Мой Компьютер
Игровой
5.00
24 290
17 2007
Декабрь

ИК



стр.18
The Witcher®

стр.30
Трудно быть богом

стр.34
RACE 07
OFFICIAL WTCC GAME

стр.36
Heroes V
of Might and Magic
Повелители орды

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D
www.fd-audio.com
ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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



© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, "Кейн та Линч", Іо- Інтерактів, Айдос Інтерактів, Фірма "1С. Виробництво в Україні – ДП "Єврософтпром"

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Новости стр. 05-11
Rikki-Tikki-Tavi

Disciples III стр. 12-13
ZK&RUS

The Club стр. 14
ZK & Rus

Frontlines: Fuel of War стр. 15
Jaguar

Две капли Игромира убивают лошадь стр. 16-17
Lar, The Maks

The Witcher стр. 18-24
Saviour aka Дзирт

Twilight World. Часть IV стр. 25, 28
Елена ВАНИФАТОВА

Постер стр. 26-27
Кирилл ТАЛЕР, Shrike

«Трудно быть Богом» стр. 30-33
Bateau

RACE 07 стр. 34-35
Shrike

«Герои 5 — Повелители орды» стр. 36-39
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»
№24 (290), 17.12.2007
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 Перцов
Корректор: Елена Харитоненко
Верстка: Андрей Шмаркатюк
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк
Директор по рекламе: Валентина Маркевич-Кравченко

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

Кирилл ТАЛЕР

Хулиганство

МИК Портал, вконец задолбавшийся быть фениксом (т.е. каждую неделю или даже по нескольку раз в неделю воскресать и угасать), кажется, ожил всерьез и надолго — обсуждение МИК №22 уже насчитывает пять страниц, чего давненько не бывало. И страниц, надо сказать, качественных. В эпицентре страстей оказались продукты, мастерски испеченные двуглавым огром и его двоюродной племяшкой — речь идет о статьях Barbie и «Красный Космос», в которых была использована не то чтобы совсем ненормативная лексика, но чрезмерно экспрессивная. Что позволило нашим читателям (авторам) вступить с авторами (читателями) в полемику: можно ли считать МИК хулиганским журналом и является ли он таковым по определению, если позволяет себе высказывания, подобные тем, что прозвучали в статьях, рецензирующих «Красный Космос» и Barbie. А прозвучали в нем те слова, которые крайне не рекомендованы к употреблению в детских и реабилитационных учреждениях, т.е. **«ж***»** *и* **«г**но»**. *Что и привело к разъяснительной работе внутри себя и других о том, что же оно такое — хулиганство в масс-медиа, официальных и альтернативных.*

Звездочки и символы

Для начала — о тех самых бранных словах, которые не были «заблурены» звездочками и символами.

Крайне, крайне редко мы позволяем внештатным авторам (да и себе) бранные слова на страницах журнала в своем первозданном виде. И если в «Автоответчике» я пользуюсь издевательски-невинными заменителями [цветочек], [бабочка] и т.д., то в полноценных материалах возможно присутствие ругательств во всей своей красе. Внимание, вопрос. Если подобный материал присылает внештатный автор, то ненормативщина, буде найдется в его текстах, мгновенно выкорчевывается пламенным домкратом. Крайний случай — некоторые буквы в слове заменяются символами. Значит ли это, что статью от внештатницы Люси редакторский состав просто проморгал?

Ответ неправильный: Люся, являющаяся двоюродной племяшкой Bateau, не могла просочиться сквозь цепкие лапы своего дядюшки без тщательнейшей проверки ея творения. Более того, сам экс_Saint_Daemon в «Красном Космосе» использовал неакадемическое определение для обозреваемой игры (см. выше).

Значит, намеренно...

А вот теперь давайте о хулиганстве...

Бывает оно четырех видов...

Хулиганство развлекательное

Это когда «хочется чего-то такого вытворить». Разбить витрину магазина, схватить посреди людной улицы незнакомую девушку и крепко поцеловать (иногда это любовь с первого взгляда, но данный вариант мы рассматривать не будем), украсть из супермаркета тележку, а потом долго кататься на ней по заснеженному городу... Что же касается подобных выходок в пристойной прессе, то их нет. За редчайшим исключением. Которое, как правило, составляют первоапрельские приколы. Нет для СМИ худшего пути развития, чем уход в подобное хулиганство. Да и СМИ таких, по существу, нет... Разве что самиздатовские газетки и брошюрки, имеющие целью не столько сообщить нечто новое читателям, сколько шокировать.

Хулиганство как пиар

Представьте себе: два депутата не только подрались, но и обматерили друг друга в прямом эфире. А что, для нашей страны — не такое уж и невозможное событие. А Киркорова и его знаменитую «розовую кофточку» помните? Многие, даже авторитетные и уважаемые масс-медиа не гнушаются рассказывать о подобных происшествиях без купюр. Мол, а я что, я всего лишь передаю услышанную информацию. Это самый простой способ — а есть еще множество других: непроверенная, но «горячая» информация «из достоверных источников» (утка), введение какого-нибудь хитровывернутого конкурса, «оправдывающего» заведомую ложь, грубость или же провокации, звучащие со страниц (и еще 101 способ). Если же издание уверено в том, что оно может выиграть возможный судебный процесс в случае иска от «обиженной» стороны — провокация верстается чуть ли не под фанфары всей редакции. Главная цель подобного действа — увеличение популярности (и тиража, соответственно). В политике хулиганство как пиар — штука незаменимая.

Хулиганство по неопытности

Такое случается с молодыми изданиями (чаще всего с «инди» — т.е. независимыми), которые еще не совсем понимают, в каком формате будут работать, на какую аудиторию нацелены, и не обладают стабильным штатом журналистов. И тогда в бой идут все более-менее пристойные тексты, здорово разнящиеся по стилю и формату. А что для одного издания — злостное хулиганство, для другого — нормальный формат (примеры — газета «Команда» и журнал «Футбол»; профильный пример — ЛКИ и Game.EXE). В результате одна из статей номера может оказаться слишком сухой и невыразительной, а другая — излишне экспрессивной, сумбурной и провокационной. А может и проскочить такой материал, что хоть святых выноси (вместе с главредом), а-ля «хулиганство развлекательное». Что ж, процесс становления издания не бывает простым.

Хулиганство по необходимости

Вот это уже мы. И слово «хулиганство» я в данном контексте более употреблять не буду, потому что не вижу для него места.

Дело в честности. Мы определили для себя такой формат, и мы ему следуем. От других форматов игровых изданий он отличается равенством эмоций при прохождении и при написании.

Возьмем [Обычный игровой журнал] и его автора, который проходит [Очень плохую игру]. Игра корява, утомительна, при всем этом она еще и жутко тормозит и постоянно вылетает. Представляете себе эмоции автора этого [Обычного игрового журнала] на третий день прохождения, его лексику и его пожелания в сторону разработчиков/издателей?! Однако при написании статьи эмоции уступят место сухим жестким фактам и растворятся в нагромождении игровых механик.

Мы же пытаемся максимально точно передать свое **впечатление** от игры всеми (практически) доступными способами. Читатель при «освоении» статьи должен увидеть себя в авторе, а возможно, и автора в себе. В этом все мы, наша субъективность, наши ошибки, дырки в оперативности и еще куча минусов с большущим плюсом в противовес. Bateau и Люся не сдержались — и покрыли правду-матку жестким линолеумом. А что делать: из песни слов не выкинешь, особенно, если ее напел фальшивящий и картавящий Цеперович. В будущем постараемся использовать больше звездочек и символов в нужных, но труднодоступных местах. Мы за чистоту речи, но не за ее скудость и академичность. Мы за живое общение. Аминь!

Игровые новости

Шо, опять?

Была когда-то такая гоночная серия *TOCA* от компании *Codemasters*. Отличалась она хорошим балансом между реализмом и аркадностью, благодаря которому с управлением гоночным болидом (кузовным, прототипом или «формулой») мог справиться любой игрок, но чудовищных поворотов «от борта» и езды по «рельсам» в TOCA не было. А особенно хорошо эта серия запомнилась благодаря тому, что в первой части TOCA



Race Driver фактически впервые в истории «гонок» появился полноценный сторилайн. С роликами, дилогами, сюжетными перипетиями в лучших традициях фильмов о кольцевых гонках с Сильвестром Сталлоне и Джеки Чаном (кто видел, тот вспомнит сразу, хорошие были фильмы). И вот — продолжение линейки, официально получившее название **GRID**.

Что нас ждет и почему поменялось название? Не поверите! В GRID появится несколько, скажем так, местностей (просто городом можно назвать только Токио) со свободным перемещением и необязательными заездами. Причем если в европейских и американских локациях сами заезды будут сохранять дух TOCA, то Япония будет представлена сугубо стритрейсерскими забавами. Трудно представить, во что превратятся кольцевые заезды по узеньким улочкам Токио под управлением довольно реалистичной физики. После *NFS: Underground* многие «ниасилили» даже либеральный в плане реалистичности *Juiced*, а TOCA и ее традиции — это ведь уже совсем другой разговор... Да и опыт создания интересных открытых локаций в индустрии имеется. Получилось аж у одной компании — *Rockstar* (я, кстати, не про GTA говорю, а про игру *Midnight Club 3* для консоли PlayStation 2), остальные же, прямо скажем, не убедили. Даже островок в *Test Drive Unlimited* — место довольно скучное и однообразное (впрочем, там совсем не в островке дело, а для фактически онлайновой TDU такой подход полностью оправдан).

Ждать результата мутации полусимулятора в полуаркаду осталось недолго — предположительно GRID появится в продаже летом 2008 года. Возможно, все опасения окажутся напрасными? Будем надеяться.

Черт из табакерки

Он же — бог из машины — выскочит и в третий раз! Об этом стало известно после того, как издательская контора *Eidos Interactive* официально объявила об открытии отделения **Eidos Montreal**, которое будет целиком и полностью сфокусировано на разработке игроблокбастеров (Монреаль, кстати, в последнее время становится настоящей Меккой игростроя — новые студии там открываются с завидной регулярностью; например, отделение амбициозной компании *Cyanide*, которая создала hack-n-slash *Loki*). Несмотря на не самые убедительные финансовые показатели Eidos за последние годы, на финансировании новой конторы британцы экономить не собираются. Для стартового проекта планируется нанять, ни много ни мало, около 100 работников, ну, а в дальнейшем штат будет расширяться по мере начала работ над новыми играми.

Впрочем, нас интересует не столько новая студия, открытая под крылом Eidos, сколько название проекта, с которого начнется летопись достижений Eidos Montreal. Так, без лишнего пафоса, просто напишу: **Deus Ex 3**.

Информации о самой игре пока практически нет, поэтому остается лишь ждать подробностей. Но радует то, что в качестве ориентира принимается все-таки именно первая часть Deus Ex, а не спорного качества сиквел.



Правда, не дает покоя тот факт, что *SCi*, в собственности которой и находится Eidos, все еще продолжает искать покупателя для себя, родимой. И не факт, что в ближайшее время такой покупатель не найдется. Что в этом случае произойдет с Deus Ex 3 — можно только гадать.

Лишь бы не получился еще один *Invisible War*.

Ставки сделаны, ставок больше нет

Если уж зашла речь о Монреале, то нельзя не упомянуть о самой известной из местных студий — *UbiSoft Montreal*. В данный момент эти товарищи усердно трудятся над продолжением уже легендарной серии Raibow Six. И вот, как стало известно, UbiSoft понравилось «мочить» различную контру в мраморных сортирах дорогих казино, поэтому следующая «Радуга» будет носить имя **Rainbow Six Vegas 2** (с обязательной приставкой Tom Clancy`s, конечно же, будь он неладен).

Больше тут ничего и не добавишь — все как обычно. Лучше графика, больше пушек, умнее AI... Жаль, конечно, «старую», хардкорную Rainbow Six, но и Vegas хорош. Так что, ждем. До весны 2008 года. Брифинг окончен :).

Хотя нет, нифига не окончен!

Потому что UbiSoft — компания большая и французская. А значит — умеет удивлять. Вот, представьте себе, в современном игровом мире релизы могут задерживать не только из-за того, что движок кривой, баланс дырявый и озвучка не прикручена. И не из-за дурацких нападок со стороны радетелей за высокую моральность подростков. И даже не из-за желания внести еще парочку изменений, чтобы игра по-



лучилась еще краше, чем было обещано в пресс-релизе... Уже теряетесь в догадках? Хорошо, не буду тянуть.

UbiSoft задерживает выход шутера **Haze** и не нуждающегося в дополнительных комментариях проекта **Splinter Cell: Conviction** только потому, что ей не нужно выпускать их прямо сейчас. А что? В преддверии Рождества на рынок выходит столько всего, что даже с проектов такого (!) уровня можно недополучить какой-то процент запланированной прибыли. Зачем торопиться с релизом, если UbiSoft и без того получает отличные прибыли на уже выпущенных проектах (в частности, от *Assassin`s Creed*, который, правда, еще не добрался до PC)? Правильно — незачем.

Так что, затягиваем пояса потуже и надеемся, что к весне следующего года разработчики «отполируют» отложенные проекты до ослепительного сияния. Уж это они могут. Мы знаем.

Тяжелая карма

Эх, казалось бы, родился мужик — видный, статный, орел-красавец. Отрастил пышные усы, обзавелся шаш-

кой, оседлал удалого коня и отправился супостата в капусту рубить. А в конце своего жизненного пути встретил героическую гибель от руки презренного врага. Не жизнь, а мечта! Любой мужик обзавидуется. Но с одной поправкой: мужика не должны звать Василием, а батюшку его — Иваном Чапаевым.

Никакая харизма и молодецкая стать не выдержит восьмикратного насилия над собой посредством такого изощренного инструмента, как «руссо-квесто». Один раз, как говорится, еще куда ни шло, играть в



первого «Петьку» было даже весело. Но уже к третьей части наметился очевидный кризис жанра... Тем не менее, факт налицо: игры покупают, работа окупается, а значит, show must go on, и пускай inside my heart is breaking сколько ему заблагорассудится. Встречаем новый шедевр: **«Петька VIII: Покорение Рима»**. Описывать геймплей «новой» игры — занятие гиблое. Кто видел один руссоквест, тот и так все знает. Описывать сюжет еще менее продуктивно, поскольку полет мысли разработчиков можно только цитировать:

«— Ну, что тебе, Петька, на этот раз? Небось, опять какая-нибудь "непонятка" образовалась?

— Ну, почему сразу "непонятка"? Все предельно понятно, но не до конца. Вот, например, никак не могу понять, как это вдруг мы в компьютерной игре оказались? Эти... Как их? Персоны?

— Персонажи, Петька, персонажи. Меня, Петька, другой вопрос интересует: как эта контра к компьютерным кодам доступ получила?»

Вопрос, как понимаете, риторический. А полный текст ищите тут: **http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=341**. Релиз уже состоялся, так что все желающие могут идти в магазин за диском.

Алиса, а почему у тебя такие узкие глазки?

Не успели мы толком оправиться от нахлынувшего вихря впечатлений после знакомства с игрой *«Алиса: Английский в Стране Чудес»*, как компания *Aerohills* радует нас новым релизом. Игра **«Чукча в большом городе»** уже попадала в наши новости (да и как могли мы пройти мимо анонса такого блокбастера?), и с тех пор ничего кардинально нового в концепте не появилось. Одна радость — по крайней мере, прямых цитат из бородатых анекдотов (в отличие от героя предыдущей новости) тут не предвидится. Но сам типаж будет сохранен в первозданном виде. А что? Чукчи в компьютерные игры не играются, равно как и их всенародно назначенный губернатор. Так что отбросим комплексы по поводу ксенофобии и поверим в то, что обещанный «яркий сюжет» действительно будет оригинальным. Ну, или хотя бы таким, чтобы в обзоре не пришлось в каждой строчке писать слово «ретро», переводимое с интеллигентского на падонкавский как «боян».

Игра уже в продаже, поэтому у любителей старых анекдотов получается очень непростой выбор — «Петька» или «Чукча»? «Чукча» или «Петька»? О, бедный Йорик...

Не все йорики одинаково полезны

Что-то начал меня смущать собственный перебор с сарказмом в адрес наших разработчиков. Так что надо бы восстановить кислотно-щелочной баланс новостями о проектах, на которые небезосновательно возлагаются высокие надежды.

Первым у нас пойдет сиквел к оригинальному симулятору внедорожной езды — *«Полный привод: УАЗ 4x4»*, который на сей раз обзавелся лицензией от более внушительного автопроизводителя и сменил имя на **«Полный привод 2: Hummer»**. Собственно, уже из названия понятно, какая машина сменит на боевом посту заслуженного «козлика», однако кроме «Хаммеров» различных моделей и поколений в ПП2 можно будет порулить и другими внедорожниками от General Motors. Благо аме-



риканский автогигант выпускает множество различных машин этого класса.

Кроме расширения автопарка новый «Полный привод» может похвастать и более разнообразным набором локаций (просто трассами эти карты назвать трудно), который теперь станет трансконтинентальным. Невадская пустыня, крымские горы, исландские ледники, египетские дюны — это еще не полный список. Правда, некоторые будут скучать по «русской глубинке», которая так хорошо была «нарисована» в первой игре, но тут уж ничего не поделаешь. Проект растет, выходит на мировой рынок, а там народ любит разнообразие.

Графика, конечно, улучшена, но далеко не кардинальным образом. Движок все тот же, просто доработан и оптимизирован. Зато то, что физику тоже кардинально не меняли, можно считать очень хорошей новостью. Слава богу, General Motors оказались не из тех компаний, которые падают в обморок при виде того, как их автомобили получают царапины на кузове в какой-нибудь игре. Про то, чтобы машину можно было разбить вообще в хлам, я даже не упоминаю :).

Диск уже должен лежать на ближайшей раскладке — торопитесь.

Пока «Тыл» не остыл...

Разработчики подготовили аддон к продолжению одной из лучших стратегий 2004 года, созданной на нашей с вами родине. Аддон будет называться **«В тылу врага 2: Братья по оружию»**, причем это вполне обосновано его основным сюжетом — рассказом о двух друзьях детства, попавших на фронт и пережившим одно из самых страшных при-



ключений, которое только может случиться с человеком, — войну. Десяток основных миссий охватывает весь период Великой Отечественной (с 1941 по 1945 годы включительно), соответственно, и техника у нас в распоряжении будет самая разнообразная, и полная палитра военных ландшафтов прилагается.

Особенно радует то, что разработкой аддона занималась сама *Best Way*, поэтому духу и букве оригинала аддон должен всецело соответствовать. А кроме того, в дополнении было исправлено множество недочетов, прокравшихся в релизную версию «В тылу врага 2», включая местами неудобный интерфейс, проблемы с сетевой игрой и другие мелкие баги. Визуально ВТВ2 тоже похорошели, обзавелись новыми спецэффектами, хотя в основе движок, конечно, остался прежним.

Менее совестливые разработчики назвали бы такой аддон «третьей частью» (особенно в свете того, что «Братья по оружию» не требуют установки оригинала), так что всем поклонникам реалтаймовой тактики с использованием бронетехники и прочих средств убеждения оппонента в его неправоте — настоятельно рекомендуется. Релиз намечен на 7 декабря, так что уже по привычке вставляю фразу: если все бу-

дет нормально, на момент выхода журнала «В тылу врага 2: Братья по оружию» уже будут доступны.

Анонсы — оптом

Похоже, что такая практика — наанонсировать всего побольше — становится все более популярной среди издателей средней руки. Вроде бы это показывает успешность и продуктивность компании, оптимистичный взгляд в будущее, а также инвестиционную привлекательность. Компания с десятью анонсами заведомо лучше дохленькой ко-



манды со всего одной игрой в планах на разработку. Даже если эта единственная игра — *StarCraft 2*. Вот и всенародно любимая контора *JoWood* продолжает радовать нас если не играми, то хотя бы анонсами. В скором (или не очень) будущем нас ожидает аддон к популярной RPG/Action **Dungeon Lords**. А чуть позже (или гораздо позже) сделают и полноценный сиквел. Обе игры на данный момент не имеют даже официальных названий, так что поклонникам оригинальной Dungeon Lords радоваться рановато.

Не факт, что JoWood денег, заработанных на продажах Gothic 3, хватит и на Gothic 4, и на придумывание названий к остальным проектам.

Слава роботам!

Ну и напоследок — скромный, но достойный упоминания анонсик от студии *Halcyon*. Они не побоялись тяжелой кармы киносериала **«Терминатор»**, который в последней инкарнации превратился в семейную комедию про киборгшу с сиськами и киборга с пузом (да, да, я в курсе, это запасной топливный элемент). Собственно, Halcyon и будет делать игру, которая «поддержит» прокат четвертого фильма про Интернет, которому дали доступ к ядерному арсеналу. Или прокат поддержит игру — это уж как получится. Для свежеобразованной студии начинать с игры по фильму как-то... Не очень обнадеживающе получается. Впрочем, опять меня тянет гадать на кофейной гуще. Поэтому просто пожелаю им всем удачи, а губернатору Калифорнии — крепости духа. Чтобы не поддался на уговоры сняться в продолжении :).

Онлайновые новости

Вслед за богами и героями

Все-таки конец года оказался не совсем удачным для упомянутой в более ранних номерах МИКа компании **Perpetual Entertainment**. Помните историю с многообещающим онлайн-проектом *Gods and Heroes: Rome Rising*, который, пройдя бета-тестирование, был заморожен (под этим физическим состоянием разработчики обычно скрывают фразу «игра выйдет двадцать девятого февраля любого не високосного года») на неопределенный срок. Если кто забыл, напомню, что тогда разработчики объяснили подобный ход весьма низким уровнем качества проекта, а также желанием выделить больше свободных ресурсов для еще одной MMO, создаваемой по вселенной мира Star Trek (кстати, сам проект запланирован на 2008 год).

Однако, как оказалось, владелец данной студии, компания *Gravity* (помните Ragnarok online?), иного мнения о дальнейших делах данной команды. Как стало известно из отчетов, которые Gravity подала в комиссию по ценным бумагам США, компания Perpetual Entertainment в скором времени уйдет в небытие девелоперского загробного мира. В общепринятом понимании, ситуация выглядит примерно так. По словам руководящих лиц Gravity, компания потеряла всякую надежду вернуть те несчастные 9 миллионов «убитых енотов», которые были инвестированы в Perpetual Entertainment. В своем отчете Gravity подчеркивает, что вернуть вложенную сумму денег не представляется возможным, даже частично. Собственно, удивляться, по сути, нечему. На протяжении своего существования Perpetual не раз демонстрировала неадекватность происходящего внутри компании. Вначале, так сказать, «за ненадобностью» из команды было уволено несколько десятков сотрудников. Затем, после весьма внушительной пиар-компании, главный проект уходит в долгий «холодный» черный ящик, ради лишних свободных рук для новой игры. Как-то оно странновато получается, не находите? Вначале компания увольняет группу людей, с комментариями «они лишние», а затем закрывает свой проект, над которым работали немалый промежуток времени из-за нехватки рабочей силы... Некомпетентно как-то.



Но, тем не менее, история не была бы настолько оригинальной, если бы не тот факт, что на данный момент компанию Perpetual Entertainment вместе со всем имуществом приобрела некая юная команда, под названием **Perpetual LLC**. Ничего общего в названии не находите? Некоторые считают, что таким образом вконец обедневшая компания сумела избавиться от старого инвестора наименее болезненным спо-



собом. По всей вероятности, так оно и есть. Но более актуальный вопрос все же касается оставшегося игрового проекта. Что же будет с Star Trek online?



Здесь мнения и слухи разделяются. Одни говорят, что Perpetual выкупила молодая медиа-компания, которая планирует дебютировать на мировом рынке онлайн-развлечений именно Star Trek online. Также поговаривают, что проект по своей структуре стал более «казуальным», вследствие чего, опять же таки по слухам из независимых источников, на данный момент новый владелец переживает резкий отток сотрудников, занимающихся разработкой игры.

По мнению же других источников информации, после смены официального владельца Star Trek online не потерпел ни малейших изменений в своей концепции и попрежнему разрабатывается в привычном ритме.

Вор — табуреточник

Воровство в онлайн-играх вещь достаточно распространенная и частая. Грабеж виртуальных сокровищниц, охраняемых свирепыми драконами, гидрами и прочими представителями не мелкой фантазийной живности, дело весьма приемлемое, особенно если ты отыгрываешь роль вора. Другое дело, когда речь заходить о грабеже других игроков. Тут все более серьезно. Как-то, помнится, читал очередную историю об одном корейце, любителе онлайнового гоп-стопа, который при помощи двух десятков прокачанных ботов на протяжении нескольких недель терроризировал половину сервера, вытрушивая из игроков ценные артефакты. Юного мафиозного дона нашли достаточно быстро и засудили, причем в реальном суде, а затем отправили в не менее реальную исправительную колонию. Впрочем, на этом случаи виртуального воровства отнюдь не закончились.

Семнадцатилетний житель Нидерландов был арестован по подозрению в виртуальном воровстве. Вот только воровал он не мечи-кладенцы, не обмундирование из списка TOP, а... как говорил Михаил Задорнов, «приготовьтесь»... парень воровал мебель — виртуальную мебель из нарисованных комнат сетевого молодежного игрового ресурса под названием **Habbo Hotel**. Сам проект представляет собой упрощенный вариант многим знакомого *Second Life*. В вашем распоряжении есть персонаж и жилплощадь, которую вы вправе обустроить по своему вкусу. Этакие Sims`ы уровня тамагочи.

Как сообщают в местных новостях, для достижения своих целей юный злоумышленник использовал «фишинг», то бишь отсылал пользователям ссылки на якобы параллельный сайт игры, где, скажем, проводилась какая-нибудь вымышленная акция с дорогим призом. Для участия игроку нужно было заполнить анкету, но перед этим ввести логин своего аккаунта и пароль, дабы зарегистрироваться и подтвердить свою игровую причастность к проекту Habbo Hotel. Естественно, никакого приза не было, да и акции тоже. Зато владелец сайта получал имя и пароль рабочего аккаунта, откуда впоследствии выносил всю элитную мебель в свой отдельный виртуальный уголок. По данным следствия, общая сумма награбленного составляет от четырех до шести тысяч евро.

Впрочем, некоторая комичность сложившейся ситуации не делает поступки юного голландца менее противозаконными, ведь согласитесь, для данной игры какой-нибудь стул или розовый пуфик являются не менее ценным приобретением, нежели модные доспехи или оружие в других онлайнках.



Судьба нарушителя пока неизвестна, хотя, скорее всего, дело ограничится обыкновенным штрафом, ведь и украдено не так уж много, да и по законам Нидерландов похититель виртуальной мебели несовершеннолетний.

Желающих более подробно ознакомиться непосредственно с проектом приглашаю зайти по адресу **www.habbo.com**.

Вне игры

Добро должно быть с кулаками?

Брэд Бушмен (Brad Bushman), профессор психологии из мичиганского университета, озвучил результаты исследований по вопросу влияния медиа-среды на агрессивное поведение. Так вот, по словам сего ученого мужа, связь между жестокостью в медиа-среде и агрессией в реальной жизни проявляется значительно сильнее, чем связь между использованием презервативов и снижением риска заболеть СПИДом или между пассивным курением и шансами получить рак легких. При этом, согласно утверждениям Бушмена, компьютерные и видеоигры, и в особенности — шутеры от первого лица, в этом плане могут быть куда более вредоносными, чем просмотр жестоких телешоу или кинофильмов, поскольку подразумевают отождествление играющего с персонажем, а также поощряют решение проблем насилием.

Вопрос негативного влияния медиа-среды профессор Бушмен изучает с 2003 года вместе с психологом Роуэллом Хьюсменном (L. Rowell Huesmann).

Хьюсмен же с 92 года помогает другому психологу Леонарду Эрону (Leonard Eron) отслеживать перенос агрессивных паттернов, усвоенных в детстве, во взрослую жизнь на одной и той же группе людей в течение уже нескольких поколений — первый опрос 856 школьников и их родителей состоялся еще в 1960 году.

Некоторые результаты этих исследований весьма любопытны и примечательны. Установлено, например, что те мальчики, которые в возрасте 6-9 лет увлекались «жестокими» телепередачами, став мужчинами, в три раза чаще имели проблемы с законом.

Девочки же, смотревшие много сериалов вроде «Ангелов Чарли», став взрослыми, в два раза чаще остальных представительниц слабого пола кидались чем-нибудь в супругов и в четыре раза чаще били других взрослых.

Мы, со своей стороны, признаем, что проблема, несомненно, существует (вам все еще хочется поругать «тупых американцев», желающих установить четкую систему возрастных рейтингов? (о пиарящихся профанаторах типа Томпсона молчок — появление таких дяденек лишь свидетельствует о том, что проблема созрела)). Но хотелось бы отметить, что абсолютно однозначный подход к проблеме все же невозможен. Давайте взглянем на ситуацию с другой стороны. К примеру, давайте-ка поместим женщину «традиционного» менталитета (вышивание крестиком и игра «в принцесс»), и женщину, «пересмотревшую» в детстве «Ангелов Чарли» в ситуацию резко и однозначно требующую, к примеру, чисто психологической готовности к самозащите... Не находите, что «в четыре раза чаще били других взрослых» — автоматически становится не таким уж пороком...

В бананово-лимонном Сингапуре слэш-игры не пройдут!

За то кого можно вполне однозначно ругать за косность и убогую «борьбу за «моральные устои», так это правительство Сингапура.

Ежели вы не в курсе, в этом чудесном городе-государстве однополый секс — вне закона. Потому как «мораль», и все такое... Разлагают... И государство взяло на себя благородную миссию оценивать личную жизнь своих граждан. А тут, такая незадача, выходит масштабная космическая RPG *Mass Effect*. Ранее в Великобритании посчитали, что новое творение *BioWare* можно покупать детям старше 12 лет, а в пуританских США ESRB вручила игре гордую метку «Mature» с пометками «частичная нагота» и «сексуальные темы» (а это вам ведь не история о том, как Хороший Парень пострелял плохих (без крови!) — это такое дело...). Потому как обнаженная грудь инопланетянки и возможность увидеть любовную сцену между ней и главным героем...

Но сингапурские власти тут же смекнули, что поскольку герой может быть и женского пола... То это — ну, да, исконнечки, вы в курсе — пропаганда ужасающих извращений, и какая там база отношений под это подведена — дело десятое, ибо, как заявил в комментариях премьер-министр страны Ли Лунг (Lee Hsien Loong), моральные устои следует сохранять... Потому правительство взяло и объявило о запрете релиза игры... Правда, о ужас, под давлением общественности на следующий день запрет сняло и игра получила рейтинг «от 18 и старше»... Так что не будет в Сингапуре высокоморального рая... Не иначе, как эти пропагандисты гомосексуализма (обитающие в сознании всякого исконнечка) постарались...

Кстати, ранее в очень черный сингапурский список попали экшен God of War 2, за обнаженку, и шутер The Darkness — он провинился насилием и религиозной тематикой.

Возвращается Nival на круги своя...

Маятник истории «русского Blizzard`а» тем временем качнулся в обратную сторону.

