Мой Компьютер
Игровой
МК
2 292
21 Январь 2008

стр.12
FALLOUT 3

стр.30
MASSIVE ASSAULT NETWORK 2

ДИКАЗ: РАБОТА ПО НАЙМУ
стр.18

TEAM FORTRESS 2
стр.24

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

DCM POWERCOM
Complete Power Solution™

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

www.powercom.ua Powercom Джерело безперервного живлення BNT KIN IMD

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ

ГОЛОВНЕ УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ ТА НАУКИ КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ

КИЇВСЬКИЙ ПАЛАЦ ДІТЕЙ ТА ЮНАЦТВА

КИЇВСЬКА МАЛА АКАДЕМІЯ НАУК «ДОСЛІДНИК»

ЗА СПРИЯННЯ

ІНСТИТУТУ ПРИКЛАДНОГО ТА СИСТЕМНОГО АНАЛІЗУ «ІПСА» НАЦІОНАЛЬНОГО ТЕХНІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ УКРАЇНИ «КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ»

НУЦПІ КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

БМС консалтинг

КВАЗАР-Мікро
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

ZyXEL

Wnet
http://wnet.ua

SYNTEX.COM.UA

ВІДКРИТИЙ КОНКУРС З ПРОГРАМУВАННЯ серед старшокласників

ДОСЛІДНИК 2007–2008

05.02.2008–07.03.2008

Подробиці та онлайн трансляція:

http://doslidnyk.org

ДОСЛІДНИК
2007–2008

РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ У 6 НОМІНАЦІЯХ:

- навчальні
- системні та прикладні
- безпека та мережі
- мультимедійні
- науково-дослідницькі
- для мобільних пристроїв

ЗМАГАННЯ ЗІ СКЛАДАННЯ ПК

СПЕЦІАЛЬНІ ПРИЗИ ПЕРЕМОЖЦЯМ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ
www.ko.itc.ua

МОЙ КОМПЬЮТЕР

ДОМАШНИЙ ПК
www.dpk.com.ua

КГ

ITC.ua
IT Community United

Gameplay
gameplay.com.ua

eMobile
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ТЕХНИКЕ

ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНЫХ ИГРАХ № 1
PLAY
eMobile

MOBILITY

УНІАН

.com
vanopl
development group

генеральні інформаційні спонсори

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

Lar
Глюки Системы стр. 04-05
Новости стр. 05-11
KAYD
Fallout 3 стр. 12-13
Shrike
Drakensang: The Dark Eye стр. 14
Алексей ТУР aka leprecon
Insecticide стр. 15
Karl GRAFFOMAN
Silent Hill V стр. 16-17
Shrike
«ДжаЗ: Работа по найму» стр. 18-23
Geralt[NBF]
Team Fortress 2 стр. 24-27
Алексей ТУР aka leprecon
«Он — Робот» стр. 28-29
Lar
Massive Assault Network 2 стр. 30-32
Олексій Годзенко aka Green Cat
«Адские гонки» стр. 33
Morte&Shaman.AD
NFS: Prostreet стр. 34-35
Кирилл ТАЛЕР
«Петрович и все-все-все» стр. 36-37
Yarosalvos & Yoga
Neverwinter Nights 2: Mask of Betrayer стр. 38-40
Лайка
Asterix и Obelix XXL стр. 41
Кирилл ТАЛЕР, Jaguar
Пятый вальс-бостон стр. 42-44
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 45-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№02 (292), 21.01.2008
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

Lar

Глюки Системы

Многие мои знакомые часто не понимают, отчего я интересуюсь политикой. Одни, насколько я могу судить, думают, что это такая блажь, в глазах других это что-то вроде идеи фикс, мол, не умеет человек по-другому... третьи же, готов поспорить, воспринимают это как попытку самоутвердиться. Мол, зачем это все — есть же темы и поинтересней и поприятней...

Ну зачем это нужно? Поговорить ему, что ли, больше не о чем?

Ответ у меня есть, но не думаю, что я когда-либо смогу его донести в устной форме.

Слишком пафосно звучит, а громкие слова имеют такое свойство...

Что ж, попробую на бумаге.

Давным-давно я понял: чтобы не ошибаться, делать правильный выбор и понимать, что происходит вокруг тебя и что будет дальше, нужно четко осознавать суть происходящего. Понимать, в чем именно проблема, противоречия между какими тенденциями и явлениями формируют конфликт, что из этого следует и на чьей стороне ты. Понимать четко и ясно, чтоб не дать никому обмануть себя, манипулировать собой и использовать себя.

А для того чтобы понимать хоть отчасти суть вещей, отличать поводы от причин, а посулы от намерений, нужно научиться видеть «скрытые» связи между событиями, явлениями, интерпретациями... Именно в кавычках — зачастую достаточно копнуть чуть глубже верхнего слоя обывательского безразличия, принимающего все окружающее как данность, и открываются такие интересные вещи...

