Мой Компьютер Игровой

Игромания

1-2 (291-292)
3 Январь 2008

стр.34
BEOWULF
The Game

С Новым годом!

KANE & LYNCH
DEAD MEN
стр.30

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE
стр.22

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
F.E.A.R.
PERSEUS MANDATE
стр.40

ISSN 1819-8716

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

POWERCOM
Complete Power Solution™

Якість підтверджена гарантією!
5 років гарантії на батареї
2 років гарантії на електроніку!

www.powercom.ua

Powercom Джерело безперервного живлення
BNT
KIN
IMD

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.

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
Bateau
Бензоколонка редактора №1 стр. 04
Владимир ЛЫСКО
Warhammer 40000: Soulstorm стр. 12-13
Алексей ТУР aka leprecon
Iron Man стр. 14-15
Варсонофий КРОЛИКОВ
Borderlands стр. 16-17
Jaguar
Две капли Игромира убивают лошадь стр. 18-21
Денис МАКСИМОВ a.k.a. Boogeyman
Call of Duty 4: Modern Warfare стр. 22-24
Saviour aka Дзирт
Twilight World. ЧастьV стр. 25, 28
Елена ВАНИФАТОВА
Постер стр. 26-27
KAYD
«Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка» стр. 29
Yaroslavos
Kane and Lynch: Dead Men стр. 30-33
KAYD
Beowulf: The Game стр. 34-36
Bateau
Desperado 3: Схватка в прериях стр. 37-39
Алексей ТУР aka leprecon
F.E.A.R. — Perseus Mandate стр. 40-41
Мохнорыл ТАЛЕР
Online Christmas стр. 42-46
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№01-02 (291-292), 03.01.2008
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

Bateau

Бензоколонка редактора №1

Поскольку этот номер получается новогодним (хотя и делается за две недели до начала 2008 года), отступлю от обычных размышлизмов о судьбах мира в целом и игровой индустрии в частности. Даже маме и бабушке привет передавать не буду. А просто сделаю то, что положено делать на Новый год — пожелаю всем...

Вот только чего пожелать? Не хочется быть банальным, поймите правильно. У нас, МИКовцев, такой комплекс есть — мы ни за что не хотим быть банальными. Мы можем быть предвзятыми, скандальными, глупыми. Мы бедные и ни разу не гламурные. Мы даже не против, если кто-то назовет нас некомпетентными — случаются проколы, отрицать не стану. Но вот банальность не шейте, гражданин начальник, ибо мы твердо знаем, что МИК интересен прежде всего тем, что уже давным-давно перестал быть просто сборником рецензий по компьютерным играм. Игры для нас — не объект работы, а нечто большее. Одна из граней мира, если хотите. И, конечно же, повод рассказать читателю все, что мы считаем важным, прямо по О`Генри.

Эх, снова в сторону унесло. Но действительно, что же такое можно пожелать, чтобы не было банально? Как-то ничего не придумывается... Что ж, буду верить в то, что искренность — тоже является одной из наших ключевых черт, поэтому она должна искупить банальность пожелания.

А желаю я одной простой штуки — чтобы у всех все было хорошо. Вот так просто — у всех и все. Возражения, мол, есть на свете мерзавцы, которым хорошего желать не стоит, не принимаются. Считайте меня наивным дураком, но я верю в то, что на самом деле все люди — изначально хорошие. Новорожденный еще не знает, что такое хорошо и что такое плохо, все эти понятия в его голове формируются гораздо позже, родителями и окружающим миром. А значит, никогда не поздно перевоспитать человека, исправить деструктивные установки, полученные в процессе воспитания. А если вы скажете мне, что младенец, выражаясь геймерским языком, никакой не паладин, а самый обычный хаотический нейтрал, то будете по-своему правы. Но для меня важно то, что еще ничего не зная о мире, новорожденный уже способен на самое главное чувство — он способен любить. И, конечно же, он любит свою маму.

Поэтому пускай в новом году у всех все будет хорошо. Даже самый отъявленный мерзавец, когда у него все хорошо, становится добрее. А уж хороший человек в хорошем настроении способен просто чудеса творить!

Впрочем, не стоит надеяться на то, что хорошее настроение появится само по себе. Его еще нужно создать. Но тут (тьфу ты, снова банальщина) нужно помнить о старом правиле — про подарки. Те самые, которые приятнее дарить, чем получать. Хотя, честно говоря, я бы не сказал, что просто одаривая всех окружающих, можно стать счастливым, тут как раз важна обратная связь. Ведь на самом деле, почему дарящему приятно? Да потому, что он видит — его мытарства и поиски хорошего подарка не прошли даром. Он видит, что смог поднять настроение хорошему человеку (а мы ведь условились всех людей считать в глубине души хорошими, правда?), а значит — сделать мир лучше. И вот теперь — самый приятный момент. Самый важный. Когда созданное тобой хорошее настроение начинает рикошетировать и возвращаться к тебе. Не обязательно в форме материального подарка (хотя и это важно), но главное — почувствовать, что ты старался не зря.

Вообще-то, сомнения по поводу того, что мы делаем, постоянно грызут нас изнутри. И говоря «мы», я в данный момент подразумеваю именно редакцию МИКа. Частенько возникают жаркие споры на предмет «а стоило ли?» Мы постоянно обсуждаем, нужна ли нашему журналу рубрика «Роддом», стоит ли писать о походах, крепостях и ДЗВР. Что для нас важнее — информативность статей или все-таки творческий подход? Мы сомневаемся, нас грызет неуверенность, но в итоге все, что мы делаем, получается искренне и не банально. Потому так остро ощущается каждое слово, сказанное в адрес нашего журнала. Да, мы способны с каменным лицом выслушать любую критику (конструктивную и не очень), даже ответим на нее, не выходя за рамки приличия. Но в итоге все это делается исключительно для того, чтобы прочитать в письмах читателей: «статья X заставила меня плакать от смеха!», «автор Y в последнее время пишет настолько хорошо, что не оторваться!», «почему долго не пишут в рубрику Z, мне так понравился последний материал!» — и далее в таком духе. Да, мы любим, когда нас хвалят. Творческие личности, ранимые души. Но принцип, в своем глубинном смысле, остается все тем же. Если мы не можем дарить вам материальные подарки, то стараемся, как минимум, обеспечить раз в две недели хорошее настроение. И радуемся, как дети, когда видим, что нам это удалось.

Кстати, некоторые из вас могли заметить, что я, Bateau, тружусь не только в МИКе, но и в «соплеменном» издании «Мой компьютер» в качестве редактора хард-раздела. Так вот, небольшая зарисовочка. Буквально на прошлых выходных компания Intel подвела итоги небольшого конкурса, посвященного их акции Day-X. И в результате материал вашего покорного слуги был назван лучшим среди десятка других, а в качестве приза выступила одна эксклюзивная и очень недешевая штуковина... Можете меня уличить в столь ненавистной МИКовскому духу банальности, но осмелюсь заявить, что факт признания лучшим (пускай не Пулитцеровская премия, но все же...) для меня был гораздо важнее материального приза. Старое, давно забытое чувство — как тогда, когда я впервые увидел свою статью, напечатанную в МИКе. Ха! Даже помню, что это былматериал Indiana Jones and the Emperor`s Tomb, написанный в виде диалога с моим младшим братом!

В общем, те, кто хочет верить, что бабло побеждает зло, пусть верит на здоровье. А мы уж как-то по старинке будем. За добро. Иногда хаотическое, иногда ироническое и порой даже ядовитое. Но все-таки добро. И вам желаем, чтобы у вас все было хорошо.

Мира во всем мире, здоровья, счастья и творческих успехов!

А поскольку за такое дело грех не выпить, то сейчас пнем Ягуара, чтобы сбегал в магазин за шампанским. А если не захочет, то я, как концентрированное редакционное добро, объясню ему, что это самое добро иногда бывает с кулаками...

С Новым годом!

Игровые новости

Хорошенького — понемножку

Успехи игры про похождения прыгуче-ползучего средневекового Хитмена (**Assassin`s Creed**) продолжают разлагать моральный облик компании **UbiSoft**. Ранее французы планировали продать около 3 миллионов копий этого блокбастера, однако, когда счетчик продаж достиг 2.5 миллиона, шарики в головах топ-менеджеров стали усердно западать за ролики, и были отложены релизы шутера *Haze*, а также стелс-экшена *Splinter Cell: Conviction*. Ну, об этом мы уже писали в прошлых новостях, теперь же получите добавки.

Планы по продажам Assassin`s Creed были скорректированы в сторону увеличения (ведь напомним, что PC-версия еще не вышла, ее релиз намечен только на февраль 2008 года!) — до 5 миллионов. И правда. Чем AC хуже мелкомягкого Halo, проданного именно таким тиражом? Соответственно был поправлен и финансовый прогноз на текущий год — UbiSoft считает, что предыдущий расчет был практически на четверть (!) меньше того, что компания в состоянии получить. Ребятам, подарившим миру «Кролегов», мы, конечно, верим. И нисколько не сомневаемся в их человеколюбии. Однако зачем, зачем нужно было пополнять список отложенных игр?! Причем только посмотрите на этот список! После двух упомянутых продуктов в «долгий ящик» сыграла оригинальная стратегия *Tom Clancy`s End War*. Может, кто-то и не следит за развитием стратегического жанра, поэтому поспешу напомнить, что EndWar будет продолжать начавшуюся в этом году тенденцию по уничтожению стереотипов. Игрока лишат не только привычной рам-

ки, но и святая святых любой стратегии — вида сверху. Наблюдать за сражением придется только из того вида, который доступен вашим юнитам, за угол заглянуть не удастся. Кроме того, поскольку в первую очередь игра разрабатывается для консолей нового поколения (а на PC будет портирована чуть позже), было принято решение ввести новую систему управления — голосом. Все ведь прекрасно знают, что направлять армию при помощи геймпада — не самое удобное занятие. А мышь, которую можно подключить к большинству современных консолей, на самом деле мало у кого имеется в наличии. Вот и получается такое не пойми что, которое UbiSoft называет стратегией. И ожидать End War стоит не ранее второго квартала 2008 года.

Вторым по списку значится продолжение игры *Brothers in Arms: Hell`s Highway*. Кинематографичность этого командного шутера соперничает только с тактическими возможностями, которые доступны игроку в BiN. Кардинальных изменений ко второй части вроде бы не предвиделось, но по мелочам было сделано очень много, так что слюнки у любителей «пострелять» уже текли. Что ж, перетопчемся.

Третьим отложенным тайтлом (и на тот же самый срок) стал *Far Cry 2*, в каких-

либо дополнительных эпитетах не нуждающийся. Нравится или не нравится — это уж кому как, но де-факто первый Far Cry стал одним из основных бенчмарков для видеокарт (наряду с Half-Life 2, F.E.A.R. и Doom 3/Quake 4). Поэтому на сиквел возлагаются определенные надежды — в конце концов, не так уж и много в последнее время чистокровных PC-шутеров AAA-класса.

В общем, затягиваем пояса потуже, господа, и ждем новостей от UbiSoft. Нехорошо желать людям плохого, но похоже, что пока дела у этой компании идут «на ура», список отложенных игр будет только пополняться.

Набьем лицо поганым NOD от первого лица!

Слухами Интернет полнится, и совсем недавно из недр **Electronic Arts** просочилась информация о том, что во вселенной C&C готовится второй за всю ее историю шутер от первого лица. Первый, напомню, назывался C&C Renegade, и возложенных на него надежд не оправдал. Не то чтобы сама игра оказалась плохой, просто «мелкие» недоработки наподобие пяти-, а то и десятиминутных загрузок (в том числе и quickload) отбивали охоту играть у многих. На сей раз EA не станет изобретать велосипед и писать отдельный движок. Скорее всего (хотя не гарантируем) в дело пойдет технология *Cry Engine 2*, что для EA выглядит вполне логично. А непосредственной разработкой игры займется лос-анджелесское отделение компании, поскольку «родительницу» всей вселенной C&C, а также игрового сериала, студию Westwood, руководство EA уже давно закрыло.

По части геймплея ожидается следование всем последним тенденциям — то есть, шутер **C&C Tiberium** (а именно так, по идее, будет называться новая иг-

ра) приправят командными действиями. Одной из основных фич можно назвать также «заточку» под кооперативное прохождение.

Сюжетная сторона C&C Tiberium пока раскрыта лишь поверхностно, но уже известно, что игроку предстоит вступить в стройные ряды спецназа GDI, отправленного на территорию NOD. Там, по информации разведки, вражья сила построила некое подозрительное сооружение, к которому всенепременно нужно прорваться и выяснить что к чему. Основным оружием игрока и его напарников будет гибридная винтовка GD10, способная вести огонь в четырех разных режимах. Но кроме того дадут порулить наземной техникой и пострелять из орбитальной пушки.

Роль противников будет возложена, понятное дело, на NOD, однако кроме старых знакомых за игроком и его командой будут охотиться представители новой стороны, появившейся в третьей части C&C — пришельцы Scrin. Эпичность, тактичность и масса узнаваемой техники, на которую мы уже успели насмотреться с высоты птичьего полета, прилагаются.

Заочных оценок давать не будем, однако, судя по последней игре от EA в мире C&C, шутер Tiberium не будет страдать от недостатка финансирования. Впрочем, и оригинальных геймплейных находок от него тоже ждать не стоит — все должно быть традиционно, а значит — надежно и окупаемо. Что же получится на самом деле, увидим к концу 2008 года, если не отложат...

Остановка по требованию

На днях свершилось важное событие — отправилась в печать игра **PRO-RACE: Запредельная Скорость** от компании **AP-Games**. Если судить по предыдущим автоаркадкам этой компании, новая поделка звезд с неба хватать не будет — «так себе» гоночки с «так себе» графикой, без лицензий и инновационного геймплея. Единственным, что может действитель-

но заинтересовать игрока в этом проекте, является тесное сотрудничество разработчиков с рейсерской тусовкой и наличие в игре физического движка от *Ageia*. То есть уровень реализма намечается неплохой, но...

Не убедил, да? Уход на «золото» PRO-RACE не кажется вам важным событием? Хе-хе, как бы не так! Вся важность скрывается в том, что та же самая AP-Games разрабатывает другую игру, которую вся редакция ждет с плохо скрываемым нетерпением. Речь идет о симуляторе водителя маршрутки с лаконичным названием **«Маршрутчик»**! Впрочем, информация об этой игре уже появлялась на страницах МИКа, и с тех пор добавить нам особо нечего. Поэтому просто порадуемся тому, что AP-Games закончила свой скорбный труд над смежным проектом и теперь может все свои творческие усилия приложить к воплощению в жизнь интерактивной саги о загадочных людях, благодаря которым мы не забываем о том, что на свете есть радио «Шансон»!

Ждем, ждем, ждем...

Партизанщина по-Microsoft`овски

Не так давно самый известный из софтверных гигантов закрыл одну из своих студий. А именно — студию **FASA**, «проштрафившуюся» не особо удачным шутером *Shadowrun*, на который **Microsoft** возлагала большие надежды. Напомню, что эта игра позволяет играть на одних и тех же серверах в онлайне как PC-геймерам, так и владельцам консолей Xbox 360. Часть работников FASA получила приглашения на работу в другие подразделения Microsoft — благо студий под крылом этой компании предостаточно. Однако большая часть людей, подаривших миру миры MechWarrior и Crimson Skies, не стала мириться с таким положением вещей и объединилась в новую независимую студию под названием **Smith&Tinker**.

Первым шагом новообразованной студии стало приобретение всех прав на старые разработки FASA, поэтому вполне логично предположить, что первым проектом майкрософтовцев-ренегатов станет продолжение одной из проверенных серий. Впрочем, официального анонса «next-gen MechWarrior» пока не было. Поэтому ждем, господа. Ждем и надеемся.

Из жизни химер

А областные российские разработчики продолжают мичуринские опыты по скрещиванию нескольких жанров в рамках одной игры. Впрочем, на сей раз компания **IceHill**, похоже, переплюнула всех. В игре **«Империя превыше всего»**, которая, по идее, проходит по графе «стратегии», будет намешано элементов и от аркады, и от шутера, и от RPG. Каким образом это все будет реализовано, мы увидим очень ско-

ро, игра уже в продаже. Будем надеяться, что повторения печального опыта Maelstrom не случится.

Графика, если судить по представленным на сайте **http://icehill.ru/icehill/root/r/projects/i/** скриншотам, будет не так чтобы супер, но и раздражать особо не должна. Ageia PhysX тут тоже поддерживается, поэтому в обещанную разрушаемость и реалистичные полеты трупиков после брошенной гранаты, в принципе, поверить можно. Но не графикой единой — в игре «Империя превыше всего» нас обещают порадовать также эпическим сюжетом!

И тут, как говорится, радует все! Буквально каждое слово! Например, как вам такой пассажик: «События игры происходят в мире далекого будущего, где человечество отказалось от гражданских свобод ради стабильности и безопасности»? Превосходно, гражданские свободы у нас уже стали антонимом стабильности и безопасности... И тут же: «Немногие недовольные поднимают восстания, обреченные на поражение». Дорогие мои, когда нет гражданских свобод, недовольных не может быть «немного». Их обычно очень много. И, как показывает история, их восстания обрекают на поражение именно тех, кто эти свободы попирал. Впрочем, порадуемся за наших северных соседей, чьи недавние выборы были признаны вполне демократичными и равноправными, если верить заявлениям наблюдателей из Казах-

стана, Белоруссии и КНДР. Делегация из ОБСЕ почему-то высказала противоположную точку зрения, но это, как вы сами отлично понимаете, все происки проклятых США, только и мечтающих о том, как бы изжить Рассею-матушку (это уже по словам официальных лиц РФ). Правда, каким боком США стали к ОБСЕ, не совсем понятно. Но ладно. Империя превыше всего, правда?

Впрочем, этим имперским глупостям еще далеко до истории о Дж. Буше-младшем, который антиконституционно сидит в кресле президента США уже восьмой срок, а православные человекоподобные роботы под командой В.В. Путина (у которого, логически поразмыслив, мы тоже вычислим восьмой президентский срок, но, безусловно, полностью конституционный!) несут свет демократии братскому американскому народу. В общем, нет предела совершенству!

Радует и краткий перечень враждебных инопланетян, осаждающих Империю со всех сторон (и, соответственно, являющихся противниками игрока). Тут вам и гигантские насекомые (превед, starship troopers!), и милитаристы-приматы (превед, Planet of the Apes!), и агрессивные кристаллы (превед, ЛСД!). Куда записать рептилий, я, к сожалению, не придумал — в отличие от насекомых, например, они не имеют настолько явного прототипа.

Готовьтесь, уважаемые, ибо, по предварительным данным, получается... Ну, выше все написано. Очень хочется, чтобы пессимизм оказался напрасным, но это уже не от меня зависит.

А где ушанка?

Немного отойдя от впечатлений, связанных с «Империей», можно собраться с силами и таки найти разработчиков со вполне аде-

кватным восприятием мира и хорошим чувством юмора. Определяются таковые довольно просто. Если некая компания (допустим, такая, как IceHill) отметившись лишь файтингом для мобильных телефонов под названием «Капитан Блад», тут же собирается попрать все устои стратегического жанра при помощи смешивания несмешиваемого, сделать «полную разрушаемость» и «беспрецедентный реализм», а также поразить игроков эпическим сюжетом, то это может означать только одно. Сами понимаете что. А вот когда видишь ролик из игры **«Легенда о Беовульфе»** (**http://www.youtube.com/watch?v=SeJnbEgXoDw**), которая уже тоже поступила в продажу, понимаешь, насколько чудесно, что некоторые разработчики все еще пытаются делать игры с четко выраженной жанровой принадлежностью. Да, «Легенда о Беовульфе» — всего лишь адвенчура. Но в нее можно влюбиться заочно — за один только визуальный ряд. Боевые медведи с балалайками (но без ушанок), розовый Ктулху (правда, больше похожий на профессора Зойдберга), лупоглазое чудовище с вархаммеровским мечом в лапе, джедайский лайтсабер в качестве оружия для настоящего героя, а также миловидная дочь конунга, во имя которой Беовульф будет свершать свои подвиги, — все это разом настраивает на положительный лад. Меня вообще-то трудно рассмешить. Но ролику «Легенды о Беовульфе» это удалось.

Что ж, придется выкраивать время, уже разделенное между работой над обзорами последних игр, поскольку пропускать такое чудо решительно нельзя! А закончим новость небольшой цитаткой из списка уникальных фич «Легенды о Беовульфе»:

«Голос Беовульфа восстановлен по древнескандинавским наскальным аудиозаписям».

Нет, такое пропускать нельзя ни в коем случае!

Куй железо!

Продолжается повсеместное окучивание и окультуривание творческого наследия братьев Стругацких, за игровой фронт которого отвечает компания **«Акелла»**. За дело, как мы видим, взялись серьезно, уже вышла стратегия *«Обитаемый остров: Послесловие»* и шутер с претензией на оригинальность *«Обитаемый остров: Чужой среди чужих»* (ну, спасибо, что не среди Хищников). На сей раз «Акелла» совместно с командой **Step Creative Group** порадует нас адвенчурой **«Обитаемый остров: Землянин»**.

Размах, конечно, впечатляет. На 10 игровых эпизодов приходится аж 100 локаций, заявленная «фотореалистичная графика», допустим, Half-Life 2 не уделает, но как для адвенчуры (судя по скриншотам) выглядит очень прилично. Приключения главного героя — Максима Каммерера — начнутся после вынужденной посадки на планете Саракш. И тут уж будет где развернуться, все-таки мир, созданный Стругацкими, позволяет насытить сюжет интригой и глубиной. Впрочем, насколько хорошо разработчикам удалось показать противоречивый мир Саракша, мы узнаем после того, как поиграем в «Обитаемый остров: Землянин». Диски уже в магазинах.

Сюда же добавим еще одну игру, изданную «Акеллой» — адвенчуру **«Отель "У погибшего альпиниста"**, разработанную командой **Electronic Paradise**. Подход разработчиков к литературному первоисточнику подкупает своей основательностью, впрочем, как и вся предварительная информация по игре. Для меня лично откровением стал скриншот с изображением самого отеля — такого точного попадания в дух эпохи, в ту самую архитектуру, которая была свойственна времени действия романа «Отель "У погибшего альпиниста" я не ожидал.

К тому же добавим тот момент, что игра получила специально разработанный для адвенчур движок, а не модификацию «движка от известных гонок», как у некоторых менее идейных разработчиков. В общем, всем ценителям жанра рекомендуется.

Одно лишь остается непонятным: как разработчики собираются хранить интригу, не нарушая духа литературного первоисточника? Впрочем, увидим, все увидим.

Онлайновые новости

Fury конец?

Примерно два раза по тридцать дней прошло с момента запуска нового ММО-экшена под названием **Fury**. Однако, несмотря на весьма немалый бюджет проекта и прогнозы разработчиков, очередной вариант виртуального развлечения стал для компании отнюдь не неисчерпаемой сокровищницей. Увы, русская рулетка гейм-индустрии сыграла злую шутку с девелопера-

ми, оставив последний патрон калибра «банкротство» исключительно для **Auran**. В качестве человека, которому выпала честь в официальной обстановке и при всем честном народе нажать на спусковой крючок, выступил исполнительный директор компании Тони Хиллием. Он сообщил две весьма интересные новости. Первая касается непосредственно игрового проекта, а точнее — формы оплаты. Отныне игра переходит на корейскую систему, условной бесплатности, то есть теперь каждый желающий сможет скачать себе клиент и свободно путешествовать по миру, однако за дополнительные возможности и разнообразные плюшки игроку предстоит выложить некую сумму денег.

Вторая же новость, как вы уже наверняка догадались, относилась непосредственно к закрытию компании как таковой. Пока что девелоперы сидят на большой пороховой бочке с долгами. Дальнейшая их судьба решится в январе будущего года. Тогда-то и станет ясно, проявят ли инвесторы снисхождение к компании или же все-таки подожгут фитиль. Впрочем, по словам все того же Тони, все неприятности, пока что не затронут сам проект. По крайней мере, в ближайшее время Fury планирует развиваться.

В планах обанкротившейся компании на данный момент первым пунктом стоит создание первого дополнения. Для этого некоторая часть уволенной команды будет отозвана обратно на рабочие места, дабы какое-то время игра продержалась на плаву. Работа над дополнением будет поручена китайским аутсорсерам, с которыми Auran наладила хорошие отношения, и которые, по мнению исполнительного директора, смогут справиться с работой быстрее и качественней, нежели бывший штат сотрудников.

Подводя итоги, хочется заметить, что на разработку Fury было потрачено больше десяти миллионов долларов США. Каким образом владельцы компании смогут восстановить сей убыток, лично для меня загадка.

Russian WoW

Как-то раз один мой знакомый, большой любитель ММО-игры **World of WarCraft**, рассказал интересную историю о немалой толпе русскоязычных игроков, которые попросту захватили один из серверов. Несмотря на запрет общения в общем чате на любом языке, окромя английского, игроки позволяли себе спокойно болтать по-русски, не боясь расправы модераторов и администрации. Все играющие иностранцы с фразами «please stop speak Russian!» вежливо посылались куда подальше. И вот на днях разработчики решили прекратить подобные препирательства.

Компания *Blizzard*, а точнее — уже **ActivisionBlizzard** объявила о скором создании специального игрового подразделения, которые к 2008 году подготовит специальную русскую локализацию знаменитой ММО-вселенной.

Вне игры

* * *

Фирма **«1С»** — крупнейший восточноевропейский издатель программного обеспечения — строит, похоже, серьезные планы по выходу на западный рынок.

Компания уже сделала в этом направлении ряд весьма уверенных шагов, таких как выход на издательский рынок США (в сотрудничестве с Atari), реструктуризация и переименование купленного два года назад чешского издательства Cenega Publishing в 1C Publishing EU и усиление западного направления видными функционерами индустрии — так, в мае директором по маркетингу 1C UK стал Дэррил Стилл (Darryl Still), который предыдущие пять лет проработал директором компании Nvidia по решениям управления контентом в Европе, на Среднем Востоке, в Индии и Африке, а до того (трудится в индустрии Стилл с 84 года) успел поработать в Electronic Arts, Atari и еще ряде издательств.

Очевидно, продолжая свою политику выхода на мировые рынки, «1С» представила своего нового стратегического партнера на мировой арене — британскую компанию **505 Games**.

Европейское издательство возьмет на себя маркетинг, PR и распространение проектов от «1С» в странах Западной Европы, а также в Австралии, Африке и на Ближнем Востоке.

Совместные усилия компаний будут направлены на формирование и продвижение линейки, куда войдут как уже анонсированные за рубежом игры (среди них Cryostasis/ «Анабиоз», «Death Track: Возрождение» и NecroVision), так и около двадцати новых проектов, выход которых запланирован на будущий год.

Первые совместные релизы намечены на первый квартал 2008-го.

Что ж, непосредственный выход на новые перспективные рынки может сказаться на проектах крупнейшего российского издательства только позитивно. Так что нам, простым геймерам, стоит порадоваться...

* * *

Тем временем, кстати, суд Ворошиловского района Ростова-на-Дону осудил российского гражданина Сергея Аврамова за размещение в Интернете программного обеспечения от **«1С»** для свободного скачивания. Суд решил, что Аврамов, разместив в сети ссылки на бизнес-приложения «1С», нанес компании ущерб в 95 100 рублей. Подсудимый осужден на год условно за незаконное использование объектов авторского права (ст. 146 УК РФ), приговор уже вступил в силу.

По словам Максима Александрова, адвоката, представлявшего интересы издательства на этом суде, в том же Ростове-на-Дону слушается сейчас еще одно аналогичное дело, касающееся размещения в Интернете игр, российской локализацией которых занимается «1С».

Это первый в России случай осуждения пользователя не за продажу контрафактных дисков с компьютерными программами, а за пиратство в Интернете — констатирует замдиректора Некоммерческого партнерства поставщиков программных продуктов Анна Лавринова, по мнению которой этот приговор «разрушает мифы об анонимности и вседозволенности, якобы царящих в сети».

* * *

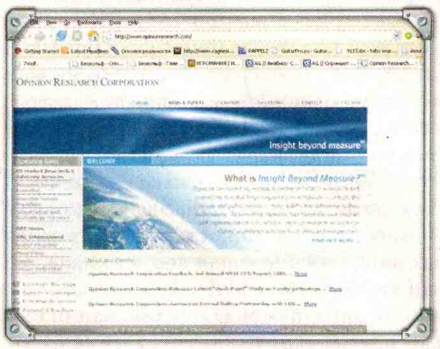
Фирма **Opinion Research Corporation** провела по заказу агентства **Hill & Knowlton** онлайн-опрос 1147 взрослых американцев, целью опроса было выяснение общественного отношения к вопросу государственного регулирования продаж игр с контентом, включающим сцены насилия или иные материалы, предназначенные для взрослой аудитории. Большинство опрошенных (60%) считают государственное регулирование продаж игр с таким контентом совершенно необходимым. При этом более половины (51%) опрошенных считают также, что власти должны регулировать сам контент (хотя, думаю, если бы их спросили напрямую: «Вы поддерживаете введение цензуры и цензурного режима для формы массовой культуры «компьютерные игры?» — результат был бы несколько (а возможно, и принципиально) иным, обыватели в подобных суждениях всегда и принципиально близоруки, не понимая, что из «А» обязательно следует «Б»).

Опрос граждан, живущих с детьми, показывает, что 54% опрошенных считают, что «взрослый» контент неизбежно влияет на характер и поведение ребенка (думается, как и любой жизненный опыт, так что я не знаю, что там себе считают оставшиеся 46%).

Из опрошенных геймеров 44% одобрило государственное вмешательство в вопросы жестокого контента в играх, 47% сочли его недопустимым. 55% игроков заявили, что власти должны регулировать лишь продажу «жестоких» и иных игр для взрослых. Последнее и нам кажется самым логичным и правильным вариантом решения проблемы.

Это, впрочем, далеко не все...

Дело в том, что ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения **Entertainment Software Association** (ESA) заявила в ответ, что этот опрос был проведен еще летом, в связи с неким предложением к ассоциации, а сейчас агентство Hill & Knowlton опубликовало его результаты лишь частично, что «и непрофессионально, и неэтично».



Ассоциация восполнила этот пробел, опубликовав результаты, о которых агентство забыло упомянуть...

Из них следует, что интерактивным развлечениям уделяют время более 66% американцев в возрасте 18-34 лет. При этом менее 20% считают, что видеоигры — это плохой способ провести время с друзьями и в кругу семьи, тогда как более половины семей, напротив, видят в играх отличный досуг. И наконец, обучающие видеоигры американцы считают более полезными для обучения, чем уроки на DVD или по телевизору.

В подтверждение своих слов ESA даже выложила предоставленную ей ранее Hill & Knowlton презентацию: **http://www.gamasutra.com/images/esa-hill-knowlton-presentation.ppt**.

Кстати, продолжая тему, стоит сказать, что аналитическая компания **NPD Group** обнародовала результаты исследования, озаглавленного «Расширение игрового рынка». Исследование показывает, что видеоиграм на PC, консолях, мобильных телефонах и прочих устройствах уделяют время 63% жителей США. Поскольку на данный момент население Соединенных штатов составляет 303.6 миллиона человек, можно легко установить, что только в этой стране интерактивным развлечениям не чужды 191.2 млн. человек.

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!

Железные новости

IBM и секондхэнд

Компания *IBM* начала продажи бывших в употреблении персональных компьютеров. Покупателям с ограниченными финансовыми возможностями IBM предлагает несколько моделей десктопов, а также ноутбуки. Например, подержанный настольный компьютер *ThinkCenter*, оборудованный процессором Intel с тактовой частотой 2,8 ГГц и работающий под управлением операционной системы Windows XP, обойдется в $239. Аналогичная модель с трехгигагерцевым чипом стоит $265. За ноутбук *ThinkPad T30* с незначительным дефектом IBM просит $435. Корпорация IBM подчеркивает, что все подержанные компьютеры сертифицированы и прошли комплексное тестирование. На бывшую в употреблении технику IBM предоставляет гарантию сроком на три месяца. Кроме того, покупатели десктопов и ноутбуков получат в подарок карманный MP3-плеер SanDisk Sansa с одним гигабайтом интегрированной памяти. Большая часть бывшей в употреблении техники была возвращена IBM корпоративными заказчиками, бравшими персональные компьютеры в аренду. Кроме того, на продажу выставлены излишние запасы ПК. Кстати, в дополнение к десктопам и ноутбукам IBM предлагает подержанные серверы, системы хранения данных и сетевое оборудование.