Как известно, **Nival Interactive** — компания с безупречным послужным списком (о «Дозорах» — ни слова!) — два года назад стала первой российской игродельческой конторой, заинтересовавшей крупный западный капитал, причем не профильный — студию купил американский технологический холдинг *Ener1 Group*. С тех пор произошло много всего: Nival открыла офис в Лос-Анджелесе, купила контрольный пакет акций *Targem Games*, объявила о начале издательской деятельности и напланировала новые проекты для консолей...

Теперь история с Ener1 Group неожиданным образом завершилась. Сергей Орловский — отец-основатель Nival Interactive — заключил с холдингом новое соглашение, которое полностью вернуло ему контроль над студией.

Офис в Лос-Анджелесе официально закрыт, а детали и финансовые условия сделки не разглашаются.

«Nival Interactive обладает хорошей репутацией ведущего российского разработчика и целым спектром популярных в России и за рубежом игровых торговых марок», — прокомментировал Сергей Орловский. «Я очень рад, что у нас появилась возможность продолжить их самостоятельное развитие как независимой российской компании».

Они сольются в экстазе

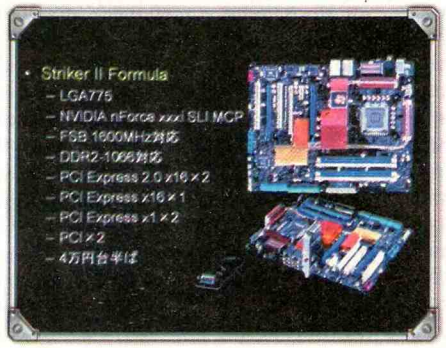
Недавно на бескрайних степях игровой индустрии произошло поистине грандиозное событие, которое вполне бы удостоилась отдельного параграфа в учебниках по истории геймдевелопинга, если бы таковые существовали в природе.

Французский альянс игроделов **Vivendi** и не менее крупная компания **Activision**, объявили о своем слиянии. Правда, на данный момент сам процесс только начался. Финал же всего мероприятия запланирован на первую половину следующего года. Именно тогда президентский состав обеих компаний откроет шампанское, зажжет бенгальские огни и пойдет приветствовать свое новое детище, этакий колосс игрового бизнеса, под названием **Activision Blizzard**. Собственно, по словам представителей компаний, данный союз подразумевает под собой создание отдельного, мощного, независимого паблишера, который не будет уступать по числу ежегодных доходов даже великому *Electronic Arts*. Судите сами: уже сейчас, за счет немалого количества общих проектов Activision Blizzard, компания планирует закончить текущий год с неимоверным доходом, сумма которого составляет ни много ни мало 3.8 миллиарда долларов, а в нынешних годовых отчетах EA планируется получение дохода в 4 миллиарда.

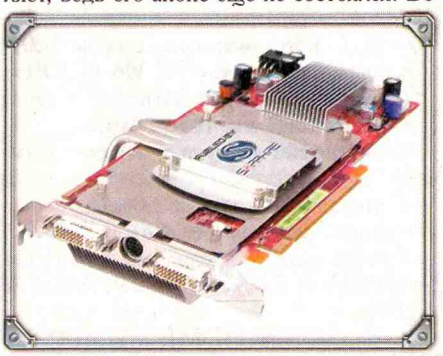
Железные новости

Hi-End мама

В базе продуктов ряда интернет-магазинов появились сведения о скором появлении в продаже новой материнской платы **ASUS Striker II Formula** на базе чипсета *NVIDIA nForce 780i SLI*. Впрочем, обещанная некоторыми магазинами дата поставки 29 ноября уже прошла, но на складах новинка еще не появилась. А тем временем по Сети «расползаются» новые данные о материнской плате ASUS, появился даже презентационный слайд, благодаря которому можно не только уточнить характеристики одной из первых плат на базе nForce 780i SLI, но и увидеть фотографию новинки. Как видим, название чипсета скрыто, что не удивляет, ведь его анонс еще не состоялся. Во-



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!



преки данным интернет-магазинов, ASUS Striker II Formula поддерживает процессоры с частотой FSB вплоть до 1600 МГц. Отмечается, что на плате разведено два гнезда PCI Express 2.0 x16 и одно PCI Express x16. Для карт расширения предусмотрено не только два гнезда PCI, но также и PCI Express x1. Если внимательно присмотреться к изображению платы на слайде, то можно заметить 4 гнезда для модулей памяти, 2 порта RJ45, не менее четырех портов USB, звуковую плату (по предварительным сведениям, это 7.1-канальная HD Supreme FX), модуль с информационной панелью LCD Poster, который подключается к материнской плате и при старте системы показывает ее текущее состояние. Также отметим пассивную систему охлаждения на основе медных радиаторов и тепловой трубки.

Источник сообщает также о готовящейся к выходу на рынок материнской плате на базе *nForce 790i SLI* — **ASUS Striker II Extreme**. Известно только, что это решение, возможно, будет обладать поддержкой памяти типа DDR3. Никаких данных о цене и сроках появления в продаже пока не поступало.

Источник: *3D News*

Быстрый и тихий

Совсем недавно *Sapphire* «по-тихому» выпустила свой вариант *Radeon HD 2900GT*. Сейчас же состоялся анонс еще одного интересного продукта этой компании. Модель **Sapphire HD 3850 512 Мб Heatpipe**, как следует из ее названия, использует в своей системе охлаждения тепловые трубки, чем и вызывает интерес, особенно среди тех пользователей, которые ценят в современных 3D-адаптерах не только скорость, но и тишину их работы. Сама же Sapphire скромно называет этот продукт самым быстрым на планете адаптером с пассивным охлаждением. Данная модель с легкостью удовлетворяет обоим вышеприведенным условиям. Ускоритель использует современный 55-нм графический чип и мощную (надо полагать) систему охлаждения пассивного типа, которая справляется с отводом тепла от чипа и памяти без принудительного обдува. Основные характеристики Sapphire HD 3850 512Мб Heatpipe:

- ✓ число потоковых процессоров: 320;
- ✓ объем и тип памяти: 512 Мб, GDDR3;
- ✓ частота чипа: 668 МГц;
- ✓ частота памяти: 1656 МГц;
- ✓ интерфейс доступа к памяти: 256-бит;
- ✓ шина: PCI Express 2.0 x16;
- ✓ число занимаемых слотов: 2;
- ✓ поддержка ускорения видео:MPEG-2, MPEG-4, DivX, WMV9, VC-1 и H.264;
- ✓ поддержка HDMI: v.1.2 (480p, 720p, 1080i);
- ✓ поддержка HDCP;
- ✓ выходы: Dual DVI, TV-out.

Для режима CrossFire X производитель рекомендует блок питания мощностью от 550 Вт. Цена продукта пока не сообщается.

Источник: *iXBT*

Суперпамять

Корейский гигант полупроводниковой отрасли, компания *Samsung Electronics* сообщила о выпуске первой небольшой партии микросхем высокопроизводительной видеопамяти типа **GDDR5**. Новые чипы могут передавать данные со скоростью 6 Гбит/с, что, по заявлению представителей Samsung, делает их память самой быстрой в мире. Микросхемы имеют емкость 512 Мбит (16 Мбит x 32). При использовании 32-разрядной шины скорость передачи данных достигает 6x32=192 Гбит/с, или 24 Гб/с. Напомним, аналогичный показатель для GDDR5-чипов компании *Hynix* составляет 20 Гб/с. Новые микросхемы Samsung работают при напряжении 1,5 В, что позволяет уменьшить потребляемую мощность на 20% по сравнению с аналогичным показателем наиболее распространенной сегодня памяти типа GDDR3. Образцы GDDR5-чипов уже разосланы основным производителям графических решений. Массовое производство новых микросхем стартует в первой половине 2008 года. Представители Samsung считают, что GDDR5 станет стандартом де-факто в продуктах «High-End» класса. Отмечается, что уже в 2010 году более 50% видеокарт верхнего ценового диапазона будут оснащаться GDDR5-памятью.

Источник: *3D News*

Кнопки вымрут

Механические кнопки уходят в прошлое, уступая дорогу сенсорным панелям в конструкции все возрастающего количества устройств потребительской, промышленной, медицинской и автомобильной электроники. С такого громкого заявления начинается официальный пресс-релиз компании *Freescale Semiconductor*, представившей новые решения в области сенсорного ввода. Компания полнила свой ассортимент двумя контроллерами емкостных сенсоров нового поколения и сопутствующим программным обеспечением, рассчитанным на работу с широ-



ким кругом микроконтроллеров Freescale (8-разрядными изделиями семейства *S08* и 32-разрядными *ColdFire V1*). Новинки получили обозначения **MPR083** и **MPR084**. Они позволяют оборудовать электронные устройства бесконтактными сенсорными панелями. Контроллеры MPR083 и MPR084 поддерживают возможность калибровки в реальном времени. Самостоятельная калибровка прибора выполняется автоматически при старте и в процессе работы. Контроллеры рассчитаны на одновременное подключение нескольких датчиков. С помощью мультиплексирования выводов один контролер может обнаруживать прикосновения к нескольким сенсорным поверхностям. Такой подход позволяет упростить конструкцию и снизить ее стоимость. Модель MPR083 оптимизирована для интерфейсов с поворотным органом управления («колесиком») — она рассчитана на подключение 8-позиционного датчика. Модель MPR084 поддерживает до 8 сенсорных датчиков. Оба контролера имеют одинаковое расположение и назначение выводов, оснащены интерфейсом I2C, рассчитаны на напряжение питания 1,8-3,6 В. Микросхемы выпускаются в 16-контактных корпусах типа QFN и TSSOP. Серийные поставки начнутся в январе 2008 года.

Источник: *iXBT*

Адреса источников:
www.3dnews.ru
www.ixbt.com

Мобильные новости

Каждый второй с мобилой

Мобильной связью пользуется более половины населения планеты. По подсчетам исследовательской компании *Informa*, количество абонентов достигло 3,3 миллиарда человек. В 59 странах уровень проникновения мобильной связи превышает 100% — у многих людей в распоряжении по несколько мобильных телефонов. Аналитики отмечают, что индустрия мобильной связи традиционно росла гораздо быстрее остальных секторов потребительской электроники, а прирост количества новых пользователей всегда превосходил даже самые оптимистичные прогнозы. В последние несколько лет наиболее быстрыми темпами рынок растет в Индии, Китае и других странах с развивающейся экономикой. В первую очередь этому способствует постоянное снижение стоимости голосовых звонков и других услуг операторов. Стремительное развитие мобильной связи в Азии помогло корейским компаниям *Samsung* и *LG Electronics* войти в число шести ведущих производителей мобильных телефонов. По данным *Ассоциации GSM*, 2 571 563 279 абонентов пользуются самым популярном мире стандартом мобильной связи — GSM; пользователей сетей CDMA насчитывается 421,4 миллиона.

Источник: *Компьюлента*

Дребезжание заказывали?

Очень забавное приложение было создано для мобильных телефонов. Его название **Shoogle**, и оно предназначено для нестандартного оповещения о состоянии вашего устройства. Его разработкой занимались исследователи из университета Глазго — Род Мюррей-Смит и Стивен Хьюз. Они отмечают, что целью создания Shoogle было желание наделить телефоны возможностью определять их состояние не визуально, а на слух. Представьте себе,



что ваш смартфон представляет собой стеклянный контейнер. Внутри него находятся шарики. Если смартфон потрусить, то они начнут летать внутри контейнера и создавать звуки наподобие тех, что можно услышать при ударах стальных шариков о стекло. В случае наличия непрочитанного SMS, при тряске смартфона звук станет более глухим, как будто бы виртуальный контейнер стал наполненным. Это достигается с помощью встроенного в смартфон акселерометра и комбинации вибрации со звуковыми эффектами. При различных событиях звук ударов будет изменяться, он может быть похож на удары о дерево или на лязг ключей от квартиры. Приложение Shoogle несомненно интересное, но, вероятно, после непродолжительного восторга быстро надоест и не будет использоваться в качестве альтернативного оповещения о состоянии телефона. Хотя кто его знает...

Источник: *мАбила*

В ВУЗ по мобильнику

Несмотря на то, что в мире существует довольно много различных видов дистанционного обучения, японцы добавили еще один вариант получения знаний на расстоянии. У счастливых японских студентов есть возможность не только учиться через онлайн, но и использовать свой мобильный телефон для прослушивания лекций. Такой подход к обучению позволяет не только использовать телефон с максимальной пользой, но и «грызть гранит науки» при любом удобном случае: в пути, в гостях, в очередях и т.п. Данный сервис предоставляется через операторов мобильной связи и имеет название **Кибер Университет**. Функционировать «мобильная» система образования начала еще в апреле 2007 года, и ею активно пользуются уже более 1800 студентов. Курсы лекций самые разные и включают в себя историю, журналистику, английскую литературу и т.д. Удивительно, но Япония опять впереди планеты всей и является первой и единственной страной, где можно получить образование с помощью устройства, которое помещается в кармане.

サイバー大学
Cyber University

Источник: *мАбила*

Телефон вместо пульта

В наши дни появление в телефоне новой «фишки», которая успешно и давно прижилась за пределами его корпуса, уже никого не удивит. Видеоплеер — отлично, фонарик — еще лучше! Но Андреас Якл и Стефан Селинжер придумали способ превратить телефон *Nokia N95* со встроенным акселерометром в увлекательную игру. Для этого они купили в магазине обычную радиоуправляемую машинку, заменили ее

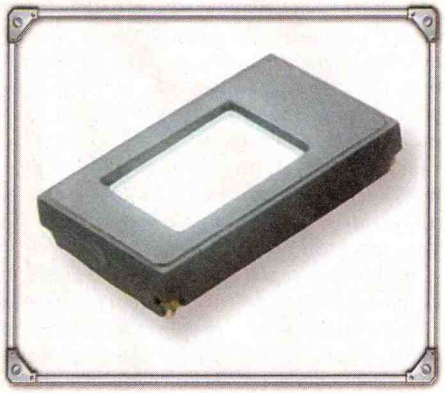


стандартный приемник радиосигнала на микроконтроллер и Bluetooth-адаптер. На стороне смартфона скрипт на языке Python преобразует сигналы телефона в понятные микроконтроллеру команды. А дальше уже дело за вами — сможете ли вы, наклоняя телефон то в одну, то в другую сторону, справиться с управлением машинкой? Этот проект получил название **ShakerRacer**. Несомненно, что вскоре у него появится множество поклонников — управление машинкой через акселерометр в десятки раз динамичней и увлекательней, чем при помощи простого пульта управления с обычными кнопками. Разработчики также уверяют, что будет несложно доработать ShakerRacer для управления виртуальными машинами в игровых гонках.

Источник: *Ladoshki.com*

Телефон с проектором

Компания *Displaytech*, известный поставщик LCOS-микродисплеев (Liquid Crystal on Silicon — жидкие кристаллы на кремниевой подложке), объявила о готовности к массовому производству сверхминиатюрных микродисплеев, изготавливаемых на основе технологии *FLCOS*. FLCOS-микродисплеи (Ferroelectric-LCOS — ферроэлектрические жидкие кристаллы на кремнии) интересны в первую очередь тем, что имеют компактные размеры (всего 11,5 мм в длину) и пониженное потребление энергии (менее 100 мВт). Благодаря эффективному



использованию светодиодов, они позволяют получить более качественное изображение, чем при применении лазерных технологий. В своем пресс-релизе компания сообщила, что 13 крупных фирм-изготовителей мобильной техники (названия не опубликованы), выразивших желание сотрудничать, получили образцы дисплеев для проработки возможности их применения в изготовлении минипроекторов, с последующим использованием в своей продукции. Размеры проекторов будут столь малы, что их можно будет не только использовать в качестве аксессуаров, но и встраивать в портативную технику, не меняя существующие размеры устройств. Качество картинки, отображаемой такими проекторами, будет иметь разрешение VGA/SVGA. По условиям соглашений, фирма Displaytech не имеет права разглашать названия этих компаний. Поэтому лишь сообщено, что потенциальные партнеры выпускают различные виды портативных устройств (мобильные телефоны, КПК, цифровые камеры, видеопроекторы, медиаплееры) и находятся в Азии, Европе и США. Представители Displaytech прогнозируют появление целого ряда наладонников со встроенными минипроекторами в качестве экспонатов уже на ближайшей международной выставки бытовой электроники *CES 2008* (Consumer Electronics Show 2008), проводимой в начале января в Лас-Вегасе.

Источник: *Ladoshki.com*

Адреса источников:

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

Rikki-tikki-tavi

Disciples

Разработчик: .dat
Издатель: Strategy First
Издатель на территории СНГ: «Акелла»
Минимальные: AMD 3000+/Intel Pentium 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
Дата выхода: 2 квартал 2008 г.

Прокой покинул великий город. В Игрограде наступили времена смут. Все без исключения фэнтезийные (и некоторые паропанковские) расы ходили если не агрессивные, то подавленные. Еще бы! Все новые известия о близящейся **Disciples III** шокировали с каждым разом сильнее. Общество раскалывалось на Дисайплоожидателей и Дисайплофобов. Власти Игрограда, как могли, поддерживали порядок в городе. По улицам то и дело проезжали автомобили с рупорами, из которых доносилось:

«Нет причин для паники! В Disciples III значительно улучшена игровая механика! Из достоверных источников известно, что отныне все отряды обретут свободу перемещения в бою! Возрадуйтесь! Свобода грядет!!!»

«Отныне герой сможет переходить на следующую миссию со всем инвентарем и командой опытных бойцов!»

«Разработчики клятвенно заверяют, что потерять передовой отряд будет практически невозможно, а в случае неудачи на каждом уровне предусмотрено подземелье со всеми условиями для комфортабельной и ненапрягающей прокачки!»

Записи помогали слабо. По улице то и дело ходили демонстрации с широкими полотнищами «Не допустим Героизации Дисайплов!», «И ты за рубилово?», «Манчкіни нам не друзі!».

ДЗВР гудел. Из-за двери с табличкой «Спец. отдел по борьбе с казуальностью» с интервалом примерно раз в двенадцать минут раздавался голос Талера: «Нет. А что, что я могу сделать?! Да, мы им звонили. Да. Я лично предлагал добавить расу тостеров. Ну конечно! Все проработали! Диздок на 60 страниц. Да, и концепт-арт посылали. Шикарный концепт-арт! Сказали — выпустят в аддоне, вместе с гномами и нежитью».

Улица 4X-стратегий гудела. То и дело то тут, то там разгорались споры, доходящие до драк с применением сфер и талисманов.

Вор Легионов Проклятых обернулся к следующим за ним по пятам двум черным паладинам и Ониксовой Горгулье:

— Вы со мной не идете! НЕ-И-ДЁ-ТЕ!

— Но в третьей...

— Мне все равно, что они там придумали, в этой третьей части! (Судя по виду вора, он повторял эту речь уже пятый раз за день.) Третья часть есть? Нет. Вот выйдет третья часть — тогда и разберемся. А пока я буду ходить один. ОДИН! Все.

Войска переглянулись. Черный паладин недоуменно пожал плечами, вытянул из кармана потрепанный листок, выдранный из глянцевого журнала, и перечитал вслух:

«...отныне станут равны по возможностям с полководцами. Теперь вор сможет взять с собой на задание полноценную армию. В сумме с воровскими умениями это...» Остальное прочесть было невозможно — на глянце виднелись следы от горючих слез, пролитых расстроенными Архидьяволами.

Подобную сцену можно было наблюдать на улицах Игрограда по нескольку раз на дню с ворами всех рас. Правители всерьез опасались, что Гильдии воров просто откажутся переходить в третью часть, и вещи в лавках придется покупать.

На Игроград опускалась ночь. Тишину за окном нарушило урчание двигателя. Ветер донес обрывки речи из динамика: «...со временем становятся мощнее и опаснее. Постепенно захватывая территорию, жезлы не только принесут богатство в казну, но также смогут убивать неосторожных врагов, становясь неприступнее с каждой отнятой жизнью...»

Имперский жезлоносец отложил перо и бегло просмотрел написанное.

«Петиция:

...тра-та-та... та-та... бла-бла-бла...

...хотели бы заострить внимание на том, что мы занимаемся этим с первой части игры. Установка жезла не сводится ко втыканию палки в землю, это сложный и многогранный процесс! Неужели вы думаете, что маг или, уж тем более, этот тупой (зачеркнуто) воин справится с подобным ритуалом? Я уже не говорю о многолетних традициях...

...бла-бла-бла...

...Мы получаем жалких 150 золотых за жезл, и вместо борьбы за улучшение условий вынуждены умолять оставить нас на рабочем месте!..»

И т.д.

Даже ежу, существуй они во вселенной Disciples, было бы понятно — дело обречено на провал. Все источники недвусмысленно давали понять: жезлы теперь сможет ставить любой отряд. В целях повышения уровня удобства игрового процесса.

«Гномы отказались комментировать решение разработчиков не включать их расу в игру, — заявляли официальные источники. — Место, рекомендованное Старейшинами как наиболее подходящее для помещения в него аддона, не освещается ввиду ненормативности названия оного».

Известный орочий социоаналитик Агрук Ползуба опубликовал статью, освещающую наиболее вероятное будущее мира (мира Disciples. — *Прим. автора*). «Прослеживая тенденцию к упрощению, наиболее ярко проявляющуюся в упразднении класса жезлоносцев и усилении воров, можно предположить, в частности, что разработчики пойдут на такой ход, как, например, появление у всех игровых сторон парализующего отряда, якобы компенсирующего чудовищный дисбаланс второй части. Также не исключено, что армии гномов, если им суждено появить-



ся, пополнятся особями женского пола, т.н. «клевыми телками», для которых будут характерны явно антропоморфные эстетические признаки.».



Ходили слухи, что Мортис якобы ввела законопроект, поощряющий сисястость, кавайность, ношение максимально откровенных доспехов и демонстрацию нижнего белья в целях повышения популярности Орд. Несколько скелетов было замечено на танцевальных и литературных кружках, а также в секциях стрельбы из лука.

К счастью, далеко не все нововведения оставляли гнетущее впечатление.

«Граждане Игрограда! Не падайте духом! Работа доверена компетентным специалистам! Над внешним видом игры работают дизайнеры во главе с самим Анри!»

С самолетов сбрасывали листовки со скриншотами и обоиной с эльфом в красивых доспехах. Владельцами слабых компьютеров было организовано движение по затаптыванию и разрыванию в клочья буржуйской пропаганды. Но каждую ночь в десятках домов юные игроградцы доставали из-под подушек измятые обрывки листовок с доспехами, ландшафтами, юнитами (некоторым, правда, доставался белый фон), и под серебристым светом луны снова и снова смотрели на потрясающую красоту. Так как посмотреть — тут надо отдать должное отделу дизайна — было на что. Мир обрел третье измерение, при этом совершенно не потеряв своего мрачного великолепия. Никто из юнитов также не был обижен своим новым внешним видом. (Находились злые языки, утверждавшие, что всех недовольных отправляли в ссылку в LineAge).

Disciples пугал и манил. Его любили одни и ненавидели другие. И еще его ждали. С нетерпением. Все.

Ну, а если серьезно, камрады...

Ну что тут можно сказать? Легенда есть легенда. С какой стороны не возьмись — осудят. Все им, фанатам, будет не так: попытаешься влить новую жизнь в застоявшийся геймплей — тут же скажут, что ничего святого для тебя нет, испоганил, мол, ты все, до чего руки дотянулись (а откуда они еще растут при этом — ууу...). Оставишь все как было — вуаля, ты уже паразитируешь на том, что однажды удачно придумал (а в нашем случае — еще и «удачно придумал кто-то другой», разработчики-то теперь россияне), не желая поработать головой и хоть что-то новое добавить. И т.д., и т.п., даже перечислять не хочется, фу...

И вот — грядет Disciples III. Понятно, что, подобно Игрограду, наш мир (который, как известно, лишь его проекция), тут же расцвел радужными ожиданиями и ощетинился мрачными предчувствиями. Слишком уж много нового (да и, чего уж там, неоднозначного) готовят нам москвичи с расширением .dat (бывшие акелловцы, работавшие над — внимание — «Корсарами». Да, да...).

Ну, что не поддается сомнениям и двояким трактовкам — это внешний вид. Игра ушла в 3D, и ушла, что называется, с достоинством. («Ой, графика устарела! Ой, мы такое еще когда-когда в «Тетрисе» видели!..» Слушать противно :(. Смотрится хорошо). А 2D-изображения — так вообще! Ей-богу, стиль сохранен. Класс. Молодцы. (Не люблю Anry, но здесь, видимо, придется.)

Сложнее дела обстоят с игровой механикой. Как вам увиденное на улицах Игрограда? Кто еще не в предшоковом состоянии — повторю:

1. Рас будет три. ТРИ. Т.Р.И. Эльфы, Легионы и Империя. Гномы и Нежить стоят в очереди и ждут следующего рейса.

2. Вор сможет брать с собой армию. Правда, в компании использовать умения вора он не сможет — только сам.

3. Жезлоносцы упразднены как класс. Любой отряд сможет устанавливать жезлы.

3.1. Которые, кстати, будут постепенно набираться силы и давать отпор противнику (как — пока неизвестно).

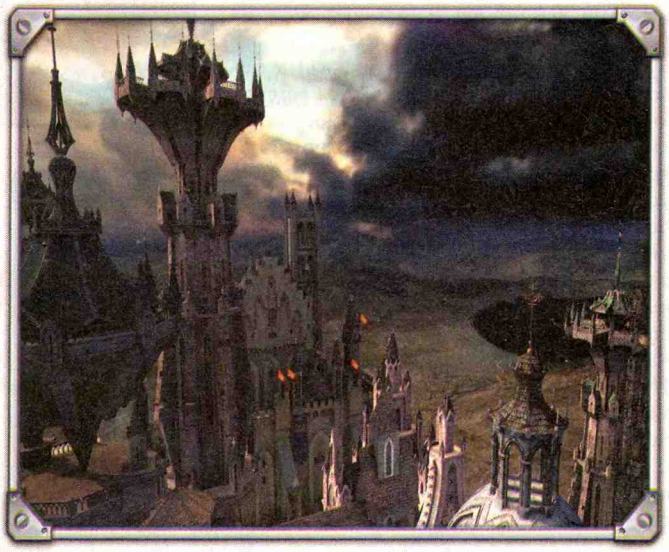
4. На героев можно будет надевать намного больше вещей, а также распределять статы героев.

4.1. Все вещи героя, равно как и его армия, могут перейти в следующий уровень.

5. Во время сражения юниты смогут перемещаться по полю боя, выбирая выгодную стратегическую позицию. Ландшафт отныне влияет на успешность ведения боя.

Что, слюнки потекли? Значит, Вы — манчкин.

За что мы любим Disciples? За, если можно так сказать, геймплейный лаконизм (еще за замечательный дизайн, но тут, повторюсь, бояться нечего). В нем все ровно настолько просто, насколько возможно, но ни на йоту проще. Как на мой взгляд — добавлять столько смелых нововведений несколько... опрометчиво (смелых как для Disciples, конечно — во многих играх это уже стало программой-минимум). Да, я консервативен. Но не кажется ли вам, что такая популяризация может упростить иг-



ровой процесс? Или даже не так — сделать его несерьезным? Что вы скажете по поводу возможности оживлять фигуры в шахматах? Или... по поводу возможности нанесения критического удара в футболе (5% вероятность получить три очка за гол)? Вы понимаете, о чем я?

Вообще-то, это, конечно, просто страх. Боюсь я за третью часть. А вдруг запорют? Споткнуться-то есть где. Но, с другой стороны, — потенциал немаленький. Чего только вон идея с развивающимися жезлами стоит. И магию обещают доработать. Только вот с гномами и нежитью зря они так... Зря...

Вывод один: дай-то Бог нашому телятку та й вовка з`їсти.

ZK&RUS zk_alex@mail.ru

THE CLUB

Разработчик: Bizarre Creations
Системные требования: неизвестны
Дата выхода: февраль 2008 г.

Колизей

The Club — это подпольная организация, которая находится вне закона. Про нее знают только избранные, у которых есть много денег и желание видеть природную человеческую жестокость и страх. Всему другому миру Клуб просто неизвестен или о нем слышали, как о мифе. Он как суслик — его не видно, а он есть.

The Club — это современный «Колизей». Публике дается зрелище, а выжившему «гладиатору» — две самые важные вещи, жизнь и богатство. Попасть в Клуб весьма просто, но только в роли участника, а не наблюдателя. Для этого нужно лишь «красиво засветиться» в роли безумного маньяка или хладнокровного убийцы, совершив пару громких преступлений с большим количеством невинных жертв, тогда организаторы сами найдут вас и вытащат хоть из петли.

Организаторы набирают восемь человек, которые будут сражаться за свои личные амбиции и жизнь. Ренвик — полицейский под прикрытием, который потратил огромное количество времени и усилий, чтобы попасть в Клуб. Его главной целью является ликвидация верхушки клуба. Сигер — не любит находиться «под жизнью». Он ярый фанат наркотиков и экстрима. Для него Клуб — еще один способ поднять уровень адреналина в крови и просто повеселиться. Русский заключенный со странной фамилией Драгов (как всегда, в советской шапке-ушанке и с усами. Стереотипы, блин...), сибирский охотник, поразил организаторов своим «послужным списком», из-за чего был вытащен с электрического стула. История остальных участников не менее проработана и колоритна. И посему не будем все расписывать, ибо место не резиновое.

Club`ничка

В начале игры игроку будет дана возможность выбрать одного наиболее полюбившегося персонажа. Как писалось выше, их восемь. Каждый из них обладает своими уникальными характеристиками (такими как сила, скорость, выносливость), а также способностями, которые будут напрямую влиять на геймплей, и оружием. В игре присутствует около двух десятков различных «пушек», включая, по заявлению разработчиков, самодельное оружие. Правда, как это будет «подано» в игре, пока непонятно. То ли оружие будет открываться с прохождением уровней, то ли игроку будет предоставлена возможность самому «создавать» или модифицировать оружие...



Также нельзя не упомянуть о комбо-атаках ведь они добавляют больше динамичности игре. А именно динамичность и бесшабашный геймплей и будет основной фичей The Club. После просмотра роликов у нас сложилось такое впечатление, что это будет самый динамичный экшен 2008 года. Никакой скрытности, никакого подкрадывания сзади с ножом. Да и не дадут нам этого разработчики при всем желании. Ведь почти все вещи в The Club разрушаемы. У вас не получится отсидеться за ящиком или бочкой, поскольку они имеют свойство простреливаться, а уж бочки с горючим... Только беги и стреляй, и делай это как можно быстрее. Но вернемся к нашим баранам, то бишь к комбо-атакам. При успешном убиении противника вам дается определенное количество очков и времени для совершения следующего убиения; если вы вложились в это время, то ваши очки удваиваются и так далее. А различные приемы добавляют зрелищности и экшена. Перелететь через лестницу, сделать переворот и всех перестрелять вам ничто не помешает, а только добавит очков.

В одиночном прохождении игрок будет участвовать в пяти типах соревнований: «Отправь на тот свет как можно больше противников за отведенное время», «Останься живым только ты» и так далее из той же оперы. Задания, конечно, не претендуют на оригинальность, ведь в основу игры разработчики ставят сетевые сражения. Именно здесь мы можем за количество набранных очков заработать звание «Самый меткий» или «Скорострел» и так далее в том же духе. Они служат не только для удовлетворения личных амбиций, но и для открытия новых карт сражения, оружия и персонажей. Также свои результаты можно будет сравнивать с результатами игроков всего мира.