И не виноват же я, что политика всех нас имеет куда попало и за кого придется, зато именно через призму политической проблематики зачастую проще всего понять, что именно не так в данном конкретном случае и откуда растут ноги у той или иной проблемы...

Не верите?

Ну хорошо, давайте возьмем компьютерные игры. Казалось бы, абсолютно аполитичный уголок жизни (тем, помимо всего прочего, и хороши). Однако достаточно вспомнить о том, насколько часто по всякому поводу всплывает вопрос их влияния на неокрепшую психику, обо всех спекуляциях и разглагольствованиях, в которых активно участвуют самые разные слои общества. Тут даже не важно, насколько уровень дискуссии соответствует уровню заявленной проблематики (раз уж на то пошло — не соответствует совершенно, в более чем подавляющем большинстве случаев речь скорее не о дискуссии, а о банальной демагогии). Важно то, что по крайней мере в общественном сознании проблема существует и оказывает самое непосредственное влияние на общественную жизнь вообще и жизнь индустрии в частности.

Давайте попробуем копнуть чуть глубже и посмотреть, в каких условиях формируются общественные представления о компьютерных и видеоиграх как об источнике всего зла на земле.

Примем к рассмотрению вариант США — страны, где дискуссия об этой проблеме наиболее остра и представительна. И дело тут скорее не в социокультурных особенностях Штатов, но в том, что это передовой рынок и одна из самых играющих стран — так сказать, передовая, фронт, потому и проблемы игровой индустрии здесь проявляются наиболее отчетливо.

Впрочем, тут я высказался не совсем верно. Есть одно отличие, которое делает эту проблему для США особенно острой — периодически случающиеся вспышки насилия, когда нервический сопляк приходит в школу с оружием и расстреливает с десяток своих одноклассников. Мотивации знакомые: жизнь — дерьмо, кругом одни враги, все обижают или, и того хуже, не ставят ни в грош. Когда происходит что-то подобное, можно утверждать практически наверняка, что уже через несколько часов последуют безапелляционные заявления о том, что во всем виноваты ужасные компьютерные игры, которые свели боголюбивое и прилежное чадо с ума. Нам расскажут, что убийца обожал играть в сотонинскую игру Counter-Strike (что само по себе, учитывая произошедшее, было бы не удивительно), но к вечеру информация не подтвердится, как бывало уже не раз. Нам покажут по телевизору некоего психолога, который объяснит, что жестокие компьютерные игры провоцируют подростков на жестокое поведение — и вот, подогретые масс-медийными парами, взволнованные домохозяйки сбиваются в кучу и формируют общественное мнение. И к следующим выборам кандидат от Республиканской партии обязательно пообещает им, помимо всего прочего, что-нибудь сделать с этими жестокими играми, а кандидат от демократов — куда деваться, продублирует это обещание, а может быть, уловив тенденцию, даже попробует нагреть и себе дополнительные очки на этой вроде бы несущественной, декоративной проблеме (с другой стороны, кому хочется давать оппонентам возможность обвинить тебя в безнравственности и жестокосердии — кто полюбит негодяя, которому наплевать на воспитание детей?). Ничего конкретного, придя к власти, они, конечно, в этом направлении делать не будут (Конституция, знаете ли...) и в худшем случае ограничатся парой заявлений и поддержкой пиар-кампании супротив новой GTA.

Зато за проблемой умозрительной и высосанной из пальца забудется вопрос, который, как мне кажется, стоило бы задать в первую очередь: убивают не пушки — убивают люди, но как пушки попадают к несовершеннолетним психам? Идиотов полно везде, но не везде они могут вооружиться...

Оооо... вот мы и затронули очень интересную тему...

Всем известно, что США — страна свободной продажи оружия... Кхм... Нет, не так. США — страна ВААЩЕ свободной продажи оружия. Фактически, никакого регулирования в этом вопросе не существует, и National Rifle Association вместе с Республиканской партией раздуют в консервативном электорате натуральную истерику, если коварные либералы из демпартии попробуют ввести ЛЮБУЮ форму контроля за этим рынком. В законодательстве США отсутствуют такие самоочевидные, казалось бы, нормы, как регистрация огнестрельного оружия, контроль за его перепродажей или необходимость при покупке предоставить элементарную справку о психическом здоровье.

Попробуйте в США крикнуть в переполненном театре: «Пожар!», или разместить объявление: «Мои притирки помогают от рака!» — будете потом объяснять судье, что свобода слова никому не позволяет ограничивать ваше право шутки шутить и высказывать свое мнение о лечебных свойствах притирок... Со священной частной собственностью тоже не все так просто — никто не позволит вам разъезжать в вашем личном автомобиле, если у вас нет прав, а уж если вам вздумается проехаться на нем, выпив бутылку виски...

