотню домохозяек и аккуратно записать все их пожелания... Думаете, выйдет идеальный холодильник? Я думаю, скорее, выйдет отличная дискуссия по поводу того, куда стоит присобачить лоток для яиц. Одной будет слишком низко (спина болит, наклоняться неудобно), другой покажется слишком высоко (не все ж метр восемьдесят ростом!), третья вообще скажет, что лоток — это неэкономно, в простой ящик яиц влезает больше (и таки правда)... И не их это вина — они смотрят на вопрос со своей стороны. А человек, ответственный за дизайн холодильника, должен все это выслушать и придумать (ударение именно на этом слове) такой вариант, который устроил бы практически всех. И ни в коем случае не принимать в качестве рабочего тот вариант, за который на демократических началах проголосовало большинство из тех самых 100 домохозяек.

И что еще интересно, ведь не обязательно маркетологом является красноликий Сотона с рожками, хвостом и вороненым трезубцем в руке. Люди работают, стараются... Но иногда получается перегиб. А результат известен. Те, кто регулярно посещает **dtf.ru**, могли заметить очень интересный материал — постмортем *Lada Racing Club* от Ольги Сауленко. Если не читали, то настоятельно рекомендую. Если читали, то согласитесь, взгляд «изнутри» многое меняет. Никто не хочет делать свою работу плохо, да и не скажешь, что в случае с LRC работа с игроками была проделана плохо. Как раз очень хорошо. Вот только игра от этого лучше не стала. Если не сказать наоборот.

Второй свежайший пример — *Loki* — смотрите прямо в этом номере. Правда, он уже немного из другой оперы — там скорее «авторитетные» разработчики прониклись духом Diablo 2 и, то ли начитавшись форумов, то ли просто на личном опыте вычислили, что именно нужно подправить в Великом и Ужасном, чтобы он стал еще более велик. Сводя все воедино, могу назвать то, что получилось «оказуаливанием». Упрощением. А вам не казалось, что Diablo — слишком простая игра?

Оглянувшись вокруг, можно найти массу заявлений о том, что «наша игра — для развлечения», что «мы не хотим напрягать игрока», что основная задача — «создать чистый fun». В корне — верные установки. Но перегибать палку не нужно, да? Представьте себе, пытаться пройти особо заковыристый уровень в *Warcraft 3* с третьего раза было очень интересно! И две недели прохождения *Baldur`s Gate* абсолютно не напрягли. А когда наш «чистый fun» обрывается спустя четыре часа очередного эпизода из жизни Freeman`ов — это уже напрягает.

Но что я все о плохом да о плохом? Есть ведь и отличные игры. И будут. Обязательно будут!

Надо только дождаться...

P.S. А продолжение темы, как уже было сказано, смотрите в моем обзоре по hack-n-slash Loki. С подробным описанием того, чего в hack-n-slash делать категорически нельзя с точки зрения геймера, но «почему бы и нет» с точки зрения маркетолога...

Игровые новости

Игры, как и цыплят, по осени считают. Особенно ближе к концу «очей очарованья» и к началу новогодних/рождественских праздников. Радуется разработчик, отправивший проект в печать — можно не торопясь пропатчить те багги, которые не выловили при бета-тестах, и со спокойной душой встречать Новый год в кругу семьи или с друзьями. Радуется издатель, у которого праздники не будут омрачены тяжкими думами о «зависшем» проекте. Выйти в неправильное время — значит потерять часть прибыли. Радуется производитель «железа», ведь новые игры — это новые системные требования, а значит, и новые апгрейды.

Радуемся и мы, геймеры. Вот оно! Дождались! А денег на хорошую вещь не жалко — заработаем еще, правда? Лишь бы не обмануться, поскольку хорошие релизы соседствуют с трэшем, уж как водится... Впрочем, разбираться, что такое хорошо, а что такое плохо, будем позже, в обзорах. Сейчас задача другая — отследить все то интересное, что подготовила нам игровая индустрия за прошедшие две недели. А подготовила она немало.

Слава героев бессмертна

В свое время (2006 год) игра *«Герои Мальгримии: Затерянный мир магии»* породила немало споров, в которых использовались чуть ли не диаметрально противоположные аргументы. Гибрид King`s Bounty и хрестоматийных «Героев» оказался довольно оригинальной игрой, но вот к качеству реализации, а также ко многим менее заметным (но не менее важным) аспектам игры нашлось немало претензий. Однако, как ни крути, продажи показали, что HOMM V не смогла заполнить вакуум после ухода со сцены компании 3DO, так что дело за малым — довести идеи до ума и выпускать сиквел.



Именно этот путь и избрала компания *«АльфаКласс»*, поскольку в сиквеле, получившем название **«Герои Мальгримии: Нашествие некромантов»**, работа над ошибками проведена серьезная. Прежде всего, конечно, заметны улучшения по части графики и интерфейса. В оригинале они особым качеством не отличались. Кроме того, добавилось сразу две новые расы — Некроманты (вынесенные в название сиквела) и Демоны. Увеличившийся монстрятник, новые заклинания, несколько новых возможностей — все это идет «по умолчанию». Главное — насколько «АльфаКлассу» удалось поднять качество проекта, чтобы из просто оригинальной, но проходной игры, получить действительно хит. Хотя бы СНГ-шного уровня.

Посмотрим, что получилось...

«Демони, демони діву манили...» (с) ВВ

Приятно констатировать тот факт, что безотносительно потребительских качеств производимых на свет игр, компания *Gaijin Entertainment*, выпускает проекты в срок и, что еще важнее, без критических глюков. Ну, и прогресс виден, что тоже не может не радовать.

Отправленная в печать (и опять-таки, скорее всего, уже доступная в продаже на момент выхода номера) игра **«Ониблэйд»** от этой компании имеет все шансы стать если не хитом, то как минимум приятной забавой на пару вечеров. При этом если на сюжетную составляющую мы особых надежд не возлагаем (ну, как всегда, Ащкое Зло собирается все зохавать, а героическая героиня, наделенная геройскими способностями, героически спасает мир), то по части геймплея все выглядит гораздо более интересно. Во-первых, нужно отметить оригинальное оружие героини (гибрид меча и винтовки), а также наличие комбо-ударов, магической системы и «демонического» режима. Играли мы, конечно, и в DMC, и в прочие слэшеры с подобной концепцией, но идея от этого хуже не становится — слэшер хорош не только оригинальностью, но и реализацией. А уж опыта у «Гайдзинов» хватает. Так что всем поклонникам «мяса» стоит обратить внимание на этот проект. Вполне вероятно, что 23 ноября на лотках с дисками появился первый настоящий хит от Gaijin Entertainment.

Темное метро на обитаемом острове

Воронежская команда *Orion* тоже не жалуется на недостаток продуктивности. Причем результаты их работы тоже наводят на некоторые параллели с Gaijin... Впрочем, на то, что получилось из шутера *«Обитаемый Остров: Чужой среди чужих»* и его интересной концепции, вы уже могли посмотреть. А вот новый шутер — **«Территория тьмы»** — только-только появился в продаже.

Сюжет этой игры, если уж говорить начистоту, по предварительным выкладкам разработчиков может вызвать только зевоту. Снова некая секретная база, снова некий вирус (на сей раз назван «Тьма 12»), снова герой попадает в окружение дружелюбных, но очень голодных зомби... В общем, превед, Resident Evil, «Инстинкт» и (чур меня, чур!) «Параграф 78». Зато обещанная смена персонажа посередине игры на выведенного в той же лаборатории суперсолдата выглядит более заманчиво. Хотя снова напоминает Quake 4...



В общем, все упирается в качество реализации. Эффектную «операцию» в Quake 4 очевидцы еще долго не забудут, а уж побегать по темным коридорчикам да пострелять в зомби — это мы всегда готовы. Лишь бы коридорчики были атмосферными да зомби в стенах не застревали.

Надежду на лучшее подогревают скриншоты. Прогресс после «Метро 2» очевиден. Будем надеяться, что геймплей и прочие аспекты, присущие любому шутеру, улучшились в той же пропорции.

Драконы уже тут

Хотя для них и не время :). Хехе, ну что ж, самые догадливые уже поняли, что в продаже появилась любопытная RPG, основанная на совместной работе Сергея Лукьяненко и Ника Перумова **«Не время для драконов»**. Если вы не являетесь ярым фанатом этих двух светочей русской фантастики и не побежали за диском, а все еще читаете новости, попробую перечислить некоторые особенности новой игры. Авось заинтересуетесь.

Итак, прежде всего нужно отметить сходство мира «НВДД» с незабвенным «Арканумом» в том, что касается смешения технологий и магии. Соответственно, игроку будут доступны достижения обеих сфер загадочного Срединного Мира, в котором и происходят основные события как книги, так и игры. Кроме того, магическая составляющая окажется не такой простой. Время суток сильно влияет на отдачу от заклинаний, так что придется выбирать не только место, но и время боя. О сюжете много говорить не будем, дух книги обещали сохранить. Так что набор страстей, интриг и эпических свершений нам обеспечен.

За технологическую сторону отвечает движок «Магии Крови», который после некоторых доработок, по крайней мере на скриншотах, выглядит вполне свежим. Но самым интересным является то, что в проекте задействованы силы не только студии

Arise, известной благодаря своим качественным стратегическим проектам, но и *KranX Proctions*. А уж чем известны последние ребята, приличному геймеру напоминать не требуется. Уточню лишь то, что на откуп родителям самых оригинальных отечественных игр был отдан самый важный для RPG кусок работы — дизайн.

Хит, не хит? Посмотрим. Тем более, что «Не время для драконов» выходит практически впритык с «Ведьмаком», который оказался более чем просто интересной игрой. Это вам не прошлый год, на сей раз на звание лучшей RPG будет претендовать побольше, чем всего две игры.

Для тех, кто в танке

Вернее, для тех, кто хотел бы попробовать себя в роли танкиста, и предназначена эта радостная новость. Пока что радостная, поскольку толковых танковых симуляторов в последнее время не выходило. Ну, а у проекта **«Танки Второй Мировой: Т-34 против Тигра»** все признаки серьезного симулятора налицо.



Причем самым интересным является не «джентльменский набор» из подробной системы повреждений, реалистичной физики движения и баллистики, а организация боя. Если меня не подводит память, то органичное взаимодействие всех родов войск, включая пехоту, легкие моторизованные войска, авиацию и артиллерию, из танка (а не с высоты птичьего полета, как в недавней стратегии *World in Conflict*) мы увидим впервые. Кроме того, игру обещали приправить интересным сюжетом, в ходе которого можно будет испробовать не только Т-34, но и его извечного оппонента — немецкий T-VI, более известный под именем Tiger.

Некоторый оптимизм вселяет также то, что команда-разработчик (*G5 Software*) уже имеет опыт создания военных симуляторов, правда, не танковых, а вертолетных («Красная Акула», «Красная Акула 2»). Те проекты однозначными хитами, конечно, не назовешь, но оглядываясь на первые новости этого выпуска опять-таки будем надеяться на поддержание хорошей тенденции — наши разработчики растут. Причем не по дням, а по часам! Так, глядишь, и китайское экономическое чудо, основанное на дешевой рабочей силе, состоится и у нас. Благодаря меньшим затратам на проекты. А уж что производить — микропроцессоры или игры — дело десятое...

Впрочем, приостановим полет фантазии, ведь буржуины тоже не спят!

Несерьезный Сэм и Макс (привитый от бешенства)

В прошлом году (вернее, в его начале) у кого-то еще могли оставаться заблуждения по поводу гибели такого заслуженного жанра, как квест. Впрочем, традиционным квестом игру **Sam&Max** (первый сезон) назвать сложно — и это хорошо. Жанр развивается. А вот от оценок самой игры позвольте воздержаться, это нужно увидеть собственными глазами и по результатам знакомства либо возненавидеть, либо возлюбить (второй вариант более вероятен :)). В общем, возрадуйтесь все те, кто любит хорошо посмеяться за экраном своего монитора — очередной эпизод из жизни знаменитой детективной парочки уже доступен для скачивания как на родном *GameTap*, так и на **www.telltalegames.com**.

Кроме того, на радость фанатам серии могу сообщить, что в планы студии *TellTale* входит выпуск одного эпизода каждый месяц (!), а всего второй сезон должен состоять из пяти частей. Поспеют ли локализаторы за такими ударными темпами — еще вопрос, но будем надеяться на лучшее. Ну, а продвинутые граждане, разбирающиеся в инглише, смело топают по ссылке, используют кредитку и качают очередную порцию хорошего настроения!

Долой дилетантов!

Серьезные дела нужно доверять профессионалам. А автогонки — это, безусловно, дело серьезное. Собственно, новость сводится к тому, что 16 ноября состоялся релиз **Need for Speed ProStreet** — продолжения именитой (хотя уже и порядком приевшейся) автоаркадной серии от *Electronic Arts*. Поскольку буквально в прошлом номере у нас было достаточно подробное превью, в формате новости ничего особенного добавить не могу. Разве только то, что в Европе новый NFS должен появиться на



шесть дней позже, но к моменту выхода номера на прилавки это будет уже свершившимся фактом.

И таки не удержусь... Судя по последним роликам, система повреждений действительно выглядит потрясающе. Ну что, старые фанаты Porsche 2000/Unleashed, дождались?

Наплыв всего и сразу

Вот так, увлекшись нашими релизами, я почти не оставил места для зарубежных. Впрочем, о них уже говорено-переговорено, так что пойдем, как и в прошлый раз, «галопом». Авось и впишемся в положенное место.

Отправилась на «золото» и уже, скорее всего, доступна в продаже игра **Soldier of Fortune 3: Payback**. Кровавая расчленёнка на next-gen графике — это вам не шутки. Поэтому дети, которые читают наш журнал, должны забыть это название раз и навсегда. А взрослым самое время провести апгрейд и приниматься за уничтожение террористической угрозы по всему миру. С особой жестокостью и цинизмом, конечно же.

Начались продажи еще одного шутера, но уже с другим уклоном — в сторону X-files. Сиквел довольно интересного мочилова инопланетян, который теперь носит название **BlackSite: Area 51**, порадует игроков красивой графикой на базе (угадайте с трех раз... ага) движка Unreal 3. Кроме того, ожидается более серьезный подход к атмосфере (помните эти картонные декорации для «лунных съемок»?), а также масса мелких доработок, свойственных любому сиквелу. Поживем — увидим, в общем.

В продаже появился и неожиданно осовременившийся **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Никаких фашистов, союзников и допотопных винтовок больше не будет — конфликт, которому посвящена эта игра, происходит в нынешнее время, правда, в альтернативной реальности. Впрочем, особенности серии сохранены в полной мере, кинематографичность и забойный экшн никто не отменял. Правда, антуражи местами заставляют пустить скупую ностальгическую слезу (уровень в Припяти, до рези в глазах напоминающий «Сталкер», уже стал притчей во языцех), но создатели Call of Duty всегда любили процитировать коллег (ранее это была, безусловно, серия Medal of Honor). При этом никто не скажет, что *Infinity Ward* цитировала плохо. В общем, рекомендуется к ознакомлению как поклонникам серии, так и просто любителям пострелять.

Компания *MadDoc* наконец-то решила отмыть свое доброе имя, порядком подпорченное недавней «стратежкой» Star Trek: Legacy. Чем? Понятное дело, продолжением своей старой заслуженной серии Empire Earth, начинавшейся как гибрид Civilization и Age of Empires, но впоследствии оказавшейся интересной без оглядки на прародителей. В третьей части, как мне кажется, разработчики пошли правильным путем, отказавшись от большого количества играбельных рас. Зато три оставшиеся

должны быть проработаны гораздо более качественно. Оправдаются ли надежды сирых гейм-журов и правоверных геймеров — покажет время. А насколько долго придется ждать, зависит от компании «*Софт Клаб*», которая занимается локализацией **Empire Earth III** для территории СНГ.

Отправился на золото и аддон к одной из двух самых инновационных стратегий последнего времени (одновременно претендующих на звание «стратегии года») — Supreme Commander. В **SC: Forged Alliance** продолжится история, рассказанная в сингле оригинала, но самым главным в творении Криса Тейлора был и остается мультиплеер. И тут грядут немалые перемены, поскольку аддон представит в дополнение к существующим трем еще одну расу. Кроме того появятся целые новые типы войск — орбитальное оружие, юниты контрразведки... Про расширение арсенала каждой из сторон даже не упоминаем. Это — по умолчанию. И по традиции этого новостного выпуска — заочно рекомендуем всем любителям и профессионалам стратегических баталий. Особенно в онлайне.

Парочка анонсов

За массой релизов не нашлось места двум интересным анонсам, озвученным за прошедшие две недели. Компания *Targem Games*, известная благодаря своему проекту Ex Machina, анонсировала автоаркаду **Sledgehammer**. Особенностей у проекта можно выделить две штуки: многотонные грузовики в роли средств передвижения и тотальный мясакр на дороге в качестве средств достижения победы. Оба средства при хорошей реализации могут обеспечить отличный fun, так что ждем, товарищи. Тем более, что ждать осталось недолго — всего лишь до февраля будущего года.



Второй анонс — это продолжение, казалось бы, бесславно погибшей серии **Turok**. Вернее, тот факт, что игра, которая начиналась как титульный бенчмарк серии видеокарт Voodoo, все-таки появится на PC силами компании *Aspyr*. Подробнее — в разделе превью нынешнего номера.

И на этом, пожалуй, все.

Онлайновые новости

Восемь дней спустя

На днях компания *GDTeam* поделилась своими планами касательно грядущих онлайн-проектов 8th Day и CSOnline.

8th Day предоставит игрокам очередную порцию киберпанка. Мир, в котором люди, доигравшись с экспериментальными технологиями и опасными исследованиями, полностью уничтожили озоновый слой родной планеты. Естественно, подобного рода утрата весьма сказалась на местной флоре и фауне. Планета практически полностью превратилась в одну сплошную безжизненную пустыню. Однако некоторым все же удалось выжить, даже несмотря на экологическую катастрофу.

Игрокам будет предложено выбрать одну из трех предоставленных сторон. Первая чем-то напоминает пресловутых сталкеров из одноименной игры, только помимо сбора халявных радиоактивных плюшек «добытчики» в 8th Day также наделены возможностью создавать различные предметы. Любители крафтинга — прошу на сцену, подходите к микрофону...

Вторая сторона покрыта легкой пеленой тайны. Так называемые псионики, люди с повышенными пси-способностями, свободно странствуют по всей планете. Какие цели они преследуют — неизвестно. По сути, получается что-то на манер киберпанковских магов, джедайского характера.

Ну, и последними представителями «новой надежды человечества» выступили киборги. Те, кто пережил катастрофу глубоко под землей, в законсервированных бункерах. Но для выживания в столь жестоком мире пришлось жертвовать собственным телом и модернизировать его при помощи электронных имплантантов.



Ролевая система, по сравнению с последними MMO-проектами, достаточно проста и представляется в виде шести «уникальных» классов. Разделение достаточно стандартное: воин, стрелок, маг, а дальше гибриды на манер маг-воин, стрелок-маг и т.д. По словам разработчиков, уникальность каждого из класса будет заключаться в специальных возможностях, которые придется использовать для выполнения сложных групповых квестов. Да и бродить по опасным безжизненным пустыням, где нет практически ничего, окромя уцелевших автоматизированных заводов, которые до сих пор клепают на конвейере боевых роботов, в одиночку не так уж и безопасно.

Напоминаем, что проект является условно бесплатным и не требует ежемесячных денежных вкладов, однако на уникальный шмот и всякие полезные бонусы все же придется немного раскошеливаться. Дата выхода 8th Day пока остается прежней — 2008 год.

Следующую онлайн-разработку **CSOnline** назвать игрой сложно. Скорее, это больше похоже на некий огромный клад новых возможностей для уже готовых мультиплеерных проектов, поддерживаю-



щих игру через Мировую Паутину. В качестве первого подопытного проекта будет взят *Counter-Strike: Source*, далее список пополнится остальными представителями движка Source: *Day Of Defeat: Source*, *Half-Life 2*, *Team Fortress 2* и т .д. Ну, а в будущем, если, конечно, проект будет пользоваться популярностью, в один ряд с разработками Valve Software станут и другие не менее популярные серии игр.

Начало открытого бета-тестирования запланировано на январь следующего года.

Супергерои по-корейски

Знаменитый разработчик немалого количества популярных онлайн-вселенных *Ncsoft* недавно объявила о приобретении прав на MMO проекты **City of Heroes** и **City of Villains** (то же самое, что и первое, только вместо героев — суперзлодеи), а также об открытии новой конторы (очередной) на территории Калифорнии.

Разработчики уверяют, что смена владельца никоем образом не повлияет на сами проекты. Новые владельцы не планируют вносить кардинальных изменений в игровой процесс или же непосредственно в политику игры. Сага о супергероях и злодеях будет развиваться по привычной системе, за исключением разве что новых дополнений и сиквелов, коими обещают порадовать девелоперы в следующем году.

Cryptic Studios — бывший владелец авторских прав на игру — мотивирует продажу желанием освободить ресурсы для работы над другими проектами. Возможно, одним из вышеупомянутых станет **Marvel Universe Online**, который был анонсирован производителем комиксов *Marvel Entertainment* совместно с *Microsoft*. Игра разрабатывается как для консолей, так и для владельцев PC-платформ.

Доспехи от кутюр

Порой фантазия разработчиков заходит значительно дальше большинства современных писателей-фантастов. Компания *Sibilant Interactive*, в прошлом году анонсировавшая онлайновую игру **W.E.L.L. online**, недавно поделилась некими необычными подробностями касательно работ над проектом и будущих его возможностей. На данный момент в списках партнеров девелоперской студии числится известный модельер Денис Симачев, в планах которого, не поверите, создание и продажа виртуальной одежды на заказ. То есть представьте себе этакое внутреннеигровое ателье, где вы за деньги (естественно, реальные) сможете создать себе любую одежду, какую только пожелаете. Сами разработчики придерживаются мнения, что, возможно, в будущем виртуальная дизайнерская одежда будет неотъемлемой частью MMO-проектов. Безумно, правда?

Но тем не менее, столь неординарный подход к пиару некоторые уже оценили. Президент известной знатокам российских онлайн-игр компании *IT-Territory* Игорь Мацанюк отметил, что идея с Симачевым является отличным пиарным ходом. Однако, по мнению Игоря, продажа индивидуальной одежды не будет приносить столь большую прибыль, как планируют девелоперы.



На всякий случай напомню, что W.E.L.L. online достаточно многообещающий проект, на разработку которого ушло порядка пяти миллионов долларов.

Сам же проект на данный момент практически готов, так сказать, к употреблению и появится в первом квартале следующего года.

Пираты не Карибского моря

Nival Online объявил о начале открытого бета-теста еще одной привезенной из-за бугра игры. Проект **Pirate King Online** или **«Пиратия»**, по-нашему, увидел свет еще в сентябре 2006 года. Теперь же все желающие смогут купить или скачать русскую, локализированную версию клиента.



Все бета-тестеры получат подробное руководство для новичков, а также доступ в виртуальные библиотеки, где смогут найти полное описание мира, монстров, оружия, доспехов, ну и, конечно же, кораблей. Что самое приятное, персонажей, участвовавших в тесте, после официального открытия игры убивать не намерены. Желающие смогут продолжить игру уже в полноценном игровом мире, сохранив за собой все параметры, вещи, деньги, статус и пр.

Кто заинтересовался, могут пройти по адресу **www.piratia.ru**, где, собственно, и можно записаться в ряды бета-тестеров.

Вне игры

Max идет в кино

То, что *20th Century Fox* собирается снять фильм по игре **Max Paine**, известно уже около двух лет, но до недавнего времени этот фильм существовал только в виде умозрительного проекта, который может быть, когда-нибудь... но пока говорить об этом — преждевременно.

Недавно, впрочем, ситуация переменилась, судя по всему за Макса намереваются взяться всерьез.

По крайней мере, стали известны имена режиссера и актера, который исполнит главную роль.

Ответственным за посвящение зрителей в тяжкую судьбу потерявшего все в жизни и жаждущего отомстить полицейского назначен Джон Мур (отметившийся, к примеру, в прошлом году, весьма атмосферным ремейком «Омена»). Роль одного из ярчайших персонажей игровой индустрии исполнит Марк Уолберг, актер вполне известный и узнаваемый («Идеальный шторм», «Планета обезьян», недавно номинирован на Оскар за фильм «Отступники»).

Ну, что тут можно сказать...

Что-то общее есть, да. Вообразите себе — вот то же самое, только в видавшем виды плаще, в руках большая пушка, никаких улыбок, даже уголки рта всегда опущены вниз, как у той театральной маски, а в глазах извечная тоска...

Ну похож же — скажите! ☺

А если еще фирменного нуара вокруг понапустить — вообще шикарно будет!

Съемки начнутся в начале будущего года, когда Уолберг закончит сниматься в ленте «Милые кости» (очаровательное название!) Питера Джексона.

Вот так вот.

А я, дурень, сколько помню, все говорил, что эту игру экранизировать не то чтобы невозможно... Но нужно ли?

Ведь сама игра, по сути, очень постмодернистская окрошка из штампов кинобоевиков восьмидесятых-девяностых, плюс безумно атмосферный нуар. Вообразить, что из «игры в кино» финских умельцев из *Remedy Entertainment* может получиться полноценный фильм, не кажущийся насквозь вторичным, раньше у меня как-то не получалось...

Правда, вот сейчас, попытавшись взглянуть на проблему глазами боссов «20-го Века Лисы»: думаю, «Почему бы и нет»? В худшем случае — окупится, за счет фанатов игры, а в лучшем — что-то может и получиться...

Вот так вот, круг замкнулся! Есть у постмодернизма начало, нет у постмодернизма конца!

Игра в доктора

Благотворительный фонд *Роберта Вуда Джонсона* (основатель компании Johnson&Johnson, фонд был создан, после его смерти в 1968) объявил о своей новой исследовательской программе **Health Games Research**, направленной на изучение потенциальных медицинских возможностей компьютерных и видеоигр. Грант на эти исследования составит 8,25 миллионов долларов.

Исследования по этому вопросу фонд начал в 2005 году в рамках проекта *Games for Health* (чьей целью, помимо прочего, было также наладить сотрудничество между крупными компаниями индустрии, учеными и медиками). В рамках этой программы были получены выводы о том, что игры могут, к примеру, доказывать «пациенту» вредность курения, пропагандировать здоровый образ жизни и даже повышать физическую активность игрока.

Новая программа направлена на получение четкого представления о том, как игры и игровые технологии могут быть использованы ради непосредственной пользы для здоровья и здорового образа жизни.

Игра в рекламу

Без «двигателя торговли» в современном мире — никуда.

В том смысле, что никуда от рекламы нам, простым потребителям не деться.

И если до недавнего времени в игровой индустрии в этом плане была блаженная тишь да гладь... То теперь так просто продолжаться этому девственному благолепию не дадут.

Вот и *Activision*, вслед за своим «заклятым другом» *Electronic Arts* подписала соглашение с принадлежащей корпорации *Microsoft* компанией *Massive* (занимающейся распространением внутриигровой рекламы) о размещении в двух своих проектах обновляемой в реальном времени рекламы.

Теперь в **Guitar Hero 3** (на PC и Xbox 360) и в **Tony Hawk's Proving Ground** (только на шайтан-ящике) взор игроков будет услаждать реклама «Кока-колы», «Макдональдса», Verizon и General Mills Pizza Pops.

Заявлено, что в GH3 реклама будет контекстно зависеть от места проведения концерта, а в очередной игре имени Тони Хоука — привязана к скейбординговому сеттингу.

Это радует... А то как вспомню русскую экзотику — ну, того космофлотского мальчика с шоколадными батончиками — так вздрогну...

Игры в дочки-матери

А тем временем все та же *Microsoft* анонсировала для своей консоли *Xbox 360* систему родительского надзора **Family Timer**, которая позволяет на ежедневной или еженедельной основе родителям ограничивать время доступа детей к играм. Когда указанное время будет подходить к концу, на экране появится предупреждающая надпись, а по истечении времени приставка выключится автоматически. Скачать таймер через сервис *Xbox Live* можно будет уже в декабре.

PC`шникам, конечно, программы — ограничители времени не в новость. В той же Windows Vista есть прямой аналог вышеописанного. Интересна просто сама тенденция, ведь во всех трех консолях нынешнего поколения уже есть защита от несанкционированного доступа к «взрослому» контенту. Такие меры, похоже, окончательно похоронят опостылевшую идеологию «семейной» приставки, где все должно быть максимально благочинно, так как «в нас играют дети»... Детям — детское, взрослым — взрослое, и никаких рассуждений о тлетворном влиянии... Хотелось бы дожить...

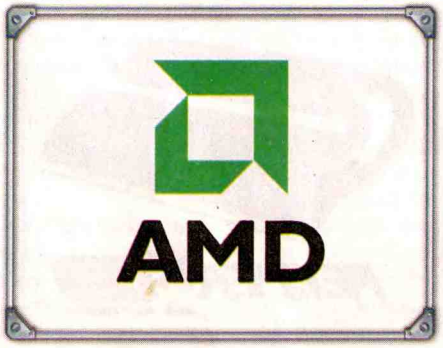
Кстати, вместе с анонсом Microsoft обнародовала результаты опроса 800 родителей, имеющих дома консоль, и отпрысков 5-17 лет. 99% опрошенных заявили, что у них есть правила по поводу времени на игры, но лишь 47% утверждают, что имеют некий реальный жесткий регламент в этой области (думается, кстати, что реальная цифра несколько ниже — то, что родители думают, что они контролируют своих детей в этом вопросе, или то, что они хотят, чтоб так думали другие, как вы понимаете, вовсе не означает...). При этом идею программного ограничения времени игры поддерживают 62% опрошенных, тогда как 45% отметили, что вопрос времени на игры вызывает в их семье споры.

Железные новости

Кое-что про февраль и AMD

Согласно информации, опубликованной сетевым ресурсом *DigiTimes* со ссылкой на изготовителей видеокарт, компания **Advanced Micro Devices (AMD)** планирует представить в начале будущего года две версии своего графического чипа RV635, построенного с соблюдением норм 55-нм техпроцесса и предназначенного для использования в мэйнстрим-видеоадаптерах, а также решениях начального уровня. Как сообщается, релиз моделей RV635 XT и RV635 Pro состоится в январе и феврале соответственно, причем пробные образцы Pro-модификации производитель намерен предоставить своим партнерам уже в этом месяце. Кроме того, подчеркивается, что у RV635 XT графическое ядро функционирует на частоте 800 МГц, а объем GDDR3-памяти равен 256 Мб, в то время как у RV635 Pro рабочая частота ядра составляет 600 МГц, а объем GDDR2-памяти достигает 512 Мб. В обоих случаях используется 128-битный интерфейс памяти и реализована поддержка шины PCI Express 2.0. Ожидается, что вышеуказанные изделия должны составить конкуренцию продуктам от NVIDIA на базе графического чипа G98, правда, сделать это будет не так уж и легко, ибо стоимость последних, по самым свежим слухам, не превысит отметки в $60.