Разработчики позаботились о локациях, где будут происходить сражения. Замкнутые территории и минимум декораций, характерный запах смерти и возможность разрушать все, что угодно. Мы будем сражаться в заброшенных тюрьмах, на заводах, предназначенных под снос, на корабле, гордо бороздящем морские просторы, на мельницах, в покинутых домах...

Что касается графики, то разработчики решили, что графика не станет главной фичей игры, как это было в Crysis`е. Но также нельзя сказать, что она плохая. Довольно приятная, но не более. Также не особо впечатлили спецэффекты, но мы думаем, что это не так уж страшно, поскольку в таких динамических сражениях, как обещают разработчики, на все прелести или недостатки графики не будет времени смотреть, а они будут только отвлекать от игрового процесса.

Итого...

А тем, кому было лень читать всю статью, могу сказать, что мы ожидаем неплохой Action/TPS. Для тех, кому нравится бесшабашный геймплей и нет никакого дела до сюжета, The Club — это то, что Кертис прописал. Мы думаем, что и остальным The Club тоже придется по душе. Все-таки не так уж часто выходят игры подобного жанра и типа. Посему — ждать. А ждать осталось немного.

С поклоном, вечно ваши за деньги ZK & RUS

ZK & Rus zk_alex@mail.ru

FRONTLINES FUEL OF WAR

Разработчик: Kaos Studios
Жанр: FPS
Минимальные системные требования: Процессор 1.8 ГГц, ОЗУ 512 Мб, DirectX 9-совместимая видеокарта класса ATI Radeon 9500 или nVidia GeForce 6200
Дата выхода: февраль 2008 г.

Полевая почта. Красноармеец Rus — тыловому шушпанчику ZK

Пишу тебе с приветом из горящего танка (уголок листа подпален). Весь остальной экипаж — в послепраздничном состоянии от славной победы над западными оккупантами. У них была цель захватить нашу бензоколонку, но мы стояли не на жизнь, а насмерть. Теперь у нас есть пара деньков передышки, чтобы запить наши раны, и я смогу тебе спокойно рассказать про наши боевые будни.

З.Ы. Пришли свежие носки.

Бензиновая Война

Третья мировая началась в 30-х годах 21-го столетия. Причиной этого конфликта стал мировой энергетический кризис. С развитием цивилизации человечество все больше и больше нуждалось в энерго-топливе, но, к сожалению, природные ресурсы земли не бесконечны, поэтому мировой конфликт был неизбежен. Решение одно — война. Мир разделился на две сверхмощные коалиции: Западная Коалиция (Америка и западные державы) и Красный Альянс (Россия и Китай).



Сюжетный замысел хоть и прост до безобразия, но весьма актуальный и реалистичный, это еще один повод столкнуть лоб в лоб двух непримиримых противников. Советский Союз развалился не так уж давно, и угроза «Красного Октября» до сих пор витает над просторами Америки и западной Европы. Поэтому игра найдет большинство почитателей именно в этих регионах. А нам, славяностанцам, всегда была охота пострелять по загребущим рукам капиталистов :), хотя это и доступно только в сетевой игре — но об этом позже.

Линия Фронта

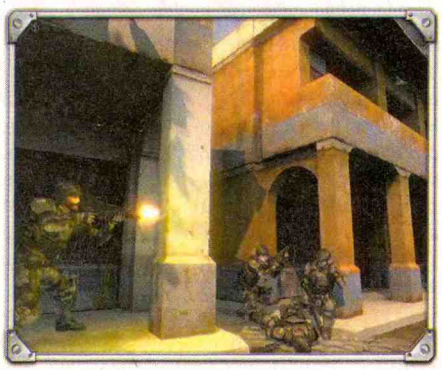
На наш взгляд, интересная особенность игры — это давшая ей название динамичная линия фронта, которую мы должны держать и продвигать вперед. За нами остается выбор локации, которую мы хотим захватить. То есть это не будет тупым последовательным прохождением карт, как в Battlefield`е. По мере захвата вражеской территории нам будут предоставляться бонусы в виде подхода подкрепления и оружия (разные локации добавляют разные бонусы). Прежде чем ринуться в атаку с криком: «За Америку/Россию» (нужное подчеркнуть), вам предстоит выбрать орудие убийства и класс. Здесь мы найдем привычные нам классы (типа снайпер, штурмовик, медик, техник и т.д.). Но все же разработчики предоставили нам максимальную свободу действий для создания своего протеже. То есть даже медиком можно смело кинуться в окопы врага со шприцом адреналина наперевес. Смеем заметить интересную особенность этого самого шприца: вколов его погибающему собрату по оружию, вы спасете ему жизнь, а вот противник после укола станет «немножко мертвым». Из этого следует, что в игре присутствует «классовый баланс», и что медик или техник ничем не уступает штурмовику по возможности умерщвления противника. Все зависит от вашего стиля игры. Игра предоставляет геймеру близкое к современности окружение и дает возможность обкатать около 60 видов боевой техники и пострелять из более-менее современного оружия (всяких навороченных лазеров и космических дредноутов в игре не будет).

Подробности

В FFoW сингплеер не стоит на первом месте, и игра больше заточена под мультиплеер, а наличие такого актуального сюжета однозначно добавляет ей плюсик. К глубокому нашему сожалению, в сингле будет предоставлена возможность играть только за Западную коалицию, и то на территории Казахстана и южной России. А истреблять жадных к чужому добру капиталистов можно будет лишь в мультиплеере.

Kaos Studios не кидается красноречивыми заявлениями насчет уровня ИИ в игре, а обещает обычный скриптовый ИИ, проработанный на высоком уровне.

Заметьте, мы не упоминали про графику, поскольку в FFoW за графическое оформление можно не переживать. FFoW делается на Unreal Engine 3. Со всеми вытекающими отсюда последствиями. Знаете, у нас складывается впечатление, что все проекты 2008 года будут сделаны на UE3, так как наблюдается тенденция покупки UE3 молодыми (и не только) разработчиками. Kaos Studios стоит гордится системой детализации и



кастомизации персонажей. Можно будет даже прочитать имя убиенного на личном жетоне и увидеть пулевые отверстия на бронежилете, даже если снял его с не тобой убитого противника.

Итого

Что мы имеем? FFoW разрабатывает Kaos Studios, которая имеет немалый опыт в создании сетевых шутеров, игр серии Battlefield. По этому качественный мультиплеер нам обеспечен. А сингл будет представлять из себя глобальные мультиплеерные сражения с классическим скриптовым ИИ. Что получится из этого сочетания, мы сможем узнать лишь после выхода. Но лично нас проект заинтриговал, и мы будем его ожидать.

Полевая почта. Тыловой шушпанчик ZK — красноармейцу Rus`у

Пишу тебе с ответом из теплого тыла. Вся наша дружная тыловая община гордится тобой за то, что ты сражаешься во благо нашей родины. Надеюсь, твои дела будут и дальше хороши. Ждем с нетерпением твоего возвращения с фронта целым и невредимым.

З.Ы. Носки в конверте.

Jaguar

ИгроМир 2007

Две капли Игромира убивают лошадь

Продолжение. Начало см. в МИК №23 (289)

День первый. Окончание... по крайней мере, я так думал...

Вот всегда так. Заходишь на выставку — глаза разбегаются просто. Посмотреть и поиграть хочется практически во все, а учитывая огромное количество новых, а главное — ожидаемых проектов на Игромире 2007, провернуть подобную идею за один день было довольно непросто. Но тем не менее, уже к вечеру, не жалея собственных лап, хвоста и усов, наплевав на очередное урчание желудка, слезно требующего пищевой субстанции, я все же сумел «пощупать» практически все проекты, которые были мне интересны. Необследованными остались буквально десяток стендов, но с учетом накопившейся за день усталости, сил осталось только на то, чтобы сесть на метро, доехать до места ночлега, пообщаться с друзьями и со спокойной и чистой совестью провалиться в долгие, но теплые объятия сна... Но, увы, видимо, самая главная покровительница кошачьих имела иное мнение касательно окончания моих приключений.

«Последний перекур — и можно оправляться на отдых», — мысленно говорил я себе.

«Угу. Щаз!» — мысленно сказал Талер и показал мне два пригласительных на... а вот тут я ненадолго ушел в легкий ступор... пригласительные были на закрытую презентацию трех проектов: **Far Cry 2**, **Assassin's Creed** и **Haze** (многообещающий консольный FPS).

Да еще, к тому же, обещались бар и так называемый «легкий фуршет». Предложение оказалось очень заманчивым, что и говорить. Мало того, что игры хорошие показывать будут, так еще перекусить можно, не буду кривить душой и честно признаюсь, что второго мне хотелось куда больше.

— И что? Пойдем на сие мероприятие? — зевая, поинтересовался я.

— Не пойдем, а пойдешь, — многозначительно ответил Талер.

— Я что, один туда пойду? Я ж там практически никого не знаю. Мне скучно будет...

— Не нуди, ты журналист или кто? — мой напарник был непоколебим. — У меня на сегодня еще остались дела с издателями — это раз. Кроме того, чего мне там делать, если я в шутерах не разбираюсь, да и играть в них не люблю, собственно?

— Эх, — воевать словесно не было сил. — Опять небось скучная официальщина. Люди в дорогих костюмах, заумные разговоры, прерывающиеся на небольшие видеопаузы, демонстрирующие очередной фрагмент из игры... Эх, ладно!

19:00 по московскому времени. Клуб 4Games

Историю о моих приключениях во время поиска указанного адреса рассказывать не буду, ибо, как оказалось, с навигацией в городе у меня дела обстоят куда лучше, чем у некоторых москвичей. Скажу только, что ни при каких обстоятельствах не пытайтесь разузнать у местных месторасположение необходимого вам здания, в противном случае рискуете блуждать по огромной столице немалое количество часов. Да, и еще, на будущее... Если перед вами развилка, и вы не знаете в какую сторону свернуть, мой вам совет — сворачивайте всегда влево. Как показывает практика, поворот именно в эту сторону в итоге оказывается правильным, по крайней мере, в Москве. Впрочем, я немного отклонился от темы.

Оказавшись уже непосредственно на презентации, я поначалу немного удивился. Вместо привычного тихого зала с кучей серьезных людей, взирающих на большой экран, внимательно изучая каждую деталь предоставленного материала, дабы не упустить потом чего-либо, я обнаружил вполне привычную для себя обстановку. Большой экран, на котором крутили второй **Far Cry**, несколько рядов со стульями, на которых никто не сидел, и уйму журналистов, собравшихся у бара, обсуждая увиденное. «Ну вот, опоздал», — подумал я.

На самом деле, как оказалось, я пришел в самый разгар всего мероприятия, а журналисты попросту торчали у барной стойки, поскольку был объявлен короткий перерыв. К моей огромной радости, в толпе людей, «общающих» игры, я обнаружил некоторые знакомые лица. Меня тоже узнали. В ожидании, пока бармен оформляет заказ, я не упустил возможности присоединиться к компании и порасспрашивать о первой части демонстрации, на которой отсутствовал...

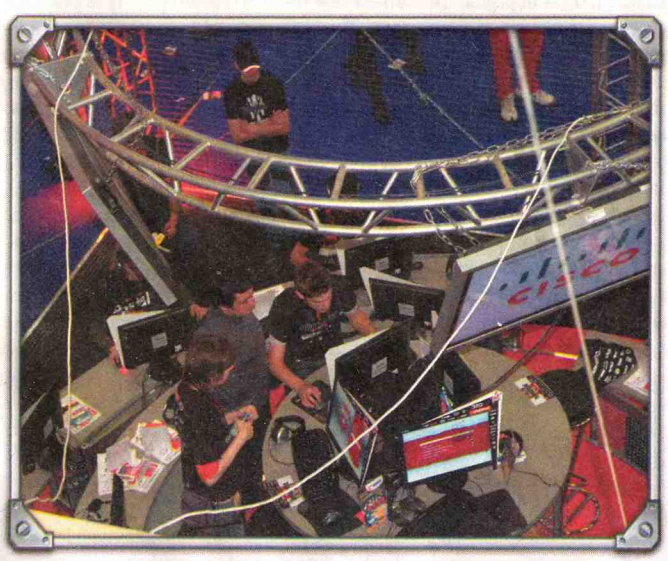
Большинство из вас наверняка уже смогли раздобыть немалое количество полезной и интересной информации касательно второго Far Cry`а, благо разработчики позаботились о своевременной подаче материалов. Так что, как любит говорить сами-знаете-кто, — буду краток. Если честно, ничего особо нового и грандиозного представители компании показывать не стали. Все та же демо-версия, подготовленная для выставки в Лейпциге, все та же единственная локация и невероятное обилие новомодных спецэффектов, которыми разработчики не стесняются хвастаться. Правда, теперь на все это можно было посмотреть, так сказать, вживую. Должен заметить, что ранние критические высказывания о качестве рендера первых роликов, демонстрирующих игровой процесс, весьма преувеличены. Игра действительно выглядит так, как ее нам показывали в тизерах. Все на месте, никакого обмана. На протяжении часа разработчики рассказывали чуть ли не про каждый сантиметр уровня, периодически умолкая для демонстрации той или иной возможности движка. Иногда возникало ощущение, что где-то там, за главным компьютером геймдизайнера, выступающего в тот момент в роли игрока, лежит заветный список всех обещанных графических плюшек. Мол, что мы там дальше обещали? Можно поджечь деревья — поджигаем деревья. Растительность горит — зрители в восторге. Есть. Сделано. Если героя ранили, он сможет вытащить пулю прямо во время боя — и это тоже есть. Причем стоит заметить, что в демонстрационной версии было представлено только несколько вариантов подобной операции, когда персонаж действительно во время перестрелки щипцами доставал пулю, то из руки, то из ноги и т.д. По словам все тех же разработчиков, в финальной версии планируется около трех десятков подобных анимаций. В общем, тема для разговора (ну, о том, как, из каких мест и каким образом герой будет доставать пули из своего тела) на ближайший перекур была обеспечена. Хотя, конечно, больше всего журналистов забавлял переводчик, которого американские игроделы почему-то привезли аж из Франции. Можете себе представить акцент и качество перевода француза, который пытался переводить с английского на русский.

После полного показа одного из проектов, торжественно была объявлена очередная передышка, на этот раз более длительная. В зале сразу же стало шумно, кто-то спешил обговорить увиденное с коллегами, а кто-то за — очередным бокалом холодного пива, кого-то пиво уже «звало» в культурное заведение для раздумий о смысле жизни. Хотя некоторые, видимо, очень впечатлительные журналисты, все же остались на своих местах, в ожидании следующих гостей из гей-



мерского «забугорья». Я же, заказав очередную порцию хмельного напитка, снова присоединился к компании московских игрожуров.

Следующим на очереди был **Assassin's Creed**. Все усаживаются на свои места, слегка приутихли разговоры, на сцене появляется ведущая. В зале наступила тишина, все затаили дыхание в ожидании появления представителей компании *Ubisoft Montreal*. Входная дверь в помещение открывается, в зал входит девушка в короткой кожаной куртке и с небольшим рюкзачком за спиной. Девушка, должен заметить, достаточно красивая: средний рост, фигуристая, длинные темные волосы. Про-



исходящее далее вполне бы потянуло на небольшую сценку для комедийного фильма.

Внезапная гостья, уверенным быстрым шагом направляется к сцене. Зрители одаряют сеньориту бурными овациями. Под всеобщие аплодисменты девушка проходит мимо сцены и забегает в туалет, что вызывает еще больший восторг публики. Далее на сцене появляется уже знакомый французский горе-переводчик, которому зал так же поаплодировал, хотя и с меньшей охотой. И снова тихо. Где же эти таинственные представители?

Общее недоумение прервал скрип двери кабинки туалета, из которой вышла все та же девушка. Публика на всякий случай приготовилась хлопать, но все еще колеблется, вдруг ошибка. Девушка же неспеша поднимается на сцену. В зале по-прежнему тишина. Какое-то время обе стороны — и те, кто на сцене, и те, кто сидит в ожидании, молча смотрят друг на друга.

— Встречайте представительницу компании Ubisoft! — вдруг громко, в микрофон, произносит ведущая. И вновь добротная порция аплодисментов заполняет зал клуба 4Games...

По словам все тех же российских коллег, представленный материал также не мог похвастаться своей эксклюзивностью. Все та же демка, все тот же Лейпциг. Но тем не менее, лично меня, как человека, не следившего за развитием проекта, увиденное вполне порадовало. Вторая часть длилась не так долго, как первая, но за это время девелоперы сумели показать немалую часть возможностей главного героя. Тут, конеч-



но, описать все гораздо сложнее — это просто надо видеть. Но чтобы у вас сложилось более-менее четкое впечатление, попробуйте представить себе смесь «Сэма Фишера», «Принца Персии» и актеров-каскадеров из фильма «Ямакаси». Остальное словами я описать затрудняюсь.

Наконец-то отдых

Данная статья оказалась значительно меньше, нежели я предполагал. Просто спецагент Lar и старший кадет Maks, настолько впечатлились игрой в «Ведьмака», что своим многотомным эпосом нагло отобрали у меня законные полосы под материал.

Вообще, конечно, еще осталось много чего из нерассказанного, но, увы, и этот материал придется закончить так же, как и предыдущий — окончанием первого дня нашего с Талером пребывания в стольной Москве.

Что же касается самой презентации, то, в общем-то, все закончилось, как всегда — всеобщей пьянкой, шумными, но тем не менее серьезными дискуссиями, и, конечно же, новыми знакомствами. Веселились все, даже заграничные гости, которые кстати, остались очень довольны приездом на вторую российскую выставку под названием «Игромир».

До встречи в следующем номере.

(Продолжение следует)

Lar, The Maks

THE WITCHER®

Разработчик: CD Projekt RED
Издатель: Atari
Издатель у нас: «Новый Диск»
Жанр: RPG
Системные требования: процессор 2.4 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 8.5 Гб на жестком диске.

Жаркий послеполуденный зной, казалось, принес жителям деревушки большую радость. Что ни говори, а лето в Темерии выдалось на удивление дождливым, поэтому ясных и погожих дней ждали с нетерпением. Отдыхающий от работы в поле кмет высморкался в пальцы, а затем начал свой рассказ.

— Та говорили в округе, што пришел, сталбыть, ведьмак энтот с севера. Будто явился из ниоткуда посеред ночи — никак не иначей, наволшебствовал чего нечистого. Морда отвратная, волос белый, аки молоко, да меч большущий у иво за спиною был. Каково-то сопляка навроде одразу ж спас — стаю этих, как их там, баргестов на части порубил — ну, энто псы такие диавольские. Увесь поселок видел! Ишшо знакомая ведьма энтого тама оказалася, токмо он сказал, што, мол, не помнит ничего, ибо с умишком непорядок — память потерял…

— Ага, а потом, значицца, мерзавец сей по селу начал расхаживать-то да свои нечистые услуги чаровничьи предлагать. Мудрые жители иво в шею вон прогнали, но некоторые таки дружбу с ведьмом энтим завели. Даже Преподобный хоть мо… му… мунданта на дух не переносил, но о помощи попросил. И зря, видать, — нету уж боле Преподобного, ибо землю грызет! И никто иной, как ведьмин сей беднягу укокошил. Тьху! Светлая память божому человеку, — второй крестьянин возвел очи горе в надежде, что боги его услышат.

— Да как же так? — Макс не переставал удивляться. — Разве ничего хорошего для округи ведьмак не сделал? Местные говорили, что он и склеп очистил от монстров, и с разбойниками разделался, да много еще чего… Люди добрые, неужели вы действительно до сих пор верите во все эти сплетни относительно адской натуры ведьмаков?

— Та в том-то и дело, сталбыть, што все энти ваши «сплетни» — суть чистейшая правда, ибо кажный смалку знает, што ведьманы — плоды мерзопакостного волшебства и диавольства! — селяне упорно гнули свою палку. — Какое добро можно от паршивца евонного ожидать? Если б не меч ваш да вид бандитский, то давно на костер вас, милсдарь, голой задницей посадили бы здеся. Вон мы еще одну чаровницу спалить хотели, токмо энтот ведьм тоже не позволил! И кару за это потом вся деревня понесла, ибо вырезали почти всех жителей, значицца, во время ночного пожару и беспорядку. А мы уж опосля сюды с соседнего поселка пришли отстраивать деревню-то. Солтыс наш ишшо сказал, што в наше село в жизни ведьмака никакого не впустит — костьми ляжет, мол, но не позволит выродкам жизнь людям портить!

— Ладно, кметок, не буду с вами спорить. — Макс решил не тратить время попусту. — А куда ведьмак направился потом, не подскажешь?

— А боле я ничо не знаю! — развел дед руками. — Но тута одна дорога отседова ведет — в стольный град Вызиму. Туды, мабудь, ведьм и направился.

Да-а, встретиться с самим легендарным Геральтом из Ривии нелегко, потому как приключения на свою голову он находить умеет. Мы уже который день пытались нагнать ведьмака, но все еще отставали…

Что-то кончается

Жаждешь справедливости — найми ведьмака.

По-моему, впервые о разработке игры по мотивам моей любимой книги я услышал еще году в 2003-м. Самое интересное, что тогда я еще не знал ни о том, кто такой Анджей Сапковский, ни о его великом произведении. Соответственно и названия очередной новой RPG не запомнил даже. Но после прочтения саги проект сразу же занял место самого ожидаемого в моем личном списке, куда вообще попадали очень немногие, ибо я привык на такие вещи, как дата релиза, смотреть с чисто потребительским безразличием. Не буду долго рассказывать вам, дорогие читатели, о весьма длительном процессе разработки да о постепенном «вырастании» **«Ведьмака»** из узеньких штанишек action/RPG, ибо об этих вещах за последние пару лет успели уже вдоволь наговориться. Хватит того, что «Он» наконец-то вышел в свет и лежит теперь аккуратными стопочками дисков на прилавках магазинов. А все остальное уже не имеет значения.

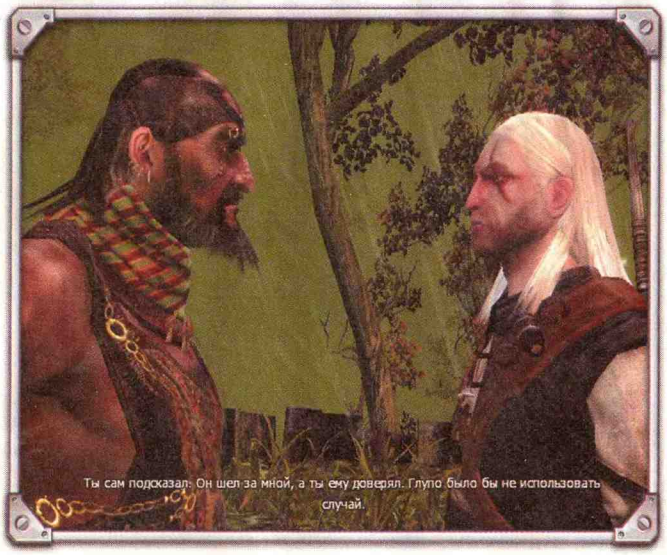
Много лет ожидания сыграли свою роль, как в положительном, так и в отрицательном смысле. Они дали девелоперам из **CD Project RED** время на воплощение почти всех своих идей и задумок в виртуальном мире «Ведьмака». Но также вызвали у геймеров синдром «завышенных ожиданий», который всегда появляется в случаях с долгостроями. Честно говоря, когда экран монитора впервые потемнел после запуска заветной игры, меня терзали смутные сомнения. Увижу ли я именно то, к чему готовился? Правильно ли интерпретировал множественные заявления разработчиков? Смогли ли они «подать» нам сложный, многогранный и необычный фэнтезийный мир, созданный польским писателем, таким, каким он был в книгах? Средневековье без прикрас, в котором автор решил не скрывать от глаз читателей грязь, насилие и различные человеческие пороки. Мир, в котором нету Добра и Зла, а есть только Зло и Меньшее Зло…

Такие вот мои мысли довольно скоро прервал вступительный ролик, расхваленный уже многими обозревателями по всему земному шару. И не зря расхваленный! Шикарная прорисовка, отличное зрелище! Вот он, тот самый Геральт из Ривии, профессиональный убийца чудовищ, расколдовывает принцессу Адду — дочь короля Фольт-





теста. Я сижу, полностью поглощенный просмотром, и не могу отвести взгляд от монитора. Как назло, начинает звонить телефон. Фиг с ним — перезвонят! — быстренько надеваю наушники, чтоб посторонние раздражители больше не отвлекали меня от мультика. Знаете, далеко не в каждом проекте можно встретить настолько качественное вступление. Чтоб уже хоть немного придраться, скажу,



что некоторые движения ведьмака с точки зрения физики выглядели местами немного «ненатурально», но все равно это почти не влияет на общее впечатление. После такого заряда позитива большинство черных мыслей сразу же улетело в неизвестном направлении, поэтому саму игру я уже начинал в полном спокойствии...

Дорога без возврата

Возвращался рыцарь бравый да с войны, войны-забавы...

Ну, для порядку нужно сказать, что отнюдь не все геймеры планеты ждали «Ведьмака» с нетерпением. Я вот, например, не ждал. То есть знал, конечно, что что-то там уже который год делают, и проект намечается весьма масштабный...

Но знал — и все тут, дней до релиза не считал и волосы себе на голове рвать после очередного переноса его даты не соби-



рался. Не только потому, что уверен: ждать чего бы то ни было — вполне идиотское занятие (а если речь идет о погоде с моря и продуктах игровой индустрии, идиотизм затеи можно смело возводить в квадрат).

Но потому, скорее, что к идее переноса книг и вселенной Анджея Сапковского в компьютерные игры относился с изрядным скепсисом.

Давайте определимся сразу. Люди, которые на вопрос: «Кто такой Анджей Сапковский», отвечают что-то наподобие: «Лучший польский автор фэнтези», изрядно грешат этим вроде бы бесспорным утверждением против истины.

А истина состоит в том, что Сапковский — один из лучших авторов фэнтези ВООБЩЕ.

Не буду говорить, что «лучший из лучших» — претенциозно и субъективно (в моем личном топ-10, кстати, пан Сапковский шел бы как раз вторым после Мартина), но то, что этот писатель в своем цикле романов о ведьмаке поднял фэнтези на такую высоту, куда за всю историю жанра добирались считанные единицы (чтоб перечислить всех — одной руки, пожалуй, не хватит, но если подключить вторую — большая часть пальцев на ней останется незадействованной), — общепризнанный факт.

Пересказать одну из лучших фэнтезийных историй или создать что-либо адекватное «по мотивам» средствами игровой индустрии, не профанировав при этом идею?



Невозможно — однозначно считал я. Ладно бы действие перенесли лет эдак на двести до событий, описанных в книгах, а в главные герои взяли какого-то безвестного ведьмака (благо их тогда было много... как и чудовищ, ради истребления которых генетические мутанты — ведьмаки — и были когда-то созданы). Тогда у разработчиков еще был бы шанс...

Но Геральт в качестве главного героя? Геральт, через пять лет после своей якобы гибели вернувшийся в этот мир и потерявший при этом память...

Не-е-ет... — и на лицо сразу выползала такая еще кривая скептическая улыбочка, мол, вот до чего доводит любовь к баблу...

Сапковский знал, когда остановиться и отложить кисть (черта настоящего мастера) — цикл романов о ведьмаке заканчивается именно там и именно тогда, когда это нужно. Круг замкнулся, история Белого Волка закончилась и превратилась в миф, а сам он, как и полагается герою мифа, умер/не умер (то есть, мы-то, конечно, знаем, что нифига не умер, а Цири перенесла... но...).

Любое «продолжение» идеальной с эстетической точки зрения истории беловолосого ведьмака будет выглядеть нелепой, ненужной и даже профанирующей замысел пристройкой, никак не увязывающейся с фасадом основного здания — думал я.

И... был совершенно не прав.

Тютелька в тютельку!

Придет век Меча и Топора, век Волчьей Пурги, Час Белого Хлада и Белого Света...

Та самая улыбочка была жива еще, может, минут пять после начала игры.

Ну ладно — думалось — вещь, судя по всему, неплохая, а несоответствие происходящего духу и букве попытаемся забыть. Будем получать фан, иногда поплевывать и стараться абстрагироваться от имен и названий, потому как более ничего общего с первоисточником здесь, конечно же, не будет... Ну и ладненько, нам не привыкать, вон одна известная российская контора скупила права на произведения классиков советской фантастики и радует теперь нас всяким ширпотребом якобы «по мотивам» — и ничего...

Тем временем бодренькое, хоть и несколько бестолковое вступление, являющееся заодно обучением основам боя, подошло к концу... и помянутая выше ухмылка покинула вашего покорного слугу навсегда.

Стоит только неспешно пройтись по коридорам полуразрушенного Каэр Морхена... Стоит лишь увидеть и... почувствовать пустынные, но как-то очень по-домашнему знакомые и уютные



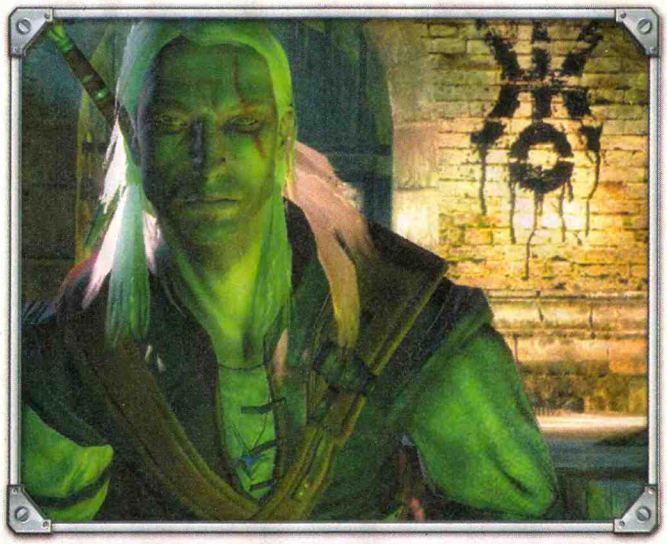
коридоры, комнаты и залы древней твердыни ведьмаков, где стены хранят память о былом величии, а голуби воркуют где-то под остатками кровли...

Стоит только проникнуться духом места, как тонкий, но всегда такой надежный лед скепсиса вдруг трещит под ногами, и ты проваливаешься... проваливаешься... А густая и невероятно теплая атмосфера «Ведьмака» окутывает тебя с ног до головы и увлекает-несет дальше...

Работа дизайнеров CD Projekt RED просто потрясает воображение, в окружающий Геральта мир веришь сразу и навсегда. Невероятная проработка локаций, просто потрясающее внимание к мелочам и деталям и... достоверности... да, именно достоверности! Уж если перед нами постоялый двор, то это натуральный постоялый двор, с соломенной крышей, простыми деревянными лавками и столами (которые постояльцы и кметы из окрестных селений используют по прямому назначению — то есть сидят, пьют и ведут беседы), печью, очагом и грубоватым трактирщиком (не хочу ничего сказать плохого о замечательной NWN2, но тамошний постоялый дом на болотах с чуть ли не мраморным полом и фикусами в кадках меня, помнится, здорово позабавил).

Особо впечатляют в этом плане кварталы Вызимы — пожалуй, такого атмосферного, красивого и реалистичного средневекового города мы не видели в компьютерных играх никогда.