Всякое право индивидуума ограничено ради общего блага. Но право на владение оружием — абсолютно, исторически закрепилось в статусе священной коровы: залог демократии

есть вооруженный гражданин. Если вы перепродаете машину, вам необходимо оформить на это бумаги, но перепродать пистолет вы можете, никому об этом не сообщая. Тот же автомобиль вам следует зарегистрировать, но регистрировать оружие — совершенно необязательно. Нелегальному иммигранту не во всяком штате медицинскую помощь окажут, но купить оружие он может совершенно свободно.

Это священное право помещено чуть не в один ряд с моральными ценностями, крепкой семьей и верой в Бога, составляя неотъемлемую часть политической платформы Республиканской партии, каковая, кстати, по традиции включает в себя лобби производителей и торговцев оружием (Colt, Remington, Glock и далее по списку).

Правда, в процессе борьбы за это самое непреложное право бывают неприятные моменты... Ну, те самые, о которых я писал выше... И традиционное пояснение — «Если бы оружие было и у жертв, они смогли бы защититься» — выглядит в таких ситуациях... Не всегда прилично...

Тут требуется что-то другое — согласитесь...

А то ведь, к примеру, в 60-е на пьяное вождение смотрели сквозь пальцы. Полицейский, остановив подвыпившего водителя, скорей всего, просто проводил бы его домой. Потом, правда, за дело взялась MADD (Mothers Against Drunk Driving) — организация, созданная матерями детей, погибших в авариях по вине пьяных водителей. И они смогли полностью сменить политику страны: сейчас в Штатах не продадут выпивку гражданину моложе 21. (Да чего там про Штаты вспоминать — вон, в России кокаин в начале века продавался в аптеках. К чему это привело, вероятно, все знают. — *Прим. ред.*) На тридцать тысяч смертей от огнестрельного оружия в год приходятся непропорционально большая доля детей и подростков. А теперь вообразите, что будет, если их матери решат сделать что-то подобное...

Сами понимаете, переадресация общественного недовольства тут совершенно необходима.

В свое время на эту роль пробовались ужасающие кинобоевики, неправильная музыка и прочие страшные ужасы, толкающие молодежь на путь порока — но все это было не слишком убедительно. Прогресс компьютерных технологий и игровой индустрии предоставил куда более удобную мишень.

Ведь это так просто! Поиграл мальчик в компьютерную игру, где что-то непонятное происходит, стреляют все время... и решил: «Всех убью!» — все очевидно, правда?

Виновата не фетишизация оружия на политическом уровне, не мальчишеский подход к нему, но безответственные разработчики компьютерных игр! Вот в нашей молодости игр не было, и все было хорошо, нам и в голову такого бы не пришло (хотя первый случай университетской бойни — 60-е)! Виноваты нехорошие разработчики и издатели компьютерных игр, у которых все равно пока, ввиду молодости индустрии, нет сильного лобби и гражданской поддержки.

Представители старших поколений представляют себе, что такое эти игры, весьма смутно, да и консервативное мировоззрение вообще подразумевает, что все беды происходят от этих новомодных штучек.

Не верю в конспирологию, но верю, что на свободном рынке за спросом всегда следует предложение...

Не этим ли объясняются крайне необъективные и алармистские заявления о страшной опасности компьютерных игр?

Подумайте об этом, когда в следующий раз услышите о Джеке Томпсоне и ему подобных...

Игровые новости

Слоны и галоши

Тенденция раздавать награды лучшим и худшим растёт и ширится. При этом некоторые игровые сайты (*IGN*, например) уже не умещают свои амбиции в рамках игровых платформ и начинают выдавать на-гора рейтинги лучших фильмов года (по их мнению). Честно говоря, даже неловко за родную редакцию, мы ведь до сих пор не разродились чем-то подобным, однако и подход у нас несколько иной. Вот, Gears of War в момент написания этих строк только-только закончили проходить (в кооперативе с Ягуаром — сдадим новости и будем драться за право писать обзор). Так что объективно раздать слонов всё равно не сможем, а необъективно — зачем оно надо? Поэтому давайте посмотрим, что вышло у мегапорталов, и, возможно, немножечко прокомментируем, глядя на всё это со своей колокольни.

Итак, раз уж упомянули **ign.com**, то с него и начнём. Естественно, с номинации **PC-игры года**.

Гран-при получил *BioShock*, гениальный атмосферный шутер, созданный в лучших традициях System Shock и теми же разработчиками. Однако даже тот факт, что игра получилась совершенно не такой, как её идейный прародитель, не помешало ей стать хитом. И даже старых фанатов System Shock не разочаровала. Собственно, по результатам голосования BioShock тоже занял первое место, так что поздравляем 2K Games! А тем, кто успел поиграть в это чудо и проникнуться неповторимой ужасной атмосферой Рэпче, будет интересно почитать вторую новость этого выпуска. Пока же воздержусь от спойлеров.