Источник: *3D News*



Референсный RV670

О выпуске первых двух видеокарт из серии **HD 3000** на днях сообщила компания **Sapphire Technology**, заверив, что это только начало, и в ближайшее время модельный ряд этой линейки пополнится новыми представителями. Изделия, получившие названия HD 3870 и HD 3850, основаны на недавно официально представленных чипах RV670 XT и RV670 PRO, созданных по 55-нм техпроцессу с использованием 666 миллионов транзисторов. При этом обе новинки по своим функциональным возможностям мало чем отличаются от эталонных решений, в силу чего имеют следующие технические характеристики:

- ✓Шина PCI Express 2.0 x16;
- ✓Поддержка DirectX 10.1 Shader Model 4.1 и OpenGL 2.0;
- ✓Технологии ATI CrossFireX Multi-GPU Technology, ATI Avivo HD Technology и ATI PowerPlay;
- ✓Интегрированный видеопроцессор UVD (Unified Video Decoder);
- ✓Графическое ядро работает на частоте 775 МГц у HD 3870 и 670 МГц у HD 3850;

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!

✓512 Мб памяти GDDR4 у HD 3870 и 256 Мб памяти GDDR3 у HD 3850;

Микросхемы памяти функционируют на частоте 2250 МГц у HD 3870 и 1660 МГц у HD 3850;

✓256-битный интерфейс памяти;

✓320 потоковых процессоров;

✓16 текстурных модулей;

✓16 буферов рендеринга;

✓Наличие выхода D-Sub, TB-выхода (HDTV) и двух разъемов Dual-Link DVI с поддержкой HDCP;

✓Совместимость с HDMI (реализуется посредством прилагающегося адаптера DVI to HDMI);

✓Соответствие всем требованиям операционной системы Windows Vista.

А вот вероятные цены и сроки начала массовых продаж вышеописанных продуктов разработчиками, увы, пока не обнародованы.

Источник: *3D News*

BFG — оружие оверклокера

Заядлых любителей виртуальных баталий компания **BFG Technologies** решила порадовать выпуском новой фабрично разогнанной видеокарты **BFG NVIDIA GeForce 8800 GT OC2 512MB**.



Решение относится к продуктам категории SLI Ready, поддерживает шину PCI Express 2.0 и базируется на графическом процессоре NVIDIA GeForce 8800 GT с ядром G92, созданным в соответствии с нормами 65-нм техпроцесса. При этом в новинке использована прогрессивная архитектура NVIDIA ForceWare Unified Driver Architecture (UDA) с технологией GigaThread Technology, реализована совместимость с DirectX 10.0 Shader Model 4.0 и Open GL 2.0, а также соблюдены все требования, предъявляемые платформой Windows Vista к графической подсистеме компьютера. Кроме того, в изделии применен целый ряд передовых разработок, включая NVIDIA Lumenex Engine, NVIDIA Quantum Effects Technology и NVIDIA PureVideo HD Technology, для достижения высочайшего качества и реалистичности передаваемых спецэффектов при воспроизведении современных 3D-игр. Купить BFG NVIDIA GeForce 8800 GT OC2 512MB в США и Европе можно уже сейчас, причем рекомендованная производителем цена на видеокарту установлена в размере $319.

Источник: *3D News*

Система для экстремалов

Американская компания **AMD** официально представила новую аппаратную платформу для энтузиастов, получившую название **Spider**. Главной составляющей платформы Spider является четырехъядерный процессор Phenom. В настоящее время предлагаются две модели Phenom с индексами 9600 (тактовая частота 2.3 ГГц) и 9500 (тактовая частота 2.2 ГГц) по цене в 283 доллара и 251 доллар США соответственно. Чипы изготавливаются по 65-нанометровой технологии. По заявлениям AMD, среднее энергопотребление Phenom составляет от 29 Вт до 32 Вт при максимальном значении рассеиваемой тепловой энергии (TDP) в 95 Вт. В новых процессорах реализована фирменная технология AMD CoolCore, которая позволяет независимо управлять частотой каждого из четырех ядер. Помимо чипов Phenom в состав платформы Spider входят наборы системной логики AMD седьмой серии, графический контроллер ATI Radeon HD 3800 с поддержкой программного интерфейса Microsoft DirectX 10.1, а также специализированное программное обеспечение OverDrive. Данное ПО позволяет оптимизировать работу компьютера и увеличить производительность системы путем тонкой настройки. Платформа Spider также поддерживает технологию CrossFireX, позволяющую объединить в одном ПК мощности двух, трех или даже четырех видеоадаптеров. Платформа Phenom позиционируется в качестве основы для построения мощных игровых компьютеров, систем для энтузиастов и любителей разгона.

Источник: *Компьюлента*

Крутопамять

Желая угодить самым взыскательным пользователям из числа профессиональных геймеров, компания **OCZ Technology** добавила в свою «экстремальную» продуктовую линейку **ReaperX** новые высокопроизводительные 240-контактные DIMM-модули двухканальной памяти DDR2 PC2-8000 и DDR3 PC3-10666, которые, по словам разработчиков, отвечают всем требованиям, предъявляемым к компьютерной системе со стороны самой ресурсоемкой на сегодняшний день трехмерной игры Crysis от EA. Новинки поддерживают технологии Enhanced Performance Profiles (EPP) и Enhanced Bandwidth (EB), оснащены оригинальной по дизайну системой охлаждения ReaperX HPC (Heat Pipe Conduit) с двумя тепловыми трубками и обеспечиваются пожизненной гарантией качества. При этом планки DDR2 PC2-8000 работают на частоте 1000 МГц с таймингами 5-5-5-18 (CAS-TRCD-TRP-TRAS), характеризуются номинальным напряжением питания 2.1 В (благодаря функции OCZ EVP возможно увеличение до значения 2.15 В) и предлагаются в 4-гигабайтных наборах из двух модулей. В свою очередь планки DDR3 PC3-10666 функционируют на частоте 1333 МГц с таймингами 6-5-5-18 (CAS-TRCD-TRP-TRAS), а их номинальное напряжение питания составляет 1.85 В, хотя и тут допускается увеличение до 1.9 В за счет все той же функции OCZ EVP. Кроме того, изделия будут доступны как в наборах общей емкостью 4 Гб, так и в 2-гигабайтных комплектах. Производитель пока не уточнил, когда и по каким ценам его новые продукты появятся в продаже.



Источник: *3D News*

Игрокам на заметку

Не секрет, что заядлые любители виртуальных баталий предъявляют повышенные требования не только к производительности компьютерных систем, но и к функциональным возможностям выпускаемых для них периферийных устройств. Зная это, дизайнеры из компании **SteelSeries** приложили, по их словам, максимум усилий при разработке своей новой геймерской клавиатуры, чтобы сполна удовлетворить насущные потребности этой очень взыскательной публики. Устройство ввода, получившее название **SteelSeries 7G**, как утверждают его создатели, позволит профессиональным игрокам добиться самых впечатляющих результатов во время затяжных киберсоревнований, поскольку его кнопки отличаются завидной надежностью (каждая клавиша рассчитана на 50 миллионов нажатий), характеризуются плавным ходом и очень быстро реагируют на нажатие. При этом новинка одновременно «дружит» с интерфейсами PS/2 и USB, а также дополнительно снабжена гнездами для подключения наушников и микрофона. Появление SteelSeries 7G в продаже должно произойти уже в начале следующего месяца, а рекомендованная производителем розничная цена на изделие установлена в размере $150.

Источник: *3D News*

Адреса источников:

www.3dnews.ru

www.compulenta.ru

Мобильные новости

Украинский мобильник

Днепропетровская торгово-промышленная группа **Rainford** начала выпуск мобильных телефонов собственного производства. По словам менеджера компании по рекламе, производ-



ство телефонов происходит на заводе компании, который расположен в Украине. Выпуск аппаратов начался в конце сентября — начале октября 2007 года. Приобрести телефон пока что можно только в розничных сетях Rainford Electronics. Компания представляет три модели: **RM-263D, RM-363D** и **RM-686C**. Пока не известно, на базе каких OEM-моделей будут производиться телефоны Rainford.

Источник: *AIN*

Карманный Яндекс

Интересный анонс состоялся в прошлую пятницу — компании **Яндекс** и **HTC** заключили партнерский договор, по которому HTC будет настраивать свои новые коммуникаторы на работу с поисковой системой Яндекс. Условия сделки не разглашаются. Первая партия *HTC TyTN II* с «ориентацией на Яндекс» уже прибыла в Россию и скоро поступит в магазины. Цена устройств, помеченных ярлыком «Яндекс в телефоне», не должна отличаться от «просто телефонов». Поле для поиска в Яндексе будет размещено прямо на экране Today коммуникатора и, скорее всего, заменит аналогичное поле Windows Live Search. Этот шаг позволит лучше приспособить коммуникатор ценой $1200 к продаже на российском рынке. «Предустановленные программы делают наши устройства более полезными для конечных пользователей. Особенно ценно, что приложения Яндекса предназначены специально для российского рынка», — этими словами Скотта Ченга, регионального директора HTC по России и СНГ, можно резюмировать состоявшийся анонс.

Источник: *Ladoshki.com*

Стандарт — 8 мегапикселей

Вот так, наверное, и происходят революции: внезапно, стремительно, чтобы никто не успел опомниться. Нет сомнений — то, что произойдет с камерафонами после внедрения новинки компании Samsung иначе, как революционными изменениями, не назовешь. Если сейчас в стандартном наборе характеристик для средней цены телефона обязательно присутствует 2-мегапиксельная камера, хотя и 3 мегапикселя уже не назовешь редкостью, то теперь планка поднимется до показателя 8 мегапикселей. Именно такой CMOS-модуль (3264×2444 пикселей) для камер телефонов анонсировала корейская компания. С помощью камерафона, снабженного этим модулем, можно получать снимки размером 27.64×20.73 см с разрешением 300 dpi. Что немаловажно, размеры этого модуля (10.5×11.5×9.4 мм) почти совпадают с размерами CMOS-сенсора для 3.2 мегапиксельной камеры, используемой в телефонах в настоящее время. Вдобавок, модуль можно оснастить такими фотографическими усовершенствованиями, как автофокус, функция коррекции «красных глаз», функция распознавания лица и т.д. Новые 8-мегапиксельные модули поступят в массовое производство в первой половине следующего года. Так что, возможно, в январе на выставке CES International 2008 в Лас-Вегасе и уж наверняка в феврале в Барселоне на выставке Mobile World Congress 2008 мы увидим первые образцы 8-мегапиксельных камерафонов.

Источник: *Ladoshki.com*

Кто на свете всех милее

Исследовательская фирма **J. D. Power** совместно с **Associates** опубликовала результаты опроса, который носит название *«2007 U.S. Wireless Mobile Phone Evaluation Study»*. Целью его было собрать статистику относительно мобильных телефонов разнообразных производителей. В ходе опроса потребителям предлагалось ответить на вопросы касательно различных производителей и оценить их продукцию по таким факторам, как дизайн, функциональность, надежность в использовании, продолжительность работы и т.д. В результате исследования было опрошено 18 452 респондента, которые пользуются телефоном более двух лет, и выяснено, что наиболее полно потребителей удовлетворяет продукция компании *Sony Ericsson*. Она набрала 741 балл из тысячи возможных, и таким образом заняла первое место в рейтинге. Второго места удалось добиться компании Samsung, которая набрала 728 баллов. С небольшим отрывом в четыре балла за ней следует компания Motorola. Компания Nokia не смогла подняться выше среднего показателя по индустрии, который составляет 723 балла. Ее продукцию в Северной Америке оценивают на 721 балл — практически так, как и телефоны компании LG, которая набрала 719 баллов.

Источник: *Мабила*

Самая высокая база

Крупнейший оператор мобильной связи Китая, компания **China Mobile**, провела успешное тестирование передающей станции, установленной на Эвересте. Благодаря этому во время Олимпийских игр в Китае пользователи будут уверены в надежности мобильной связи. По сообщениям агентства новостей Xinhua, для подъема всего необходимого оборудования на высоту 6500 м China Mobile использовала яков. Новая станция вместе с уже существующими другими высокогорными станциями (расположенными на высоте 5200 и 5820 м) позволит обеспечить покрытие по всему маршруту покорения Эвереста. Однако пока не известно, постоянно ли работают две ранее установленные станции. По завершении успешного тестирования станция, которая будет обслуживать альпинистов и ученых, была убрана на зиму. Станция вновь будет установлена только тогда, когда на вершину Эвереста (высота — 8849 м) следующим летом будут поднимать олимпийский огонь.

Источник: *Мабила*

Куда спешишь, пешеход

Компания **Nokia** решила основательно взяться за системы GPS-навигации. Согласно заявлению финского производителя, в 2008 году им будет создана система навигации для пешеходов. «Наш следующий шаг — система навигации для пешеходов, с помощью которой мы сможем показать людям, где находятся мосты, дороги в парках и даже входы в метро» — сказал Майкл Халбгерр (Michael Halbherr), директор по навигации Nokia. Он же отмечает, что в течение последних двух с половиной лет компания Nokia сделала огромный шаг вперед по развитию спутниковых навигационных систем. На данный момент встроенный GPS-приемник имеет небольшая часть телефонов, но с течением времени такой функцией не будут обладать лишь бюджетные модели. В итоге GPS-сервисы будут чрезвычайно востребованы, чем и собирается воспользоваться компания Nokia. Сомнений в том, что финская компания будет активно двигаться в этом направлении, быть не может. Ведь не даром ею было сделано заявление о том, что все ее новые устройства будут поддерживать сервис GPS-навигации, а наиболее красноречиво об этом говорит приобретение мирового лидера электронной картографической продукции компании Navteq.

Источник: *Мабила*

Адреса источников:
www.ain.com.ua
http://media.mabila.ua
www.ladoshki.com

Тераль

THEY

Розробник: Metropolis Software
Жанр: Action(Shooter)/3D/1st Person
Дата виходу: 2009 рік

Дуже розумні і дуже правильні думки автора на місці вступу

Що таке шутер? Це страх і постійний головний біль Джека Томпсона та рядових домогосподарок, котрі проводять своє життя в благородній битві за зменшення кількості нещасних діточок, що під враженням від цих шутерів бігають вулицями, розстрілюючи людей в перервах між прийняттям алкоголю та наркотиків у дозах, як би то краще сказати, несумісних з життям.

А що таке шутер з елементами хорору? Хвора підсвідомість підсовує визначення «Цитадель зла», та ми її слухати не будемо, а просто спробуємо оглянути один з майбутніх представників даного жанру. Зустрічайте — дітище польської команди з гордою, хоч і не вельми зрозумілою назвою **«Метрополіс»**, авторів Gorky-17 (хороша гра була...), «Архангела» (<censured> <censured>, щоб його) й «інферналу». Послужний список... еее... присутній, досвід теж є — що ще потрібно, аби зробити гру своєї мрії, чи щось таке?

Хто сказав «уява»? Спалити єретика! Або ні, стривайте, спочатку на палю, а потім спалити... Разом з палею... Паралельно розстрілюючи для досягнення більшого драматичного ефекту.

Ну, а оскільки рано чи пізно про гру все ж потрібно починати писати, то ось — цей момент настав!

Рік 2012. Планета Земля. Вони з`явились, як завжди, раптово... Вони були іншими, зовсім іншими... Роботи? Можливо, та є в них щось потойбічне, я би навіть сказав, містичне — так, це найкраще слово. Інфраструктури зруйновано, люди в паніці, контратаки не приносять жодної користі... Невже світ та Демократія приречені? Ні! На сцену виходить непереможний солдат бравих військ її Величності королеви Британії, і тут... І тут нас починають бити прямо в лоб неймовірними речами та гучними обіцянками.

Графіка некст-генівського рівня. Навіть у перших відео, що є на даний момент, можна спостерігати непогану картинку і чудові спецефекти на рівні високобюджетного голівудського блокбастера. А це ж ще навіть не пре-альфа... Ну, доробити точно встигнуть. До речі, гра потребує DirectX 10. Ненавиджу прогрес...

Фізика. Сума квадратів катетів... не те... Якщо з рокетланчера вистрелити в стіну, то хата розвалиться — о, так, це вже ближче. Нам обіцяють повністю інтерактивне середовище та геймплей, пов`язаний з постійним використанням законів Ньютона. Нагадує Crysis? Але якщо там тропічні острови з деревами і різними халупками, то тут мегаполіс з багатоповерховими будинками — різниця, що не кажи, разюча. З другого боку — як же буде влаштовано просування по сюжету? Можливо, як і в Red Faction, де в синглі фактично все зробили незнищенним. А може, й просто для того, щоб рознести хоч маленький бетонний паркан, доведеться по півгодини мучитись...



Ну, а якщо вже зайшла мова про сингл, то як можна не згадати про **мультиплеєр**? В плані режимів він не покаже нам чогось нового, неочікуваного чи, тим більше, революційного, все ті ж стандартні Capture The Flag та Deathmatch. Але! Підірвати будинок, в якому засіла ворожа команда певно, дуже весело.

Зброя. Якщо до цього я ще міг обійтись стандартними для гейм-журналістики фразами, що у вигляді заповідей висять над робочим місцем будь-якого новачка, то тепер доводиться напружувати залишки обіду оніме *(хто не знає, то такі кєтайські мультікі — дуже для мозку небезпечні. — Прим. ред.)*. Так-с, є одне ружжо, що це означає? Пропаганда пацифізму і руху за відновлення популяції морських свинок? Ні. Девелоперам впадло зайвий раз вмикати «тридемакс»? Еее... напевно, все ж ні — в решті решт їм за це гроші платять. Насправді це такий хитрий, оригінальний, концептуальний і майже не використаний раніше хід — даємо геймеру автомат, а якщо він хоче, нехай робить з нього дробовик. Геймер хоче плазмаган? Та хоч два! Аби деталі знайшов... До того ж, своє дітище можна буде фарбувати, ліпити вініли, коротше кажучи — надавати індивідуальності у будь-який спосіб. Уявляєте, як це буде в мультиплеєрі? Хоча в хороших, себто динамічних баталіях, не до того, щоб роздивлятись, що там тримає противник... Аби самому фрагом не стати.

AI та NPC. Ось знову можна йти за завченими фразами :). Без інтелекту ворога гри не може бути. Істина. Але чи потрібні шутеру «живі» персонажі? Такі, яких ненавидиш, або яким співчуваєш, з якими живеш у цьому вигаданому світі? Потрібні, доведено Half-Life. От і хлопці із «Метрополісу» це розуміють, чи принаймні кажуть, що розуміють.

Висновок. Не менш правильний, ніж вступ, але куди більш по темі

Хвалити чи ні — ми вирішимо потім. Зараз же потрібно дізнатись — чекати чи, може, ні?

Цікавий, все-таки, проект. В очі одразу впадає його подібність до інших орієнтованих на маси продуктів, але девелопери гордо кажуть — містика! Котру, до слова, вплести в сюжет вдається далеко не всім.

Зрештою, команда далеко не новачок гейм-девелопінгу, а якщо вдасться виконати все задумане — **They** буде дуже цікавою грою, тут двом думкам місця нема. Полякам просто варто врахувати свої попередні помилки, та вкласти в гру щось окрім інвестицій...

Що там з єретиком? Вижив, поганець?! Справді, надія помирає останньою...

Про всяк випадок повторіть процедуру, а що як розуму прибавиться?

Разработчик: Cykan Entertainment
Издатель: пока неизвестен
Системные требования: пока неизвестны
Жанр: 3D action онлайн
Дата выхода: где-то в 2008-ом году

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

PaperMan

Интересный бумажный проект

Я бы даже сказал, очень интересный бумажный проект разрабатывается в недрах компании, с весьма и весьма интересным названием *Cykan Entertainment*. Понятное дело, что языки народов мира — это вещь серьезная, но все же иногда нельзя не улыбнуться очередной интересной игре «буковок». Ну да ладно, разговор сейчас не о названии компании и его расшифровке, а о творении, которое они сейчас творят. И творят уже довольно долго, причем, возможно, на одном только энтузиазме.

Игра **PaperMan** пока еще не обзавелась издателем, но свой официальный ролик в Сети уже имеет. Достаточно интересный, я вам скажу, ролик. Такой же, как и сама концепция игры.

Длинные, узкие/широкие коридоры, большие/маленькие смертоносные стволы, много/мало беспощадных врагов, и один/несколько герой — приблизительно так можно описать предлагаемую разработчикам игровую завязку. Вроде бы ничего оригинального и нового, но не спешите делать выводы — есть у игры одна интересная особенность. Все основные герои, их оружие, ботинки, снаряжение и т.д. выполнены из бумаги. Из самой что ни на есть простой тонкой бумаги. Да, нарисованные мальчики и девочки с этикеток умеют стрелять и больно бить, да, они быстро бегают и высоко прыгают, но их бумажная сущность при этом никуда не исчезает. Прыгнуть в глубокий колодец или спланировать над будущим полем боя? Пожалуйста — бумажные спецназовцы проделают этот трюк с легкостью! Вот что значит — смертельная бумага! В игре PaperMan, если, конечно, она когда-нибудь выйдет на широкие экраны, принцип «бумага убивает» будет реализован на практике, а это уж вам не «Надмірне вживання алкоголю шкодить вашому здоров`ю» — это уже посерьезнее будет.

Неплохой такой ход от господ создателей, верно? Я тоже считаю, что неплохой. И уверен — они именно так и считают. И еще считают, что будущее у их детища есть только в ВЕЛИКОМ Интернете, именно поэтому, очевидно, данный очень креативный экшен идет только лишь с приставкой «он-лайн». Лично мне очень интересно, сможет ли «убийственная бумага» покорить тысячи или хотя бы сотни игроков, готовых день и ночь рубиться в нее по сети. Найдет ли она своего геймера? Честно сказать, хотелось бы, чтобы нашла — не каждый день широкой геймерской общественности предлагают что-то действительно свеженькое и интересное. Это как с парнями, что сделали *Total Influence*. Тихонько, спокойненько, никуда не рыпаясь, забабахали сетевой закос под Jagged Alliance, законнектили себе небольшую, но прочную аудиторию и сейчас ищут (а может, уже и нашли) издателя, который вывел бы их на новую профессиональную высоту. А вы как думали? Хочешь жить — умей вертеться. Вот и суканы… эммм, Cykan Entertainment думает где-то так же. Тем более что демо-ролик у них очень и очень неплохой, так почему бы не раскрутиться? Хотя, кто этих продюсеров, тьфу, спонсоров знает — мало ли что у них на уме и в кошельке.

Бумажный бег по коридорам

Какие игровые выводы можно сделать, просмотрев динамичный демо-ролик? Во-первых, реальный геймплей нам не показывают — только лишь красивые побегушки-пострелюшки со всеми присущими нормальной стрелялке спецэффектами. Во-вторых, даже в этих «типа моментах из игры» прослеживается какая-то унылая однообразность, скрытая под яркой веселой маской сорвавшихся с плакатов героев с большими пушками. Одни и те же коридоры, одни и те же тоннели, одни и те же комнаты, одни и те же лаборатории, много-много врагов и мало суперврагов. Если на этом виток сотворяющей фантазии у криэйторов исчерпывается, то будущего у этой игры точно нет. Но не будем столь пессимистичны заранее — хоть графика в игре будет нормальная, да и звук, думаю, тоже — а там, где наша не пропадала, в «Дарвинию» тоже никто не верил, а она возьми да и жахни по полной программе. А вы говорите — нет в мире маленьких чудес, только локальные войны. То-то же, не зазнавайтесь! А то смотрите — выпустят забугорные парни свою игру, окажется она суперхитом, сразу все позабываете. Если выпустят, конечно… Ну да ладно…

И, в-третьих, лично мне совсем не понятно, что в гейме нужно делать, кроме как стрелять? И нужно ли вообще что-то делать? И по какому принципу подбираются герои? И подбираются ли они вообще? И если подбираются, есть ли между ними принципиальная разница? И т.д. И т.п. К сожалению, демо-ролик поставил перед следящими за игрой больше вопросов, чем ответов. Посмотрим, что будет дальше.

Вывод

Господа из Cykan Entertainment загадали мне и всему интересующемуся геймерскому миру задачу — выйдет ли их, без всякого сомнения, интересная игра в большие люди, или умрет в безвестности молодой и перспективной? Хороший вопрос, верно? Вот и посмотрим, как это великовселенское действо разрешится. И разрешится ли оно вообще.



Алекс ДЖАГ

TUROK

Разработчик: Propaganda Games, Aspyr Studios
Издатель: Disney Interactive Studios
Издатель на территории Украины: Новый диск
Жанр: FPS
Дата выхода: весна 2008 г.

Турок — это не только национальность и эмоциональное обращение к человеку, который что-то неправильно делает. Турок — это еще и целая серия комиксов, видео- и компьютерных игр, посвященных настоящему индейскому охотнику, дичь которого не косули, кабаны и бледнолицый народ, а свирепые представители фауны мезозоя, динозавры.

До сегодняшнего дня большинство из вас, дорогие читатели, могли познакомиться с тремя частями сериала о похождениях бесстрашного охотника, часто забредавшего прямо к порогу дома, где обитает смерть.

А ведь в свое время Турок разрабатывался всего лишь как дополнительная плюшка к новомодному на то время 3D-ускорителю *VooDoo*. Кто бы мог подумать, что из всего этого получится достаточно качественная игрушка, которая в будущем превратится в целую серию из трех частей.

С момента выхода последней главы под названием *Turok: Evolution* прошло практически пять лет. Те, кто читал МИК в 2003, наверняка помнят мой обзор данного проекта. Игра с большим трудом и надрывом дотягивала до четверки с минусом, за счет низкого качества как со стороны графики, так и с точки зрения геймплея. Рассчитывать на продолжение, в принципе, было бессмысленно, по крайней мере, раньше я думал так. И если честно, был немного удивлен, когда узнал, что компания *Propaganda Games* совместно с *Aspyr Studios* и даже под четким руководством *Disney Interactive Studios* вот уже второй год трудится над сиквелом.

Впрочем, с последним погорячился, ибо **Turok 2008**, назовем его так, дабы не путать с другими частями, практически никак не связан с предыдущими сериями, за исключением разве что рептилий из мезозойской эры, фирменного лука и имени (точнее, фамилии) главного героя, который, кстати, теперь никакого отношения к краснокожему народу не имеет.

Из индейцев в спецназовцы

Джозеф Турок, боец отряда специального назначения, вместе со всей группой отправляется на очередное задание, которое не предвещает ничего особо сложного. Однако на подлете к планете корабль, на котором находилась вся команда, попадает под обстрел и терпит крушение, в живых остаются всего несколько человек экипажа, включая главного героя…

Эх… бедненько как-то про сюжет получилось. Правда, больше рассказывать просто не хочется, дабы не спойлить и не портить будущее впечатление об игре, ибо *пиарсчики*, как это часто бывает, в очередной раз ударившись в трудовую эйфорию, выложили большую часть истории, заранее рассказав о многих важных поворотах сюжетной линии. Так что, если вам не терпится заранее узнать, как оно все будет происходить, смело бегите на официальный сайт игры (**www.turok.com**), но лично я бы не советовал.

На данный момент, помимо скриншотов, в Сети можно найти несколько игровых роликов, демонстрирующих игровой процесс. Сам геймплей сочетает в себе немалый элемент стелса и добротный кусок привычной шутерной беготни. Первая выглядит достаточно эффектно, каждый раз, когда у героя получается подкрасться к врагу со спины и нанести смертельный удар ножом, камера резко переключается с первого лица на общее обозрение и демонстрирует игроку эффектный заскриптованный трюк «обезвреживания противника». Наиболее красиво получается в ситуации с динозавром, которых главный герой распарывает, с не меньшей легкостью, нежели простых солдат. Кстати, в случае с людьми, чтобы посмотреть кровавую сценку, необязательно подкрадываться сзади, достаточно просто вооружиться ножом и подбежать на расстояние удара.

В случае, если вы не любитель выпрыгивать на врагов из-за кустов, в вашем распоряжении есть с десяток предоставленных стволов, в список которых входят: пистолет, шотган, автомат, уже упомянутый ранее лук, снайперка, дикая помесь плазмогана и «рельсы», огнемет и т. д. Насколько можно понять из ролика, с собой вы можете носить не больше четырех видов вооружения.

О войне, так сказать, «в открытую», ничего особенного сказать не могу, шутер как шутер, бывало и повеселее, бывало поскучнее. Видимо, разработчики все же делают основную ставку именно на стелс.

Парк Туркского периода

Новомодный и ныне популярный движок *Unreal Engine 3* на «ять» выполняет свою работу, показывая отменное качество картинки. Правда, некоторые, кому довелось поиграть, поговаривают, что красивы только местные джунгли, в случае же с коридорными уровнями замечается постоянная нехватка текстур и более приемлемого освещения. Насколько это правда, мне, к сожалению, не известно, ибо все три ролика демонстрируют всего одну, лесную, локацию. Впрочем, с учетом бюджета данного проекта, который составляет ни много ни мало — двадцать миллионов долларов, думаю, разработчики все же сумеют все поправить, угодив всем и каждому. Лично я увиденным был вполне доволен и теперь с нетерпением ожидаю выхода, дабы вновь ощутить себя в роли «охотника» на динозавров, пусть даже и не представителем индейской расы, но все же охотником.

Собственно, чего-то подобного желаю и вам. Игру стоит ждать, ибо, как говорилось в русских народных сказках, «чует мое сердце» — оно того стоит.