Речь идет не только о замечательно прорисованных улицах и зданиях — львиную долю обаяния города создают его жители. Вызимцы, как и абсолютно все персонажи в игре, живут по сво-

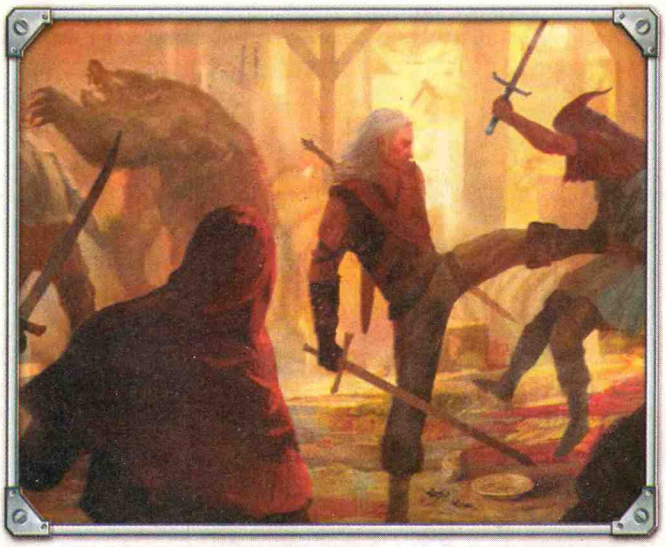


ему распорядку, ходят по своим делам, спят, разговаривают друг с другом, встречаясь на улицах, а когда начинается дождь — прячутся под навесы, ругая непогоду...

Город красив, но отнюдь не красотой гламурно-вылизанной открытки. В купеческом квартале встречаются действительно богато украшенные дома, днем могут выступать уличные артисты, а на паре клумб даже растут сиротливые цветочки. В трущобах же тем временем крысы бегают небольшими табунами вдоль покосившихся стен, бандиты обсуждают свои делишки, пока один из них справляет тут же у стены малую нужду...

Не самая приятная сцена, конечно, но она НАСТОЯЩАЯ...

Именно так и воспринимается здесь все — НАСТОЯЩИМ. Погружение в атмосферу просто потрясающее. Описать, ЧТО испытывает игрок, окунаясь в мир «Ведьмака», попросту невозможно — любовно перенесенную в игру вселенную нужно видеть и исследовать самому!



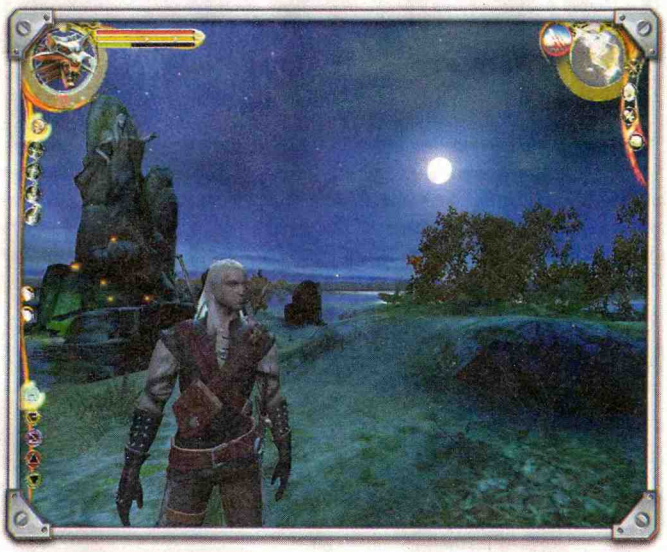
Во многом такой потрясающий эффект достигнут за счет того, что разработчики не побоялись «овзрослить» форму и содержание своего проекта, отказавшись от инфантильных, по сути, штампов и не боясь затрагивать темы, которых многие в погоне за рейтингом «Т» предпочитают не касаться и семиметровой палкой. «Где они меня похоронят, когда я умру?» — надломанным

голосом спрашивает сама себя старуха-нищенка, ночующая на улице. «Хочу бабу!» — выражает дружкам свое тонкое чаяние бандюк с рожей, просящей увесистого кирпича. «Твоя мамаша сосет у краснолюда!» — вполне может заявить кулачный боец своему сопернику, собираясь хорошенько пересчитать тому ребра — а чего вы хотели в исполнении этого персонажа? В такой ситуации вежливые фразы смотрелись бы так же нелепо, как кабацкая ругань в устах придворной дамы...

Кстати, реалистичный подход позволил также разработчикам полнее раскрыть тему любовных подвигов главного героя — без этого, в общем-то, настоящего Геральта и не получилось бы, он ведь не только мечом геройствовать горазд...

А протагонист, надо сказать, получился самым что ни на есть настоящим...

Весьма скептически, как уже было выше сказано, настроенный поначалу, я уже в первой главе смотрел на своего героя взглядом, которым известное животное изучает, как правило, новые ворота, и прекрасно понимал, что именно чувствуют старые знакомые Геральта, встречая ведьмака живым и здоровым после безвременной кончины... Этого не может быть... НО ЭТО ОН!



Ведьмак... Геральт... Живой и настоящий!

Достаточно послушать несколько диалогов Белого Волка с колоритными жителями предместий Вызимы, и все сомнения отпадают раз и навсегда.

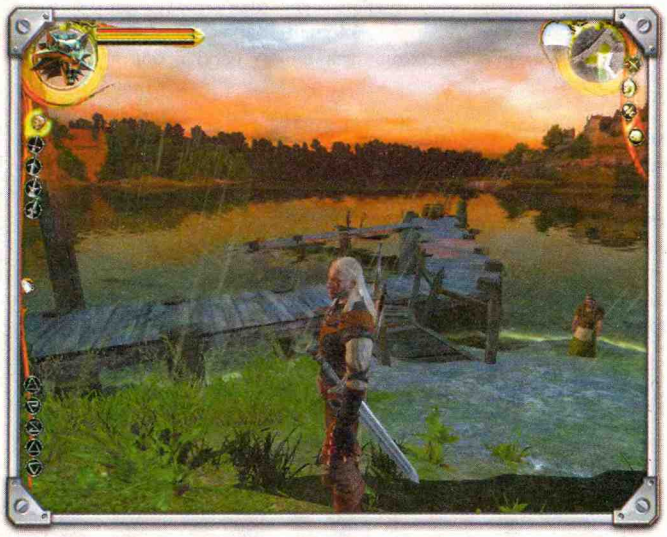
Снимаю перед сценаристами «Ведьмака» шляпу... Их работа — выше всяких похвал. Не верить в этих героев и эту историю — невозможно!

Сюжет захватывает сразу и не отпускает игрока до самого конца. Можно сказать, что он вполне линеен, но часто исход того или иного события зависит от принятых игроком решений, причем последствия того или иного выбора скажутся на дальнейшем развитии действия и могут проявиться очень нескоро... Плюс местные жители готовы озадачить ведьмака прямо-таки невероятным количеством интереснейших побочных заданий. Тут и «классические» ведьмачьи контракты на убийство монстров, и интереснейшие расследования, и поиски... да что говорить, если даже такие занудные в других играх почтовые квесты здесь исключительно органичны и интересны (и, кстати, достаточно редки).

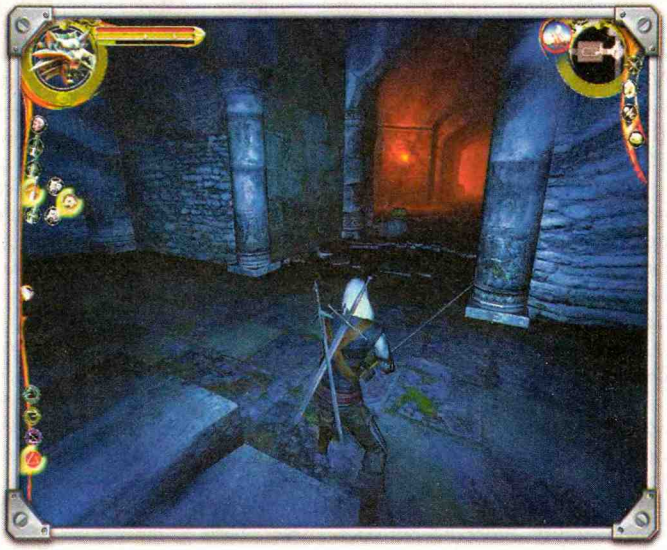
Отдельной похвалы заслуживают просто-таки бесподобные ролики на движке игры — здесь их много, а вернее, ровно столько, сколько нужно. И постановка сцен потрясающе хороша.

Можно, конечно, кое к чему и придраться. Так, в игре действуют пара второстепенных персонажей, в книге погибших, некоторые сюжетные решения, с точки зрения того же книжного замысла, — небесспорны... К тому же, сценаристы, как правило, играющие со знакомым с первоисточником игроком образцово честно и не склонные, в общем-то, к упрощению своей задачи, в одном вопросе ведут все-таки нечестную игру.

А именно: о двух главных женщинах в жизни Геральта все персонажи как-то очень уж подозрительно помалкивают (а он сам память потерял — напоминаю...). И если у Трисс, к примеру, есть на то очевидная, хоть и не сказать, чтоб простительная причина, то почему, когда ведьмак с Лютиком и Золтаном напиваются в таверне по причине того, что Геральт не может разобраться в своих чувствах к чародейке, закадычные друзья помалкивают о любви всей его жизни? Как сговорились...



Или почему, когда пораженный видом вдруг ожившего друга Лютик бормочет что-то об обстоятельствах его мнимой гибели: «Она сказала положить тебя в лодку... и там был единорог... и все... и Мильва, и Кагыр...» — обычно схватывающий все на лету, умеющий сразу отсеять зерна от плевел и задать точный и нужный вопрос герой проявляет завидное нелюбопытство и так и не спрашивает: «Кто «она?»



Впрочем, повторюсь, это, скорее, придирки. Сюжет «Ведьмака» очень хорош, а его подача — более чем хороша. Как ни странно мне это признавать, но разработчики создали произведение (другое слово здесь неуместно), действительно адекватно передающее дух творений Сапковского. Да и порой мне действительно приходилось пару минут размышлять о том, что же в данной ситуации является «Меньшим Злом»...

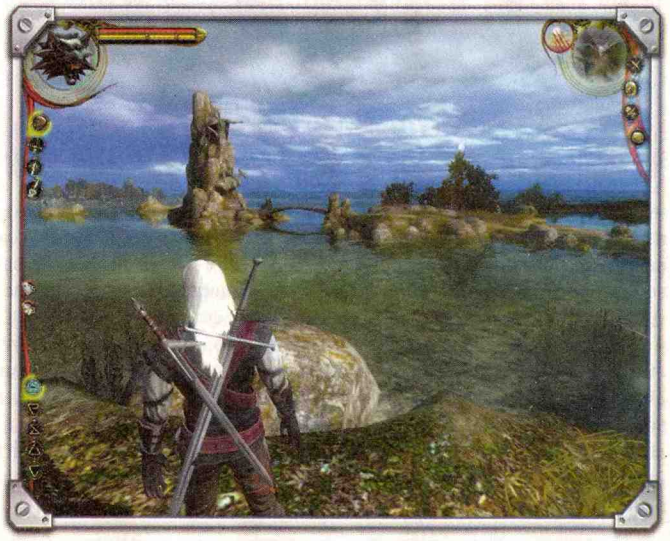
Как результат — история от CD Projekt RED, пожалуй, одна из интереснейших, рассказанных в жанре RPG за все время его существования...

Незачем бояться

Зло перестало быть хаотичным...

Второй этаж таверны «Новый Наракорт» был полон всевозможных высокопоставленных особ и богачей. Людей, которые диктовали свою волю в государстве, и тех, кто лишь стремился к этому. Однако королем и главным управляющим в Темерии по-прежнему оставался Фольтест. По крайней мере, многие так считали.

Вечеринка была в самом разгаре. Ансамбль заезжих музыкантов увеселял народ, дамы щеголяли в ужасно дорогих платьях, сшитых на заказ лучшими портными столицы, а мужчины старались выпить как можно больше водки. Вот только проблема была в том, что водки в округе почти не наблюдалось. Поэтому большинство особей сильного пола ходили угрюмыми и злыми. Сесть было негде.



— Знаете ли, уважаемая Трисс, очень нелегко получить приглашение на это закрытое для посторонних лиц мероприятие, — Макс неспешно отпил глоток туссентского красного — лучшего вина в мире, по мнению многих компетентных дегустаторов. — Я бы даже сказал, почти невозможно, пока не обзаведешься необходимыми связями.

— Вот поэтому я до сих пор и удивляюсь, каким образом вы все-таки умудрились эти связи обрести, — чародейка улыбнулась проходящим мимо знакомым, но сразу же посерьезнела. — Насколько мне известно, все господа, которые могли бы предоставить вам шанс попасть сюда, находятся сейчас в этом зале. Но ни один из них не упоминал о столь необычном госте.

— Что ж, работа обязывает находить достойный выход из любых ситуаций. В этом-то и заключается наш профессионализм...

Макс поправил свой элегантный черный дублет, расшитый золотыми нитками. Что ни говори, а модная одежда далеко не всегда отличалась особым удобством. Волшебница смотрела на него уже не так настороженно, но все равно без особого дружелюбия.

— И каково же ваше служебное положение? — продолжила через минуту Трисс Меригольд не без поддельной вежливости в голосе.

Собеседник на секунду задумался.

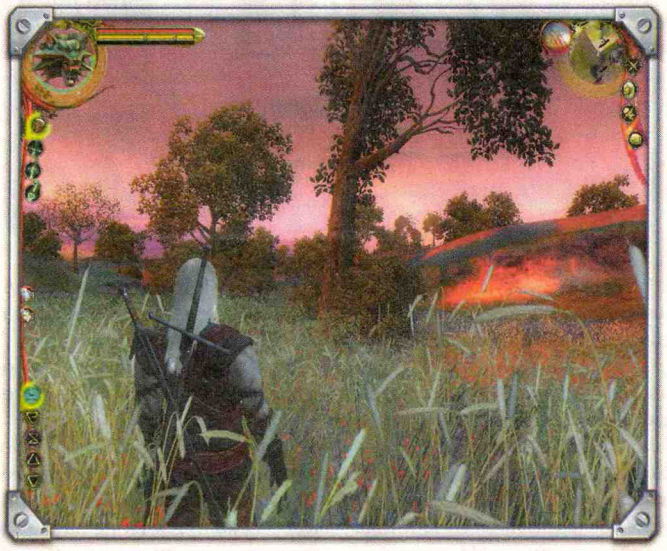
— Предположим, я представитель некой секретной организации, которая занимается инспектированием определенных мест и... хм... достопримечательностей...

— И что же вам понадобилось инспектировать на нашем, как вы выразились ранее, закрытом мероприятии? — теперь в тоне чародейки уже было нескрываемое любопытство.

— О нет, что вы! — Макс рассмеялся. — Я сегодня здесь с совершенно другой целью. Понимаете ли, меня очень интересует информация относительно местонахождения одного знакомого вам ведьмака. И я был бы весьма благодарен, если бы вы со мной этой информацией поделились.



— Поделились? — мгновенно отреагировала Трисс. — Поделиться с вами? Знание, уважаемый, это привилегия, а привилегиями делятся только с равными себе. И чего ради мне, чародейке, занимающей достаточно высокое положение в высшем обществе Вызимы, делиться чем бы то ни было с непонятным приблудой?



Магичка отвернулась и посмотрела вбок.

— На основании чего, — продолжила она, — вы осмелились подумать, будто я поделюсь с вами какой-то информацией? Тем более, касающейся человека, который мне небезразличен.

Макс помолчал минуту.

— Возможно, потому, — сказал он, — что это неизбежно...

На погибель сукинсынам!

У меча предназначения два острия. Одно из них — ты...

Уж чего-чего, а захватывающего зрелища поединков в «Ведьмаке» хватает с запасом — Геральт такое с мечом вытворяет, что большинству хороших фехтовальщиков даже и не снилось! Молниеносные удары, прыжки, сальто, увороты и полуобороты... Понимание истинной

красоты ведьмачьих «вольтов и пируэтов» приходит далеко не сразу, но когда в какой-нибудь серьезной потасовке начинаешь действительно выкладываться на полную, то... Знаете, трудно описать всю эту кровавую круговерть, происходящую на экране монитора — лучше один раз увидеть самому! А какие изящные добивающие удары... Лепота! Особые впечатления у меня остались от первой драки в нетрезвом состоянии — из-за того, что в глазах двоилось, я не мог точно оценить количество врагов.



Управление реализовано очень удобно, поэтому даже малейших претензий не возникает — все просто и интуитивно понятно. Как нам и обещали, возможности примитивно «закликать» противника не представится. Нажимать клавишу удара следует лишь в тот момент, когда курсор мыши принимает определенную форму, иначе Геральт прервет свою атаку и может отхватить чем-нибудь тяжелым по голове. Да и серию выпадов придется заново начинать. При использовании же двойного щелчка по земле наш протеже выполняет различные действия в зависимости от ситуации. Например, если ведьмака окружили, то он перепрыгнет через противников или ловким финтом протиснется между ними за пределы кольца.

Для каждого из мечей существует по три фехтовальных стиля, и все они обладают своей уникальной анимацией. А так как менять их придется довольно часто, то никакого однообразия боев мы не дождемся. Также можно использовать и второстепенное оружие — кинжалы, маленькие топорики или тяжелые двуручные булавы и секиры. Собственно, различных предметов экипировки достаточно мало, но это нисколечко не раздражает, а даже, скорее, наоборот... Все-таки, в The Witcher упор сделан на другое.

Колдовские приемы ограничиваются наличием пяти магических знаков: Аард, Квен, Ирден, Игни и Аксий. Думаю, описывать подробно действие каждого из них не имеет особого смысла — сами разберетесь. Но опять же, ведьмаки — непревзойденные фехтовальщики, поэтому магия у них является, скорее, вспомогательным умением. Хотя порой вовремя использованный знак может спасти Геральту жизнь.

А вот про алхимию можно рассказывать долго! Здесь есть, где разгуляться — различных ингредиентов и рецептов хватит с головой даже самому разбалованному геймеру. Конечно, основных химических элементов, на основе которых и создаются зелья, не так уж и много, но вот способов их добыть... Каждое чудовище обладает своими уникальными... хм... скажем так, частями тела, а в них, в свою очередь, и могут найтись все необходимые нам вещества. Кроме того, есть уже готовые составляющие, которые по мере нужды можно приобрести у торговцев. Хотя стоят они весьма дорого, поэтому я не советовал бы полагаться только на покупки. Ну, и раз уже зашла об этом речь, то хотелось бы сказать пару ласковых и относительно инвентаря — места в нем все-таки маловато будет. Лично мне частенько приходилось забегать к трактирщику, чтобы оставить на хранение кучи ингредиентов, которые жалко выбросить или продать.

Снадобий в игре представлено около двух-трех десятков — среди них есть как обычные, так и более оригинальные. Например, «Ласточка» значительно повышает регенерацию ведьмака, так что этот эликсир просто незаменим в большинстве серьезных схваток — благо действует он достаточно долго. «Филин» ускоряет восстановление энергии, то есть позволяет чаще пользоваться магическими знаками. Без «Кошки» лучше не лезть в темный склеп (ибо там не видно ни зги), но зато сей напиток позволит Геральту видеть в темноте не хуже, чем при свете дня. А «Пурга» поможет улучшить рефлексы нашего героя, и без нее некоторые бои (особенно те, что в конце глав) пережить бывает весьма проблематично. На практике действие эликсира можно охарактеризовать как обыкновенное замедление времени, но до чего ж стильно выглядит! К слову, визуальные эффекты, сопровождающие результат использования зелий, заслуживают всяческих похвал.

Конечно, далеко не все препараты нам действительно понадобятся в процессе прохождения, но это уже придирки. Слава Богу, разработчики не забыли и о микстурке, лечащей похмелье, а то иногда так не вовремя можно напиться, что... Ну, вы же не хотите топать через полгорода пьяным вдрызг, елееле переставляя ноги? Ах да, еще одна важная деталь — чтобы не было читерства, пить эликсиры литрами нам никто не позволит. Какими бы выносливыми не были товарищи ведьмаки, но каждое зелье обладает своим уровнем токсичности. По-



этому после нескольких бутылочек Геральту станет плохо, а если продолжить его пичкать всякой дрянью и дальше, то он попросту умрет. Токсины же выводятся из организма только во время медитаций либо при использовании соответствующего эликсира.

В общем, реализация алхимии выполнена на «отлично». Я еще не видел ни одной игры, в которой бы этот аспект геймплея так гармонично вписывался в процесс прохождения и казался настолько оправданным.

Хотелось бы еще поведать о многих вещах, но, увы — журнал не резиновый. Надеюсь, о самом важном я успел вам рассказать, поэтому смело можем переходить к завершающей части статьи.

Против фактов не попрешь

Не путайте небо со звездами, отраженными ночью в поверхности пруда...

Я факт в том, что «Ведьмак» чертовски красив! Конечно, ему далеко до многих передовых по графике проектов, но старенькая Aurora Engine стала почти неузнаваемой. Персонажи прорисованы отлично — на лицах видно каждую морщинку, а глядя на одежду, можно даже различить, из какого материала она сшита. Шикарные пейзажи... Короче, лестные слова так и просятся на бумагу! А что самое приятное — все это чудо не настолько уж сильно требовательно к системе, как предполагалось изначально. Лично у меня на конфигурации, близкой к минимальной, игра резво бегала на средних настройках, серьезно подтормаживая только на парочке больших локаций и в некоторых скриптовых ро-



ликах. Конечно, тем, кто может себе это позволить, я бы порекомендовал скачать стомегабайтный патч — он, вроде бы, немного помогает снизить количество глюков.

А вот что сильно раздражает, так это длительность загрузок — они порой бывают до неприличия долгими. Я даже брал иногда что-нибудь почитать во время «лоадов». Также у некоторых пользователей случается проблема с нечастыми, но регулярными вылетами в систему, но это уже кому как повезет. За первую треть игры меня, например, не выкинуло ни разу, но зато потом вдруг начало постоянно...

И, конечно же, нельзя забыть про превосходное музыкальное сопровождение проекта — композиторы поработали на славу, за что им огромное спасибо. Особенно от меня, ибо меломан я жуткий! А вот русский дубляж весьма неоднозначен — поначалу он кажется вообще отвратительным, но потом актеры разыгрываются, перестают халтурить... Хоть иногда можно встретить как неправильные интонации, так и скверный подбор голосов.

Последнее желание

Таково свойство истины — захватывать дух.

Красивая, умная и душевная игра, сделанная явно с большой любовью, умением и знанием дела.

«Ведьмак» практически безупречен и является, к тому же, единственной успешной попыткой переноса если не буквы, то духа литературного произведения в компьютерную игру.

Конечно, после прохождения остается ряд... вопросов, на которые разработчики не дают ответов...

Но уже вовсю ходят полуофициальные слухи о разработке либо аддона, либо сиквела, либо и того, и другого вместе.

Будем надеяться, что авторы не скатятся в банальное зарабатывание денег, и, как настоящие творцы, вовремя закончат историю и отложат кисть...

К примеру, есть такой хороший рассказ «Что-то кончается, что-то начинается», и я раньше никак не мог понять, как именно он относится к циклу о Геральте...

Кажется, теперь начинаю понимать...

Впрочем, сомненья прочь! Сейчас уже очевидно, что CD Projekt RED умеет по-хорошему удивлять и преодолевать мнимые границы возможного...

Ведь, в конце концов, именно они создали «Игру года — 2007»...

Игру, которая, несомненно, через пару лет станет классикой жанра...

Я, помнится, писал что BioShock — «первый "маст хэв" этого года? Ну так вот, торжественно объявляю, что отныне он — второй.

Нечто Большее

Ты — ведьмак и ведьмаком останешься.

Золотистые колосья лениво сгибались от приятного летнего ветра.

На несколько верст вокруг простилались обширные поля и пастбища — места безумно прекрасные и достаточно безлюдные. Кметы не хотели слишком часто подвергать себя опасности, ибо в последнее время здесь развелось много полуденниц, поджидающих неосторожных путников между холмами и возле тропок.

Но, тем не менее, пейзаж захватывал дух. На ярком солнце под деревом висельников (которых на нем, впрочем, не наблюдалось) сидел Макс и любовался красотой этого маленького и уединенного кусочка Темерии. Меч был воткнут в землю рядом с ним.

— Я тоже его не нашел, — донеслось сзади. — И сомневаюсь, что мы сумеем нагнать Геральта в Вызиме.

Появившийся из ниоткуда человек присел рядом и посмотрел куда-то вдаль.

— Видимо, не суждено, — сказал через минуту Макс. — Ты веришь в Предназначение?



— А черт его знает, — Лар задумчиво почесал лоб. — Мало ли, какие законы действуют в этом Мире. Но что-то мне подсказывает, что мы с ведьмаком еще все-таки встретимся... когда-нибудь потом...

Ветер нес приятную прохладу. Некоторые вещи имеют свойство никогда не меняться.

— Значит, так тому и быть...

Saviour aka Дзирт (при участии Кирилла ТАЛЕРа)

TWILIGHT WORLD
(часть пятая)

Use your mind!
You will leave the flesh dimensions behind.
Sanity can be the toll —
leading to the core of your soul.
We are the power inside, we bring you fantasy.
We are the kingdom of light and dreams,
gnosis and life: Avantasia!
(c) The Metal Opera

Так вот ты какой... геймплей

Ну вот! Настало время для технического отступления от лирики... Буковок так много, места так мало, поэтому, как говорил один судья из «Фоллаута»: «Итак, без лишних предисловий!..»

Эх! Чувствую себя креативным парнем — автором гениальных записок с задней стороны коробочек для дисков... Что самое классное — могу наобещать чего хочешь, а если вам таки посчастливится когда-нибудь сыграть в это, то... Фичакат! Да и не спросит никто с меня... Поэтому я не буду обещать улетной графики (это будет 3D, а возможно, на момент выхода — и 4D :)), высококачественного звукового сопровождения и продвинутого Absolute Idiot — это само собой! Первую часть сюжета я описал(шу). Так о чем говорить будем? («Да обо мне!» (с)перто у Карлсона).

Возможно, вы уже видели пимпочку вверху статьи с надписью «адвенчура»? Так вот — это не вся правда. Изначально предполагалось, что одной из составляющих игры будет квест. Это что в моем понимании? Это такие противные, длинные, но главное — захватывающие человека головоломки (причем захватывающие ровно настолько, чтобы не хотелось врезать мышью по монитору) и задачки, над которыми ты долгими ночами после игры ломаешь голову. Квесты будут присутствовать, в основном, на Острове (как и почти половина игры, о которой вы сможете прочитать позже): не хотите собрать своими руками, например, печатный станок или эфирную пушку для островитян, починить наполовину волшебную мельницу? Нет?.. А придется! :) Но, естественно, загадок типа «поиск красного ключа от синего туалета» не будет. Видите, как полезно разработчикам читать МиК? =)

Теперь про адвенчуру, а значит — приключение! Кроме перемещения по разнообразным локациям (Йорк, его предместья, военная база, крыши небоскребов, город повстанцев... Остров, наконец!) и разглядывания красивых декораций (вы уж извините — рисовать умею только темных магов, такая вот патология...) в игре обязательно должен присутствовать экшен. Типа стрелялка? Нет! Экшен такой, каким он был в «Фаренгейте», хотя об этом можно лишь мечтать. В чем принцип? Если все в порядке, мы будем двигаться с помощью стандартного WASD (камера закреплена в нужном месте (смайл), но поворачивается за игроком по мере продвижения, иногда переходит к виду от третьего лица, а иногда принимает «интересные» ракурсы), когда же мы доходим до ключевого места (их может быть много и они могут меняться в зависимости от действий игрока) начинается экшен-сцена — все пробежки наперегонки со смертью, прыганье, лазанье и боевые сцены будут заточены под мини-игры, в которые будет играть пользователь, а результатом он сможет полюбоваться на экране. Почему так? Наверное, можно в квесте реализовать хорошую боевую систему, но даже самые смелые мои фантазии так далеко не заходят :) и вообще мне кажется, что это все-таки не «Мортал Комбат». Вспомните Dreamfall: The Longest Journey, лицезрели ли вы систему боя в этой прекрасной игре? Я испытал ее на себе, и, по-моему, это единственная вещь, серьезно портящая общую картину.

Пока выставлю на всеобщее обозрение одну предполагаемую фичу — магические дуэли. А с кем драться-то? Там увидим. Разберем идею на примере банального файербола (естественно, такой пошлости в игре не будет). Итак, ваш супостат метает в вас этот самый огненный мячик и перед вами открывается меню, в котором — составляющие этого заклинания. Элемент: «огонь», действие: «собрать», действие: «поднять», действие: «толкнуть». Элементов-эмблем может быть от трех до семи, компьютер случайным образом выбирает элемент (или два), который вы можете изменить в заклинании противника, а вы так и поступаете, если не хотите получить по мордасам. Меняем элемент «толкнуть» на элемент «притянуть» — и файербол взрывается в руках у противника! Если нам не везет, в данном заклинании выпадает стихия. Меняем огонь на воздух — мы улетаем в другой конец локации, но остаемся живы и можем продолжить бой. Перед началом хода выбираем себе защиту от одной или двух стихий. Если срабатывает защита, то атакуете вы, если нет, то меняем заклинание противника и ждем новой атаки, если враг еще жив. Короче страшная это штука и прорабатывать ее долго, сложно и почти нельзя... но на то это и Роддом :).

Также в игре буде присутствовать система взаимоотношений между вами и НеПиСями — миссию по добыче информации из такого сложного источника, как человек, нужно будет проводить в несколько этапов — диалоги (запугивание, обман, на жалость надавить и т.д.) и собственно дела, а от этого будет подниматься расположение к вам персонажа игры. Простенько? Ага.


идея: Кирилл Талер, концепт-арт: Елена Ванифатова

Ну и хватит. Идей — завались, но реализовать их... Не буду рассказывать, чтоб не расстраивать зря. =)

Алисия

Можно ли назвать космос черным? На ночном небе тьма преобладает над другими проявлениями мироздания, но свет... На самом деле космос несказанно прекрасен — миллиарды галактик, окрашенные в разные цвета, мерно плывут среди бесконечной пустоты. Красота, величие и масштабность этого не может не поражать, и если человек всерьез задумывается, то его охватывает некое благоговение, когда он видит свою ничтожность по сравнению с этим великолепием...

Но разве может человек увидеть ВСЕ? Люди — это существа, которые столпились на островке своей реальности, своего безопасного мирка. Там они рождаются, стареют, умирают, там находятся их ценности, их «цель жизни». Они стараются добиться уважения окружающих и все стремятся к центру островка, куда направлены взгляды живущих. И сталкивают своих соседей по неволе в омывающий берега островка океан неизвестного, непознанного и немыслимого. Некоторые, попав в океан, быстро погибают, но некоторые... Некоторые вдруг видят, что никакого океана нет, а есть лишь простор для бесконечного исследования. Иногда они возвращаются, чтобы рассказать своим собратьям правду, но тутто и начинается непонимание — взгляды живущих сконцентрированы на центре островка, и они отрицают существование чего-либо иного по своей природе. Некоторые крутят пальцем у виска, некоторые с видом заинтересованности кивают и лишь немногие воспринимают серьезно и слушают. Люди даже не понимают, что этот островок существует только потому, что они смотрят на него. Всегда.