Остальной список от IGN выглядит следующим образом:

✓ Лучший экшен — *Gears of War*
✓ Лучшая адвенчура — *Sam & Max: Season 1*
✓ Лучшее дополнение — *Civilization 4: Beyond the Sword*
✓ Лучший FPS — *BioShock*
✓ Лучшая музыкальная игра — *Guitar Hero 3: Legends of Rock*
✓ Лучшая MMORPG — *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*
✓ Лучшая головоломка — *Portal*
✓ Лучшая гоночная игра — *DiRT*
✓ Лучшая ролевая игра — *The Witcher*
✓ Лучшая стратегия — *World in Conflict*
✓ Лучшая графика — *Crysis*
✓ Лучшее художественное оформление — *Team Fortress 2*
✓ Лучшая оригинальная музыка — *The Witcher*
✓ Лучший лицензированный саундтрек — *Guitar Hero 3: Legends of Rock*
✓ Лучший сюжет — *BioShock*
✓ Лучший онлайновый мультиплеер — *World in Conflict*
✓ Самый инновационный дизайн — *Portal*
✓ Лучшая игра, в которую никто не играл — *Europa Universalis 3*
✓ Сюрприз года — слияние *Activision* и *Vivendi Games*
✓ Лучший разработчик — *Valve Software* (*The Orange Box*).

Забавно, конечно, что у нас-то в Europa Universalis 3 играют, а вот World in Conflict, по мнению редакции, всё-таки довольно быстро приедается — мы уже снова играем в *Supreme Commander* и с нетерпением ждём, когда Талер добудет нам аддон. Одно плохо — «Бука» не очень хорошо представлена на украинском рынке, поэтому оценить всю силу Supreme Commander смогут немногие. И тех, кто не брезгует продукцией пиратов, спешу разочаровать. SupCom в сингле — довольно убогая стратежка. Но в мультиплеере, да ещё против хорошего соперника... В общем, мы бы сказали, что именно SupCom — самая недооценённая игра года. И по совместительству — лучшая стратегия.

Что же касается Orange Box и Valve... Ну, молодцы, конечно, что три игры в одну коробку засунули. Но HL2 уже порядком приелся, а Portal и TF2... Да, хороши, но ведь это — всё. А теперь посмотрим на производственную программу *UbiSoft*...

Ну, и напоследок отмечу, что игроки повыше оценили *Crysis*, который от редакции IGN получил только «плюшку» за лучшую графику. Ещё бы, единственная игра на PC с честным DirectX 10! Однако оценить саму игру редакция пока не в состоянии, официальная локализация до нас не добралась. Хотя, к тому моменту, когда номер выйдет в продажу, уже будем играть — это точно.

Общая десятка на PC от **GameSpy** выглядит так:

10 — *The Witcher* (RPG)
9 — *Sam & Max: Season 1* (Adventure)
8 — *Crysis*
7 — *World in Conflict* (Strategy)
6 — *Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* (MMORPG)
5 — *World of Warcraft: The Burning Crusade*
4 — *Galactic Civilizations II: Dark Avatar* (Add-on)
3 — *BioShock*
2 — *The Orange Box* (Multiplayer)
1 — *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Action)

В скобочках указаны награды по жанрам (то есть «Ведьмак», например, назван лучшей RPG). *Гран-при*, как вы понимаете, получил клон «Сталкера» (шютка) *Call of Duty 4*.

Порадовали и специальные награды:

✓ Лучшая головоломка — *Portal*
✓ Лучшая спортивная игра — *Skate*
✓ Лучшая оригинальная или лицензированная музыка — *Mass Effect*
✓ Лучшая озвучка — *Mass Effect*
✓ Самое необычное художественное оформление — *Team Fortress 2*
✓ Лучшее использование лицензии — *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*
✓ Худшее использование лицензии — *Shadowrun*
✓ Лучшее художественное оформление — *BioShock*
✓ Лучший звук — *BioShock*
✓ Лучшая графика — *Call of Duty 4: Modern Warfare*
✓ Лучший персонаж — GLaDOS (*Portal*)
✓ Лучший персонаж-напарник — The Weighted Companion Cube (*Portal*)
✓ Игра, после которой хочется относиться к гитаре как к The Who — *Rock Band*
✓ Самая печальная судьба девушки главгероя — *The Darkness*
✓ Лучший сюжет — *BioShock*
✓ Разочарование года — *Vanguard: Saga of Heroes*
✓ Оригинальный приз "When It's Done" — *Warhammer Online: Age of Reckoning*
✓ Неожиданная удача года — *The Witcher*
✓ Лучшая молодая студия — *Realtime Worlds*
✓ Лучший разработчик — *Infinity Ward*

Жаль, не ввели специальную награду для Duke Nukem Forever. Описывать, что это за игра, думаю, не нужно. Поэтому просто допишем в список строчку: «Лучший Duke Nukem Forever — Duke Nukem Forever». И в ближайшие лет 20 никто уже этот рекорд не побьёт. Даже если Duke Nukem Forever выйдет завтра.