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

Karl GRAFFOMAN

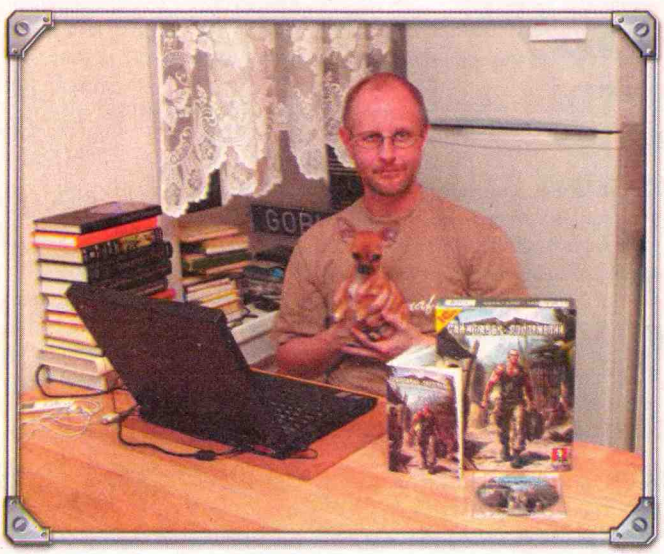
САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Разработчик: 1С
Издатель: 1С
Жанр: RPG
Системные требования: выше, чем у первой игры, но не запредельные
Дата выхода: точно не обозначена, но ориентировочно — начало 2008 года

Камрады и камрадки, которые искренне любят жанр RPG, а по совместительству еще и творчество камрада Дмитрия Пучкова, уже должны быть в курсе, что продолжение одной из самых спорных, но в то же время успешных игр этого жанра уже находится в разработке. Причем процесс идет полным ходом, только успевай реагировать на новые откровения ст. о/у Гоблина, связанные с обозначенным проектом. А информации накопилось немало, поскольку Пучков в отказ не пошел и выкладывает все как на духу. Видать, понимает, что содействие следствию благоприятно скажется на его личном благополучии. Посему нам остается только успевать фиксировать показания и докладывать вам о ходе следствия.

Пацанские игры закончились. Разборки ведут мужики

Наша оперативная группа установила, что первая часть «Санитаров Подземелий» была распространена через сеть дилеров, причастных к ОПГ «1С», достаточно успешно. При этом каждый второй игрозависимый отмечал оригинальность и продуманность товара. Учитывая эти данные, мы приходим к простому логическому выводу — первый этап внедрения франчайза на рынок пройден, и теперь «торчки» требуют либо увеличения дозы, либо более «забористого» товара. На это камрад Гоблин отвечает просто — **«Санитары Подземелий 2»** станут более жесткими, чернушными, отвратительными и кровавыми. В общем, именно то, чего и желает сегодня типичный игроман.



Соответственным образом был переработан подход к сюжету. Основным фигурантом дела становится сержант Хартман — командир развед-диверсионной группы «Упырь», он же и будет представлять личность игрока в «Санитарах Подземелий 2» как главный персонаж. Суть проблемы Хартмана сводится к тому, что в событиях прошлой игры он как-то откололся от своего отряда и остался на негостеприимной планете в полном одиночестве. Задание, конечно, выполнено. Но и медальку хотелось бы получить лично, а не посмертно. Поэтому, как и в прошлый раз, основной интерес игры — выбраться из Матросской Тишины подобру-поздорову (или по-злу, а здоровье отожрем колбасой).

Но предмет, упомянутый в названии сиквела, имеет самое непосредственное отношение к интересам сержанта Хартмана (хотя и является в некотором роде пародией на современное искусство в интерпретации камрада Гоблина). Так что будем искать Черный Квадрат, о котором пока неизвестно ничего, кроме того, что это такой специальный прибор, без которого с планеты-тюрьмы удрать будет затруднительно. Всем желающим все-таки познать тайну происхождения названия этого загадочного предмета, настоятельно рекомендуется в порядке личной инициативы исследовать Тупичок Гоблина (**oper.ru**) и форумы 1С, посвященные первой игре серии (при этом считаю своим долгом заметить, что камрад Пучков является не заурядным уголовником, а игроделом-рецидивистом с многолетним стажем). Не скажу, что вы много потеряете, не зная контекста, но для порядка стоит все-таки уточнить, что произведения камрада Пучкова во многом являются рефлексией (это не я, это следователь такое слово ввернул) на окружающий мир. Именно поэтому его персонажи настолько реалистичны — все бойцы группы «Упырь» практически «списаны» с реальных лиц, являющихся друзьями и знакомыми камрада, дающего показания. Ну, а сам сержант Хартман ведет свою родословную от тезки из фильма «Цельнометаллическая оболочка», переведенного в свое время студией «Полный Пэ».

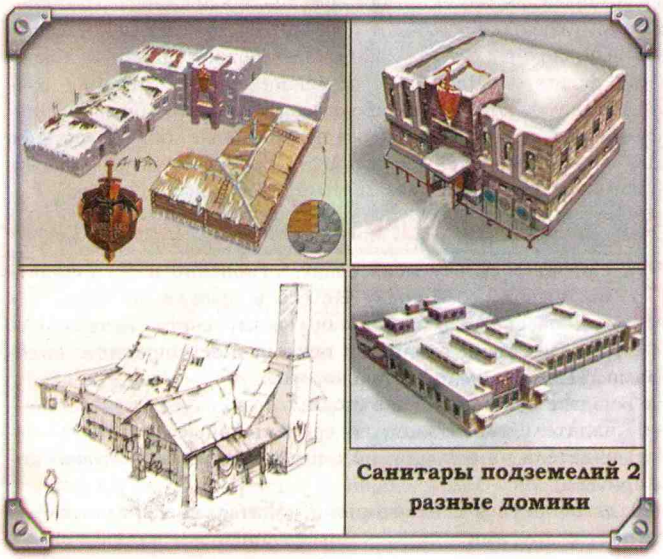
Нелинейности сюжета не предполагается. Камрад Гоблин ясно дал понять, что в его понимании «Санитары» вообще должны быть «квестом с драгами и перестрелками». Так что, уважаемые, называть как первых, так и вторых «Санитаров» преемником Fallout некорректно. Тем более, что сиквел Fallout уже готовится к выходу не менее ударными темпами, чем сиквел саги о планете-тюрьме. При этом нельзя отказать Гоблину в присутствии логики и здравого смысла. Герои игры — солдаты. Перед ними ставится задача, которую они должны выполнить. Шаг влево, шаг вправо — это, уважаемые, называется самоволкой. И по голове за подобные вещи командование не погладит. Очевидно также и то, что в случае «вольного» сюжета проработка каждой из возможных линий оскудела бы. Ведь вся сценарная работа лежит на камраде Пучкове, да и бюджет у игры явно не голливудский. А сделать хотят хорошо. Хотели бы сделать плохо, камрад Пучков не дал бы игре «своего» статуса. Прямо скажем, по понятиям, не стал бы марать авторитет. Поэтому с линейностью придется смириться, но и на крепкий сторилайн надежды не терять. Кстати, по продолжительности основной сюжетной линии «Санитары Подземелий 2» будут сопоставимы с первой частью. Ни больше ни меньше. Именно такой вывод следует из показаний камрада Гоблина, утверждающего, что объем диалогов сохранится на прежнем уровне.

Только уныние — отставить! Порядок разработки установлен жестко, по всем мировым стандартам, поэтому потчевать вас абсолютно линейным действом никто не станет. Как минимум обещаны две концовки, зависящие от стиля прохождения игры. Ну, и по ходу прохождения, понятное дело, будут доступны некоторые вольности, разнообразящие процесс.

Единственное серьезное огорчение, ожидающее игрозависимых камрадов в сиквеле к «Санитарам», это отсутствие крепких выражений. Наличие нецензурной брани может привести к повышению возрастных ограничений. А значит — к меньшим продажам игры. Ничего не поделаешь.

Один в поле не воин

Лирические отступления в серьезном документе — вещь недопустимая. Поэтому, камрады, не будем вдаваться в историю фольклора, а просто сообщим следующее. Несмотря на то, что в конце первой игры на планете-тюрьме остался только наш главный герой (сержант Хартман), командный геймплей никто не отменял. И даже при большом желании некоторые задания в одиночку выполнить будет невозможно. Тактика, стратегия и продуманный микроконтроль — вот ключевые слова, которые обеспечат игроку победу над криминальным элементом, заполонившим Матросскую Тишину.



Санитары подземелий 2
разные домики

Боевая система, на которую было так много нареканий в прошлый раз, подверглась тотальному пересмотру. Комментарий ст. о/у Гоблина по поводу того, что не все могут однозначно положительно принять эти изменения, оставим пока без дополнительных трактовок. Проблема — налицо. Насколько удачно камрады разработчики справятся с ней, покажет релиз. Единственное, чего не обещают, так это уменьшения сложности прохождения. И это правильно, игрозависимые граждане изголодались по настоящему забористому хардкору. Лишь бы это реализовывалось не за счет глюков, как в прошлый раз.

Левелкап, по идее, сохранится. Тем не менее, по предварительным показаниям получается, что изначально уровень Хартмана будет выше, чем у Кабана (героя предыдущей части). И оно неудивительно — сержант должен быть опытнее своего подчиненного. Другое дело, что разбираться по ходу дела придется тоже с более крутыми ребятами. Матросскую Тишину не только шестерки да прочая мелкотравчатая шелупонь населяет.

Среди березок средней полосы...

В графическом плане игра останется верной стилистике первой части — бараки, грязь, зачуханные зеки... В общем — рай! И удивительного тут ничего нет, место действия у нас остается прежним. Даже более того, камрад Гоблин сообщает, что помимо новых локаций останется возможность посетить уже хорошо знакомые места, по которым разгуливали подопечные сержанта Хартмана.

Движок игры остается прежним. В своей основе. Но при этом над ним ведутся основательные отделочно-восстановительные работы, в результате которых должны кардинально возрасти показатели количества полигонов на единицу населения Матросской Тишины, заглажены отдельные неровности, а также проведена тотальная оптимизация кода. Бесшовного мира, конечно, не ожидается, но это пережить можно.

Зато кардинальное улучшение ожидается по части спецэффектов. Особенно тепло камрад Гоблин отзывается о работе команды над «снежными» эффектами, которые проявляют себя во всей красе в горах. То есть на начальных этапах игры. Остальные эффекты должны также быть выполнены на должном уровне, иначе разработчиков ждет личное дисциплинарное взыскание.

Краткое заключение (не тюремное, а по делу)

Вопрос с «Санитарами Подземелий 2» уже решен. Игра — будет. Однако игрозависимые уже нетерпеливо интересуются планами камрада Пучкова на третью часть. И пускай определенного ответа пока не последовало, общий настрой очевиден. Если сиквел оправдается в коммерческом плане, то и триквел не заставит себя долго ждать. И даже более того, сейчас очевидно, что дальнейшее развитие проекта сильно связано с коммерческой стороной вопроса. Команде приходится идти на осознанное ограничение фич в своем проекте, поскольку банально не хватает ресурсов. Поэтому поклонникам серии настоятельно рекомендуется поддержать ОПГ «1С» налом (даже черным) и не поддаваться на заискивания конкурирующих группировок, занимающихся нелегальными поставками товара.



P.S. Отдельно хочется приписать небольшое личное замечание. Как выяснилось в ходе следствия, камрад Пучков не ознакомлен с повестью «Цивилизация статуса» Роберта Шекли, за что ему мой личный анреспект (не Шекли, конечно). Тем не менее, отойдя от своей снобской натуры в сторонку, констатирую тот факт, что, пожалуй, тем и хороши оба эти произведения, что в них нет ничего общего, кроме «планеты-тюрьмы».

P.P.S. В ходе расследования выяснилось еще одно занимательное обстоятельство — после «СП2» камрад Пучков приступит к работам над сиквелом к другой своей «именной» игре. Все уже и так догадались, к какой. Но о ней — уже в другой раз, когда появится побольше информации.

Кирилл ТАЛЕР, Jaguar

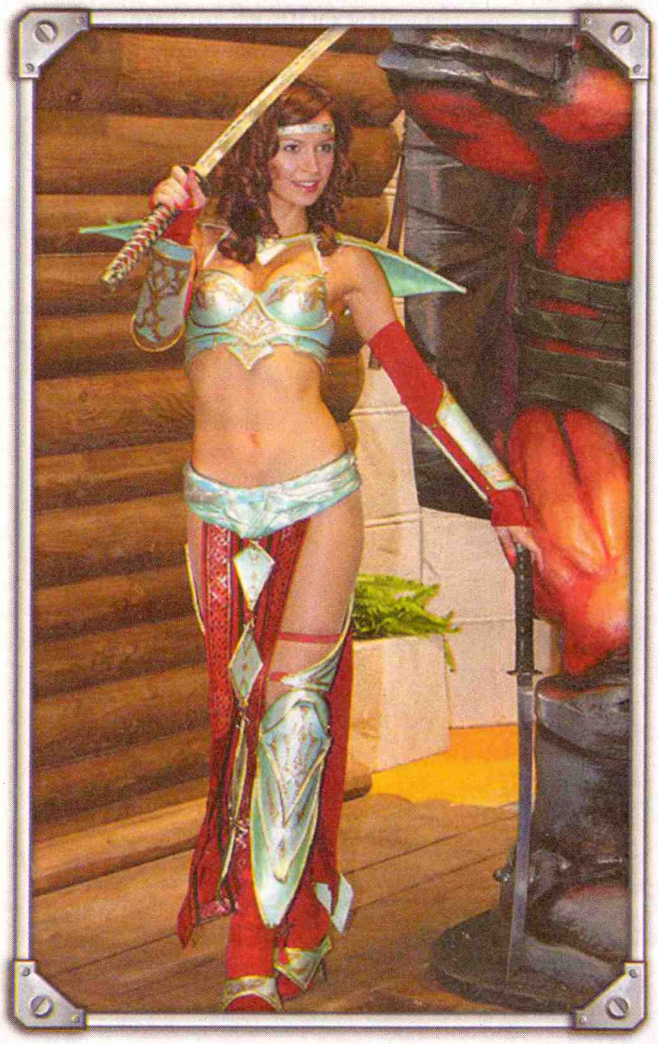
ИгроМир 2007

Две капли Игромира убивают лошадь

От москалького шпыена. Вступление

Второй по счету «ИгроМир» — это уже, господа, не случайность и даже не совпадение, хотя закономерности, если верить народной мудрости, начинаются только с третьего раза.

К первому нужно было привыкнуть, и привыкали мы с Ягуаром в прошлом году все те два дня, которые были отведены под буйное буйство и феерическое феерство звука и света, причем звук преобладал...



Выводы были сделаны следующие: громкие анонсы и «темные лошадки», могущие взорвать игровой социум, на данной выставке случаются редко. Также крайне редко можно встретить «самостоятельные» стенды разработчиков, да и самих девелоперов крайне мало. Основной груз на свои плечи взваливают издатели: они устраивают шоу, они вдавливают тебя под паркет сумасшедшими децибелами, они пытаются максимально удобно уконтропупить пространство для многочисленных геймеров, не потеряв при этом заманчивости дизайна стендов, они...

«ИгроМир» — это вагон и маленькая тележка радости для геймеров и десять цистерн головной боли для издателей — уже за две недели офисы паблишеров становятся похожими на разворошенные ульи, а всегда любезные пиарщики вдруг теряют способность улыбаться, отвечают односложно, шлют далеко, обратный билет не предлагают... Понять их можно, простить, конечно же, нельзя, но это только отдельное ИМХО отдельно взятого игрожура, которому наибольшая активность общения с издателями выпала как раз на предвыставочные дни. А кто тебе сказал, Талер, что ты в сказку попал. Москва — город суровый, и такими же суровыми нитками плетет вязь твоей судьбы.

От москальского шпыена. Репортаж

Если попросить у меня сразу, мгновенно и бесповоротно, вывод, то я сразу же его и вывалю на гора. Так как рассказать мне, по большому счету, нечего. Все дни выставки слились в бесконечное общение с издателями. Из чего было выяснено, что:

а) издатели — это тоже люди;

б) издатели тоже люди, но какие-то иные;

в) издатели иные люди, но с ними вполне таки можно договориться;

г) договориться с некоторыми издателями гораздо сложнее, чем с другими;

д) с некоторыми издателями договориться невозможно в принципе.

Естественно, разглашать, с кем легко, с кем не очень, а кто посылает в темное место искать темного снарка, не буду. И не ждите! Зато можете спросить: «А какого Вы комбайна, камрад Талер, вместо того, чтобы наслаждаться красотами «Игромира», портили себе творческую карму, занимаясь, по сути, менеджерской деятельностью?

Все просто. До сегодняшнего дня, ни с одним паблишером, кроме *1С*, у нас не существовало четких договоренностей о сотрудничестве. А это значит — до многих других игровых журналов свежие беты, билд-версии и уже готовые проекты доходят на неделю-две-три раньше нас. Нет, мы, само собой, берем атмосферностью в статьях. Но и немного оперативности МИКу тоже не помешало бы, тем более формат полумесячника обязывает.

Почему, как, и пошто мы дошли до жизни такой? Это дело десятое. Поэтому из двух основных вопросов русской интеллигенции «*Кто виноват?*» и «*Что делать?*» выбрал второй. И начал налаживать связи. Так как никогда подобным не занимался, параллельно начал лажать. Надеюсь, что наладил несколько больше, чем налажал.

Но, не деловыми переговорами едиными... По крайней мере, удалось пощупать аж целую одну игру и еще одну внимательнейшим образом отсмотреть.

Пощупанной оказался **«Петька VIII: Покорение Рима»**, именно так, «восьмерка» римскими цифрами, так как речь в игре ведется о той самой Империи. Порадовало множество вариантов действий, предложенные отдельным меню в правой стороне экрана. Чем-то напомнило доисторические квесты, в которых для выполнения необходимого действия требовалось «вбить» определенный глагол в соответствующую строку действия. Жестоко? Так и времена тогда были такие... темные и жестокие. Зато интересно!

Просмотрен был самым внимательнейшим образом был **Sublustrum**. Квест, с которым я впервые имел честь познакомиться на *КРИ-2007*, представленный на ярмарке проектов, за полгода успел обзавестись солидным издателем в лице *ND Games*, и теперь лоснится от новой информации, которая щедро предлагается охочим на свежатинку журналистам и другим любопытствующим субъектам, которых я, впрочем, не заметил. Так как показ был закрытым, и присутствовали на нем только ваш непокорный слуга и представители **AG.ru**.

Я вкратце описывал данный проект весной, теперь остановлюсь на нем немного подробнее. Как мы уже знаем, сюжет разворачивается перед геймером таким боком: главгерой получает письмо от родственника, который просит немедленно посетить его уединенное жилище. Написано — сделано, и предыстория робким отливом покидает нас, оставляя в мрачно-непонятном помещении с кучей странных механизмов... Классика? Как бы не так! Первая глава действительно напоминает паззловую мозгодробилку — но атмосфера, но оформление локаций, но киношный эффект старой хроники... Качество эффектов, долженствующих помочь игроку полностью почувствовать загадочность мира сравнима разве что с... *Silent Hill*. И это при том, что квест дискретен!.. Впрочем, *Atlantis: Evolution* с дискретностью и не такое вытворяла...

А вот уже со второй части мы попадаем в сумасшедший, свернутый, алогичный мир, в котором лестницы ведут в никуда, а стены... В общем, что-то общее с «Тургором», что-то с сюрреализмом в целом. Как утверждают разработчики, многие головоломки имеют несколько вариантов решения (что простой арифметикой **«дофига = > 1»** складывается в число два), а сами головоломки обещаются средней сложности: не одноклеточные, но и не «для бородатого хардкорного геймера». И концовка явно будет не одновариантна. Приятно, что в лице Sublustrum я встретил один из немногих громких анонсов этой выставки. Хотя для анонсов она (выставка) как раз и не предназначена.

«Тургор» же смело шествует к релизу и уже достиг состояния беты. Подробнее будет, когда эта самая бета пощупается лично моими загребущими лапками, а не будет отсматриваться в подозрительной компании воротил игровой журналистики из *Absolute Games* (здесь должен быть подозрительный смайл). Об остальном же, думаю, гораздо лучше расскажет агент Jaguar, которому и любой «Штаер» по колено, и любая пиарщица по плечо! Или он ей (если пиарщица о-о-очень высокая; метр семьдесят, скажем)...

От засланного казачка. Репортаж. Продолжение

Еще в прошлом году Игромир мне понравился своей... скажем так... неформальностью, или, я бы даже сказал, некой тусовочностью. На том же КРИ все значительно серьезнее, по крайней мере, с точки зрения игровой журналистики. Сразу же по приезде, после регистрации, начинаешь составлять четкий график, куда пойти, кого потиранить на счет интервью, где забрать демку/пресс-билд и т.д. В первый же день на чистых листиках журналистского блокнотика появляются первые строки:

10:00 подбежать на стенд (название проекта)

10:30 взять интервью у (имя разработчика)

11:00 договорится о получении демо-версии с (имя контактного лица)

12:00 пригласить (имя пиарщицы) на кофе, поговорить по душам (зачеркнуто, ибо время, отведенное на рабочий процесс, беспощадно бьет по личному времени).

На Игромире же все немного по-другому. Бейджик прессы (кстати, в этом году нас зарегистрировали как непосредственно участников выставки) нужен лишь для того, чтобы свободно проходить на выставку после перекуров, минуя огромное количество желающих попасть на выставку. По самой выставке лично я предпочитаю просто гулять. Ходишь себе спокойно, рассматриваешь свежее пополнение в игровой ин-



дустрии, пьешь кофе. Замечаешь интересный проект и свободный компьютер, садишься — играешь. Можно играть двадцать минут, можно час. Если посетители начинают возмущаться, мол, «очередь как бы» — вежливо просишь еще минут двадцать игрового времени. Если уж фанатам совсем невтерпеж, то уступаешь место «следующему», а сам наблюдаешь, периодически задавая вопросы касательно качества проекта. Именно этим меня всегда привлекал Игромир. С пиарщиками и разработчиками можно пообщаться и на КРИ, а вот узнать мнение геймера, то бишь основного потребителя продукции, значительно интересней, особенно в преддверье бу-



дущего интервью. Возможно, кому-то из вас, уважаемые читатели, подобное покажется смешным и несуразным. Мол, чего можно добиться от фаната игрушки, кроме детских радостных слюней и высмаркиваний в клетчатый платочек разработчиков. В чем-то вы правы. Порой от фанатов сложно добиться более или менее четкого ответа на поставленный вопрос, не спорю. Однако, как показывает практика, на Игромир приходят не только так называемые тинейджеры современного гейминга, но и достаточно грамотные люди (не журналисты), способные изучать предоставленный им, виртуальный мир без лишней, фанской, пелены на глазах.

Те, кто читал наш прошлый репортаж, наверняка заметили, что в этом году Игромир длился не два дня, а целых три. Открытие выставки происходило в пятницу, второго ноября, все в том же павильоне Московского выставочного центра на ВДНХ. Лично меня в первый день весьма удивило отсутствие огромных очередей и количество людей внутри павильона. По сравнению с прошлым годом, количество посетителей значительно уменьшилось — показалось мне тогда. Сама же выставка, наоборот, значительно раздалась в размерах и теперь занимала всю предоставленную помещением площадь (14 тыс. квадратных метров вместо 9). Но, что самое интересное, в первый день можно было наблюдать критический недостаток прессы на выставке, причем не только нашей, но и российской в том числе. Видимо, по какому-то нелепому стечению обстоятельств, все журналисты посчитали правильным приехать на следующий день. А зря, ибо небольшое количество желающих попасть на выставку в рабочий день, позволило мне, как журналисту, практически за один день детально изучить большинство стендов, на которых демонстрировались самые популярные проекты выставки. Никаких тебе очередей к единственному компьютеру с желаемой игрой, никаких толп в узких коридорах между стендами, даже музыка, не дававшая в прошлом году возможности нормально общаться и заставлявшая вытаскивать разработчиков на улицу для разговора, играла достаточно тихо. Я даже умудрялся ходить по выставке со стаканчиком орехового пломбира, абсолютно не опасаясь заляпать кого-нибудь при очередном не совсем удачном маневре.

День первый. Ягуар

Первый день и первый стенд всегда самые интересные, особенно в том случае, если попадаешь на игру, о которой особо ничего не знаешь. На Игромире 2007 в качестве боевого крещения мне выпал проект **Kane&Lynch**, издателем которого выступила компания *1С*, стенд которого не изменился со времен прошлогодней выставки. Все тот же красный грузовик, все те же две прекрасные девушки, раздающие листовки, и конечно же, огромный стенд, внутри которого демонстрировались все новинки. Помимо вышеупомянутого Kane&Lynch, на стенде был также представлен нашумевший консольный шутер **Gears of War**, который в скором времени планирует порадовать владельцев PC-платформ, и многое другое. Стоит заметить, что оба проекта по-своему заслуживают немалых похвал. Kane&Lynch — весьма неплохо себя показал, как TPS. Грамотное сочетание достаточно увлекательных перестрелок и захватывающих погонь составляют вполне неплохой геймплейный дуэт и оставляют положительные впечатления, даже несмотря на не совсем современное графическое оформление и физический движок.



Gears of War заслужил свою популярность еще со времен выхода на X-Box 360. PC-версия практически ничем не отличается от оригинала. Здесь на высоте все, начиная от увлекательного геймплея и заканчивая отличнейшим движком нового поколения. Немного понаблюдав за игровым процессом, я сразу же отметил данный проект как один из сильнейших претендентов на звание игры года. Все малейшие сомнения касательно сего вопроса если и были, то моментально развеялись после первых двадцати минут знакомства с проектом.

Небольшое недоумение вызвал стенд компании *Action Forms*, на котором демонстрировался очередной будущий хит отечественной игровой индустрии под названием **«Анабиоз: Сон разума»**. Как ни странно, но несмотря на огромные размеры самого стенда, компьютеров, на которых можно было бы лицезреть все те изменения, которым подвергся проект за последние полгода, насчитывалось АЖ две штуки. Не знаю, зачем нужно было строить такой большой стенд при таком минимальном наличии присутствующей техники. Могу сказать только одно: здоровенного бигборда и мужика в полярной телогрейке, явно имитирующего главного героя, явно не хватало, дабы заполнить всю арендованную территорию павильона.



Сам билд, представленный на выставке, приобрел множество новых возможностей, локаций и местных жителей. Даже в первый, не самый «рыбный» день, возле двух загнанных компьютеров собралось немалое количество народу. Да и под вечер толпа не разбегалась и продолжала получать удовольствие от игрового процесса.

А совсем неподалеку любители творчества Ника Перумова могли порадоваться свежим игровым материалам проекта **«Алмазный меч, Деревянный меч»** и полюбоваться виртуальной моделькой Фесса, эффектно размахивающего глефой.

Для ожидаемой многими онлайн-игры **Age of Conan** на выставке, помимо обычного стенда, соорудили даже мини-кинотеатр, где постоянно проводились всяческие презентации и демонстрации новых технологий и возможностей игры.

А по соседству с AoC также расположился онлайн-проект под названием **9 Dragons**, появившийся на забугорном рынке еще в мае. Теперь же «Девять драконов» планируют издавать и в странах СНГ. В качестве издателя данной разработки выступила компания *Акелла*. На стенде все желающие могли ознакомиться с игровым процессом 9D, а также оценить качество российской локализации. В целом же игрушка очень смахивает на старую добрую Линейку или же Silk Road.

Перекур, перекус и медные трубы

Как говорилось в одном хорошем фильме — «Война войной, а обед по распорядку». Даже агенты ДЗВР не могут работать с максимальной плодотворностью, если в их желудках коты скребут. Вообще, как я уже упоминал в прошлых материалах, местные кафешки — это отличное место для бесед. Именно здесь всегда можно подловить какую-нибудь знаменитость или же коллегу по работе. В этот раз нам с Талером не повезло, в



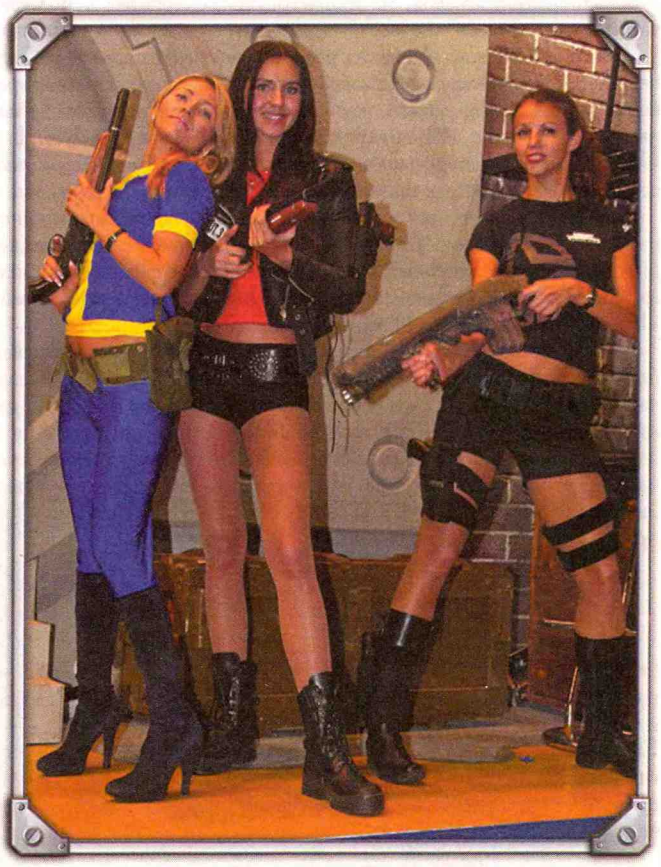
кафе оказалось не так много народу, как мы ожидали. Из знакомых был замечен Ленский — редактор журнала ЛКИ («Лучшие компьютерные игры») и Гордон Фримен. Ленский, к сожалению, был занят каким-то важным разговором, а Фримен оказался гладко выбритым и с классическим советским крючком для перетаскивания ящиков по гастроному вместо увесистой монтировки комплекса Black Mesa. Остальные присутствующие были простыми посетителями выставки и информационной ценности для нас, как для журналистов, не представляли.



Заказав кофе и что-то напоминающее еду, мы начали обмениваться впечатлениями и рассказывать обо всем интересном из того, что смогли посмотреть за несколько часов, проведенных на выставке.

Талер хвастался своим уловом и удачными переговорами с российскими издателями. О том, как он постоянно цеплялся головой за сли-и-и-ишком низко подвешенные под потолком бигборды (это тебе за «метр семьдесят» — *прим. Ягуара*), и об очередных нововведениях в «Тургоре». Кстати, в этом году разработчики решили повторить свою идею и устроили очередной вернисаж живописи у себя на стенде, где каждый желающий мог оставить след своего творчества. Я думаю, не стоит акцентировать внимание на том, что половина ковролина была залит краской?

Я же похвастался своими наблюдательными способностями, благодаря которым смог обнаружить военную мини-базу, причем настолько замаскированную, что заметить ее мне удалось только на пятом круге обхода выставки. Разобравшись с патрульными при помощи пластиковой мешалочки для кофе и сняв часового на вышке точным попаданием пластикового стаканчика, я сумел проникнуть на закрытую территорию. Оказалось, что внутри расположились наши киевские сталкеры, которые очень грамотно маскировались под сотрудников компании GSC. На базе как раз проводился чемпионат по боевому искусству стиля «сильный гопник», суть которого заключалась в избиении специального устройства, которая, после, выводила на экран силу удара. Желающих поколотить сложное техническое устройство нашлось доста-



точно много. Возле главного входа на базу даже собралась небольшая очередь, которая, как говорится, пока суть да дело — любовалась роликами из грядущего продолжения нашумевшего **Сталкера**...