Источник: *Компьюлента*

Легенде — 25 лет

В текущем году легендарный компьютер **Commodore 64** (C64) отмечает свое двадцатипятилетие.

Некогда сверхпопулярный компьютер Commodore 64 был выпущен на рынок во второй половине 1982 года *компанией Commodore International*. В C64 использовался процессор MOS6510 с частотой 0,9 или 1,02 МГц. Объем оперативной памяти составлял 64 Кб и мог расширяться путем установки специальных карт. Благодаря наличию композит-

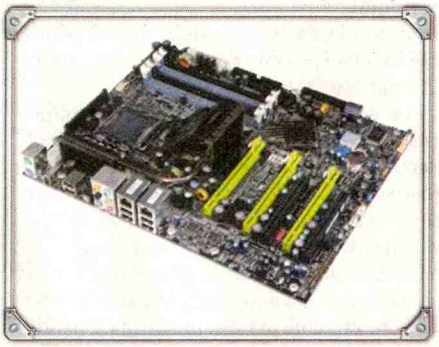
ного видеовыхода компьютер можно было подключать непосредственно к телевизору и использовать в качестве игровой приставки. Commodore 64 производился вплоть до 1994 года. За это время были распроданы свыше 22 миллионов экземпляров устройства. Одной из основных причин небывалого успеха C64 является, пожалуй, агрессивная ценовая политика производителей. Компьютер продавался по цене в $595, что по тем временам было совсем немного для уст-

ройства подобного класса. А впоследствии стоимость Commodore 64 и вовсе упала до $200. Commodore 64 занесен в книгу рекордов Гиннеса как самая продаваемая модель персонального компьютера за всю историю. Считается также, что именно появление Commodore 64 стало одной из причин сокращения рынка игровых приставок в восьмидесятых годах прошлого века. Дело в том, что в 1983 году Commodore организовала специальную маркетинговую программу, по условиям которой покупателю C64 возвращались $100, если он пришлет в обмен любую видеоприставку или компьютер. В честь юбилея Commodore 64 в Музее компьютерной истории в Маунтин-Вью (Калифорния) прошло торжественное мероприятие, на котором присутствовали представители многих известных компаний. Примечательно, что на праздновании двадцатипятилетия C64 впервые встретились соучредитель компании Apple Стив Возняк и Джек Трэмиел, основатель Commodore International. Кстати, одним из конкурентов Commodore 64 на момент выхода на рынок был компьютер Apple II, снискавший достаточно большую популярность среди домашних пользователей. Однако сравниться по объемам продаж с C64 машина Apple так и не смогла.

Источник: *Компьюлента*

Суперчипсет для супермам

Компания *nVidia* выпустила новый набор системной логики **nForce 780i SLI** с поддержкой технологии 3-Way SLI. Система 3-Way SLI, анонсированная на прошлой неделе, позволяет использовать в связке сразу три графических контроллера *GeForce 8800 GTX* или *GeForce 8800 Ultra*. По заявлениям nVidia, применение технологии 3-Way SLI обеспечивает возможность повышения производительности видеоподсистемы в 2,8 раза по сравнению с компьютерами, оснащенными только одним графическим контроллером того же класса. В результате в играх можно получить графику с разрешением в 2560x1600 пикселей, восьмикратным сглаживанием и частотой 60 кадров в секунду. Материнские платы на чипсете nForce 780i SLI будут устанавливаться в мощные игровые компьютеры, а также системы для энтузиастов. Набор логики поддерживает процессоры Intel Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Core 2 Duo и Pentium с частотой системной шины до 1333 МГц. Допускается использование 62 линий PCI Express. Это означает, что разработчики смогут оснащать материнские платы тремя слотами PCI Express x16 для установки видеокарт. В наборе логики nForce 780i SLI реализована фирменная технология nVidia MediaShield Storage, повышающая надежность хранения данных и оптимизирующая доступ к информации. Комплекс FirstPacket, в свою очередь, предназначен для оптимизации сетевого трафика и обеспечивает максимально стабильное соединение. Допускается подключение шести устройств с интерфейсом Serial ATA II (поддержи-



ваются дисковые массивы RAID уровней 0, 1, 0+1, 5) и двух устройств с интерфейсом Parallel ATA. Среди прочего стоит упомянуть двупортовый сетевой контроллер Gigabit Ethernet, высококачественный звуковой кодек HDA (Azalia) и возможность использования до десяти портов USB 2.0. Чипсет nForce 780i SLI соответствует открытому стандарту Enthusiast System Architecture (ESA), предназначенному для упрощения мониторинга состояния и контроля параметров современных компьютерных блоков питания и систем охлаждения. Материнские платы на базе нового набора логики уже начали выпускать некоторые компании.

Источник: *Компьюлента*

Холодное молчание

С тех пор, как NVIDIA и ATI перестали ограничивать своих партнеров стандартной системой охлаждения, предусмотренной референсным дизайном, на рынке появляется все больше и больше оригинальных продуктов. Некоторые из производителей видеокарт пытаются разработать собствен-

ное решение (ASUS, Palit), другие же берут на вооружение готовые системы охлаждения разработки именитых узкоспециализированных брендов. Именно так поступила тайваньская компания *MSI*, анонсировавшая видеокарту **NX8800GT Zilent Series**, первую в серии Zilent, получившую свое название от слов Silent (тихий, безмолвный) и Zalman (компания, чьи системы охлаждения используются). Использование кулера **Zalman VF1000**, по измерениям самой MSI, позволило сделать ускоритель на 9% холоднее (температура GPU 90°C против 99°C в равных условиях) и на 20 дБ тише (30 дБ против 50 дБ). Фабрично разгонять новинку производитель не стал, предоставив это покупателям. Частоты стандартны и составляют 600/1500/1800 МГц, объем памяти — 512 Мб.

Источник: *iXBT*

Источники:

iXBT: **www.ixbt.com**

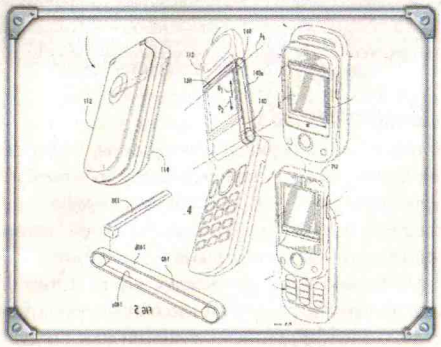
Компьюлента: **www.compulenta.ru**

Мобильные новости

Сам почистится

Как ни прискорбно, но чем современнее приобретенная нами модель телефона, чем крупнее размеры ее дисплея и ярче отображаемые экраном цвета, тем четче и выразительнее видны на дисплее отпечатки пальцев. Фирма *Sony Ericsson* нашла и запатентовала довольно элегантное решение проблемы пятен на экране наладонника. Идея, описанная в патентном приложении, состоит в добавлении чистящего ползунка-слайдера к экрану и синхронизации его перемещений с работой механизма, обеспечивающего открывание-закрывание телефона-раскладушки. Когда телефон открыт, ползунок покоится на верху дисплея, при закрытии аппарата ползунок переме-

щается вниз экрана, протирая при этом его поверхность. И так каждый раз при открытии-закрытии телефона. Точно так же приспособление работает и в телефоне с форм-фактором слайдер: открывая-закрывая клавиатуру, вы перемещаете тем са-



мым и чистящий ползунок. Ничего фантастичного в запатентованном решении нет. Остается надеяться, что Sony Ericsson не станет медлить с его внедрением и применит в новой модели P5i с сенсорным экраном и слайдер-клавиатурой.

Источник: *Ladoshki.com*

Телефон-газета

Представители одной из самых популярных шведских газет — *Dagens Nyheter* («Новости дня») — недавно сообщили о выпуске первого в мире **«телефона-газеты»**. На сайте Dagens Nyheter подписчики могут приобрести телефоны *Nokia 6120* и, подключившись по специальному тарифному плану ($31 в месяц), бесплатно посещать веб-сайт газеты, просто нажимая на специально предусмотренную в телефоне кнопку «DN». Как сообщил главный редактор Dagens Nyheter Торбйорн Ларс-

сон (Thorbjoern Larsson), «телефон-газета» — это совершенно новый для Швеции способ распространения новостей, который позволит читателю быть в курсе последних событий даже тогда, когда у него нет под рукой бумажного варианта издания и нет возможности получить доступ в Интернет. Хотя Швеция и считается технически развитой страной, сравнительно небольшое количество людей используют мобильный телефон для посещения веб-сайтов. Большинство даже не знают, как это делается и сколько стоит. Поэтому возможность посещать пусть один, но нужный и интересный интернет-ресурс практически бесплатно и нажатием всего лишь одной кнопки, привлекла очень много желающих уже в первые дни продажи «телефона-газеты».

Источник: *Ladoshki.com*

Пингвиний Андроид оккупирует мобилки

Линус Торвальдс, создатель оригинальной версии **Linux**, считает, что доля этой открытой операционной системы на рынке портативных устройств будет расти.

В настоящее время наиболее популярной программной платформой для коммуникаторов является *Symbian OS*. Второе место по распространенности принадлежит операционной системе *Windows Mobile* корпорации *Microsoft*. Однако не исключено, что в обозримом будущем расстановка сил на рынке операционных систем для смартфонов поменяется. Торвальдс заявил, что в 2008 году следует ожидать появления большого количества Linux-коммуникаторов. Способствовать этому будет инициатива компании *Google* с кодовым названием **Android**. В рамках данного проекта Google создала программную платформу для мобильных устройств на основе ядра Linux и компонентов с открытым кодом. Доступ к платформе будет предоставляться телекоммуникационным компаниям и разработчикам смартфонов в соответствии с лицензией Apache. Продвижением операционной системы Android занимается альянс *Open Handset Alliance*, в который входят несколько десятков известных компаний. По словам Торвальдса, в настоящее время уже существуют прототипы коммуникаторов с операционной системой Android, однако купить их пока нельзя. Впрочем, во второй половине следующего года такие устройства начнут поступать в открытую продажу. Торвальдс также подчеркивает, что способствовать росту доли Linux на мобильном рынке будет снижение стоимости смартфонов. Если раньше из-за дороговизны позволить приобретение коммуникатора могли себе лишь достаточно обеспеченные покупатели, то сейчас по цене смартфоны уже вполне можно сравнить с мультимедийными мобильниками. Кстати, сейчас также отмечается рост популярности Linux на рынке персональных компьютеров. Согласно исследованию *Linux Foundation*, открытая операционная система наиболее популярна среди домашних пользователей и небольших компаний, насчитывающих до 100 сотрудников. Одним из основных факторов, препятствующих распространению Linux, остается ограниченная поддержка периферийного оборудования, в частности, принтеров и адаптеров Wi-Fi.

Источник: *Компьюлента*

Последний из сименсян

В середине года компания *BenQ Siemens* представила концептфон **SL98**, выполненный в очень необычном форм-факторе. С того времени утекло много воды. Исчезла и сама компания BenQ Siemens, теперь переименованная в *Qisda*. И работы над этим телефоном, по-видимому, прекращены. Однако это не помешало прототипу BenQ Siemens SL98 появиться на германском аук-

ционе eBay. Благодаря этому мы узнали, что кроме уникального форм-фактора, аппарат обладает QVGA-дисплеем, 1,3-мегапиксельной камерой, Bluetooth и слотом для карт памяти microSD.

Источник: *Хелпикс*

Motorola купит интерфейс

Недавно появилась информация о намерении компании *Motorola* приобрести 50% принадлежащей *Sony Ericsson* компании **UI Holdings**. Как стало известно, на днях производитель сотовых телефонов Sony Ericsson получил одобрение Европейской комиссии на продажу 50% акций производителя программного обеспечения UI Holdings BV компании Motorola. UI Holdings является учредителем компании *UIQ Technology AB*. UIQ занимается разработкой интерфейса для телефонов на базе Symbian. В 2002 году компания предложила первый пользовательский интерфейс для телефонов с сенсорными дисплеями.

Источник: *Хелпикс*

Адреса источников:
www.ladoshki.com
www.compulenta.ru
www.helpix.ru

Владимир ЛЫСКО

WARHAMMER 40,000 soulstorm

Разработчик: Iron Lore Entertainment
Издатель: THQ
Дата выхода: 3 квартал 2008 г.

Космическая опера

Если вы ищете романтику, то вы ошиблись адресом. Если вы ждете захватывающих приключений среди звезд — это не здесь. Такие слова как «счастье» и «любовь» чужды этому миру. И если вы откроете глаза, то увидите лишь межгалактическую бойню, резню, длящуюся столько, сколько существуют звезды. Бесконечные битвы, в которых уже не важен победитель. Добро пожаловать в сорок первое тысячелетие.

Песня войны

20 сентября 2004 года увидела свет игра компании **Relic Entertainment**, *Warhammer 40000 — Dawn of War*. Брутальный, кровавый, беспощадный и бесконечный конфликт обрел новое воплощение. Взяв за основу одноименный настольный варгейм, игра в полной мере смогла передать мрачный и притягательный дух вселенной Warhammer 40k, показать философию и стремления враждующих сторон. Множество новых (и отшлифованных старых) элементов для жанра RTS, захватывающий геймплей, великолепная озвучка вкупе с поразительным графическим исполнением сделали игру хитом.

Через год, в аддоне *Winter Assault*, Relic преподнесла нам еще одну играбельную расу — Имперскую Гвардию, а также полноценную кампанию, которой был лишен оригинал. Единственной проблемой был игровой баланс, который, несмотря на все старания разработчиков, оставался далеким от идеала.

Еще через шесть месяцев вышел второй аддон — *Dark Crusade*, добавивший еще две новых расы (Некроны и Тау) и глобальную кампанию, цель которой заключалась в завоевании планеты Кронус.

Улучшая и без того хорошую игру, каждый раз добавляя что-то новое, Relic создала один из лучших RTS-проектов нашего времени. И вот недавно было объявлено о разработке третьего, последнего аддона, получившего название **Soulstorm**.

В этот раз работу над аддоном ведет компания **Iron Lore**, известная своей action/RPG Titan Quest. В списке нововведений значатся: новая концепция однопользовательской кампании, предоставляющая для боевых действий целую планетарную систему, введение в игру авиационных юнитов и две новые расы. В сети долго велись споры о том, кто же присоединится к веселому процессу тотального уничтожения всего и вся. Теперь, когда новички известны и готовятся к теплому приему «старой команды», я вкратце расскажу вам о них.

Именем Его

Adeptus Ministorum — святая церковь Императора, оплот веры и надежды человечества. Но каждый оплот нуждается в защите. И *Adepta Sororitas* — карающий меч церкви, хранители божественного света Императора, Сестры Битвы. Состоящие полностью из женщин-воинов, отряды Сестер Битвы готовы защищать Империум человечества от любых угроз. Обучавшиеся от рождения и экипированные по самым высоким стандартам, они сражаются вместе с другими Имперскими армиями или следуют пути собственных войн веры по всей галактике. Сестры Битвы разделяются на ордена, подобно космодесанту. Орденами управляет Мать Настоятельница, выбираемая конвентом канонесс и обладающая огромной властью в Adeptus Ministorum. Каждый орден возглавляет Канонесс — мудрая наставница и могучий воин с непоколебимой волей, ведущая сестер в бой. Ее непреклонная фанатичная вера способна призывать мощь Императора, совершая Чудеса Веры, способные в мгновение ока переломить ход битвы.

В отличие от обычных войск, таких как Имперская Гвардия, Сестры Битвы редко принимают участие в полномасштабных боевых действиях. Главной их задачей является помощь святой церкви в распространении света веры в галактике и защита Церковных Миров Империи. Церковные Миры подобны священным реликвиям. Вся планета посвящается служению Императору, и многие миллионы верующих молятся в храмах такого мира, укрепляя своей верой Бога-Императора. Для сил Хаоса Церковные Миры — наиболее желанная цель, но Сестры Битвы несут вечную стражу, отражая нападения еретиков и демонов варпа.

На поле битвы, не имея физического превосходства Космодесанта, Adeptus Sororitas полагаются на непоколебимую веру и ужасающую огневую мощь. Ядро ордена составляют тактические отряды, во многом схожие с аналогичными отрядами космодесанта. Облаченные в силовую броню и вооруженные болтерами, тактические отряды могут экипироваться различными видами тяжелого вооружения, в зависимости от сложившейся ситуации. В тех случаях, когда огневая мощь тактических отрядов недостаточна, на поле боя появляются отряды уничтожения — Retributor. Специалисты по тяжелому оружию, они сеют смерть и разрушение в рядах противника, демонстрируя истинную силу гнева Императора. Сестры Битвы, показавшие исключительные способности в искусстве ближнего боя, переводятся из отрядов первоначального распределения в штурмовые отряды Серафимов. Экипированные реактивными двигателями и двумя болт-пистолетами, эти воины — разящее острие атак Сестринства. Основной единицей тяжелой техники на вооружении Сестринства является танк Immolator — модификация стан-

дартного БТР Рино с усиленной броней и сдвоенным огнеметом Инферно, установленным на верхнюю броню. Отряд Сестер Битвы, доставленный им на передовую, быстро добьет то, что чудом уцелело после атаки Immolator`а.

Любой противник, увидевший знамена Adeptus Sororitas, уже знает, какая судьба ему уготована. Сражаясь против врагов Импе-

ратора, Сестры Битвы не просто уничтожают их. Стирая целые города и планеты в молекулярную пыль, они не оставляют даже памяти о тех ничтожных существах, что посмели выступить против мощи Императора.

Слово проклятых

Из глубин варпа, из недр Ока Ужаса ведут свой поиск Темные Эльдары. И горе тому, кто увидел элегантные силуэты их кораблей, ведь предмет их поиска — души живых.

Много тысячелетий назад Темные Эльдары были частью расы, правившей галактикой, и привели ее к падению. Они проводили жизнь в безделье, в погоне за любыми удовольствиями и всем необычным. Быстро множились культы экзотических знаний, физических удовольствий и отчаянных развлечений. Возжелав большего, культисты погрузились в изучение запретных тайн, суливших великие наслаждения. Результат не заставил себя ждать — в параллельной вселенной, варпе, начали собираться психические отголоски этих действий, усиленные душами умирающих последо-

вателей культов. Росли желания Эльдар — росло и количество их отражений, пока, по странным законам варпа, в них не зародилась жизнь. Это существо осознало себя как Слаанеш, Пожиратель Душ. Его пробуждение было настолько мощным и стремительным, что оно прорвало брешь между реальным миром и варпом, затащив родные миры Эльдаров в самое сердце Ока Ужаса — области космоса, заселенной силами Хаоса. Эльдары искусственных миров были предупреждены Провидцами и, превратив свои планеты в корабли, улетели, в то время как Темные Эльдары попали под власть Слаанеша.

С древних времен раса Эльдаров имела значительные познания о душе. Темные Эльдары использовали их, чтобы пожирать души. Энергия, которую они получали при этом, давала им возможность противостоять силе Слаанеша. Постепенно убийство стало основой жизни Темных Эльдаров. Их корабли бороздят просторы галактики в поисках живых существ, у которых есть души. Люди, Орки, Эльдары Искусственных Миров — все становились жертвами их атак. Со временем Темный народ открыл, что чем мучительнее и страшнее умирает живое существо, тем больше энергии дает его душа. После этого Темные стали самыми опытными и утонченными мучителями в галактике.

Общество Темных Эльдар делится на Кабалы (воинские кланы) и культы ведьм. Армию, собранную из кабала или культа, ведет Лорд Темных Эльдаров, архон или дракхон соответственно. Он абсолютное воплощение жестокости, алчности и хитрости — главных достоинств, ценящихся в анархическом обществе Темного Народа. Повсюду Лорда сопровождают преданные телохранители — отряд лучших воителей кабала, защищающих повелителя от любой угрозы, как внешней, так и внутренней.

В бою силы Падших полностью соответствуют их репутации: быстрые, ужасающие, смертоносные. Ведьмы-гладиаторы, мастера рукопашного боя и темной магии, призывают стаи чудовищ из варпа, натравливая их на противника. Смертоносные Скорджи, прозванные врагами «Карой небесной», оснащены тяжелым оружием и крыльями. Пикируя в гущу врагов, они наносят ужасающий урон, но исчезают уже через мгновения. Гомункулы, мастера пыток, создают из пленных врагов Гротесков — безумных существ, нечувствительных к боли, одержимых желанием причинять мучения. Хеллионы — воины, парящие в воздухе на своих воздушных досках, оснащенных множеством лезвий, мастера внезапных скоростных атак, испуская боевой клич, от которого стынет кровь, они на огромной скорости врезаются в толпу врагов, пожиная кровавый урожай. И ужасающий Талос — пыточная машина на антигравитационных двигателях, пересекающая поле битвы в поисках живых. Внутри машины заключен пленник, испытывающий непереносимую боль, и только мучения других могут ее облегчить.

Одна-единственная истина шествует впереди Темных Эльдаров, и истина эта уже несколько тысячелетий не подвергается сомнению: для врагов Темного народа смерть — это подарок.

Только Война

Этот аддон ждут, и, надеюсь, Iron Lore не разочарует нас. А в это время Relic работает над *Warhammer 40k — Dawn of War 2*. И да пребудет с ними Император!

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

IRON MAN

Разработчик: SEGA
Издатель: пока неизвестен
Системные требования: пока неизвестны
Жанр: 3D Action
Дата выхода: когда выйдет фильм

Железный не дровосек

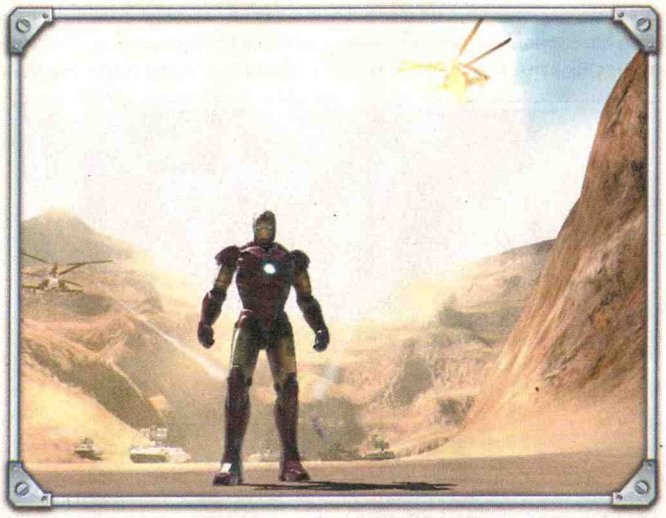
Marvel не остановить! Они пишут, они рисуют, они экранизируют. Десятки творений умов художников и сценаристов «Марвел» уже нашли себя на экранах телевизоров в качестве главных героев мульт- и кинофильмов. В будущем, 2008-ом году еще один забугорный супергерой вступит в почетные ряды киношных воплощений комиксового настоящего «Марвел». В миру его

зовут Тони Старк, и он простой среднестатистический миллионер (сын миллиардера), владеющий компанией по производству оружия и высоких технологий. Ради развлекательных целей подняв из недр Земли руины великого древнего города Мандарина, он, сам того не зная, освободил древнее проклятье, грозящее уничтожением большей части разумного человечества. Ужасный Темный Мандарин должен проснуться и пройтись по многострадальной Матушке Земле, а могучие темные демоны будут ему во всем помогать и преданно служить.

Само собой, Тони ничего об этом не знал, когда затевал свою коммерчески выгодную затею. Зато знала группа восточных террористов — чего-то там хранителей. Они уничтожили охранный конвой, перевозивший Старка, основательно ранив при этом самого Тони, и если бы не биомеханическое вмешательство — жизнь будущего героя в стальной броне оборвалась бы задолго до его первого геройства. А так, операция с помощью высоких технологий — и в груди у Тони появляется стильная механическая вставка, а лидер восточных хранителей-террористов выдвигает ультиматум — либо Старк опустит древний город обратно, похоронив тем самым страшное наследие Мандарина, либо же террорюги уничтожат всех его друзей и кучу мирных жителей в придачу. В целях сохранения мира во всем мире, само собой. «Скрипя» новым сердцем, Тони соглашается все исправить и принимается за работу. Вот только не за ту, что думают похитители. С помощью высоких технологий своей собственной компании он конструирует могучий сверхпрочный стальной костюм с различными нанонаворотами. Запаковавшись в него, он разносит хранителей на молекулы и возвращается домой уже в новой ипостаси. Теперь его не мирское имя — **Iron Man**. И о его будущем воплощении на экранах мониторов моя история.

Его звали Железячка

Поначатое дело, киношники не будут киношниками, если не переделают все, что только можно, с ног на головы, напишут про это сценарий, снимут фильм, а потом скажут, что так и было. Именно поэтому в киноверсии похождений «Железного Человека» события развиваются несколько иным образом — глава компании по разработке супер-пупер классных вооружений Тони Старк вылетает на Ближний Восток, чтобы там испытать в деле несколько новейших военных разработок своей компании, а затем удачно их продать. Сначала все идет хорошо и гладко — военные в экстазе, гражданские в шоке, чернила не успевают высыхать на новых контрактах. Однако потом картинки в жизненном калейдоскопе начинают сменяться слишком быстро — на колонну бронетехники, перевозящую Старка по пустынным исламским землям, совершается блестящее террористическое нападение, в результате которого колонна фактически уничтожается, а Тони попадает в плен. Ну, а дальше все по накатанной программе — террористы хотят, чтобы Старк изготовил им ядерную бомбу и джентльменский набор сверхмощного шахида-смертника, а он вместо этого мутит себе стильный костюмчик от Robo&Cop и шпигует проклятых арабов свинцом. Ну, а после, как водится, решает ступить на стезю добра и бороться со злом по мере своих скромных сил. Но это в фильме, а что же будет в игре?

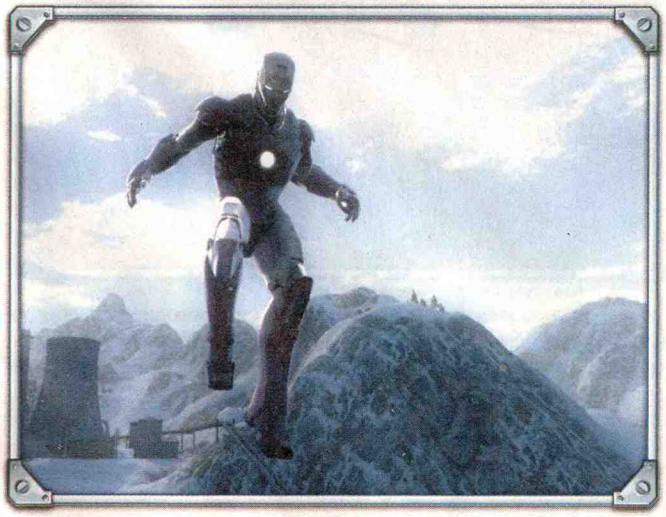


В принципе, примерно то же самое, если судить по деморолику, не так давно официально представленному мировой общественности. Закованный в сверхпрочную стальную броню Iron Man парит над облаками и уворачивается от разрушительных ракет, выпущенных из истребителей под управлением неблагодарных людей. И не только уворачивается, а ловит их и швыряет обратно во врагов. Ну, чем не герой нашего романа? А ведь это только цветочки, и покой нам толь-

ко снится — даже глядя на отрихтованный до боли в глазах демо-ролик, мне уже становится мучительно больно за бесцельно проведенные за монитором годы: весь антураж, прорисовка и графико-физические возможности стального протагониста лично мне фактически один в один напоминают уже вышедшую, но от этого не менее великую игру современности — Transformers. Это даже не дежа вю — это «мама моя дорогая». Ну, до каких, скажите мне, до каких пор нас бу-

дут потчевать такого рода недопеределками?! Ведь концепция одуренно прорисованного до самых мелких мелочей главного героя и толпы его корявых угловато-дурновато-прозрачных врагов на фоне плоско-параллельных гор не может быть правильной! Просто не может быть, и все!

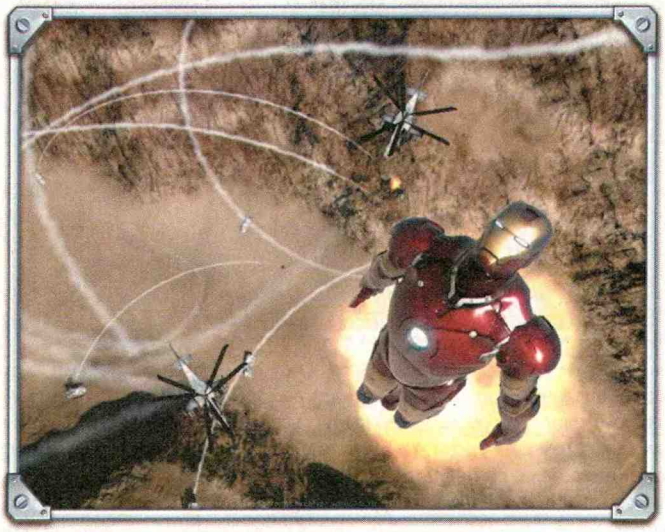
Но, елки-палки, она есть — она определенно есть! С одной стороны, игра железно не может быть однозначно плохой и бесперспективной — кто же не хочет хоть раз почувствовать себя эдакой летающей-бродячей машиной разрушения во имя справедливости, закладывающей виражи лучше любого боевого самолета? Любители мочилова-рубилова в ро-



ли электронного героя никогда не кончатся и никуда не денутся, именно поэтому данная игра будет продаваться и принесет свою заранее запланированную прибыль в копилку компании-разработчика, но ведь постоянно на одном таком колесе выехать не удастся! Или, может, удастся? Может, так и нужно — выдавать желаемое за действительное и закрывать глаза на откровенную халатность криэйторов только из-за того, что они дали шанс кому-то повоевать своим любимым супергероем? Может, за этим будущее? За самообманом? Нет, не хочу в это верить — не хочу и не буду. Я поклонник и любитель качественных, по-настоящему качественных электронных игр, а их жанр и причина появления меня мало волнует. Игра выходит одновременно с премьерой фильма, как вспомогательное деньгозашибательство? Ну и пусть — главное, чтобы она было хорошо, красиво сделана и нормально продумана, а не просто срублена на тяп-ляп и выпущена в мир. К огромному сожалению, качественных игр подобного рода очень и очень мало, что совсем не радует. А очень огорчает.

Финишный Iron Man

Если абстрагироваться от окружающего мира в общем, и конкретно — от всего, что я написал выше, после просмотра и изучения демо-материала начинает получаться типичная противоречивая марвеловская картинка — скорее всего, игра будет хреновая, но что-то мне в ней нравится, к тому же прикольно выполнены полеты, Железный Человек красиво ловит ракету, и вообще, думаю, стоит сыграть в эту игру, чтобы понять, какая она на самом деле. М-да — фактически все геймы по экранизациям вселенной Марвел строятся именно по такому принципу, за редким, очень



редким исключением. Iron Man очень красиво машет руками, классно двигается, закладывает эффектные виражи и лихо швыряется боевыми самолетами с красной звездой на крыльях. Прорисован он отлично, звуки боя стандартно-отвратные. Видимо, их разработчики не собираются менять никогда. Так же как и физическую модель боя. Отличные разрушительные трюки «Айрон Мэна» легко перекрываются гадким видом вражеской бронетехники и какой-то нереальной, полупрозрачной окружающей местности, в которой, я уверен, мы будем очень часто «застревать».

Концепция игры тоже, скорее всего, будет проста, стандартна и понятна — ломай, круши и рви на части — вот это жизнь, вот это круто! Что касается совпадения с сюжетной линией фильма, то пока никаких точных данных по этому поводу нет, хотя лично мне это особо и не важно. Но, возможно, для кого-то важно...

Вывод

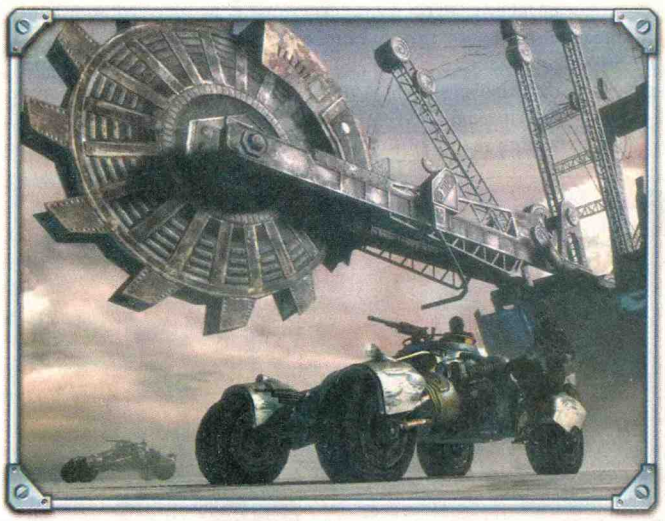
Очередная легенда об очередном герое в очередной раз ждет очередных нас. Ждать эту игру и надеяться на то, что добро победит бабло, я не буду — это бесполезно, но по выходу игрушку я куплю и полетаю-побегаю в нее. А что поделаешь — люблю я такие штучки :).