По версии **PC World** список лучших выглядит так:

10 — *Uncharted: Drake's Fortune* (PS3)
9 — *Rock Band* (PS3, X360)
8 — *Halo 3* (X360)
7 — *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* (PS3, X360)
6 — *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (DS)
5 — *Mass Effect* (X360)
4 — *Super Mario Galaxy* (Wii)
3 — *Guitar Hero 2* (PS2, X360)
2 — *BioShock* (PC, X360)
1 — *Call of Duty 4: Modern Warfare* (PC, PS3, X360)

Почему в топе журнала, который называется PC World, игр для PC аж две штуки (и то обе — мультиплатформенные) — для нас загадка. Впрочем, это не более чем придирка, мы тоже — «Игровой компьютер», а про консоли иногда пишем. Но для восстановления позитивного отношения к родной платформе покажем ещё и топ-10 от **eurogamer.net**.

10 — *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*
9 — *Team Fortress 2*
8 — *Mass Effect*
7 — *Halo 3*
6 — *Call of Duty 4: Modern Warfare*
5 — *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*
4 — *Crackdown*
3 — *BioShock*
2 — *Super Mario Galaxy*
1 — *Portal*.

Тут, конечно, игры для PC и консолей идут тоже вперемешку, но заметьте, чисто консольных проектов ровно половина. При этом двое из них гарантированно выйдут на PC. Так что, жив курилка! И нефиг плакать, что PC умер.

А отдельно порадуюсь за GSC *Game World* — только почитайте комментарии на **http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=89793**. Особенно отличился Джон Уолкер: «Presented with too many directions to go in, and too many options for what to do, and I panic and stand still, wishing for a corridor to run down. This proves that I'm a moron, and nothing else.» Переводить эту фразу не стану, чтобы в переводе слово «moron» не стало более обидным, чем того хотел сам автор цитаты. Главное, суть вы можете понять и так.

Биошокирующие новости

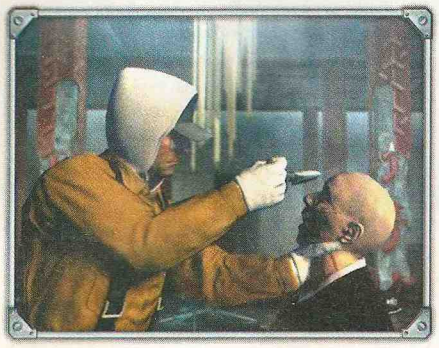
Кто сомневался, что лучшая игра 2007 года по версиям многих авторитетных изданий и порталов (смотри выше) не будет оперативно лицензирована в качестве источника вдохновения для киношников? Сомневайтесь и дальше, поскольку новость о будущем фильме, который якобы будут снимать по набирающей популярность технологии «синего экрана» (это когда задники пририсовываются на компьютере, а актёры играют просто в пустой студии), пока ещё не вышла из разряда слухов. Однако же, навострить ушки не помешает. Сами понимаете, БиоШок — это вам не Doom, тут атмосфера гораздо более яркая, так что у режиссёра не так много шансов «промахнуться» мимо кассы. А что у нас там ещё было из экранизаций атмосферных шутеров? Postal, Hitman... Стоп! Не портим себе настроение перед сном! Давайте лучше посмотрим, что у нас там ещё из новостей есть.

А есть у нас заявочка *2K Games* на выпуск в 2009 году приквела к BioShock, которым будет заниматься специально созданная студия *2K Marine*. Одно плохо, что Кена Левайна, директора команды, разработавшей оригинал, там уже не будет. Что ж, посмотрим. Тем более, что Take-Two заявила вообще о том, что в её планы входит издание игр из серии BioShock каждые два года.

Как бы не получилось повторения истории с Half-Life 2, который с каждым новым эпизодом всё больше превращается в мыльную оперу...

Родину не продаём!

То есть, родную *SCi Entertainment* — так решили боссы единственного независимого британского издательства. Причина довольно проста — недавний шутер *Kane and Lynch: Dead Men* продался тиражом более 1 миллиона экземпляров, благодаря чему изрядная часть финансовых дыр издательства была закрыта. Ну, а раз такое дело, то первым делом было решено... Правильно, отложить немного релиз ближайшего потенциального хита — *Tomb Raider: Underworld*. Правда, отмазка придумана довольно убедительная — было решено расширить список платформ, на ко-



торых будет выпущена очередная часть похождений Лариски Крофт. Теперь в их числе значатся PS2, Wii и DS.