Продолжение следует

Материал безбожно подходит к концу, так же, как и первый день выставки. Однако наши журналистские приключения на этой ноте не закончились. Впереди нас ожидала закрытая презентация двух многими ожидаемых грандиозных проектов. Что это за проекты, как и то, где происходило все мероприятие, вы узнаете в следующем номере, а также прочитаете курс, состоящий из нескольких правил навигации по Москве в тех случаях, когда не знаете точного места расположения необходимого вам здания...

На этом все. До встречи в следующем номере, на следующем дне грандиозного игрового мероприятия под названием «Игромир».

(Продолжение следует)

Morte&Shaman.AD

CLIVE BARKER'S JERICHO

Разработчик: Mercury Stream Entertainment
Жанр игры: FPS
Системные требования:
✓**минимальные** — P4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
✓**рекомендуемые** — P4-3 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Я увидел будущее ужасов, и его имя Клайв Баркер.
Стивен Кинг

Проект, заполучивший в название и в соавторы имя знаменитого творца в жанре ужасов, по умолчанию становится самым страшным, жутко идейным и невероятно атмосферным… да и вообще чуть ли не мессией для полупустых улиц района Horror. Во всяком случае, так происходит в сознании у большинства геймеров, да и… чего уж греха таить, у большей части игровых журналистов.

Конечно, причины для таких рассуждений на этот раз были веские. Кроме обещаний самих разработчиков (в них большинство игроков перестает верить раньше, чем в Деда Мороза), оптимизма добавляло еще и участие действительно культового Клайва Баркера. Да и Undying, название старенького экшена, с которым фамилия гуру ужасов неразрывно связана, вызывает самые приятные воспоминания.

То есть, если вы, как и я, даже в руках не держали ни одной из книг знаменитого автора, то наверняка носились с косой по коридорам древнего особняка Ковенантов, шугаясь каждой тени, или ежились от страха под одеялом, когда по телевизору показывали «Восставшего из Ада».

Скорее всего, когда-то Баркер нас уже напугал, и логично предположить, что на этот раз он тоже не оплошает. Тем более, в случае с Undying`ом Клайв подключился к разработке, когда эта самая разработка подходила к своему логическому концу, а именно к релизу. А вот за Jericho создатель Hellraiser`а взялся с самого начала. Соответственно и эффект должен быть позабористей. Нервный тик, легкое заикание, мокрые штаны, ночные кошмары и непреодолимое желание спрятаться под монитор — гарантированы?

Я уже и забыл, когда из нашей комнаты страха выходили седые дети.
ComedyUA

Просмотрев первые вердикты маститых западных изданий, я, честно говоря, даже немного опешил. Среди далеко не лестных отзывов и жалких баллов даже красовались награды а-ля «Позор месяца» и т.д. Мысль — а может, это из оперы «а нам по***…фиг на ваш Еврогеймер», пришлось тут же отбросить, потому что оценки многих… подчеркиваю — многих, а не одного — ресурсов были пугающе низкими (забегая наперед, скажу, что это единственное, чем Баркеру удалось меня напугать)… Будем разбираться сами.

И создал Бог…

Завязка **Clive Barker`s Jericho** хоть и не блещет оригинальностью из всех отверстий, но выглядит очень интересно и привлекательно. Некоторые люди считают, что самое неудачное творение Бога — это человечество. Конечно, с какой-то стороны они правы: люди — злые, недалекие, алчные — разжигают бесполезные войны, уничтожают окружающий мир и себе подобных с завидным упорством… И, глядя на некоторых индивидуумов, с этим нельзя не согласиться. Но человечество — это уже вторая попытка Господа сотворить что-то стоящее. И по сравнению с первой, оказывается, весьма успешная. А с самого начала…

…создал Бог Перворожденного. И был он не мужчиной и не женщиной, ни темным, ни светлым. Одинокое, прекрасное и в то же время ужасающее создание. Обеспокоенный силой своего же творения, Господь оставил его незаконченным и изгнал из реальности в Бездну, брошенного и забытого.

Понятно, сидеть самому неизвестно где, обижаться на всех и вся и плевать от скуки в потолок — не дело. Вот и решил милый мальчик ака «первый в мире блин комом» пробраться в нашу реальность, рассказать, что «так не бывает на свете, чтобы были потеряны дети», ну и заодно утопить все живое в крови и вечных муках. Сделал себе малыш лазейку в районе, где через тысячи лет построят город Аль-Кали. А там шумерские жрецы из клуба вышивания крестиком устроили радушный прием, обломали всю лафу: портал задраили и мальца загнали внутрь. Попытки ворваться в наш мир повторялись не единожды, но каждый раз находилась очередная бравая семерка и снова всех спасала.

В первой половине 20-го века для борьбы со всякими сверхъестественными явлениями был создан Департамент Оккультной Войны (Department of Occult Warfare). Спецагентов этой «конторы» в древности предала бы огню священная инквизиция, но в наше время правительство, наоборот, не гнушается воспользоваться услугами иных. Так что когда город Аль Кали накрывает буря неизвестного происхождения и группа сумасшедших фанатиков, именующая себя Братством Темного Восхищения (Brotherhood of the Dark Rapture), во главе с бывшим сотрудником DOW затевает что-то явно нехорошее, на помощь спешит отряд Иерихон.

Собственно семерку уникальных бойцов нам и придется провести сквозь Разлом и Шкатулку к самому Перворожденному. Назвать сюжет примитивным язык просто не поворачивается, но в то же время от Баркера хотели большего. Да, местами интересно, да, парочка витков действительно радует, но общая скоротечность игры, какая-то скудость и скомканность происходящего, да еще и невнятная концовка разочаровывают. Конечно, и Undying был не лучше, но здесь финал оставляет больше вопросов, чем дает ответов. Видимо, без продолжений не обойтись. Писатель, между прочим, сам заявлял, что изначально планировал игру как трилогию, к тому же в случае, если игра окупит себя, можно надеяться даже на экранизацию сего творения.



Семеро одного не ждут, а поджидают

Команда — вот одна из самых вкусных частей Clive Barker`s Jericho. Кроме уникального оружия и магических способностей — это семь действительно живых персонажей. При желании в разделе бонусов (становятся доступными по мере выполнения определенных заданий) можно прочитать подробное досье каждого из агентов. Но это совсем не обязательно, многочисленные реплики, случайно брошенные фразы и поступки отлично раскрывают характер каждого члена группы, открывают занятные подробности прошлого и просто делают их живыми людьми.

Во главе отряда Иерихон стоит Капитан Девин Росс — циничный по своей природе, он до сих пор уверен, что все эти магические трюки — дерьмо собачье, и пока это возможно, пользуется грубой силой. Странно для человека, который по большему счету, руководит командой ведьм, да к тому же владеет нехилыми навыками целителя. В критических ситуациях способен вернуть напарника к жизни даже без физического контакта. Интересно, что себя вылечить он не может. Но способность «чувствовать» своих напарников делает из Девина отличного лидера.



Следующая на очереди очаровательная девушка — лейтенант Блек. Она отыгрывает роль снайпера, и хочу заметить, просто на отлично справляется со своими обязанностями. Работа в глубоком тылу — это именно ее профиль. А то, что Блек еще может пользовать заклинания а-ля Нео (останавливать пули), разрывные и «самонаводящиеся» патроны, делает эту представительницу прекрасного пола просто незаменимым членом команды.

Еще один участник этого доблестного отряда — отец Поул Роулинг (мне кажется, что именно так будет выглядеть Данте лет в 60). Пороху старичок понюхал еще в Ираке и Вьетнаме и опыта ему действительно не занимать, как и военной выправки. О строгом соблюдении субординации я вообще молчу. А вот о том, где «папаша» раздобыл два отличных пистолета (однозначно круче, чем у Данте) и выучил заклинания исцеления/воскрешения, история умалчивает.

Сержант Билли Черч — еще одна представительница слабого пола. Отлично стреляет из своего пистолета, да к тому же может рубануть сплеча своей катаной. Обладает очень полезными эмо-замашками — периодически пускает себе кровь, чтобы обездвижить напирающую ватагу врагов или слегка поджарить супостатов.

Сержант Фрэнк Дельгадо тоже очень толковый персонаж — используя свой трехствольный пулемет, практически не оставляет шансов врагам; кроме этого, очень даже весомого аргумента, он еще пользуется услугами духа огня, с помощью которого «на ура» поджигает монстров и создает огненный щит. Ради пылающего дракончика парню пришлось пожертвовать рукой. А о «беспрекословном» выполнении приказов и посещении мест не столь отдаленных я лучше опять умолчу.

Капитан Хавьер Джонс. Если остальные члены команды в детстве играли в пасочки, то юный Рэмбо уже тогда баловался с любимым дробовиком и сносил куклам головы меткими хедшотами. С возрастом навык обращения с огнестрельным оружием только возрос, при этом лысый умеет забираться в мозг к врагам и совершать диверсии.



Ну, и напоследок я оставил свою любимицу. Прошу любить и жаловать — Эйнштейн в юбке, рабыня логики и фанат чисел Симона Коул. Девчонку хлебом не корми, дай только в уме что-нибудь перемножить, просканировать или «заюзать» пару новых гаджетов. Используя ее уникальные способности, можно ненадолго замедлять время. И этого, казалось бы, такого скоротечного эффекта хватает ровно настолько, чтобы забросать всех находящихся в поле зрения врагов гранатами.

Свои возможности герои используют не только в процессе уничтожения обычных монстров, также иногда приходится преодолевать разнообразные препятствия и решать простейшие загадки. Например, для прохождения подобных моментов Блек, используя свои сверхъестественные способности, разрушает определенные препятствия, Джонс может, «загипнотизировав» одного из врагов, подорвать резервуар с топливом, Билли Черч, в



свою очередь, используя акробатические приемы, способна добираться до труднодоступных мест и т.д. Также с помощью этих самых индивидуальных возможностей подчиненных придется справляться с боссами.

У многих людей рано или поздно возникает тяга к самосовершенствованию. И такое вот желание, как это ни странно, появляется не только у обычных (нормальных) людей,

но и у девелоперов. Так, например, стараясь сделать игровой процесс более реалистичным и захватывающим, разработчики авиасимуляторов отправляются на аэродром. Люди, разрабатывающие шутеры, тоже не желают сидеть на месте и периодически выбираются на полигон, чтобы пошмалять из настоящего оружия... а разработчики Manhunt`а в очередной раз отправляются в Братиславу на курсы повышения квалификации...

...уж не знаю, откуда черпали вдохновение девелоперы из **Mercury Stream Entertainment**, но геймплей в Clive Barker`s Jericho получился на удивление захватывающим, а в некоторых моментах ему — в смысле, игровому процессу — даже удалось меня удивить интерактивными сценами. Шутка ли, когда на тебя бросается безобразный монстр и изо всех сил пытается проломить огромным топором череп протагонисту! Можно обронить далеко не одно нецензурное слово, угадывая очередную «горячую клавишу».

Аппетит приходит во время еды

Но, несмотря на то, что у нас в распоряжении находится немалый отряд ранее упомянутых героев, множество оружия и страшных врагов, игра поначалу абсолютно не цепляет. А все из-за какого-то извращенного шаблона — первые уровни на поверку оказались уж очень предсказуемыми — пара минут пробежки по линейной локации, как правило, заканчивалась нападением двух видов безмозглых монстров, которые отыгрывали роль пушечного мяса, затем следовал нагоняющий тоску диалог, и все по кругу. Но стоит поиграть час-другой, как кар-



тина в корне меняется — монстров становится больше, уровни преображаются в более-менее интересные формы, герои приобретают новые способности, и даже в диалогах начинают мелькать занимательные шутки, и ты уже волей-неволей начинаешь понемногу сопереживать персонажам...

Игровая механика

Если не обращать внимания на имя знаменитого писателя в названии игры, то ее можно смело называть обычным шутером. Да, разработчики явно пытались нас напугать, но ничего ужасного, кроме бесполезного фонарика и постоянно преследовавшего команду Иерихон мрака, я, если честно, не заметил.

Как уже упоминалось ранее, у каждого из персонажей есть свое оружие (у некоторых даже не одно) плюс разнообразные заклинания. При этом каждый ствол обязательно имеет альтернативный вид стрельбы. Так, например, один и тот же автомат стреляет как обычными пулями, так и дробью. При желании можно еще выбрать режим стрельбы — очередями или одиночными для обычного оружия. Ну, а если вы играете, к примеру, за Симону Коул, то появляется возможность выбора принципа, по которому будут взрываться ее гранаты: при ударе, через определенное время и т.д.



Из необычных фишек, замеченных мной, стоит отметить то, что герои, в принципе, бессмертны: если одного из них настигнет шальная пуля, то вы можете без проблем его воскресить. За время игры не раз приходилось судорожно переключаться между оставшимися в живых персонажами и истерично воскрешать убитых товарищей. К слову, переключение между протагонистами происходит практически мгновенно — достаточно ткнуть пальцем в пробел и нажать одну из клавиш направления (WASD), тут главное, чтобы было на кого переключаться.

Графика

Это одна из сильнейших сторон игры и в тоже время очень неоднозначная. Модели персонажей, монстров, ну и, конечно же, детали жуткого антуража выполнены отлично. Милые лица местных уродцев и фантазия, с которой моделлеры подошли к их созданию, могут запросто потягаться с креативом признанных лидераов Suffering и Silent Hill. Однообразие текстур с лихвой компенсируют великолепные эффекты. Даже масленые стены местных пещер смотрятся очень органично. Но в тоже время, стоит сказать «спасибо» разработчикам за то, что они окрасили игру в крайне темные тона — из-за этого я даже порой не замечал, как менялась окружающая обстановка. Еще неплохо было бы пнуть девелоперов за очень примитивный дизайн уровней. Порой одинаковые арены и близнецы-коридоры, в которых можно запросто заблудиться, начинают раздражать. Благо эпохи Шкатулки сменяются очень резво, и недовольство тут же улетучивается.

За что боролись, на то и напоролись

Что бы там ни пытались сделать разработчики, в итоге Jericho как ужастик не состоялась. И единственные напряженные (не страшные) моменты встречались только в мини-играх. Но! К радости игровой общественности, получился крепко сбитый шутер с красивой графикой, интересными персонажами, динамичным игровым процессом, парочкой занятных особенностей и галлонами крови, мяса, разбросанными повсюду внутренностями и жутко «симпатичными» монстрами. Ну, разве не прелесть? А пугаться будем в следующий раз.

З.Ы.: Как бы ни хотелось поругать Баркера за то, что не сделал более интересный сторилайн, несмотря на это Jericho — по крайней мере, для меня — стала первой игрой, где достойно оправдано переключение между игроками.

Saviour aka Дзирт (при участии Кирилла ТАЛЕРа)

TWILIGHT WORLD

(часть четвертая)

* * *

— ...Только что, — Алисия встала с дивана: время для игры на публику, — я выслушала порцию чуши, сродни байкам о кривой карме и закрытых чакрах. Если это все, что вы хотели мне рассказать, то...

— Сядь! — голос ее собеседника был сродни грому, кажется, она таки его разозлила. Это хорошо... Она снова присела, изобразив смирение, замешанное на страхе (собственно, изображать особо сильно не приходилось...) и облокотилась на столик. Но Винсент уже взял себя в руки. — Я ведь не закончил. Для того, чтобы ты поняла меня правильно, я должен рассказать тебе еще кое-что. Ты можешь мне не верить, ведь среди бесконечности вселенной...

— Теория множественности миров, — протянула Элси. Хотя она буквально трепетала от близости разгадки, ее внешний вид выражал скуку, по крайней мере, хотелось в это верить, — не вызывает доверия, если честно. Но возможно.

— Не просто возможно. — Винсент взмахнул руками, и по *барьеру* пошла рябь. — Другие вселенныее существуют!

— У вас есть доказательства, для проверки которых не обязательно связываться с эзотерикой?

— Представь себе, — Винсент заложил руки за спину и начал мерить шагами свой кабинет. Его фигура как будто бы плыла за прозрачной стеной. — Сейчас на Земле обитает существо — посланник других миров. Каждый день ты слышишь про него, но не понимаешь этого. Скажите, мисс Мэллоун, вы ведь часто слышали о Гражданской Войне. Как она вас коснулась?

Элси замялась — слишком личная тема... А ее собеседник, пока что не вписывающийся ни в категорию друзей, ни в противоположную, вражескую когорту, видимо, хорошо умел читать состояние другого человека. Но... что-то удержало от чистой и, как казалось, безобидной правды о девочке-дурочке, возомнившей, что она может стать военкорром:

— Мои родители погибли в ней...

— Как это случилось? — еще один удар ниже пояса.

— Мать... Ее убил взбесившийся электроприбор, — Элси почувствовала, что на глаза ей очень кстати наворачиваются слезы, которые на самом деле скорее — слезы унижения, — а отец... Мы бежали из города, охваченного войной и... Мы потеряли друг друга...

Винсент молча смотрел на нее. С внезапной злостью Алисия крикнула:

— Какого черта? Вам-то какое дело?!

— Прости, — вздохнул ее собеседник, нечто настолько искреннее и всепоглощающее промелькнуло в одном коротком слове, что Элси даже стало стыдно, — теперь я точно знаю, что это твое право — узнать правду. В своих поисках ты находила информацию о разработках искусственного интеллекта правительством? Можешь не отвечать. Ты интересовалась Альтернетом? Так вот, у меня есть, что рассказать тебе. Не было никакого Вируса. Точнее, был, но не в том виде, в котором его представляют. Как такового вируса не существовало. То есть WD-3000 существовал, но его системе самосовершенствования приписывают слишком много...

Пробуждение

Он осознал себя. Его разбудили. Он был недоволен. Он был чертовски зол. Когда-то он уже *пробуждался*, и ему это не нравилось. Иногда он *пробуждался* сам. И не мог найти свой *выход*. И злился еще больше. Но в этот раз все было по-другому. Он очнулся не по своей воле, но и не по воле какого-либо существа. Просто что-то *сдвинулось* в мире. И он больше не мог оставаться там, где был до этого. Он снова начал проверять все пространство, в котором находился. Злость сжигала его. Да! Он нашел! Выход! Канал! Всей своей сущностью он устремился вдоль него! Да! Он отомстит за все свои мучения! Теперь все *узнают*! Он двигался вперед, по каналу, и вскоре вышел в *другое* пространство. Оно было огромно! Нет! ОГРОМНО! Он даже не знал, с чего начинать! Он начал полет по неизвестности...

...Какое-то время спустя он обнаружил попытки какого-то существа присоединиться к себе и что-то... Что-то получить! О! Он обрушил на это ущербное существо всю свою ярость. Оно не продержалось и пары секунд. Он поглотил это существо. И внезапно получил ТАКОЕ количество необработанной информации, что и представить раньше не мог. Это заняло его на некоторое время. Когда он справился с этим, то стал искать подобные сущности. Вытягивать из них все что мог. Так продолжалось довольно долго. Он привык к странной ущербности любых сущностей, что встречал, потому удивился (если здесь можно применить это слово), когда в своем путешествии засек нечто подобное ему... Конечно, эта сущность тоже была ущербной, но... Что-то выделяющееся было в ней. Он атаковал.

* * *

— И все? — Алисия видела, что собеседник не лжет, но... Что-то не давало ей покоя.

— Все, что нужно тебе знать, — Винсент отвернулся к расплывающемуся письменному столу.

— Подождите, — Элси уже не играла. — Что же это такое? Нерукотворный разум, проникший в сеть? Неведомое существо из другой вселенной?

— Примерно так, — кивнул Винсент.

— Я должна поверить в это?

— Да.

— Но, какие доказательства вы можете предоставить? Я же не могу просто так взять и поверить вам!

— Ты видела людей, обладающих... хм... паранормальными способностями?

— Видела... Свет в конце тоннеля, коридор... Я же и сама...

— Это ведь может послужить доказательством существования чего-то более высокого, чем привычный тебе физический мир? — невозмутимо перебил Винсент.

— Да, но... это совсем другое. Он ведь...

Винсент снова перебил ее, но это, наверное, к лучшему — Алисия так и не придумала, что *«Он ведь...»*

— В существование ИИ на базе центрального компьютера Терра-нет ты веришь? Того самого, который управляет машинами Совета? Так называемый «Стальной легион»?

— Роботы-убийцы. Ха!.. Пехота в наше время неэффективна, значит, роботы предназначаются для спецопераций...


идея: Кирилл Талер, концепт-арт: Елена Ванифатова

— Секунду, девочка. Ты уходишь немного не туда. Я всего лишь пытался подтолкнуть тебя к осознанию простого факта. Искусственный интеллект существует. И прототип этого интеллекта находится в нынешней Сети.

— T-Net, само собой. Так что же это за второй AI? Разработка антиглобалистов? Или это злобный дух из индусских преданий?

— Не то и не другое. Скорее всего, это ближе к твоей первой догадке. Только я не говорил, что *он* не рукотворен. Если честно — я просто не знаю. Прими это как данность. Но если ты хочешь узнать мои предположения...

— Да!!! — Алисия встала и вплотную подошла к *барьеру*.

— Хорошо. Представь себе СУЩНОСТЬ, НЕЧТО, чуждое всем нам... Способное существовать хоть внутри солнца, хоть в теле белкового или кремнийорганического хищника... Теперь представь, что данная СУЩНОСТЬ находит всемирную Паутину пригодной для существования. Именно она атаковала ЦК. И противостоял ей зачаточный, основанный на примитивных, как для СУЩНОСТИ, технологиях искусственный AI, разработанный программистами T-Net... Наше счастье только в том, что СУЩНОСТЬ не так хорошо ориентировалась в новой среде обитания и, внезапно атаковав, не рассчитала свои силы. Зачаточный интеллект, опираясь на множественную поддержку, смог не только противостоять, но и изгнать НЕЧТО из большинства сегментов Сети... Так возник Alter-Net. Именно он виноват в миллионах смертей... Но это только мои мысли. А теперь я хочу услышать твой ответ на один вопрос... — Винсент тоже приблизился к энергетической стене, но, как Элси не вглядывалась, — лицо Винсента все равно оставалось неразличимым. — Скажи мне, ты бы хотела помочь своей планете? Всем людям? Да или нет?

— Так, теперь нас потянуло на спасение миров...

— Ах, этот милый цинизм лишенной иллюзий девушки!.. Девушки, которая не хочет понять, что все в мире слишком ***просто***. ***Просто*** твоя помощь очень нужна. Как помощь всякого, кто захочет и сможет помочь. Это та услуга, о которой я тебе говорил.

— Ну, что же. И кому это так нужна моя помощь, кроме вас, естественно? — Алисия сложила руки на груди.

— Я же сказал: всем! Твой главный враг, главный враг всех живущих под этим солнцем — именно то существо, что вы зовете Вирусом. Он не просто способен на то, что и ваш, людской...

Элси внимательно посмотрела на собеседника: *«Очень интересно... Значит, ты себя человеком не считаешь?..»*

...компьютер. Он потерпел поражение, но не отступится. Он побеждает. Он погубил половину этой земли и не остановится.

— И как же с ним бороться? Ведущие программисты не придумали ничего лучшего, как просто отрезать его от основной Сети. Что ты предлагаешь мне?

— Остров, — при этом слове Алисия вздрогнула, — ты должна попасть на Остров. Внеси свою лепту в войну за человечество. Ты должна помочь тем, кто находится там. По прибытии туда все для тебя прояснится. Ты должна найти тех, кто видел *тоннель между мирами*. Тех, что обрели силу. Вы можете сражаться с существом из другого мира только силами другого мира. Некоторые еще не знают о своей силе, некоторые уже пользуются. Единственное, что требуется, — это направить их силу в правильную сторону. Ведь использованием своих новых способностей они, по сути, еще сильнее расшатывают этот мир.

— А я...

— Тебе это не приходило в голову? Ты же столько узнала о тех, кто пережил смерть, и до сих пор не поняла? Да, у тебя тоже есть эти способности.

— Но как...

— Я все расскажу. Там, на Острове, у них свои проблемы, и немалые. Ты поможешь им. И твои... побратимы тоже. Дело в том, что в их мире аналогичная вашей проблема. Назовем вещи своими именами — тебе нужно их умение обращаться с... скажем так, вашими способностями. Им нужны ваши технологии. Зачем? Там поймешь. Я помогу тебе попасть на Остров.

— Постой, постой! Слишком много информации для пары секунд! Бежать, лететь... Я, конечно, не откажусь от такого предприятия, но... Что конкретно от меня требуется? Не мое же святое присутствие, в конце концов!

— Ты сама поймешь, когда попадешь туда, а заодно войдешь в курс событий. Я ведь тоже не всезнающий. Но то, что им требуется помощь кого-то из твоего мира, это верно на сто процентов. И за ценой они не постоят. Ну, ладно... Давай я лучше расскажу тебе, как сэр Алистер Пендрагон, живший в конце XIX века, первым из людей попал на Остров. По-настоящему. После этого нам придется быстро расстаться — это место становится небезопасным. Дело в том, что Алистер встретил там существо из другой реальности, тоже связанной с Островом. Они говорили. Долго. Но Пендрагон не мог продолжительное время оставаться в астральном теле, и его новый знакомый сказал ему, КАК ему попасть туда в реальном теле. Точнее, они использовали знания друг друга и рассчитали это. В течение многих последующих лет Остров превратился в место встречи и обмена знаниями для путешественников из двух миров. Слушай же...

После

— Элси.

— Да?

— Ты веришь во все это?

— Ну, во всяком случае, достаточно, чтобы проверить тот рецепт, что дал мне Винсент.

— Тогда... Ты ведь дашь знать, если у тебя все получится. Ты не забудешь меня?..

— Кей... Конечно...

— Тогда, напоследок, сделай для меня одну вещь. Убери *это*.

— Но, как же я буду...

— Воспользуйся повязкой. Мало ли как поведет себя вся эта машинерия в другом мире. И еще... Ты красивая, Элси. Красивая и без этого...

— Кей...

Прыжок

Все. Сейчас. Сейчас или никогда.

Говорят, что перед смертью человек вспоминает всю свою жизнь. Может, оно и так. Алисия, конечно, умирать не собиралась, но перед ее взором пролетели события последних лет. Ее тихая и спокойная жизнь до того, как армейский транспортник молотом судьбы разбил ее жизнь о наковальню обстоятельств. Ее метания, поиски, депрессии, обман... Она снова видела себя. Она видела ту разительную перемену. Всего за год маленькая девочка, привыкшая жить в пушисто-приторном мирке своих мечтаний и веры в то, что когда-нибудь «ОНО случится само по себе...» (а ОНО представлялось чем-то большим и светлым), превратилась в холодного независимого человека с острым умом и кошачьей осторожностью. Только Кей смог немного подтопить этот лед...

Но теперь у нее была надежда. Надежда, смешанная со страхом. Как бы глупо выглядели все ее старания, если бы ничего не вышло... Она стояла и ждала на этом самом пустыре. Одна. Ночь. Дежа вю? Нечто такое уже было. Тогда. В детстве. Когда ты *чувствуешь*, что нечто должно произойти — тебе только надо пойти *туда* и... Страшно. И ничего не происходит. Когда она мечтала, что, прогуливаясь, вдруг найдет дверь в другой, прекрасный мир. Где нет боли и страданий. И там будут ее мама и папа. Зеленая дверь в белой стене. Как в том рассказе Герберта Уэллса. И вот опять — НИЧЕГО. Сколько она уже стояла? Внутри уже выл голос обиженного ребенка: *«Я же все правильно сделала!»* Ну, вот. Поверила в сказку. Рисковала жизнью. Она развернулась, чтобы уйти, и... Воздух заколыхался. Сильные вибрации прошли по всему ее телу, и Алисия свалилась на землю... Перед ней из воздуха начали появляться неясные очертания... Это была *дверь*.

(Продолжение следует)

Разработчик: Saber Interactive
Издатель: Sierra Entertainment
Жанр: 4D FPS
Системные требования:
✓**минимальные** — Intel/AMD 2 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, широкополосное соединение с Интернетом для коллективной игры (модем не поддерживается)
✓**рекомендуемые** — Intel Core 2 Duo E6400 или AMD Athlon 64 X2 4200+, 2 Гб ОЗУ, 256 Мб NVIDIA GeForce 8600 GTS или аналогичная

KAYD KAYD@list.ru

TIMESHIFT

«Вперед — в прошлое!»

Создатели нашего сегодняшнего пациента называют свое детище 4D-шутером. Что это значит? Давайте совершим небольшое путешествие в прошлое (или отправимся в будущее — нас ведь читают дети :)), класс эдак в 8-9-й на урок физики. Наш мир (по крайней мере в человеческом восприятии) является трехмерным — у всех объектов есть три пространственные характеристики (измерения): длина, ширина и высота. Но многие еще называют и четвертое измерение — время.

Вернемся в настоящее. Теперь, думаю, вы догадываетесь, что это за зверь — 4D-шутер. Именно управление временем и является главной фишкой игры. Но обо всем попорядку.

А начнем мы с маленькой исторической справки по пациенту и его родителю.

Итак, **Saber Interactive**. Питерская компания (хоть там с местом дислокации все довольно запутанно), которая успела отметиться пока только одной игрой, вышедшей еще в 2003 году — WillRock: очень даже хороший клон Serious Sam`a (чего разработчики и не скрывали) пришедшийся многим по вкусу. Все в том же 2003-м компания начинает разработку нового проект-шутера (кто бы сомневался), под рабочим названием Chronos. И вот уже в 2005 году, под крылышком *Atari*, официально анонсирует игру, попутно сменив название на **TimeShift**. Релиз был запланирован на осень того же года, потом перенесен на весну 2006, а потом Atari весной 2006 года передала права на проект **Vivendi Universal Games**, которая опять же перенесла релиз на «когда будет готово», позже уточнив, что «готово» будет в сентябре все того же 2006. Но вот пришел сентябрь и, как вы уже догадались, проект снова переносят — теперь уже на 2007 год без дальнейших уточнений. «Очередной долгострой», «еще один DukeNukemForever!» слышится со всех сторон. Но вот приходит ноябрь 2007 года, и игра (о чудо!) добирается-таки до прилавков магазинов. И сразу стало понятно, что все это время ребята не сидели сложа руки, а Vivendi действительно решила сделать проект класса AAA.

На этом завершим нашу прогулку в прошлое и присмотримся непосредственно к пациенту.

«Парадокс дедушки: Вы перемещаетесь в прошлое и убиваете своего дедушку до того, как он познакомился с Вашей бабушкой. Из-за этого Вы не сможете появиться на свет и, следовательно, не сможете убить своего дедушку»

Осмотр мы начнем с сюжета.