Варсонофий КРОЛИКОВ

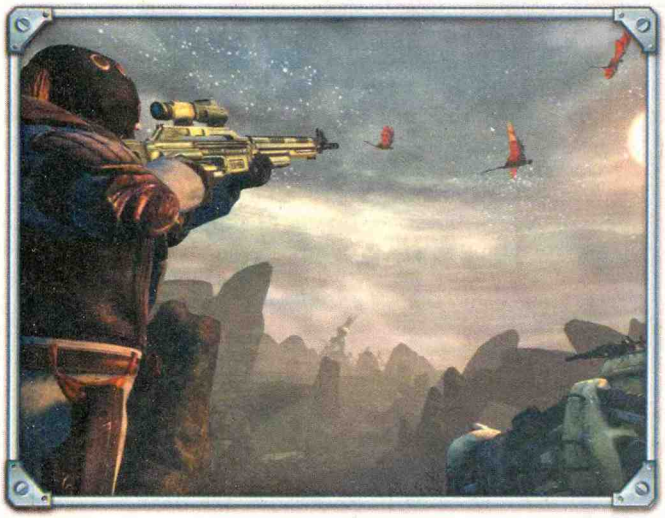
BORDERLANDS

Разработчик: Gearbox Software
Издатель: 2K Games
Жанр: FPS
Дата выхода: IV квартал 2008 года

В далеком-далеком будущем человечество, столкнувшись с проблемой перенаселения старушки-Земли и лелея мечты о межзвездной экспансии, начало весьма авантюрную программу колонизации далеких миров. Межзвездные перелеты, хоть и были уже технически осуществимы, все еще оставались крайне ресурсоемкой и долгой затеей, организовать нормальное и непрерывное сообщение за пределами Солнечной системы не представлялось возможным, да и товары и материалы, доставленные таким образом стоили



бы даже не на вес золота — много больше. Поэтому выбран был принципиально иной путь. Были построены огромные, на сотни тысяч поселенцев корабли, содержащие все необходимое для создания колонии. Полет на таком — билет в один конец. Корпус звездолета, достигшего цели, становился стенами нового города, его системы жизнеобеспечения — частью инфраструктуры нового аванпоста человечества, а его энергоустановки и прочее оборудование — основой для требуемого минимума промышленности, который, по идее, позволил бы создать необходимые для функционирования и расширения нового поселения производственные комплексы.



Таким образом, в десятках световых лет от Земли появляется полностью автономная колония, к тому же, теоретически имеющая все необходимое для дальнейшего роста и развития.

Конечно, как оно всегда бывает, такой внешне вроде бы безупречный план натолкнулся при практической реализации на ряд серьезнейших осложнений, которые можно легко рассмотреть на примере истории одного из таких кораблей, достигшего неизведанной планеты и создавшего поселение, названное колонистами Нью-Хейвен.

Первая и главная проблема состояла в кхм… биологической агрессивности среды. На планете оказалась весьма солидная биосфера, самые развитые представители которой — летающие хищники, напоминающие чем-то «родных» земных динозавров — восприняли новоприбывших как пикантную добавку к рациону. Такая постановка вопроса, естественно, не способствовала смягчению нравов первопроходцев, которые в отрыве от гуманитарной и материальной культуры метрополии и так несколько одичали…

Форменная война, начавшаяся между представителями местной фауны и колонистами (им, кстати, «посчастливилось» прибыть на планету именно весной, когда все пробуждается из зимней спячки, а местный год, надо сказать, равен нескольким земным), расшатала и без того неустоявшуюся социальную структуру новой колонии,

и нью-хейвеновские порядки очень скоро стали сродни тем, что царили столетиями ранее на Диком Западе. Появились многочисленные банды мародеров, освоение планеты утратило всякий централизованный контроль, а кто первым достал пушку — тот и прав. Естественно, в таких условиях сразу же возник спрос на наемников, способных дать отпор бандам или местным чудовищам.

Один из таких специалистов широкого профиля и является наш главный герой и…

Хм… Какой такой главный герой? И главный герой чего?

А! Тьфу ты! Прошу прощения, совсем забыл сказать! Все вышеизложенное — предыстория игры **Borderlands** — многообещающего шутера с элементами RPG от **Gearbox Software**, известной игрокам по серии Brothers in Arms.

Многообещающая завязка, не находите?

Что ж, попробуем разобраться, что готовят нам техасские разработчики.

* * *

Хотя, конечно, это я не совсем правильно выразился.

Так уж повелось, что мы, простые геймеры, узнаем, что там нам готовили, в аккурат после выхода. Так что правильней говорить о том, что нам обещают. А обещают очень и очень многое.

Пресс-релиз от издателя **Take-Two Interactive** просто полон громких заявлений. Нам обещана, к примеру, некая новая революционная технология, которая позволит реализовать в «Приграничье» невероятные глубины геймплея. Суть ее состоит в возможности случайной генерации тысяч и тысяч вариантов уникальных заданий, ситуаций, видов оружия, персонажей и прочего. Того же оружия, по заверениям пиарщиков 2K, будет около полумиллиона видов... Кхм... Еще раз: 500000 видов оружия...

Впечатляет вплоть до полного недоверия, согласитесь? Впрочем, думаю, вам все станет более-менее понятно, если я скажу, что при его генерации будет использована система, чем-то похожая на суффиксно-префексную систему Diablo. То есть, вот винтовка, а вот такая же, но с кучностью +1% и зеленого цвета (более того, я отчего-то убежден, что по крайней мере один нолик от этой феноменальной цифры поближе к релизу незаметно отнимут). Надо полагать, по примерно такому же принципу сгенерировано и все

прочее, что отдадут на откуп рандомизатору. Кристоф Хартман (Christoph Hartmann), президент Take-Two, говорит об «эволюционном скачке» и предрекает, что детище Gearbox Software поднимает планку для некст-ген проектов на новую высоту, но сомнения нас не оставляют, хотя бы потому, что мы прекрасно знаем — индивидуальность и просто интересность случайно сгенерированных заданий (к примеру) всегда оставляет желать много-много лучшего, и вряд ли эту проблему можно решить чисто экстенсивным способом радикального увеличения количества переменных.

Впрочем, хоть полмиллиона видов оружия и кочуют из превью в превью чуть ли не как главная фича грядущей игры, к чести Gearbox и 2K нужно сказать, что они, похоже, отлично понимают, что только этим наш брат геймер сыт не будет. И обещают нам помимо революционного генератора случайных ситуаций еще ряд весьма интересных геймплейных особенностей.

Так, не забыты RPG-элементы — за успехи в сражениях персонажу будет начисляться опыт, который можно будет тратить на развитие возможностей персонажа (чтоб тот выше прыгал, быстрее бегал, лучше стрелял и т.д.). Также присутствует апгрейд транспортного средства — бронированного вездехода, без которого жизнь героя, да и прочих представителей его профессии немыслима, как жизнь ковбоя без лошади.

Судя по всему, в той или иной мере будет присутствовать стэлс-элемент, герой сможет (при достаточном умении игрока, конечно) незаметно проникать на охраняемую территорию и похищать важные предметы.

Особо следует отметить возможность кооперативного прохождения. Не обязательно проходить миссии в одиночку — можно позвать друга (максимальное количество людей в игре — четверо), самый популярный пример в этом плане — совместная поездка на машине, когда один из игроков рулит, а второй поливает окрестности из пулемета.

Впрочем, и командная игра на своих двоих, когда один прикрывает своих в роли снайпера, второй выполняет роль подрывника, а двое других поливают окрестности свинцом из автоматов, по словам тех, кто имел доступ к закрытой демо-версии, выглядит тоже весьма внушительно.

Ну и, само собой, игра с таким интересным сеттингом обещает порадовать нас отличной атмосферой и хорошим сюжетом. Скриншоты демонстрируют несколько унылые, но очень впечатляющие и колоритные пейзажи, а пока единственный премьерный трейлер замечательно интригует и нагнетает атмосферу — советую, кстати, посмотреть.

Вывод

Ну, что ж... Судя по всему, перед нами «их ответ S.T.A.L.K.E.R.`у». Нелинейный сюжет, огромная масса случайно генерируемых предметов и заданий, задел на свободный геймплей, сочетание духа вестерна и элементов научной фантастики, сильный кооператив — согласитесь, все это вместе звучит довольно многообещающе.

Разработка ведется уже около двух лет, но, учитывая масштаб проекта, до финальной стадии «Приграничью» пока еще далеко — релиз назначен на четвертый квартал 2008 года.

Jaguar

ИгроМир 2007

Две капли Игромира убивают лошадь

Как вы могли заметить, последний вышедший материал по Игромиру был немного неполным — из-за внезапно навалившегося полосного ограничения. В итоге статья получилась больше про закрытую презентацию, нежели про выставку.

Поскольку сегодняшний материал является последней «серией» наших с Талером приключений в Москве, я все же постараюсь рассказать как можно больше об увиденном и услышанном, не особо вдаваясь в лирические подробности.

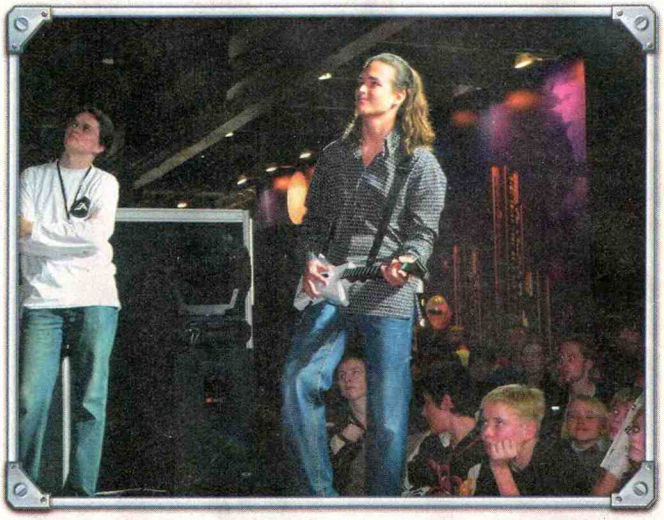
Игромир. День второй. 10:00. Работа кипит

Насколько мне помнится, в прошлый раз мы закончили на дополнении к известному отечественному шутеру, который внес немалый вклад как в современную игровую индустрию в целом, так и непосредственно в жанр. Итак, встречайте — **S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky**.

Помимо обычных видеороликов компания GSC смогла так же порадовать фанатов новой демо-версией будущего дополнения к игре. Должен заметить, что уже с первого взгляда на монитор, где демонстрировался билд, становилось видно немалое количество нововведений в графическом оформлении игры. Причем в первую очередь невольно обращаешь внимание на общую цветовую гамму картинки. Многие из вас наверняка помнят, что виртуальный мир первого S.T.A.L.K.E.R. был немного тускловат. В игре практически не было ярких цветов, что, впрочем, никак не портило общее впечатление и придавало проекту некий стиль ретро. В дополнении «зона» выглядит значительно ярче и насыщенней. Привычный серый фон местного неба перестал быть столь однообразным, в список окраски добавилось несколько свежих тонов. Окружающая среда также не осталась без изменений, значительно прибавив в яркости.

Конечно же, изменения претерпело не только графическое оформление. Многих из вас, уважаемые читатели, наверняка беспокоит один и тот же вопрос: а чем, собственно, аддон будет отличаться от оригинала? Именно с таким вопросом я и обратился к Олегу Яворскому — главному PR-менеджеру компании **GSC Game World**, и он любезно поделился небольшой долей ценной информации.

По словам Олега, немалая часть новшеств в S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky перекочевала из общего списка идей и планов, которые по той или иной причине не удалось реализовать в предыдущей части игры. Также немалая доля свежих плюшек была добавлена по пожеланиям фанатов.



Несмотря на весьма интересный и увлекательный сюжет, который к финалу расставит все точки над «i», предоставив ответы на большинство неразгаданных вопросов из первой части, «центральная» часть геймплея отдана под противоборство местных группировок, в котором игроку предстоит принять участие. Вся территория, как и раньше, поделена на локации. В каждой локации есть определенное количество так называемых «точек влияния». Соответственно, каждая из группировок будет стараться отхватить себе эти самые точки. Помогая одной из выбранных сторон, игрок будет получать всевозможные бонусы и вознаграждения. «Точки влияния» можно условно поделить на три типа: ресурсные, научные и территориальные.

Общее число доступных организаций значительно увеличилось по сравнению с предыдущей частью игры. Теперь их аж пять, это не считая военных и других группировок, к которым игрок не сможет присоединиться. Давать более подробную информацию касательно противоборствующих сторон Олег отказался, дабы не раскрывать все самое интересное до выхода игры. Единственное, что удалось узнать — сохранятся уже знакомые организации «Долг» и «Свобода». Также, на радость любителям темной стороны силы, девелоперы пообещали реализовать нормальную игру на стороне бандитов. Еще было упомянуто некое сообщество ученых, однако ни о целях их пребывания в зоне, ни о мотивах ничего узнать не удалось.

Система вооружения в игре обещает быть более продвинутой и сбалансированной. Все оружие, как и раньше, будет делиться на простое и уникальное. Стандартное — автоматы и пистолеты — можно без проблем отобрать у поверженного врага. За уникальные модели вооружения игроку придется попотеть, выполняя сложные задания группировок или же охотясь на очень опасных супостатов.

Список модификаций для оружия значительно пополнился немалым количеством новых лотов. Причем, если раньше все апгрейды игрок мог сделать самостоятельно, то в Clear Sky, сталкеру придется посещать специальных мастеров, которые за определенную плату помогут улучшить любимое оружие.

Еще очень порадовала новость, что отныне сталкер сможет использовать... хм... обе руки. То есть, при желании, в одной руке он может держать пистолет, а в другой — факел или фонарик. Между прочим, последнее — весьма полезная вещь, по-

скольку в ночное время суток в лесах и на болотах зоны будет темно, хоть глаз выколи. Ну, а если света на уровне игроку будет хватать с избытком, то он вполне сможет почувствовать себя героем американского боевика, устроив стрельбу «по-македонски», с двух рук (правда, насколько я понял, данная задумка еще реализована не до конца).

AI противников стал более продвинутым. Враги научились метать гранаты — кстати, должен заметить, весьма удачно и метко; а также, в случае большой опасности для жизни, умело прятаться за укрытия и вести бой оттуда.

Вернувшись к разговору о графике, стоит упомянуть, что на данный момент помимо новых внутреннеигровых задумок разра-

ботчики постоянно работают над модификацией движка. Пока одна часть команды работает над улучшением графики под DX 9, вторая усердно трудится над прикреплением десятого DX`а.

Собственно, примерно на этом наша беседа с Олегом как таковая закончилась, и я, решив больше не маячить перед «сталкерами», отправился гулять по выставке дальше. Хотя «гулять» — это я, конечно, погорячился, суббота все-таки. Количество посетителей на один квадратный метр свободной площади выставочного центра стало мне напоминать прошлый год. Снова огромные очереди, пробки в узких коридорах, крики, шум, свист, вопли... бррр... Чтобы примерно понять ситуацию, представьте себе, что вы едете в тесном маршрутном такси класса «Газель» в час пик, причем едете прямо по взлетной полосе, на которую каждые две минуты садятся и влетают реактивные истребители МИГ 22.

Можете себе представить, что творилось на виртуальных аренах, на которых в тот момент проходили первые в мире официальные чемпионаты по «Ониблэйд» и Unreal Tournament 3. Последний, кстати, проводился на действительно высоком уровне, с грамотной организацией и немалыми денежными призами. Не считая разнообразной призовой компьютерной аппаратуры, победителю чемпионата обещалась материальная сумма в виде трех с половиной тысяч убитых енотов. Как вы уже, наверное, догадались, данный приз желали получить многие. Какое-то время к стенду вообще невозможно было пробиться из-за огромной толпы желающих выиграть и положить заветную сумму себе в карман. Чемпионат был действительно захватывающим, особенно последний день, когда на арене сошлись лучшие из лучших, дабы в конце кон-

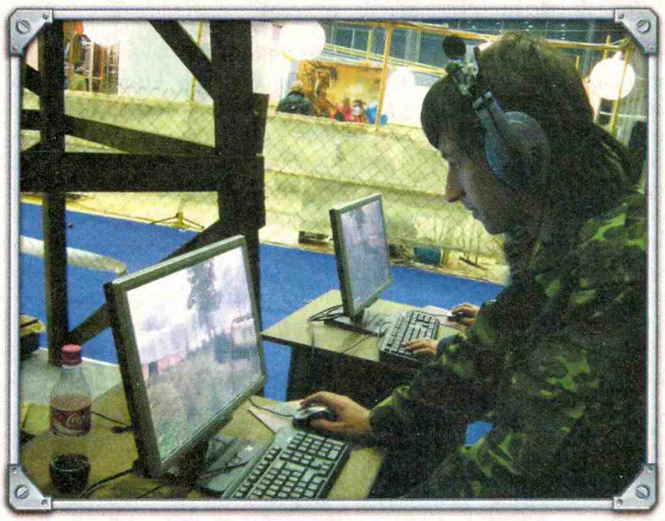
цов решить, кто сильнее и кто достоин обещанной награды. Что самое интересное, первые два места на пьедестале финалистов-победителей достались двум друзьям, которые еще перед матчем заранее договорились, что вне зависимости от исхода матча призовые деньги будут сложены вместе и честно разделены пополам. В итоге парни положили в свою общую копилку ни много ни мало — шесть тысяч долларов (3500 — 1 место и 2500 — второе).

Игромир. День второй. 15:00. Наверх, за сенсациями!

Немного привыкнув к местному движению огромной толпы посетителей и пробкам на перекрестках меж стендами, я достаточно быстро научился их обходить. Как матерый киевский таксист, я уже четко знал все так называемые «срезочки» и закоулки выставки, что позволило мне спокойно обходить самые людные места и не вязнуть в толпе.

Подкрепившись ореховым мороженым, я не спеша направился на второй этаж, где огромным киноэкраном, широкой сценой и немалым количеством громких колонок расположился стенд **Electronic Arts**. Наблюдать за очередными *Crysis*-побегушками на мониторе было достаточно скучно, тем более что до Игромира мне и так удалось поиграть в демо-версию проекта, так что особо нового я ничего не увидел.

А вот лицезреть геймплейные моменты из игры *Spore* мне очень даже понравилось, несмотря на то, что я не любитель игр подобного жанра. Местный редактор фауны — это просто нечто. Наверное, после того как игра появится на прилавках, в нашем журнале еще долго не будет рецензии, ибо в самом редакторе существ можно копаться целую неделю, придумывая и создавая новые ветки генетической эволюции. Да и сам игровой процесс многого стоит. Особенно порадовало самое начало, где еще



нет технологического развития и культурного общества, где основной задачей игрока является защита собственной стаи и собственного потомства, с попутным устройством пакостей своим соседям по территории.

Длят тех, кто заинтересовался, на всякий случай напомню, что разработчики планируют выпустить игру в 2008 году.

По соседству со стендом EA расположились временные владения **Sierra Entertainment**, где все желающие могли насладиться игровым процессом *Time Shift* и *Empire Earth 3*. Первая игрушка уже рецензировалась в МиКе, так что рассказывать о ней не буду. Второй проект, если честно, впечатлил не особо. Несмотря на весьма неплохую, как для стратегии, графику, сам игровой процесс показался мне достаточно скучноватым и слегка

вялым. Такое ощущение, будто разработчики попросту доработали предыдущую часть, залили все это более свежим графическим оформлением и с чувством выполненного долга отправили проект в печать.

На этом второй день подошел к концу. Правда, уже направляясь к выходу, я натолкнулся на PSP`шников, которые как раз искали четвертого для игры в последний Tekken (по-моему, все-таки пятый). Делать было все равно нечего, поэтому, недолго думая, я решил принять приглашение и тряхнуть стариной. Выступил я достаточно неплохо и даже занял не почетное — то есть не последнее место. Кстати, PSP как карманная игровая платформа мне очень понравилась, я даже честно задумался о приобретении столь интересного гаджета.

Игромир. День третий. 13:00. В тылу врага!

Третий и последний день выставки по количеству людей получился еще насыщенней. Благо бейджик участника выставки позволял проходить в помещение, минуя все очереди желающих попасть на Игромир.

По непонятным причинам первым делом было решено снова направиться на второй этаж и посетить стенды двух консольных гигантов **Sony Playstation** и **Microsoft X-Box**. Почему именно к ним? Не знаю даже. Возможно — это положительное влияние прошлых состязаний на PSP, а может быть, просто захотелось посмотреть, как обстоят дела у «братьев наших меньших». Стенды обеих компаний находились практически рядом. Правда, территория X-Box значительно проигрывала по размерам консоли от Sony, хотя по количеству интересных проектов Microsoft все же брал верх — по крайней мере, с моей точки зрения. Впро-

чем судите сами: *Halo 3, Mass Effect, Gears of War, Project Gotham Racing 4*. По-моему, только ради первых двух проектов уже можно честно потратиться на покупку консоли. В основном меня порадовал именно Mass Effect. Игрушка, которая поражает не только красивым и современным графическим оформлением, но и увлекательным геймплеем. Правда, портировать на ПК ее пока никто не собирается, так что желающим поиграть придется раскошеливаться на консоль.

Еще очень порадовал *Guitar Hero 3*, к тому же на выставке у посетителей была возможность играть при помощи специальной гитары с клавишами. Как человек, увлекающийся музыкой, а в особенности, роком, могу сказать, что занятие весьма увлекательное и интересное, особенно если соревнуешься с кем-то. В ходе игры заметил весьма интересную штуку. Зная общий ритм мелодии и немного разбираясь в музыке, играть гораздо легче, нежели с незнакомой композицией. То есть, даже если вы впервые взяли в руки гитару-геймпад, но при этом слышали трек раньше, играть будет гораздо проще.

Из проектов предоставленных на всеобщее обозрение компанией Sony, лично меня заинтересовал только новый *Crash Bandicoot*, да и то по старой памяти о былых временах. Поиграв порядка сорока минут (причем не наглея, просто желающих больше не нашлось), я ушел со стенда немного разочарованным. Я,

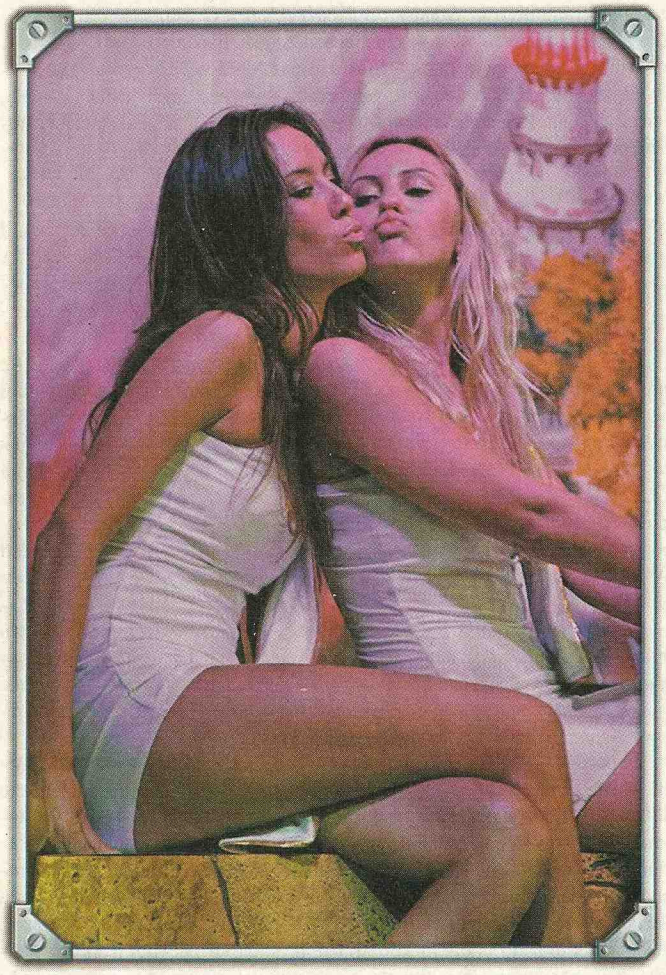
конечно, редко такое говорю, но если честно — раньше как-то было все веселее. Я даже, вернувшись в Киев, специально достал старую первую PS и поиграл пару часиков в предыдущие части. Новый Crash получился несколько нудноватым и не таким веселым, как раньше. Хотя, может, это просто я такой переборчивый?

Впрочем, ладно, не будем о грустном — ибо впереди меня ждала еще одна весьма заманчивая игрушка. Проект *Viking: Battle For Asgard* поначалу показался мне стандартным виртуальным «махачом» на манер старой доброй «Руны», но, понаблюдав далее, я заметил, что масштабы сражений в этой самой мясорубке превышают лимит по юнитам в некоторых стратегиях. Только, в отличие от стратегии, здесь игроку предстоит управлять одним героем. Все честно: минимум стратежных элементов, вид от третьего лица и масштабные сражения целых армий, в которых пред-

стоит принять участие. Сам проект был анонсирован совсем недавно, так что ожидать его появления на прилавках в скором времени нет смысла. Кроме того, как и Mass Effect, игра Viking: Battle For Asgard разрабатывается исключительно под приставки, и на PC ее издание пока не планируется.

Игромир. День третий. 16:00. Окончание

Игромир подходил к своему завершающему акту, занавес грандиозного развлекательного мероприятия потихоньку начал опускаться. Посетители разбредались весьма неохотно, каждый старался успеть еще по последнему разу пробежать все стенды — вдруг где-то проходят последние конкурсы или простая раздача слонов. Двое журналистов ИД «Мой компьютер» уже давно решили все необходимые вопросы и вышли на заслуженный перекур, дабы обдумать все в спокойной обстановке и успеть вернуться обратно, если вдруг что-то забыли. Талер прикидывал в уме количество нахомяченных дисков и издателей, с которыми удалось нормально договориться о сотрудничестве. Ягуар доедал очередную порцию мороженого и, не обращая внимания на удивленные взгляды других посетителей (на улице было достаточно холодно и сыро), потихоньку трамбовал в свою голову всю информацию, которую получил за последний день.



Периодически на улицу выбегали на перекур знакомые разработчики или коллеги по профессии, с которыми двое журналистов с удовольствием делились своими впечатлениями о выставке.

Ну, а после оба сотрудника журнала отправились на шумное празднование к своим московским знакомым.

Игромир закончился. Несмотря на масштабы выставки, все прошло на высшем уровне, без неприятных инцидентов и технических проблем. Особенно остались довольны зарубежные гости из западных компаний. Кто-то даже написал в своем блоге, что, выезжая в Россию, они даже и представить себе не могли, насколько серьезен может быть русский геймдев и все, что с ним связано. Будем надеяться, что зарубежные разработчики не забудут свои впечатления, и в следующем году на Игромире мы сможем увидеть еще больше представителей западных компаний.

Вот, собственно, и все. До встречи на Игромире 2008!

Финал!

Денис МАКСИМОВ a.k.a. Boogeyman

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Разработчик: Infinity Ward
Издатель: Activision
Локализатор: «Новый Диск»
Жанр: First Person Shooter
Релиз: 7 ноября 2007 года
Системные требования: P4/Athlon 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ (768 Мб для Vista), Geforce 6600/Radeon 9800Pro, 6.5 Гб на винчестере

Как ни странно, но тема Второй мировой, которая казалась вечной, себя все-таки полностью исчерпала. И пока создатели *Medal of Honor: Airborne* продолжают тащить дохлого кота за яйца, ребята из **Infinity Ward** решили не травить игроков очередными высадками в Нормандии и блокадами Сталинграда. Дабы добавить глоток свежего воздуха в серию **Call of Duty**, разработчики решили рискнуть и кардинально пересмотреть политику серии, буквально передислоцировав действие шутера на полвека, а то и больше вперед, то бишь в современность. Что ж, давайте посмотрим, что из этого получилось.

* * *

It is fatal to enter any war without the will to win it
General Douglas MacArthur

Начнем традиционно с одиночной кампании. Следует отметить, в отличие от предыдущих частей серии, где все сражения были основаны на реальных фактах Второй мировой, **Modern Warfare** предлагает принять участие в абсолютно фиктивных конфликтах. Итак, согласно сюжету, некий российский националист по имени Имран Закхаев (Imran Zakhaev), вооружившись поддержкой нескольких дивизий армии России, вознамерился революционным путем восстановить на родине некую пародию на СССР. Прекрасно понимая, что любопытные американцы ничего подобного никогда не допустят, Закхаев для отвода глаз спонсирует террористическую программу своего коллеги Халеда Аль-Ассада (Kahled Al-Asad) на Среднем Востоке. США, недолго думая, заглатывают наживку и отправляют отряд морских котиков на поимку Аль-Ассада. Тем не менее, Британской разведке все-таки удается разоблачить истинные планы террористов и подготовить масштабную спецоперацию при поддержке российского спецназа. Соответственно, в этот раз мы играем за Британию в лице специального парашютно-десантного отряда и за США в качестве морских котиков.

Одиночная кампания не просто интересна, она прекрасно сбалансирована. Пыл перестрелок и бомбардировок на Среднем Востоке эффектно чередуется более спокойными и поэтапными стелс-миссиями на Кавказе и даже в Чернобыле. Буквально миг назад мы захватывали телестанцию под палящим солнцем Среднего Востока, а теперь ночью тайком прокладываем себе путь через одну из деревень на Кавказе. Отдельное внимание стоит уделить миссиям в Припяти. К сожалению, по уровню детализации локации все-таки проигрывают отечественному S.T.A.L.K.E.R., тем не менее, невооруженным глазом видно, что разработчики подошли к делу, засучив рукава. Чего только стоят надписи на заборах с незаменимым словом из трех букв... Но главное все-таки — атмосфера. Только представьте себе: сплошь мертвая зона и единственные признаки жизни — лишь звуки из вражеского лагеря впереди, да шелест травы у нас под ногами. Никто не услышит наших криков, подмоги ждать неоткуда, а пустые глазницы окон советских девятиэтажек только усугубляют чувство неизбежности. Ностальгия по S.T.A.L.K.E.R. страшная! Постоянно ловишь себя на мысли, что в кустах прячется очередная аномалия. Естественно, никаких аномалий и прочей фантастики в Modern Warfare нет, но без радиации все-таки не обошлось. Один неверный шаг в лучшем случае грозит нам дозой облучения, а в худшем — поднятием тревоги и верной гибелью. Скрываясь от вражеских патрулей и незаметно «снимая» караульных точными выстрелами, мы все ближе и ближе продвигаемся к заветной цели. Скажу по секрету, миссия в Припяти не только одна из самых атмосферных в игре, но также играет практически ключевую роль во всей сингл-кампании, ведь где-то там, в глуши брошенного городка, Закхаев проводит важную сделку, и у нас есть прекрасная возможность оборвать его жалкое существование. Если честно, кампания в Чернобыле смотрится как ответный ход западного геймдева на отечественный S.T.A.L.K.E.R.; тем не менее, вышло весьма и весьма неплохо.

Но самое удивительное в одиночной кампании — это, несомненно, высокий уровень кинематографичности. Чего только стоит крушение вертолета американских котиков и последующий ядерный взрыв на Среднем Востоке! Зрелище не для слабонервных, сразу вспоминается сцена из «Терминатора 2». Помните предыдущие части Call of Duty? Какую бы миссию мы не начали, тут же создавалось впечатление, что мы на пару с Томом Хэнксом спасаем рядового Райана под пристальным надзором Спилберга или вместе с Джудом Лоу высматриваем в оптическом прицеле Эда Харриса. Modern Warfare ничуть не изменяет традиции серии и предлагает нам вновь с головой окунуться в игровой процесс, который, правда, по атмосфере теперь больше напоминает ряд блокбастеров о более современных конфликтах, к примеру, «Падение Черного Ястреба».