Правда, денег у SCi по-прежнему не так уж и много, так что без сторонних инвестиций обойтись не получится. Но руководство компании уверено, что все проблемы решаемы, а инвесторы у них уже есть. Ну дай-то Бог. Пускай геймплейно Kane and Lynch не так изыскан, как Hitman, однако сами персонажи однозначно заслуживают сиквела. Или приквела — как получится. Хорошие, добрые персонажи, в общем.

Ждём, ждём...

Откладывание релизов «на потом» вообще становится плохой модой у разработчиков и издателей. И если ту же *UbiSoft* ещё как-то можно понять (многие её проекты конкурируют не то что с продукцией других компаний, а даже друг с другом), то с *Ascaron Entertainment* ситуация более тёмная. Ну не из-за Loki же откладывать выход **Sacred 2** аж до сентября 2008 года? Тем более, что осенью Loki появился только у нас, в СНГ, а мировой релиз состоялся гораздо раньше. Так что конкурентов нет, и не предвидится.

Впрочем, заявление о том, что дополнительное время потребовалось для работы над балансом и тонкой доводкой геймплея, радует. Был ведь за первой частью Sacred такой грех — слабенький баланс.

Что ж, верим в лучшее и перечитываем заголовок этой новости.

Ихтиандр теперь — наш Тиандр!

Будь проще! — так можно было бы обратиться к человеку, который определяет концепты игр студии *KDV Games*. Наворотить всего и побольше в Maelstrom, в принципе, получилось. Но при этом как-то ни нормальной RTS, ни шутера в итоге не вышло. Да и сюжет не впечатлил ни разу.

Что ж, теперь задача стоит попроще (в жанровом смысле), а предпосылки к её успешному выполнению — весомее. KDV анонсирует экшн-RPG **«Человек-Амфибия»**, который при этом не будет повторять сюжет романа Александра Беляева. Для игры были взяты как раз основные идеи о социальных противоречиях в мире, который пережил революцию генной инженерии. Главный герой будет распутывать козни мировых лидеров и «серых кардиналов», усилиями которых мир вот-вот обрушится в новую мировую бойню. И в то же время, ему (то есть нам, игрокам) нужно будет постоянно бороться за свою жизнь... эээ... То есть мочить вражин направо и налево, как в любом уважающем себя блокбастере жанра экшн-RPG.

Впрочем, мы не в претензии. Хороший оригинальный сеттинг и многоуровневый сюжет для слэшера являются штукой крайне полезной (вспомним серию Devil May Cry), однако же совершенно необязательной. Вот, совсем недавно появился чудесный продукт «Ониблейд», в котором всё хорошо, кроме сюжета. Но играть всё равно интересно. А кто разработчик? Ну, помните же вы компанию Gaijin Entertainment...

Так что есть надежда, что KDV после «развода» с КранКом наконец-то найдут свой стиль и жанр. Главное — стараться. Ну, а мы пожелаем разработчикам удачи. И будем ждать.

Плодитесь и размножайтесь

Так говорил Господь. Однако говорил он так не русским квестам, а те всё продолжают и продолжают плодиться. В частности, сей библейский наказ упорно продвигает в массы *PIPE Studio*, которая перед Новым годом запустила в печать квест **«Илья Муромец и Соловей-разбойник»**. Рассказывать об игре, пожалуй, бесполезно. Тем, кто увлекается подобными играми, PIPE Studio уже дарила возможность насладиться играми *«Князь Владимир»*, *«Добрыня Никитич и Змей Горыныч»*, *«Алеша Попович и Тугарин Змей»*, снятыми по той же серии мультфильмов, и практически ничем не отличающимися друг от друга. Ну, кроме главных героев и сюжетов, конечно. Так что, желающие продолжить знакомство с осовремененными былинными героями — велкам. Остальные следуют дальше.

А дальше у нас уже нечто новенькое... По крайней мере, я не могу припомнить других игр, которые брали за основу «офисные» флэш-сериалы. Особенно такие, как UmaNetto, паразитирующий на светлом образе Кати Пушкарёвой и её присных. В общем, встречайте — **UmaNetto**. Полный Превед! — теперь и в вашем городе.

Не знаю, как себя почувствовали ортодоксальные геймеры, а «офисный планктон» уже должен биться в экстазе. Ну, так задумано. Вроде бы. В общем, информация передана, желающие могут идти за диском. Не желающие могут не идти.

Удачи!

Онлайновые новости

Очень холодный космос

В прошлом году некоторые аналитики онлайн-индустрии весьма грозно предвещали перенасыщенность иг-

рового рынка MMO-проектами разного калибра. В принципе, ничего удивительного в данном заявлении нет, ибо на сегодняшний день тема онлайн-игр как никогда актуальна. Впрочем, стоит заметить, что действительно качественных игровых проектов вышло не так уж и много, и, по сути, на данный момент наблюдается, скорее, перенасыщенность рынка разработчиков, нежели проектов как таковых. Куда не плюнь, сплошные MMO-девелоперы, причем каждый разрабатывает что-то свое, «этакое», амбициозное и многообещающее. Увы, не все проекты доходят даже до бета-теста. Причины тому бывают разные: нехватка денег, отсутствие опыта или необходимых ресурсов и т.д.