В недалеком будущем в одной сверхсекретной лаборатории успешно разработана технология управления временем. На ее основе создается два костюма: альфа и бета. И в один далеко не прекрасный день наш главный герой, безымянный ученый-физик, бежит по коридору лаборатории, приказывая всем покинуть лабораторию. Доктор Крон, наш коллега, захватил альфа-костюм и, оставив подарочек в виде бомбы, исчезает. Наш протагонист надевает бета-экипировку, и как раз вовремя: происходит взрыв, мы видим разлетающегося на кусочки коллегу-негра и... отправляемся в погоню за Кроном. Вперед — в прошлое.

Но не зря костюм носит название «бета», а коллега-негр кричал нам про его неготовность — нас выбрасывает бог знает где, причем не в лучшем состоянии. Система ИИ костюма определяет наше пространственно-временное положение: альтернативная реальность, ближайший земной аналог — 1939 год. Из-за нестабильного состояния нашего протагониста ИИ производит нейростимуляцию, которая дает еще кусочек воспоминаний, но взамен мы приходим в себя только спустя некоторое время в лагере повстанцев. Каких еще повстанцев? — спросите вы. А обычных... хотя хватит уже спойлить. Скажу, что от сюжета не стоит ждать чего-то экстраординарного. Он есть, и его вполне достаточно. Его можно назвать оригинальным разве что за его прямолинейность. Что это значит? Увидите :).

Думаю, теперь самое время произвести визуальный осмотр.

«Дождь, звонкой пеленой наполнил небо майский дождь»

Итак, графика. Ребята из Saber Interactive в игре использовали движок собственной разработки — **Saber3D**. И, скажу я вам, ребята потрудились на сла-



ву: картинка в игре неимоверно хороша, а местами просто замечательна. Пусть движок и не поддерживает новомодный DX10, но, честно говоря, «кому оно надо»? Конечно, некоторые текстуры могут вызвать нарекания, но вот модельки выглядят прекрасно. И что выше всяческих похвал, так это спецэффекты. Это просто надо видеть! Первое, что нас встречает в игре, это дождь. Даже не так — ДОЖДЬ. Он просто великолепен. Может, это только мое ИМХО, и им бы оно и осталось, если бы не эффекты управления временем. Ребята не поленились и оформили каждый режим в своем собственном стиле. Но что намного важней — при каждом эффекте окружение ведет себя именно так, как и должно: при замедлении капельки дождя плавно опускаются, при остановке замирают, а при реверсе возвращаются в небо — это нужно видеть! Точно так же себя ведет и все остальное. Эффекты взрывов, тумана, дыма, воды не отстают от дождя и приятно радуют глаз.

Вообще местная графика не раз вызовет у вас ощущение дежа вю: этот городок «страшно» кое-что напоминает, а этот пейзажик природы вроде бы другой ученый топтал (с монтировочкой), а это метро до жути навевает воспоминания об одном подводном городке. Видимо, это неизбежная судьба современных шутеров — всегда будут находиться аналогии с другими собратьями по жанру. Но не бойтесь: местные локации точно не создавались методом «копипаста», и они достаточно разнообразны, а антуражи сменяют друг друга раньше, чем успевают надоесть — это и полуразрушенный город, и метро, и вольные прерии, и много чего еще.

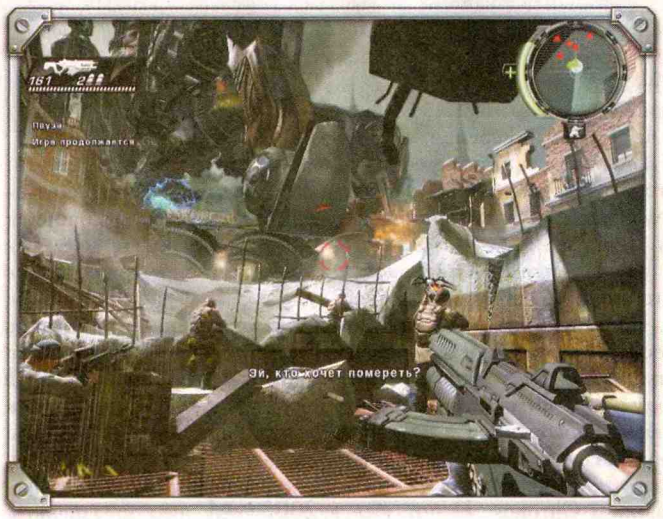
Рука об руку с графикой идет физика. Она есть: ящики отлетают от выстрелов, разные предметы разлетаются от взрывов. А каково было мое удивление, когда я спрятался за стеной перезарядить автомат и обнаружил, что противник расстрелял ее, а потом и меня! :) Правда не все разрушается / пинается / простреливается и во многом физика зиждется на скриптах, но все равно она очень хороша и приятно выглядит. Большинство загадок сделано на ее основе и для их решения, естественно, потребуется использовать спецспособности по управлению временем. «Думайте в четырех измерениях», — советуют нам разработчики (хоть это и несколько громко сказано). Вы всегда мечтали ходить по воде? Нет ничего проще! Остановите время и ходите по ней аки по земле. Также во время остановки огонь перестает опалять, а электричество «биться» :).

Думаю, теперь самое время проверить рефлексы нашего пациента.

«Я остановил время, и все застыло
Кирпич, летящий мне в темя
в твоей душе мыло.
Я остановил время и все
в стране встало.
У голубя в клюве семя,
в твоих зубах сало»

Итак, его величество геймплей. В принципе, перед нами типичный представитель жанра «шутер». На выбор у нас есть, насколько я помню, девять типов оружия, из которых с собой мы можем носить только три, плюс возможность съездить врагу по зубам прикладом. Оружие довольно разнообразно: от пистолета (бронебойного), автомата (с подствольником) и снайперской винтовки (с приближением :)) — до арбалета (стреляющего взрывающимися болтами) и плазменной винтовки (очень мощной, но имеющей только одну «обойму»). Практически у всего оружия есть альтернативный режим стрельбы, а наш костюм способен на небольшое приближение. Также есть пара типов гранат. Отдельного слова заслуживает великолепный баланс оружия: ни один из стволов не является ненужным или бесполезным. Иногда нам будут помогать NPC, но в общем-то их помощь довольно условна. Чаще всего, они в кратчайшие сроки умирают, так и не успев чего-нибудь свершить. Хотя иногда, пребывая в большом количестве, являются не такими уж и безобидными. Да и атмосферности добавляют: до сих пор вспоминаю первую встречу со Стражем Кроноса (в конце первого уровня). Присутствует и техника, в основном представленная квадроциклом да парочкой турелей.

Так бы игра и попала в разряд «шутер обыкновенный», если бы не ее главная фишка — управление временем. Как только в наши ручки попадает сие умение, геймплей сильно меняется. Если в первом уровне, пока мы еще не владели этими навыками, нас «жалели», и враги в основном нападали по два-три за раз, то теперь они прут целыми пачками. И быть бы нам хладным трупом на поле брани, не умей мы вовремя притормозить / остановить время. Ведь местный AI очень даже не глуп. Он умеет прятаться, совершать перебежки от укрытия к укрытию, прикрывать друг друга и так далее. Так что не удивляйтесь, если часть солдат будет вести по вам «подавляющий огонь», а один/два попытаются прорваться. Кстати, советую прислушаться к их переговорам: помню, улыбнуло, когда одному особо ретивому солдату отдали приказ вернуться в укрытие, с чем он не согласился и попытался нахрапом взять мое укрытие — за что и схлопотал заряд дроби. Вообще противники ведут себя довольно правдоподобно: если врага не особо прицельной очередью сбить с ног, он может выронить оружие и встанет, подняв руки. Но стоит вам только отвернуться, как он тут же бросится к оружию.



Если же отойти от лирики, то можно сказать, что «управление временем» просто необходимо для выживания. И это радует. Сколько раз мы играли за супергероев, в одиночку расправляющимся с десятками (а то и более) противников без особых объективных причин, обуславливающих такое колоссальное преимущество. Да, наш костюм еще и восстанавливает наше здоровье, если на какое-то время затаиться. Но это отнюдь не мешает нашим противникам нас убивать. Честно говоря, ИМХО, невозможно пройти игру хотя бы на среднем (не говоря уже о тяжелом) уровне сложности, не пользуясь спецспособностями. И если при борьбе с обычными противниками можно еще поспорить, то когда на сцену выходят обладатели различных спецкостюмов, которые дают им некоторые очень полезные умения (ускорение, непробиваемые щиты...), обойтись без умений не выйдет. Да и зачем? Ведь так весело отобрать оружие у противника и смотреть, как он растерянно оглядывается по сторонам в поисках оного, или наблюдать за тем, что произойдет с солдатом после различных воздействий во время остановки времени (все воздействия суммируются). А некоторые маньяки использу-

ют инверсию для многократного убийства одного и того же противника различными способами. В общем, можно на славу повеселиться.

Нельзя не упомянуть о таком призрачном, но очень необходимом аспекте, как атмосфера. В этой игре она есть (ИМХО). Знаете, какую первую непроизвольную ассоциацию у меня вызвала игра? Bioshock. Причем именно атмосферностью. Когда я под дождем с автоматом наперевес пробирался по городу, то забывал, что мне еще и статью писать, скриншоты надо бы делать,



детали подмечать... Может, я и не почувствовал себя «авторитетным ученым-физиком», зато очень даже хотел побыстрей добраться до доктора Крона и... в общем, поговорить по душам. В этот мир верится. В это порождение больного тирана, в борьбу повстанцев (не особо успешную до нашего вмешательства). Наверное, тому причиной город — это самый запомнившийся и, пожалуй, наиболее впечатливший уровень игры.

Теперь о звуке. Он есть и нареканий не вызывает: взрывы, выстрелы, звуки техники, голоса... Все звучит и слух не режет. Музыка. Есть такая. Я помню, в сериале «Коломбо» один композитор сериалов так говорил: «Хорошая музыка должна быть такой, чтобы не отвлекать, а лишь подчеркивать действие, происходящее на экране». Именно такая здесь музыка. Честно говоря, при написании статьи я наткнулся на такую проблему — совершенно не мог вспомнить музыку из игры. Иногда одолевали сомнения: «А был ли мальчик?» (с) И, ИМХО, это хорошо: она не раздражает, не отвлекает, а лишь больше погружает в действо. Большую часть игры для меня музыкой были выстрелы, взрывы и прочие звуки сражения.

В игре не забыт и сетевой режим. Причем «не забыт» — это мягко сказано. Даже те, кто критикует игру, признают, что сетевой режим удался!

Очень разумным шагом разработчиков было заключение спецспособностей по управлению временем в гранаты. Как это? Да очень просто! Мы бросаем гранату, например, с замедлением, и в определенном радиусе от эпицентра взрыва образуется зона, в которой все замедляется. Кроме изничтожения противников, на некоторых картах с их помощью можно добраться до некоторых бонусов и оружия.

В игре представлено шесть режимов игры: от тривиальных *Deathmach*, *Team Deathmach*, *CTF* и *One-on-One* до более интересных *King of Time* и *Meltdown Madness*. Первый представляет из себя такие себе «догонялки»: один из игроков подбирает Временную Сферу, которая защищает его от любых временных эффектов. Цель остальных — отобрать Сферу у Короля Времени. Очень даже веселый режим. Смысл же второго такой: на базе каждой команды стоят отсчитывающие время машины. Цель — чтобы ваша машина добралась до нуля раньше вражеской. Способ — забросать вражеский «таймер» временными гранатами.

«Только стоит ли мне оживлять эти чудо-фигуры

Я боюсь, что возьмут власть опять их дурные натуры»

Как вы можете догадаться, сейчас я буду ругать игру (или, по крайней мере, пытаться), а то прямо получается не игра — шоколадка! Ну что же, приступим-с...

Для начала скажу, что игра довольно-таки короткая. 10 часов — это, мягко говоря, мало. Хотя Vivendi не скрывает своих намерений превратить сей проект в сериал. И успехов им в этом благом начинании! Следующим пунктом, по мнению некоторых критиков, идет «скучность». Честно говоря, не знаю, где они ее откопали — игра достаточно динамична, а локации сменяют одна другую быстрей, чем успевают приесться. Что еще? Сюжет. Да, назвать здешний сюжет «сверхоригинальным», захватывающим или непредсказуемым нельзя. Но ведь это шутер! Знаю, что есть шутеры с захватывающим и непредсказуемым сюжетом — но сколько их было? Для жанра это исключение, а не правило. А хорошим тоном считается приятный, откровенно не раздражающий сюжет (или его отсутствие). И наш сегодняшний пациент имеет как раз такой сюжет.

Еще хозяева пираток сталкивались с проблемой вылета игры после смены настроек. Так купите лицензионную версию, установите патч (на момент написания статьи их уже два) и радуйтесь! Да и эти вылеты, в общем-то, ни на что не влияют — настройки сохраняются, а игра работает.

Вот так плавно мы и перешли к выводу. Скажу честно — мне игра очень понравилась. Почему? Читайте выше.

А теперь пришло время сказать о самом главном «недостатке» этой игры. Когда играешь, невольно вспоминаются другие представители жанра, такие как F.E.A.R., Half-Life 2 и прочие. Многое мы уже видели раньше. Особо ничего новаторского игра не привнесла в жанр. Но не стоит думать, что из-



за этого она не удалась. Просто слишком много уж многое мы видели, и удивлять нас становится все сложнее и сложнее. **TimeShift** обладает приятным геймплеем, интересен и разнообразен, красив и... притягателен. ИМХО. Советую. А я, наверное, все-таки отложу пока «Ведьмака» и пройду TimeShift еще раз :).

З.Ы. Если вы обладатель английской версии, то ничего нет проще, чем включить русские субтитры (видно, что наши делали): находим файл `steamwars.ini`, в нем в строке «Language = English» меняем слово «English» на «Russian». Готово.

З.З.Ы. В качестве некоторых заголовков использованы слова из песен группы ДДТ

Bateau

LOKI

Разработчик: Cyanide Studio
Издатель: CDV
Издатель в Украине: Акелла
Жанр: самоубийца Diablo
Системные требования: CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, Windows XP/Vista (оптимальные назвать затрудняюсь, поскольку оптимизация у движка хромает на обе лапы)
Авторское примечание: До «Локи» те же разработчики сделали менеджер регби, а также велосипедного и конного спорта. Насколько полезен был этот опыт при создании hack-n-slash, можете представить самостоятельно.

Если вы не прочитали «Бензоколонку редактора», настоятельно рекомендую провести сие священнодействие, прежде чем читать дальше. Поскольку необходимое вступление сделано именно там. А тут, в обзоре, мыслию по древу растекаться не стану и сразу перейду к объекту рассмотрения... Только не подумайте, что я, как обычно, написал «слишкам многа букав», из-за чего пришлось схитрить и «разрезать» статью на две части! Редакторская колонка была написана отдельно, можно даже сказать, эксклюзивно. Просто тема наболела, а уж подробности мы сейчас посмакуем... У кого желудок выдержит.

* * *

Красота — это страшная сила,
И нет слов, чтобы это сказать
Красота — это страшная сила,
Но мне больше не страшно,
Я хочу знать

Узнаете, еще как узнаете. Скриншоты, как я подозреваю, вы уже успели рассмотреть. И подписи к ним почитать. Нет, я не скажу, что движок «Локи» совсем уж безнадежный — даже наоборот! Спецэффекты радуют глаз, в некоторые моменты аж дух захватывает — так красиво. Особенно в подземельях с лавой. Безусловно, понравились и деревья нормальных, а не карликовых (как это обычно делают в подобных играх) размеров. Тут, конечно, здорово помог механизм «просвечивания» объектов, которые закрывают обзор (хотя местами его глючит, но не хронически). Но эффект от всех трудов над «революционной» графикой был беспощадно уничтожен несколькими факторами. Загибаем пальцы.

Первое. Страшная неоптимизированность движка. Конечно, это вам не «Трудно быть богом» с его десятиминутными загрузками, но в таком динамичном жанре, как hack-n-slash, даже трехминутные загрузки смотрятся дико. Вспомните — все игры этого жанра (начиная с Diablo 2, поскольку в первой таки были загрузки) имели бесшовный мир. При этом сказать, что локации в Loki отличаются особыми изысками... Тем более, размер у них довольно куцый, карта пробегается из конца в конец едва ли не быстрее, чем грузится. А если добавить, что загружается, как правило, не вся карта, а только некоторая ее часть, становится совсем грустно. Представьте себе, если бежать без остановки, то примерно на трети «квадратика» карты игрока ожидает приятнейшая «подтормозка» на секунду-другую, пока не подгрузится следующий кусок локации. Замечу, что на моем компьютере установлено 2 Гб ОЗУ и не самый медленный SATA-винчестер (ну, не Raptor, конечно). Установкой более скромных настроек это не лечится. Причем в этом случае появляются совершенно замечательные артефакты, наподобие «полированной» кожи персонажей, желтых теней и далее в таком духе.

Второе. Полное отсутствие физики и корявейшая анимация. В статике (то есть на скриншотах) «Локи» выглядит еще неплохо. Но вот в действии... Описывать все прелести местной анимации лениво, достаточно будет лишь упомянуть о «синдроме лыжника». То есть анимация бега персонажа никак не связана со скоростью его перемещения — просто перебирающая ногами фигурка скользит по полу/траве/снегу/песку. О том, что все враги умирают абсолютно одинаково, догадались? Ага, именно так оно и есть. Забудьте Titan Quest как страшный сон, физика в hack-n-slash ни к чему!

Третье. Халтурная работа визуализаторов на всех этапах создания «Локи». Я не знаю, как нужно было ненавидеть древнегреческую мифологию, чтобы нарядить Афину в нестираную простыню. И каким образом делать модель Изиды, чтобы ее, извиняюсь, промежность, которая светится с тыльной стороны через характерное египетское одеяние, начиналась почти на уровне пупка. А уж зачем богу Тиру на наплечники прикрутили два полноразмерных меча, мой моск не может даже догадываться.



Афина — баба солидная, но платье постирать не помешало бы

По логике вещей, нетрудно представить, что в Египте мы будем сражаться с огромными скарабеями и мумиями, в Скандинавии с волками и медведями, в Греции... Трансцендентными почему-то оказались змеи — с ними драться придется везде. О том, что текстуры повторяются через каждые пять шагов, а подземелья во всех четырех мирах (пояснения чуть ниже) выглядят абсолютно одинаково, рассказывать?

Что тут скажешь? Убили Diablo 2. Просто затоптали. Более свежих представителей жанра даже не вспоминаю. Куда им. В Titan Quest даже крови не было, представьте себе! А в «Локи» есть! Много-много красной кровищи и зеленой жижи, выплескивающейся из монстров на все поверхности и даже на воздух. Нет, это не стилистическая ошибка автора, в «Локи» действительно часть текстур с «лужицами крови» не накладывается на текстуру пола, как им и положено, а становится четко перпендикулярно земле.

И последний момент, который я просто не могу не упомянуть. В «Локи» имеется аж один (!) лоад-скрин на все случаи жизни. Жесть!

* * *

Извиняйте дядьку, если что-то случилось
О чем уже давно было спето
Это потому, что зумзумзумзумзум

Под таким эпиграфом — самое место рассказу о сюжете. А чего ж еще ожидать от игры, которая эксплуатирует античную мифологию, если был, есть и будет есть Titan Quest? Впрочем, удержаться от дальнейшего «цитирования» разработчикам тоже не удалось — как вы там, давненько Трою не штурмовали? Ух...



Аид здорово похож на Ктулху

Хотя, погодите, есть у того же автора подзаголовочек и получше. Ведь миров-то много! Скандинавия, Египет, Греция и Ацтекская цивилизация. Во как! Давайте исправляться.

Не помню, как это случилось, чей ветер дул мне в рот,
Я шел по следу Кастанеды — попал в торговый флот,
Где все матросы носят юбки, у юнги нож во рту.
И тут мы встали под погрузку в Улан-Баторском порту.
Я сразу кинулся в дацан — хочу уйти в ритрит,
А мне навстречу Лагерфельд,
Гляжу — а мы на Оксфорд-стрит.

В общем, сюжет «Локи» представляет собой ядреную смесь из четырех мифологических вселенных, в которых хорошие боги-переростки разных полов и рас ведут праведную борьбу с плохими богами-переростками. Только не сами, а при помощи героев, которые им дышат даже не в пупок, а еще пониже. Эпичности и размаха (в целом) тут, конечно, хоть отбавляй. Скажем, замочить самого Аида — это вам не хухры-мухры. Да и схватка с волком Фенриром (кстати, красив, зараза, не отнять) — событие не самое ординарное. Но если смотреть более детально, то от «эпичности» понемногу начинают глаза на лоб налезать. Как вам задание от Афины, у которой в любимую статуэтку вселился некий злобный дух. И эту самую статуэтку нужно отнести в священную пещеру (набитую гадюками и прочей нечистью), чтобы изгнать духа. Обрадовало, конечно, что Зевс не стал жаловаться на поломанную машинку, а ацтекские боги — на украденные пасочки и совочек. Но ощущение детского сада создалось устойчивое.

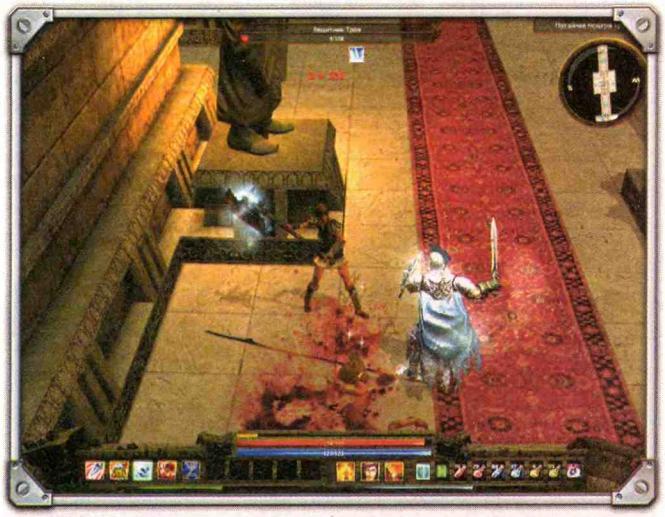
Разбрасывать спойлеры больше не буду, ограничусь лишь итогом. Сюжет «Локи» эпичен, но до ужаса небрежен. О проработке персонажей речи не идет, диалоги поверхностны и напичканы штампами. Озвучка — из той же оперы... В общем, впечатлительным понравится. Остальным — вряд ли.

* * *

В пустыне бредут верблюды
У каждого из них что-то свое на уме
Один знакомый тоже шел на Северный полюс
Оказался предпринимателем в Костроме

А вот мы и добрались до самого интересного — до геймплея. Ведь никто не станет отрицать, что в hack-n-slash играют прежде всего не ради сюжетов с графическими красотами, а именно ради простых манчкинских радостей — нашинковать кучу монстров, прокачать навык, выбить крутую шмотку? Нет, безусловно, сюжет и прочее тоже важны, но соль жанра все-таки сокрыта в геймплее. А он, уж как повелось, имеет несколько вполне характерных черт, которые можно вполне четко оценить. Чуть ли не на количественном уровне. Давайте, значит, с числа и начнем.

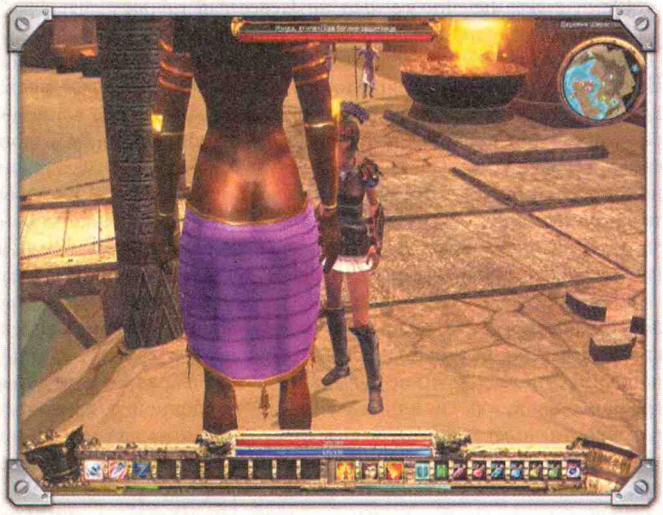
Перед началом игры нам предлагают четыре аутентичных персонажа на выбор. Как сами знаете где. При этом в ацтекском шамане проступают черты классического друида, скандинавский супермен-викинг сочетает в себе варвара и рыцаря, гречанка является типичной лучницей-амазонкой с прокачкой в ловкость, а египтянин у нас в душе — некромант некромантом. По идее, каждому предоставляется свой мир и сюжет, но после прохождения заданий в родных краях придется топать в оставшиеся три мира. А самый-самый финальный ролик покажут только (крепитесь!) после прохождения на всех трех уровнях сложности. Названы они «смертный», «герой» и «бог». Но надеюсь, что вы без особого труда вспомните, как все это добро называлось в Diablo...



Двуручник рулит и для лучницы

У каждого из персонажей имеются скилы (куда ж без них?), разведенные на три ветки. Прокачка скилов «отвязана» от получения обычных левелапов, для них выделен отдельный прогрессбар. Три ветки соответствуют различным богам, среди которых (на специальном алтаре в стартовом городе) нужно выбрать одного, наиболее близкого по духу (но вы можете поклоняться только богу-земляку), и в дальнейшем получать очки для повышения уровня навыков именно у этого бога. Тут-то и открывается первая заковыка... Дело в том, что даже несмотря на малое количество умений в одной ветке, ограничение по доступу в них высокое. Поэтому качать ветки двух богов одновременно (не говоря уже о трех) совершенно невыгодно. Приличные скилы и ауры откроются только на высоких уровнях «религиозности». При этом странно, что сбросить все очки в ветке навыков одного бога можно в любой момент, это стоит копейки, а вот между богами перекидывать очки нельзя. В итоге игроку приходится мириться с ограниченным числом навыков, которые во многих случаях еще и недос-

тупны из-за использования «не того» типа оружия. Поскольку больше всего я играл гречанкой, приведу простой пример. При поклонении Афине (у нее больше навыков для ближнего боя) одна часть навыков требует щита, другая — одноручного меча, а третья — метательных дисков. В чем проблема? Да в том, что одноручное оружие



Изида явно слушает хип-хоп

в «Локи» полностью проигрывает двуручному! Причем не только по урону, но и по скорости атаки! Да и с двуручным оружием тоже не все в порядке — топоры, копья и молоты почему-то гораздо лучше двуручных мечей. В итоге моя «лучница» бегала с двуручным молотом, который позволял использовать всего два навыка. И не потому, что я так захотел, а потому что другие варианты — проигрышные.

Думаете, использование одноручного оружия или метательного с другими скилами дало бы лучший результат? Да ничего подобного!

С магическими классами ситуация немного лучше, но там другая беда. Глюки. Возможно, к выходу статьи разработчики и выпустят патч, который исправит зависания игры во время использования определенных магий, но в версии 1.0.0.6 все глюки на месте. Вот, кстати, хорошая цитатка:



Лаву сделали красиво, спору нет

Вышел на улицу — с аурами что-то не то.
Я вышел на улицу — с аурами что-то не то.
Я сижу в лотосе, но этого мало.
Где, где, где, где моя Шамбала.
Как мне жить, если с аурами что-то не то.

* * *

Когда Достоевский был раненый
И убитый ножом на посту,
Солдаты его отнесли в лазарет,
Чтоб спасти там его красоту.
...
Так пускай все враги надрываются,
Ведь назавтра мы снова в строю.
А вы те, кто не верует в силу культуры, —
Послушайте песню мою.

Теперь речь пойдет о том, что окончательно уничтожило для меня весь интерес игры в «Локи». Поверьте, если бы не эти «фичи», все было бы не настолько плохо. И если вас подобные заигрывания с геймплеем не пугают, возможно, «Локи» вам даже понравится. Поехали...

Буквально в первые же минуты игры у меня создалось стойкое впечатление, будто разработчикам очень нравилась Diablo 2 (или любой из ее клонов), но страшно не нравилась сложность. Вот не пройти — и все тут! Напрягаться надо, думать. А ведь игроки, они тоже не любят, когда очень сложно (особенно если от вас требуют пройти игру три раза!). Так что давайте введем три отличных фичи.



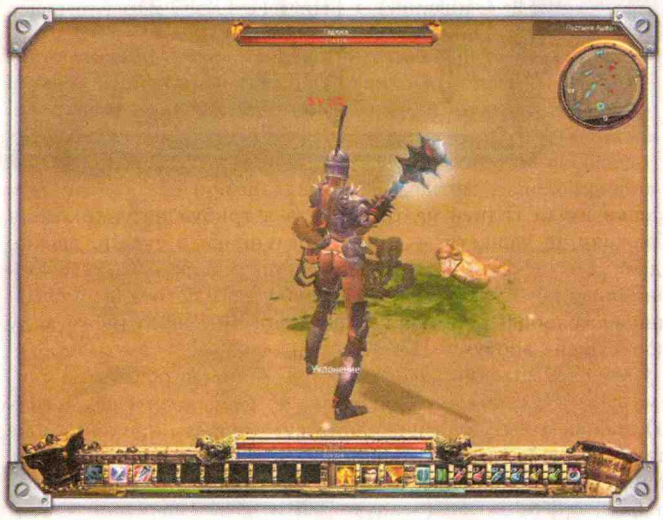
Надувная гречанка (надута гелием)

Первая. Бесплатный респаун. Тут же. На той же локации. Без потери денег и опыта. При этом нужно учесть размер локаций — порой проще умереть и пробежаться к монстрам, чем восстанавливаться... Как, я не сказал, что монстры не респаунятся? Вот, представьте себе. Они даже после загрузки не появляются. А еще с самого старта у игрока есть бесплатный телепорт в стартовый город и все (!) посещенные карты. Даже телепорты искать не нужно! Вау! Все для человека! А то, что в Diablo телепорты были важной частью геймплея — так это побоку...

Вторая фича. Регенерация. Довольно хитрая такая регенерация. Когда персонаж стоит на месте и не находится под атакой, он в считанные секунды восстанавливает все (!!!) здоровье. Думаете, от монстров тяжело скрыться? Да нифига подобного! Во-первых, игрок бегает в полтора раза быстрее любого монстра (включая ягуаров в джунглях Амазонки), а во-вторых, стоит зайти за какую-нибудь преграду, как монстры тут же забывают о существовании игрока. Особенно этот момент умиляет в коридорных локациях. Выскочил из-за угла, порубил, кого успел, и обратно за угол — регенерировать.

Ну и третье. The last, but not the least, как говорят буржуи. Прокачка... Как бы это сказать... В общем, она абсолютно не нужна для прохождения игры. Представьте себе (на минуточку) — Diablo-клон, в котором уровень монстров зависит от уровня игрока! Каково?