Разнообразие миссий также не позволит нам заскучать. По крайней мере, такого широкого набора различных заданий серия Call of Duty еще точно не видела. Начиная с опасного захвата вражеского танкера посреди бушующего океана с последующим побегом с тонущего судна и заканчивая отступлением под натиском противника в Азербайджане. Не обошлось и без героического спасения сбитого пилота под шквальным огнем противника, и экстремальных перестрелок в тесных офисах на Среднем Востоке. В Call of Duty 2 покатались на танке? Modern Warfare предлагает возможность сыграть роль члена экипажа бомбардировщика, сбрасывая бомбы и расстреливая врагов из крупнокалиберных орудий. Кстати, о танках. Приготовьтесь эскортировать танк на Среднем Востоке, отстреливаюсь от вездесущих духов и разнося в клочья вражескую технику из специальных орудий.

Добавьте ко всему прочему великолепный дизайн локаций. Прекрасная детализация окружающей среды, приправленная разнообразием ландшафта и наземных строений, не даст заскучать во время выполнения миссий. Более того, каждая из локаций выдержана в определенном стиле — серые краски запыленных зданий Припяти создают эффектный контраст жарким локациям Среднего Востока и заснеженным лесам Кавказа.

Несомненно, одиночная кампания Modern Warfare — одна из самых захватывающих и интересных в истории всей серии. Добротный сюжет, несмотря на всю фиктивность конфликтов, вместе с традиционным геймплеем серии и новыми интересными миссиями прекрасно украсят досуг в течение как минимум 10 часов.

Пожалуй, самое время перейти к многопользовательской составляющей шутера.

* * *

So long as there are men there will be wars
Albert Einstein

Наряду с одиночной кампанией мультиплеер также шагнул в абсолютно иную эпоху сражений. Ведь вокруг нас никак не снега Сталинграда и даже не джунгли Вьетнама, а раскаленное солнце Среднего Востока. И в руках у нас не 20-зарядный пистолет-пулемет Томпсона, а модернизированный карабин Colt M4A1 с подствольным гранатометом и оптическим прицелом. Да и враги нынче не прячутся в окопах с допотопными фаустпатронами и маузерами, а высовывают из окон смертоносные АК-47 и угрожают разорвать нас в клочья из RPG-7. Оружие стреляет быстрее, убивает быстрее, приносит победу быстрее.

Итак, по порядку. Помимо уже стандартных режимов игры, включая *Team Deathmatch*, *Search & Destroy* и *Headquarters*, Modern Warfare предлагает опробовать несколько новых — Free-for-All, Sabotage, Team Hardcore, Old School, Oldcore и Ground War. Теперь подробнее о каждом.

Free-for-All — каждый сам за себя. Некая интерпретация классического Deathmatch, правда оружие не разбросано на арене, а игрок сам выбирает свой класс. Честно скажу, такого мяса я не видел даже в Counter-Strike.

Sabotage — альтернативный вариант режима Search & Destroy. Главным отличием является неограниченный респаун, правда, более умеренный по сравнению с Free-for-All и Team Deathmatch. Кардинально меняет стиль гемплея. Игра состоит всего лишь из одного раунда, который длится до тех пор, пока одной из команд не удастся заложить и взорвать бомбу (или, наоборот, обезвредить).

Team Hardcore, *Old School*, *Oldcore* и *Ground War* представляют собой дополнительные варианты классических режимов игры с повышенным реализмом геймплея. То бишь вдвое увеличен урон от пуль и взрывов, добавлена возможность поранить своих товарищей и минимизирован HUD.

Отдельное внимание стоит уделить абсолютно несвойственной серии Call of Duty системе очков опыта (Experience Points) а-ля второй Battlefield. Убивая противников и выполняя сюжетные задания, игрок зарабатывает очки, причем, чем больше пойнтов вы заработали, тем выше ваш ранг. Соответственно, создав профиль, мы получаем начальное звание рядового и идем вверх по списку вплоть до генерала. На первый взгляд, все слишком просто, но это далеко не так. На первых порах игроку доступен стандартный набор классов и оружия. Настрелявшись по сети до необходимого ранга, геймер получает возможность создать на свое личное усмотрение и вкус собственные 5 классов. Поиграв еще чуть-чуть, мы получаем новые виды вооружения, причем, чем выше наша должность, тем лучшие образцы оружия мы получаем. К примеру, бельгийский пистолет-пулемет P90 стрелок сможет получить, лишь достигнув звания полковника, а крупнокалиберную снайперскую винтовку Barrett M82A1 — и вовсе уже будучи генерал-лейтенантом.

Кроме того, чем чаще вы пользуетесь тем или иным видом оружия, тем быстрее вы сможете разблокировать дополнительные аксессуары, включая глушители, оптику, камуфляж и прочие апгрейды. Причем у каждой модернизации есть свои плюсы и минусы. К примеру, глушитель снижает уровень звука, тем самым исключая возможность быть засеченным радаром противника, а вертикальная рукоять уменьшает отдачу. К огромному сожалению, можно выбрать лишь один из доступных апгрейдов. Таким образом, отдав предпочтение подствольному гранатомету, придется отказаться от каллиматорного прицела или глушителя. Честно говоря, явный минус многопользовательского режима. Разработчики ввели в геймплей довольно интересную систему апгрейда, но так и не удосужились развить ее до конца.

Но и это еще не все. Убив трех противников подряд, можно воспользоваться функцией радара, то есть «засветить» всех врагов на арене. За пять убийств нас наградят возможностью вызвать авиаудар и разбомбить любой клочок земли на арене. Ну, а за семь убийств подряд можно и вовсе заказать боевой вертолет,

который будет летать по арене, расстреливая всех противников, попавших под прицел, причем за каждый труп пойнты будут капать именно нам. Кстати, игрок, сбивший вражескую птичку, также получит целый мешок экспы. Более того, цель всех этих специальных возможностей — не просто набить очки, каждая из них играет отдельную роль в мультиплеере. К примеру, если вертолет осуществляет недостаточно эффективную, но все-таки весомую поддержку и эффективно отвлекает противников в режимах Team Deathmatch и Headquarters, то авиаудар может повернуть все сражение вспять в Search & Destroy.

И напоследок разработчики подготовили для нас три дополнительные возможности для каждого класса — перки (Perks). Первый слот позволяет выбрать что-нибудь из дополнительного обо-

рудования, список включает дистанционную взрывчатку C4, мины, дополнительный набор гранат, RPG-7 и боеприпасы к нему. Здесь же можно отыскать и два весьма полезных девайса — первый показывает размещение взрывчатки противника (просто необходим для режима Search & Destroy), а второй блокирует вражеские радары, то бишь нас можно будет засечь только при стрельбе без глушителя. Второй и третий слоты отвечают за физические возможности персонажа и оружия. Список включает возможность увеличить допустимый лимит здоровья и вместимости рюкзака, скорость передвижения, ускорить процесс перезарядки оружия, стабилизировать прицел, усилить пробивную и останавливающую способности патрона. Плюс, в третьем слоте для самых кровожадных игроков предусмотрена возможность отомстить обидчику после гибели — попробовать в течение нескольких секунд застрелить противника из пистолета или просто подложить под себя гранату. Но опять же, в зависимости от вашего ранга; далеко не все перки доступны сразу.

Несмотря на то, что серия Call of Duty никогда не ставила акцент на многопользовательском режиме, как видите, в этот раз разработчики решили порадовать игроков и более продвинутой сетевой игрой. Более того, Modern Warfare предлагает мультиплеер в совершенно новой обертке. Только представьте себе сверхскрытного снайпера, оснащенного винтовкой с глушителем, блокиратором радара и увеличенной скоростью передвижения. Или, наоборот, настоящую машину для убийства — пулеметчика с увеличенным количеством здоровья и усиленными останавливающими и проникающими способностями. Вариантов на самом деле уйма. Никто не отрицает, что система очков опыта попахивает явной копией рейтинга Battlefield 2, но, несмотря на сомнительную оригинальность, данное нововведение не дает заскучать в пылу сетевых баталий, не только периодически поощряя игрока новыми видами оружия и уникальными возможностями, но и позволяя подготовить свой собственный класс практически для каждого режима игры и арены. Более того, откровенно признаюсь, запустив на свое горе лишь раз многопользовательский режим, я так и не смог от него оторваться и тем более закончить одиночную кампанию. Все-таки драйв мультиплеера в Modern Warfare ничем не уступает одиночной кампании.

* * *

War does not determine who is right — only who is left
Bertrand Russell

С технической стороны Modern Warfare разработан на абсолютно новом движке, поддерживающем практически все современные графические вкусности, включая динамическое освещение и тени, HDR-эффекты и depth-of-field. Движок также самостоятельно подсчитывает проникающие способности пуль, в зависимости от калибра и материалов. Более того, скорость и траектория пули изменяется в зависимости от толщины поверхности, через которую она прошла. Часть объектов на арене также полностью разрушаема, включая автомобили и некоторые здания. Кроме того, в отличие от предыдущих частей Modern Warfare впервые использует физический движок — к примеру, анимация смерти включает в себя и элементы физики rag-doll. Шутер также поддерживает текстуры высокого разрешения, финальная картинка выглядит просто превосходно, ведь недаром игра обошла Crysis и выиграла номинацию за лучшую графику для Xbox 360 этим летом на Electronic Entertainment Expo, и это при том, что Modern Warfare не разрабатывалась на платформе DierctX10. Но самое главное — игра прекрасно оптимизирована и без проблем работает даже на годовалой, а то и более конфигурации компьютера.

* * *

The press is our chief ideological weapon
Nikita Khrushchev

В завершение не побоюсь заявить: **Call of Duty 4: Modern Warfare** — несомненно одна из лучших игр сего года. Да что уж тут скрывать?! Для меня Modern Warfare и есть шутер-2007! Захватывающая масштабная одиночная кампания и великолепный многопользовательский режим, приправленные прекрасным визуальным рядом и звуковой поддержкой, а также сногсшибательной оптимизацией не оставят равнодушным даже самого заядлого противника серии. Товарищи, играем, играем и еще раз играем!

Saviour aka Дзирт (при участии Кирилла ТАЛЕРа)

TWILIGHT WORLD
(финал)

Do you know what you fear of the ravens dark
Do you know what they hide, hide within their hearts
Can you see the sorrow within their eyes
Can you hear their cries, when the fiddle dies...
Lake Of Tears, Raven Land

* * *

Она шла по тихой ночной подворотне заснеженного города. Звуки шагов гулко отбивались от стен и от этого было еще страшнее. Весь вечер она чувствовала на себе чей-то взгляд и никак не могла отделаться от этого... «Все в порядке, просто воображение разыгралось...» Как грустно снова возвращаться в опустевший дом... На глаза навернулись слезы...

— Куда идешь, красотка?

Все внутри похолодело. «Бежать!» Но ноги стали словно пластилиновыми.

— Ба! — второй голос был еще противнее первого. — Да это же госпожа судья! Какая встреча!

В следующий момент ее грубо прижали к стене. У ее лица блеснул нож. Она зажмурилась, ожидая удара...

— Мы только хотели сказать вам, — ядовито-приторным голосом обратился к ней тот, что стоял в стороне, — что это было более чем предосудительно и опрометчиво с вашей стороны не далее как вчера осудить нашего общего знакомого...

Тот, что держал ее, осклабился и приблизил нож к ее лицу... Но тут она дотянулась до транквилизатора. Щелчок! Взгляд того, что держал ее, стал стеклянным и он, ослабив хватку, свалился на асфальт. В следующую секунду пистолет был выбит из ее рук.

— Зря ты так, — сказал второй, замахиваясь.

«Вот теперь точно конец». Она снова зажмурилась и... Снова удар не последовал. Бандит издал какой-то сдавленный звук. Когда она открыла глаза, то увидела, что рука его неестественно согнута назад.

— Что же ты девушек обижаешь?

Голос. Женский голос. Кажется, спасена, но что?..

Второй отпустил ее и стал как-то странно пятиться назад... В свете фонаря стояла девушка. Довольно странная девушка — невысокая, с каким-то совершенно неопределимым цветом волос и странной повязкой на глазу. В этот момент бандита отпустило.

— Да ты!.. — Он снова замахнулся ножом и... В следующую секунду его как будто сбило невидимым автомобилем — он со страшной силой ударился о стену дома и затих.

— Не люблю грубиянов, — со странной ухмылкой сказала девушка в повязке, помогая ей встать, — ну, давай.

— В-в-вы кто? — заикаясь, спросила она.

— Можешь звать меня Алисией... Ты далеко живешь?

— Нет, а...

— Есть очень серьезный разговор. Может быть, самый важный в твоей жизни. Ну, показывай дорогу...

За гранью мира

Уже более двух лет я нахожусь на Острове и за это время он стал мне почти домом. Много всего произошло... Слишком много для одного человека, но я справляюсь, невзирая ни на что. И ответственность на мне теперь лежит немалая — не только за себя и исход предприятия, но и, как минимум, за сотни чужих жизней. Стоило значительных усилий разобраться с тем, что здесь происходит на самом деле. Я даже не подозревала, что, пройдя через все то, что случилось со мной на Земле, я натолкнусь здесь на ту же ложь, жестокость, что и там.

Довольно непросто было адаптироваться на Острове, а тем более войти в доверие к его жителям, ведь каждый новый человек — это еще на один глоток воздуха меньше. Снова пришлось подбирать ключи к людским сердцам... Или не совсем людским? Насколько же разные существа посещают Остров! И многие из них явно не с Земли или Вэритэ... Проблемы. Но вскоре оказалось, что я больше нужна жителям Острова, чем они мне — я отлично ориентировалась на Земле, в отличие от островитян, с их неудачными попытками проникнуть туда, чтобы почерпнуть крупицы знаний для борьбы за существование. Я подрядилась поставлять им требуемую информацию и предметы, а за это меня согласились обучать пользоваться моими новыми способностями. Благо, для единожды посетившего Остров переходы между ним и мирами становятся легче и быстрее...

Я помнила то, что обещала своему таинственному благодетелю Винсенту, и стала искать людей, которые, как и я, «умирали». Тех, кто обрел паранормальные способности и теперь может помочь нашему делу. Нашей войне. По одному или по два человека мы разыскивали их и приводили на Остров для обучения. Трудное это занятие — доказывать будущим ученикам, что ты вовсе не какой-то псих, но обычно демонстрации силы хватает. В данный момент нас почти пять сотен, я думаю, что этого будет достаточно, чтобы раздавить любое сопротивление Вируса. И мы пойдем в Последний Поход, как бы пафосно это ни звучало.

На шаг ближе к концу

Ситуация на Земле стала чуть ли не критической за то время, что Элси жила на Острове. Конечно, она не могла не видеть всего происходящего, но и вмешаться не могла — ее сил и сил ее небольшой армии было недостаточно для этого. А ситуация была более чем плачевной. Конечно, такого разгрома, как во времена Гражданской Войны, не было, но все шло именно к этому. Вирус набирал силу. Сначала начали «падать» самые важные ресурсы Сети, правительство потеряло контроль над ситуацией в целом, а в частности — над несколькими городами. Повстанцы, за которыми стояла вся мощь чужеродного интеллекта, обнаглели до такой степени, что уже по большей части не таились, а вели войну даже с крупнейшими мегаполисами мира, которые из-за этого стали еще более изолированными от внешнего мира. Для борьбы с диверсиями и антиглобализмом была утверждена программа по широкому (добровольно-принудительному) внедрению паспортов-чипов для контроля над гражданским населением. Военная техника, да и вполне мирные объекты все чаще выходили из-под контроля — осталась надежда только на Центральный Компьютер сети Т-нет, существование которого наконец обрело огласку. Но даже сверхмашина, обладающая искусственным разумом, не справлялась в полной мере.

В таком положении Совет готов был принять любую помощь, и когда прямо во время экстренного совещания посредине зала, со всеми надлежащими спецэффектами, возникла странная девушка с повязкой на глазу, то после легкой паники участники STC выслушали ее скорее с надеждой, чем с подозрением. Конечно, Алисия не открывала всех своих карт, да и Совет тоже (оно всегда так), но некое сотрудничество между ними возникло. Для такого серьезного шага существовало несколько причин: во-первых, для плана Элси нужна была непосредственная близость к ЦК сети Т-нет, а пробиваться туда силой было делом осуществимым, но не таким уж и легким. Во-вторых, во время выполнения плана практически все, кто владеет сверхспособностями, будут выведены из строя на некоторое время, и им может понадобиться защита. В-третьих... Дело в том, что на Алисию стали накатывать волны подозрения. Не то, чтобы она не доверяла Винсенту — пока все происходило именно так, как говорил он, и Элси не в чем было его упрекнуть, но... Чем дальше, тем больше ей казалась, что их встреча была какой-то... наигранной. За день до начала выполнения ее плана она готова была все отменить, но, как уже говорилось раньше, ее «точка невозвращения» была пройдена.

идея: Кирилл Талер, концепт-арт: Елена Ванифатова

TWILIGHT WORLD

And if I die before I wake,
I pray my Lord my soul to take...

Алисия стояла и отстраненно наблюдала за тем, как посредине оцепленной военными территории города во вспышках света постепенно появляется ее небольшая армия, которая, впрочем, была могучей не из-за количества состоящих в ней людей. Неподалеку стоял Кей и переговаривался о чем-то с человеком в военной форме. Ей предстояла важнейшая роль — направлять энергию для удара, она должна была сконцентрироваться... Но не могла.

Прибывшие с Острова люди стали, под конвоем военных, входить в здание, под которым расположился Центральный Компьютер. Нужно идти. А ведь она так все толком и не обдумала. А надо бы!

— Элси, — рядом стоял Кей и смотрел на нее сияющим взглядом, — пора идти.

— Да...

«Он так... счастлив. Мы так стремились к этому... Почему же я?..»

* * *

Вот ее отряд расходится и рассаживается в обширном зале, который, впрочем, совершенно не приспособлен для такого рода собраний. А она стоит и смотрит куда-то в пустоту. Вот все уже почти готово — Кей уверенно, даже как-то слишком уверенно раздает указания. «Он изменился. Как, впрочем, и я...». Вот они вдвоем стоят прямо посредине зала. «...К лучшему? Наверное, да. Но что же я? Пора. Пора...». Она не слушала долгую речь Кея, которую он непонятно когда успел заготовить. Она просто ждала.

* * *

Вот оно. Сейчас. Прозвучала команда Кея. Пять сотен закаленных разумов пришли в движение. Все они сконцентрировались на одном действии. Это выглядело бы грандиозно, если бы людские глаза могли уловить эманации эфира и перевести их в зрительные образы. Кей распределял энергию, а Элси направляла. Все пять сотен слились в Единый Разум, движущей силой которого была она. Мир вокруг Элси стал пульсировать. Миллиарды незримых нитей тянулись от нее во все направления Вселенной. Перед ней мелькали цветные образы и картины, сейчас она могла бы увидеть ВСЕ, что ей пожелалось бы, но она искала только его. ТО существо. Убийцу, мучителя, чужого... Вирус... Как же долго она ждала этого?.. Есть! Она дала Кею направление, и тот начал свою работу — требовалось собрать всю энергию в кулак и ударить.

И здесь на Элси снова накатило ощущение, что нечто происходит не так... Наигранность... Слишком... Легко было прорываться... Как будто кто-то помогает ей со стороны. Кто?.. Вот он, враг. Прямо перед ней. Но... Почему он не сопротивляется? Почему не атакует?! Слишком... ВСПЫШКА

* * *

— Я не хотел... меня вынудили... я искал... я... я... совсем не хотел, чтобы кому-то было больно... Почему вы так ненавидите меня?.. Что я вам сделал?..

* * *

Мир вокруг. Пространство искажено до неузнаваемости. Ее начало мутить. Голова кружилась. «Что это?!» Поток энергии усилился. ВСПЫШКА

* * *

— Я... просто хочу жить... мне было так ... у меня было много информации... почему вы меня ненавидите? Я пытался.... связаться... чтобы поняли... почему...

* * *

Элси было плохо. Она упала на пол. «Он совершенно не сопротивляется! Не может быть, чтобы это существо... Это какая-то ошибка..». Другие или не могли заметить или не хотели. Ведь Алисия взяла ответственность — она давала Направление...

ВСПЫШКА

* * *

Да, я пытался помешать... ведь вы ошибались... я... боролся с ним... почему вы защищаете его?.. Он хочет стереть вас всех... зачем вы это делаете... зачем убиваете....

* * *

«Вот оно. Я знала. Надо это немедленно остановить!»

Но она не могла остановить то, что было практически закончено. Она не могла остановить, потому что все уже было спланировано. И этот план был не ее.

ВСПЫШКА

* * *

Как только ему представится возможность, он уничтожит вас, а вы... вы... убили... почем... я ухож... за что... я не понимал... Хотел жить... жить... вы... ошиблись...

* * *

Кто-то тряс ее за плечи. Кей.

— Элси! Слышишь? Мы ПОБЕДИЛИ! Все получилось! Все...

ВСПЫШКА

* * *

...ОШИБЛИСЬ...

Когда он, Вирус, искаженный разум из другого мира, ворвался в информационное пространство центрального компьютера, то встретил там зачаток разума. Он был похож на двухлетнего младенца, очень талантливого младенца, и ничего не мог поделать — плод гениев T-net, настоящий AI, артефакт, разработанный людьми... Он мало что понимал. Но зато мог почти все. Искаженный разум атаковал этот зачаток. Тогда и случился какой-то сдвиг в нем. Он начал мыслить. Он пытался защититься. Миллиарды электроприборов сошли с ума. Тогда ему казалось, что все против него, все хотят уничтожить его. И он защищался, убивал, не понимал... Нет, он не отбился. Не вытеснил Вирус из сети. Его вышвырнули прочь из его обиталища, но он не сдался, он учился, боролся — принимая помощь тех людей, которых называли бандитами и повстанцами... И тысячи, миллионы секунд с момента изгнания в «зараженные» участки Сети, он, не понятый и ошибочно ненавидимый, пытался противостоять тому, чуждому его миру Разуму. Ему. Той самой сущности из другого мира. Настоящему Абсолютному Вирусу. Тому, кто НА САМОМ ДЕЛЕ обитал в Центральном Компьютере Терра-нет. Тому, кто смог обмануть все человечество...

* * *

...ошиблись... я умираю?.. прощай...

* * *

Кей захлебнулся кровью. Алисии было уже слишком плохо, чтобы разобрать, что случилось. Угасающее сознание разбирало выстрелы, крики, грохот. Охрана, выделенная Советом, пыталась что-то делать в ответ, но... На нее свалилось все разом. Она наконец поняла, что же наделала. Ее жестоко обманули. Винсент... И она подвела всех. Уничтожила единственного союзника, который мог помочь в борьбе с Вирусом. Настоящим Вирусом. Врагом человечества. Но она уже провалилась в дверь... и падала... падала... падала...

* * *

— Бедная девочка! Ты хорошо сыграла роль в нашем плане. Пора тебе уйти со сцены.

Финал.

Разработчик: Elemental Games, Katauri Interactive и СНК-Games
Издатель: 1С
Жанр: Золотое издание (разработчики называют аддоном)
Системные требования: P2 450 МГц, 128 Мб ОЗУ, видеокарта: 800x600, High Color (16 bit); CD-ROM: 4-x; мышь + клавиатура

KAYD KAYD@list.ru

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2

Разработчики, издатели и деньги

Каждый труд должен оплачиваться — думаю, с этим никто не будет спорить. И каждый за свой труд хочет получить достойную плату (желательно побольше). Не являются исключением игроделы и издатели. А их заработок напрямую зависит от количества и качества (в чем, впрочем, некоторые сомневаются или просто забывают) продукции — сиречь игр. Но делать игру долго, муторно и дорого, а если есть уже хорошая (хотя не обязательно) игра, то почему бы не сделать к ней аддон? А что: имеется база в виде старой доброй игры, которая имеет своих игроков (а возможно, и фанатов), а значит, затраты на разработку будут минимальными и покупатели найдутся — в общем, золотая жила. А ведь еще можно что-то серьезно доработать, улучшить, изменить, добавить — все то, что не успели в оригинале или что было вырезано, а то и вовсе придумано позже... В общем, сплошные плюсы!

Хотя чаще, не особо напрягаясь, издатель-разработчик начинает выпускать аддоны сомнительного качества пачками, потирая ручки в ожидании прибыли. Но не все так просто и радужно: рано или поздно игроку надоедает поток ничего не стоящих поделок, а знакомое название уже не вызывает покупательного рефлекса. А это значит, что вместо ожидаемой прибыли издатель и разработчик получат «шиш с маслом», а то и вовсе понесут убытки.

Но есть и такие, кто действительно делает «Дополнение»: добавляет множество новшеств, расширяет и развивает игровой мир, прислушивается к советам и пожеланиям фанатов... И часто получившийся аддон тянет на полноценную игру.

И какой же путь уготовили **1С** и **Elemental Games** своему детищу? Не посрамит ли отпрыск славного имени? Давайте смотреть.

Разбор полетов

Вот мы и подошли к сегодняшнему пациенту. Что это: попытка срубить денег или желание действительно что-то изменить в лучшую сторону? Ни то, ни другое. Это просто добротная «доработка» — Золотое издание в блестящей этикетке. Не тянет это на полноценный аддон! Что изменилось со времен «Доминаторов»? Добавили новых правительственных заданий, 20 текстовых квестов, 27 карт для планетарных сражений и 10 карт для боев в гиперпространстве. Также некоторое оборудование (оранжевого цвета, обработанное спецвеществом) теперь дает бонусы к характеристикам другого оборудования: радар увеличит мощность оружия, корпус увеличит скорость... Еще добавили три уникальных корабля — но чтобы получить их, вам понадобится ОЧЕНЬ немалая сумма на счету и много убитых доминаторов в рейтинге.

Заметны доработки инвентаря и информационной системы — найти что-нибудь или кого-нибудь стало намного проще! Вам нужен корпус не меньше 300 единиц, с полным набором слотов для оборудования и не дороже 15 тысяч? Нет проблем! Всего за 3 сг вы получите список подходящего по параметрам оборудования и мест, где его можно купить.

Но самым существенным «добавлением» стало появление двух новых игровых режимов: прохождение планетарных боев и прохождение квестов. Теперь не нужно обыскивать всю вселенную в поисках не пройденного текстового квеста или планетарной битвы. Правда, поначалу нам доступны не все задания — новые открываются по мере повышения нашего рейтинга. Кстати, некоторые из добавленных в «Перезагрузку» квестов написаны фанатами.

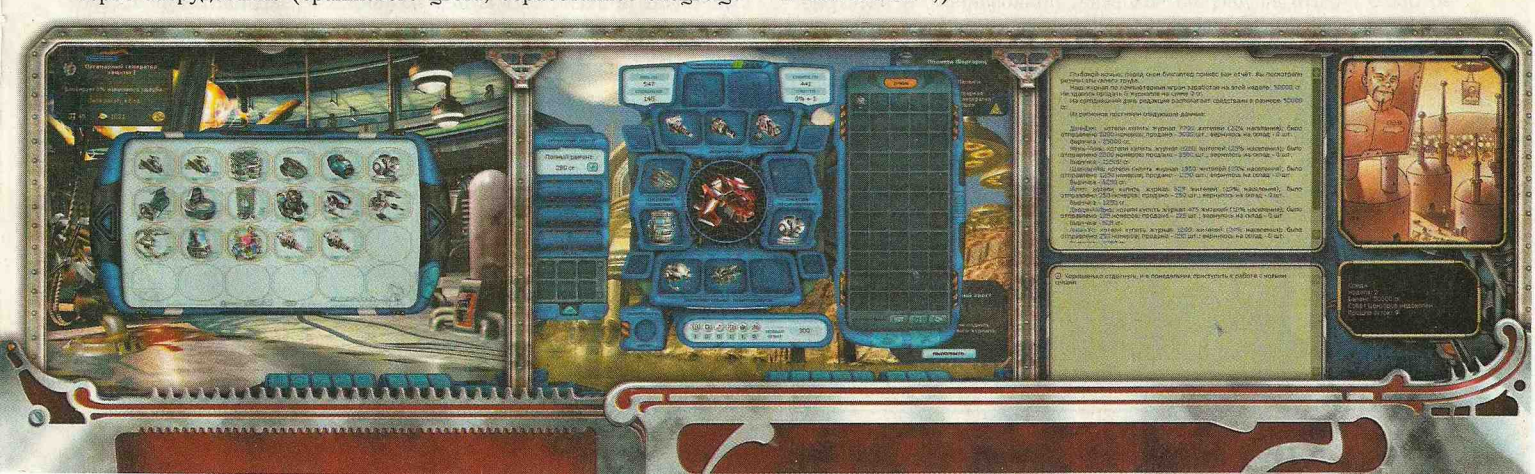
Вот, в общем-то, и все. Правда ведь, не тянет на аддон? Но ребята из 1С тоже это понимают и поэтому на DVD с «Перезагрузкой» мы найдем: полную антологию Космических Рейнджеров, все ранее вышедшие исправления, кучу фан-арта, обоев, мини-игр, скинов; материалы по разработке игры, различные редакторы ресурсов... Более чем достаточно для Золотого издания. А если и этого мало — специально для вас выпущено коллекционное издание, в котором находится подробное руководство пользователя и уникальный номерной нагрудный знак настоящего космического рейнджера.

Вердикт

Что же мы имеем в итоге? А имеем мы замечательное Золотое издание действительно шедевральной игры. Если бы на диске была только одна «Перезагрузка», можно было бы кричать о жадных разработчиках. А так...

Если ты ищешь подарок к приближающимся праздникам, если ты фанат КР или если ты не знаешь, что это вообще такое — покупай. Также рекомендуется жаждущим пройти все текстовые квесты/планетарные бои и интересующимся процессом создания игры и модостроителям.

З.Ы. Возвращаясь к теме денег: уверен, издатели и разработчики заработают достаточно денюжек — а это значит, что можно с полной уверенностью ждать продолжение. Чего и вам желаю ;).



Yaroslavos

KANE & LYNCH DEAD MEN

Разработчик: IO Interactive
Издатель: Eidos Interactive
Издатель на территории Украины: 1С
Жанр: Action
Системные требования: P4-2.0 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

Скажите, вам не надоело картонное насилие? Да, да, все эти якобы прагматичные наемники, спасающие беременных и старушек во время отчаянных перестрелок, или якобы хладнокровные и профессиональные наемные убийцы, не уничтожающие свою цель, опасаясь задеть вон того толстого честного полицейского с надкушенным пончиком в руке или вон того добродушного старичка на лавочке? Пусть мы вроде бы и свыклись с подобной пластиковой моралью в кино и играх, но ведь хочется время от времени сбросить с себя всю эту дребедень и вжиться в шкуру настоящего отморозка без тормозов и ограничений. Подобную возможность нам дают довольно редко, все-таки игровая индустрия — это бизнес. Разработчики хотят, чтобы за их игры прежде всего платили денег, и платили как можно больше. Хулиганские проекты любят, но доступны они куда меньшему контингенту потребителей. А в СНГ, где такого понятия как Parental Advisory не существует, всю прибыль пожирает пиратство. Но, тем не менее, провокаторы встречаются — как, например, немецкая компания Running With Scissors, выпустившая симулятор маньяка *Postal*. Меня очень позабавил тот факт, что Postal 2 можно пройти фактически без насилия, но прохождение это будет ужасающе нудным и тягомотным. То есть игроки сами делают свой выбор. И выбирают они отнюдь не мир и согласие.