Именно по одной из этих причин в общей морозилке канувших в небытие игр очередное пополнение. Молодая компания *Spacetime Studios*, заключившая в прошлом году договор со всем известной *NCsoft* и объявившая об официальном анонсе научно-фантастический MMO **Blackstar**, недавно осталась без финансирования. Как результат, их массовая многопользовательская разработка весьма быстро получила статус «заморожено на неопределенный срок». Причина, по которой NCsoft отказала в финансировании Spacetime Studios, пока неизвестна. Ни одна из сторон по данному вопросу комментарии давать не захотела.

На данный момент молодая компания занята сокращением штата, что, в принципе, является стандартной процедурой при отсутствии денег, а также поиском нового издателя. По словам представителей компании, на данный момент в их распоряжении есть готовый движок, который способен поддерживать кучу новомодных технологий, и прочие ресурсы.

Вот вам и перенасыщенность рынка, а казалось бы, вполне многообещающая команда, хоть и молодая. Кстати, рабочий коллектив может похвастаться работой над такими проектами, как *Star Wars Galaxies*, *Privateer* и *Wing Commander*.

Пополнение в копилке

Пока одна компания соскребает со своих банковских счетов остатки прошлого финансирования, другая, более известная, тем временем получает очередной сладкий кусок от инвестиционного пирога. *Internet Gaming Gate*, издателю и оператору таких условно бесплатных игровых вселенных, как *Myth War Online*, *Zu Online*, *Tales of Pirates*, *Angels Online* и *Voyage Century Online*, на днях достался весьма аппетитный кусочек размером в четыре с половиной миллиона долларов от *IDG Technology Venture Investment*. Новые вложения, по словам сотрудников компании, пойдут на благое дело: развитие технологий, маркетинг, локализации, а также на разработку новых проектов. Кстати, касательно последнего, в планах компании стоит выход на рынок двух новых MMO-игр. **Wonderland Online** появится на рынке уже в марте, а выход анонсированного прошлым летом **Gods War** ожидается во втором квартале этого года.

Сидя на вулкане

А тем временем *VR Ocean*, контора достаточно юная по меркам игровой индустрии, поделилась свежей информацией касательно браузерного MMO-проекта под названием **LAVA-Online**. После взрыва сверхмощного и очень большого вулкана миру наступил практически полнейший кердык (полный список последствий можно прочитать на официальном сайте игры **www.lava-online.com**). От человечества, как представителя коренного населения, осталось практически одно название. Где-то в районе экватора со временем образовались три новых государства, которым, естественно, очень тесно живется на всем том, что осталось от былого «белого света». Игроку предлагается присоединиться к одному из таких государств и попробовать себя в роли простого солдата, инженера, механика, фермера и даже геолога.

По словам разработчиков, основной упор делается на реалистичность всего происходящего в игре. Специально ради этого к разработке были привлечены консультанты в области социологии, сейсмологии и геополитики.

Как и большинство подобных проектов, LAVA-Online планируется окупить за счет кучи всяческих мелких плюшек в виде специальных платных услуг и имиджевых шмоток. Помимо этого, девелоперы собираются заняться производством брендовых сувениров с логотипом игры: одежды, аксессуаров, книжек и пр. Также обещаются немалые затраты на массовые мероприятия в реальной жизни, на манер страйкбола или же так называемых городских квестов, победители которых будут получать не только материальные призы, но и всевозможные бонусы для своего аккаунта. Что самое интересное, в планах разработчиков одним из важных пунктов стоит привлечение к игре как можно больше девушек-геймеров. Каким способом, кроме разве что отдельной платы, сотрудники компании планируют провернуть подобное, лично для меня, как и для многих моих коллег по работе, является тайной.

Официальный запуск самой игры запланирован на февраль сего года (зарегистрироваться, кстати, можно уже сейчас).

Новые властелины, новые кольца

В компании *Turbine Entertainment Software* — большой праздник! А повод для веселья есть, причем, должен заметить, весьма значительный. Разработанный ими многопользовательский онлайн-проект **The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar** стал первой в мире игрой, официально поддерживающей технологию десятого DirectX. По словам девелоперов, новое обновление принесло в игру немалые изменения со стороны графического оформления. Появились качественные тени, улучшилось освещение, вода, эффекты стали еще ярче, а окружающий мир боле красочным. Естественно, всем игрокам, желающим увидеть эту неописуемую красоту, придется вначале раскошелиться на современную видеокарту, попутно привыкая к присутствию в качестве операционной системы на компьютере Windows Vista.