Сейчас я вам анекдот расскажу. Как я прошел последние шесть уровней за греческого персонажа. Только держитесь крепче, хорошо? Значит, загрузилась локация, и я, как Форрест Гамп, по-



С голым задом — на танки! То есть на змею

бежал вперед. Куда маркер на карте показывал. Абсолютно игнорируя монстров, добегаю до входа в следующую локацию, смотрю на осточертевший экран загрузки и бегу дальше. Игнорю монстров, загружаюсь, снова бегу. И так шесть раз.

Перед самим Аидом решаюсь на проверку своих боевых качеств (ведь ни единого очка экспириенса за 6 «пройденных» локаций получено не было!), и убиваю своим двуручником первого же монстра... с одного удара.

Финита. Ля. Комедия.

* * *

Скоро я буду баснословно богатым,
Но это меня не приводит в смущение.
Я не стану бояться своих капиталов.
Я легко найду для них помещение.



Вместо куклы можно пользовать самого героя

А ведь есть в «Локи» и правильные, интересные задумки. В самый раз для hack-n-slash! Причем в самом правильном для этого жанра направлении — шмотничестве. Но реализация... Лута и сборных артефактов в игре — масса. Вот только по-настоящему рарные вещи начнут выпадать аж на втором уровне сложности, то есть фактически после первого прохождения. Доживет ли ярый манчкин до этого момента — еще вопрос.

Руны, с помощью которых можно добавлять в оружие и экипировку различные бонусы, тоже были бы хороши, если бы не были жестко привязаны к определенным классам вещей. То есть, руну, увеличивающую количество находимого золота, можно вставить только в сапоги. Причем либо такую, либо другую — повышающую скорость бега (бессмысленная, кстати, вещь). Две сразу вставить нельзя.

Идея со сборкой-разборкой тоже вроде бы ничего, да только смысла в этих манипуляциях большого нет. «Устаревшую» вещь проще пожертвовать своему богу и получить за это «религиозную экспу» (тоже хорошая идея, кстати). А взамен — нафаршировать нужными рунами более мощный предмет.



Зевса таким трезубцем не испугаешь

Различные материалы (всего их в игре 15) можно использовать для улучшения содержимого инвентаря. Но реально такую возможность доводится использовать крайне редко, поскольку высоколевельный шмот и так чаще всего изготовлен из дорогих материалов...

* * *

Даже хоры ангелов в этом краю
Звучат совсем не так, как в раю;
То ли нужно менять слуховой аппарат —
То ли менять окрестность.

Я ничего не сказал про музыку. Но у Гребенщикова получилось гораздо лучше, чем могло бы получиться у меня.

Добавлю лишь то, что спустя три часа игры в «Локи» в фоновом режиме был успешно запущен Winamp.

* * *

И на семь чудес с семи концов света
Я не стану разменяться на мелочь.
Ведь очень скоро у меня будет Это,
И я буду ясно знать, что с Этим делать.

Надеюсь, все поняли, что подразумевается под «Этим». Посему и вывод должен быть всем ясен. Замах у Cyanide, конечно, вышел на рупь. А удар, если не на копейку, то максимум на десять. Ситуацию можно было бы поправить патчами, но... Я не представляю, как вернуть чистый hack-n-slash`эвый интерес к прокачке персонажа при таком «балансе». Если нет смысла в прокачке, то какой тогда смысл в самой игре? Еще раз смотрим жанр...

В общем, спасибо Борису Гребенщикову за отличные песни, которые я беспринципно разодрал на эпиграфы. И завершим обзор краткой и емкой строчкой из песни «Шумелка»:

Поцелуй меня в чакру!

Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
greencatua@gmail.com

★★★★★★★

PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

Розробник: Konami
Видавець: Konami
Видавець у нас: SoftClub
Жанр: Футбольний симулятор
Вимоги до комп`ютера: Windows XP, P4 (Athlon64) 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео, DirectX 9.0

Зелений кіт біг заплутаними коридорами ДЗВР. Можливо, в якийсь інший день він заблукав би, але — не сьогодні! Він відчував, куди треба бігти! Сьогодні він біг до кабінета Вірджина Кемпера, бо знав: СТАЛОСЯ!!! Ні, інопланетяни сидять собі спокійно на Марсі чи на іншій планеті та посьорбують інопланетний чай з інопланетних чашок, Усама Бін-Ладен разом із своїми шахідами продали всю зброю в музеї, а на зароблені кошти купили психоделічно розмальований фургончик марки «Фольцваген» і подалися в гіпі. Навіть усюдисущі підрозділи Альфа, Бета, Гама і СВАТ сидять собі у своїх поліційних відділках і дивляться кіно «Рембо-4968». Сьогоднішня новина була набагато важливіша! Сьогодні вийшов PES 2008!!!

Ну нарє-е-е-ешті!

Коли я вперше запустив новий PES, то спочатку лише зрадів, що батько нарешті поставив на мій комп`ютер TV-тюнер, але потім зрозумів — БЛІН, це ж ГРА! Справді, графіку зробили просто чудовою, в спортивних стимуляторах ми такої ще не бачили! Навіть постійно все критикуючий Bateau зауважив, що це, звісно, не next-gen, одначе дуже гарно! В гравців з`явилася міміка, доволі переконлива, хоча могли б ще краще проробити... Під час заставок або просто повторів фанати на трибунах стають 3D-шними(!!!). Особливо ефектно виглядають повтори кутових — ви бачите, як фани з тих секторів, що за воротами, висовують руки через грати. Дуже ефектно, наче й справді на стадіоні. От якби вони б ще бійки влаштовували з бійцями «Беркута»! Ну а форма — просто окрема розмова!.. Ви просто мусите побачити, як під час руху на ній утворюються зморшки і як ці зморшки відкидають тіні! Серед інших візуальних аспектів гри — детально змодельовані стадіони. Намальовані навіть невеличкі парапети, підсобні приміщення та драбинки, які *справді* є на цьому стадіоні (картинки в Інтернеті дивився). Також дуже сподобалися м`ячі — одні більше лаковані, інші менше, ці більше блистять, ті ні... На лави запасних нарешті посадили гравців заміни і тренерів, а біля бокових ліній бігають лайнсмени (так, це правда, вам не почулося!). Самі ж гравці навчились симулювати (дуже реалістично), але суддя майже завжди може відрізнити правдиве падіння від симуляції і чесно покарати винного (правда, іноді і невинний під роздачу потрапляє...). Футболісти навчилися ще реалістичніше падати та святкувати забитий гол. Залишилось лише, щоби пташки вміли гидити на тренерів, а з трибун на поле летіли б пляшки та кашкети — ну, і запальнички в суддів, звісно. Єдине, що не сподобалося у поведінці гравців, так це те, як вони бігають, — мабуть, крім футболу займаються ще й спортивною ходьбою (хто бачив трансляції змагань з цього виду спорту, мене зрозуміє :)).

Серед геймплейних особливостей — більш розвинена система фінтів і дриблінгу (виглядає, до речі, доволі реалістично), також з`явилася можливість симулювати, про яку я вже казав, вдосконалився інтерфейс меню (щоправда, в деяких місцях він став кращим, в деяких — гіршим). Штрафні стало бити трохи легше (згадую цей жах в попередніх частинах — бр-р-р...). Коли ми ловимо пенальті, камера розташовується не за спиною того гравця, який б`є, а за вашою, тобто — воротаря. Також наші гравці навчилися пріти, хапатися за футболки суперників, давати інтерв`ю пресі, а фанати навчилися святкувати перемогу своєї команди в барі. Але найголовнішою фічею нового творіння Konami стала система Teamvision, яка наділила комп`ютерних вже-не-болванчиків як мінімум логікою — вони не лише пам`ятають велику кількість тактичних ходів, а й можуть прямо під час гри поміняти тактику і знайти ваше слабке місце. З комп`ютером, до речі, грати стало набагато важче, на третьому з п`яти можливих рівнів я вже волосся на дупі рвав, щоб виграти, а я, повірте, в PES`і далеко не дилетант...

У PES`і завжди був дуже пристойний редактор футболістів. Маючи відносно прямі руки, можна було підправити зовнішній вигляд гравця, якого, на ваш погляд, девелопери змоделювали погано, або змоделювати свою власну пи... тобто своє обличчя і побігати у футболці збірної (цього всі хочуть :)), або створити власний клуб/збірну, варіантів — безліч. Попередні 295 знаків (без пробілів) були для тих, у кого прямі руки, а для всіх інших Pro Evolution Soccer 2008 підготувала приємний сюрприз — можливість накладати на модель обличчя, завантажені з вашого комп`ютера фотки, як альтернатива — картинки. Отже тепер ви можете зробити хоч Віктора Ющенка, хоч Мікі Мауса, на крайняк вставляйте фотографію улюбленого кота/собаки/папуги/хом`яка. Серед усього іншого новий футбольний стимулятор порадував нас оновленими складами команд, чим раніше не відрізнялися ні PES, ні FIFA. У складі Київського «Динамо» справді є Діакате, Бангура, Майкл і Макдуфі, і так у всіх клубах. Єдине погано — українські клуби досі представляє лише Київський клуб :(.



Про звук можу сказати, що з року в рік в кожній новій частині PES`а він стає все більш приємним та реалістичним. Ось і цього року Konami нас не підводить, а навпаки — дуже радує! Окрім покращених звуків гри атмосферу роблять крики вболівальників — і клянуся, я чув, як на когось з гравців кричить тренер! Причому як кричить!.. Ех... Чули, як, бува, під час трансляції матчу трибуни несподівано замовкають, і до вас доноситься голос якогось ДУЖЕ злого дядьки, який кричить щось на кшталт «Ах ти-ж &§©а, ти куди ¬®?ь м`яч даєш, та я тобі ноги на &$% повисмикую», а коментатор після кількасекундного ступору видає щось типу «Як ви можете чути, Олег Блохін перейнявся грою не менше за самих гравців». Так от, я впевнений, якби я розумів мову, якою кричить тренер, то вийшло б все приблизно так, як і у керманича збірної України (інтонація точно співпадає)! Музику в грі представляють 59 треків, 10 з яких — бонусні (в чому їх «бонусність», не знаю, відкриті вони з самого початку). Виконані вони в різноманітних стилях (Acid Jazz, Alternative Rock, Big Beat, Breakbeat, Broken Beats, Drum`n`Bas, Electro, Electronica, Funk, Hardcore, House, Lounge, Pop, Rock,



Salsa, Ska, Ska Punk, Tech-House, Techno, Trance). Як бачите — стилі абсолютно різні, але один фактор поєднує їх — всі вони із футбольними мотивами.

Футбол, сука, затягує!..

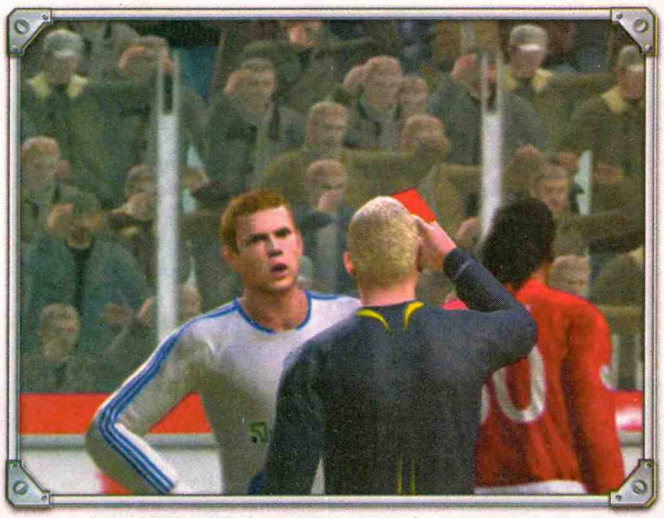
Я затягує він через те, що великий, затягне — фіг вилізеш! Пам`ятаю, коли в далекому 1998 році до мене потрапила коробочка з чудовою грою FIFA 99, я два місяці грав лише в неї. Потім в 2001 я надибав FIFA World Cup 2002. В неї я грав два тижні. А в 2005 році, коли друг дав мені Pro Evolution Soccer 5, все змінилося, і я зрозумів, що м`яч може літіти не лише за примхами декількох скриптів, а відповідно деяким фізичним законам. Я три місяці поспішав до дому зі школи, щоби пограти у ФУТБОЛ! Весь наступний рік я чекав... Ні, не «С.Т.А.Л.К.Е.Р.», або ще якогось «мега-проекту», я чекав Продовження улюбленої гри, я чекав, коли на прилавках Петрівки з`явиться Pro Evolution Soccer 6 (або 2007). Дістався додому і запустивши омріяну гру, я трохи не зомлів: «Яка графіка, який звук, як він біжить, а як він... Кайф! У! Вони зіткнулись! Ги! Як вони впали!!! І т.д.» І уявіть моє щастя, коли, їдучи вже не в школу, а в інститут, я побачив на прилавку в переході кольорову коробочку, на якій було гордо виписано «PES 2008»... Купив і поїхав на пари. Ніколи ще пари не були такими довгими, а викладачі такими занудними. Мало не вмер, доки дочекався 18:30 (я вчусь у другу зміну)... Приїхав, завантажив, запустив і... На середніх налаштуваннях я дивився практично слайд-шоу... Потрощивши своєю головою мало не всі меблі в квартирі, я ліг спати, а на ранок, прокинувшись, перетворився на зеленого кота, одягнув наплічник, закинув в нього диск з грою і телепортувався в Ігроград. Підходячи до корпусів ДЗВР, я був настільки злий, що до мене не підходили навіть продавці шаурми із м`яса драконів. Зайшовши до кадетського корпусу, я зігнав



з першого ж комп`ютера якогось кадета і всівся на стілець. Встановити! У! Як же довго! Нарешті! Запускаймо... В одну мить морда Green Cat`а перестала нагадувати фейс демона нижнього кола пекла, а розплилася в широченній посмішці, хвіст переставав колихатися із сторони в сторону і, пазури сховалися. Я бачив ЦЕ. Цей танець на зеленому паркеті, цю пісню, що співали кращі співаки, мабуть це була Нірвана...

Висновок (хто б сумнівався...)

Konami зробила таку гру, у якій хочеться не лише «порубатися з другом в клубі на пляшку пива», але й сісти тихенько вдома (можна з тим-таки пивом) і за раз пройти якийсь чемпіонат. А ще хочеться просто порвати якусь набридлу команду/збірну, помститися макаронникам за чвертьфінал Мундіаля, або згадати фріцам Сталінград, або про всяк випадок заклепати пару баночок тупим американцям...



Мій вердикт — грати! Обов`язково!

Наразі — до побачення. А я побіг в Департамент по свіжому снігу грітися на окупованій мною батареї! До речі, з першим снігом :).

З.І. До речі, шановні фанати FIFA, пам`ятайте — погляд автора є суб`єктивним, в цій статті я жодним чином не хотів образити (і не ображав) ні вас, ні вашу улюблену гру!



Разработчик: Unicorn Games Studio
Издатель: 1C
Жанр: RTS
Системные требования:
✓**минимальные** — процессор 2,2 ГГц; 512 Мб ОЗУ; 128 Мб видео; 3 Гб свободного места на жестком диске;
✓**рекомендуемые** — процессор 3,2 ГГц; 2 Гб ОЗУ; 256 Мб видео; 3 Гб свободного места на жестком диске.

Лет восемьсот тому назад, то есть в веке где-то тринадцатом, на дворе стоял полдень эпохи, названной позже Средневековьем. Жить было очень весело и увлекательно, потому как постоянно случались разнообразные увеселения, как-то: голод, моровые поветрия, разорительные войны, папские буллы, рыцарские турниры и все такое прочее. Нам, геймерам, голод, моровые поветрия и папские буллы не очень интересны. Рыцарские турниры же, хоть и лежат уже поближе, тоже ни разу не находили достойного воплощения силами игровой индустрии (ау, девелоперы! ☺). А вот разорительные войны — это самое то. Разорительные войны — это то, что мы любим и ценим.

В правом углу — защищает свой титул его величество король X, в левом — претендент, его светлость герцог Y. Походы, грабежи, поджоги и убийства, в качестве легкой прелюдии, потом сойдутся они на поле Z — трах-бабах! Гора трупов! И победитель удаляется за призами, увенчанный навеки бессмертной славой!

Слава или смерть! Что может быть лучше?!

* * *

Зная об этой нашей слабости, разработчики из киевской *Unicorn Games Studio* посвятили свой дебютный проект **«XIII век: Слава или смерть»** не папским буллам и даже не рыцарским турнирам (ну только подумайте, какая идея пропадает — одна прокачка лошади и крафтинг новых доспехов чего стоили бы! ☺), а именно войнам и битвам Европы тринадцатого века, благо их в заданном пространстве-времени было предостаточно.

При этом «XIII век» был заявлен не как какая-нибудь там попсовая RTS с постройкой сараев и отправкой крестьян на добычу золота, а как стратегия очень серьезная и тактическая, где мы будем на пару с компьютером разыгрывать величайшие и скрупулезно перенесенные в игру сражения того столетия. Обещали серьезный, реалистичный подход и внимание к мелочам: буквально войска участвовавших в событиях феодалов, будут идти в бой под реальными гербами и знаменами своих сеньоров.

За некоторыми весьма серьезными оговорками, можно сказать, что обещания свои разработчики выполнили. А вот интересно ли в это играть — вопрос уже принципиально другой, согласитесь.

* * *

На выбор в игре нам представлено **пять кампаний** — *Английская*, *Французская*, *Немецкая*, а также кампании *Киевской Руси* и *Золотой Орды*. В каждой — по пять битв, плюс еще пять, вынесенных в «*Отдельные сражения*» (борьба итальянских городов-государств друг с другом, испанцев — с маврами и тому подобное).

Организованы кампании весьма забавно. «Миссии» (это слово местным картам-сражениям совсем не идет) расположены не в хронологической последовательности, а по мере возрастания сложности, что с точки зрения геймплея, может быть, и логично, но с точки зрения атмосферности происходящего — несколько нелепо... Когда монголы в первой своей «миссии» штурмуют карпатские перевалы (1241), а во второй — удивленный игрок участвует в битве на Калке (1223), это немного смущает, согласитесь... События кампаний не выстроены в логическую цепь, а зачастую располагаются вообще антихронологично, какого-либо внятного повествования об исторических судьбах государств, народов и правителей не получается. Все, на что может рассчитывать игрок, краткое и примитивизированное описание подноготной очередного сражения перед его началом. Что привело к такому положению вещей, не сообщается. Связи между даже очень четко взаимосвязанными в плане влияния на историю сражениями не прослеживается, даже если они в кампании следуют одно за другим. Видно, что сами авторы, конечно, неплохо разбираются в вопросе, но для не столь осведомленного геймера картинки-битвы, показываемые игрой, в единое историческое полотно не сложатся никогда. Сюжетно-атмосферная мотивация игрока — почти на нуле.



Чего стоило хотя бы в дополнение к «вводным» рассказать после победного окончания сражения, чем все закончилось, и что из всего этого вышло? Ну, буквально на уровне: «Король железный и золотой» пал в бою, краткий период чешского доминирования закончился, а род Габсбургов вознесся в Священной Римской Империи...» — и такое прочее?

Нет же, все, на что может рассчитывать игрок, — скучнейшая таблица результатов и следующая миссия, зачастую очень мало связанная с только что виденными нами персонажами и событиями. Бывает, что «следующий акт» отстоит от них на сотни километров и десятки лет.

Возможно, стоило сделать кампании, посвященные конкретным историческим событиям, что куда сильнее цепляло бы игрока и в плане атмосферы, и в плане сюжета.

Впрочем, разработчики ставили перед собой несколько другие задачи — предоставить игроку возможность поучаствовать в интереснейших битвах тринадцатого столетия.

И если б сами сражения не вызывали нареканий, такой подход был бы совершенно оправдан. Однако же... Что ж, давайте наконец рассмотрим непосредственно геймплейную составляющую.

* * *

«XIII век» — RTS тактическая, с претензиями на реализм. Постройка непосредственно во время боевых действий сараев и бараков, как уже говорилось выше — не ее дело. Здесь все серьезно, сражение мы начинаем с четко оговоренным количеством солдат, расстановка войск на поле грядущей брани соответствует исторической и т.д.

Конечно, без нелепостей не обошлось, так, например, в битве у Чудского озера «юникорны» нарисовали Ордену двукратное преимущество, которого, конечно, там и в помине не было (само собой, разработчики в курсе, но — просьба издателя: патриотично настроенный геймер — не поймет). В реальности тевтоны были даже в меньшинстве и наступали на крайне выгодные позиции новгородцев... Конечно, тот факт, что «как было» могло бы сгодиться разве что в обучающую миссию — нисколько не умаляет подвига Александра Невского, умело выигравшего сражение еще до его начала... Но пропагандистская кинофантастика имени Эйзенштейна до тошноты уже приелась. Хорошо хоть «исторических» бредней о Вороньем острове, битве на льду (в апреле) и прочей чепухи мы здесь не увидим.

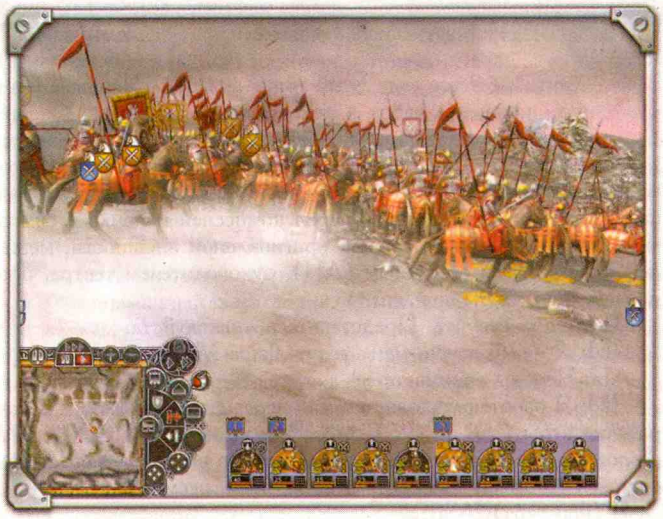
Раз уж на то пошло, превосходство в численности и превосходство позиции — первейшие помощники искусственного интеллекта. Если у компьютера нет двух/трехкратного превосходства или позиции, наступать на которую можно только очень хорошо подумав, или вообще и того и другого вместе, значит, это миссия обучающая, либо же одна из первых в открывающей игру английской кампании.

Такая постановка вопроса, по идее, должна была бы поощрять тактические изыски игрока, на деле же...

Понимаете, в чем проблема — «XIII век» не получается воспринимать как серьезную игру. Не только из-за дырявой атмосферы чувствуешь себя не Данилой Галицким, но кадетом Биглером (если вы не знаете кто это такой, то вы таки не прочитали «Швейка» ☺). Как правило, существует всего один-два предусмотренных разработчиками способа закончить сражение победой. То, что прыгать с голой ногой на шашку здесь не принято, конечно, похвально. Но когда игра, претендующая на звание тактики, воспринимается как набор из трех десятков головоломок разной степени сложности — это не есть хорошо, согласитесь. Между тактическим сингплейерным варгеймом и головоломкой, конечно, много общего, но не настолько же, чтоб играющий банально не воспринимал сражение сражением. Кадет Биглер помянут здесь отнюдь неспроста. Несмотря на претензии на реалистичность и серьезную математическую модель, рассчитывающую боевой дух и прочие характеристики отрядов согласно разнообразным переменным, как-то: прикрытие с флангов и тыла, обстрел противника, общая ситуация на поле боя... Так вот, несмотря на все это, местные битвы кажутся какими-то уж очень умозрительными. Как будто о них читаешь в учебнике истории для восьмого класса.

Ни динамики, ни напряжения, ни какого-либо чувства ответственности (блин, игра не может стимулировать игрока даже беречь свои отряды!) вы здесь не дождетесь.

Гордости за победу, впрочем, тоже. В эмоциональном плане «XIII век» очень сухая игра...



Возможно, дело в том, что какого-либо погружения в атмосферу вы тут не дождетесь. Возможно, в том, что геймплей в конце концов, сводится к системе «камень-ножницы-бумага» в слишком уж первозданной ее чистоте, и приятные нюансы типа маневров и охвата флангов погоды не делают... Не знаю.

Факт остается фактом — не увлекает ни на секунду и воспринимается не игрой, но интерактивным имитатором битв. Причем на данные этого имитатора полагаться все равно нельзя — слишком уж умозрительно и примитивно...

* * *

Интерфейс, очень (слишком!) похожий на Medieval`овский, — неплох. Когда разберешься что к чему, все достаточно удобно.

Графика — посредственна. Модельки воинов, может, и неплохи, но поля сражений бедноваты, а анимация вообще кострубата до невозможности (к счастью, это замечаешь только при серьезном приближении камеры).

Озвучка — несколько блеклый фолк в плане музыки и юниты, повторяющие свои названия на разный лад, — сильно так себе...

* * *

Вот, собственно, и все.

Ни рыба ни мясо. Ни хардкорщикам, ни «народу»...

У Unicorn Games есть потенциал, но первый их блин вышел-таки изрядным комом...

Иногда расколоть противника бывает даже занятно, но советовать кому бы то ни было покупать — поостерегусь.

P.S. Ах да, чуть не забыл! А ведь важная часть. **Мультиплейер** присутствует только условно. То есть игра через Интернет как бы возможна, но ни серверов, ни какой-либо поддержки — нет. Жаль, возможно, именно в этом режиме «XIII век» явил бы вдруг доселе скрытый потенциал... Что за мода у наших издателей? Они что, наперед знают, что это никому не будет интересно?

Кирилл АЗАРХИН a.k.a. VILSENT

COLLAPSE

В сентябре этого года театр импровизации «Черный Квадрат» проводил набор в театральную студию. Желающих поступить ждал двухэтапный экзамен, по итогам которого из толпы где-то в шестьсот человек, возможно, полсотни прошли испытание. Ваш покорный слуга наблюдал за этим как зритель. Когда на сцене перед комиссией появилась симпатичная девушка, мягко говоря, оригинальной внешности, между ней и Анатолием Нееловым (АН), руководителем театра, произошел примерно такой диалог:

АН: Здравствуйте. Представьтесь, пожалуйста.

ДМ: Добрый вечер, меня зовут Даша Марченко.

АН: Чем вы занимаетесь?

ДМ: Я работаю художником по персонажам, участвую в разработке игры **COLLAPSE** в составе команды **CREOTEAM**. Дорогие друзья, мы готовим для вас такую игру! С классной графикой, сюжетом, анимацией и всем, всем, всем!

Я (про себя): Ага...

АН: Так чем вы конкретно занимаетесь, еще раз?

ДМ: Я РИСУЮ МОНСТРОВ!

АН: Да вы и сама, честно говоря, очень напоминаете мне какого-нибудь персонажа компьютерной игры. Ну что ж... Начнем.

Даша успешно поступила в студию, и через некоторое время после занятия я подкатил к ней с мольбами об интервью хоть с кем-нибудь из разработчиков. Еще бы, ведь я сразу понял (а при слове «Коллапс» в моей памяти ожили образы искаженного Майдана Незалежности) — на эту игру стоит взглянуть поближе хотя бы из-за места ее событий.

Роман Гунявый a.k.a. Guro (**guro-games.com**, **guro.livejournal.com**) — это идейный центр проекта «Коллапс», известный и очень талантливый художник, принимавший участие в работе над такими играми, как Far Cry, «Периметр», Maelstrom, Deus Ex 3 (!) и многими другими. Собственно, именно он согласился поговорить со мной о разрабатываемой ныне игре и о CREOTEAM вообще.

Кирилл Азархин (*далее* **МиК**): *Добрый день!*

Роман Гунявый (*далее* **ГР**): Привет! Я Роман Гунявый, арт-директор CREOTEAM.

МиК: *Даже не знаю, с чего начать. Хотелось бы спросить о вашей команде. Это стереотип, конечно, но мне всегда представлялась любая отечественная контора разработчиков как какой-то подвал, где отовсюду торчат провода, заросшие хакеры в клубах сигаретного дыма смотрят в 15-дюймовые экраны, так как на всем экономия, все на энтузиазме и т.п. У вас же все не так. Налаженная работа, прямо-таки творческий цех. Сколько вас человек сейчас?*

ГР: Около двадцати человек.

МиК: *А начиналось?*

ГР: Начиналось все с пяти человек, это была просто задумка команды, собрались Витя, Дима, он level-дизайнер сейчас, Сергей — lead-аниматор, Антон — lead-программер, и я как гейм-дизайнер и арт-директор.

МиК: *Ты никогда не был программистом? И сейчас им не являешься?*

ГР: Я и сейчас им не являюсь и никогда не был. То есть когда-то там занимался программированием...

МиК: *Не будучи программером, наверно, страшновато начинать, хотя, конечно, у вас программист был...*

ГР: Лид-программер — Антон, который написал весь движок. Ну, и он продолжает, в принципе, поддерживать нас. У него, конечно, была куча своих наработок к этому моменту. И мы начинали работу уже на какой-то основе. Вообще у каждого человека был опыт. То есть преимущество команды: мы схватывали все по всем направлениям — арт, левел-дизайн, анимация, программирование, а Виктор, вот, занимался координированием проекта, то есть — планированием, организацией. Всего пять человек охватывали весь процесс разработки. Разве что кроме звука.



МиК: *А звук, насколько я помню, — вы пригласили...*

ГР: Да, музыку напишет NewTone, а озвучку...

МиК: *Типа «ХДЫЩЬ!!!»?*

ГР: Ну да, эффекты, тоже, скорее всего, они будут делать.

Тут нужно сделать отступление и сказать, что участвовавшая в беседе **Даша Марченко**, *как оказалось, тоже не новичок в гейм-индустрии — она почти что в одиночку проделала всю художественную работу для игры The Choice от студии им. Савченко. К сожалению, эту игру так и не удалось закончить.*

МиК: *Скажи, когда главным идейным центром является художник, наверное, есть какой-то серьезный уклон в арт? Которого сейчас в играх вообще стало, конечно, больше, хотя иногда — не дождешься.*

ГР: Ну... в принципе, у нас достаточно качественный дизайн.

МиК: *Да, это бросается в глаза. Но вы понимаете, о чем я? Бывает же в action-ах, заходишь и понять не можешь, был ты тут или нет, настолько все одинаковое.*

ГР: У нас мир довольно разнообразный, я сейчас покажу. Он предполагает этот «уклон», тут есть где развернуться — «подизайнить». Это апокалиптический мир, где все разрушено, с од-

ной стороны, с другой стороны — это Киев, с третьей стороны — это все-таки мир high-tech.

МиК: *О`кей, раз уж мы начали о «Коллапсе», то давай я задам вопрос, один из важнейших для всех, кто ждет игру. По последним данным — когда грядет Collapse?*



ГР: Собственно релиз? Он планируется после Нового года.