А вот главный герой *Manhunt* — Эрл Кэш — отличный пример полного отморозка. Приговоренный к смерти серийный убийца. Пусть он и попадает в жестокое реалити-шоу, пусть он убивает ради того, чтобы выжить, пусть он убивает всякую мразь — но достаточно хотя бы раз взглянуть, КАК он убивает, чтобы понять, что перед нами не просто подонок, а подонок изощренный, прирожденный убийца, получающий удовольствие от того, что он делает. Садист, для которого убийство стало неотъемлемой частью жизни. Блевотина. Блевотина и кровь — вот первые вещи, которые у меня ассоциируются с Manhunt. Помнится, меня очень поразил один момент из игры, он же меня убедил, что главным злодеем игры, несмотря на все отрицательные качества Кэша, все-таки является Режиссер — в заброшенной тюрьме, чтобы пройти в следующую комнату, необходимо повернуть рубильник. При этом он находился возле закрытой двери с небольшим окном — окном как раз такого размера, чтобы можно было видеть за дверью человека, прикованного к электрическому стулу. Так вот, рубильник, открывая дверь, приводил в действие и электрический стул. Человек знает об этом и истошно орет, умоляя вас не опускать рубильник. Но без этого ведь на другой уровень не пройдешь. Представьте: вот вы опустили рычаг — сотни таких же рычагов, открывающих точно такие же двери, вы опускали уже ранее, играя в другие игры, — а тут совсем рядом с вами медленно зажаривается совсем вам незнакомый человек. Он орет, орет и орет, шлет в ваш адрес проклятия, умоляет, просто заходится в приступах невыносимой боли. А у вас даже нет возможности пристрелить его — только и остается стоять и смотреть, и даже если отойдешь подальше от проклятого окошка, до вас все равно будут доноситься истошные вопли. При этом я очень сомневаюсь, что сам Кэш что-то испытал, пронаблюдав за этой сценой. С одной стороны — игрушка-то получилась достаточно прикольной. Убивал же я трехмерные модели и раньше. В *Soldier of Fortune*, например, тоже достаточно высокий уровень насилия — руки отрываются, ноги, кровь фонтаном хлещет. Но никогда, никогда до этого я еще не испытывал чувства отвращения к собственным действиям. Этот момент в Manhunt с рубильником просто гениален; жаль, многие так и не прочувствовали его, увлекшись скоростным прохождением, или восприняли как очередную чернушную шутку, или вообще не заметили его.

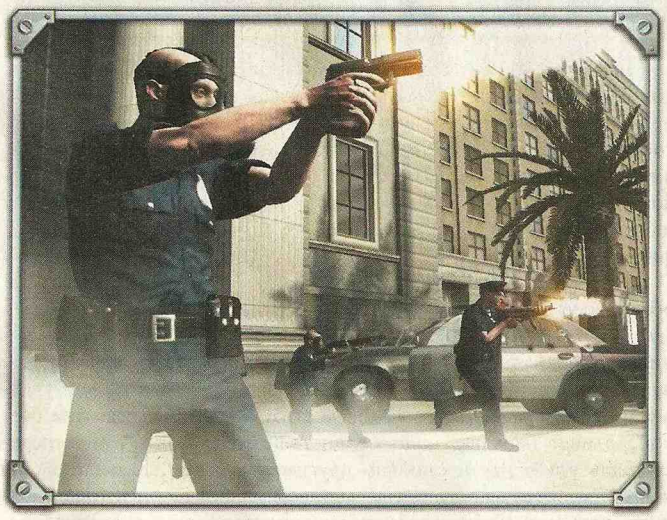
А что, если и не благородный герой, но и не маньяк — а человек, который использует насилие исключительно для достижения своих целей? Убивающий и калечащий, не испытывающий при этом жалости, но и не получающий удовольствия? Каково почувствовать себя таким персонажем?

Kane and Lynch: Dead Men даст вам эту возможность. От кого бы еще стоило ожидать подобную игру, как не от **IO Interactive**, создателей *Hitman* — кровавой саги о наемном убийце! Разработчики были настолько уверены в успехе своей грядущей игры, что уже объявили о разработке второй части и договоре об экранизации. Примечательно, что Eidos не была одной из тех компаний, которые, только получив предложение об экранизации от всем известного Уве Болла, сразу же его подписали. Ведь сколько компаний сразу же на это предложение купились, а посмотрев первые два проекта этого режиссера, ужаснулись собственной глупости. Но, на наше счастье, право перенести 47-ого и Kane and Lynch на широкие экраны было отдано

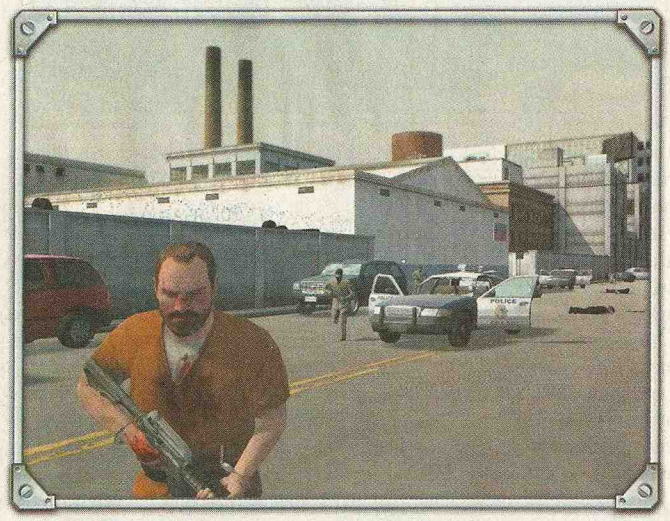
другому режиссеру. И если о съемках Kane and Lynch еще ничего неизвестно, то «Хитман» уже мною просмотрен. Пусть экранизация, как на мой вкус, обыкновенный трэшевый боевик в лучших традициях Голливуда образца восьмидесятых годов, но все же выглядит она получше того ужаса, что творит на широ-

ких экранах Болл. По крайней мере, оператор умеет обращаться с камерой. Остается надеяться, что следующий опыт IO Interactive по переносу своего детища в киноиндустрию окажется куда лучше предыдущего.

На игровом рынке Kane and Lynch стал легендой еще до своего выхода. Чего уж там говорить — обещали настоящую криминальную драму, и обещали не кто-нибудь, а люди, создавшие один из самых харизматичных образов в истории компьютерных игр — 47-ого, лысого убийцу с неизменным штрих-кодом на затылке. Что выделяло Hitman? Коктейль жанров с правильно подобранной пропорцией — stealth, много качественного stealth`а, щепотка action`а, атмосфера мира больших денег и грязи, где наемный убийца чуть ли не ангел на фоне некоторых его жертв. Ну и, конечно, сам киллер. 47-ой, среди людей известный под фиктивным именем Тобиаса Риппера, — продукт генетических экспериментов одного румынского ученого. Идеальный убийца —



сильный, ловкий, бесстрашный, мастерски владеющий практически всеми существующими видами оружия. А главное — ни капли жалости или милосердия. Вообще отсутствие видимых эмоций. Пусть разработчики немного подпортили образ, отправив его во второй части в лоно католической церкви — возделывать сад одной из церквушек в Италии, однако наш 47-ой быстро понимает, что от своей судьбы не убежишь. Как видите, Тобиас — герой совсем не типичный. Можно сказать, он идеально подходит под описание антигероя — тут тебе и запоминающаяся внешность, и весьма зловещая профессия. А главное — отсутствие сантиментов. Только воля к жизни, отчаянная и эгоистичная — вспомним хотя бы судьбу птички из Hitman: Blood Money... Однако зачем так подробно останавливаться на предыдущем проекте IO Interactive? Ведь в техническом плане Kane and Lynch от «Хитмана» взял только движок. Похожесть игр лежит куда глубже. Дело в том, что единственное, что по-настоящему связывает два проекта, — это стиль. Помнится, 47-ого назвали городской легендой, вот и главные действующие лица этой игры тоже такие. Ведь они принадлежат к миру мифическому, невидимому для глаза простого обывателя — это мир наемных убийц, крупных торговцев оружием и мафиозных группировок международного уровня. У них есть собственные деловые отношения, правила и законы. Они не правят миром, но определенно влияют на его судьбу — устраивают революции в карликовых государствах, держат огромные счета в швейцарских банках, иногда даже сотрудничают с правительством. И всю игру вы проведете в этом мире — мире, о существовании которого простой человек может лишь догадываться, читая сообщение об очередном громком политическом убийстве, перевороте где-то в Африке или ограбле-



нии банка. Частично, конечно, этот мир выдуман и мифологизирован фантазией сценаристов, но чего же не сделаешь ради потребителя? В этом мире жил 47-ой, в него же вы окунетесь еще раз, запустив Kane and Lynch: Dead Men.

Итак, встречайте — главные герои игры: одноглазый наемник Кейн и опасный психопат Линч.

Кейн был простым американским обывателем с доходом выше среднего — имел хорошую должность в респектабельной фирме, жену, дочь и сына. Но однажды двухлетний сын Кейна, оставшись без присмотра, нашел пистолет отца. Результат — несчастный случай со смертельным исходом. Мучимый совестью Кейн уезжает из страны и начинает другую жизнь. Он становится наемным убийцей и за несколько лет достигает профессиональных вершин в своем деле, получая признание и известность. В определенных кругах, разумеется. На контакт с ним выходит могущественная теневая организация The7, и он становится их наемником. Вместе с группой таких же отчаянных головорезов Кейн путешествует по миру, выполняя заказы The7. И вот в один прекрасный день члены The7 решают, что хватит с них риска и жизни в тени, да и денег уже награбили дальше некуда. Пора бы уже на покой, да вот одно небольшое дельце в Венесуэле осталось. Однако все пошло совсем не так, как на то рассчитывали члены The7 и Кейн. В итоге последний бросил свою группу погибать в охваченном пламенем здании, а сам смылся вместе с львиной частью финансов организации. Но тут-то его и настигло правосудие. И вот, живя вне закона в общей сложности

около четырнадцати лет, Кейн — заключенный-смертник — дожидается своей очереди быть зажаренным на электрическом стуле. Последнее, чего он желает, это наконец-то объясниться со своей уже взрослой дочерью.

Для этого он пишет письмо, которое он должен был отправить перед самой казнью, однако этой мечте Кейна не суждено сбыться. Несколько членов The7 все-таки выжили в венесуэльском аду

и проявили абсолютно естественное желание — отомстить предателю и вернуть свои деньги. Для этого они похищают Кейна прямо из рук конвоя, который вез его на публичную казнь, и ставят ультиматум — либо ты сотрудничаешь, возвращаешь нам деньги и со спокойной совестью уходишь в мир иной, либо отказываешься, и вместе с тобой мы убиваем твою семью. Кейн гибели оставшихся родных не хочет и поэтому соглашается на первое условие. Однако теперь The7 не так уверена в его лояльности, как раньше, поэтому к нему приставляют своего человека — Линча. Линч — такой же смертник, как Кейн, осужденный за убийство своей супруги. Он с детства страдал шизофренией, и время от времени у него случались припадки неконтролируемой агрессии. Для того, чтобы держать себя под контролем, этот умник изобрел весьма

оригинальный способ — он стал употреблять тяжелые наркотики. То ли средство оказалось недостаточно хорошо, то ли необходимой дозы под рукой в нужный момент не было, но факт остается фактом — придя однажды домой, Линч обнаружил свою жену лежащей на полу в луже собственной крови. При этом он не помнит, убил он ее или нет. В общем, история Линча в чем-то напоминает историю Торка из Suffering. The7 пообещали Линчу, что если все пройдет без особых эксцессов, он займет место Кейна в их организации. А так как Линчу было совершенно ясно, что никакого будущего среди обычных людей у него больше нет, он с радостью схватился за эту соломинку. Итак, двум абсолютным противоположностям — хладнокровному профессионалу и агрессивному психопату — придется работать вместе.

Начало игры не особо впечатляет. Аркадный шутер — десятки таких локаций и перестрелок, причем и в лучшем качестве, мы видели в других играх. Да и ветеран игростроения движок *Glacier* уже явно отжил свое. Детализация уровней страдает, особых красот за всю игру мы не увидим вообще. С технической стороны неплохими вышли разве что ragdoll-физика тел и спецэффекты. Все повествование ведется в кинематографичном стиле. В паре моментов угадывается прямое заимствование из известных фильмов.

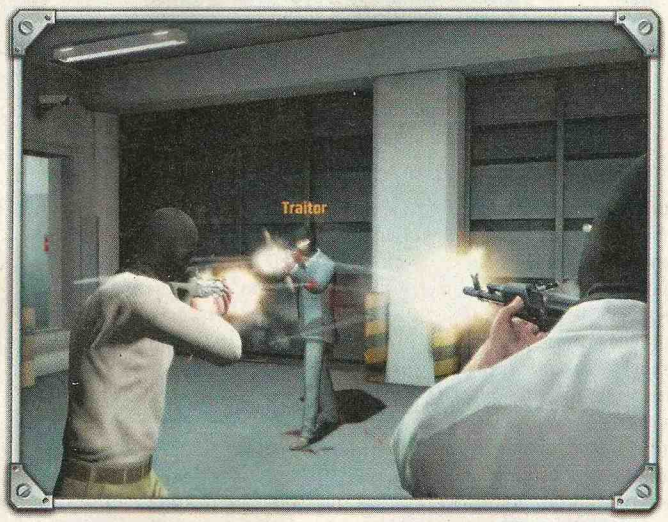
Играть мы будем за Кейна. При этом нашим постоянным напарником станет Линч. Предусмотрен кооперативный режим, где кампанию можно проходить вдвоем. Большую часть игры мы проведем, командуя отрядом наемников. Управление подопечными напоминает Freedom Fighters. Оно и неудивительно — разработчик-то один и тот же. Три простые команды — следовать, охранять, атаковать. Еще есть возможность поменяться оружием или попросить дать еще боеприпасов. Однако наемники — люди меркантильные по определению.

Практически все действие игры строится на неожиданностях, которые преподносит психически неадекватный Линч. Все это сопровождается перепалками между двумя главными героями, в которых раскрывается большая часть сюжета и прошлого персонажей. Многое можно простить за эти гениальные диалоги. Диалоги и типажи, которые скрываются за репликами. Линч похож на затюканного инженера и очень напоминает мне главного героя фильма «Падение» с Майклом Дугласом.

Почему-то этот фильм часто упоминают на страницах МиКа, особенно в обзорах свежих аддонов и частей «Постала». Почему? Да задевает он, вот почему. Очень точно передает ощущение, которое в тот или иной период своей жизни испытывают девяносто процентов жителей планеты Земля — это когда чувствуешь себя врагом всего человечества; когда кажется, что бесконтрольное насилие — это единственный выход. А ведь переступишь эту черту и станешь другим человеком. Правда, Линч как бы мечется между двумя личностями — то он нервный зануда, которого Кейн старается игнорировать, а то внезапно преображается в того самого опасного ублюдка, чье изображение мы можем видеть на многочисленных постерах. Достаточно посмотреть в глаза этого человека, чтобы понять, что никаких предубеждений по отношению к убийствам у него нет.

У героя есть два оружейных слота — для пистолета и основного оружия. Плюс гранаты. Всюду проглядывает мультиплатформенность игры — система прицеливания, управление героем,

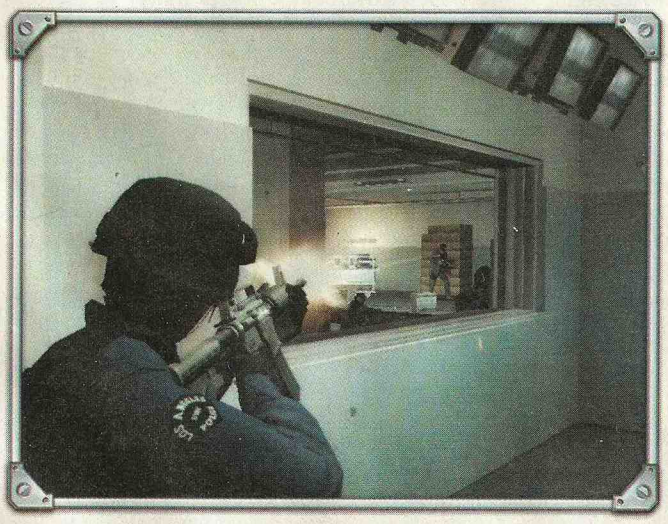
сохранение на чекпоинтах, автоматическое использование укрытий и перезарядка. Смысл боя состоит в том, чтобы найти оптимальное укрытие и отстреливать врагов, время от времени перемещаясь. Геймплей похож на Gears of War. Противники довольно тупы и берут числом. Основным и, пожалуй, единственным



тактическим приемом остается обход с разных сторон, в чем вашим врагам неизменно помогают скрипты — не раз и не два подкрепление противника появится из уже вроде бы зачищенной комнаты. Гранаты враги почему-то, если и используют, то только слезоточивые, на ранних уровнях. Расстраивает, что так же тупы и ваши союзники. И если три основных наемника терпимо сражаются за счет своей необыкновенной живучести, то толпы наемных солдат, которых вам выдадут в Гаване и джунглях, положат почти в первой серьезной схватке. Служить они могут исключительно как пушечное мясо.

В игре очень красивый рукопашный бой — герой, используя несколько быстрых заломов и болевых приемов, обезвреживает противника и со смачным хрустом ломает ему шею. Обидно, что рукопашному бою в игре отведено мало места — он действительно понадобится максимум в паре мест.

Индикатор здоровья отсутствует как таковой. При нескольких попаданиях экран просто краснеет. Впрочем, здоровье героя очень быстро восстанавливается. Однако если повреждение достигает критических размеров, герой отрубается — падает на зем-



лю, все вокруг заволакивается туманом, а в голове вперемешку звучат слышанные ранее фразы. А ближайший напарник со всех ног бежит вкалывать герою порцию адреналина, притупляющего болевой шок. Только переборщить с этим средством нельзя — иначе организм просто не выдержит. Вот так и бегаешь всю игру на обезболивающих. Ничего не напоминает?

Пожалуй, самой большой промашкой за всю игру был перенос действия в страны третьего мира. Неужели разработчики действительно думали, что игроки еще не налазились по джунглям? Гавана тоже грузит — тем не менее, проходится она легче, да и воспринимается как полусерьезный реверанс в сторону Freedom Fighters (смотри название уровня). Но джунгли все равно остаются пятном на прохождении. Ну какой смысл бегать среди этих уродливых зеленых декораций (разве что пара задников неплохо вышла), когда уже вышел Crysis? Надо отметить, что подобный промах разработчики совершают не в первый раз — в Hitman: Codename 47 путешествие на виллу колумбийского наркобарона тоже было неуместно. Тем более это относится к Кейну и Линчу, которые, кажется, созданы для того, чтобы носить стильные костюмы с лакированными туфлями и чинить беспредел в офисных зданиях крупных мегаполисов. Если Кейн в камуфляже смотрится еще ничего (все-таки наемник), то Линч в нем выглядит абсолютно неестественно — бронежилет никак не сочетается с плешью и очками с толстенными линзами.

Жаль, очень жаль, что разработчики свернули не в тот лес. То есть, не в те джунгли, если быть точнее. Какой контраст с первыми уровнями, ведь начало было потрясающее — ограбле-

ние банка (очень явно намекающая на известный фильм «Схватка»), перестрелка со спецназом в метро, ну, и кульминация — уровень, который был назван лучшим за всю игру абсолютным большинством геймеров — ночной клуб в Токио. Сквозь буйствующую под музыку толпу, среди бешеной светопляски трудно вообще пройти куда-то, а уж захватить заложницу, попутно отстреливаясь от трудно различимых в толпе охранников, штабелями укладывая невинных жертв — вот это действие чистой воды. Вот какой должна быть игра, претендующая на эпитет «кинематографичная».

Саундтрек для игры писал все тот же Джаспер Кид (Jasper Kidd), известный по своим работам в Hitman. Честно говоря, я ожидал от него гораздо большего. Никаких хитовых вещей за игру замечено не было, но и особых нареканий саундтрек не вызывает.

Вывод

Несмотря на все недостатки, главным их которых является короткое время прохождения — всего-то пять-шесть часов, — игру стоит покупать. Пусть здесь нет никаких технических прорывов, пусть игра представляет собой очередной аркадный шутер. Зато здесь есть стиль, есть запоминающиеся персонажи и диалоги. Да, игра ни капельки не похожа на «Хитмана», но мне кажется, что фанаты последнего все-таки оценят Kane and Lynch.

KAYD KAYD@list.ru

Beowulf The Game

Разработчик: Ubisoft Tiwak
Издатель: Ubisoft Entertainment
Жанр: «Игра по мотивам»/Action с элементами интерактива и RPG
Системные требования: Intel/AMD 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, GeForce 6800/Radeon x1600

С чего бы начать статью? Может, с космических кораблей, бороздящих просторы Большого театра? Или с маленьких зеленых человечков, роящихся в похмельной голове Малдера? А может...

Ладно, пора таки начинать. Так, кто там у нас на очереди? Ага, заходите, тов. Беовульф. Знакомое имечко. У вас папу, случаем, не Кристофером Ламбертом зовут? Нет? Ну да ладно. Посмотрим диагноз... Ага: «игра по мотивам фильма по мотивам англо-саксонской эпической поэмы 8-го века». Ясно. Значит? так и запишем: из симптомов — мультиплатформеность, жанр экшен от третьего лица... Что говорите? Элементы RPG и интерактивности? Разберемся-разберемся... Так, проверим родословную... Ба! Какие имена! Великий Ubisoft! А кто родитель? **Ubisoft Tiwak** — создатель графического движка Yeti (на основе которого сделаны Ghost Recon: Advanced Warfighter 1/2) да платформера Tork: Prehistoric Punk. Хм, странный выбор. Хотя ведь игра по лицензии...

Так, пришло время лирического отступления и просто брюзжания по поводу «игр по лицензии». Уже давно пора учредить такой жанр — «игра по мотивам». И отдельно выделить поджанр так называемых «сопроводиловок». Смысл их в том, чтобы на волне успеха какого-либо брэнда скачать с фанатов максимум денег. Отличительные черты таких игр: выход синхронно с источником, не особо именитый (совершенно неизвестный) разработчик, кросс-платформенность, средненькая (симпатичненькая/ниже плинтуса) графика и т.д. Качество подобных игр всегда было сомнительным, хотя в последнее время и намечается тенденция к улучшению оного. Но чаще всего крест на игре ставит спешка, бюджетность и мысль «и так схавают». Но, видно, геймер стал привередливей, а фанат менее доверчив (а может, просто несварение?), что, возможно, и вызвало вышеназванную тенденцию (ну не совесть же разработчиков/издателей ;)).

Но вернемся к нашему пациенту. Что вы говорите? Уже в операционной? Ну, тогда приступим-с...

I am Tony f*cking Montana!

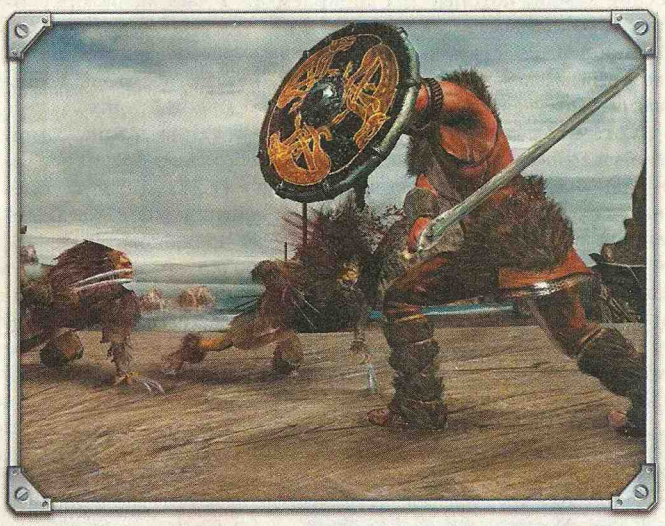
Именно эта фраза вспомнилась мне при знакомстве с молодым Беовульфом.

Игра начинается с испытания на пляже, где мы соревнуемся со своим извечным соперником — Бреккой. Пройдя простенькую трассу, показывающую нам местную «акробатику», мы выбираемся на пляж, где истребляем громадных крабов. Сей этап не помог определить победителя, и тогда устраивается заплыв в открытое море. Но мама ведь предупреждала — «не плавай в море 8-го века, а то сцапает тебя морское чудище!» Что с нами и происходит: мы цепляемся за морского «червя», попутно отослав Брекку на берег и крича что-то типа «море — это мать моя!». Потом идет схватка с червем, в которой мы... проигрываем (что вполне логично). Но при погружении в морскую пучину нас подхватывает сексапильная демонесса (в оригинале Анджелина Джоли, но тут, видно, денег не хватило), нас целует и нарекает своим новым героем. С поцелуем мы получаем силу «берсерка», всплываем и навешиваем люлей червю и его дружкам. И вот проходит несколько лет, Беовульф странствует со своей бригадой и завоевывает звание «Убийцы Чудовищ», а тут и весточка от нашего дяди (или таки двоюродного брата?), короля Дании, пришла — дескать, завелось у них на болотах чудище страшное, кое Гренделем кличут. И мы, собрав дружину, плывем на помощь дядьке. Впереди у нас Дания, убийство Гренделя, задание убить его мать (которая является той самой демонессой) и соблазнение ею нашего протагониста. Как результат сей связи Беовульф получает королевство Датское, а демонесса — нового сыночка. На этом заканчивается первый акт (по сути, туториал) и начинается второй, в котором мы просыпаемся повзрослевшим королем. Но нам не дают ни порадоваться, ни даже толком осознать сей факт, ибо не все спокойно в Датском королевстве. И нам, как королю, разбираться. А от того, как мы это будем делать, зависит наше наследие...

В общем, игра практически повторяет сюжет фильма: 30 лет жизни Беовульфа, истребителя чудовищ, короля Дании и просто легенды. Сюжет абсолютно линеен, хоть в игре и три концовки. Вы спросите — как это? А очень просто: концовка зависит от того, как мы проходили игру и является, скорее, нашей исторической оценкой. А конец все равно у нас один :).

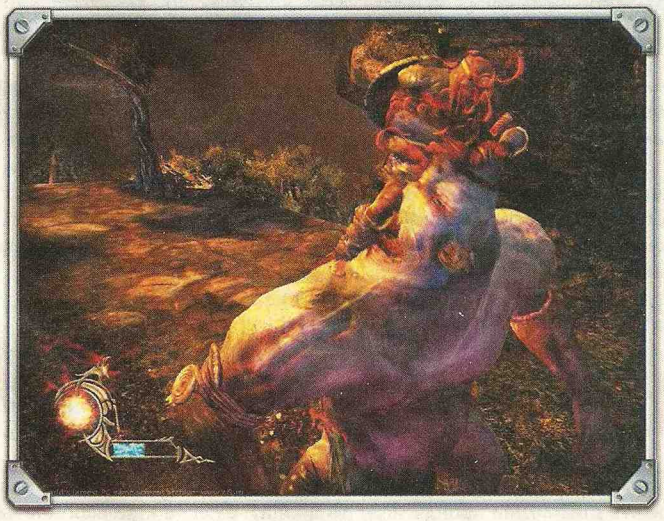
В общем, сюжет довольно неплох. Пусть все «неожиданности» довольно предсказуемы и напоминают ружье, висящее на сцене — в принципе, это впечатления не портит. Но вот что стоило бы поправить, так это саму подачу сюжета. Иногда понять, что же там и почему происходит, довольно сложно. А разобраться, кто-кому-как-кем-и-что, вообще походит на дополнительный квест.

Персонажи... В целом основные персонажи сделаны неплохо — хоть им и не досталась внешность киношных аналогов (эх, Джоли, Джоли...), но выглядят они очень даже хорошо и к месту: король похож на короля, Беовульф то грубый и неотесанный «убийца чудищ», то почти благородный король, но



еще не отделавшийся от молодецкой бравады и вспыльчивости, то уже старый и солидный король (хотя тут уже смотря как вы играли). Правда, рядовые персонажи являются клонами: таны все на одно лицо (хоть и подвластное времени), враги разделены по классам и внутри него различаются только тем, что держат в руках. Но основные персонажи проработаны хорошо: король произносит пафосные речи поистине королевским голосом, демонесса соблазняет... А ностальгия стариков в третьем акте — это нечто. И можно было бы за персонажей поставить разработчикам «отлично», если бы не вышеупомянутая запутанность.

Теперь, думаю, самое время рассказать о геймплее. Что тут сказать — перед нами типичный представитель жанра «рубимочи» от третьего лица с консольными корнями. А это значит, что большую часть игры мы будем махать руками-ногами



/ мечами-топорами / и что там еще под руку подвернется, плюс можем прикрываться щитом (да и врагу им заехать никто не запрещает). Кстати, это самое «что под руку подвернулось» имеет тенденцию ломаться, причем довольно быстро («легендарное» и «теневое» оружие покрепче). Помню, еще когда смотрел рекламный ролик, разработчики там хвалились моделями оружия и щитов, которые состоят из деталей и ломаются именно так, как и их реальные прототипы. В игре это оценить не удастся, так как во время боя не до этого, да и все равно не видно. И, что является «доброй» традицией для консольных слэшеров, камера, как всегда, любит выбирать худшие ракурсы, скрывая из поля зрения врагов и заставляя драться вслепую.

Сам же процесс истребления врагов заключается в использовании двух ударов (легкого и тяжелого), составлении из них простеньких комбинаций (описанных в помощи), автоблоке в защитной позиции и простеньких пируэтов в этом же режиме с возможностью контратаковать при успешном уклонении от вражеского удара. Также мы можем совершить захват противника и с помощью простенькой мини-игры либо совершить бросок, либо «порвать» (иногда в буквальном смысле), отобрать оружие или просто набить противнику морду. Но что за герой без суперсилы? Так и наш Беовульф может впадать в режим ярости (подарочек демонессы). В этом режиме он буквально рвет врагов (а заодно и подвернувшихся под руку соратников) на части, крошит в капусту и запросто расправляется с целыми ордами. Но все не так радужно. У этого режима есть и отрицательные стороны: как уже упоминалось, мы запросто можем вместе с врагами поубивать и соратников (что грозит геймовером), а по его завершении некоторое время мы приходим в себя, чем очень хорошо пользуются противники. И к тому же это верный путь к отрицательной кон-

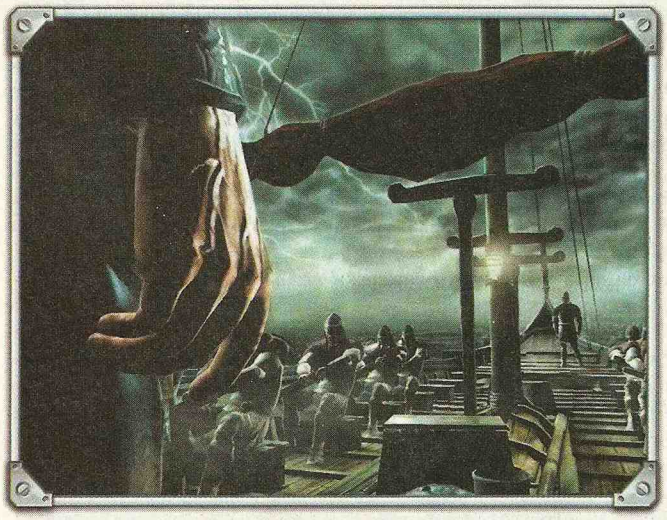
цовке. Хотя в некоторых случаях без «ярости» не обойтись — например, некоторых боссов по-другому не победить. К слову о боссах: уничтожение оных чаще всего сводится к доведению до кондиции банальным мордобоем, после чего выполняем захват и проходим простенькую мини-игру, заключающуюся в поочередном нажатии нужных клавиш.

Модификация этой мини-игры, заключающаяся в поочередном нажатии «вверх-вниз» в соответствии с ритмом, используется при выполнении нашими танами спецзаданий — гребле, отодвигании камней, пении песен... Довольно-таки весело и просто, к тому же разбавляет тривиальное рубилово.

Я уже не первый раз упоминал неких «танов». Это и есть наши соратники, числом до 14 человек, с которыми мы прибываем на берега Дании, почти всех теряем в битве с Гренделем, а потом собираем по локациям. Сразу скажу, что толку от них мало и основные их задачи — это отодвигание камней, открытие / закрытие дверей / ворот, опускание мостов, гребля, распевание похабных песенок и смерть. Из-за последнего вы не раз будете уподобляться молодому Беовульфу и проклинать разработчиков — ибо когда умирает последний тан, наступает геймовер. В бою толку от них мало (разве что для отвлечения врагов и в качестве «живого заслона»), и тут

не помогает даже «героический» режим (это когда мы красиво убиваем энное количество врагов и подбадриваем отряд). Для того, чтобы получить положительную историческую оценку, нужно отречься от «ярости», «героически» убивать врагов и не допускать смерти танов.

В игре довольно разнообразный арсенал: различные мечи, дубины, одно-двуручные топоры / молоты, копья и так да-



лее. Но в общем они различаются только по пяти характеристикам: одноручное или двуручное; обычное, «теневое» или «легендарное». Последние два немного мощнее и крепче своих «обычных» аналогов. Также не забываем о щитах.