Что бы вы сказали тому, кто утверждает, будто, не вставая с кресла, он может проследить за действиями любого человека? Как бы вы отнеслись к человеку, говорящему, что может передвигать предметы на расстоянии? Что бы вы сказали человеку, утверждающему, что за несколько секунд возможно преодолеть расстояние в миллиарды световых лет, не прибегая при этом к вспомогательным средствам, таким как космические корабли? Что бы вы сказали... Да, скорее всего, ничего. Так что же сказать мне?

Что такое Остров

Их было двое, первооткрывателей Острова. Один — английский офицер, а другой — могучее существо из других миров. Этот второй назвался Ищущим и отказывался от всяческих приставок к своему имени. Пендрагон попал на Остров, но, как выяснилось, особо там смотреть не на что — так, глыба земли и камня, на которой по необъяснимым причинам было возможно дышать и жить. Ищущий повел сэра Алистера в мир, из которого пришел сам, и показал ему всю красоту могучей неземной цивилизации, Пендрагон был сражен не меньше, чем Ищущий, когда тот увидел бывшее обиталище, а заодно и тюрьму английского офицера. Естественно, удовольствие от победы не может быть полным, если результат не увидит кто-нибудь другой, и Алистер привел на Остров нескольких людей с Земли, а Ищущий, в свою очередь, решил исследовать мир Пендрагона вместе со своими соратниками. Вскоре Остров превратился в некий перевалочный пункт между двумя сторонами — Арсом (мир Земли) и Вэритэ. Переход из одного мира в другой мог осуществиться только через этот маленький кусочек тверди, зависший где-то между ними. Не один раз Ищущий и Алистер пытались выяснить, где же собственно находится Остров и что собой представляет, но даже они потерпели неудачу, что немало волновало их, потому что Остров был тесно энергетически связан с Арсом и Вэритэ. Им удалось прийти только к одному заключению: Остров появился сравнительно недавно. Хотя бы потому, что ни в одном предании обоих миров даже близко не упоминалось о нем.

Таким образом на Острове стали появляться люди, причем не только те, кого посвятили в эту тайну, а и совершенно случайные путешественники, вроде того же Алистера. Очень скоро на Острове возникло нечто, напоминающее поселение: ведь нужно было где-то остановиться усталому путешественнику между мирами после длительного похода? Люди из Вэритэ с помощью своей сверхъестественной силы превратили Остров в такой себе райский уголочек — он порос травой и деревьями с обеих сторон, появился трактир и первые жилые дома; на Остров стали собираться искатели, исследователи и просто те, кому не нашлось места под солнцем их собственного мира, но на этом вскоре все и закончилось — пропал Ищущий, просто ушел в очередное путешествие и не вернулся. Вначале Пендрагон пытался искать его, но потом оставил эти бесплодные попытки. Никогда между обитателями Острова не возникало серьезных конфликтов. Наверное, это покажется странным, ведь они были абсолютно различными существами с разным мировоззрением... Дело в том, что все, кто когда-либо попадал на Остров, уже были вынуждены расстаться с некоторой частью устоев, навязанных им их реальностью, а так как принципиальных различий в моральных ценностях обоих сторон не было, и друг друга никто не ел, то и уживались они вполне нормально. Стабильно на территории Острова всегда находилось около двух сотен человек, среди которых был и сэр Алистер Пендрагон, который прожил очень длинную по человеческим меркам жизнь, а после смерти его и его жену (которой он не преминул обзавестись) похоронили на Острове. После этого скорбного события наступило затишье — все меньше и меньше людей приходило сюда и вскоре, кроме небольшой общины людей из Веритэ и Арса, там никого не осталось. Остров затих.

Этот период в истории плацдарма для перемещения между мирами затянулся надолго. До времени, когда в обоих мирах произошло нечто, потрясшее основы мироздания. Одновременно в обоих мирах появились ужасные создания — порождения неизвестно чьих кошмаров. Для Земли это был Абсолютный Вирус, с которого началась затяжная и кровавая Гражданская Война. Он просто и вульгарно нарушал все мыслимые и немыслимые законы кибернетики. Немногим ранее в Вэритэ проникло ужасное создание, которое после назвали «механический элементаль», который не нарушал законы, если только были законы, распространяющиеся на эфирную энергию мира по ту сторону от Острова, а просто пожирал любые аномальные проявления и за счет полученной энергии размножался. Вскоре так называемая Механическая Башня стала для жителей Вэритэ средоточием зла — за хранение любых вещей, хоть немного похожих на что-то «чужеродное», местная инквизиция могла сделать нечто похуже, чем просто сжечь преступника. Именно тогда и случилась первая волна переселения на Остров. Не слишком многие смогли сделать это, но вполне достаточно, чтобы сделать Остров более чем людным местом.

Именно на Острове и начали разрабатываться первые идеи по борьбе с механическим элементалем — противостоять ему можно было лишь посредством его же сущности. Тут крылось две проблемы. Первая — большинство людей из Вэритэ считали любые технологические проявления вселенским злом. Но это еще ничего по сравнению с тем, что все необходимые вещи находились с другой стороны от Острова. Начали осуществляться первые вылазки на Землю, но... Они были слишком неудачными и малопродуктивными, ведь в Арсе началась своя война. Срочно был нужен кто-нибудь оттуда, иначе... Иначе война за Вэритэ была бы проиграна. Навсегда.

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

Кирилл ТАЛЕР, Shrike

Трудно Быть Богом

Разработчик: Burut CT
Издатель: Акелла
Жанр: RPG
Системные требования: P 1,6 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Трудно быть Бобиком

Когда в полпятого утра, щегольнув очередным багом, игра в очередной раз отправила меня задумчивым пинком в операционную систему, я не выдержал, плюнул на *второе правило игрового журналиста* — **всегда проходить рецензируемую игру до конца** — и завалился спать. Потому что второе правило начало всерьез конфликтовать с *Первым и Основным* — **всегда сдавать материалы в срок.**

Рецензент данной игры на **ag.ru**, Константин «Бобик» Фомин, используя форумную опцию «В какую игру играете?», указал: **в «Трудно Быть Бурутом»**. Теперь копирайт данной фразы принадлежит ему. Жаль.

Трудно быть Бугом

Особенно Южным. Мало того, что ты — мелкопакостная извилистая речушка, неизвестная большинству жителей Восточной Украины, так по твоему каменному хребту каждую весну-лето весело сплавляются байдарочники, иногда вместе, иногда поодиночке, цельно — и по частям, если загребающему не повезет с впередсмотрящим, а впередсмотрящему — с рулевым. То ли дело «Трудно быть богом» братьев Стругацких: действительно нетленное произведение, подобное могучей, полноводной реке, с яростными порогами событий, с тихими заводями любовных элементов, с разлившейся в многостраничье запоздалого прозрения дельтой. И как такую махину одолеет массивный, но крайне неуклюжий дебаркадер воронежской компании **Burut CT**?

Собственно, перед тем как садиться играть, желательно все же освежить в памяти события оригинала, если вы его читали, и прочитать, если нет. Иначе рискуете запутаться в огромной куче имен, званий и локаций. Но на всякий случай я напомню о событиях книги.

Коммунизм достиг эры межзвездных перелетов. Прогрессивное русское человечество разыскивает во вселенной цивилизации и, найдя искомые, внедряет на планету агентов и наблюдает, даже не вмешиваясь в ход истории. Одной из таких планет была Цуринака. Строй — феодальный, любое учение искореняется такими методами, что даже у бывалых агентов не выдерживает психика. Таким вот агентом и был Румата Эсторский, он же Антон, сотрудник Института Экспериментальной Истории, пытающийся спасти как можно больше ученых, по возможности бескровными методами. Многое смешали Стругацкие в своем детище: тут и фэнтези, и драма, и философия, и боевик с приключениями. Ну, и без «лямура» дело не обошлось. Причем все это смешали так хитро и качественно, что многие читатели считают «Трудно быть богом» одним из лучших произведений Натанычей. Впрочем, рассказывать можно долго, но лучше все-таки взять в руки книгу и прочитать, невзирая на то, что она была написана в 60-х годах минувшего столетия.

Трудно быть Блогом

Особенно блогом в поддержку игрового проекта. Любой уважающий себя блог (игровой портал, игривый журнал) обязательно должен опубликовать перед релизом новость о том, что, мол, завтра выходит одна из самых ожидаемых RPG 2007 года, **«Трудно быть богом»** (потому что дебаркадер Burut CT таки справился!), по мотивам неувядающего произведения А. и Б. Стругацких. А потом ему придется менять скин на розово-красный, на розово-очень-красный или на красный-краснее-некуда. От стыда.

Например:

01.09.2004

«Компания "Акелла" заключила соглашение с писателем Борисом Стругацким о создании игры на основе популярного романа "Трудно быть богом". Предполагаемый жанр игры — RPG в стиле **Neverwinter Nights**. *Своей главной целью разработчики называют максимально точную передачу духа оригинального произведения»*, автор новости — Zombiek © AG.ru

Вот как вы себе представляете этот стиль НВН? Лично для меня — это продуманный сюжет (пускай даже и банальный по самое не могу), большое количество напарников, каждый со своей историей, характером и взглядом на жизнь, ну, и огромное количество разветвленных диалогов. А еще вменяемая ролевая система, типа AD&D или GURPS`а. Про завалы оружия, брони, магии и прочего, как уникального, так и не очень, я даже и не вспоминаю.

04.12.2004

«Компания "Акелла" сообщила подробности о ролевом проекте "Трудно быть богом", который разрабатывается по мотивам одноименной книги в сотрудничестве с Борисом Стругацким. "Трудно быть богом" заявлена как "чистокровная RPG в лучших традициях жанра" с нелинейным сюжетом. Помимо нескольких ответвлений от основной канвы сценария обещаны четыре концовки, зависящие от поступков главного героя», автор новости — Nomad © AG.ru.

Кроме того, обещан шикарный трехмерный движок, с отображением всего, что есть на персонажах (включая ранения), наличие новейших земных технологий, развитая боевая система, экономика, завязанная на нескольких видах валют, возможность отдавать приказы напарникам (которые те могут отказаться выполнять), возможность получить травму, надолго понижающую параметры или вообще остаться без конечности в процессе боя (зональные повреждения?), ну и система переодевания, для которой обещаны всяческие плюшки.

07.04.2005



«Компания "Акелла" открыла имя студии, которая вот уже несколько месяцев работает над ролевой игрой по мотивам книги братьев Стругацких "Трудно быть богом" — это воронежский коллектив Burut Creative Team», автор новости — Nomad © AG.ru.

И здесь, как говорится, стали терзать самые смутные сомнения…

Трудно быть Босхом

Особенно когда ты привык рисовать мрачно-демонические картины — а тебя заставляют намалевать на стене коровника идиллический пейзаж с белокурой пастушкой и мордатым пастушком. Чтобы не отпугнуть коров всякой готикой и не снизить надои вследствие чрезвычайной пугливости оных. В роли коров, в данном случае, выступаем мы с вами — то есть потребитель. Непонятно только — отчего ж нас посчитали такими пугливыми, нас, гробивших миллионы юнитов на стратежных полях, кравшихся с фонариком под куполом давящего ужаса в Silent Hill, крушивших (с молчаливой улыбкой) грудные клетки пришельцам в HL и HL-2? Но факт остается фактом: в измученном, раздавленном войнами и бунтами, растерявшемся от земного вмешательства Арканаре мы наблюдаем пасторальный, идиллический пейзаж, полный ярких, насыщенных красок и идущий в категорический разрез с той атмосферой, которая отражена в первоисточнике. Всевозможные монстры, как правило, являющие собой помесь кота и крота (кроме совершенно земных волков), смотрятся на этой земле гораздо более нелепо, чем смотрелись бы большеглазые анимешные няшечки.

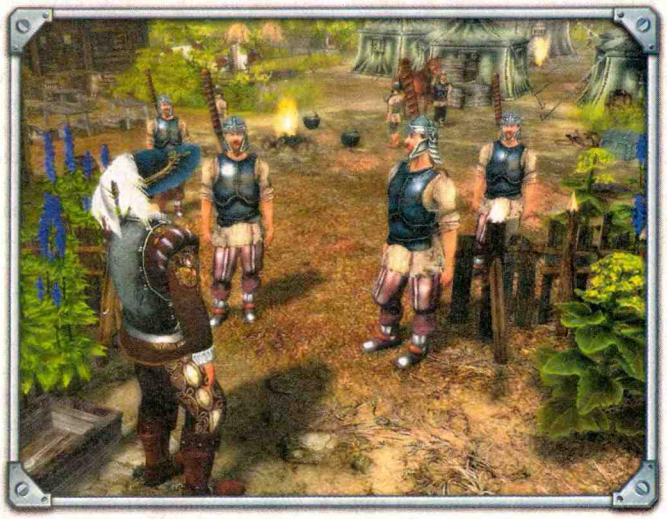
Только вот вся эта кавайность умудряется тормозить совсем «не по-детски» на совсем даже не слабых компьютерах. А стоит снизить в настройках графику — и ТББ сразу становится похожа… ну, максимум на «Готику», которая 2. А теперь вспомните, в каком году вышла вторая «Готика»? Вот… А ЭТО чудо даже так умудряется выдавать максимум кадров 14. И на маленькие локации начинаешь просто молиться: грузятся быстро (относительно) и тормозят по минимуму. Модели страшненькие, текстуры невзрачные —



и куда только уходят все ресурсы компьютера? Зато все это залито таким блумом, что в глазах начинает рябить и мылиться уже через 5 минут после начала.

Трудно быть Бондом

Особенно Джеймсом. Тебя все боятся, ибо ты настолько крут, что даже крутые яйца не вылупляют из себя крутых цыплят, опасаясь за их здоровье вследствие возможной встречи с тобой. Другое дело — наш протагонист… Он не то чтобы глуп, но в тех страстях, что бушуют вокруг этой отсталой планетки, не разбирается ни рожна, и в штормах интриг доселе ни разу не серфил. Такой себе разведчик-цыпленок, наемный убийца-птенчик… С первой минуты сюжет завязывает нам глаза, обрастая детективностью: выпускник высшей имперской школы получает повестку… то есть задание: прибыть в самозваную Арканарскую Республику, аннигилировать некоего Арату Красивого и побольше разузнать про некоего Румату Эсторского. Как верный Империи человек, он, конечно же, отбывает оттуда и прибывает сюда. То есть в Арканар и прилегающие земли. И начинается: сплетни, предательства, двойная игра, заговоры — полный комплект исторической авантюрной RPG… И еще долгое время сюжет держится на уровне и на плаву. Но в середине игры он получает одну здоровенную пробоину, а ближе к финалу — еще одну, несовместимую с жизнью…



Точнее, со здравым смыслом. Сюжету-то что: ему все по барабану, куда его повернули — туда и плывет. А здравый смысл — очень нестойкое соединение…

Трудно быть Борном

Особенно в ТББ. И никакие ультиматумы с идентификациями тебе не помогут: матчасть здесь проста, как пять копеек, вырубленных глефой из пареной репы, но учить ее необходимо.

Попробуйте, например, угадать, что в игре относится к основным параметрам. Сила, ловкость, обаяние, и прочие им подобные? Ага… Щас. Впрочем, не спешите огорчаться. До ТББ основные параметры и мне представлялись именно такими. В «Буруте» решили изобрести самокат на воздушных подушках (альтернативное мнение — выпендриться), и теперь основные характеристики у нас — внимание! — владение легким, средним и тяжелым оружием. И то единственное, на что они влияют — это максимальный наносимый урон и *кровавая мощь супердара* ©. А вдобавок к основным — еще пять дополнительных, типа *повышения здоровья/выносливости, дипломатии, медицины* (теперь бутылочки станут вдвое эффективнее!) и *убойности луков с арбалетами*. От такого разнообразия глаза просто «разбегаются» (альтернативное мнение — выпучиваются), особенно если учитывать, что при должном усердии, выполняя большинство несюжетных квестов, все можно прокачать до максимума. Или на две трети минимум (без оного).

Оружие делится по тому же принципу — чем убойнее ковырялово, тем больше оно требует выносливости и тем выше уровнем нужно быть для его использования. И уже нет особой разницы, легкое оно или не очень. Впрочем, более высокоуровневое оружие бьет зачастую сильнее, а усилий требует меньших.

Появляющееся где-то после половины игры земное оружие, да, сначала вызывает некоторую эйфорию, мол, типа *«Типерь я крут и всех победю!!!»*. А потом смотришь, что противники тебе не особо и уступают, и эйфория сдает свои позиции ленивопофигистическому «ну, есть оно, и шо?..». А ничего! Дали поиграться в Бога — и хватит. Богом, как известно, быть трудно и вовсе даже не почетно.

Так разрекламированную систему переодевания можно описать приблизительно так: нацепи-пять-вещей-одного-типа-и-тебя-никто-не узнает. Допустим, надел ты воровские штаны, носки, плащ

и шапку, но при этом забыл нацепить майку — все, ты уже не вор, а наемник, настучать в бубен которому — святое дело. И наоборот: забыл снять воровские обмотки — угодил под статью. И бегает за тобой по «государственным» локациям целая толпа стражей порядка, бряцая железом и выполняемым долгом. Вот и приходится тягать с собой по комплекту шмоток каждой из организаций. Не успел скупить/залутить нужное количество? Поздравляем: вы лузер. И тает в итоге место в инвентаре, и без этого совсем не безразмерном. Радует хоть то, что в инвентаре все располагается по отдельным кучкам: еда в одной, одежда в другой, книги в третьей. Зато нет типизации вещей по сословному, что ли, признаку. И приходится до посинения выискивать в куче разнообразных трофеев пять предметов с одинаковыми буковками. Спрашивается, зачем в таком случае ограничивать инвентарь? Но и это не самый сок; главный фрэш — ограничение места в инвентаре у торговцев (!). Итог: один торговец на локации, его инвентарные места забиты до отказа, как и ваши. Выход: ищи бесхозный сундук и складывай туда лишние вещи. Или велкам на соседнюю локацию.

Трудно быть ботом

Особенно в ТББ. Трудно, потому что ужасающе скучно. NPC в игре выглядят и ведут себя таким образом, чтобы у игрока **пропало всякое желание общаться**. Вкратце их односложные ответы можно свести к одному интровертному, но вполне емкому посылу: **«Отвали!»** Ничего не поделаешь, приходится отваливать, ставить жирный крестик на предполагавшемся живом мире и резюмировать его отсутствие смачным ноликом. Играть в крестики-нолики на могилах — это, конечно, прерогатива чемпионата по интеллектуальным играм среди тру-готов, но соблазн велик и у нас.

Несюжетных квестов крайне мало, и они скудны по своему содержанию, как мысли в мозгу саблезубой белки: поди-принеси и поди-убей.

Увы, но наш герой (имя его вводится в Профиле, поэтому хоть **De_M_@n Ad@**, хоть **Пушкин Василий Варсонофьевич**) — это такой же бот. Безликий, бесчувственный, неадекватный. И утешать может только то, что остальные NPC в этой игре ничуть не лучше. Наш хотя бы разговаривает, но... двумя голосами. И у обоих актеров, поочередно озвучивающих нашего героя,



наблюдается категорическое непопадание в образ. Особенно когда ГГ переносится в некий аналог Над-мира (или это происходит непосредственно в мозге молодого разведчика), чтобы пообщаться там со своим альтер эго. Тогда озвучку порой перехватывает третий голос — молодого программиста, унылый и неартистичный до почечных колик. Я однажды пил чай и слушал очередной «шизофренический» разговор, и когда за озвучку вдруг взялся этот самый программист — чай попал на клавиатуру...

Анимации — отдельный разговор, у героя их крайне мало, но те, что есть, делают его еще более неадекватным. На первых локациях герои почему-то в конце разговора забавно дергали ножкой, превращаясь в шаолиньских монахов-недоучек. Не минула кастрюля сия и нашего протагониста. У других NPC, естественно, с анимациями все еще запущеннее.



Модели — два отдельных разговора. Даже на самых высоких настройках они смотрятся, как... В общем, не приведи Господь вам в какой-нибудь визуальной интерпретации увидеть ТАКОГО Рудольфа Сикорского и ТАКОГО Румату Эсторского. Я видел, как умирала надежда Стругацких, моя душа плачет.

Но и анимации, и моделлинг пасуют перед AI. Твои соратники резво бегут на врага, начисто забывая о том, что жизней у них — утконос наплакал, а приказать им отступить — нельзя. Одинокий всадник застрял под мостом головой между досок моста (!) и упорно скачет... в стену, так как AI почему-то посчитал, что всадник едет **по** мосту, в то время как всадник находится **под** ним. Маршрутизация, кажется, в игре отсутствует по определению. Упершегося в повозку соратника приходится двигать вправо или влево: сам он препятствие не обойдет. Хорошо хоть в бою противники радуют неким наличием тактики.

Да вот только разнообразием боевая система отнюдь не блещет: обычный удар, суперудар и добивание на десерт. Все. Это и есть та самая развитая боевая система. Ну, разве что еще можно повоевать на лошади, что тоже само по себе удовольствие ниже среднего. Ведь мало того, что нужно по противнику попасть, так это еще нужно сделать в нужный момент. И камера, которую к затылку будто гвоздем прибили, совсем в этом не помогает. (Еще один нюанс камеры — неба мы не увидим). И весь бой проходит по такому принципу: бежишь на толпу, махнул два раза, прорвался и убежал. Подождал, пока стамина восстановится, развернулся и побежал обратно. А если еще при этом и весь рюкзак капустой и тыквами забит — так вообще ничего сложного.

А еще ТББ просто кошмар для манчкина — за убийства опыта начисляют в надцать раз меньше, чем за сданный квест. И в итоге на случайные драки просто плюешь, стараясь проноситься сквозь опасные участки на коняшке, изредка меняя ее, когда тыл скакуна становится похож на дикобраза.

Два хардкорных усложнения. Первое: жизни сами собой не восстанавливаются — поэтому кушай тыкву, лук и хрен, будешь как Софи Лорен. Второе: во время разговора, купли/продажи или выхода на новую локацию протагонист автоматически убирает оружие в ножны. После нелицеприятного разговора может мгновенно начаться бой — а ружжо в ножнах. А вытаскивать его долго. А противники все больше матерые. Это третий хардкорный момент и, слава ГейМыру, хотя бы он вызывает уважение: жизней у врагов в два или в три раза больше, чем у тебя.

Как правило. Просто заповедник мини-боссов какой-то. Фэнтезийная Троещина. Это могло бы сделать игру интересной, если бы не... все остальное.

Трудно быть бонгом

Особенно в ТББ. Особенно если ты от рождения скрипка. Но раз настоящим пацанам нужны барабаны, ты будешь бонгом.

То, что «озвучено профессионалами» подразумевает под собой как максимум программистов, привыкли, по-моему, уже все. Но ситуация, когда одного персонажа начинает озвучивать два вот таких «профессионала», заставляет сначала недоуменно поднять бровь, потом раскосить улыбку до ушей и в итоге, в припадке здорового смеха, начинает методично бить тебя головой об стол. Зато озвучен практически каждый персонаж игры. Вот если б только между фразами не повисало таких пауз, заставляющих нервно тарабанить по клавишам несчастного грызуна... Про музыку и сказать особо нечего. Два «спокойных» трека, один боевой. Спокойные мелодии пасторальны и навевают мысли о кельтских пастухах и пастушках. При чем здесь разодранный междоусобицами Арканар — непонятно.

Трудно быть багом

Особенно в ТББ. Потому что ты не уникален. Потому что таких, как ты, тут тысячи. Во время игры может исчезнуть стамина (выносливость), на тебя может наброситься твой же соратник, у твоего копытного транспортного средства могут восстанавливаться жизни, а *могут и нет* ©. Нападающий монстр способен затолкать тебя в камень, и оттуда, даже убив монстра, уже не выбраться. Монстры и разбойники, не обращая внимания друг на друга, упорно мочат только тебя (пакт о ненападении?!), некоторые персонажи вообще не названы, а только промаркированы, согласно внутренней маркировке «Бурута».

И, наконец, самое главное. Огромное, сочное *вишенго* на этом праздничном *тортеге*. Время загрузок.

Если у вас меньше двух гигабайт оперативы на борту, то среднее время загрузки одного уровня — от пяти до тридцати минут. Чесслово, такое впечатление, что «Готика 3» грузится быстрее. И при этом ТББ умудряется еще и тормозить как не в себя. И не дай бог сохраниться вам где-нибудь в помещении... Загрузка (5 минут) — по пояс в полу, выйти не можем — загрузка (еще 5) — нормально, вышли из дома, побегали, нарвались, померли из-за лагов с тормозами — загрузка (ну, вы поняли) — игра повисла — рестарт (сами засеките...) — запуск игры, загрузка (ага...) — по пояс в полу... Или, как вариант, игру может просто сглючить на загрузке/сохранении, и расчетное время исполняемой процедуры — хоп! — увеличивается минут эдак на 20-30. И вот сидишь и полдня пялишься в монитор на экран загрузки. Таких два-три дня — и начинаешь вести себя слегка неадекватно. Хотя есть во всем этом и светлое пятнышко. Пока играл в ТББ, пересмотрел половину фильмов, до которых в обычное время руки не доходили.



Трудно быть Бобом

Особенно молчаливым. Поэтому поделимся парочкой маленьких хитростей (альтернативное мнение — глупостей) игры.

1. С северной стороны замка Мусина в воде горит огонек, который обычно светится над квестовыми персонажами. Цвет огонька зависит от квеста, выполняемого тобой на данный момент. Какого рожна делает огонек в воде — непонятно.



2. В замке Мусина, если ударить собственного гвардейца, за тобой начнет гоняться вся мусинская армия. Правда, не дальше замковой территории. Воины не злопамятны и успокаиваются при повторном заходе.

3. Квест с Пампой и кабанами: не нужно валить всех зверушек. Достаточно убить их больше, чем Пампа. Но настраиваться лучше на трудновыполнимый вариант «убить всех». Тогда точно убьете больше.

4. Еще одна «мусинка». Покои главного героя в замке находятся как раз напротив загона со свиньями. Поэтому не пугайтесь, если, изучая содержимое комнат, услышите надсадное и монструозное хрипение и чавканье. Это всего лишь лэвел-дизайнеры постарались разнообразить ваш сон.

Трудно быть лохом

Особенно покупая ТББ. А приходится. Потому что не устаешь верить, что «Бурут» однажды напряжется и выдаст Игру Высокого Уровня. А «Акелла» смилостивится и не будет торопить с релизом, дожидаясь полной обкатки проекта и устранения всех багов. Увы. «Бурут» остается собой, «Акелла» выпускает сырой полуфабрикат, а геймер, ожидающий «стругацкости» в атмосфере (и выполнения всех обещаний в натуре), получает нечто похожее на молдавский алкогольный напиток «Стругараж».

Трудно быть...

Особенно играя в ТББ. Невзирая на довольно интересный сюжет и хоть и глючную, но все же существующую систему переодевания, игру можно посоветовать разве что совсем уж фанатам RPG. Да и тем только, после того, как мир увидит патч. А всем же остальным — держаться подальше. Решились покупать? Похвально. Но помните: мы предупреждали вас, как трудно иногда быть геймером.

Bateau

RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME

Разработчик: SIMBIN
Издатель в Украине: «Акелла»
Жанр: последний из могикан
Системные требования: CPU 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, Интернет обязательно!
Авторское примечание: без руля (пускай даже самого фигового) за RACE лучше не садиться. Но ради такого дела не грех и потратиться на компьютерную «баранку», честное слово.

В который уж раз придется устроить небольшой плач Ярославны по лицензии на «королеву автоспорта» — Formula 1, которую беспардонно приватизировала компания Sony. Да и сам жанр автосимулятора нынче пребывает в полнейшем упадке. Была надежда, что серия Colin McRae Rally таки подтянется до звания настоящего сима, но недавний Dirt все же остался гораздо более аркадным, чем Richard Burns Rally. Примерно такой же выбор имеют и поклонники кольцевых гонок. **RACE** — и все. Больше ничего нет. Если, конечно, не считать более ранние игры от той же **SIMBIN**, лучшее из которых и воплощено в серии по лицензии WTCC. Одно лишь радует: даже не имея конкуренции, разработчики не халтурят. По крайней мере, в главном. А теперь давайте разбираться с подробностями.

Born Too Fast

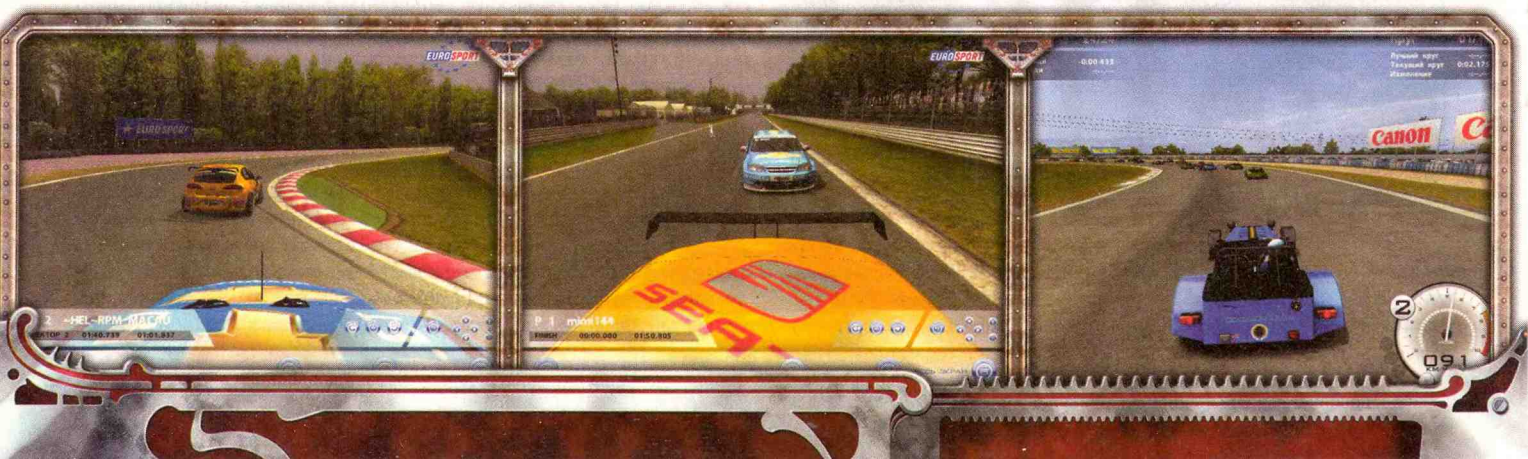
Сравнивая RACE 07 с прошлогодней игрой этой серии (которая, в свою очередь, во многом осталась старым добрым GTR 2), так сразу и не скажешь, где и что в модели поведения автомобиля было изменено. Ведь и раньше автомобили вели себя вполне адекватно, крайне редко проявляя небольшие странности, которые легко списать на то, что ваш покорный слуга действительно толком не знает, как себя чувствует пилот кузовного болида. Ну вот так сложилось. Весь мой водительский стаж приходится по большей части на отечественный автопром (от «Запорожца» до «Девятки»), а это, сами понимаете, далеко не «заряженная» BMW 320i. Впрочем, помнится, в юные годы отец как-то дал мне порулить старенькой, но довольно резвой машинкой — Opel Kadett с двухлитровым движком. Папа у меня водитель опытный, знает, что человека за рулем при выполнении каких-либо маневров отвлекать нельзя ни в коем случае. Поэтому он терпеливо переждал, пока я вписывался в поворот (90 градусов) на скорости немного за 70 км/ч, и только после этого торжественно скомандовал мне остановиться, дал по ушам и отправил на пассажирское место. Поворот, кстати, я прошел очень красиво. С небольшим заносом, по правильной дуге... Правда, при этом вылетел на встречную, но машин на дороге не было, так что все обошлось. И папе небольшая седина на висках тоже к лицу.