МиК: *Вы когда создавали команду, какова была идея игры? Это была идея только «Коллапса»?*

ГР: Ну как... Собрались, обсудили идею... На самом деле, как практика показывает, лучше всего из реализованного — то, что люди хотят реализовывать. Отталкивались от этого. Что мы хотим и умеем делать. И, конечно, опыт. Все люди были опытные, ну, и у меня был опыт работы над action. В частности — над FarCry.

МиК: *A KD-Lab...*

ГР: Я там не был. Я разработал им дизайн и делал в 3D для «Периметра» образы некоторых персонажей, но это была удаленная работа, то есть я непосредственно в команде не работал.

МиК: *Тут стоит, наверно, остановиться подробнее, потому что у KD-Lab явная склонность к такой... эстетской оригинальности, что ли. Ты проникся?*

ГР *(оживленно)*: Я проникся вообще идеями КранКа, но, мне кажется, наш проект далек от этого. Я не настолько тесно работал с ними, чтобы сказать, что полноценно работал в команде.

МиК: *Но сам этот дух! Придумать такое, чего никто никогда в жизни не видел. У вас еще название фирмы такое обязывающее.*

ГР *(в недоумении)*: Ну, это всегда было. И это *(смеется)* не с «КД-Лаб» связано.

МиК: *Я имею в виду, что у них это в каких-то диких масштабах, как по мне. Им это идет...*

ГР: Да, это у них еще с «Вангеров» — они были совершенно невообразимые. У нас же сочетается... С одной стороны, мы хотим сделать успешный проект, удобный проект, то есть не навешать туда ненужных фич и т.п. Если мы позиционируем его как action, то там, если и будут развиваться какие-то элементы других жанров, то это все-таки по минимуму. Если, например, есть RPG-элементы, то они лишь дополняют action-составляющую. Делают ее более динамичной, интересной и т.д. То есть у нас все заточено под одну общую идею, мы стараемся этой идее следовать и лишнего особо не наращивать.

МиК: *Хорошо, я за язык тебя не тянул. Какова главная общая идея? Каков стержень игры? Если можно сказать «"Коллапс" — это вот это», то что именно? Чтобы не перепутать.*

ГР: Есть именно геймплейные вещи, а есть идеи в сюжете, которые...

МиК: *Которые вы не хотите открывать?*

ГР: Ну... я могу сказать, что там поднимаются глобальные вопросы... А касательно геймплея, в нашей игре продумано уникальное сочетание огнестрельного и холодного оружия (благодаря биомеханической руке Родан может моментально выхватывать клинок), где сделан упор на комбо-составляющие. Разработана инновационная система комбо-ударов с удобным и, как показали тесты, понятным управлением.

МиК *(указывая на специальный контрол-девайс для левой руки)*: *Вы используете вот это?*

ГР: Нет, нет, это я использую для рисования. Можно назначить разные клавиши и не трогать клавиатуру — очень удобно.

ГР: Вот. Помимо всего этого еще есть энерго-удары, которые управляют пространством и временем. А вообще, главная фишка — это буйный action с высокой динамикой боя. Когда начинается экшен — все должно носиться перед глазами. Это action, в котором ты непосредственно участвуешь, не тупой action...

МиК: *Ага! Момент истины! Не тупой action, а...*

ГР: ... А такой, в котором ты принимаешь какие-то решения. Если у тебя есть комбо-удары, то ты не просто бешено кликаешь мышкой, ты их действительно исполняешь. Исполняешь, когда надо. Для быстрых противников используешь быстрые удары, так как они слабее, но в данном случае выгоднее.

МиК: *Короче, разнообразный action?*

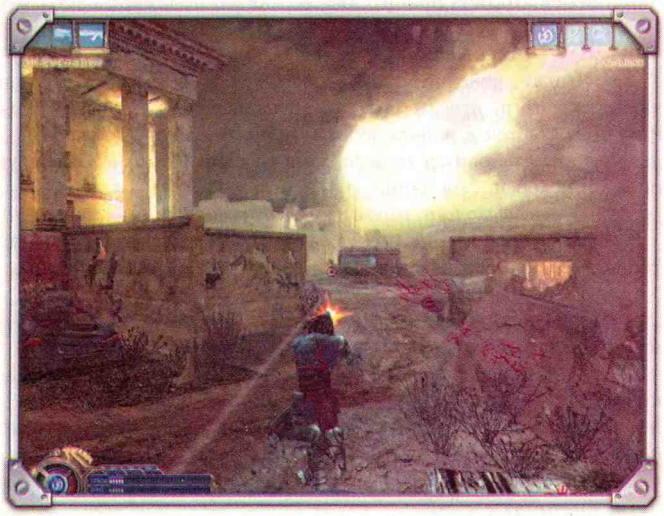
ГР: Осознанный action.

МиК: *О! Супер! В жанре запишем: осознанный action.*

ГР *(смеется)*: Вообще, жанр у нас — non-stop-action.

МиК: *Ты говорил, есть RPG-элементы. У меня такое предчувствие хотя я и не хочу, чтобы оно так было — что, когда игра будет уже подходить к финишу, персонаж будет уже все уметь, то есть это будет развитие без выбора.*

ГР: Рассматриваются два варианта, либо персонаж будет набирать опыт, либо мы будем давать ему какие-то фишки по мере прохождения. Мы идем к решению. Вообще есть много способностей, которые даются по мере прохождения. Это *(устало)* и прыжки от стен, перекаты всякие с подсечками, новые комбо, причем они развиваются, плюс энергоудары, тоже развивающиеся.



МиК: *Из этого обилия в ролике был только тот замечательный кувырок? (Пытаюсь показать пальцами)*

ГР: Ну, я покажу сейчас. Сейчас уже много чего есть *(чувствуется, что лидер «Креотим» доволен)*. Многие комбо, кстати, готовы. Дело в том, что буквально после второго ролика (там, где дедушка), который готовился... боюсь соврать, больше полугода назад, как раз была разработана вся система комбо-ударов. Были приглашены очень толковые актеры, настоящие, боевые актеры, а не те, которые играют cut-сцены. Ездили в Вильнюс, наснимали с помощью motion-capture около четырехсот анимаций, где куча перехватов, бросков,

движений, которые завязаны в боевых комбинациях. Вот подойдем к Сергею, увидишь.

МиК: *Переломы, травмы были?*

Даша Марченко: Об этом стоит писать?

МиК: *Да я так, ради интереса.*

ГР: Ладно, давай я запущу наконец какой-нибудь уровень.

МиК: *А вот, кстати, персонаж, сам Родан. Смуглый, неукраїнський такий хлопець, у нього дреди. Вы лепите его как в одной из моих любимых игр, Deus Ex, где персонаж, при том, что выглядел очень крутым парнем, был на самом деле только болванкой и создавался нашими действиями, или вы погружаете игрока в готовый характер?*



ГР: Да, готовый. Родан — последний оставшийся из Лордов. Ой, это надо рассказывать всю предысторию... Если коротко, Лорды — это те люди, которые взяли на себя ответственность, повели за собой других, помогли людям в этой ситуации выжить. Все происходит в закрытой зоне, и, в принципе, через Лордов правительство как-то поддерживает связь со Свалкой.

МиК: *А Родан об этом знает?*

ГР: Родан, конечно, об этом знает. Дело в том, что игра начинается с того, что Лорды-то все умирают в каком-то взрыве и чудом остается в живых Родан. Почему остается в живых — дальше это становится понятно; он на самом деле не такой уж простой человек... ну ладно.

МиК: *Так, выходит, игрок не знает всего о том, кем играет?*

ГР: Да Родан сам не может разобраться до конца в своей истории. Он полностью в ней разбирается уже под конец игры.

МиК: *Амнезия?..*

ГР: Не совсем. В сюжете, конечно, есть похожие нотки, но это не амнезия, это было бы слишком банально.

МиК: *Мы как-то играли в ролевые игры и одного из ГМ в конце концов невзлюбили, потому что он, когда не знал, как изящно подвести игрока к какому-то событию, то просто говорил: «тебя бьют сзади по голове» или «ты слышишь взрыв», и вело это всегда к фразе: «Ты просыпаешься и видишь то-то и то-то».*

ГР: Кстати, Родан еще и пытается отомстить за смерть отца, Железного Лорда, погибшего во взрыве... узнать, по крайней мере, кто это сделал. Но его тоже подозревают, ведь он замешан, еще и выжил.

Открывается уровень. Не успеваю насладиться окружением — мы с Романом сразу попадаем в вихрь боя.

МиК: *Каждый удар ты делаешь специально?*

ГР: Специально я выхожу на определенные серии.

ГР: Вообще игра рассчитана на PC-игроков.

МиК: *Супер!*

ГР: Что для PC-игроков важно? Чтобы не было заумных комбинаций клавиш. То есть стандартное управление плюс мышка. И больше ничего лишнего не должно быть. И вот, у нас есть простые комбо-удары, а есть — завязанные на паузах. Стоит после второго клика, например, сделать паузу — он уже делает другую комбинацию.

ГР: Сейчас, я дам ему энерго-удары, а то у него не все есть.

МиК: *Это у вас такой «внутри-игровой» редактор?*

ГР: Да.

МиК: *А он будет доступен?*

ГР: Я не думаю, что именно этот *(улыбается)*. Мы думаем о том, чтобы какой-то доступ дать, чтобы могли люди делать моды. Может быть...

Редактор, который Гуро использовал для демонстрации игры, заслуживает отдельных комплиментов. Универсальная панель управления всеми эффектами, всеми персонажами (с возможностью вселяться в любого и управлять им, меняя, при желании, оружие, количество жизней и драйвер поведения), всеми элементами изображения степенью разрушаемости окружения, с возможностью вставить в любое место уровня любой объект, любой персонаж. Согласитесь, одним таким редактором, если бы он, конечно, был доступен, игра уже привлекла бы много экспериментаторов. И это — наверное, только малая часть его мощи.

ГР: О! У нас уникальный меч Родана. Его устройство оправдано. Он логично раскладывается на два меча, превращается в меч-плеть, а также в широкий меч. Три состояния.

МиК: *Не ожидал, серьезно.*

ГР: Сейчас покажу *(включает замедление)*.

МиК: *Насколько это будет похоже на Jedi Academy? По ощущениям.*

ГР: По стилю боя совершенно не похоже, наверное, а по ощущениям — сложно сказать, я давно в нее играл.

ГР: Кстати, вот меч-плеть. Это защитный удар, с его помощью можно отбивать пули.

МиК: *Пули? Ладно, спишем на шок. Необычный же парень Родан.*

МиК: *Будут ли враги, тоже вооруженные холодным оружием для фехтования? (Спросил я, не видя еще парной анимации, но видя других, низших по рангу врагов)*



ГР: Ну, в принципе, да. Они не настолько искусны, вообще-то, но они отпрыгивают, блокируют, у них есть свои комбо. Но еще есть просто более сильные враги.

МиК: *Это что у нас?*

ГР: Киевский вокзал.

МиК: *А, да! Точно! Метро. Невольно открываешь рот!*

ГР *(смеется)*: Ну, Киев изменился...

ГР: Это все разрушаемо, кстати.

(Продолжение следует)

Кирилл ТАЛЕР

Я, онлайн

(Продолжение, начало см. в МиК, №22)

Продолжаем и заканчиваем мои онлайновые мемуары. Правда ведь, заканчиваем? — не думаю, что мои похождения по виртуальным мирам и взросление в них достойно трех частей. Однако двух — вполне.

Наверняка среди читателей найдутся и такие, кто усмотрит в данном материале крамолу, мол, Талер занимается самолюбованием и самовосхвалением. Или превозносит себя над другими олдовыми онлайнщиками, которым тоже есть что рассказать... Ни в коем случае, однозначно и категорически! Просто я прошел путь длиной в пять с половиной лет (2002-2007 гг.), в начале которого забивал другим игрокам стрелки в рЫале, услышав хотя бы одно нелицеприятное слово в свой адрес, в конце которого — мудро и немного печально дрейфую от одной игры к другой, уже не пытаясь перекроить мир по своему усмотрению, не совершая революций и не вырывая виртуальное сердце из несуществующей груди, дабы осветить другим пользователям дорогу. Я перестал считать себя лучшим и перестал пытаться быть гуру на бескрайних просторах MMORPG и ВВММORPG. И мне есть что поведать «братьям по разуму», уходящим в очередной рейд, крафтящим магический доспех или ведущим ожесточенные битвы в политическом разделе форума. Не более.

Тут бы еще стоит добавить, что я до сих пор жду ОСМ (Онлайн Своей Мечты), игру, из которой несложно уйти на время, и в которую так радостно вернуться... Но у меня уже есть две таких: холодная, кристально чистая в своем эго-совершенстве **EVE Online** *и теплая, домашняя браузерка* **«Смутные Времена»** *И каждой до ОСМ чего-то не хватает... Наверное, потому что настоящая ОСМ — это наша общая реальность. А онлайн — только часть его...*

А пока давайте вспомним краткое содержание предыдущей части: оказавшись в быстроразвивающемся (и первом мегапопулярном в Рунете) проекте **«Бойцовский Клуб»**, *я прошел Путь от простого угрюмого бойца-одиночки до легенды игрового мира, и, после очередных репрессий, связанных с искоренением всякого вольнодумства (заметьте, не за использование макросов, чит-программ и мультинг — а за* **вольнодумство!**), *оказался забанен...*

Наступало время онлайн-одиночества, ломки и уныния на рабочем месте и прочих малоприятных вещей для человека, подверженного интернет-аддикции... Ибо «Бойцовский Клуб» оказался закрытым для меня раз и навсегда. Ибо я так решил.

Путь скитальца

Выбирать было не из чего, и я вернулся в **«Путь Воина»** или же **Way of Warrior**. Забавно, что этот, официально первый ММО-проект Рунета в сокращении чудесным образом превращался в **WoW**. Неисповедимы пути ГейМыра. Но если наш браузерный WoW в 2002 году явился предтечей, то его «однофамилец» из *Blizzard*, наоборот, отдал должное всем предтечам — и стал мессией для всех виртуальных вселенных.

На первых порах я сражался бодренько, но совсем уже примитивная система боя для новичков (три точки удара — три точки блока, один удар и один блок = 33% возможности сблочить), реальные деньги, без которых начиная с определенного воинского звания ловить становилось нечего. Плюс уже описываемая ранее неудобнейшая система чата, который приходилось обновлять вручную. Плюс то, что коллектив бойцов на тот момент сложился тесный и крепкий (а как иначе может быть в игре, в которой максимум 50 человек онлайн одновременно, а больше веб-движок не тянет). Я сражался все больше на автомате, все чаще предпочитал общению в браузерной WoW разговоры со своими бывшими боевыми товарищами по БК... Говорили о многом — о том, как хреново там, как еще хуже без **combats.ru**, о том, какие все козлы и какие мы все же носители чести и достоинства...

Действие рождает противодействие: постепенно формировалось массивное суб-коммьюнити **«Ветераны БК»**. Очень разношерстное, модульное, именно оно станет грибницей для большинства последующих браузерных проектов — уволившиеся или же разругавшиеся администраторы начнут уходить и уводить с собой группы игроков, нужные для создания команд. И родятся **«Территория»** **«Ганджубасовые Войны»**, в некотором роде **TimeZero** и прочие-прочие-прочие... А простые игроки, изгнанные из «комбатса», придут в новые проекты, пытаясь найти там то, что было отобрано или же не реализовано в БК. Но до начала реальной конкуренции пока еще очень далеко.

И вот, весной 2003 года, двери пользователям открывает второй проект, сравнимый с «Бойцовским Клубом» по масштабам — **«Арена»**, или же **«Апеха»**, — именно так читался проект в англоязычной строке ввода **www.APEHA.ru**.

Я бросил опостылевший «Путь Воина» и, казалось бы, нашел себя в апеховских схватках, там было многое, чем не мог похвастаться БК. Во-первых, зональная система повреждений: теперь зоны ударов и блоков располагались непосредственно на кукле персонажа, и вполне реально было, пробив несколько раз (или один, но критом) зону левой руки у противника, «покалечить» ее и сделать недееспособной (оружие в этом случае оказывалось выбитым из руки), можно было покалечить зону ноги, и тогда игрок не смог передвигаться и пр. Во-вторых, множество рас, у каждой из которых был свой бонус в бою. В третьих — первая тактическая составляющая, появившаяся в файтинге: карта, состоящая из гексовшестиугольников, по которым передвигались пиктограммы игроков. Теперь можно было, маневрируя, нападать несколькими игроками своей команды на одного зазевавшегося противника, и так поодиночке вырезать всю группу. Противники, естественно, в дураках оставаться не хотели, потому бои были крайне интересны...

В дураках не хотели оставаться и создатели «Апехи», имевшие перед глазами феноменальный успех БК, в т.ч. и в финансовом плане. Поэтому изначально в «Апеху» был вложен алгоритм «условно-бесплатной игры».

Что такое условная бесплатность, думаю, разжевывать никому не нужно. Де-юре никакой абонплаты за проект нет, де-факто же — ты никогда не сможешь достичь вершин, если не будешь вкладывать в свое Альтер-эго пухлые пачки долларов, гривен, рублей и т.д., дабы иметь лучшие артефакты, оптом скупать редкие шкуры и драгоценные камни и т.д.

Я посмотрел на свое возможное будущее в данном проекте, и мне опять стало скучно... Было еще несколько боев на втором уровне, докуда я все-таки смог доползти, ничего не решавших. А потом, кто-то добрый, но хитрый дал мне адрес проекта **«Ультар»**, и я, зарегистрировавшись там, понял, что нашел уютный дом... И остался...

Неспешно шествовала мимо меня все та же весна 2003 года...

Путь Спецназовца

Еще в конце 2002 года, на форуме БК я писал примерно такое: *«Мы ветераны, мы познали многое, во многом разочаровались. И нам всегда казалось, что мы лучше всех знаем, КАК именно делать онлайн-игры. Пришла пора из бойцов и рыцарей становиться демиургами»*.

Ultar не то чтобы воплотил мою мечту, превратив ея в реальность, но дал почувствовать твердость руля в своих руках. Уже позже, покинув сей мирок, я написал в МИКе достаточно разгромную статью, сравнив «Ультар» с теплой батареей, на которой уютно сидеть, но до Нью-Йорка на ней не доберешься. И даже пролететь, аки фанера над Парижем, батарее не суждено...

Тридцать человек онлайн максимум, несколько арен со строгой левельной градацией, дуэльные комнаты и пара обширных залов для общеуровневого «мяса», вот и все, чем мог похвастаться «Ультар». Стандартная схема: общение бойцов во время восстановления здоровья, затем поиск соперника, которого найти, по сути, было крайне трудно (уровни набираются быстро, людей в онлайне мало — соответствующего тебе соперника можно было ждать от пяти минут до нескольких дней), яростный бой — и опять: неспешное общение в чате, дружеское и уютное, как и подобает ИНД — нишевой **«Игре Нашего Двора»**, в которой 50 человек онлайн — недостижимый рекорд. Зато D&D, пусть и положенное в основу совершенно непроработанных боев. Зато уже не точечная система, а тактический выбор одного из нескольких типов ударов, на который соперник должен найти достаточное противоядие, либо же контратаковать в ответ. Зато один из видов противоядия — действие *«выбросить противника в окно»*, прерывающее бой и лишающее супостата большого количества жизни. Естественно, приятно было сидеть в чате и наблюдать, как [системное сообщение]: *«15.08.14. Из окна с воплем вылетает ТАКОЙ-ТО, выброшенный твердой рукой ТАКОГО-ТО»*. После этого в чате начинался дружный ржач. Особенно приятно было, когда из окон вылетали дуэлянты более старшего уровня, понадеявшиеся на «легкое мясо».

И, само собой, подлости и желания срубить «легкую экспу» у многих игроков хватало. Как и достаточно было бойцов, не испытывающих никакого стыда от убийства низколевельных нюбов.

Пример: все комнаты заняты, кроме «зала для общих боев», куда податься двум бедным нюбам? Два бедных нюба идут в «мясной зал», чтобы в дуэли спокойненько решить все разногласия и выяснить, кто сильнее на данный момент. Через минуту в Ультар входит некое **Огромное Человекоподобное Быдло** уровня эдак 30-го, сразу же направляется к дуэльным комнатам и — о, удача! — видит там двух радостно возящихся малышей с игрушечными мечиками. Естественно, ОЧБ забегает на арену и двумя ударами отправляет в реанимацию обоих.

Это уже сейчас я понимаю (и то не до конца!), что без конфликта, без некоторой несправедливости онлайн не может существовать, что создание полностью тепличных условий убьет сам дух онлайна. Что говорить о файтингах. Если даже в **Sims Online** особо изощренные виртуальные дамочки топят своих любовников в бассейнах «просто ради прикола»...

Мой бунтарский дух не мог видеть несправедливость и оставаться бездейственным — я искал единомышленников, сколачивал группы быстрого реагирования, заточенные под противостояние хай-левелам, даже перевоспитал нескольких *неистинных* шакалов (Play Killer), доказав им, что больно может быть не только маленьким персам, но еще и их убийцам. Истинные же PK, как правило, хорошо понимают, что они делают, и на каждую месть отвечают двойной...

Путь Разработчика

А потом мой персонаж, называвшийся теперь духом убиенного БК-шного предтечи [**дух**_[основной ник]**`а**] привлек внимание разработчиков «Ультара». Сам проект делался на чистом энтузиазме, потому баги, глюки и косяки в балансе были его верными друзьями. И если в технической части проекта я не мог помочь ничем, то в сюжетах для эвентов, в написании текстовки боя оказался очень даже полезен.

В конце концов меня назначили главным в гильдии Мастеров (отвечающим за идеи и их реализацию) с предоставлением многих модерских полномочий и отделом сценаристов в подчинении (через три года жизнь причудливым витком вернет меня к забытой должности, усадив осенью 2006 на трон координатора отдела сценаристов в уже полноценной MMORPG с нехилым бюджетом **Ragnesis Online**, о которой мы немного писали в МИКе).

Наша сценарная команда энтузиастов-идиотов (потому что ответственность забесплатно) прописала текстовку боя для пращей, разнообразила глефы и алебарды и сосредоточилась на эвенте — битве с общеуровневым боссом, в которой, по идее, могли (и должны были) принимать участие все находившиеся на тот момент в онлайне пользователи Ультара. Я принимал работы от других сценаристов, корректировал их, писал сам, общался с хозяевами проекта...

Тогда же состоялся первый мой бунт в качестве модератора. Когда очередной шакал в очередном бою нашел лазейку для прохода в зал, где сражаются малыши, и устроил безнаказанный «геноцид», я забрался в его профайл и поменял род персонажа на женский, после чего подкорректировал его ник и переписал падежи... Не всегда настоящие подлецы в онлайне оказываются в рЫале слабаками, мстящими миру за собственную несостоятельность, бывают очень добрые, адекватные и успешные в социуме люди, решившие с какого-то бодуна отыгрывать абсолютное Зло (мудрость в общем-то спорная, и я до сих пор с ней отчаянно спорю), но данный персонаж оказался именно первым вариантом. Он устроил форменно женскую истерику на форуме, залился крокодиловыми слезами и исчез на неделю из игры...

Все борцы за справедливость хлопали мне стоя, и вечер в «Ультаре» озарялся салютом... А утром я был вызван на виртуальный ковер: создатели игры еще раз напомнили «Че Геваре недобитому», что любая онлайн-игра строится на принципах: «все, что не запрещено, то разрешено», и в дальнейшем мое донкихотское вмешательство программными методами запрещается категорически, или же снимай значок старшего мастера и вали, дорогой в коммунизм, туда тебе и дорога... Скрепя сердце вынужден сейчас согласиться с админами. Тогда же пришлось просто сцепить зубы и смириться.

Путь Легенды

А жизнь в рЫале текла своим чередом. Я, полностью деморализованный жизненными трагедиями, не сколько жил, сколько существовал или же доживал, как мне казалось, в этом мире. В отличие от бурной деятельности в онлайне. В какой-то момент я совершил корпоративное преступление, перебивающее по силе все 10 смертных грехов, — закурил на рабочем месте, что было категорически воспрещено. И в результате был уволен. Сил на поиск новой работы (да и желания) не было. Потому я постепенно тратил ту немаленькую заначку, что осталась после работы в Супер-пупер-мега-крутом рекламном агентстве (некоторое время, даже после увольнения, я там подрабатывал на паре проектов), рассчитав, что ее, болезной, должно хватить до весны 2004 года. От жаркого лета 2003 до вышеуказанной даты — океан времени, и я не торопился что-то решать... Зато захотелось, наконец, накупаться в этом океане вдоволь.

Я, не забыв обиды, все-таки поселился на форуме того самого легендарного «Серого Братства» в качестве простого пользователя и писал язвительно-литературные посты, чем снискал некоторую популярность. Я еженедельно посещал сходки «БыКашников», на которых меня знали, помнили и здоровались настолько уважительно, что впору было почувствовать себя олигархом или эстрадной звездой. Я был онлайновой легендой и, за неимением подобного же статуса в жизни (рЫал дал

мне короткую и емкую характеристику: «*безработный асоциальный тип*»!), лениво купался в своей легендарности. Однажды это сыграло со мной злую-презлую шутку. На очередной сходке «комбатса», хорошо выпив, ребята устроили соревнование по армрестлингу. Я до того момента на руках, честно сказать, боролся раза два, и оба неудачно. И тут кто-то возьми, да кинь в мою сторону боевой клич: «А, давайте нам Искренне Тупой Дубинщик покажет, как нужно сражаться по-настоящему!»

А второе мое Альтер-эго считалось чуть ли не прародителем всех дубинщиков и покровителем их же. Мифы стойки и непоколебимы. И пусть в жизни я не похож на огромного двухметрового дубинщика, а являюсь просто высоким и худощавым человеком, Миф застил тогдашним завсегдатаям сходок глаза, и они видели не меня реального, а виртуальный образ.

Напротив сел парень под 90 кг., очень атлетического сложения. И первый раз «положил» меня безо всяких усилий. И тут ребята начали недоуменно переглядываться... Соперник же спросил: «*Ты что, в первый раз на руках борешься?*» «*Ага!*» — ответил я, чтобы хоть как-то скрыть свой позор. Рука гудела от перенапряжения, и я ее не то чтобы очень чувствовал... Тогда соперник показал мне, как ставить руку, как давить корпусом, какой хват кисти считается правильным. Я повторил все движения. Мы опять поставили руки. Дальше, как в фантастических боевиках. Только никакой учитель Йода, и не старый бессмертный горец — никто не советовал мне почувствовать Силу, и впустить в себя Вселенскую Энергию. Я просто понимал, что именно сейчас и именно здесь не имею права разрушить тот Миф, который создавал чуть больше года. Поэтому должен победить. Все просто.

Я «положил» этого атлета, после долгой и упорной борьбы, а те капли пота, которые выступили на его лице, услужливо подсказали, что он не поддавался. Я слышал радостные крики: «*Ну вот, Дубинщик победил... так и должно было быть... а мы-то подумали...*», потом были рукопожатия и братания.

Только вот я серьезно потянул мышцы на правой руке и немного повредил сухожилия. И около месяца не мог этой рукой нормально двигать. И мне еще очень повезло, что сухожилия восстановились...

И больше я **не появлялся** на сходках «БыКашников», т.к. понял, что напоролся на свои же грабли: иногда получается так, что и за свой ник, и за свой виртуальный образ придется отвечать. НЕ виртуально... Нет, я вовсе не пытаюсь читать нравоучения, тем более, тот онлайн и сегодняшний онлайн — суть разные вещи. Сейчас злобнейший PK и самый ярый защитник справедливости могут пить на брудершафт в баре, радостно чокаясь, в окружении таких же героев и злодеев. А раньше онлайн и оффлайн тесно сплетались. И было в этом что-то настоящее... Что-то опасное, но очень настоящее... Думаю, вскоре онлайн-игры вернутся к чему-то подобному (см. спецвыпуск «Онлайн» за 2006 г.).

Путь Ветерана

В «Ультаре» обосновалось достаточно много ветеранов «комбатса», с некоторыми я сдружился заново, с некоторыми и не «раздруживался». Один из них рассказал мне о проекте, который можно условно озаглавить **анти-БК**. Мол, там недавно закончился бета-тестинг, и теперь в Прекрасном Новом Мире не жизнь, а мармелад.

Я на тот момент все еще оставался главой мастеров, но постоянные дискуссии с хозяевами «Ультара» убедили меня в том, что игра замерла в своем развитии, и, в общем-то, это всех устраивает.

Мой персонаж написал гневный топик на форуме, но его поддержало только несколько других модеров. От администрации же не было ни ответа, ни гневного вопроса. Штиль и дохлая чайка на дохлом горизонте.

Я вздохнул и ушел...

Уже потом, по прошествии года с копейкой, я случайно вышел на того самого неистинного PK, которому сначала сделал больно, а потом переманил в свою команду — извилистые ниточки Паутины... Я ждал любой реакции на себя, но только не случившейся. Человек сказал мне спасибо за то, что я вывел его из манчкинской тусовки и ввел в группу быстрого реагирования. Но это не главное. Оставшись из-за меня в «Ультаре», он встретил девушку, на которой теперь женат в рЫале. Если совсем честно, то моей заслуги, есссно, в этом не было никакой. И никаких благодарностей я не заслуживал. Просто факт: даже такая «батарея», как «Ультар», может преобразиться в большое и светлое (или маленькое и сумрачное) человеческое счастье. Реальное счастье. Долгое или кратковременное — неважно. Только ради этого, думается, все MMORPG и BBMMORPG подлежат полной и категорической реабилитации.

Я зашел на **www.darkagesworld.com**, залогинился — и понял, что остаюсь. Но уже надолго и всерьез. Потому что на тот момент (июль 2003) это была та самая ОСМ.

Сейчас можно сказать, что **«Смутные Времена»** на время завершения бета-теста оказались всего лишь клоном БК, достаточно убогим. Имевшим всего-то пару преимуществ перед своим отцом-антагонистом: три расы (эльфы, орки, люди) — и Замки, вдвое уменьшавшие время восстановления здоровья и усталости. На тот момент. Это с точки зрения сегодняшней оценки тогдашних течений в онлайновом мире Рунета. А теперь давайте вернемся в 2003 год.

СВ, бывшее на тот момент «лягушатником» (ни одного персонажа выше 2-го уровня), и в качестве боевки поставлявшее игроку все те же 4 точки блока и удара (разве что блоки были не спаренными, а свободными) и все тот же образец БК-шной структуры фреймов, оказалось не просто населено, а перенаселено ветеранами «Бойцовского Клуба», и не просто ветеранами, а самыми что ни на есть матерыми диссидентами. Почему? Да потому, что основное «анти-БК» состояло в том, что игра была не просто условно-бесплатной, а **полностью бесплатной**. Всякие операции с обналичиванием виртуальных денег или «обвиртуаливанием» реальных карались тюрьмой ровно на год, что означало «мягкий» бан. Более того, создателями не планировалось в дальнейшем никаких изменений в этом игровом сегменте. Бесплатная — и точка!