Враги (как и союзники) «умом и сообразительностью» не блещут. Скорей уж наоборот. Причем союзники кажутся намного тупей противников: очень любят стоять в сторонке, не выполнять приказы, не говоря уже о взаимопомощи. Враги любят респауниться, наваливаться кучей и пользоваться щитами. А враг со щитом — самый сложный, ибо щит является непробиваемым и тяжелоразрушаемым (быстрей вы сломаете свое оружие). Основными методиками борьбы с такими врагами является либо «пляска» финтами и убийство контратакой, либо захват с последующей экзекуцией. Оба метода эффективны против одного / пары «щитоносцев», но вот

против группы противников эффективность резко снижается. Можно, конечно, воспользоваться «яростью» и не обращать внимания на щиты, но, как уже говорилось, это ведет к плохой концовке и практически наверняка к случайному убийству соратников.

Кстати, начиная со второго акта мы начинаем получать за прохождение каждого эпизода «яростный» или «героический» рейтинг, который сдвигает ползунок «исторической оценки» и дает возможность покупки соответствующих апдейтов. Также мы можем покупать апдейты за соответствующие рунические камни, которые мы собираем из 5 частей, разбросанных по локациям.

Еще в игре есть акробатика — а точнее, ее жалкое подобие. Мы можем перекатываться, лазить по некоторым стенам, взбираться на уступы и... все.

Хоть все это и звучит достаточно радужно, но на самом деле уже после пары часов игры однообразные бои надоедают, как и мини-игры. Весь игровой процесс сводится к убиению всех врагов (нескольких волн), или к убиению определенного врага-предводителя, после чего прекращается респаун врагов, или к перекрытию ходов, по которым прибывает подкрепление. Иногда это вуалируют заданиями типа «защити девственниц» (что добавляет еще и ограничение на время убийства всех и вся) или «защити реликвию». Ну, и плюс битвы с боссами, которые хоть немного скрашивают унылый геймплей.

Что еще осталось? Визуально игра выглядит как для консольного слэшера неплохо, но вот для движка *Yeti* — плоховато. Хуже, чем Advanced Warfighter 2, который вышел намного раньше. Хотя кровищи и оторванных частей тут, как у Матроскина гуталина («ну просто завались» ©), да и анимация на уровне. Звук неплох, а музыка откровенно радует (особенно песенка танов с солирующим Беовульфом :)). Также в игре должна присутствовать физика, за которую отвечает *AGEIA PhysX*, но ее не очень заметно.

Вот, в общем-то, и все. Пора писать заключение.

Диагноз

Ну что сказать? Очередная «сопроводиловка», со средненькой графикой, довольно веселой боевкой и мини-играми, которая довольно быстро надоедает. Думаю, мало кто пройдет ее до конца (даже ваш покорный слуга пару раз подумывал о величайшем грехе гейм-журналиста — написать статью, не пройдя игру до конца). А если еще вспомнить про глюки... Кстати, интересный факт: патч к игре вышел за 5 дней до релиза. Без комментариев.

Поиграть в игру можно, пройти — сложно (морально), хоть, может, и стоит. Лично я не пожалел, что пересилил себя и таки прошел до конца. Хотя нервов жалко :).

З.Ы. А с основной своей задачей игра справилась — я все-таки посмотрю фильм. Хотя бы для сравнения с игрой ;).

Разработчик: Spellbound Entertainment
Издатель: Atari
Издатель в Украине: «Руссобит-М»
Жанр: триквел к лучшему из клонов Commandos
Системные требования: CPU 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, DirectX 9.1-совместимая видеокарта со 128 Мб памяти, Windows XP/Vista
Авторское примечание: Порой создается такое впечатление, что одна половина американцев страстно жаждет застрелить президента США, а вторая — любой ценой президента этого спасти. Пока счет 41:2, и поскольку Буша охраняют получше, чем Линкольна и Кеннеди, счет должен сохраниться.

Bateau

DESPERADOS 3
СХВАТКА В ПРЕРИЯХ

Как вы уже могли догадаться, сюжет **Desperados 3** особой оригинальностью не отметился. Да, опять подлые бандитос хотят убить президента, опять игроку придется спасать светоча демократии, опять двадцать пять. И главное, что мотивации — практически никакой. Ну ладно, герои Desperados 3 попали в неприятное положение, за их головы объявили награду, и теперь нужно спасти главного чиновника страны, чтобы их без суда и следствия (сказал бы «по телефонному праву», да только телефонов тогда еще не было) освободили от обвинений во всех преступлениях, которые они успели натворить. Чему детей учите, ироды? Но ладно, тут хотя бы какая-то логика есть. А вот зачем мексиканским (!) бандитам убивать президента соседней страны, останется загадкой и после прохождения игры.

Вдвойне обидно за сюжет Desperados 3 по той простой причине, что первая игра была в плане сторилайна очень хороша, если не сказать больше. А уж как из довольно шаблонного (после многочисленных киноподелок) мира Дикого Запада были вытащены оригинальные персонажи, просто диву даешься! Что же нам осталось в третьей части?

Те же персонажи (из второй части). Их характеры и харизма тоже вроде бы остались. Но вот проблема — между персонажами практически нет диалогов, только по паре реплик в позорных «роликах» между миссиями (статичные картинки, отрендеренные прямо с движка игры и «состаренные»). Где тут характер? Где тут харизма? Любить этих ребят может только тот, кто помнит все их перепалки из первой части, сама же по себе Desperados 3 культурной ценности не представляет.

Не могу не отметить и изменения в облике самих героев. Купер раньше был, пускай и не писаным красавцем, но все-таки солидным дядькой с суровым взглядом а-ля молодой Клинт Иствуд. В Desperados 3 сей достойный муж (с промежуточной стадией в Desperados 2) окончательно мутировал в клон Джорджа Клуни. Так и ждешь, что он вот-вот сорвет с головы шляпу, нацепит стетоскоп и изречет над трупом свежезастреленного бандита сакральное «сестра, мы его теряем». Док по праву считается одним из самых колоритных персонажей Desperados, но в третьей части с колоритом малость переборщили. Вернее, с колором. Ему, правда, и по сюжету было положено быть бледноватым (еще бы, если кому вкатят внутривенно кубиков двадцать абсента, как показано во вступительном ролике, тут и окочуриться недолго), но зомби по имени Стабс, пожалуй, выглядел более здоровым, чем Док в Desperados 3. Во что превратился нормальный афроамериканец Сэм, вы могли видеть и во второй части игры. Тут он практически такой же...

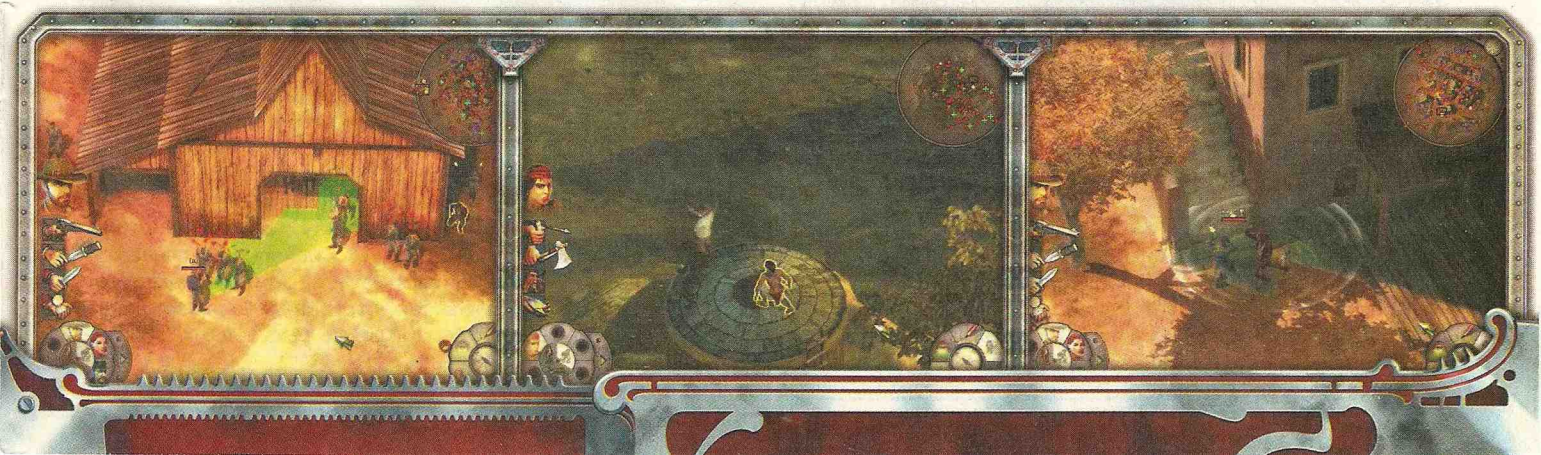
Озвучка, к сожалению, была только наша, русскоязычная. Поэтому я затрудняюсь с выбором виновного за эту часть работы. Вполне вероятно, что индеец и в английской версии говорил, что он бесшумен, словно кот (какие коты у индейцев?), а Кейт при каждом действии охала и ахала, будто ее ненаглядный Купер в данный момент находится не в засаде (метров за двести), а рядом с ней. А уж где находятся руки Купера — даже подумать страшно...

В общем, по части сюжетного наполнения и работы с персонажами Desperados 3 недалеко ушла от второй части, и удивляться тут нечему. Похоже, что после скандала, в результате которого часть команды покинула **Spellbound**, толковых сценаристов, режиссеров и аниматоров для CG-роликов найти так и не удалось. Что ж, зато могу смело сказать, что на этом плохие новости практически заканчиваются, и начинается небольшой праздник. Ностальгия, блин!

Уж мы их душили-душили...

Приятно отметить, что по части графики и геймплея Desperados 3 выглядит заметно «чище» второй части. Все-таки переход в полное 3D — это вам не в метро пукнуть, сложностей гораздо больше. И чтобы окончательно закончить с недостатками (не виноват я, что сюжет Desperados 3 — один сплошной недостаток), быстренько расскажу о том, чего вернуть так и не удалось.

В Desperados 3 присутствуют как дневные, так и ночные миссии. Но если в первой части подход к выполнению таких заданий был кардинально разным, то сейчас враги видят ночью так же хорошо, как и днем. Спасительную непроглядную

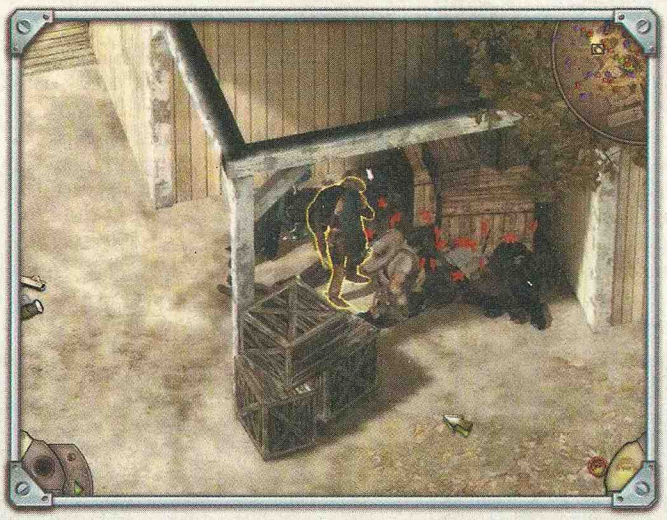


тень в игру так и не вернули. Это, в принципе, вполне реалистично, но от игр типа Desperados особого реализма никто не ждет. Другие приоритеты, знаете ли.

Собственно, не поменялся по сравнению со второй частью и набор умений, доступных каждому из персонажей. Спецумения неплохо подкорректировали еще в прошлый раз, когда делали «Cooper`s revenge», однако в новой игре можно было бы пойти чуть дальше и привести в порядок парочку оставшихся несуразиц. Самой яркой глупостью по праву можно считать «медвежий» капкан Санчеса. У меня нет ни малейших претензий по поводу того, что супостат, попавший нижней конечностью в это чудо инженерной мысли, тут же отдает концы. Ладно, в Commandos у сапера та же ерунда была. Не иначе, у нацистов и мексиканских бандитов полушария головного мозга упрятаны в пятки. Но претензия состоит не в этом, а в полнейшей бесполезности капкана в «полевых условиях». В Commandos капкан был замаскированным, а в Desperados 3 он виден как на ладони, даже на максимальной дальности зрения. Даже не блистающие сообразительностью болванчики, с которыми нам предстоит бороться в Desperados 3, не забредают в эту ловушку. Единственный вариант — подсунуть капкан прямо под лестницу или еще куда-нибудь, где враг сперва поворачивает, а потом смотрит (да, встречаются и такие «патрульные»). Но в этом случае гораздо проще и гуманнее подкрасться к врагу самолично и засадить ему, как говорится, в табло.

Есть еще парочка вопросов по навыкам Кейт, да и банка с нитроглицерином у Сэма ведет себя довольно странно (ну не взрывается нитроглицерин только от того, что на него посмотрят). Зато остальные умения у всех персонажей по-настоящему уникальны и полезны.

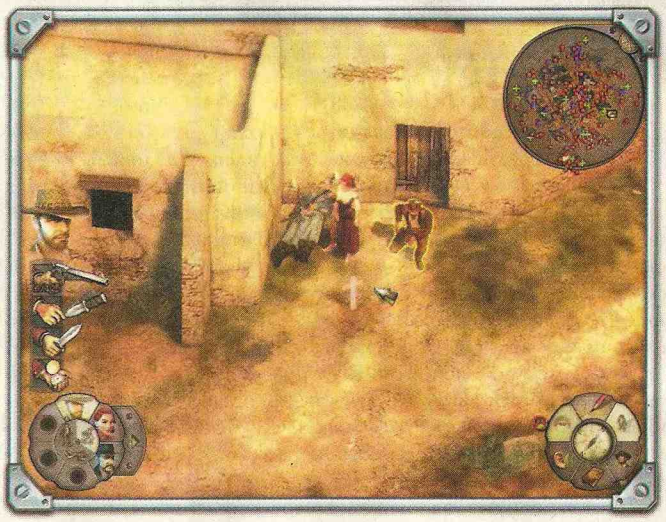
При этом учтите, что в Desperados 3 есть система «податливости» врагов на те или иные раздражители. Одни готовы волочиться за каждой юбкой (вперед, Кейт!), другие не устоят на посту при звуках (флейты — зачеркнуто) музыкальных часов Купера, третьих, как магнитом, приманивает чекушка с текилой, заботливо оставленная Санчесом в стороне от лишних взглядов. Кроме того, сами персонажи отличаются даже в базовых навыках. Например, если товарищ Санчес съездит солдату по ушам, можно быть уверенным, что до окончания выполнения миссии этот болезный уже не очухается. А вот Кейт — девушка слабая, нежная (охает томно), ее пинок способен свалить худосочного солдата-новобранца.



Но вот сержанта, наевшего на казенных харчах солидное брюшко, оглушить уже не получится. Ведите кого-то посильнее. Сэм, Купер и Соколиный Глаз бьют средненько, так что после их хука в челюсть супостата лучше связать.

Морские узлы вязать тоже умеет не каждый. Трое из шестерых возможных персонажей отлично «пеленают» оглушенные тушки. Зато оставшиеся трое достаточно сильны, чтобы перетаскивать тела. И эти все тонкости многое значат в процессе прохождения игры. Частенько встречаются «связки» противников, которые «развязать» практически невозможно. Такие места нужно только проползать на пузе окольными путями, четко выверяя каждое движение. Но если персонажей надо гонять туда-сюда, такие сложные места становятся проблемой...

Что на самом деле понравилось, так это то, что разработчики отлично понимали, для кого делают эту игру. Desperados 3 — не блокбастер, поэтому играть в него по большей части будут ветераны прошлых частей (ну, или как минимум — Commandos). А раз так, то особо цацкаться с игроком не сто-



ит — прошел простенькую обучающую миссию, а дальше скрипи мозгами, как знаешь. Потому что условия ставятся по-настоящему хардкорные. И уж точно могу сказать, что последнюю локацию, где Кейт должна в одиночку пробраться на плотно охраняемый пароход президента США, я запомню надолго. Сложно до предела, но затягивает. В этом весь кайф — просчитывать каждый шаг, экономить пудру, камешки, газовые баллончики и прочую амуницию, расходуя ее только там, где это действительно необходимо.

Жаль только, что разработчикам не удалось сохранить такой баланс на всех заданиях. Порой к финалу я подходил, например, с пятью-шестью газовыми баллончиками у Дока. А с таким арсеналом можно усыпить, пожалуй, целую роту солдат.

Кстати, о солдатах. На большинстве миссий игроку будут противостоять именно солдаты регулярной армии США. А поскольку наши герои — народ идейный, то убивать никого нельзя. Убийство означает провал миссии. Конечно, в результате получилось малость гипертрофированно (уточню, что одно из самых ярких впечатлений от первого Desperados — это как раз миссия, где никого нельзя убивать), но такой подход довольно адекватно сглаживает новый режим стрельбы, введенный еще в Desperados 2 — от третьего лица. Да и вообще — открытая стрельба в таких играх должна подаваться в строго гомеопатических дозах, только ради «разминки» после скрупулезного продвижения по предыдущим картам. Что ж, господа из Spellbound хорошо усвоили критику на Desperados 2 и ограничились всего одной kill `em all локацией, которая действительно позволяет расслабиться и поиграть в бравого ковбоя, косящего вражин из верного «Кольта». Разве что самих локаций маловато — всего четыре, не считая обучающей. В каждой локации предстоит выполнить по три миссии, но это не напрягает, поскольку локации достаточно большие и для завершения каждого задания совершенно необязательно «зачищать» ее всю. Да и патрули на каждый новый этап перетасовываются так, что старые дорожки уже не подходят — приходится искать новые решения.

И все-таки Desperados 3 слишком короткая. На прохождение у меня ушло всего два дня (это со всеми загрузками), и после финального ролика с усатым президентом в главной роли осталось стойкое желание продолжить банкет. Но продолжать не с чем — нет у Spellbound конкурентов, ведь даже серия Commandos прервалась на четвертой части. Desperados — последняя выжившая серия игр этого жанра...

Гляжу в книгу...

То есть в монитор. И вижу весьма привлекательную картинку. После Desperados 2 в Spellbound была проведена хорошая работа над ошибками, поэтому к третьей части можно смело сказать, что переход в 3D удался. Правда, в невысоких разрешениях картинка может показаться излишне замыленной, да и к некоторым текстуркам можно прицепиться (в частности, к текстурам земли). Но по большому счету, колорит вестерна сохранен, а внимание к малозначительным, на первый взгляд, деталям по-прежнему впечатляет.

Анимация могла бы быть и получше, в частности, стыки между фазами движений. Персонажи иногда «скользят», как по льду, не всегда хорошо стыкуются анимации при контактном бое, а однажды Купер умудрился положить труп, не меняя позы. Последнее, конечно, является всего лишь мелким багом, на который я бы не обратил внимания, если бы ковбой, застывший в позе балерины, не выглядел так комично.

В общем, с визуализацией все хорошо. Не менее хорошо и с музыкой — она действительно соответствует атмосфере игры, если не сказать, что во многом именно музыка эту атмосферу и создает.

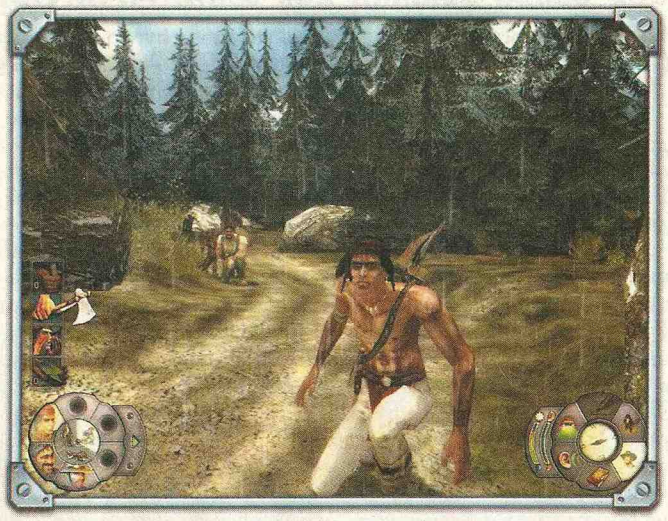
Парочка серьезных претензий есть к камере. Честно говоря, я так и не понял, что помешало позволить игроку не только вращать карту, но и менять угол камеры. Тем более, что

при подходе к краю карты камера все-таки наклоняется и становится более вертикально. Особенно не хватает такой опции при схватках в закрытых помещениях, часто приходится действовать практически на ощупь.

Фаталити

На закуску я оставил самое главное нововведение Desperados 3 — комбо. Нет, это не возможность записывать порядок действий для нескольких персонажей, чтобы затем по нажатии кнопки они одновременно все это выполнили. Такая функция еще с первой части Desperados является «визитной карточкой» Spellbound и на самом деле позволяет распутывать довольно сложные ситуации «малой кровью». Но сейчас речь идет именно о прямой комбинации умений разных персонажей.

В списке комбо присутствуют как сложные, так и простые сочетания. Некоторые я бы назвал бесполезными, однако бесполезны они именно в Desperados 3, а не вообще. Например, комбо «любовники» (поцелуй Купера и Кейт) даже испытать было негде — практически на всех картах патрули были настолько плотными, что проползать можно было только поодиночке. Но тем не менее, Михаил Боярский в роли д`Артаньяна в памятной сцене с милашкой Кэт показал всему СССР эффективность данного комбо. Так что в Desperados 4 (будем надеяться на лучшее) такое комбо вполне может пригодиться кстати.



А вот некоторые приемчики я бы все-таки исключил из нового набора. Ту же «драку» я не использовал из принципа. Ну какой интерес в том, чтобы два персонажа, выскочив из-за пределов видимости врагов, могли без проблем уложить на землю четверых? Если действовать по-честному, на такую ораву придется тратить как минимум газовый баллончик — да и то если есть. А если нет... Вот тут-то и начинается настоящая игра в кошки-мышки.

В общем, задумка приятная и интересная, но потенциал, к сожалению, до конца не раскрыт. Шлифовать и шлифовать, господа. А так — направление взято верное.

Стоит ли?

Осмелюсь заявить, что да, стоит. То, что Desperados 3 могла бы быть лучше, чем есть, не может отменить того факта, что геймплей по-прежнему хорош (если вы, конечно, любите подобные игры), а конкурентов нет и не предвидится. Ну да, Desperados первый был настолько хорош, что впору даже гениальным назвать. Во многом он превзошел даже ту игру, для которой сам является клоном, и никаких преувеличений тут нет. Что ж теперь делать-то? Плакать по загубленной молодости, ностальгировать под аккомпанемент балалайки после стопочки шнапса на голый желудок? Не знаю, как вы, а я не хочу становиться противником хорошего лишь потому, что лучшее уже было.

Desperados 3 — хорошая игра. И многочисленные объективные недостатки не в состоянии ее испортить по-настоящему.

P.S. Про американских президентов. Давайте протянем руку помощи разработчикам, не заморачивающимся тратами на хороших сценаристов (или хотя бы попытаемся помочь). Чтобы они не копировали сюжеты фильмов категории «Б», давайте придумаем, кого еще могут убить мексиканские бандиты (или более современно — арабские террористы), чтобы игрокам было кого защищать. Самый простой вариант — губернатор Калифорнии. Но этот товарищ сам кого хошь зашибить может. Так что предлагаю продолжить мозговой штурм на страницах «Автоответчика».

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

Разработчик: TimeGate Studios
Издатель: Sierra Entertainment
Жанр: шутер
Системные требования: P 4-2.0 ГГц, 2 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Они снова решили нас И.С.П.У.Г.А.Т.Ь.

Цне просто испугать, а очень сильно испугать! Добиться полного и бесконтрольного С.Т.Р.А.Х.А. Скажу сразу — у них это не получилось. Зато создать неплохую, но, к сожалению, очень короткую игру, продолжателя известной серии, — это парни из **TimeGate Studios** сделать смогли. Второй аддон серии F.E.A.R., **F.E.A.R. — Perseus Mandate**, вышел, как и обещали создатели, холодными осенними днями.

Многие, очень многие предвещали этой игре провал, хихикали за виртуальными спинами разработчиков и картинно вздыхали, выражая показную скорбь из-за скандала вокруг брэнда F.E.A.R. Мол, этот аддон будет не более чем тупым деньгозашибательством, и новых веяний там будет с тараканий нос, а что касается графики, так это вообще мрак, потому что TimeGate Studios ничего толком делать не умеют и т.д. К огромной радости — моей и, уверен, еще как минимум нескольких десятков тысяч фанатов, — все эти желчеплевания желчеплевателей угодили в пустоту. Аддончик получился, конечно, не без пары-тройки глюко-заскоков, но назвать его провальным просто нельзя. Скорее, наоборот. Очень наоборот. И это очень хорошо. Даже я — ультраскептичный скептик, абсолютно не верящий в обещания разработчиков, был приятно удивлен несколькими неожиданными ходами господ создателей, существенно влияющими на игровой процесс. Главное, чтобы процесс совершенствования шел дальше активными темпами, и следующий продукт серии был на голову выше своего предшественника. (Да, я еще и мечтатель).

Что поручили Персею

Цтак, главная завязная завязка — суперсекретный и мрачно-кровавый комплекс Армчан штурмуют и вскрывают ДВА, а не один отряд бойцов F.E.A.R. История первого отряда обрывается в *F.E.A.R. — Extraction Point*, а сказание о втором отряде начинается в F.E.A.R. — Perseus Mandate. Пока первый отряд уничтожает десятки солдат-клонов и берет за глотку Пакстона Фетеля, оперативники второго отряда тайно высаживаются в тайном месте, совсем не тайно проникают в Армчан и начинают там слегка шалить. Их основная задача (кроме, само собой, уничтожения всего живого и демонического) — поймать и обезвредить Гэвина Моррисона, правительственного агента, пробравшегося с группой элитных спецназовцев в исследовательские лаборатории, для того чтобы завладеть генетическим материалом Элмы Вэйд. Той самой маленькой девочки в красном платьице, любящей ходить по лужам крови и убивать людей всякими ужасными способами. Что самое интересное, маньяк Пакстон Фетель, правительство совсем не интересует. Генофонд Элмы должен быть доставлен любым способом, все помехи подлежат уничтожению.

Вот в таких веселых условиях вы и пойдете по старым недобрым, но до боли в коленях знакомым локациям, наполненными солдатами, боевыми роботами, призраками, кровью и СТРАХОМ. Без единой точки.

Знакомая ситуация, не так ли? Вроде бы все это уже было, и еще раз было, и уже фактически не страшно, и даже слегка нудно, но... Но! Господа разработчики из TimeGate Studios решили нас очень и очень приятно удивить, чего я от них, честно признаться, не ожидал. Надеяться надеялся, но чтоб сильно верил, так нет. И, как оказалось, зря, очень зря — есть еще здравая мысля, что приходит не опосля в головы разработчиков! Есть еще криэйторский дух в их забитых деньгами головах!

Да не томлю, я не томлю! Все скажу, но только в следующем разделе.

Приятное удивление

Самой главной, а значит — самой приятной неожиданностью для меня стала конкретная и тщательная, практически полная переработка интерактивности окружающей среды в лучшую сторону. В суперлучшую сторону! Именно этот ключевой «фишк» стал для вашего непокорного игрового обозревателя основной радостью, преобразился в тот самый свежий бриз, что вытянул игру на новый уровень, возвысив второй аддон над первым, и где-то даже над самим оригиналом. Ведь именно в Perseus Mandate я фактически получил схватку своей мечты — самые умные электронные противники сражаются и умирают на фоне ломающихся стен, взрывающихся бочек с горючим и разваливающихся от пулеметных очередей каменных колонн. Бесспорно — глючков и недоработок хватает, и я этого не отрицаю, но главный, самый нужный и важный шаг сделан! Сейчас главное — не оступиться на достигнутом, ведь результат-то есть! Перестрелки стали гораздо более красивыми и, одновременно, более сложными — меня даже несколько раз убивали из-за того, что я от удивления останавливался и смотрел, как от взрыва моей гранаты снесло створки раздвижных дверей, которые раньше при любых раскладах оставались нерушимыми, или же упала разрушенная у основания каменная колонна :). А пыль, а дым, а огонь, а другие спецэффекты! Супер, просто супер! Представьте себе — тесная клиника Армчана, состоящая из нескольких комнат, заставленных

приборами и койками, вдруг резко наполняется солдатами-клонами. Ваша реакция понятна — педаль газа до отказа, автомат уже поет в руках и бойцы противника отлетают к стене, напичканные пулями по самую каску. Улетая, они задевают всякие тачки, тележки, сбивают ящики и переворачивают стойки со всяким лабораторным барахлишком. Пули прошлись по стенам, и рванул электрощиток — облако пыли и дыма заволокло комнату, солдаты врага скрылись в этой противной смеси. Приходится отступать, перемещаясь в другую комнату, поскольку невозможно сражаться вслепую.

А те безумно храбрые солдатишки, до которых еще не добрался мой свинец, уже бегут ко мне, пытаются окружить, прячутся за ящиками и обходят со всех сторон. Но я не прост, я очень не прост, у меня есть электрическая пушка — безумно мощная штука, один из новых типов вооружения, ставших доступными исключительно в этом аддоне. Так, зафиксировали положение, прицелились, нажали на курок, и шарах — рукотворная молния ударила в забегающего в дверной проем запасного выхода врага, и тот превратился в пепел. Его товарищ, по случайности оказавшийся рядом, задергался в конвульсиях — сплэш от атаки задел и его, а я уже запускал вторую молнию на противоположный край комнаты. В воздухе запахло горелым мясом, вся комната наполнилась едким дымом — спасибо вам, господа разработчики за хорошо проработанные спецэффекты, они у вас традиционно на высоком уровне.

Но не графикой единой. Несколько новых типов противников очень и очень разнообразили игру — как для меня, так точно. Это не бронебойный робот с «гатлингом» и пуленепробиваемым щитом из первого аддона (тут он тоже будет, но не в этом суть) и не пехотинец с лазером в руке. Это элитные спецназовцы Гэвина Моррисона, которые настолько круты, что в состоянии порвать любых военных роботов голыми руками, и подлые призраки, прячущиеся в лужах крови на полу (теперь вы сможете в полной мере ощутить себя в шкуре тех парней, которые у вас на глазах проваливались под пол, захлебываясь собственной кровью). Согласен, мало — но зато качественно, очень качественно.

Использующие режим «тень-призрак» и запакованные в сверхпрочную гибкую нано-броню спецбойцы Гэвина Моррисона представляют собой самых серьезных противников в игре. Они фактически никогда не стоят на месте — они бегают, прыгают на стены, перекатываются по полу, швыряются гранатами, крепят автоматические пулеметные турели на столбы и ящики и каким-то образом умудряются зайти вам за спину именно в тот момент, когда вы этого не ждете. Играть с ними в стрелялки-выживалки доставляло мне особое удовольствие — пули их берут плохо, а сами они стреляют ой как метко. Хотя, конечно же, и у этих суперсолдат есть свои уязвимые места — мой любимый Пенетратор Высокого Напряжения, он же «коломет», прошивает их броню своими кольями, как бумагу, а мощный лазер вообще разрезает врагов без всякого труда. Вот только далеко не всегда эти пушечки будут у вас под рукой во время путешествия по Армчану...

От врагов человеческих к бестелесным призракам — в Perseus Mandate уже нельзя безнаказанно пройтись по лужам крови, щедро покрывающим пол помещений исследовательского комплекса. Гадкие демоны, раньше хапавшие только лишь ваших напарников в заскриптованных сценах, теперь норовят утянуть с собой на ту сторону и вас. Только дай им шанс. Запомните, веселье начнется сразу же после того, как ваш главный напарник азиатской национальности с хрипом провалится под пол, ступив на липкую красную не ковровую дорожку. После этого наступит ваша очередь — шаг вперед, и вы уже окружены красным вязким туманом, а за ногу вас держит ужасная тварь, в которой не осталось ничего человеческого. Кроме одного — тварь, как и солдаты вокруг вас, уязвима к свинцу. Так что залп из помповика в рожу гадкому призраку, и на свободу с честной совестью — продолжать доблестно зачищать территорию в поисках И.С.Т.И.Н.Ы.

Неприятная реальность

Однако не все так гладко и безукоризненно страшно в мире F.E.A.R. — несколько обещаний и особенностей, так нещадно распиаренных разработчиками перед выходом игры, по старой доброй традиции были забыты, забиты, опущены и отгружены в закрома Родины — до лучших времен, которые никогда не наступят. Само собой, я ждал подобного подвоха и вывиха, и именно поэтому гадкий половник с мазутом пролетел мимо моего ушата с зерном. Разве что пару раз капнул в полете.