В RACE 07 все, конечно, гораздо проще, чем в жизни. Папа рядом не сидит. Зато машина ведет себя примерно так же — то ее тянет к внешнему радиусу поворота, то срывает в занос. Причем занос на гоночных сликах — это вам не плавненькое скольжение на полулысой всесезонке. Особенно плохо, когда в занос уходит задняя ось на заднеприводной BMW, а передняя ось сохраняет нормальное сцепление с дорогой. Тормозить нельзя — понесет еще сильнее. Перебор с газом тоже равносилен сходу с трассы, и только филигранная работа рулем поможет выйти сухим из воды. На переднеприводных авто ситуация попроще — поддал газку и подруливай, но с первого раза тоже не получится.

Для ленивых, конечно, имеется возможность включить АБС (антипробуксовочная система) и даже систему курсовой стабилизации. Но стоит их включить, и изрядная доля кайфа от RACE 07 бесследно испаряется. Машина становится слишком послушной, а это означает только одно — скуку. Нет, господа, в такой игре ты сперва воюешь со своей машиной, напрягаешь головной и спинной мозг, пытаясь понять, как она ведет себя при разных углах поворота руля, как реагирует на сброс газа, в каком диапазоне оборотов лучше разгоняется. Заучиваешь на слух тональность рева двигателя, при которой приходит время переключаться на следующую передачу. Ведь на тахометр смотреть просто некогда! И лишь спустя несколько часов ты даешь волю выработанным инстинктам, чтобы почувствовать настоящий кайф — вот как я могу! Когда проходишь сложный поворот по оптимальной траектории и на максимально возможной скорости, оставив на асфальте следы от покрышек, именно тогда понимаешь, что автомобиль — это не роскошь и не средство передвижения. Нет, автомобиль — это источник адреналина! Подозреваю, что именно так чувствовал себя бывалый ковбой после того, как ему удавалось объездить дикого мустанга... Хотя, конечно, в реальной жизни все гораздо круче. Но на компьютере — безопаснее. А уж в том, что вам придется встретиться с отбойниками, не сомневайтесь. Особенно поначалу, когда машина еще толком не прочувствована, трасса не изучена, рука не набита...

При этом нужно отметить возросшую роль технического состояния болида. Можно идти четко по трассе, разве что изредка заезжая на поребрики, но если практиковать агрессивные торможения, спустя 5-7 кругов неизбежно начнут сдавать покрышки. А парочка «срезок» по живописной травке приведет в плачевное состояние любые амортизаторы. Так что порой получается выгоднее не рвать резину, а спокойно идти по трассе, дожидаясь, пока у соперников начнутся технические проблемы.

Честно говоря, не знаю даже, для кого я все это пишу. Те, кто знает толк в автосимах, уже давно обзавелись своей копией от «Акеллы» или скачали RACE 07 с сервиса Steam (еще раз напомню, кстати, что для игры требуется валидация



через Интернет). А вот остальным... Дело в том, что, не имея руля, можно играть разве что на самом низком уровне сложности, выписывая «лесенки» в поворотах и абсолютно не понимая, что такое работа газом и тормозом. Агитировать никого не буду, просто предупреждаю. В играх типа NFS или



даже Test Drive Unlimited руль — скорее помеха. Но RACE 07 без этого девайса покажется вам полнейшей ерундой. Однообразные трассы, сероватая картинка... Впрочем, прилив адреналина при игре в настоящий симулятор с аркадными поделками не сравнить. Главное — не думать, что вы садитесь «расслабляться». Нет, тут совсем другие ощущения. Какие именно — описано выше.

Дайте таблеток от жадности!

Самым заметным нововведением RACE 07 стало появление аж восьми гоночных классов, в которых можно испробовать свои силы. Кроме неизбежного WTCC 2007 и 2006 сезонов (естественно, со всеми реальными трассами и пилотами) имеется Formula 3000, классический WTCC 1987 года, гонки на Mini, копиях легендарной Lotus Super Seven... Правда, заранее готов только сезон WTCC 2007. Остальные придется «собирать» самостоятельно — в редакторе чемпионата. Но тут уж грех на что-то жаловаться, поскольку различных трасс в RACE 07 около семидесяти.

Одно лишь могу сказать: пересаживаться за баранку BMW M3 1987 года выпуска после новенькой 320i — это вам не сахар. Дури под капотом много, передачи короткие, а вот аэродинамика — так себе. С «Формулами» попроще, но ощущение скорости совершенно другое. Скорее всего, привыкать к прохождению поворотов на более высоких скоростях придется долго. Super Seven (который тут представлен от имени марки Caterham) — отличная машина. Но ровно до тех пор, пока не перемудришь с газом в повороте... В общем, если было мало впечатлений в традиционном WTCC сезона 2007 года — пробуйте другие классы автомобилей. Ощущения совсем другие, и это не просто слова.

Кстати, даже настройки автомобиля (которых тут аж три экрана) зависят от выбранного класса — все по-честному.

Картина маслом

А вот за графику, в принципе, можно и поругать. Если рука поднимется. Но тут уж против правды не попрешь — ни детализация болидов, ни текстурки на них, ни спецэффекты не заслуживают оценки выше «удовлетворительно». С другой стороны, все сделано очень аккуратно, а от глюков первого RACE не осталось и следа. Интерфейс стал немного дружелюбнее... Только непонятно, почему при онлайновой игре чат доступен лишь после выхода в меню. Но это, пожалуй, единственная серьезная претензия к интерфейсу.

Зато такая мелочь, как пятна от расплющенных жуков на лобовом стекле, способна порадовать не хуже любого навороченного спецэффекта. Знают SIMBIN, знают, на что давить!

Музыка в RACE 07 представлена всего одним треком. Мелодия хорошая, забойная, но в гонках игроку предстоит слушать только звук двигателя. И тут тоже против правды не попрешь — чтобы выжимать из болида максимум, нужно слушать именно двигатель, а не Winamp. Скучно? Да нифига подобного! Пока я играл в RACE 07, за окном просыпался стольный град Киев. И порой было не совсем ясно, откуда доносится звук двигателя — из колонок или через открытую форточку. Настоящему поклоннику автосимов лучшего желать — грех.

Финиш

По сути, новый RACE мало чем отличается от старого. Примерно так же, как, скажем, Unreal Tournament 2003 отличается от UT 2004... Скажете, нифига? «Анрилы», мол, отличаются очень сильно? Да, можно сказать и так. Меньше тормозов, выше качество картинки, новые режимы, новое оружие... Тьфу, новые машины :)! Но принцип, геймплей, проверенный временем, не изменился. И это хорошо. Это правильно. Лишь бы отсутствие конкурентов не подбило SIMBIN на халтуру. Но пока что эта команда доказывает свое трудолюбие и талант, так что будем верить в светлое будущее автосимов. Тем более, что руль нынче стоит сущие копейки — не больше, чем хорошая клавиатура. Лишь бы места на столе хватило.



P.S. Я ничего не сказал про компьютерных оппонентов, но тут и говорить особо нечего — все на должном уровне. Причем AI вполне способен соорудить «кучу малу» без участия игрока, что вполне реалистично. Но все равно особый кайф получаешь только в сетевой игре, а на Steam`е пока игроков не очень много. И половина из них «пасется» на закрытых серверах «для своих»... Поэтому постарайтесь заранее связаться с единомышленниками хотя бы на нашем форуме — **www.mikportal.org/forum**. RACE 07 в онлайне — это драйв в кубе.

P.P.S. Один существенный недостаток я все же вспомнил. В RACE 07 нельзя менять количество кругов на одну гонку! С точки зрения реализма тут снова все в порядке, но порой наматывать по 15 кругов бывает утомительно. Особенно когда строишь из себя Шумахера и палишь резину... Эх...

P.P.P.S. Прости меня, папа! Теперь я вожу очень аккуратно и торможу перед каждым поворотом!

Shrike

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC
ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

Разработчик: Nival Interactive
Издатель: Nival Interactive
Жанр: TBS
Системные требования:
Pentium 4 или AMD Athlon 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видео 64 Мб видео
Оригинальная HoMM5 не требуется

Герои... Много в этом слове... Ну и так дальше по тексту. Нет, вот честно, за что я люблю **«Нивал»**, так это за то, что они не особо пытаются следовать порочной практике затягивания. Вот посудите сами. **«Герои 5»** вышли в мае 2006-го. Спустя полгода мир увидел первый аддон, «Владык Севера», а спустя еще некоторое время в сеть начали просачиваться слухи о выходе второго дополнения (автор, конечно же, никоим образом не намекает ни на Valve, ни на другие компании, использующие подобную практику). Впервые **«Повелители Орды»** предстали перед общественностью на апрельской КРИ сего года. И я думаю, если Ягуар попытается напрячь память, то подтвердит, что стенд «Нивала» посетило внушительное количество посетителей. Здесь я позволю себе еще одно небольшое отступление от основной темы. Если читатели помнят, то, начиная со второй части, каждая вновь появлявшаяся игра из серии «Героев» сопровождалась выходом неимоверного количества дополнений, как официальных, так и не очень (зачастую имеющих весьма отдаленное отношение к сюжету оригинала). Казалось бы, такая же судьба ожидает и пятую часть эпической серии, но... Опять это противное «но». В «Нивале», видимо, учли ошибки 3DO, и все на той же КРИ прозвучала шокирующая информация — аддон «Повелители Орды» будет последним и заключительным. История развернется вширь, вглубь и поперек, покровы со всех тайн будут сорваны, а точки над всеми «i», «й» и «ё» расставлены. Собственно, это и накладывает отпечаток на всю игру, непосредственно к которой мы и перейдем.

Сюжет «Повелителей» начинается с того самого момента, когда заканчиваются события «Владык Севера». Арантир (уже знакомый нашим читателям по игре Dark Messiah of Might&Magic) пытается навести порядок и восстановить баланс на Ашане, орки пытаются прорубить свой путь к свободе, а попутно все пытаются навалять демонам и отправить их обратно туда, откуда те повыползали. Плюс добавить сюда же историю появления того самого Темного Мессии, развязку событий, связанных с узурпацией трона Биарой, и еще много чего другого. Немаленький список у нас получается, да? И теперь внимание... На все это у нас выделяется ровным счетом три кампании, по четыре-пять миссий в каждой, плюс пролог. Мало? Очень. И в итоге имеем ситуацию, когда сюжет начинает трещать по швам при попытках разработчиков втиснуть его в столь узкие рамки. А еще ведь нужно свести в одну кучу все сюжетные линии. Но, тем не менее, скриптовые сценки, посредством которых, как обычно, раскрывается перед игроком история, заслуживают уважения.

Как и в предыдущем случае, название аддона говорит нам о добавленной расе — *Орде*, представители которой не похожи ни на одну из наличествующих на данный момент фракций. Орки появились в Ашане в результате эксперимента, когда армии демонов катком катились по землям эльфов, людей и гномов. Именно тогда маги попытались совместить в одном теле две совершенно противоположных вещи — кровь демонов и человеческую кровь. Все рассчитывали на то, что благодаря демонической крови новые создания получат огромную силу и будут защищены от магии демонов, а человеческое тело позволит им размножаться и свободно ходить по земле. И, несмотря на многочисленные неудачи, эксперимент закончился положительно. Орки стали острием копья, которое нанесло сокрушительный удар демонам, а силы союза эльфов, людей и гномов завершили начатое. От отчаянья демоны решили извести ставших такими опасными для них орков, уничтожив детей. Но было уже поздно, силы демонов были смяты орками, которыми теперь руководила простая месть. В итоге мир демонов, Шио, был запечатан, а оркам удалось вырастить новую молодежь. Однако, хоть благодаря силам орков и удалось покончить с демонической угрозой, люди боялись и презирали их. Всех пугали примесь демонической крови и отталкивающий внешний вид. Кроме того, как бы там ни было, орки оставались рабами своих создателей. Но теперь пришло время оркам прорубить свою кровавую дорогу к свободе.

Поскольку силы Орды олицетворяют собой варварство Ашана, то и замок у них выглядит соответственно — шкуры, вигвамы и черепа с костями по всей округе. А поскольку считается, что магия варварам чужда, магическая башня в Крепости отсутствует. Недоступна оркам магия традиционных школ: Света, Тьмы, Хаоса и Призыва. В противовес варвары обладают навыками и умениями против этих школ, понижающими эффективность магических заклинаний противника. Герои орков вместо боевых заклинаний пользуются Боевыми кличами, а аналоги глобальных заклинаний можно купить в виде талисманов, которые после использования ломаются.

Воинство орков весьма многочисленно, довольно сильно и вместе с тем слабо бронировано. Все как положено настоящим варварам. А варвар, он чем махать силен? Дубиной, топором, на крайний случай — мечом, из тех, которые поувесистей. А лук в орочьих руках как-то совсем не смотрится. Вот и приходится союзничать с кентаврами, гоблинами, циклопами и другими подобными представителями фэнтезийной фауны.

Основной ударный кулак Орды представляют, конечно же, орки. Представлены они двумя типами бойцов-рукопашников. Первый — *орочьи бойцы*. На первый взгляд, они, как бойцы третье-



го уровня, никуда не годятся. Атака слабая, защита тоже не особо выделяется, урон маленький, живучесть — вообще смешная. Но стоит только дожить до апгрейдов… и из них можно сделать одних из лучших защитников на данном уровне, и все благодаря спец-способностям. Посудите сами, разве плохо, когда ответный удар становится в два раза сильнее обычного? Вот и я думаю, что не очень. А если сюда еще добавить второй уровень ярости, когда появляется «бесконечный отпор», становится ну совсем хорошо. Хотя немного больше жизни им все-таки не помешало бы.

Второй тип бойцов — *убийцы*. Здесь картина приблизительно такая же. Т.е. без спец-абилок убийцы не представляют из себя ничего особого. Разве что очень слабый для этого уровня урон отчасти компенсируется возможностью нанести два удара подряд. Хотя при столь низких показателях защиты и жизни убийцы на поле боя обычно надолго не задерживаются.

Воины на дальних дистанциях в Орде представлены *кентаврами*. Что про них сказать? Стрелки как стрелки… Атака — неплохая, защита — никакая… Вот разве что урон относительно неплохой. Да и при атаке кентавров противником они отбегают на ближайшее свободное место и отвечают стрелой уже оттуда, вместо того, чтобы честно получить свой штраф на рукопашную атаку. Но, как ни крути, без кентавров в армии никуда, так как стрелков у Орды не так уж и много.



Магическую поддержку оказывают *шаманки*. Хоть заклинаний им известно не особо много, но вовремя примененное ускорение все же способно обеспечить на весах удачи перевес в вашу сторону. Да и в ближнем бою шаманки, в общем-то, тоже могут за себя постоять… Особенно после апгрейда.

Из летающих существ в армии Орды присутствуют только *виверны*. Так же, как и Аррантир, они появлялись в Dark Messiah, где доставляли определенные неприятности главгеру. Довольно приличный урон, но с одним недостатком — уж очень большой разброс. А так… Имеют право на жизнь только до достижения этого самого апгрейда. А вот после этого просто «маст хэв» в составе армии… Как-никак единственный летающий юнит в замке — Крепости.

Циклопы — тяжелая артиллерия в вашей армии. Так как герои Орды не могут использовать «землетрясение», циклопы просто незаменимы при осадах городов и бастионов. Кроме того, способны атаковать сразу четыре клетки, да еще и сбивать при этом инициативу противнику. Еще и живучестью при этом уступают разве что драконам гномов. А если гоблин под руку подвернется… Лететь гоблину на встречу с ближайшим отрядом противника.

И, наверное, самый коварный юнит во всех «Героях» — *гоблины*. Гоблины служат «расходным материалом» для других воинов: ими кидаются, приносят в жертву и вообще относятся к ним непочтительно. А вот нечего быть настолько трусливыми… Ну, представьте картину. Стоит полтысячи гоблинов, тут к ним прибегает какой-то несчастный десяток минотавров, бьет, и что? Все эти полтысячи гоблинов, похватав свои железяки, бегут от минотавров куда подальше, вместо того, чтобы свернуть обидчикам головы. Смотришь на такое, и придушить их хочется уже собственноручно. А кроме того, гоблины еще и злопамятные, так что если их численность упадет до четверти от первоначальной, то оставшиеся в живых переметнутся на сторону противника. И в случае победы вашего врага они так и останутся у того в армии. Но если надо кому-то напакостить — лучше гоблинов в этом деле найти сложно. Наставить на поле боя ловушек — с удовольствием. Попрыгать с бубном и перегадить бойцам противника магию и способности — нет ничего проще. В общем, при использовании их с умом — приносят приятное разнообразие в тактику.



Одной из основных «фишек» ордынцев является, несомненно, *боевая ярость*. Очки этой самой ярости накапливаются при проведении активных действий. То есть, если будете вы лупить врага в хвост и в гриву, ярость будет накапливаться, причем причин для ее накопления более чем достаточно: удачный удар, смерть любого отряда (неважно, вашего или вражеского), даже просто повышение боевого духа — все оказывает влияние. Но, тем не менее, причин потерять боевой запал тоже предостаточно. Пропустили ход — неважно, по инициативе игрока или под действием заклинания — получите штраф, ушли в защиту — тоже штраф, но уже поменьше. Орда не должна стоять на месте, стиль ее боя — постоян-



ная атака. Но дам вам подсказку: чтоб не терять очки ярости из-за того, что массированное наступление всеми силами не входит в ваши планы, можно просто передвигать отряды на соседние клетки. В этом случае уровень ярости останется прежним. По мере накопления очков ярости существа переходят на новый уровень ярости, которых всего три. Помимо этого, необходимо, чтобы войсками командовал герой-варвар, обладающий соответствующим уровнем умения *Кровавая ярость* (Blood Rage). А уж какие бонусы дает каждый новый уровень ярости — облизаться просто. Хотя, как оказалось, в вивернах нет крови демонов, потому они эффектам ярости не подвержены. А жаль...

Так же ярость можно поднять при помощи *Боевых Кличей*, о которых я уже упоминал немного выше. Для их использования расходуется та же самая мана, так что прокачивать параметр «зна-



ния», как ни крути, а приходится. Однако количество этих криков не такое уж и большое. Всего насчитывается шесть криков на трех уровнях (по два на каждый). Для их изучения требуется строить и апгрейдить соответствующее здание (Зал Славы) в варварской Крепости. Кроме того, для изучения каждого крика герой-варвар должен достичь определенного уровня. На мой взгляд, одним из самых полезных кличей является «Подмога». Накладывается он на выбранный отряд, и после этого герой по-



лучает возможность автоматически давать люлей атакуемому противнику, да еще и с бонусом. Кстати, единственный клич, не влияющий напрямую на ярость.

Собственно, одной расой варваров появление новых существ в аддоне не ограничилось. После того, как Орден Порядка раскололся на две ветки развития, все другие фракции просто не смогли оставить такую ситуацию без внимания. И в результате мы имеем две линии развития в КАЖДОМ замке. И, что особенно хорошо, в отличие от четвертых «Героев», отдельных строений для этого возводить не нужно. Альтернативные войска покупаются в том же здании, и уже только вам решать,



какой вид воинов вам ближе к сердцу — старый или новый. Плюсы и минусы-то у всех разные. Но, в любом случае, никто не мешает вам менять один вид на другой. Обходится это просто в мизерную сумму.

Наконец-то появились такие знакомые игрокам по «Дыханию смерти» наборы артефактов. Наборов не то чтобы сильно много — всего десяток, но практически все заточены под определенную расу. Нет, вам, конечно, никто не помешает нацепить Доспех гномьих королей на героя Акаде-



мии волшебства, а Мечту лучника впихнуть рыцарю, но дополнительных бонусов под расу это вам, увы, не принесет. А уж собрать Силу драконов — и вовсе мечта любого героя... Уж очень там бонусы вкусные... Впрочем, если вам не удалось собрать полный комплект, не огорчайтесь. Бонусы даются и за неполные наборы.

Кроме того, на глобальной карте появились новые строения, о которых я просто не могу умолчать. Начнем в порядке интересности...

✓ *Ментор* — выглядит как толстый колдун на ковре-самолете, обложившийся книгами. Полезен он тем, что герой у него может «забыть» некоторые навыки и умения и выбрать другой путь развития. Сей процесс прямо противоположен

получению уровней; герой может выбрать для забвения практически любой навык, который ему не нравится или в котором более нет нужды.

✓ *Библиотека заклинаний*. Сколько раз встречалась такая ситуация, когда какое-нибудь заклинание жутко необходимо, но оно, как назло, не попадается ни в одной башне магов? Например, одно из самых ценимых мной заклинаний «Подчинение»... Согласитесь, было, и не раз. Так вот, в библиотеке заклинаний можно купить спелы высоких уровней всего лишь за ресурсы. Конечно, на первых порах ресурсов, скорее всего, не хватит, но зато потом можно внушительно пополнить свою книгу заклинаний. Думаю, стоит упомянуть и то, что школа заклятия определяет тот тип ресурса, который придется выложить за его покупку.

✓ *Башня астролога*, в которой герои могут посмотреть, какими эффектами будут обладать две следующие недели, и даже заменить одним из них эффект текущей недели. Смена недели обойдется вам в шесть тыщ золотых; однако такую смену осуществлять можно только раз в неделю, причем не в воскресенье. Новая неделя вступает в силу со следующего дня. Если же вы играете по мультиплееру, и в один день смену заказали сразу несколько игроков, подействует один, случайным образом выбранный эффект.



✓ *Случайное святилище*. Тут все просто. Посещение святилища дает вам бонус на следующую битву, но в зависимости от дня недели. То есть если в понедельник вы получите +3 к атаке, то посещение святилища в среду даст вам +3, но уже к защите. У героя могут одновременно быть бонусы только от одного святилища.

✓ *Храм матери-земли* дает всей вашей армии десятипроцентный бонус к здоровью в следующем бою. Насколько оно полезно — решать вам, но мне кажется, все же не помешает.

✓ *Жертвенный алтарь*, на котором «злые» герои (демоны, некроманты, чернокнижники и варвары) могут принести в жертву существ в обмен на опыт, а «добрые» (рыцари, рейнджеры, маги и гномы) — получить опыт в обмен на артефакты.

Кроме новых строений аддон обогатился и заклинаниями. Теперь каждая школа пополнилась еще двумя заклинаниями. Да и в балансе некоторых старых произошли изменения.

Да, едва не забыл. Любителей играть некромантами в аддоне ожидает сюрприз, но приятный или не очень — решать любителям играть некромантами. Сюрприз связан с системой подъема существ после окончания боя. Теперь некромантам на неделю выделяется определенное количество так называемой «темной энергии», и только от нее зависит, сколько существ вы сможете поднять в свою армию. Зато теперь есть возможность выбирать, кого именно поднимать — трех зомби или одного вампира. Вот только «цены» на подъем очень кусаются. Так что особо губу не раскатывайте, а то разочаруетесь. Радует хоть то, что дали возможность выбора между улучшенным существом и его альтернативой.



Наконец-то... Наконец-то на экране сражений появилась кнопочка «wait». Наконец-то решили ее добавить... Вот только зачем нужно было ждать до последнего аддона? Но зато теперь не нужно корячиться с модами...

Можно, конечно, продолжить список нововведений и исправлений и дальше, но что-то мне подсказывает, что пора закругляться.

Естественно, не обошлось также и без недостатков. Игра умудряется как-то странно притормаживать, причем в местах, где этого не совсем ожидаешь. Нельзя сказать, что оно сильно мешает, но со временем начинает немного раздражать, это да. Кроме того, прежней осталась и озвучка. Озвучено, что называется, теми же «профессиональными» актерами, у которых эмоции если и прорываются сквозь текст, то почему-то совсем не там, где это нужно. И что мне не понравилось больше всего — очень тихий звук в роликах. А то сидишь, смотришь, выкрутив колонки практически до максимума, а тут в аську кто-то как стукнет... В общем, думаю, вы представляете.



Что же мы имеем в итоге? А в итоге мы имеем отличное дополнение к отличной игре. Фанатам «Героев» рекомендуется без вопросов, а всем остальным... Да тоже рекомендуется, чего тут...

И будем надеяться, что где-то в закромах «Нивала» уже намечается разработка новой части «Героев» под номером 6.

Кирилл АЗАРХИН a.k.a. VILSENT

COLLAPSE

(Окончание. Начало см. в МИК, №23 (289))

МиК: *Кстати, будет ли какая-то информация о том, что происходит снаружи зоны, и будет ли это вообще иметь какое-то значение?*

ГР: Вообще сюжет и информация о том, что это, как все это появилась, что произошло и т.д., прописаны достаточно детально.

ГР: Ты в конце узнаешь, что это за Дыра, откуда и почему она появилось, как это связано даже с тем, что у нас сейчас творится. То есть, сюжет не пустой.

МиК: *Пан Ющенко?*

ГР: Нет, нет! Ющенко ни при чем там вообще, в целом. В мире.

МиК: *Это связано с физикой?.. Или с этикой?*

ГР: Скорее, с этикой. Если так ставить вопрос.

МиК: *Я сам в этом не очень разбираюсь, но было бы неплохо услышать все эти названия высокотехнологичных графических примочек, которые задействованы.*

ГР: Есть normal-map, HDR, мягкие тени, glow, динамическая экспозиция и многое другое.

МиК: *О! Слоу-мо.*

ГР: Нет, это ему плохо просто. А слоу-мо я могу показать. У нас не совсем слоу-мо. Это остановка времени, и в этом режиме Родан является носителем энергии.

МиК: *Эта возможность дается с самого начала?*

ГР: Частично.

МиК: *И Родан понимает, что это происходит? Или это такой себе эффект для игрока, как в «Максе Пэйне»?*

ГР: Это эффект мира этого в принципе. Есть некоторые противники, которые тоже обладают этими возможностями, например, они тоже входят в остановку времени, где ты являешься носителем энергии. Если ты к чему-то прикасаешься — оно тоже начинает двигаться. Например, если я начну бить противника, то он, до этого стоявший на месте, начнет двигаться, но не так, конечно, как в нормальном времени.

МиК: *И мы сможем, находясь в нормальном режиме, увидеть противника, который двигается очень быстро?*

ГР: Да!

МиК: *Прости за аналогию со «Сталкером», но в городах будет какая-то жизнь, или Родан приходит, проводит зачистку и переходит на следующий уровень?*

ГР: Симуляции жизни, как в «Сталкере», у нас не будет. Например, много раз по уровню не пройдешь. У нас все-таки есть свой сюжет, и он раскрывается. Сюжет, вообще, линейный и процесс больше похож на участие игрока в каком-то фильме без особых разветвлений.

МиК: *Скажи, вы после последнего ролика продвигаетесь уже без качественных изменений? Экстенсивно?*

ГР: Что значит «без качественных изменений»? Их есть очень много. Добавилось много по системе боя, мини-игры с боссами, парные анимации, броски. В том смысле, что мы ничего нового уже не придумываем — это да.

МиК: *А что собой представляют мини-игры?*

ГР: Это я лучше тебе покажу.

Мини-игры оказались очень интересным развлечением. Во время боя с большими монстрами Родан может запрыгнуть прямо на противника и с этого момента начинается бой в режиме мини-игры, где либо ты его, либо он тебя. Действительно игра в игре — очень динамичные, длящиеся всего несколько секунд сцены, напоминающие залихватский бой Леголаса со слоном в третьей части фильма «Властелин колец», требующие от игрока дополнительной концентрации. И я не могу не отметить действительно красивую анимацию всех этих пируэтов.

МиК: *Роман, вспоминая дедушку из ролика, хочу спросить: какова степень иронии в сюжете?*

ГР: Дедушка ненормальный человек. Он пять лет просидел взаперти в лабораториях и немного сошел с ума.

МиК: *Выглядело это классно, я не о том. Я просто хочу знать: человеку, который играет, насколько стоит погружаться в сюжет, вживаться, пытаться это все понимать?*

ГР: Настолько, насколько ему интересно. Скажем так: у нас есть основная информация, которая подается в cut-сценах и ключевых разговорах, в принципе, ее достаточно, чтобы понять сюжет, не вникать глубоко и пройти игру. Есть информация, которая дается в записках — куча материалов. Если человеку интересен действительно мир, и он хочет понять, что здесь происходит, он может это все читать, просматривать, копать вглубь.

Если человеку интересен исключительно action, — а это все-таки action, а не квест и не RPG, — то хватит и поверхностной информации. Есть, конечно, некоторые моменты, которые человек, который не вникает во все это, скорее всего, пропустит, не узнает, не увидит. Но это оставим на его совести.



МиК: *Это тот ответ, на который я надеялся. И я его получил.*

Даша Марченко: *(вдруг, наверно, услышав рычание знакомых монстров).* Ты показываешь эту лажу?

ГР: Какую лажу?

МиК: *Я оставлю твои комментарии.*

ДМ: Не надо.

МиК: *Почему не надо? Это хороший комментарий, он вас оправдывает. Если это ты называешь «лажей», то я не представляю, какой кайф будет в релизе!*

МиК: *Ого! Поезд! Слушай, а уровни огромные, кстати.*

МиК: *Слушай, а вообще, это постоянная практика у разработчиков — использовать такой тестовый редактор?*

ГР: Не всегда. Мы специально разработали эту универсальную тестовую консоль. Это очень удобный редактор.

МиК: *А будет ли в игре хоть немного чего-то украинского? Может, кто-то что-то скажет по-украински?*

ГР: Может быть. Вот есть же *(на стене где-то на вокзале, приветом из 2007-го года — предвыборная граффити КПУ, серп и молот)*.

МиК: *Делали свои родные подворотни?*

ГР: Нет, зато у нас есть Лавра, Майдан.

ДМ *(игриво)*: И еще у нас есть куча вкусняшек, но мы вам про них не расскажем!

МиК: *Можно ли будет посетить другие города?*

ГР: Нет, все происходит в Киеве, но это не значит, что все однообразно, просто есть разные локации, разные по геймплею. Например, есть лаборатории, а есть затопленный Подол, где все происходит на таких гигантских плавающих конструкциях-плотах.

МиК: *Роман, а идея «Коллапса», она давно была? И, если да, то в каком виде? Просто хотели поместить действие некой игры в Украину?*

ГР: Нет, нет, это появилось чуть позже. Сначала была идея сделать именно action, потом появилась эта Зона, потом элементы геймплея. Позже было здорово предложено сделать это все в Киеве! Это же очень интересно, куча рядом материала для воссоздания мест, которые люди знают. И теперь *(смеется)* могут увидеть это в разрушенном виде.

МиК: *Вот новый майдан, да, с удовольствием. Добавьте еще, пожалуйста, возможность вернуть старый.*

ГР: Да, и вся аномалия вообще возникла, как оказалось, из-за того, что переделали Майдан.