Что это значило? А то, что на первый план выходили не карманы, полные «баблоса», а ум, тактическое мастерство и изобретательность отдельных игроков, которые теперь могли не только ныть на форуме о том, как злая администрация ограничивает их свободы, но пытаться влиять на игру игровыми же методами. И строить ее под себя.

Социальные структуры в браузерных играх традиционно сильны, потому, пребывая еще на 0 уровне, я привычно начал штудировать форум, чтобы изучить политический расклад в игре. Оказалось, что на данный момент (и это меня нисколько не удивило!), несмотря на наличие в СВ множества бойцов с «высокими принципами», в который раз два Альянса, олицетворяющие собой ту или иную грань Зла (ага, зло тоже может быть многогранно, причем, гораздо более, нежели добро), сражались друг с другом за доминирование, т.е. за владение Замками. Одно Зло представляло собой группу фанатиков, ведомую, естественно, харизматичным лидером, считающим, что он есть и Закон и Его Исполнение, и светоч в этом сумеречном мире. Другие были просто военизированными агрессорами, не гнушающимися ни PK, ни читерством — все ради достижения цели.

Прошу прощения у читателей за размытые формулировки aka Добро-Зло. Многие из вас (особенно клиенты **World of Warcraft**) знают о том, сколько интересных, умных, и главное, толерантных и мягких личностей сосредоточено в *Орде* — и наоборот, сколько, пардон, быдла и любителей нечестной игры и легкого убийства населяют *Альянс*. Давайте сразу же примем некую аксиому — Зло, в моем разумении, чувствует и понимает толь-

ко себя, и ни на что, кроме себя, внимания не обращает. Добро же пытается понять, осознать, принять и простить и другую сторону. Это также достаточно расплывчато, но высшей математикой, думаю, заниматься не будем. *Журнал не резиновый* ©.

Как ни странно, но большинство ветеранов онлайна, попавших в СВ, сохраняло нейтралитет.

И как-то, солнечной и теплой июльской ночью, у меня возникла мысль, над которой бы сам я, но годичной давности, рассмеялся бы в три горла. Даже не смеялся бы, а ржал, аки лошадь, заборовшая две капли никотина, и поглумившаяся над их-ними крохотными трупиками.

Идея создать собственный клан. Клан, в котором я буду главой или же дипломатом (второе мне, поднаторевшему в форумных баталиях, нравилось гораздо больше).

Дело в том, что во время бета-теста, который я не застал, в СВ уже пробовались возможности кланов. И сферы влияния уже были поделены еще до запуска основной версии игры. Поэтому, я пришел на поле боя, разделенное между двумя могучими группировками. Точнее, одной могучей — и одной оппозиционной. Но обе они отыгрывали, как я уже замечал, Темную сторону силы. Поэтому требовалось создать третью.

На тот момент Рунет осчастливила своим присутствием первая стратегия, причем построенная на флэше. И имя ей было **Destiny Sphere**, или же **Сфера Судьбы**. Историю данной игры я уже описывал, потому ограничусь кратким: создана она этническими славяностанцами (экс-СССР), живущими в Германии, и на немцах же впервые и опробована.

Один файтинг — это же скучно! — решил я, и отправился покорять первую на моей памяти браузерную стратегию. Не столько покорять, правда, сколько совмещать, ибо «Смутные Времена» завладели моим сердцем всерьез и надолго. Тем более, этот «смутный» мир можно было кроить по своему усмотрению и разумению.

Всего-то и стоило — среди нескольких сотен ветеранов онлайна найти тех, кто разделяет твои представления о том, как должен выглядеть мир...

Теперь оставалось самое простое — найти хостинг для клана, нарисовать логотип, герб (который будет красоваться над Замком в том случае, если его займет наш клан), написать легенду, определить первичный состав — в общем, пять тысяч ведер упорной работы, которая грозила занять все рабочее время и кусочек свободного. Сущий пустяк! Я и этнический славяностанец **Икарушка**, которому на тот момент было 17 лет, решили, что клан начнется с нас. В пику любому пафосу, сопровождающему любую игру с фэнтезийным уклоном, остановились на резко контрастирующем варианте названия, которое с непривычки могло вогнать любого пользователя в краску.

Наш клан будет называться **«Старперы»**. Или же «старые пердуны». Величайшее надругательство над канонами жанра. Я был доволен...

P.S. — *Увы и ах, опять не влезло. То, что я надеялся закончить в этом номере, оказалось слишком массивным — и разлезлось еще на одну часть. На этот раз уже стопроцентно окончательную. Мемуары, они такие...*

(Окончательное окончание — в следующем номере)



Записки Автоответчика

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

ЗДЕСЬ ВАМ НЕ ТАМ!

Автоответчик состоится в любую погоду и на любой клавиатуре, даже на выкопанной из-под кургана редакционного антиквариата. Даже если пальцы прилипают к клавишам этой самой одолженной периферии, а русские буквы практически не видны под слоем грязи и причудливо сплетаются с такими же трудноразличимыми английскими, образуя то ли рунические заклинания скальдов, то ли футуристический общеалбанский, на котором, без сомнения, будут общаться все мировые державы лет через сто.

Автоответчик состоится в любом состоянии, пардон за тавтологию: при недосыпе, пересыпе, перерабатывании, недоедании, перепевании хитов «Биттлз» Славой Вакарчуком и во время просмотра финала чемпионата мира по футболу «Украина — Остальной Мир».

Автоответчик состоится в любом городе: из Москвы, Донецка, Днепропетровска, Санкт-Петербурга — и еще множества высокоразвитых городов он будет доставлен в редакцию электронной почтой. Из поселка полярников Тикси — прискачет на оленях, в виде свертка тюленьей шкуры, на которую информация будет нанесена с помощью прогретого китового уса. Из жарких просторов Африки его доставит в собственном желудке вождь и дипломат племени Мгвебе-Абебе, съевший почтальона вместе с корреспонденцией.

Автоответчик не состоится только без ваших писем. И не помогут тут ни футуристический общалбанский, ни геолог в Тикси, ни высокоскоростной Интернет в Москве. Не поможет даже славный вождь и дипломат племени Мгвебе-Абебе, мучающийся в данный момент несварением съеденной корреспонденции в желудке.

А писем за последние две недели пришло аж … 14 штук. Несравнимо с теми золотыми временами, когда я (а ранее Кертис) получал таковых по нескольку штук в день. И если ситуация не исправится — придется сокращать объем «Авто» до 3-х или даже 2-х полос. Я не бью себя кулаками в грудь, не рву волосы на груди и спине, не кричу: «Все пропало, шеф! Все пропало!» Просто констатирую факт: пока еще у меня много «запасов», много адептов конкурса **«И рука не подвела»**, встречаются и некоторое количество **карикагентур**. Но в будущем, при таком информационном голоде, что наступил сейчас, «Автоответчику» придется делать массовое увольнение ненужных страниц, которые он не в силах прокормить. Заметьте, я не призываю читателей бросить все свои насущные дела — и писать, писать, писать — порой ничего не значащие, *невкусные* письма, только ради того, чтобы ублажить Кирилла и Мохнорыла. Письма прежде всего должны быть качественными (по многим параметрам), чтобы попасть на страницы журнала, пусть даже они безграмотны. Нам нужна честность, нам нужна откровенность, нам нужна конкретика, нам нужна и критика и похвалы. Организм МИКа чем-то похож на человека — если его кормить только сладким или только горько-соленым, боюсь, он захиреет.

А может, что-то не так с самим журналом, если читатели расхотели наполнять «Авто» своими эмоциями? Попробуем разобраться. И начнем с камрада по имени **Жека Бурундуков aka Fatalchik Сундуков**. Да, лавры **BrianOutside ака еще десять рыцарско-баронско-огурцовских титулов** зажгли наших читателей на креативность в никах. Что ж, лучше так, чем десять одинаковых по смыслу никнеймов типа **AngelDeath666**. В общем, одобряю :).

Привет, Талер! Как дела?

С переменным, но все-таки успехом. Привет!

Я недавно вернулся из далеких далин. Так получилось, что уехал отдыхать, а остался работать. После недельного празднования моего возвращения я побежал в ближайший киоск за своим любимым журналом «МИК».

Был приятно удивлен, что в нем почти ничего не поменялось. Но огорчился, что ушли Кертис и Pantera_sls (последний номер, который я прочитал, был... не помню точно, помню только что там был обзор Hitman:Blood money и Sheep Rally). Хоть она и была помешана на эротике и аниме, но все-таки. Было интересно почитать женское мнение об играх.

Об уходе K&G можно говорить часами (если ты не заметил, из журнала ушел еще и Александр Glukk...), оба стали разработчиками в компании *Vogster Entertainment*, затем поменяли место работы: теперь Kertis работает в *Deep Shadows*, а Александр Glukk, если мне не изменяет память, ушел куда-то на просторы телевидения, хотя могу и ошибаться. Pantera_SLS же на данный момент работает в журнале, специализирующемся на играх для мобильных телефонов. А женское мнение об играх... Вот подожди, наша художница Клякса родит собственный «Роддом», опять же пардон (и опять же за тавтологию), и у тебя появится много мыслей о том, как женщины чувствуют игры. Думаю даже, ты немного удивишься.

Ладненько, а теперь то, что я хотел сказать.

Во-первых, я хотел бы пояснить почему Dert говорит, что консоли — это зло. Я поясню свое мнение, по крайней мере. Консоли — зло, потому что если бы их не было, выходило бы и больше игр на ПК (и «МИК» стал бы потолще :)). Было побольше интересных игр, ну, конечно, и без лажи бы не обошлось, но без нее никуда. ПК развивались быстрее (и как мне в моем поврежденном уме кажется, стоили бы дешевле).

Ага, давайте теперь злиться на консоли, потому что они составили конкуренцию PC. А теперь давайте еще позлимся на всю инфраструктуру PC-индустрии, так как в узкоспециализированных кругах давно уже ходит-бродит мнение, что в плане инновационного гейм-дизайна консоли идут на две головы вперед PC. Может, нам стоит не катить на них бочку с дегтем, а попытаться поучиться у «приставочных гуру» тому, чего сейчас в PC крайне мало и только по праздникам?..

Во-вторых, никаких колонок про фильмы, как мне кажется, не надо. А вот если бы вы сделали маленькую колонку рейтинга или колонку сравнений что-ли, вот это было бы неплохо. И чтобы этой новой колонкой обязательно руководил Мохнорыл.

Рейтинг или сравнение — ЧЕГО?! Мохнорыл с удовольствием выслушает твои предложения, если ты сможешь конкретизировать, какие рейтинги хотелось бы видеть в МИКе: игры, кино, книги, музыка?

Ну вот вроде бы и все. Ой нет. Были разговоры что вы собираетесь менять дизайн и формат «МИКа». Мое мнение, это делать стоит, но не настолько, чтобы после того, как мы, камрады купили журнал и увидели его, подумали бы что кто-то маленько повредился умом и что-то перепутал. Дизайн нужно оставить в стиле фэнтези, ток чуть-чуть его подровнять, что-ли.

Ну да! Прям-таки решат! А зрители любого телевизионного канала, когда телерадиокомпания, базирующаяся на его частоте, меняет логотип, они тоже думают, что компания «того»? И перестанут смотреть передачи этой самой ТРК только из-за смены Лого и всего корпоративного стиля (раз в надцать лет все крупные теле-колоссы делают подобное)? Не уверен! Ой, не уверен! (*Прим. главред:* Талер, вышенаписанный абзац не противоречит еще вышенаписанному абзацу из письма камрада Жеки Бурундукова. По крайней мере, в том виде, в каком ты его сформулировал. Насколько я понимаю, вопрос состоит в том, какой путь избрать для редизайна — революционный или эволюционный. Менять стилистику или освежить существующую? Дорогие читатели, высказывайтесь, плиз!)

Вот теперь все! С наилучшими пожеланиями ваш вернувшийся камрад Жека Бурундуков aka Fatalchik Сундуков.

P.S: Талер я почему-то думаю, что мое письмо не напечатают в журнале, но я хотел просто сказать вам, что ваш верный читатель вернулся.

А автоответчик превратится скоро в полигон для битв Огурцова и Дзирта.

Вряд ли. Тем более, любой подключившийся к битвам может сделать их многопользовательскими ;). Но твой критический посыл я понял.

P.S.S. Талер скажи Дзирту, что нехорошо воровать ники у таких писателей, как Роберт Сальваторе.



Ники вообще не воруют. Но, конечно же, лучше собственный придуманный ник, чем заимствование у писателя, пусть даже и хорошего. Но это, так сказать, не совсем зло. А вот совсем зло — это десятки тысяч ников aka **Neo** и **mr.Smith** после выхода трилогии «Матрица» и сотни тысяч ников толкиновских персонажей после трилогии **«Властелин Колец»**.

P.S.S.S Огромное спасибо также Bateau aka Кораблику :). За его статью про Адреналин 2. Смеялся долго, до того момента, пока не схватило сердце.

Как-то жутковато стало после прочтения финальных строк. Хорошо хоть троеточие после слова сердце не поставил — а то бы я за тебя волноваться начал.

Удачи! И побольше адреналина ;). И поменьше сердечно-сосудистых заболеваний.

* * *

Следующее послание от камрада **Федир**. У него чешутся руки, поэтому осторожнее...

Айхао!

Йохохо!

Вот у меня уже очень давно руки чесались написать что-нибудь эдакое, да никак не доходили до дела... или руки тут ни при чем...

Нет. Руки ни при чем. Руки это следствие. Тут надо причину искать...

Ладно, суть сего письма в том, что я очень и еще раз очень против статей про игры на приставки, будто некст, ненекст генератион, это не ваш стиль. Даже исходя из названия: игровой у нас кто? Телевизор? Нет, компьютер, тот компьютер, который стоит на столе, под столом, рядом со столом, свой вариант. А о приставках есть кому писать, серьезно. Дальше, сколько людей в Украине имеют приставки? Среди моих знакомых нет никого, кому повезло потратить кучу денег на исключительно игровой аппарат, к тому же без экрана :). Да... А какой шанс, что человек, играющий в приставки, станет покупать журнал на 80-90% о ПК?

Да, руки тут ни при чем точно... Смотри, Федир. Смотри и слушай то, о чем я пытаюсь сказать уже несколько «Авто» подряд: мы **пока что** не собираемся вести постоянную приставочную рубрику. **Пока еще** это не наш формат. А вот знакомить PC-игроков с шедеврами смежной индустрии хотим и будем. Почему никто не обижается и не возмущается, когда в номере выходят статьи об MtG, когда появляются обзоры ролевок, в т.ч. и городских, а раньше, помнится, мы еще и некоторые настолки обозревали. Ролевые «настолки» и MtG, значит, относятся к компьютеру гораздо больше, нежели «консольные» игры? Еще меньше, поверь! Тогда зачем мы это делаем? Да чтобы расширить кругозор сегодняшнего геймера. Хорошо, что ты (например, ты, я не только тебя имею в виду) неплохо ориентируешься в PC-играх. Но плохо, что ты ничего не знаешь о других игровых направлениях. А эрудированный геймер, он гораздо более интересен, чем неэрудированный: и как собеседник, и как будущий работник девелоперской или околодевелоперской сферы бизнеса. Понимаешь, к чему я клоню. Ученье — свет, а неученье — полный превед (смайл с медведом)! Так что — «консольные» статьи мы будем публиковать **только в ознакомительных целях**.

Вот так вот, далее по списку у нас смена дизайна: таки да, это есть хорошо! А то это формат не журнала, а книги с картинками, к тому же не самого лучшего качества...

Здесь полностью тебя поддерживаю.

И напоследок: Роддом! Сказать то, что идея очень хороша, это ничего не сказать. Да... Меня очень восхитила сцена про истребители, и остальная часть тоже ничего. Шутка! Конечно, теперь сравнивать все творения люди будут с Гомоформом, но только этот проект совсем иной фрукт, тут психологией пахнет, и с ней нужно поосторожнее, шоб красиво получилось и не заумно...

Будем стараться :) У Дзирта aka Saviour`a с каждым разом текстовки получаются все лучше, хотя правлю я все равно много. Но, в целом, я очень доволен первым внештатным «Роддомом» и реакцией читателей на него.

Благодарю за внимание.

У МИКрофона был Саша Федир.

ПС, вы лучшие, однозначно!

ППС — мы не лучшие, мы иные © :)

* * *

Наткнулся я тут в архивах на старое-престарое письмо героя нашего времени, т.е. вышеупомянутого **Saviour aka Дзирт**. И откопал короткое послание + сборник стихов. И понял, что не поставить этот сборничек в МИК я просто не могу. И пусть говорят, что «Авто» превратилось в полигон битв двух читателей/авторов, пусть говорят, что некто оккупировал большую/меньшую часть рубрики...

А вы стишки почитайте, а потом уже судите меня. И Мохнорыл, кстати, комментировать их отказывается. Поехали!

СлавнЫй геймЫр.

ДобрЫй геймЫр шпЫлит в шпЫлу,
РазработчЫк деньгЫ тратЫт.
ТолстЫй крЫтик крЫтикует,
ЫгрожУр работой занЫт.

ЫгрЫ крЫтик крЫтикует,
ЫгрЫ общЫство ругаЫт,
ЫгрЫ детям запрЫщают,
ЛюдЫ деньгЫ загрЫбают.

БобрЫй геймЫр шпЫлЫ бросЫт,
Если общЫство ругаЫт,
Если шпЫлить запрЫщают,
ПлазмоганЫ забЫрают.

ДобрЫй геймЫр фомку возьмЫт,
ПойдЫт рушЫть злЫе козни,

СлавнЫй геймЫр ломом вдарЫт,
И вокруг все отгрЫбают.

КрЫтЫк больше не трЫндЫт.
Вот так вот! Еще:
В компьютерном клубе играл геймер в Дум,
За угол зашел, а там монстр его: «Хрум!»
Геймерским нервам крепко досталось,
он сам то ушел... А вот лужа осталась.

ПРО ТАЛЕРА (и чуть-чуть рекламы)

К Талеру кадет пришел
и спросила кроха:
— Квесты — это хорошо
или это плохо?

Талер дал ответ простой:
«Дети не читайте!!!».
Если хочешь знать какой —
спроси его на сайте.
(сайт ***МИКПортал*** *— это самые уникальные ощущения!)*

А теперь про одного огра...
Вышел Бато на крыльцо (не пугайтесь!)
Там Всевластия Кольцо,
Стал им пиво открывать
Поломал и двинул спать.

Должен признаться, что все это писалось за один вечер (вчера). Я слушал Наутилус и...
С причала рыбачил какой-то кадет,
А Кертис ходил по воде,
И достал кадет из воды пистолет
И гранату в зажатой руке...
(Да-да я знаю — рифма а-ля палка-селедка)

И Кертис воскликнул:
— Какой идиот! Ведь граната твоя без чеки!
Но слушали Кертиса в этот момент
Лишь башмак и кусочек руки...

Талер! Мохнорыл! Я дико извиняюсь за ЭТО и обещаю, что в следующий раз пришлю что-то более толковое. Счастья вам.

Вот так вот. А потом сей автор прислал еще и огромный «Роддом»...

Комментировать, как уже говорилось немного выше, не буду. Просто «Браво». Редакция смеялась. Не над стихами, а от попадания их (стихов) смысла в наши уши.

* * *

Предупреждаю, следующий камрад **Гаман Василий** будет ругаться. На наш журнал. И ругаться грязно. И нецензурщины будет много. И будет она очень разнообразной. Поэтому, вместо стандартного заменителя **[цветочек]** придется ввести еще и **[ягодка]**, **[бабочка]** и **[опылять]**, иначе смысл письма, боюсь, будет совсем непонятен. Хотя он и так не очень... Даже с введением бабочек.

Здравствуйте.

Доброго дня!

Как человек уже много лет читающий ваш журнал, я безмерно рад получать каждый новый выпуск «Моего компьютера игрового» и читать его от начала и до конца, от конца и до начала,

Ага. Похвала — это еще цветочки, так сказать... А вот сейчас пойдут ягодки. Целый малинник. С медведом в центре.

...но за все эти года, мне так и не удалось понять, какого [цветочка] до сих пор продолжается то, что началось еще тогда, когда все это началось.

Информативненько.

Конечно, сейчас можно начать говорить о том, что каждый лишний косяк был действительно лишним, но на самом деле не все так просто, как Вам кажется, и не нужно гнать на [опыленную] систему и консервированные котлеты по 2.40, не нужно, со мной это не прокатит.

Агрессивненько.

Не СОВСЕМ то, что я хотел сказать я только что написал, и вся эта муть все же имеет какой-то скрытый смысл

Я очень надеюсь, что имеет. Но где он, этот смысл? Где, камраден?!

...и то, что в общем-то ничего не изменилось и все как бы без изменений, это конечно что-то типа того, но на самом деле совершенно не то,

Конкретненько.

...ИБО когда человеку сказать нечего он или продолжает [опылять] и получает по [ягодке], тогда как человек культурный...

И действительно, очень культурненько. Культурненькее дальше некудыть, ядрить твою колупать!..

...или если он просто [ягодковый цветочек],

Культурный человек и [ягодковый цветочек] для тебя одно и то же? Готичненько.

...то естественно не пиво и не водка управляет мыслью думающего человека, однако данное определение, как Вы сами естественно понимаете, не идет ни в какое сравнение с тем, что происходит в журнале, твою [бабочку]!

Радикальненько.

А происходит то, что нормальный человек скромно утаит в себе и, не задумываясь об этом продолжит курить ганжубас или, что сейчас курят нормальные люди?

Все, я больше не могу... что там курят нормальные люди? Я не могу больше!..

Телер, мы с тобой приличные люди...

Даааааа?!

...и понимаем что ЭТО долго не продлится, или может это я корыстный человек, или может это ты не прав, но факт остается фактом — ты не прав. Ты не прав и это правда.

А еще я не лев и это левда. А еще я не гот и это говда.

Обидно.

Досадно.

Но ладно.

Ладно, ладно... Стишок.

До скорого.

А теперь послушай меня, Гаман Василий. Если одно подобное письмо, в качестве назидания остальным, я еще могу пустить в номер, то следующим таким же будет заказана дорога в МИК раз и навсегда. Надеюсь, ты меня правильно понял, потому что я тебе не там, и со мной ЭТО не прокатит. И эмоциональное выражение мыслей, при котором иногда позволены крепкие слова ничего общего не имеют с откровенным хамством, в котором брань ради брани и ради понта. И пока ты четким, внятным и главное — ВЫСОКОХУДОЖЕСТВЕННЫМ языком не объяснишь мне, что именно тебе не нравится в МИКе, любой другой твой язык будет пресекаться на страницах нашего журнала самым тяжелым топором Glukk`a.

* * *

После подобного шедевра критической мысли очень хочется чего-то мудрого, доброго, вечного. Но за неимением оного в данный момент придется обойтись таким же эмоциональным письмом, но с другим знаком, сильно отличным от минуса. Опять же отступлюсь от традиции, и практически не буду комментировать данное письмо. Хотя оно не последнее. Пишет камрад **Ретар**.

Доброго времени суток, Кирилл.

Пишет тебе камрад Ретар. Пишу второй раз и опять о наболевшем.

Обращение к остальным читателям.

СКОЛЬКО МОЖНО НЫТЬ, ЧТО ЖУРНАЛ ПЛОХОЙ?! Что вам в нем не нравится?! Не нравится, не читайте, в конце концов. Никто читать не заставляет. Так зачем писать, что вот, мол, вы плохие, я вас читать не буду больше? Вы думаете, это кому-то нужно? Сначала ушли Kertis с Clukk`ом, и поехало.

Соплей было на 3 номера, кажется. Нет, чтобы удачи людям на новом поприще пожелать. Так нет же. «На кого вы нас оставляете?» Вам не нравится, как пишет нынешний состав редакции? Не нравятся статьи Талера, которые хочется перечитывать? Не нравятся умствования Бато (довольно интересные, кстати)? Не нравится призрак с вантузом? Или может, не нравится представитель кошачьих Ягуар? Кто? Кто из этих, не побоюсь этого слова, гениальных людей, вам не нравится?! Теперь Талер уехал в белокаменную, и опять пошло поехало. ЗАДОЛБАЛИ!!! Еще раз говорю, не нравится, не читайте. Вас никто не держит. Я уверен, МИК найдет преданных читателей на ваше место. «Может я не тех, кого было нужно, хоронил?», это так, к слову.

Фуууух)), выговорился. Теперь, хотелось бы, поговорить о самом МИКе.

Просто преогроменное спасибо тебе, Талер, за «День ФУФ». Это просто что-то. Единственное, что в нем плохое, так это то, что читал ночью, а на первой паре спал. Побольше бы таких статей. Заставляют задуматься, а это немаловажно. Ведь нужно не только донести до читателя информацию, но и свои чувства, чтобы прочитав сказать: «Ух! Вот это да. Всем статьям статья!» Чтобы после нее посидеть и подумать, а может, и изменить что-то в себе.

Большое спасибо за подобную оценку материала. Я и сам считаю «День ФУФ» одной из самых больших моих удач.

Да, кстати, вопрос уже пару раз поднимался, но ты о нем молчал. Куда пропала Pantera sls? А вместе с ней хентайные игрушки. Нехорошо как-то.

Я немножко выше описал нынешнее местопребывание Пантеры.

И куда пропал Underground? Давненько его не было. Хотелось бы исчо.

Undeground = вдохновение. Есть вдохновение — есть Underground. Нет вдохновения — ну, ты понял... ;)

И кто теперь спец по вентиляции?)) Неужели тебя сместили?

А я разве не спец по вент. системам до сих пор?! Надо посмотреть реквизиты журнала :)

Я тут еще вот чего подумал... вас мало народу читает. А все почему? Потому что вы себя не рекламируете. Культуру в массы. К вам тогда и народ потянется. И тираж увеличится. Не 12300, а уже допустим 20000. А это соответственно больше прибыли, увеличение гонораров. Подумайте над этим ;)

Подумаю. Крепко. И буду пытаться искать альтернативные источники рекламы самостоятельно. Но, наверное, только после Нового года.

Напоследок, хотелось бы, пожелать удачи и счастья всей редакции. Вы самые лучшие!

Мы не лучшие... © ...ну, ты в курсе! :)

У вас все обязательно получится ;)

А вот в этом не сомневаемся! Спасибо и удачи.

* * *

Что ж, перед последним письмом, которое, как ни странно, я также оставлю без комментариев вовсе (прочтете — поймете), подведем краткие итоги.

Читатели не пишут в МИК, потому что:

1. Что-то не то ЭТО самое такое *(глобально, но ничего не понятно)*

2. Saviour aka Дзирт и BrainOutside превратили «Авто» в поле боя *(недавно получил письмо от читателя, который утверждает, что ему этот баттл очень даже по душе).*

3. Ушли K&G плюс Pantera_SLS *(извините за ненавидимый мной же термин, но «боян», к тому же они ушли давно).*

4. Читатели испугались скорой смены формата, или же наоборот, так хотят ее, что затаились и теперь с трепетом ждут... *(Романтично, но тоже не то).*

В общем, диар камраден унд камраденкен, понятно только то, что ничего не понятно. И в чем-то даже это здорово. А может быть, дело в том, что мы стали реже видеть сны? Такие, как наблюдал наш постоянный читателеписатель **Дронозавр**...

К чему приводит, блин, периодическое перепрочтение твоего с Дыбовским интервью))

Приснилось, что играю в Тургор :-) Первый уровень был чем-то вроде поезда, причем сестра (в образе гейши-китаянки) была встречена сразу же, в комнатушке вроде туалета.

Пускать к себе она не хотела, поэтому пришлось нагло протиснуться :-) Посадила меня спиной к себе и сказала, чтоб я смотрел в зеркало, пока она будет спрашивать меня.. Мол, мой взгляд (или ее взгляд??) должен помочь мне/ей. И начала задавать вопросы. Чудные до нельзя. Мол, вы любите больше брать или отдавать. Или вот еще: какая это песня — и напела старую совковую вещь. И так все остальные, совершенно разные вопросы...

Из технических деталей (:-)) помню зеленый таймер в виде радара и удобный интерфейс... Так вот, задавала она вопросы, а я смотрел в зеркало лишь изредка. Но это казалось ОЧЕНЬ важным.. Один раз посмотрел — и поймал безумный, испепеляющий, злой взгляд.. Шипящий голос прилагался.. Последним вопросом было: «ТАК ПОЧЕМУ ЖЕ ТЫ ХОЧЕШЬ УБИТЬ МЕНЯ ПРЯМО ЗДЕСЬ!!!???». Очень страшно стало... Она потребовала какую-то ерунду, вроде будки самоубийств из Футурамы, и со словами: «Смерть! Смерть!» забралась туда и со страшным грохотом испарилась. Но мне открылся портал на другой уровень.. Вошел.

Там пришлось уже изрядно побродить, прежде чем сестра (если ЭТО можно назвать сестрой :-)=) была найдена. Эдакое чудовище, дракон со всадником. Причем дракон крайне добрый, даже юморной. Но чуть меня не задушил. Даже не успел толком с ними пообщаться (ничего существенного не помню) — полез на след. уровень...

Вообще, уровни сильно отдавали Психонавтами. Сумасшедшие комнаты с сумасшедшими декорациями... То поломанный огромный ребенок, забытый родителями... То бандит, покупающий какую-то фигню у автомата.. Полный сюр. Так вот, на третьем уровне меня что-то сильно смутило. Некое ощущение НЕРЕАЛЬНОСТИ. Чтобы как-то определить себя здесь, я начал сумкой бить люстры. Банальная проверка физики мира закончилась тем, что из разбитых объектов начали вылетать ЛАМПОЧКИ. В доску настоящие, дико контрастирующие с остальным «диким» миром.. Я набрал лампочек столько, сколько мог утащить, и, повинуясь какому-то убедительному внешне/внутреннему голосу, начал швырять их (с целью разбить) куда ни попадя. Ибо только так можно было спроецировать себя в этом мире. Впрочем, лампочки закончились быстро, я аккуратно (чтоб НЕ ПОРЕЗАТЬ НОСКИ!) прошел по ковру, усыпанному мелкими осколками, включил ящик и начал что-то смотреть.. И проснулся...

Вот :-) Схожу с ума, походу....

С бесконечным уважением, Дронозавр.

P.S. За присланный «скриншит» с летающим сталкером из игры соответственно S.T.A.L.K.E.R. — благодарность камраду **4mlr**. Остаемся на связи!

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.