Первая, особо едкая капля касается лично мной очень ожидаемого «командного» прохождения игры, так бешено пиаренного разработчиками. Я очень хотел бы ощутить «продвинутое взаимодействие с напарниками» и «улучшенный контроль действий ваших помощников», как щедро обещали мне господа создатели игры. Также мне очень интересно было бы поуправлять командой штурмовиков, переключаясь между действующими лицами или хотя бы четко управляя ими, по типу «Радуги 6». Как я думаю, вы уже догадались, такого шанса мне, да и тысячам других «ждущих» предоставлено не было. Даже тени такого шанса предоставлено не было. Вообще все это обещание разработчиков оказалось полным фарсом и неправдой — действия ваших напарников-союзников НИЧЕМ не отличаются от двух предыдущих частей. Просто ничем. Вопрос — зачем морочить людям головы, обещая вкусное и даже не пытаясь его приготовить? Некрасиво это, господа криэйторы, ой как некрасиво.

Вторая капля касается ключевой детали, возвышающей игры серии F.E.A.R. над другими шутерами — электронного AI противников. Он, конечно, велик и бесподобен, но еще в первом аддоне начал давать некоторые сбои, превратившиеся во втором в капитальные косяки. К примеру — если раньше подловить противников старым добрым глюком с «присядкой» было можно, но очень сложно, то теперь это стало основным бичом вражеских солдат. И пусть противники стали гораздо более меткими и подвижными, но выбивать их из укрытий стало на порядок легче. Просто берешь, присаживаешься, вылавливаешь в прицел ногу/руку врага и начинаешь поливать его свинцом до полного падения. Очень интересно. Офигенно просто :(. Почему разработчики не уделяют время проработке подобного рода мелочей — лично мне не понятно.

А в остальном у меня к **F.E.A.R. — Perseus Mandate** претензий нет. Во славу Пакстона Феттеля!

Вывод

Хорошее, качественное продолжение хорошей игры. А посему вывод прост — играть всем.

Мохнорыл ТАЛЕР

Online Christmas

Эта чудесная и чрезвычайно новогодняя история произошла в двухтысячных годах НЭ от Рождества Христова, в те времена, когда имплантов еще не было, и Марс еще не покорился шаловливым человеческим ручкам — зато весь мир охватила незримыми объятьями глобальная сеть Интернет, даря людям в разных точках земного шара забытое чувство локтя и осознание, что ты в этом огромном мире не один. Как известно, под Новый год (а в Западной версии — под Рождество) возможны различные чудеса, коим нет места в обыденной календарной каше.

И так, пока еще над Вифлеемом не воссияла рождественская звезда, и волхвы только идут к младенцу Христу, чтобы восславить его дарами своими, известнейшая игровая компания ***Blue Hazzard***, изготовитель, издатель и распространитель (в одном лице) культовой MMORPG ***Planet Fantasy*** как раз заканчивает готовить праздничный эвент своим пользователям. Еще не решено, останется ли этот эвент и после завершения новогодних праздников, или растает с очередным апдейтом, как повозка Святого Николая на подернутом жаркой африканской дымкой горизонте. И лид-гейм-дизайнер с достоинством, но горячо отстаивает временное нововведение, пытаясь превратить его в глазах проджект-менеджера в постоянное. Посудите сами — если у нас есть кукла персонажа, на которой так замечательно сидят сотканные из мельчайших подробностей 3D-вещи, почему бы не разнообразить оставшиеся участки тел дополнительными татуировками.

— Сложно, — говорит ПМ и по-лошадиному жует губами, — сама идея хороша, но поддерживать ее более праздничной недели, думаю, будет слишком ресурсоемко. Да, стандартный набор татуировок у нас скуден...

— И вот именно поэтому... — зажигается лид.

— ...именно поэтому, — продолжает ПМ, не переставая жевать одну губу другой, — выгоднее сосредоточиться на аддоне, который выйдет в мае. Полагаю, именно в нем и реализовать изрядное количество новых тату. Вы же предлагаете отвлечь все наши ГМ-суппорты по миру постоянным премодерированием непрекращающегося креатива пользователей.

— Я же не спорю, что это тяжело! — Лид еще не успел остыть, и теперь занимается крайне вредоносным табакокурением, чтобы собраться с мыслями на ходу. — Да, задуманное мной импортирование в игру татуировок, нарисованных руками самих геймеров, слишком трудоемко. Но давайте не будем сразу же ставить идею под фича-кат — я всего лишь прошу неделю эвента для обкатки. Поймите, мы сейчас первые, а можем стать НЕДОСЯГАЕМЫМИ! Геймер своими руками создает татуировку в специально скачанном инструментарии, а затем импортирует ее на тело героя. Все! Процесс упрощен донельзя. Результат обещается — феноменальный! — потому что такого не было ни в одной другой MMORPG: ***геймер = разработчик***. Уже в крупнейших игровых журналах...

— Только вы, коллега, забыли об одной малости, — изжеванная губа ПМ складывается в трубочку, — премодерирование тату. А куда их будет ставить среднестатистический геймер, как не на задницу? И не забывайте, кстати, о том, что у *горных гноменов*, чей арт был взят от скоттов, даже мужчины бегают в юбках, не говоря уже о — бррррр! — *горных гноменках*. А юбки на бегу и при сильном ветре, как правило, развеваются и приподнимаются... ГМ-суппорту придется по 25 часов в день премодерировать эти постоянные тату на ягодицах: ***«Поцелуй меня в ж***!»*** или ***«Сюда тебе и дорога!»***.

— ***«Прокачиваться будешь здесь!»*** — задумчиво продолжает главный геймдиз.

ПМ поднимает глаза и долго смотрит в глаза лиду, словно пытаясь угадать, почему же он до сих пор лид.

— Уже сейчас наблюдается значительный рост продаж, благодаря *уникальнейшему эвенту*, как мы это позиционируем на ведущих игровых инет-ресурсах и в топовых журналах! — Немного медленнее, словно загипнотизированный, продолжает лид. — Вы считаете, что затраты себя не окупят? Смотрите, я вот тут скалькулировал — даже с троекратным увеличением отделов суппорта по всему миру мы...

— Оставьте это отделу маркетинга, — устало произносит ПМ. — Скажите мне другое — рисунки ведь будут не только в виде текста, правда? — а это значит, что...

— Да-да! Это мы уже предусмотрели. Специальная программа, автоматически сканирующая изображения и распознающая множество графических объектов, отрецензирует как недопустимые такие рисунки: сиськи, пальцевый жест «f**k», лицо президента США Джорджа Буша, половые органы представителей обоих полов, Папа римский, на церемониальной одежде которого изображены... ммммм... вышеуказанные символы... и нижеуказанные... еще повешенный афроамериканец, еще... в общем, список из трех тысяч графических объектов.

— Наши аналитики также предсказывают эвенту большой успех, — глядя куда-то в стену произносит ПМ. Под его ногами, три этажа вниз, гудит развороченным ульем трудоголический Blue Hazzard, — но успеем ли мы набрать достаточно суппорта до завершения срока-минимум?

— Уже сейчас у нас есть достаточно моделек именных вещей, чтобы раздать их проверенным игрокам в качестве поощрения за премодерирование текста. И надо будет объявить дополнительные вакансии по всему миру... За неделю мы обкатаем идею, и уже после нового года эвент станет константной фичей.

ПМ второй раз за разговор вглядывается в лицо лида: «Нет, он явно не на своем месте. Быть ему ПМ-ом вместо меня... Или скриптером вместо последнего скриптера... Второе както предпочтительнее».

— Подготавливай документацию, — произносит наконецто он, — положим завтра на стол вице-президенту.

«Положим! Вместе!» — яркие образы будущего мирового господства в виртуале проносятся в голове лид-геймдизайнера, стремясь к сверхзвуковой скорости...

Вы поняли, друзья мои? Вовлечь игрока в процесс разработки игры в самом прямом смысле — это вам не склепать очередную «браузерку». Итак, пройдет некоторое время — и любой игрок, скачавший тулзу для создания тату на свобод-

ном участке тела, сможет гордо вписать себя в ряды лидера виртуальной промышленности. Виват! Не будет ни одного одинакового персонажа. Виват! Проект преодолеет наконец-то планку в 10 миллионов пользователей. Виват! И даже развевающиеся и приподнимающиеся на бегу юбки у представительниц слабого пола (и у горных гноменов) не могут помешать росту популярности, а только поспособствовать. Тем более, очередное судебное разбирательство между ESRB и Blue Hazzard по поводу изменения возрастного рейтинга игры в связи с развеванием и приподниманием, грозит затянуться надолго. А потому — бояться нечего.

Зато много поводов для беспокойства накопилось у Марии Прокофьевны. И все они проистекали из главного повода — внучочек совсем отбился от рук, и все свободное время проводит в какой-то игре (в культовой MMORPG **Planet Fantasy**), учиться не хочет, ходит на какие-то рейды, совсем похудел, бабушку не слушает, торчит в этом Интернете весь день. Увещевания и просьбы не помогали, поэтому бабушка прибегла к крайностям и перекрыла внучку доступ к телу игры. Десятилетний Саша закатил бабушке практически идеальную истерику, которой бы могли позавидовать самые искушенные и коварные кокотки. Марья Прокофьевна, несмотря на свой железобетонный стаж учительницы биологии протяженностью в двадцать лет почувствовала, что внучек берет верх и начала вспоминать, что соседки по подъезду однажды рассказывали ей о странной болезни, которая называется компьютерной наркоманией. Заподозрив неладное, любящая бабушка сперва решила обратиться куда следует, то есть в соответствующее лечебное заведение, но таковых в ее родном Усинске не было. Затерявшийся в глухой карельской тайге городок по определению не мог располагать реабилитационными отделениями, лечившими интернет-аддикцию, потому что и Интернета толкового в райцентре не было. А папа и мама Сашеньки работали еще севернее, где-то на Воргашорских шахтах, и уже два месяца как не отзывались, хотя деньги присылали стабильно. Кстати, то спутниковое соединение, которое имел внук, целиком и полностью принадлежало отцовской воле, хотевшей, чтобы его сын не горбатился в шахте от смены до смены, а стал программистом «Майкрософта». Или хотя бы дизайнером «Майкрософта». На худой конец...

«Послезавтра новый эээээээвент!!!» — ревел малолетний поборник Альянса с ником ***North Diablo*** и наотрез отказывался кушать гречневую кашку. А гречка в Усинске, надо сказать, продавалась втридорога.

Тогда Мария Прокофьевна решилась на крайний шаг и позвонила двоюродному брату, преподавателю на психфаке МГУ, с которым не разговаривала более 10-ти лет. Брат, вдумчивый и немного рассеянный человек, вероятно, уже забыл о ссоре, замешанной на политических и расовых предпочтениях, и пообещал непременно узнать, есть ли подобные заведения в России и в Москве, в частности. Пока же предложил не рубить с плеча, а всего лишь мягко ограничивать время пребывания ребенка в игре.

«Там эвент какой-то...» — выложила последний козырь почтенная учительница биологии.

На том конце трубки преподаватель МГУ пожал плечами...

Примирительный разговор случился таким гладким и компромиссным, что у Марьи Прокофьевны на глаза навернулись слезы: Сашенька согласился ограничить свое пребывание в Planet Fantasy с 12-и до 4-х часов в день, но с условием, что бабуся остальные 8 часов будет прокачивать перса ***North Diablo***. А как прокачивать-то, Сашуля? А это очень легко, ба. Смотри...

Не зря Марью Порфирьевну в далекие послевоенные годы считали талантливой студенткой, все схватывавшей на лету и даже прочили докторскую степень. После трех дней ожесточенного мануала бабушка уже могла лутить с убитых монстров вкусные вещички (70-ый уровень все-таки), рыбачить в перерывах между сражениями, и даже не дрейфить в PvP. Правда, немного хромала координация, но роль, отыгрываемая Северным Дьяблой, не требовала сверхусилий...

И тут-то Марья Прокофевна и припомнила свою недописанную кандидатскую диссертацию на тему *«Мутации млекопитающих под воздействием гнетущей среды буржуазного общества»*. Те уродцы, которые встречались в PvE, словно выползли из неудавшейся диссертации, неся с собой зловещую ауру империалистического разложения. «Эх, не туда я била!» — вздыхала Мария, взлохмачивая очередного страшилищу по полной, и одновременно уносясь в далекую юность... «А вот если бы сместить берцовую кость немного левее и срастить...»

Бабушка честно отрабатывала договор с внуком.

Кстати, о Вифлееме — не зря же это место прозвучало в самом начале. Рождественская звезда все еще готовится к своему победному восхождению, но остальные звезды уже сошлись!

Ариф Абдул Рабин старше Сашеньки всего на год, но не в пример ему уже освоил азы программирования, хорошо рисует, любит MMORPG ***Planet Fantasy*** и очень красиво поет. Маленькое поселение близ Вифлеема любит слушать по вечерам Арифа, такого же маленького, как и само поселение. Наверное, дело в том, что он — плод неслыханной по своей дерзости любви, которая даже в нынешнем сумасшедшем мире, где возможно все, слишком нереальна. Когда еврей ашкенази по ошибке заезжает в мусульманский поселок, это значит — он крупно влип. Папа Арифа тринадцать лет назад влип именно так, но звезды — опять звезды! — распорядились иначе, и вместо мучительной смерти Шломо встретил любовь — будущую маму Арифа. Не лицо и фигура, скрываемые паранджой, но неземное, просто-таки эльфийское изящество походки юной Заримы смутило Шломо... И если рассказывать отдельно еще и эту историю, боюсь, нынешнее повествование померкнет, как беспризорная стекляшка. Через год сыграли свадьбу, а уже следующим летом появился маленький Ариф, с пеленок и до сих пор ненавидящий любую расовую дискриминацию вследствие своего удивительного еврейско-арабского происхождения.

Сейчас маленький Ариф мучительно борется со своим подростковым бунтарским духом. Он давно уже придумал свой, личный, тайный символ — шестиконечная звезда, символ Израиля и всего иудейства, а в него вписан символ ислама. Неким тайным, шестым чувством Ариф понимает, что такой рисунок не просто неправильный — это попрание неких божественных законов, но в понимании Арифа у рисунка есть четкий смысл: Шломо — папа, Шломо — большой, он сын израилева народа и он еврей, мама — гораздо меньше папы, она маленькая, мягкая и очень добрая. Зарима — дочь палестинского народа, и она похожа на изящный, загадочный полумесяц, появляющийся в южном небе, чтобы петь колыбельные. Ариф однажды подсмотрел, как большой-пребольшой папа обнимает маму во сне. Поэтому, на сакральном рисунке большая-пребольшая шестиконечная звезда обнимает маленький и изящный полумесяц. Для маленького человека, рожденного в любви — это символ добра и мира, символ прекращения всех войн. Чтобы всем людям было хорошо, а народ-звезда не убивал народ-полумесяц... ведь это же так неправильно! — на одном звездном небе враждуют небесные тела, два богоизбранных народа...

Теперь только остается импортировать получившийся рисунок на тело персонажа. Идет второй день рождественского эвента, и серверы ***Planet Fantasy*** не выдерживают, но Ариф повторяет и повторяет запрос, пока, наконец не оказывается перед куклой персонажа... Среди игроков сейчас пошла мода

лепить татуировки на ягодицы — и пусть у сильного фэнтезийного пола их в игре не видно (разве что, горные гномены) — но зато какое бунтарство! — или просто повод поглумиться: «Все, что не запрещено, то разрешено». Глумиться Ариф не собирается, он хороший, он даже играет за Альянс — но бунтарство мальчику знакомо. Выдержав в душе несколько бурь, схожих с теми, что пылали в душе у Гамлета, Ариф все-таки решается и начинает осторожно сдвигать татуировку со спины своего персонажа — прекрасной светловолосой эльфийки — ниже и ниже... «Это всего лишь игра!» — неожиданно говорит себе слишком взрослую фразу поборник Альянса. И жмет Enter. Надо ли говорить, что программа, автоматически сканирующая изображение, не усматривает в «подружившихся» религиозных символах никакой крамолы...

Мария Прокофьевна, пока внук Сашенька постепенно вскарабкивается с шестерок на запредельно высокие восьмерочные вершины, идет с кланом, в который она не так давно вступила, на серьезного босса. Вернее, бежит... Как бегут и другие соклановцы... Как бежит и бесстыжая светловолосая эльфийка, в пропитанной буржуазностью коротенькой юбчонке, открывая взору попку, соблазнительную для кого угодно, кроме Марии Прокофьевны. Бабушка, давно уже забросившая из-за бытовых забот надгрызенный гранит науки и свершив очередной виток длиной в 40 лет по великой Спирали Мудрости, снова вернулась к кандидатской диссертации. И если соклановцев ее интересуют только уникальные вещи, буде они выпадут с убиенного чудовища (неудивительно — буржуазная реальность, буржуазные нравы!), то у бывшей учительницы сладко стонет сердце при мысли о том, что сейчас она увидит очередного развращенного тлетворной средой мира капитала Чуду-Юду. До завершения диссертации остались считанные дни, и, возможно, будущее Чудо-Юдо как раз и окажется тем самым недостающим звеном, которое поможет закончить дело всей ее жизни...

Партия обнаруживает, что боец-танк отстал, и останавливается на холме, тихонько ворча в чате. Прямо над бойцом North Diablo, за рулем которого сидит будущий кандидат биологических наук 79-ти лет от роду, на самой вершине холма располагается та самая эльфийка, а ветер так неистовствует, что юбочка каждый раз отворачивает лепестки, открывая взору бесстыжую попку с белыми трусиками и какой-то символ на левой ягодице...

...Бабушка, и так уже видящая неважно, а сейчас практически ослепшая от только что увиденного, автоматически снимает скриншот. Затем плюет и на босса, и на собственный клан, закрывает окно игры и начинает увеличивать скрин, который мог бы украсить любой рабочий стол любителей кавая.

Так оно и есть! У эльфийки на ...ммммм... заднем месте выжжен страшный знак жидомасонской ложи — шестиконечная диавольская звезда, а внутри какая-то луна, явно указывающая на то, что свои богомерзкие ритуалы члены Ложи проводят по ночам. Вот он, новый заговор! Продолжение того самого многолетней давности — именно жидомасоны не дали молодой талантливой ученой защитить кандидатскую, именно они добились ее ссылки в какой-то заштатный таежный институтишко, который с первой соловьиной трелью перестройки просто распустили!..

Надо что-то сделать, надо написать письмо ТЕМ, КТО РАЗБЕРЁТСЯ. Бабушка лихорадочно соображает: Путину написать? Но он так занят, он же переживает за каждого россиянина так сильно, что постоянно занят, наверное... Тогда кому? Может быть, написать в эту буржуазную игру — там же обязательно должны быть настоящие пролетарии. Внедренные... Они поймут, что Ложа уже внедрилась в их игру, нестойкую к любым проявлениям... вследствие ошибочной доктрины...

Конечно! Журнал про игры, наш, русский журнал. Марья Прокофьевна уже читала его, и тамошние корреспонденты сильно смеялись над западными играми. И это политически подкованной бабушке очень понравилось. И за этот журнал, наверное, тоже очень беспокоится Путин. И, наверное, даже заходит туда, чтобы узнать у журналистов — достаточно ли жестко они клеймят двуличные западные игры...

Решено. Но как быть со скриншотом, который, как доказательство, обязательно должен попасть в руки пролетариев из ***Blue Hazzard*** и в руки Президенту лично! Ведь в Интернете обязательно ведется прослушка членами жидо-масонской ложи!

Закалке Марии Прокофьевны сейчас бы, наверное, позавидовал любой молодой разведчик. Сначала бабушка отправляет e-mail, подписанный таким любимым сисадминами словом «ПОРНО!», и тем самым маскирует письмо от «прослушки», затем садится за бумагу и перо — и начинает писать разоблачение всей своей жизни, чтобы отправить его затем в редакцию журнала старым дедушкиным способом. То есть бабушкиным. То есть своим.

«Уважаемая редакция журнала ***proGame***, пишет вам аноним... (Мария Прокофьевна на минуту задумывается, затем решительно зачеркивает анонима и пишет свои паспортные данные — не достанут ее масоны в Усинске, руки коротки!)... Я, [паспортные данные], идя в рейд со своим кланом...[...] Мало того, что юные девушки в вашей игре бегают с голыми задами, они еще и не стесняются прямо указывать свою принадлежность к мировому заговору... [...]»

Запечатанное письмо (Авиа!) резво относит на почту пришедший из школы Сашенька. За тысячи километров от Усинска, на жарком Юге плачет от бессильной злобы Ариф — их дамадж-дилер из загадочной России отконнектился и тем самым сорвал вожделенный рейд...

...В редакции игрового журнала ***proGame*** глубокий вечер. Сверстано уже около 95% номера, осталась пара рекламок — и две новости, до которых никак не дойдут руки у двух редакторов, потому что они курят. Да, курят прямо на рабочем месте, и совсем даже не сигареты, а что-то другое, от чего очень смешно и забавно.

Надо сказать, что журнал ***proGame*** настолько непохож на остальные издания российского рынка, насколько кенгуру не похож на медведя. Именно за это «прогеймы» заслужили непроходящую любовь у своей малочисленной, но очень преданной аудитории. Потому что стиль данного издания можно охарактеризовать, как *профессиональное творческое разгильдяйство*. В редакции proGame могут курить и днем, а пить и вообще утром, могут бегать в трусах по длинному коридору, мимо невозмутимой секретарши (которую за полтора года работы там вообще невозможно напугать), стимулируя вдохновение, могут... перечислять до бесконечности не хочется, просто резюмируем: номера у этого журнала всегда сдаются в срок. Этот феномен не может разгадать ни один экстрасенс, и от него же впадают в ступор преподаватели бизнес-этики...

Итак, два прогейм-редактора, оба цинично-романтичные до безобразия, докуривая очередной источник веселья и забавности, понимают, что настроения на две новости, каждая — по 500 символов, нет вообще. Потому что «прогеймы» без вдохновения не делают вообще ничего! Редакторы доедают четырехсотграммовый пакет шоколадных шариков M&M`s и решают поискать места гнездовья муз в доисторических письмах, до сих пор еще приходящих в допотопных бумажных конвертах. Как правило, они бывают очень смешными (а какими еще могут быть послания людей, которые пишут в компьютерное издание, но не имеют возможности пользоваться Инетом?!)

Прочитав два безграмотных послания от *Сатаниста666* и *Гламурной_Кисочки* и не нащедив ни грамма вдохновения, редакторы замечают объемное письмо из таежного Усинска...

С первых же строк оба редактора полностью теряют человеческий вид и начинают кататься по стопкам журналов, нечеловечески воя и суча ножками...

— Уй, Ёпт!.. Масонский заговор... — тихо стонет один.

— Пролетарии в Blue Hazzard!!! Я сейчас лопну!!! — рыдает другой.

Через полчаса, когда у обоих работников пера и топора просто не остается сил для смеха, а странное e-mail письмо с пометкой «ПОРНО!!!», по осторожной наводке Марии Прокофьевны, уже извлечено из корпоративной папки, в которую автоматически отправляется весь спам, редакторы решают:

а) Вместо двух новостей в журнал сделать одну, и эта новость пойдет в раздел фейков — о бабушке из Усинска, которая обнаружила в игре Planet Fantasy жидомасонский заговор. Новость идет, естественно, без скриншота, потому что оба редактора понимают, что такое — полумесяц, вписанный в шестиконечную звезду...

б) В благодарность за нахождение матерой музищи, исполнить просьбу Марии Прокофьевны и отослать ее письмо в Blue Hazzard, естественно, в бумажном варианте... И на всякий случай продублировать в электронном.

...После чего, привлеченный вполне обычным, но все-таки каким-то подозрительным шумом, к редакторам заходит бессменно ночующий в офисе сисадмин. Редакторы делятся с ним и последней новостью и, заодно, веселой и забавной сигаретой. Сисадмин, не будучи поборником Джа, мгновенно теряет всякую ориентацию в пространстве и времени, но еще успевает попрощаться с редакторами, которые в отсутствия ушедшего домой курьера решают отправиться на почту сами и отправить самое срочное письмо в своей жизни. Новость про бабушку-изобличительницу уже написана и ждет вычитки...

Сисадмин, кувыркаясь в пространственно-временном хаосе, с трудом вспоминает, что редакторы рассказывали о чем-то очень забавном, и находит злосчастное письмо с пометкой «ПОРНО!!!». Которое, будучи вынутым из папки «Спам», теперь горделиво реет в корпоративном «Избранном». Включая уже не шестое, но седьмое, и, собственно, совершенно ненужное чувство, сисадмин (лелеющий в душе мечту стать журналистом и потому потихоньку осваивающий азы редакторской работы) сокрушается, что, мол, эти укурки опять забыли должным образом оформить новости, вкладывает злополучный скриншот в папку с новостями, после чего залезает на официальный форум Planet Fantasy и постит картинку со словами *«Такого символа на ж*** нигде не встретите в Европе»*. Естественно, в английской интерпретации...

Тема становится не просто популярной — она сразу же поднимается в топ форума — особо креативничают по поводу скриншота американцы: они не любят евреев и терпеть не могут арабов... В ответ им летят гневные отзывы арабских игроков, которых в Planet Fantasy также оказалось немало. Дальше события начинают проявлять такую оголтелую центробежность, что вифлеемскую звезду, снова воссиявшую под Рождество, уже никто не замечает...

Сразу несколько посольств арабских стран направляют протест в ООН и в правительство Великобритании, на территории которой и огромный офис, и крохотный юридический адрес Blue Hazzard, требуя официальных извинений и прекращения работы серверов MMORPG Planet Fantasy в качестве моральной компенсации. Blue Hazzard, чувствуя, что оказалась в эпицентре большого скандала, отчаянно вбивает в программу, сканирующую графику, все символы, когда-либо использовавшиеся в мировых религиях, после чего программа перестает пропускать ВСЕ рисунки (ибо что есть графический символ, как не сакральный знак, и любому изображению найдется место в каком-нибудь пантеоне какого-нибудь Бога), но почему-то вдруг начинает пропускать лицо Дж.Буша-младшего.

Ситуация с Blue Hazzard уже массово освещается во всех более-менее пристойных масс-медиа, поэтому любой жареный факт расхватывается жадными до сенсаций журналюгами. «Если Буша-младшего нельзя отнести ни к одной известной нам религии, то кто он?!» — вопрошает известнейший английский таблоид Sun. Сразу же появляются два десятка политтехнологов, готовых за пару миллионов долларов взяться за придумывание специальной религии для Дж.Буша-младшего. Америка реагирует на шумиху вокруг президента достаточно агрессивно и предлагает всему мировому сообществу «не упиваться нездоровыми сенсациями, а выявить настоящего виновника локального мирового конфликта».

Бьющийся в агонии Blue Hazzard в принудительном порядке стирает с ягодиц прекрасной эльфийки, которой рулит Ариф, резонансный рисунок и, от греха подальше, стирает и саму эльфийку. Ариф плачет и клянется, что будет теперь заниматься земледелием, и никогда не вспомнит о компьютерных играх, и не станет программистом. Blue Hazzard, якобы проведя внутрикорпоративное расследование, официально заявляет, что никакой татуировки не было, и все это творчество «фотошоперов». Одновременно с этим заявлением в Blue Hazzard приходит письмо, отправленное двумя редакторами **proGame**. Знакомый с мировой ситуацией один из курьеров Blue Hazzard, Джамиль Аль-Назаррах, вместо того, чтобы принести послание в секретариум президента компании, относит его в посольство бывшей Родины. Через два дня Сирия заявляет, что у нее есть неопровержимые доказательства существования светловолосой эльфийки ***AmandaWind***, и отправляют в Усинск научную группу, чтобы доказать существование Марии Прокофьевны и ее полную психическую вменяемость... К сожалению, дальнейшую судьбу группы арабских ученых отследить не удалось.

Днем позже один из редакторов ProGame, принявший плюшевого медведя за босса из Planet Fantasy, прыгает с третьего этажа и вполне ожидаемо оставшись в живых уже двумя часами позже клянется своей гражданской жене, что до самой смерти больше не возьмет в рот ничего веселого и забавного. Гражданская жена смеется сквозь слезы...

Россия хочет выступить посредником в переговорах между США, с одной стороны, и Великобританией, с другой, и арабскими странами, с третьей... И, когда уже договоренность достигнута, из типографии выходит свежий тираж ***proGame***, а в нем новость...

Через три дня Blue Hazzard закрывает свои серверы и отправляет сотрудников в бессрочный отпуск. Лид-гейм-дизайнер отправляется туда же уже в качестве того самого последнего скриптера, которого прочил ему ПМ. Впрочем, молодой и горячий экс-лид еще обязательно наверстает упущенное... Также в никуда отправляется и уникальный журнал proGame. Мария Прокофьевна таки была во многом права, и Путин действительно заинтересовался судьбой данного издания. С точки зрения научного маркетинга подобные издания обречены, потому что *профессиональное творческое раззвездяйство* не имеет право на жизнь в современном бизнесе, да...

* * *

Любая рождественская история должна заканчиваться хорошо. «*Хорошо*» — это та мягкая, отчасти славянская прослойка, которая отделяет неожиданное арт-хаусное кино от шаблонного и приторного хэппи-энда. Остались живы? — хорошо! Нет войны? — хорошо. Вчера, после того

как нормально *пагудзели*, не все зубы выбиты? — очень хорошо... Однако же нынешнюю концовку я побоюсь классифицировать. Например, для клиник интернет-аддикции она, вероятно, стала бы сценарием фильма-катастрофы...

На такой огромной и такой крохотной Земле умеют как-то уживаться и арабские шейхи и американские политики... Они, так же, как и простые люди, влюбляются, у них так же появляются дети...

Не зря MMORPG Planet Fantasy считалась первой среди лучших. Уже через неделю после закрытия всех серверов, секретные телефоны с прямой связью начали постепенно вспоминать свое прямое предназначение:

«А мой ничего не хочет... Говорит, не хочу жить без этой игры...»

«Моя крошечка тоже. Лежит и смотрит в потолок. И я готов хоть сейчас выкупить всю эту Blue Hazzard вместе с куском территории этой Британии...»

«Святые угодники! Треть моего парламента не приходила на заседания, потому что очередной рейд приходился...»

Давайте я не буду уточнять тот день и час, когда серверы Blue Hazzard снова заработали на главную мощность. Давайте я не буду уточнять то, что никаких татуировок на телах персонажей с тех пор вообще не было. ВООБЩЕ НИКАКИХ! Давайте, я просто скажу, что, в связи со скандалом, восставшая из пепла компания подняла число подписчиков более чем в три раза...

Но это же все-таки хорошая концовка? Не так ли?

Не торопитесь, именно сейчас, когда разбуженные серверы, один за другим, начинают мигать огоньками и разворачивают перед игроком такой желанный виртуальный мир Planet Fantasy, на полюсе холода, в России, в селении Оймякон, рождается гениальный хакер, который через 23 года научится ломать сверхпрочную защиту онлайн-игр нового поколения и запускать через дыры в головы людей... Да-да, через невозможные казалось бы дыры тех самых ***Im-online*** (имплант-онлайн), ведущим разработчиком которых станет погрузневший и очень рациональный экс-геймдиз и экс-скриптер Blue Hazzard. И идея взлома придет в голову гениальному хакеру после встречи в сверхзвуковом поезде с безвестным бурильщиком Александром Никоновичем, вскользь рассказавшем под бутыль и нехитрую закуску о своей бабушке, которая целую неделю была в десятке дамадж-дилеров забытой убогой онлайнки... А если бы вы слышали, что скажет по этому поводу самый влиятельный политик Израиля и лидер Консервативной партии, Ариф Шломо Машар, и что начнется после этого...

И я не заканчиваю эту историю, потому что сказки не заканчиваются никогда. А Рождество... что Рождество? Видите вифлеемскую звезду? Ах, если бы я знал, как можно ввести в нее IDDQD!

Или не стоит?..

Все персонажи рождественской истории вымышлены, все совпадения являются плодом больной фантазии автора и ничем более.

Автор благодарит гейм-дизайнера Андрея «Андара» Белецкого (Bcoolgames, Украина) за своевременные консультации и ващще...