МиК: *Роман, а издателя вы уже нашли, да?*

ГР: Ну, издателя по России и странам СНГ мы нашли в самом начале, в количестве пяти (!) человек. Мы сделали «демку» за свои деньги и, в принципе, своими силами. Снимали такую маленькую квартирку, все там сели и начали ваять «демку». Следующее ключевое событие было КРИ, где мы получили «Лучший проект без издателя» (у нас достаточно качественная была «дема»), несколько издателей нам сразу предложили контракты. Мы посмотрели, нам больше всех понравилась «Бука», и вот — мы с ней работаем. Что касается зарубежного издателя, он ищется, и мы уже вроде получили тоже несколько предложений.

МиК: *То есть с СНГ у вас проблем вообще не было?*

ГР: Именно с российским издательством, честно, не было. Как сказала «Акелла», это первый случай за последние лет десять, когда издатели конкурировали за проект, потому что, в принципе, они вообще обычно не конкурируют! А «Бука» посмотрела наш проект и сказала, что она понимает, как его продавать.

ГР: Вот Марк Кэсл.

МиК: *Вода красивая. А Родан умеет плавать?*

ГР: Нет.

МиК: *Эх... старая слабина Лордов...*

ГР: Ну, мы не стараемся сделать ВСЁ. Мы стараемся качественно сделать то, что есть. И так ведь очень много всего.

МиК: *Согласен. Я лично никогда не винил разработчиков за то, что в игре чего-то нет, если она хороша и логична без этого. Вот сделайте, например, что у Родана эта его рука биомеханическая заглючивает, когда он попадает в воду, и его убивает электротоком. Потому-то и не умеет плавать.*

ГР: Ну, у нас другая идея — в воде живут какие-то твари... И поэтому в воду лучше не попадать.

ГР: Вот, кстати, Лавра есть.

МиК: *Лавра у вас боевая локация?*

ГР: Нет, не совсем.

МиК: *Хорошо. А то тут вышла игра от SONY «Сопротивление: падение человека» (по-моему, на PS), так у них потом, из-за виртуальной перестрелки в англиканском соборе, была разборка с церковью.*



МиК: *Сколько есть человекоподобных персонажей?*

ГР: Разных персов около 30. Из них примерно 10 внутриигровые. Нет четкого разделения на хороших и плохих, у каждого персонажа свои цели, и Родан будет с ними сталкиваться.

МиК: *Играем только Роданом?*

ГР: Это обсуждается, но ты видел, что технология позволяет вселяться в любого из персонажей.

МиК: *Я уже представляю Дырявого, который рассказывает: «Эх, было дело на Свалке». И нам приходится сыграть за него.*

Рассматриваем каменное лицо в темных очках. Это лицо сурового персонажа по имени Якир, одного из опаснейших противников Родана:

МиК: *Стоп, так это ты Якира создавала?*

ДМ: Да. Ну не модель, но текстуру и нормал-мэп.

МиК: *А Родана?*

ДМ: Родана — Рома.

МиК: *Тут такие выводы можно делать! Это прямо как герменевтика подсознания. У Родана в глазах так и светится ранимая душа мужчины, а Якир — это женский взгляд на мужика. Родан по сравнению с ним — просто сынок.*

ГР: Ну, Якир, он запланирован таким. Задача была такова.

МиК: *Дырявый, Якир, Зеленый, Родан, Зиновский. Как имена придумывали? (Смеемся)*

ГР: Как попало, честно!

МиК: *Два последних вопроса. 1) Игры — искусство? Или это такая куча других видов искусства в форме, которая сама искусством не является?*

ГР: Сами игры, я думаю, будут приближаться к кинематографу, и, я думаю, да, это искусство. Но оно, принципиально отличается от всех других видов искусства. Потому что там игрок не просто смотрит, а непосредственно участвует.

МиК: *А почему именно кинематограф?*

ГР: Потому что кинематограф будет получать больше интерактивности, а игры будут приближаться к кинематографическому качеству. Скажем, появятся фильмы, где ты сможешь выбирать какой-то сюжет с минимальным твоим вмешательством, и появятся игры — уже появились, — которые по качеству похожи на фильм. Ну, и появляется много моментов уже сейчас, где они пересекаются.

МиК: *Ну вот, например, ваша технология прерывистых щелчков мыши — это же не кинематографическая идея — это исключительно игровая форма.*

ГР: Да я же говорю, в играх главное не кинематографичность! В играх главное интерактивность, участие, взаимодействие, влияние на ход событий. Это будет появляться в фильмах, и наоборот.

ДМ: Драматургия!

МиК: *Кстати! Вы играли в «Мор. Утопия»?*

ГР: Много слышал, но не играл.

МиК: *Поиграйте... (Пытаюсь рассказать хоть что-то про «Мор».)*

ГР: Я думаю, игры будут очеловечиваться... Но не намного. Потому что для многих игры — это получить удовольствие и отдохнуть. А если тебе навязывают этику... Ты понимаешь, есть разные игры. В любом случае, наша игра — это все-таки игра для человека с игровым стажем, который за то, чтобы часами играть, разбираться. Но также и для тех, кто хочет отдохнуть. Никаким заумным вещам особо обучаться не нужно, она рассчитана и на казуалов, и на более опытных.

МиК: *2) Ваши планы после выхода «Коллапса»?*

ГР: Я думаю, будет аддон к «Коллапсу». *(Смеемся).* Потому что очень много вещей в задумке, которые очень хочется реализовать. Есть несколько вариантов развития. А дальше — посмотрим.

МиК: *А вы специализируетесь? Я имею в виду, на action, например.*

ГР: Ой, может быть, и специализируемся... Я боюсь загадывать.

МиК: *Что ж, пора идти, наверно. Желаю вам удачи. Заканчивайте скорее игру, но не раньше времени.*

ГР: Спасибо, и тебе удачи.

* * *

Вот такой был разговор. Я не пытался его приукрашивать или менять местами реплики, разве что совсем чуть-чуть, для правильного восприятия интонаций. Сами эти вопросы и ответы, естественно, не показывают ни того, на какой в самом деле стадии готовности находится игра ни, честно говоря, моего впечатления от увиденного. А впечатление, как обычно, двойственное.

К тому, что меня порадовало, можно отнести практически любую сторону игр — кроме звуковых эффектов, которые попросту еще не были записаны. Ну, это дело времени.

По правде говоря, action-часть меня удивила. Вначале почему-то показалось, что противники Родана, абсолютно глупы и в состоянии только наносить или принимать удары. Но то ли в редакторе ИИ врагов был «не прикручен», то ли мне что-то не то показалось, но, когда главный аниматор Сергей продемонстрировал мне парные анимации (захваты, броски, силовые единоборства с мечами — помните, как в «Звездных Войнах»), анимации мини-игр с отнюдь не мини-монстрами, короче, разнообразные боевые движения различных персонажей, я понял одну вещь. Анимации, подобные внутриигровым пируэтам героев «Коллапса», мы еще совсем недавно могли созерцать в других играх только в скриптовых сценах или роликах. Я могу искренне сказать, что во время интервью мне бывало даже стыдно за то, что мне довелось видеть эти игровые моменты до релиза.

Графика довольно хороша, про нее особенно и говорить не хочется, не от нее я в восторге, не к ней и мои претензии. Что касается игровых локаций — то тут просто «браво!», потому что это не похоже ни на «Сталкер», ни на «HL2», ни на что бы то ни было. Украина от «Креотим» отнюдь не пропитана духом соцреализма, это другая Украина, как говорилось в ролике к «Коллапсу»: «Это новый мир». Киевляне получат на новый год действительно классный подарок. Ради одной прогулки мимо обгоревшего троллейбуса, стоящего около «Макдоналдса» на Майдане, ради исследования полуразрушенного здания киевского вокзала, ради прогулки по плотам над затопленным Подолом (под тревожным закатным небом) игру, наверно, стоит купить. Просто чтобы иметь эти шедевры у себя на винчестере. Я не иронизирую.

И вот мы, наконец, минуя темную-лошадку-сюжет, который нам, слава Богу, неизвестен, и который может оказаться очень даже ценным, доходим до одного важного компонента игры. Это стиль. Безотносительно к работе художников, которые постарались на славу, лично я не могу сказать, что после визита в офис разработчиков игра стала мне более понятной стилистически, чем тогда, когда я первый раз увидел скриншот «Коллапса» с Майданом Незалежности. Я еще раз пересматриваю ролики и не могу отделаться от ощущения какой-то сказки, где очень много красивого, но вся эта красота не согласована, не поддерживает одну идею. Надеюсь, что позже, когда игра «Коллапс» раскроется нам полностью, мы увидим, что на самом деле стиль выдержан очень точно и игра имеет свою собственную, неповторимую атмосферу. Может быть, сделает свой весомый вклад сюжет и преобразует собой некоторую внешнюю пестроту игры, может быть, action действительно будет настолько ураганным, что про все остальное игроки забудут, и вопрос об атмосфере больше не встанет, но, мне кажется, он должен встать сейчас. Какой «новый мир» скрывает «Коллапс», мне пока неясно, но это только подстегивает купить игру, когда она будет готова.



Напоследок хочу обратить ваше внимание, дорогие читатели, на важность самого появления в Украине игры, позиционируемой как action. Заметьте: не Survival FPS, FPS-RPG, Tactical FPS, а просто экшен. Можно называть action-игры глупыми, бестолковыми, спинно-мозговыми, но, в отличие от того же «Сталкера» или «Венома», нацеленные на непосредственное (визуально-hack-&-slash`эвое) получение удовольствия от процесса, они свидетельствуют о развитии отечественной гейм-индустрии не менее четко и ясно. Если создается игра, где анимация и графика — сильнейшие и приоритетные стороны, это значит, что гейм-индустрия страны преодолела некоторую планку. Прежде еще существовали игры, которые в этой стране не могли бы сделать, но если в стране сделали эффектный action от третьего лица — значит, до этого уже были и стратегии, и обычные шутеры, и квесты... Не помню, была ли в Украине RPG, но мысль, думаю, ясна.

А «Коллапс» — это все-таки еще недостроенное здание. Давайте не будем пока судить о нем и просто пожелаем строителям успеха, потому что они действительно молодцы. Масса работы уже проделана, желаем Guro и компании завершить начатое. Удачи вам! Мы ждем истории Родана.

Кирилл ТАЛЕР

Я, онлайн

В очередной раз «понаехав тут» с очередным громоздким материалом на двенадцать полос, да еще и с мемуаристикой, я в очередной раз «забыл» о том, что «журнал не резиновый». Надо бы и честь знать (в моем случае — хотя бы познакомиться). Поэтому придется смазывать колесо, двигающее занавес, дабы он закрылся без скрипа. В общем, финал.

Лето 2003. Путь Люмпена

И вот он, светлый миг! **Смутные Времена**, Игра моей мечты (то есть БК, но без деспотического произвола и произвольной деспотии со стороны администрации — а о других играх, особенно о массивных клиентских MMORPG я тогда и не знал; убого? — согласен, время тогда было такое...), в которой решает не бабло или знакомства, но мозги. И только они. А еще — два противоборствующих лагеря, условно разделенных мною же на Зло и Хаос. И безо всяких намеков на силы хоть слабенького и тусклого, но Света. Это ж такой непочатый край работы!..

Надо сказать — на то время я уже не работал в РА, да и статьи в МИК писал с большими перерывами — внештатнику можно. Кое-какая деньга, накопленная с предыдущей работы, оставалась, и при скромном расходовании ее должно было хватить до весны 2004 года. А это значило, что несколько месяцев можно было плодотворно заниматься собственными проектами, точнее — единственным проектом, который не приносит прибыль и не сулит карьерного роста. То есть, Смутными Временами. И если бы в качестве модератора или гейм-дизайнера/сценариста, набираться полезного для игрожура и разработчика опыта, так нет же... Захотелось мне возглавить один из альянсов, не меньше! Не кланом рулить, не его боевым отделом — а вот так, с места и в карьер, одинокому волку втемяшилось в его серую голову, что он теперь Уинстон Черчилль, Мао Цзэдун и Маргарет Тэтчер в одном лице... Что это было: гиперкомпенсация, проверка амбиций, пощечина реальной жизни, в которой не удавалось ровным счетом ничего? — этот вопрос оставляю в состоянии продакшена. Чтобы было таинственнее и загадочнее.

Мой распорядок дня не особо изменился — днем я, как положено всякому бездельнику, спал. Зато ночное время теперь всецело отдавалось **www.darkagesworld.com**. Кропотливому сверлению почвы, дабы в перспективном, но почему-то очень темном царстве наконец-то появился бы лучик света... Ради такого можно было отказаться и от дневного сна. Внештатникам, однако, «собственные» компьютеры в редакции не предлагаются, и если ночью свободная машина рано или поздно находилась, то днем сотрудники редакции МК, как ни странно, работали. Поэтому я метался между тремя «Порталами» самых доблестных агентов — Rand`a, Kertis`a и Glukk`a: кого-то из них, вследствие чрезмерной творческой составляющей характера, обязательно не было на боевом посту. Когда же были заняты все три «игровых» — уходил к верстальщику Андрюхе или художественному редактору Федору. А если заняты оказывались все приличные машины, я не брезговал и старенькой, тормозящей по определению «старушкой» нашего начальства. Естественно, горя негодованием (как это они могут занимать свои рабочие места, когда у меня ТАКОЕ творится!).

Лето 2003. Путь Патриарха

Итак, каких сил и в каком направлении нужно приложить, чтобы создать собственный, непохожий на другие клан? В первом случае (просто собственный) — очень много, во втором (непохожий на других) — понадобятся все имеющиеся в распоряжении организма ресурсы, еще и в НЗ не раз придется залезть.

Почему я захотел собственный? Как уже объяснялось выше — поспособствовало несколько факторов: уйма свободного времени, Прекрасный Новый Мир, в котором можно было самореализоваться, старые боевые товарищи, еще не забывшие, что такое «Спасибо за бой!» и т.д.

Почему непохожий на другие? Да потому что за всеми этими *Angels of Darkness*, *Fallen Colossus*, *Blade of Wisdom* и т.д. (имеются в виду и названия кланов и Ники игроков) стояли зачастую молодые, прыщавые по́дростки, утомленные собственными неудачами в жизни, физическим и моральным, пардон, онанизмом, прочими причинами и следствиями, совершенно несовместимыми ни с ангелами пекла, ни с падшими героями, ни с еще сотней пафосно-пустых названий. Ни ума, ни фантазии, ни попыток отыгрыша. Ну какой это, к чертям собачьим, ***Hero from Heaven***, если он во время боя пишет мне в приват: *«А довай ты сольешся, а я тибе за это дам два дуката... Ну харашо, ТРИ!!!»* Ибо отыгрыш — это очень важная часть любой ролевой игры, оффлайновой или онлайновой. И пускай у тебя текут из носа сопли, а изо рта — слюни вперемешку с матюгами... — будь добр, если уже ты взялся отыгрывать нечто могучее, непобедимое и великое, общаться с другими соответственно своему Нику и своей роли. Не говоря уже о том, чтобы и поступать соответственно... Тогда, в 2003 году, я думал именно так. Да и сейчас, в целом, не изменил своей точки зрения. Просто добавилось горькое понимание, что игрок, увы, выбирает ту или иную расу/склонность/сторону не потому, что хочет ее отыгрывать, а потому что она дает супер-пупер-мега удар, файербол, скоростной крафт и (нужное вписать).

Название было выбрано крайне провокационное и ни разу не пафосное — **«Старперы»**. Для замыливания глаз, конечно, можно было насочинять множество интерпретаций и расшифровок: «Звездные пэры», «Старые пэры», но любое существо с IQ выше температуры тела понимало, что переводится это славное название однозначно и категорически — **старые пердуны**.

Брутальность ради брутальности? Нисколько! Прекрасный Новый Мир просто-таки кишел ветеранами онлайн-битв (т.е. — UO и БК, ибо другого...), забаненными, ушедшими от дел в иных мирах, уставшими от беспредела и прочее, прочее... Именно таких людей я и видел в собственном клане — проверенных временем, наученных многим НЕазбучным истинам, не гонящихся за сиюминутной славой. Отсутствие же пафосности и наоборот — фактическое принижение себя (в пику общей эпичности) объяснялось не менее просто — ветерану не нужны громкие звания и регалии, не нужно лепить ему на мундир или доспех устрашающие картинки или фразы. Настоящий ветеран доказывает свою профпригодность в игре **действием** и только им. А найдутся такие, что будут над нами смеяться — им же хуже. Когда они, наконец, начнут относиться с должным уважением и принимать всерьез — будет поздно. Мы вырвемся вперед на два корпуса...

Забегая вперед, скажу, что такая позиция себя оправдала — само название отпугивало глорихантеров, манчкинов, зато направляло в наши сети людей, склонных к самоиронии, глобальному анализу ситуации, людей, умеющих видеть в проблеме самое зерно, но не цветную обертку или твердую скорлупу. И тогда, и по сей день, на вопрос рекрутера: *«А тебе не страшно носить клановый значок? Ведь найдутся люди, которые будут об-*

зывать тебя старым пердуном...», уверенный в себе кандидат отвечает: *«Носить это звание для меня почетно. А кто решит смеяться... Пускай! Им же потом будет хуже!»*

Для регистрации клана требовался список бойцов, легенда клана, два варианта кланового значка, герб, собственный сайт и еще некоторое количество официозно-бюрократических атрибутов, без которых невозможна эволюция. Впрочем, я и **Икарушка**, два патриарха будущего клана, уже задолго до официального оформления начали активное переманивание кланов из двух группировок в свой лагерь, для создания третьей силы.

Тогда же в СВ пришли и адепты легендарного клана «Бойцовского Клуба», того самого ***«Серого Братства»***, в которое я так неудачно попытался вступить в 2002 году. Сейчас же я сам восседал на коне, возможно, не на белом, и даже не в яблоках, но этот конь позволял мне гнуть свою линию, невзирая на авторитеты. А это было крайне сложно, так как СБ вела неутомимая ***Дара***, самый известный персонаж «комбатса». И неофициальное звание сие она заслужила далеко не за красивые глазки — что такое быть первой (да еще и девушке) в проекте, в который играла на тот момент половина населения Рунета, Уанета и прочей Славяностании (и это не преувеличение), думаю, объяснять не нужно.

После недолгих, но яростных прений мы все-таки нашли формат будущего Альянса, который должен был стать Третьей Силой. На неоднократные попытки «не дробить силы», «перестать маяться дурью» и вступить в СВ-шный филиал «Серого Братства» я отвечал жестко (как мне казалось) и категорически (как должно было показаться другим): *«У нас с вами разные пути. Я не нейтрал, я выбираю более жесткий путь...»*. Тут необходимо объяснить, что филиал СБ в Смутных Временах назвался ***«Путь Нейтрала»***, а сам клан СБ в «комбатсе» отыгрывал самую загадочную склонность — *нейтральность*.

Три клана, два из которых имели сверхамбициозные планы («Путь Нейтрала» и «Старперы») и один маленький, но уже зарегистрированный — «Серая Стая» определили свой статус, как **Конфедерация Равновесия**.

Нюанс игры — в СВ велась постоянная война за три замка в черте города. Замки минимум вполовину сокращали время восстановления бойца и являлись важнейшей стратегической точкой, но... За Замки могли сражаться только кланы, простым же персонажам путь туда был заказан. В штурмах замков проходил добрый кусок виртуальной жизни любого уважающего себя бойца...

В двадцатых числах августа клан «Старперы» был официально зарегистрирован. Немалую роль в этом событии сыграл боец ***netwalker***, одна из самых противоречивых личностей онлайн-игр того времени. И про нашу дружбу, вылившуюся в кристально чистую ненависть, тоже много чего можно было бы рассказать. Но кое-что у нас не резиновое, увы. Икарушка официально стал главой клана, я советником и (главное!) дипломатом. Роль серого кардинала показалась мне наиболее благоприятной тогда.

Я, Дара и Серый Волчара (три лидера Конфедерации) к началу сентября имели на руках договора с добрым десятком кланов, которые согласились перейти под наше крыло (войти в Конфедерацию).

В начале сентября, мы, пользуясь неразберихой между aka Злом и aka Хаосом, заняли один из замков. Долгие переговоры не привели ни к чему — самый мощный Альянс поставил нам условие «в три дня очистить замок от собственного присутствия». Все эти три дня мы качались так, что с клавиатуры летела не только пыль, но и клавиши... И хотя перемирие было нарушено немного ранее, нежели оговоренные три дня — Конфедерация к тому времени представляла настолько грозную силу, что будучи вероломно выбитой из замка, мгновенно пошла в атаку и отбила сначала «свой» замок, а затем и все три. Мои мечты воплотились в жизнь в отдельно взятой игре — созданная меньше месяца тому назад Третья Сила показала себя во всей красе. В СВ начался **«Золотой век»** — время замковых войн...

Осень 2003 года. Путь дипломата

Данные названия кланов практически никому практически ничего не скажут. Но тот факт, что бойцы этих кланов не столько по указке сверху, сколько по призыву сердца демонстрировали чудеса героизма, дает мне частичное право отобразить их в этой статье. Конфедерация Равновесия: ***«Путь Нейтрала»***, ***«Старперы»***, ***«Серая Стая»***, ***«Искатели Истины»***, ***«Последний Альянс»***, ***«Nazguls»***, ***«Fallen Heroes»***, ***SIEC***, ***«Серая лига»***.

В чем заключались чудеса героизма? Ничего сложного. Допустим, все три замка заняты неприятелем. Низший уровень одного из кланов *Конфы* (так называли Конфедерацию, дабы не утруждаться и не выговаривать лишнее) идет на штурм замка, наполненного вражескими хай-лэвелами. Тем самым он «отвлекает» их в бой и оставляет два оставшихся замка практически незащищенными. Результат: лоу-лэвел практически гарантированно получает серьезную травму и, ценой этого, дает остальным бойцам Конфы занять оставшиеся беззащитными замки. Сейчас может показаться, что это вовсе не сложно — создаешь мульта, кидаешь его куда-нибудь, где погорячее...

А тогда, в далеком и жутко туманном 2003 году мульты были категорически запрещены. И тогда случались героические поступки. И тогда малыш, которому так хотелось постучать молотком (помахать мечом, порубить топором) в побоищах и заработать себе кусочек опыта, вместо этого совершенно сознательно подставлялся и выводил себя из игры на несколько часов ради общего дела. Ради того, чтобы старший уровень из чужого (!!!) клана смог подольше остаться в другом замке и посильнее прокачаться. Я иногда практически до слез скучаю по тем временам... Тем более, что я не только был тем самым «старшим из чужого клана», но и сам вел «фантомные атаки» на чужие замки, вынуждая 10-20 противников вести со мной беспроигрышный, но крайне долгий и абсолютно унылый бой. Да, *маринад* (намеренное затягивание времени, отведенного на удар) во многих MMORPG и BBMMORPG считается грязной игрой. Но тогда этот прием использовался всеми тремя сторонами, и никто не смел жаловаться вышестоящим модерам, ибо знал — через пару часов и он сам «запрет» в замке бойцов враждебного альянса на час-полтора...

Мы сражались. Мы набирали опыт и учились взаимодействовать. Конфедерация обзавелась чатом, в который собирались только главы, дипломаты, доверенные советники и топ-бойцы. Координировались реальные и фантомные нападения на замки (какой голосовой чат?! Тогда он был только для тру-Нео...), отмечалось время пребывания бойцов в онлайне, собирался совет Конфы.

Нелишним будет добавить, что довольно скоро *главная валькирия и по совместительству Жанна Д`арк всея онлайна*, Дара, отошла от дел, и бразды правления альянсом принял на себя ваш непокорный слуга.

И мне это понравилось... Ой, как понравилось! Политика — дело грязное, но крайне, крайне увлекательное! Доказать совету кланов, что данное решение будет наиболее оптимальным, склонить к согласию группу адекватных, умных, зачастую считающих себя непревзойденными людей — это многого стоило. Странно даже, что я тогда успевал иногда писать статьи в МИК... На протяжении 3-х месяцев я спал максимум 5 часов в сутки, а остальные 19 были целиком и полностью посвящены работе с альянсом. Я даже собственный клан фактически забросил, предоставив Икарушке, как главе, разбираться со всеми бытовыми проблемами. Главный кукловод во главе более мелких кукловодов — я познал смысл слова ВЛАСТЬ.

Тогда же и пришло болезненно четкое понимание, что полностью правильных политиков нет и не будет никогда. Ибо даже мы, насквозь демократическая Конфа, сражаясь за равноправие и свободу для всех кланов (у нас в статуте было прописано: *«По замку двум основным Альянсам, третий*

замок — остается для «малых кланов», и никто из сильных не претендует на него»), начали, в конце концов, упиваться собственной силой.

Долго так продолжаться не могло. Два союза кланов, «Берлога и Ко» (aka Зло) и «Конфа» (aka Равновесие/Порядок) в результате замковых войн оказались практически равными по силам (союз кланов aka Хаос давно уже перестал что-то решать), и только серьезнейшие катаклизмы, вызванные самими создателями игры, могли бы поколебать равновесие и прекратить затяжную войну, от которой устало все СВ.

И катаклизмы, как в доброй и поучительной сказке, случились. Админы ввели такой pack обновлений (в т.ч. и вынесение всех замков за городскую черту), что игра захлебнулась в багах и геймплей парализовало на добрую неделю.

А дальше события поскакали подобно паре резвых, но очень тупых жеребцов. В экс-красный день календаря, 7 ноября, Издательский Дом **«Мой Компьютер»** покинул обжитое заводское помещение возле ст. м. «Шулявка» и переехал в далекий Задрюпинск (т.е. — на массив «Отрадный»). Вместе со старым местом пребывания он покинул и более-менее сносно работающий Интернет. Наступило время сидения на слабом диалапе, разодранном на 30 компов (сроком в три месяца). Если где-то и был (есть) персональный ад для сисадминов и юзеров одновременно, то на сломе 2003-2004 годов он находился в районе улицы Качалова, д. 6.

2003-2004 год. Путь Уставшего

Вся политика игры в СВ поломалась, батальные битвы разбились на локальные конфликты, но я этого не мог наблюдать. А что вообще можно наблюдать, когда твой Интернет загружает файлы со скоростью 0.2 Кб/с.?!

И если у редакции злоключения закончились хотя бы этим, то мои адвенчуры, пардон за каламбур, только начинались. Однажды в маршрутке из кармана вытащили всю наличность, с которой я намеревался прожить до весны 2004 года... Я остался с парой сотен гривен и безо всяких перспектив дальнейшего трудоустройства. Пришлось проситься на работу в МИК. Для пущей искренности добавлю, что этого я ОЧЕНЬ не хотел, но другого выхода на горизонте не просматривалось... Мэр Игограда ТК приняла меня душевно, но без особого панибратства, сказала, что таких, как я, кандидатов на должность в МИКе хоть жвалами жваль, а потому максимум, на что я могу рассчитывать — своевременная выплата гонораров (!!!), учитывая мое положение. А это, знаете ли, больше, чем просто много.

Однако новости иногда бывают не просто плохими, но и очень плохими (здесь должен был скалиться ехидный смайл). Поэтому, в конце ноября 2003 года, вследствие внутриредакционного ЧП, я неожиданно заступил на почетно-ненавидимую должность агента ДЗВР и нахожусь там до сих пор...

А что же онлайн? Даже то полное отсутствие трафика, которое мы имели, позволяло изредка зайти на один сайт и почитать там один топик (давайте я не буду рассказывать, как загружались и скачивались скриншоты?). И на 10% я был в курсе ситуации в клане.

Самый сок начался по пришествии новорожденного 2004 года. Полное отсутствие серфящего персонала в редакции позволяло иногда даже проводить бои (!!!), а уж читать топики — и подавно.

Тогда же я узнал, что мой brother in arms, Икарушка, из-за сессии не мог заниматься кланом, и «сообщество» просто осталось без рулевых. А в СВ на тот момент появилось очередное нововведение — кровавые нападения (привет, «комбатс»!). Именно это пользование кровавых без должной дипломатии (тот самый геноцид слабейших, который свойственен или aka Злу или aka Хаосу, но уж никак не нашему клану) и привело к громкому конфликту внутри старперов, после которого я снял с себя значок и ушел в свободное плавание. Так как против меня ополчился практически весь клан, встав на защиту беспредельщика и одновременно хорошего человека, и одновременно топ-бойца...

Так я познал очередную истину — клан не игрушка. Не инструмент для удовлетворения твоих амбиций. В клан вступают живые люди — а если ты позиционируешь его как семью, то и спрос с такого клана (и с такого главы) вдвое больше. Я, шибко увлекшийся мультиполитикой, крепко получил по голове бумерангом собственной кармы, и задумался...

Уже через месяц, достигнув седьмого уровня, я вернулся в Старперы, и даже стал главой — но без меня в клан приняли несколько новых бойцов, и уж они-то несколько плохо понимали, что аз есмь выдающаяся личность и передо мной нужно склоняться и терпеливо выслушивать мудрые советы... Я скрипя зубами приспосабливался, понимая где-то в глубоком нутре, что это уже **не мой** клан, что решаю я здесь далеко не все и точно не всегда (а раньше о таком и помыслить было сложно — мой любопытно-карающий нос совался везде; и куда не надо в том числе — а ведь я имел всего лишь статус дипломата...). И пускай времени на СВ убивалось не меньше, чем раньше — что-то утекло, что-то исчезло...

Те, кто занимались сим вредоносным действом и часами/днями/месяцами просиживали часы в онлайне, знают, что такое — потеря виртуальных друзей. Казалось бы, ты ни разу не видел этого человека, знаешь о нем только те сведения, что проходят через сито ICQ и игровых чатов, ты можешь сколько угодно заблуждаться, но... Заблуждения проходят, когда этот человек виртуально погибает, чтобы ты виртуально жил. Сомнения тают, когда этот человек делится с тобой самым сокровенным. Подозрения растворяются, когда этот человек бесплатно отдает тебе очень дорогую по игровым меркам вещь. Я уже не говорю о тех случаях, когда виртуальные бойцы одного клана помогают друг другу в рЫале. И материально, и не только.

Люди онлайна знают, как больно отпускать такого человека от себя. И пусть ты понимаешь, что ему в реальной жизни будет гораздо лучше, что его талантов с лихвой хватит, чтобы стать благополучным человеком по ту сторону монитора... Но все равно — на месте этой статичной картинки (или движущегося трехмерного существа) возникает пустота. На некоторое время. И только сильным людям хватает выдержки не звать ушедшего обратно, в это теплое болото онлайна, пускай даже без него онлайн и опустел...

Вдвойне больнее провожать таким вот образом собственных соклановцев, которых ты воспринимаешь в некотором роде как своих детей. И ты совершаешь тихое преступление перед живым человечеством, потому что контачишь с ними в аське, и просишь, угрожаешь, умоляешь не уходить... И одновременно понимаешь, что не прав. И ничегошеньки не можешь с собой сделать — одиночество мягкими кошачьими прыжками настигает нас в любом из миров, и даже на услужливо поданных разработчиками виртуальных просторах, сдобренных запекшейся корочкой бамп-мапинга.

К весне 2004-го я устал. От уходов соратников, от изменившейся не в лучшую сторону ситуации в игровом мире (нет aka Зло и aka Добро — теперь властвует aka «правильная раскачка»; рулит рационализм — остального нет за ненадобностью), от простого и болезненного факта: *«Я застоялся в реальной жизни. И она (реальная жизнь) меня ждет»*.

2004 — 2007 года. Путь скитальца

Я сделал то, что мог, и был доволен результатом. Клан работал в автономном режиме, и вполне мог обходиться без своего идеологического лидера. Летом 2004 случился очередной катаклизм в реальной жизни, после которого виртуальные грядки с произрастающими на них вкусными и сонными мирами стали мне просто противны. Я, как тогда казалось, навсегда покинул клан «Старперы» в целом и СВ в частности. Также

ушел и из флэшевой стратегии Destiny Sphere, в которой по привычке отыгрывал волка-одиночку, хотя подобный отыгрыш в онлайн-стратегиях — это, скорее, ламерство, чем позиция.

Ненадолго. Осенью 2004 жизнь начала подозрительно налаживаться, и я обратил взор на проект **TimeZero**. Нацепил пушку и пошел окучивать постапокалиптические просторы со «Штаером» наперевес. И, собственно, все. Окучиванием мой мирок и ограничивался — никакой политики, никаких попыток добиться почета, славы и прочих никчемушных «вкусностей». Периодические вылазки на форум с целью облагородить его по самые уши своим творчеством вряд ли могли претендовать на амбициозные и далеко идущие планы. Я наигрался в политику, и хотел **просто** играть... Хотя бунтарский дух и здесь привел к тому, что я породнился с одним из кланов, дабы сделать мир чище и лучше. Правда, не вступил в него, хотя звали долго и протяжно. Любопытная история — осенью 2004, когда в стране разразилась оранжевая революция, я на какое-то время отошел от онлайна — а клан (кажется, Next Generation он назывался) тем временем тихонько развивался...

Вернувшись в проект весной 2005 года, я узнал прелюбопытнейшую историю. Про себя. Оказывается, тамошний клан очень переживал и беспокоился о своем виртуальном бойце, а потому пытался найти обо мне хоть какие-то сведения в Интернете. Основываясь только на нике! Вот что получилось. *Я во время оранжевой революции поддерживал Януковича, за что меня после победы Ющенко на выборах посадили в тюрьму (!), в Донецке (!!!). Сбежав оттуда (!!!!!), я скитался по западным областям Украины (!!!!!!!), пока мое дело не закрыли — и только тогда смог вернуться в Киев.*

Я не просто плакал, когда услышал подобное, вернувшись в TZ после некоторого перерыва — я рыдал, ревел и грыз ножку стула...

2007 год. Путь домой

В TZ я провел два года с большими перерывами, после чего окончательно и бесповоротно остановился на проекте **EVE Online**, в котором летаю промеж систем и планет по сей день, без малого полтора года. А если перечислять все онлайны, в какие я переиграл за годы серфинга по Сети, то... Ну, вы поняли, кое-кто не резиновый.

Но все, что было после лета 2004-го, — просто игра, приятное времяпрепровождение, релакс, немного азарта и капелька сублимации (капелька ли?!). А то, что было ДО — «Бойцовский Клуб», Ultar и, наконец, «Смутные Времена», слишком много и тесно сплеталось с жизнью, да оно и было самой жизнью, кто бы там что не говорил о вредности смешения рЫала и виртуала.

Может быть, поэтому я, в который раз, наплевав на подработки, на основную работу (вот на эту самую статью, которую надо бы дописать), открываю ветхий IE и набираю **www.darkagesworld.com**. Со статичными картинками, с не самым лучшим балансом, позавчерашний день онлайн-индустрии.

...В левом верхнем углу фрейма кукла человечка с молотом. До завершения 4 этапа эликсира «Момент Истины» осталось 2 мин. 59 сек. Молот Slegehammer отдыхает. Сейчас я варю зелья. В чате суетятся мои соклановцы (или «добрые старперы», мы сами себя называем так). Мне тихо и спокойно. Я дома...

Эволюция новогодних поздравлений: от почтовых карточек до бесплатных мобильных минут

Китайские открытки

Говорят, новогодние поздравления придумали вежливые китайцы примерно тысячу лет назад. Всем знакомым, с кем не удалось накануне праздника раскланяться лично, жители «поднебесной» отправляли самые первые в мире новогодние открытки — свои визитки, раскрашенные в ярко-красный цвет. Такие карточки, чтобы не досаждать хозяевам, обычно деликатно оставляли у двери дома: для складирования визиток жильцы вывешивали за порогом мешочек с вежливой надписью: «Извините, что не могу принять лично».

С легкой руки жителей «поднебесной» со временем обычай поздравлять друг друга с наступлением зимних праздников распространился по всему миру. Японцы обязательно присылали друзьям картинки с изображением того животного, которому соответствует наступающий год по восточному календарю. Жители Австрии желали знакомым всех благ открытками с изображением трубочиста, клевера и свиньи (такие вот национальные символы счастья). Ну, а в России поздравительные карточки украшали рисунками церквей, «портретами» сурового Деда Мороза и щедро присыпали блестками.

В 20 веке письменные поздравления постепенно стали уходить в прошлое. Ведь появились телефоны! А значит, все искренние и теплые слова теперь можно было сказать лично. Все преимущества «живого» разговора обладатели «трубок» оценили, едва только появились первые телефонные станции. Между Санкт-Петербургом и Москвой, к примеру, такая линия была открыта 31 декабря 1898 года. А уже 3 января последнего года уходящего века петербургские газеты взахлеб писали: «Несмотря на дорогую плату, желающих поговорить по телефону с Москвой находилось весьма много, и станция работает беспрерывно почти весь день и ночь: в Новом году весьма многие петербуржцы поздравили по телефону своих московских знакомых».

Праздничный тариф от JEANS

Нынче дозвониться до близких с искренними пожеланиями можно в любую минуту: ведь под рукой всегда есть мобильный телефон. А JEANS позаботился о том, чтобы телефонные поздравления не ударили владельцев мобилок по карману. В честь новогодних праздников JEANS предлагает удобный и дешевый способ общения с родственниками, друзьями и коллегами. Достаточно подключиться к пакету **«JEANS Праздничный»**. И тогда разговор внутри сети со второй минуты звонка будет бесплатным!

И главная приятная новость: слова «внутри сети» касаются не только звонков на номера абонентов JEANS. Для обладателей пакета «Праздничный» звонок на любой номер МТС теперь будет стоить столько же!

На очень удобный для новогодних поздравлений тариф можно перейти, позвонив на номер **5555** (для тех, кто пользуется другими пакетами JEANS) или купив стартовый пакет «Праздничный». Главное — успеть сделать первый звонок до 31 декабря 2007 года.

Записки Автоответчика

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

КАКОФОНИЯ ПОЖЕЛТЕВШИХ ПИСЕМ

В прошлом «Авто» я, кажется, начал тихонько так бить тревогу по поводу малого количества писем, приходящих в последнее время. Так вот, спешу всех заверить в том, что всякие намеки на тревогу отменяются окончательно и бесповоротно. Писем опять есть, и их опять много. Отвечай — не скучай...

Но идея, которая поселилась в моей голове во время e-mail`ового микро-кризиса, не остыла и по его завершении. А именно: время от времени публиковать не только новые послания жителей МИК-ноосферы, но и старые архивные письма, пожелтевшие и отчаявшиеся быть опубликованными. Не hi-tech спикеры, но древние «тарелки», лет 50-60 назад висевшие на столбах во дворах и бывшие аналогом «народного радио». Пока что это всего лишь письма прошедшего лета, но, думаю, в будущем я попробую устроить что-то вроде «пантеона» писем — двух-трех-летней и более давности. Начнем с хорошего знакомого **Anzor D**, чье радио вещало за себя и за того парня (всю Донецкую область) в конце августа.

Талер, привет!

И тебе здравствовать.

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

Жалко только, что Bateau и Lar не отчитались за свой летний отпуск. Мы-то с Ягуаром хоть вкратце, но о приключениях уже рассказали.

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

Появится обязательно! В этом году «Игрограда» мы так и не дождались, но это ни в коем случае не значит, что он закрыт. «Игроград-2008» прямо по курсу! Дата уточняется.

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

Владимир Сандро! Если ты еще не остыл к МИКу и читаешь эти строки — знай: ты не один. Вокруг твоего райцентра есть много поселков, в которых тоже читают МИК. И жаждут общения ;).

Талер, спасибо, что опубликовал мое письмо, до встречи на Игрограде!

Эка наглость... Ну да ладно — здоровая наглость должна иногда премироваться, пусть даже способом «разархивирования» старого письма.

* * *

Еще одно сообщение «оттуда», с места стыковки Лета и Осени 2007. Пишет камрад **Waramon**.

Привет, Талер!

Приветы!

У меня много чего интересного накопилось, чем хочу поделиться. Во-первых, спасибки за то, что подсказали чтиво: Марк Зальцман — «Компьютерные игры. Как это делается».

Я, что ли, подсказал? Не припомню... Скорее всего, это кто-то из читателей в «Авто» отметился. Но «спасибо» принимается ;).

А также могу подсказать, что может отучить тебя, Талер, от курения. «Легкий способ бросить курить» — это название книги. Прочел и понял, что это то, что поможет украинской молодежи. Если мне не изменяет память, по статистике, более 75% молодежи курит.

Интересная тема. Сам я заядлый курильщик, но тому есть определенные причины. Я не могу сказать, что курение полезно — в больших дозах оно вредит. Но не меньше, чем воздух, которым дышат жители больших городов, не меньше, чем просроченные продукты, зачастую предлагаемые нам в супермаркетах, не меньше, чем нервные стрессы от жизненных неурядиц. В общем, сам я отучаться от курения не желаю, хотя и заниматься табакокурением другим людям особо не советую. Если у нас демократическая страна — каждый может «травиться» тем, чем пожелает. В рамках закона, есссно.

Вот сидел на досуге и думал, мол, как это так, что у нас нет вузов, где могут научить игроделанью. Это было еще прошлой осенью, и вот что я надумал. Представь себе, что есть такой вуз, и что по окончании его ты обязуешься выплачивать часть заработанных денег от игры, которую выпустил. вузу, естественно (смайл с надеждой на понимание).

Пока таковых в Украине, увы, нет. А по миру их всего три. Хотя IGDA Ukraine и продвигает свой проект по введению в ВУЗах игровых дисциплин, но продвигается это крайне медленно.

А как насчет игры по ДЗВР?????

В «Роддом», что ли? А почему бы и нет? А реально... Сценарий-то написать не проблема, и даже диздок нацарапать. Остается только найти инвестора, который не побоялся бы вложить деньгу. От $500 000 и выше ;). Займешься поиском?

З.Ы. У меня ник Waramon был одно время, так вот, написал я на стене это, а один мой приятель это прочитал как «Шарамон». Так до сих пор и кличет меня Шариком, вот такая история.

Ээээ, дорогой, у нас свой Шареg есть. Который Сцобако — страшная личность. Цербер ДЗВР на полторы ставки. У них сейчас с Мохнорылом заочное соперничество — кто больше ка-

детов схарчит. Так вот, сцобако Шарег с небольшим отрывом, но лидирует. Так что будь лучше Waramon`ом :).

З.З.Ы. Напишу еще, если мысли в кучу соберу.

Опубликую еще, если куча будет продуктивно пахнущей. Удачи!

* * *

Пришло время рубрики **«И рука не подвела»**. Нонче на ринге — камрад **Mikk**, в противоположном углу ринга — чемпион всея ДЗВР по стиховычитанию, Мохнорыл Талер. Раунд!

Mikk

Мне заданье поставили точно
Чтоб нашел я Стрелка и убил
И добавили, что это срочно (ударение по ритмике ложится на «что», а нужно, чтобы ложилось на «это». **«И добавили, мол, это срочно»** — так немного точнее, хотя далеко не идеально).
Остальное не помню — забыл
Суперпрочный костюм химзащиты,
А еще артефактов пяток —
Все на мне. Теперь можно идти туда (Опять же, ударение по ритмике = «тЕперь»... некузяво...)
Где, по слухам, ютился Стрелок (а само четверостишие — вкусное!).
По дороге попал я в засаду
Что бандиты устроили мне
Понял я. Без шотгана не надо
С пистолетом ходить налегке («мне» — «налегке» — кривая рифма. А если так:
«По дороге попал я в засаду,
От бандитов позорно бежал.
Понял я: «Без шотгана не надо
Пацанов без причины пужать»? («Пужать» — устаревшее от «пугать».) Тоже кривовато по рифме, но чуток звучабельнее.)
Приближалась встреча с Всевышним (**«Приближалось свиданье с Всевышним»** по ритмике, ага?),
В магазине последний патрон.
Нет, шотган здесь бы не был лишним («шотган здесь бы не был **бы** лишним», **бы** добавить — опять же ритмика, блин...),
Я подумал под гильз перезвон (красиво!)
Вдруг в кустах шевельнулся кто-то (и опять ритм сбит... Попробуй читать этот стих вслух и отстукивать каждый слог рукой или ногой.),
В лучах солнца блеснул Абакан (в «лУчах» — ударение поплыло... в Абакан?),
И раздались четыре хедшота (Ыыыыы... Хедшот не может «раздаваться»! Как не может раздаваться «апперкот» или «джеб». В смысле звуковой волны. Но тут очень интересный поворот: хэдшоты можно **раздавать** в жаргонном понимании. Например: *он раздал всем таких «дюнделей»!*.. Но тогда нужно менять конструкцию фразы).
Я своим не поверил очкам (красиво!).
Ай да сталкер! Но кто ты, откуда?
Имя дай хоть свое мне. — Вирджин...
И подумалось мне, как же круто,
Что в локации я не один (Реклама Ягуара удалась!).
А Стрелок пусть готовится к встрече
Он получит свое сполна
Говорил мне Вирджин уже вечером,
Глядя в желтое пламя костра... («сполна-костра»... рифма-парадигма... эх...)

В общем, напряг ты меня. Серьезно так напряг — видишь, сколько примечаний. Но при этом всем стих очень даже неплохой. И даже хороший. Но: хромают ударения, если пытаешься держать ритм, хромает ритм, если пытаешься держать смысл (сюжет), иногда на обе ножки хромают рифмы. Это неприятно, но локально. В целом — положительного больше, чем отрицательного. Потенциал есть, базис есть, стремиться есть к чему — можно сказать, входишь в когорту «плюсовых поэтов». Которых рука если и подвела, то не фатально, не так, чтобы «раздались четыре хэдшота в голову от Мохнорыла».

* * *

Переходим к свежим письмам. Их есть, от этого *прельстиво радостно* ©. На связи камрад **Антон**. Вот так, просто Антон. И нечего тут...

Привет, Талер.

Здорово!

И Мохнорылу тоже передай привет, кем бы он ни был.

Ох, кем только он **ни** был...

Мое прошлое письмо было слишком коротко. Поэтому я посылаю некоторые объяснения.

1. Насчет глупостей. Роддом — неплохая рубрика, но то, что в ней написано... Конечно, легко критиковать чужие идеи, но если захотите, я могу прислать свою.

Именно. Критиковать может каждый. Профессия критика = профа неудачника. Попробуй создать свое.

В обеих идеях, представленных в МИКе, есть хорошие и плохие стороны, причем плохих больше. Обе также мало подходят для создания игры.

Это полигон. Не больше. Но это хотя бы возможность попробовать.

В Homoform есть ряд существенных логических недочетов. На темной стороне планеты не может быть жизни, так как туда не поступает свет — энергия, которая обеспечивает жизнь. Также разные виды не могут скрещиваться. В Twilighti World тоже есть некоторые недочеты, но я их описывать не буду.

Про TW понял. А HOMOFORM... Гелевый океан аккумулирует тот скуднейший свет солнца, что иногда проникает на «холодную сторону». Про «скрещиваться». Ага. Сколько написано разных фэнтези, киберпанков и НФ, когда жители очень даже подземных миров, не выходящих наружу ни разу, очень даже скрещиваются — и вдоль и поперек. А в HOMOFORM, значит, нельзя? На темной стороне секса нет — почти советский лозунг.

Чтобы создать хорошую концепцию, нужно создать их не одну.

100% согласен.

2. Что касается фильмов. Можно создать сайт, на котором размещать обзоры фильмов. Если идея удастся, печатать некоторые статьи в МИКе.

Можно. Дело далекого будущего — хотя не настолько далекого, как то, в котором происходит действие HOMOFORM ;).

3. Насчет изменений. С первого взгляда, изменения не нужны. И правда, что-то по настоящему хорошее создается веками, но верность традициям часто тормозит развитие технологий. Еще никто не знает, какой должен быть журнал в мире современных технологий.

Верность традициям — это мудро. Зарастание мхом вследствие слишком слепого следования традициям — это глупо. Ищем золотую середину. Менять брэнд «МИК» на «Игроград» не будем, но изменения неотвратимы.

Также изменения — один из двигателей эволюции для зверей. Как изменения действуют на людей, я не знаю.

Опять про скрещивание? Божьего начала у нас дофига, но и от обезьян тоже много чего осталось. Поэтому на нас действует ВСЁ!

Это все, с уважением, Антон.

С уважением, Талер. Это еще не все, но пока отложим. Про

скрещивание ;).

* * *

Еще один свежак с восточным разливом. Пить осторожно: Восток — дело тонкое. На связи камрад **Chaos-кун**.

Доброго времени суток, Талер-сан, и Мохнорыл-сан.

И тебе светлого неба, Caos-кун-сан.

Пишу письмо впервые (не тока в МИК, а вообще),

...эк тебя-то... Что ж, с дебютом вообще!

так что простите меня за мой японский.

...а меня за мой талеровский.

В этом письме я хочу рассказать вам о моих впечатлениях о последнем номере МИКа. Не бойтесь, мои впечатления только хорошие.

Фуф... ;)

1) Меня очень обрадовало, что Бензоколонку писал Lar-сан. Это внесло немного разнообразия в журнал. Ты не подумай, что твои Бензо мне надоели, просто интересно, как себя будут вести другие члены вашего общества в роли открывающего новый номер журнала. И, по-моему, будет неплохо, если вы все (Ты, Lar, Bateau и Ко) будете писать Бензо поочередно. Тогда и у тебя будет побольше свободного времени, и у остальных будет возможность почувствовать себя главным.

Скрипя зубами и скрепя сердце, соглашаюсь. Да будет так.

2) Очень понравилась статья Bateau о сборнике игр про Barbie. Но, мне кажется, что не следует давать ему такие задания слишком часто, иначе вы можете увидеть Bateau, одна голова которого повесилась, а вторая — засрелилась.

Да... «*Засрелилась*» — это очень точная опечатка... Понимаешь, Bateau достиг уже того уровня игрового развития, при котором он ждет одну-две игры в год. Действительно ждет. А остальные... Я в свое время только и занимался тем, что брал самые «непопулярные» игры и изгалялся над ними как мог. Это тоже Путь Журналиста. Но амбиции в нем направлены немного в другую сторону ;). Надеюсь, ты поймешь, о чем я.

3) Понравился твой рассказ о том, как ты попал в плен онлайна. Жду не дождусь продолжения этой истории. А еще я хотел бы прочитать твое произведение «Семь дней уходящего». Можешь дать ссылку?

http://fctimes.kombats.ru/fctimes.pl?Action=humor&Text=humor21 — без финальной песни Башлачева;

http://www.stalkers.ru/?a=pub&cat=story&view=view&id=24 — с финальной песней.

4) Немного обидно, что о «Красном космосе» писал не ты, а новичок. Конечно, у барышни вышло неплохо, но у тебя, мне кажется, вышло бы лучше!

Демон, теперь тебе точно время **засрелиться**... ;)

На этом разрешите откланяться, с вами был Chaos-кун.

Кланяюсь в ответ. Пиши еще. Только немноооожко грамотнее — если уж отыгрываешь древневосточного персонажа ;). Людей НЕ низших каст тамошняя иерархическая система обязывала быть просвещенными.

* * *

Старый знакомый, камрад **S@got** объявился. Слушаю внимательно!

Привет.

Вечер добрый.

Прочитав последний (на момент отправки письма) МиК, а точнее, превьюху «Постала 3», ощутил ностальгию, вспомнился обзор «Постала 2» (made by Kertis, если кто не помнит или не знает), и возник вопрос: а Кертис нас совсем забыл, что ли? Вроде звучали такие слова, что K&G будут показываться в МиКе, изредка, но показываться.

Kertis никому ничего не должен. Он и так уже хорошо послужил во славу МИКа и ДЗВР. Теперь великий патологоанатом отрабатывает в чисто игровой сфере (**Deep Shadows**). Захочет — напишет.

Глюк объявился, а Кертиса все нет... Я, конечно, понимаю, работа на первом месте (и, может, даже на втором и третьем), и отбирает много времени, но — и, я думаю, меня должны поддержать другие более-менее давние читатели МиКа — очень бы хотелось увидеть Кертиса на страницах МиКа, ведь были такие времена, когда лично я (а может, и другие тоже) покупал МиК ТОЛЬКО ради статей Кертиса и только из-за них не бросал журнал.

...Но и после ухода Kertis`а не бросил. А это значит... ;) (Додумай сам.)

И Rand, и Ян Эндрю, и Слава Майданек... Человек Ищущий не может стоять на месте. И это хорошо, потому что он освобождает место другим. А если Kertis захочет, он обязательно напишет!

P.S. S@got и Sogot благодаря МиКу узнали о существовании друг друга :)

А МИК, благодаря своему существованию, узнал о камрадах S@got и Sogot! Виват всем трем сторонам знакомства!

Вот, пожалуй, и все. Засим прощаюсь. S@got

Остаюсь на связи, Талер.

* * *

Завершаем сегодняшнее «Авто» огромным опусом Дронозавра. Сей камрад перешел на фулл-контакт, т.е. на практически личное общение со мной в рамках «Авто». Но если еще и отвечать на каждую процитированную от моего имени фразу, то и места в МИКе, боюсь, не останется вовсе. Потому по традиции последнее письмо оставляю без комментариев. И пусть к дискуссии подключатся читатели, если она того стоит.

— Что он задумал?

— Он пытается поверить.

«Матрица»

Внимание: на правах ИМХО все нижеизложенное, собственно, и излагается.

Здравствуй, Кирилл!

Сразу поясняю эпиграф:

. я почувствовал, что сейчас МиК стал как никогда близок ко мне, как к читателю;

. я окончательно офигел от всего того хорошего, что сейчас происходит с МиКом;

. я все-таки проникся твоим призывом улучшать МиК по мере способностей;

. и, наконец, я внезапно осознал, КАК именно я могу ДЕЛАТЬ ЭТО.

К чему и приступаю, опрометчиво забив на все (зловещий бородатый смайл). Поехали!

Отделение первое, оно же основное. «Страсти по «Бензо» в №20»:

«Я бы назвал это хулиганством, да. Но не тусовничеством».

*Даже сам факт существования в журнале рубрики с издевательски/символичным названием «Бензоколонка редактора» уже является хулиганством. А после явления народу очередных большекрасных букв, образующих дико внеочередное заглавие «НА ЖОЛОЙ ГОПЕ», неслабо облагородившее и без того благородный облик МиКа, — хулиганство раз и навсегда. Но. Под «тусовочничеством» я подразумевал не содержание текста «Бензо» 20-го номера, а сам факт его появления, с учетом контекста. Тебе стали писать письма с жалобами на повышенную «грузовость» и заумность последних «Бензо»? Мол, «дядька Талер, жизнь и так г**но (о г**не как таковом — позже), так еще и ты тут со своими нравоучениями / нытьем тоску нагоняешь! А МиК, [цветочек], веселый!» И ты пошел на поводу у масс, и бац! — нате вам, смейтесь... Только отстаньте... Вот потому и не смешно (по факту) и потому «тусов-*

ка». А почему? Объясню (как смогу), как я это вижу. Следи за логикой: не хочешь злить / вызывать негодование толпы (в самом негативном значении этого слова) — [и что?] — идешь на компромисс / подстраиваешься под нее — [и что?] — остаешься / растворяешься в ней — [и что?] — А ничего. Совсем. А тогда делать это зачем??? По ходу, чтобы тусоваться. Чтобы (не дай Бог!) не оторваться от масс, не остаться в гордом одиночестве. Я, конечно, утрирую, но, надеюсь, логика ясна. Вот что есть тусовочничество в моем понимании.

«Чтобы им, значит, своему ближайшему окружению, понравиться».

*Между прочим, сугубо МикПорталовский юмор имеет право на жизнь, имхо. Ибо давно уже, в статье Морте и Шамана (ребята, ау!!? пишите чаще, мы вас любим!) «Trackmania: Sunrise» *МиК, №42 (204)* от «текста про ДЗВР» разило духом МикПортала, причем написано было явно «на злобу дня». Не знаю, так ли это было на самом деле, но ощущение «себя в Интернете» было непередаваемым. Если иметь хотя бы общее представление о том, какая каша варится на форуме МиКа, то от специфических шуток кайф получить можно. Специфический, естественно :) Спросишь: «А что, если нет представления?» Отвечу: «Ну и замечательно! Заодно и сформируется!» :)*

*И еще... Кирилл, а ну-ка вспомни свою статью по «Падла, Прошлогодний Снег 2» :) *МиК, №50 (212)*. Очень сильное и смелое вступление там было, помнишь? Особенно тот кусок, в котором ты топором разделил читателей на группы по 40, 32, 10, 2 и 16%. Где 16% — (как читается между строк) — практически клиника. Из них половина — (опять же) — диагноз. Так вот, я подразумевал то, что возникло ощущение понравиться ВСЕМ, вплоть (!) до тех самых 16/2 (это даже если не им в первую очередь, что почти страшно). Во-о-о-от. Далее.*

«Хотя, должен заметить, когда я писал, был азарт. Если он присутствует, материал обычно получается...»

Материал НЕ не получился. Немного шаблонно, да, то там, то сям неровно (хотя что это я, рецензирую поток сознания :) со статей начинать надо...). Но смешно, черт возьми! (По содержанию.) И все бы ничего, да вот контекст помешал «внутреннему» усвоению этого самого «смешно».

«Может, стоит писать только информативно или атмосферно-ностальгически?»

Нет. Зачем творческому человеку эти рамки? Я ни в коем случае не выступаю за то, чтобы в «Бензо» были только серьезные вещи. Да майтесь дурью, ради Бога, за это МиК и любят. Та же история появления Кляксы, «XIII», Лар-привидение, твой отъезд в москву (именно так, с маленькой, дрібниця, але приємно :)) — смешно ведь! Даже если и было притянуто за уши / написано по нужде (большой или малой :)), но этого не ощущалось. А вот в «Бензо» №20 это вдруг так явно вылезло... А в вышеупомянутых, развеселых, что, азарта больше было? Или чего еще? Каков он, секретный ингредиент? Ответ — да фиг его знает. Не стоит особо ковыряться в Источнике, а то можно нарушить природу Потока.

«Если что-то не получается, сразу на это забить?»

Не могу ответить однозначно :) Вопрос остается открытым. Хотя, касательно «Бензо» в частности... А нельзя ли в случае возникновения штатной ситуации «ну никак ваще!» (причем у всего Триумвирата одновременно :) (хотя и тогда право написания можно предоставить Т.К. — кстати, идея!)) не делать «Бензо» вовсе? Взять и отдать полосу Бато (силен, огр!) и не париться. Пусть напишет еще что-нибудь про Барби :) Впрочем, учитывая внедрение принципа «в порядке очереди» / «рандом, но по желанию» подобных проблем относительно «Бензо» в ближайшем обозримом будущем ожидать не стоит. Пожалуй, все.

*Ах да, еще немного насчет вымученности. Почему-то сразу вспоминается твоя статья по «Алеше Поповичу» :) *МиК №16 (178)*. Стихи там были явно из-под палки, но это просто офигительно пошло им на пользу. Над последними строчками: «Лежат патиссоны волшебные, числом — шесть. Хочешь съесть? Не хочешь? И правильно — нафиг надо! (Муза умерла.)» — бился в истерике. Понимаю, что исключение. Но все равно — раз на раз не приходится. Поэтому и еле-еле выстраданное может иметь право на жизнь.*

Антракт. «О пользе МиКа, е-мое!»

Помимо всех прочих плюшек и бонусов :) Сугубо локальное, по номеру 22 (288). Вывел для себя истину, ныне кажущуюся прописной: контактируешь с кем-то дистанционно и непрямо? — изъясняйся ВНЯТНО, точно и ясно. Во избежание недопонимания и лишних трат времени. Именно поэтому сижу вот и общаюсь с вордом/монитором/собой как с тобой :) Просто «Век живи невелик — век читай МиК, блин!», получается :)

Занавес. «О ругательствах и нецензурщине».

Во-первых, большое Спасибо! за то, что твердо и решительно объединил меня / мое творчество с такими словами, как [цветочек]. Теперь в порядке азарта (и немножко — юмора) постараюсь оправдывать возложенные надежды :)

*Во-вторых, в свете революционного появления на светлых страницах МиКа слов «г***о» и «ж**а» можно ли отныне считать их использование дозволенным, а сами слова — не попадающими под цензу? Было бы весело (особенно, если бы это повторило ситуацию в South Park (502), где слово «д**ьмо» за 20 с небольшим минут было употреблено 162 раза). Смайл.*

Backstage. «Разное. Вместо бесконечных з(ы)».

1. В корне не согласен с твоим утверждением, что МиК — детский журнал. Так же, как и не могу назвать детскими любимые мультсериалы South Park и Futurama. МиК больше попадает под следующую категорию: «Детям, конечно, можно, да... Тем более — в это страшное время, когда детям можно если не все, то многое... Да и что им читать, в конце-то концов?! Уж не [опыленный] ли на всю голову журнал [Пчелка] с его псевдоориентацией на детей?» МиК плохому не научит (читай: дураками / идиотами не сделает... может, даже и поколение нормальное вырастет...), ибо люди там хорошие. А «воспитательности» МиКу не занимать. Для всех возрастов. Что есть плюс страшный.

2. В последнее время радуюсь уходу Керччо&Слюкко :) Не в обиду Том/Doc/Кертису (ибо форева за отличные статьи), но в свете нынешней динамики МиКа складывается впечатление, что Доку в свое время было немножко пофиг на развитие журнала.. Хотя (хм, секундочку!) тогда-то и вправду казалось, что МиК держится исключительно на Кертисе, а оно вон как оказывается на самом деле... Надо же, сам себя разубедил :) Но текст оставлю.

3. Бато, красавец, перенял веселую «эстафетную палочку» Кертиса :) Сознательно или нет, но радует. Причем радует не само явление (а-а-а, он как Кертис!), а то, КАК это все происходит. Кстати, а слабо Thorneyed как-нибудь выступить в тандеме с Микпортой? :)

4. Продолжаю дико офигевать (люди оборачиваются!) от некоторых стихов, которые тебе присылают. Не хочется показаться снобом, но это ТРУ ЖЕСТЬ! :)

5. Почти на правах послесловия. На невысказанный вопрос: «А почему ЭТО все — и письмом?» отвечу: «Так надежнее :) Да и Интернет у меня из клубов, потому на форумах приходится общаться весьма быстро и небрежно.. :(А дома — сиди в ворде хоть до посинения..

Вот вроде бы и все. Даже как-то неуютно от мысли, что больше не нужно печатать :) Привык за эти несчастные 4.5 часа...

С уважением, Дронозавр.

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.