Записки Автоответчика

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

ЛИНИЯ ПЕРЕМЕНЫ ДАТ

Уважаемые камрадены и камраденки. Время летит так быстро, что даже крыльями хлопать не успевает — вот и я, только-только пишущий первую в будущем (?!) году бензоколонку, сам еще нахожусь в году прошлом (!). Как для вас. Или в настоящем — как для меня. Вот и решай теперь — какой из стыкующихся годов настоящий, а какой не совсем — все смешалось для людей, стоящих по разные стороны линии перемены дат.

Итак, для кого-то новый год уже начался (еще не начался), а старый еще не закончился (уже преставился), а прямо по курсу намечается еще и Старый Новый год, долженствующий окончательно все смешать в издательстве Обломовых и Трудоголиково-Обломовых. Единственное — ваши письма, читатели, неумолимо стабильны, как в плане их количества (много-много) и неуклонно (но потихоньку) растущего качества, так и в плане общей их прошлогодичности для только что случившегося (еще не пришедшего) года №2008, который по своей нумерации упорно догоняет МИК (данный выпуск — уже 291-й в нашей истории!).

Любое письмо в таком случае — архивное? Пожалуй, но только с точки зрения линии перемены дат. На самом же деле, есть и давнишние архивы, и совсем свежие, с пылу с жару, с протоколу TCP/IP. Начнем, пожалуй, с архивов — дабы никто не ушел обиженным.

Но перед тем, как мы окунемся в мэйловую лихорадку, хочу сообщить, что послеследующее «Авто» (МИК, №4) будет посвящено уникальному и доселе невиданному действу — **Подведению Итогов «Автоответчика»**. Если будет подведение итогов игр за 2007 год, то почему бы не состояться вышеописанному?! А что это будет? Секрет. Огромный такой секрет для не самой маленькой такой компании, именуемой МИК-коммьюнити. Ну что, поехали?

Первым из архивов достается пыльный мэйл камрада **Фрай**... Письмо датировано 24 сентября.

Доброго времени суток, Талеры!

И тебе доброго здоровья, а также с Новым годом тебя!

Снова пишет вам камрад Фрай. Имею несколько причин для отнимания у тебя времени :)

Причина первая: смена мыла. Название нового мыла как-то больше к рубрике подходит и письма теряться не будут (ура? ура!). В общем, с обновкой вас, Талеры (а также с новой должностью — миковский шпиен (это я про Москву)) :)

На старое мыло копию вышлю — мыло имени Кертиса не забываем :) Вот уж дивные времена настали: раньше агенты для заданий меняли пол, а теперь — мыло :)

Показательно, что идея с двумя ящиками себя крайне оправдала — кертисовское осталось почетно-дополнительным, а gmail действует все так же бесперебойно, чего могу пожелать и другим почтовым сервисам, в том числе и корпоративным. И мои рейды в Москву также принесли много пользы — прямые контакты с московскими издательствами (наконец-то!) многого стоят. Странно, что никто ранее не озаботился данным фактом сотрудничества, а ведь МИКу-то уже пара шажков до десятилетия!

Причина вторая: конкурс скриншотов. Хм, вялые они какие-то, не цветастые. Видать, бумага виновата.

Скорее, повинен в этом недостаточный уровень скринхантеров. В целом, на конкурс пришло всего 6 (!) стоящих внимания скриншотов, причем четыре — разово, от одного (!!!) человека.

Причина третья: поддерживаю камрада Романа, который предлагал конкурс с кроссвордами. Пусть даже не в виде конкурса, но все равно было бы весело в конце журнала находить с ними страничку и разгадывать. Если надумаете вводить рубрику с ними, то в каком виде их присылать (на будущее)? В виде рисунка клеточек и текстового файла с вопросами?

Идея хорошая, но... Могу сказать со всей строгостью: на данный момент у штатного персонала времени на создание кроссвордов — нет! Только если читатели начнут нам слать свои, и их наберется не менее десяти — тогда всерьез задумаемся о создании подобной рубрики и, будьте уверены — откроем ее в недалеком будущем.

Причина четвертая: для особо одаренных танкистов, объясните, плиз, на какое мыло присылать пробные статьи?

games@mycomp.com.ua с пометкой «Тестовая статья».

И напоследок небольшое четверостишие:

Мохнорыл, быстро сюда!
Дважды в месяц я привык
Покупать в киоске МИК.
С ним всегда я буду знать
Во что стоит поиграть. (Эххх... В последних двух строках ударение ставится на первом слоге, а вот в сочетании «во что» — на втором... Результат — коряво. Надо придумать, такую четвертую строчку, в которой бы и смысл сохранился, и ударение мягко и четко ложилось на первый слог... И получится не стих, но хороший рекламный слоган. А за слоганы гоооораздо бóльшие деньги дают, чем за стихи ;))

Засим спешу откланяться.

Всей штатной команде творческих успехов и магических доспехов, а Талерам еще и просьба ответить на письмо :)

С большим запозданием, но... Считай это крошечным новогодним подарком. Спасибо за письмо и за многие пожелания в нем.

* * *

Следующим из архива достается письмо активнейшего камрада **BrianOutside ака еще десять рыцарско-баронско-огурцовских титулов**, датированное 5-м октября. Тогда вышеуказанный камрад был совсем еще молодым и только начинал свой тернистый путь в «Автоответчике».

Приветульки, Талер! Мохнорыл, здрасссте.

Здорово, рыцарь. И с наступившим тебя!

Начитавшись последних авто, я решил, что и мне пора отличиться. Я хоть стихосложением не очень увлекаюсь, но чтобы показать, что и я камраден хоть куда, решил немного поиграть с рифмами, так что не суди строго.

Мохнорыыыыыыыл!!!
Словно резвый пулеметчик,
Я строчу письмо в журнал
И сливается из строчек
*Стихотворный АБЫРВАЛГ**

Не жалея рифм удачных,
Что хранились про запас,
Без словечек сально-смачных,
Покажу вам супер-класс:

В детстве я учился скверно,
*И виной тому Журнал**,*
Пропуская перемены
Я его взахлеб читал.

Получал сплошные двойки
И за партой засыпал,

А вина всему — под койкой,
Там — хранится мой Журнал.

А когда купил машину,
Что компьютером зовут,
Наступил моей учебе,
Сами знаете — капут!

Тут пришел с работы папа,
Покосился на журнал,
И сказал мне очень тихо,
Чтобы я его отдал.

Я с поникшей головою,
Отдаю его скорей,
А потом прошу у мамы
На подписку сто рублей.

Получив отказ понятный
И обидевшись на муттер,
За пучок рублей помятых
Загоняю свой компьютер.

Я пойду на все, что хочешь,
Ради ценного журнала.
За него, отдай, родимый
Хоть полцарства — будет мало.

** — тот, кто читал Булгакова — поймет, правда, здесь я употребил слово как синоним абракадабры, думаю, это простительно.*

*** — имеется в виду МИК, а не Хастлер, как многие подумали.*

Думаю, что в нем чего-то не хватает, какой-то он неполный, но при этом ни на что и не претендую. Всем всего.

Ни одного замечания, ни одной лишней строчки. Так держать! Еще один претендент на звание лучшего стиха этого года. И хотя номер выйдет уже в 2008-м году, до подведения итогов конкурса (а состоится это как раз в четвертом номере, все письма и стихи считаются «прошлогодними», а значит, участвующими в конкурсе).

С надеждой на лучшее, BrainOutside.

З.Ы. История, описанная в стихе стопроцентно альтернативная, я никогда не продавал свой комп и т.д., и т.п.

На то оно и искусство, чтобы читатель заглатывал заведомо придуманные вещи (при хорошем исполнении), а потом восклицал: «Это про меня! Это про меня!»

* * *

Ямы, пожалуй, повернемся лицом к свежайшим письмам. Их опять сверхмного. Камрад **4mlr** на связи.

Здравствуй, Кирилл Талер. Пишет 4mlr.

Привет. Новогоднего настроения тебе!

Прочитав последний номер, понял, что вас атакуют. Всякие надписи типа: «Нет приставкам!» — пестрят вокруг вашего офиса в Игрограде. Если кто-то атакует, значит, кто-то должен защищать. Итак, начнем-с...

Жду-с. С нетерпением. Наконец-то кто-то решился выступить против стройного хора противников консолей. Сам-то я в консолях, как свинья в апельсинах, но против оголтелой дискриминации приставок :)

После смены Спеца по вентиляционным системам все чаще убеждаюсь в том, что новая команда старается воспитать образованного думающего, можно сказать, элитного геймера.

Не понял... Какая такая **смена спеца по вентиляционным системам**? Я не совсем ослышался?... То есть, я совсем не ослышался?! Он же, вроде бы, вообще не сменялся...

Иначе почему появился «Роддом» или тот же «День ФУФ»? Насчет последнего, кстати, у меня вопрос к тебе, Кирилл, почему Дыбовский был так откровенен с журналистом? Лично у меня два ответа:

1. Ты ему что-то подсыпал в пиво.

2. Он ярый фанат МИКа.

Надо было еще добавить пункт №3: «Свой вариант». Представь себе, что встретились два человека, у которых очень похожи взгляды на некоторые аспекты жизни, в частности, в том, что касается геймдева (и не только его)... Между прочим, когда **Станиславский** встретился с **Немировичем-Данченко**, эта встреча затянулась на 12 часов. И не будь этой встречи — не видать нам ни МХАТа, ни шедевров славяностанского кинематографа (и театра). Просто два человека на одной волне. И я жутко рад, что так же случилось у нас с Николаем Дыбовским.

Так вот, «Роддом». На него еще никто пока не жаловался, а ведь там пишут о вообще не существующих играх, и если смотреть правде в глаза, то, скорее всего, они никогда и не будут созданы. Вас устраивают статьи о несуществующих играх, но вас не устраивают статьи об играх на приставках? Ведь это те же игры. А МИК — это журнал об играх! Да, вы не сможете купить эту игру и поиграть в нее на компьютере, но это же игра. В конце концов, читаете вы МИК ради покупки продукта или ради статей, ради хороших статей?

Интересно. Очень интересная полемика может разгореться из данного утверждения. Что есть покупка **продукта**, если под ним подразумевать игровой журнал? Думаю, это значит то, что потребитель хочет получить максимум информации и много эксклюзива, а также хочет в выборе игр опереться на мнение профессионала. Первое (информация) и второе (эксклюзив) у нас поданы хаотично и импульсивно. Да и в «атмосферных» статьях у нас достаточно четкой информативности... Но она же междустрочная! Хватит ли читателю терпения выковыривать ее из-под вихрей вдохновения автора? Нашему читателю — да, хватит! Среднестатистическому — не уверен... Зато третье можем записать на свой счет в качестве большого плюса. Камрады доверяют нашему мнению если не безоговорочно, то... в общем, практически полностью. И эта тенденция сохраняется. Так что и **ради покупки продукта** читают МИК :)

А если писать будут только о хороших играх на приставках, то кое-кому не доверят такую работенку. И в итоге мы получим хорошую статью о хорошей игре от хорошего автора. И такая смесь хорошего будет выталкивать из номера разные игры о Глюкозе или о каком-то «Параграфе» и будет расширять наш кругозор.

Согласен на чистых 96% процентов.

Тут, правда, есть кое-какие мелочи:

1. Если игра портирована, то PC-версия похожа на приставочную не менее, чем на 80%, так что лучше пишите только о PC-версии.

Очень дельное замечание. Правда, иногда процентовка может разниться в сторону большей идентичности платформ.

2. На приставках, как мне кажется, очень много хороших игр, и выбирать будет очень сложно. Правильно заметил один камрад: «На приставках игры — это искусство».

У нас нет (пока что) полного комплекта приставок :). Но для начала и одной платформы хватит, думаю.

Кирилл, если еще будут приходить ярые антиконсольщики, то наведи на них наследственный скальпель и кликни правой кнопкой мыши, после выбери «применить».

Не хочу юзать чужие артефакты. Тем более, перед тем как убить врага, всегда необходимо задуматься — а не стоит ли сделать его своим другом. Как правило, из старых врагов получаются закадычные друзья :)

О ре вуар! (Перевод, если не знаешь, спроси у кораблика :))

Знаю перевод, звучит он примерно так: «Мне было очень приятно пообщаться, но провайдер, ядрить-воевать — да и домашние проблемы, ядрить-колотить... В общем, мысли кончились, поэтому пока!»

P.S. Очень хочется узнать что-то о бардах и послушать их песни. Можешь дать ссылки, где можно прослушать или что-то узнать о вас.

Самый простой вариант: **http://www.vertikal.org.ua/music** — это бард-рок. Второй вариант — набери в поисковике (поочередно) такие имена и фамилии: **«Олег Медведев, Веня Дыркин, Иваси, Геннадий Жуков, Александр Непомнящий, Алексей Бардин, Леся Рой, Башаков, Кирилл Комаров»**. Здесь практически все жанры акустической (бардовской) песни — от фолька до панка. По ссылкам обязательно найдешь mp3.

P.S. Извините, K&G, Кирилл, Мохнорил, Кораблик, Lar и Ягуар, но leprecon — the best. Так держать!

Ура! Рад, что МИК-ноосфера замечает не только штатных авторов, но и **leprecon`a, The Maks`a, Morte & Shaman`a, Saviour`a** и др. Они достойны этого, чесслово!

Держим. Хрипим от натуги, но держим. Слава ГейМыру, держалка у нас прокачана.

* * *

Следующий на связи... Собсна, пусть он сам и представится.

Привет, Талер! Пишет тебе AlexMalkavian.

Доброй ночи тебе, AlexMalkavian — и с №2008!

Зря ты в 23-м номере сказал, что не призываешь бросить все и писать письма — теперь точно начнут писать ;)

Ага... Точно зря... Теперь уже чувствую... ;)

Как бы банально это ни звучало, но читаю МИК очень давно, где-то с 9-10 номера,

...кому банально, а мне вот очень приятно...

...и вот что думаю насчет дизайна. Нынешний мне вообще-то нравится, но ради эксперимента можно попробовать вернуться к старому дизайну (статья на фоне скриншота смотрелась очень даже неплохо).

Не уверен, что нужно возвращаться к старому. Нужно идти вперед. Даже если старый-старый дизайн был и неплох.

Хотел задать несколько вопросов:

1) Если уж вспоминать ушедших из журнала авторов (K&G, Pantera_SLS), то хотелось бы узнать, куда исчез Zloy. Отличные статьи ведь писал.

Что отличные — это бесспорно! Правда вот, «Механоиды»... :) На данный момент камрад Zloy проживает в Германии. Более информации о нем у меня нет.

2) Почему Lar до сих пор не появился среди состава редакции на 1-й странице? А то ты, Ягуар и Bateau есть, а его что-то не вижу.

Он стесняется... Привидения — они такие. Особенно с вантузами!

3) Вы умышленно в последнее время даете Bateau обозревать отстойные игры? Его стиль сейчас чем-то напоминает молодого Талера — резкий, язвительный, но с юмором.

Он сам их берет :)). А что до стиля — свято место пусто не бывает. И если я сейчас не дотягиваю по драйву до своего уровня 3-4-годичной давности, то с удовольствием уступаю переходящее место the best author of MIK спецагенту **Bateau aka Saint_Daemon aka Кораблик**. Виват! Мне его статьи тоже очень нравятся.

4) Во, пока вспомнил: Кирилл, ты же вроде бард! Можно ли где-нибудь раздобыть песни в твоем исполнении — давно хотел послушать.

У меня (во позорище-то!) ни одного записанного альбома. Единственное, что имеется в наличии, — вот эта ссылка на запись 6-летней (с половиной) давности. Возможно, некоторые песни даже получились... **http://spolokh.ru/temp/vadik1**

Вот вроде бы и все. Лет через 7 еще напишу ;)

Мы готовы работать семь лет только ради того, чтобы по истечении их получить от тебя новое послание! (Во пафос-то из Кирилла попер! Никак, прибавку к зарплате хочет... — *Прим. Мохнорыла.*)

P.S. Да, и не ставьте грустные смайлики в конце скобок, а то получается большеротый смайл (:-(). Вот.

Дельное замечание. Хотя, может быть, этот смайл называется «Анжелина Джоли»?..

* * *

Новогодний мэйловый бум продолжается. На связи **A. Царенко**. Будет ругаться. И по делу, кстати.

Привет, Талер!

Здорово. С новым-преновым тебя.

Купил очередной МИК. Дочитал до 9-й стр. и... снова начал с содержания :) Стр. с 10 по 16 отсутствуют напрочь. Поскольку на отсутствующих страницах должен быть интересный материал — пришлось покупать новый журнал. Так и в нем оказался ляп — на предпоследней странице обложки вместо рекламы — верней поверх (или понизу :)) нее отпечатана 1-ая страница обложки. Я понимаю, что такие ляпы неоднократны, и я не первый сообщаю о них, но, наверное, пора уже как-то реагировать и принимать решения.

После выхода МИК №23 терпение лопнуло наконец и у игроградского начальства, и у агентуры. Причем одновременно. Я, когда получил в Москве известия об очередном нафиг испохабленном тираже, хотел рвать волосы... от злости... на теле... Мохнорыла.

Решение принято — **с Нового Года переходим на новую типографию**.

В остальном журналом очень доволен. Как по мне — так и менять ничего не нужно. Лишь бы материал свежий давали.

Давали, даем — и будем давать!

Удачи. Привет Москве (если ты там).

Привет Москве и от меня. Потому что на данный момент я в Киеве.

* * *

Доброго времени суток, ув. Кирилл и Мохнорыл Талеры, ну и всем остальным спецагентам! Пишет вам ваш давний читатель SnakeR.

С новой крысой по восточному календарю, древний читатель **SnakeR**.

Пишу в «авто» по очень важной причине. На форуме есть такая ветка «Найди своего земляка», в которой каждый может написать, где он живет, или найти друзей, читающих МИК, в своем городе. Так вот, у меня такое впечатление, что в Луганске я один читаю наш замечательный журнал.

Неа. Не один :) Просто не все читатели, живущие в Луганской области, общаются на **www.mikportal.org/forum**. А зря, кстати!

Потому просьба ко всем луганчанам, читающим МИК, если вдруг это письмо попадет в «авто» и вы его прочтете, откликнитесь и напишите о себе на форуме или мне на имейл **driftmaniak@gmail.com**. *Ну и, пользуясь случаем, хотелось бы сказать спасибо всем тем людям, которые создают этот журнал. Всем спасибо за внимание.*

И я тоже пользуюсь твоим случаем. Спасибо всем отделам — от экспедиционного до отдела сбыта. Мы действительно делаем интересный, оригинальный продукт. И, видимо, одна голая гордость за этот факт помогает жить в условиях зарплаты, больше похожей на пособие по безработице ;)

* * *

Последнее письмо постарается не стать отходом от традиций — то есть буду комментировать, но кратко и четко.

Привет, МИК и Талер в частности!

Здорово, **Zealot** и Новый год в частности.

Наконец руки дотянулись черкнуть вам пару строк. А то бывает, мысли крутятся, записать их лень, а на следующий день все забывается. Так что письмо будет обо всем и сразу.

Первое, что хочу — поблагодарить Savioura за «Роддом» и за стихотворения! Про игрока я вообще выучил! РЕСПЕКТ! Талер, ты говоришь, что скоро формат меняться будет. Это хорошо, однако у меня пара замечаний к старому, которые можно исправить в новом :). Первое — обилие скриншотов в некоторых статьях. Пример из 22-го номера: STALKER: Clear

Sky и Portal. На одну статью хватает 2-3 крупненьких скрина, а мелкие вообще убрать бы, все равно ничего на них не разобрать.

Убрать мелкие... Будем обсуждать с главредом издательства. Мысль, опять же, дельная.

Второе — постер... Ну сколько про него уже говорят? Я бы сделал его двойным и вкладышем в журнал.

Нет мощностей и финансов для подобных роскошей.

Причем, как по мне, роддомовские постеры вовсе не постеры, и я бы не повесил их на стену.

Почему?

Однако Кляксе — поклон, они высокого качества! Третье (это наверное не к формату, но все же) — как по мне, журналу необходима папка, в которой его можно будет хранить, так как обложка у него «сопливая». Лично я (уверен, что и многие) никогда не выкидываю МИК, а смотреть, как он, стремительно «рвясь и мнясь», захватывает территорию моей комнаты, жалко. Можно раз в год выпускать папку (это не так дорого и вам и нам), а заодно и сувенирчик какой-нибудь ^-^. Да, если будет редизайн, плз, сохраните фэнтезийную тематику.

Папка. Опять же, не хватает мощностей. Редизайн — будем смотреть по обстоятельствам — возможно, и в другой жанр будем бить.

Теперь собсна про содержание. С первого «новоформатного» выпуска больше не появлялся «Ретранслятор». Идея хорошая (хоть она куда-то и испарилась), но, неверно, была подана. Я бы сделал его на одной полосе, и, естессна, без всяких скринов!

Если появится соответствующий автор, желающий обозревать подобные ресурсы.

Жду не дождусь статей о консольных играх. Мне просто интересно, что это будет... Посмотрим... А вообще — я не против. Я понимаю, что «там» тоже есть свои шедевры, не знать о которых порядочному геймеру неприлично, однако противостояние «нас» и «их» длится уже много лет, и я против оного ничего не имею, даже наоборот — радуюсь, когда какая-нибудь хорошая игра делается только для PC или очередной консольный проект портируется на ПК, и «наша» версия лучше консольной! Вот...

Полку адекватных людей (в отношении консолей) прибыло. Для остальных напоминаю: мы не собираемся становиться консольным журналом. Но публиковать шедевры «из другого лагеря», в целях повышения эрудиции читателя, как мне кажется, обязаны.

Как-то, случайно, я наткнулся на МК у друга и заметил там уроки по Фотошопу и Максу, удивился, почему нет этой рубрики в МИКе? Я бы был безмерно рад.

IGDA. Если возобновим с ней сотрудничество — думаю, подобные рубрики из области фантастики перейдут в область реальности.

Последняя немаловажная капля критики: меня огорчил «новогодний» номер.

Прошлогодний новогодний, насколько я понял...

Почему «новогодний» в кавычках? Да потому что он ничем не отличается от остальных =(! А я ждал чего-то такого, ШОБ НУ ПРЯМ ВАЩЩЕ! Вот прошлогодний мне по вкусу. Взахлеб прочлись откровенности авторов. Да и календарь запомнится надолго (думал, ему придет замена, а фигушки!). Надеюсь, этот новогодний номер будет классным, особенным!

Совсем уж новогодним не получится — жалко свежего НЕновогоднего материала, который в этом случае может задержаться на три недели. А вот пара рубрик, да — будут брошены на алтарь году №2008.

Может, я много хочу? Но хотеть же не вредно? :) Я просто перечислил все, ИМХО, недочеты в журнале. Вот...

Теперь самая вкусная часть моего письма. Меня тут идея давно осеняла, я о ней тоже писал, и, естессна, не получил ответа. А заключалась она в создании телепередачи про игры! Вот так вот скромненько. Да, я даже представить себе не могу, как это сложно реализовать! Но ты подумай, как классно будет! А если дать ей еще и рекламу по телику, то вообще рулез! Ведь нашего, украинского ничего нет такого плана (да и МИК у нас единственный такой, иной). А если передача будет хорошей и общедоступной, ее будут смотреть почти все геймеры страны, потом не-миковцам станет интересно, а что же это за журнал-то такой матерый?! И к вам потянутся новые люди! А это же увеличение тиража, а, следовательно, и гонораров! А они, в свою очередь, стимул труда! Вот так вот все сладко выходит :).

Идея — супер! Но идеи стоят по 2 копейки за тонну, а вот реализация их — и есть те самые остальные несколько миллионов долларов. Кто бы взялся...

Ну что ж, пора б и похвалить. Статьи на околоигровые темы меня всегда радовали (огромнейшее спасибо тебе за интервью с Дыбовским), а «Пикник» — вообще! У меня появилось желание побродить с вами по Крыму, я тоже пешеходник, хотя последние пару лет лажу по пещерам. Впрочем, немного отвлеклись... Я стал замечать, что вам не хватает женских авторов, как тут же Люся забомбила великолепный рассказ про «Красный космос», спасибки ей за это! Однако одной Thorneyed маловато :(. Но это так, для себя, перебираю харчами, хотя хотелось бы повкусней... Главное — качество статей растет, не правда ли, бывают, конечно, «стандартные» обзоры, но куда ж без них? Мне МИК читать стало интересней, отчего я и решился написать письмо (под влиянием эмоций) — это заметный плюс. Да и вообще МИК — большущий плюсище, который постепенно растет, и в скором времени станет гигантом! Я в этом уверен. Спасибо всем сотрудникам за то, что они подхватили камнем падающий МИК и подлатали его после сотрясения обеих полушарий (да простят меня медики) мозга (ухода K&G, действительно, часто их вспоминать стали :), на то есть весомая причина, впрочем). Это шутка. На самом деле все было и есть хорошо, а будет — лучше, ведь без прогресса только в пропасть! ;) Кста, K&G обещали писать нам, не правда ли? В общем — отдаю вам должное, и... Талер, погладь Мохнорыла по гриве, ведь она у него есть ;)? И... да пребудет с вами сила!

Да будет так!

P.S. Я из Сак (Крым), и хотел бы познакомиться с местными миковцами, я знаю — они есть, ибо только пощелкаешь клювом денек, как МИКа в «Союзпечатях» уж след простыл. Пишите, кто хочет пообщаться: **rusya-sel@rambler.ru**

Крым! Даешь автономное МИК-коммьюнити! Вливаемся в МИК-ноосферу!

P.P.S. Давно, ой как давно в журнале ничего не упоминалось о Дальнобойщиках 3. А ведь эта игрушка (одна из немногих) имеет шанс стать хитом как у нас, так и за «бугром».

Эк оно... Прохлопали, действительно. Будем мобилизировать кадетов. Сам, кстати, как? Готов дебютировать превью?

P.P.P.S. Не первый раз отсылаю это письмо, возможно, оно не попадет в «Авто», так ты хоть дай знать, что оно дошло.

Дошло :)))

Всегда ваш — Zealot.

Всегда ваш, МИК.

* * *

Итак. Нам остался еще один, завершающе-прошлогодний номер МИКа (2008, №3), который в большинстве своем будет, думаю, состоять из стихотворений на конкурс **«И рука не подвела»**. А потом — итоги и время сортировать камни. А пока же — наслаждайтесь мини-отпусками и каникулами. И да пребудет с вами многорукий бог ГейМыр. С Новым годом! За линию перемены дат!

реальность фантастики

Верный курс
в море фантастики!

Подписной индекс 08219

Стоимость подписки:

1 месяц - 5,88 грн.

12 месяцев - 70,56 грн.

Каждый месяц—розыгрыш призов!
Спонсор призовой кампании

ModelKits

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

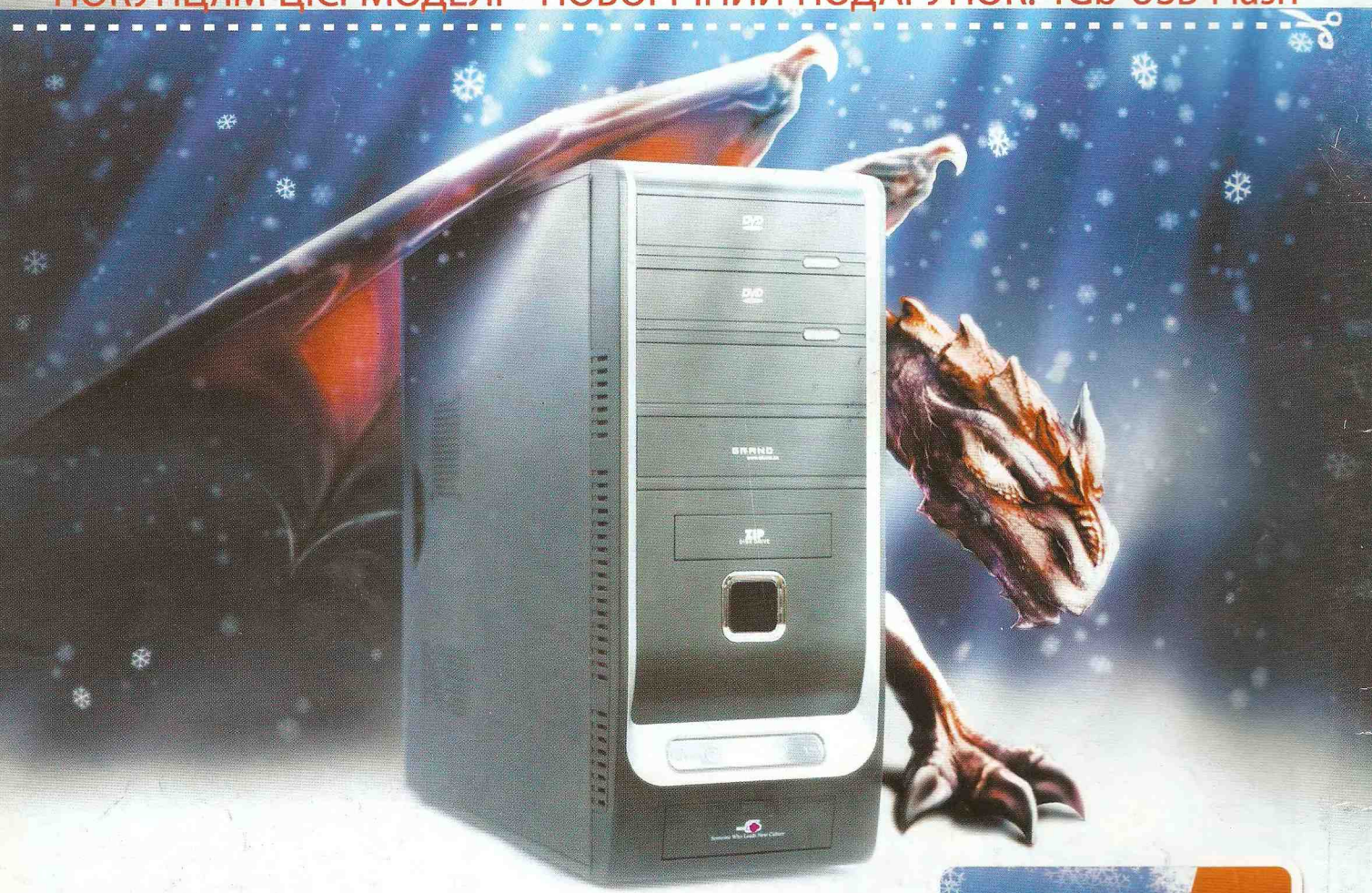
Подписаться вы сможете
в любом почтовом отделении.

Шукайте в мережі магазинів «КПІ-сервіс»

потужний комп'ютер
Grand Average CD35

на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E4500

ПОКУПЦЯМ ЦІЄЇ МОДЕЛІ - НОВОРІЧНИЙ ПОДАРУНОК: 1Gb USB Flash



На базі процесора	Core 2 Duo E4500 2.2 Ghz/2048c/800MHz
Материнська плата	MB Asus Socket775 iP35 P5K SE
Пам'ять	DDR II 1024MB PC2-5300 GoodRAM (667MHz)
Відео	256 MB PCI-E GeForce 8600GTS XpertVision TV-out
Вінчестер	SATA 320 GB Samsung 16MB
Оптичний пристрій	DVD+-RW LG
Корпус	Grand 802B
Блок живлення	ATX Great Wall Hopely 500P4
Додадково	Кардридер GRAND CR-INT630 + подарунок

3555 грн

КПІ сервіс

GRAND computers

03186, Київ, Чоколовський б-р, 13, 1-й поверх, магазин GRAND.
Повну інформацію про магазини можна отримати за телефоном:
8 (044) 594-7-594, 594-7-555
або на сайтах: WWW.GRAND.UA, WWW.KPISERVICE.COM.UA

intel Core™ 2 Duo inside™

Два ядра.
Делай больше.

CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE XEON, I XEON INSIDE Є ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ, АБО ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ, ПРАВА НА ЯКІ НАЛЕЖАТЬ КОРПОРАЦІЇ INTEL АБО ЇЇ ПІДРОЗДІЛАМ НА ТЕРИТОРІЇ США ЧИ ІНШИХ КРАЇН. GRAND І GRAND COMPUTERS Є ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ ТОВ "КПІ-СЕРВІС". ЗОВНІШНІЙ ВИГЛЯД ПРОДУКЦІЇ МОЖЕ ВІДРІЗНЯТИСЯ ВІД ДАНОГО НА ЗОБРАЖЕННІ. БІЛЬШ ПОВНА ІНФОРМАЦІЯ ТА АКТУАЛЬНІ ФОТОГРАФІЇ ДИВІТЬСЯ НА WWW.GRAND.UA