И у нас в доме будет праздник

Ну и напоследок — одна из самых приятных новостей для тех, кто жаждет стать владельцем недавней разработки Ричарда Герриота — **Richard Garriott's Tabula Rasa**. Благодаря компании «*Новый диск*», начиная с семнадцатого числа сего месяца, дистрибутив с игрой поступит в продажу во все магазины России и стран СНГ. Версия игры будет английской, однако в комплекте с игрой игрок будет получать подробную документацию на русском языке. Игра выйдет как в коллекционном варианте (Box), так и в стандартной эконом-упаковке.

Вне игры

PC против консолей

Компания *Chart-Track*, отслеживающая продажи музыки, фильмов, программного обеспечения, а также консолей и аксессуаров к ним

в Великобритании, Ирландии и Дании, подвела итоги за 2007 год.

Всего на территории вышеназванных государств было продано 75,9 миллионов коробок с «софтом», что на целых 16% больше, чем в 2006-м. Из этого общего количества 36,8 миллионов составили программы для домашних консолей, 21,4 миллиона — для консолей переносных, и 17,7 миллионов — для PC. Скрасить столь неутешительную для последователей веры «only and forever» статистику, может разве что то, что если сравнивать персональные компьютеры с любой из консолей по отдельности, PC занимают первое место, незначительно (23,3% против 19,7%) обогнав Nintendo DS и PlayStation 2 (18,7%). Если же рассматривать объемы выручки, «персоналки» занимают третье место, после Xbox 360 и Nintendo DS.

Правда, тут стоит учитывать, что Chart-Track не различает продажи компьютерных игр и прочих программ.

Награды нашли героев

Национальная *Академия телевизионных наук и искусств США* (NATAS) вручает награду **«Эмми»** не только за выдающиеся успехи на ТВ-поприще, но и за достижения в области интерактивных развлечений, по этому поводу седьмого января в Лас-Вегасе прошла ежегодная, 59-я церемония награждения победителей в номинациях за лучшие технические решения и инженерные разработки, к которым относятся и игры.

Список победителей раздела **«Разработка и реализация видеоигр и игровых платформ»** получился, впрочем, весьма своеобразным, телеакадемики то ли вспомнили молодость, то ли решили, что награда должна найти героя, и лучше поздно, чем никогда... Но когда, к примеру, в номинации **«Новаторское решение для дисплея портативной консоли»** *Nintendo DS* соседствует с *Atari Lynx* (вышла в 1989 году), *Football* и *Auto Race* от *Mattel* (1977 год) — то есть с продуктами, которые можно номинировать «За вклад в развитие» — или на что-то подобное... но уж никак не за новаторские решения (то есть, для своего времени — может быть, но, мама дорогая 2008 год на дворе!)...

Далее в номинации за **«Лучшие пользовательские модификации»** премии получила не только относительно молодая (2003 год на таком фоне — цветущая юность) *Second Life*, но также и *Quake* (да-да, без всяких циферок! — 1996 год) и некий *Pinball Construction Set*, пришедший в этот мир в том же году, что и автор этих строк (1983). Забавно также смотрится список победителей среди **MMORPG**: вместе с *World of Warcraft* и *EverQuest* на пьедестал взошла *Neverwinter Nights*... Не та, которая от *BioWare*, а та... 1991 года...

На таком полумузейном фоне монопольная победа *Nintendo* в номинации **новаторских игровых контроллеров** выглядит даже как-то неуместно, оба призера — *Wii* и *DS* — на удивление свежие продукты.

Кстати, монопольна победа и в номинации **«Лучший физический движок»**. По мнению академиков, ничего равного *Havok*'у нет.

Прикупили по случаю

Take-Two Interactive продолжает скупать успешные игровые конторы, по ходу дела переименовывая их согласно установленного образца. Очередной жертвой этой политики стала чешская **Illusion Softworks**, в полном составе (около 200 человек) влившаяся в семью *2K*. Отныне авторы *Mafia* и *Hidden&Dangerous* называются — вы должны были уже догадаться — **2K Czech**, именно под таким названием студия и продолжает свою работу над ожидаемым всем прогрессивным человечеством сиквелом «*Мафии*». Стоимость сделки не объявлена.

Ейдосы с молотка

Тем временем британская *SCi Interactive Group*, владеющая **Eidos Interactive**, объявила о завершении переговоров с потенциальными покупателями. Продажу издательства обсуждали с сентября, однако стороны не сошлись в цене. Совет директоров SCi заявляет, что в данный момент компанию невозможно продать за ее полную стоимость.

Очевидно, в связи с этим был пересмотрен календарь релизов Eidos на 2008 год, выход четырех игр (самая крупная из них — *Tomb Raider: Underworld*) перенесен с весны/лета на осень. Кстати, новые приключения Лары Крофт заявлены теперь не только для PC, Xbox 360 и PlayStation 3, но также для Wii, PlayStation 2 и Nintendo DS.

Железные новости

Процессоры нового года

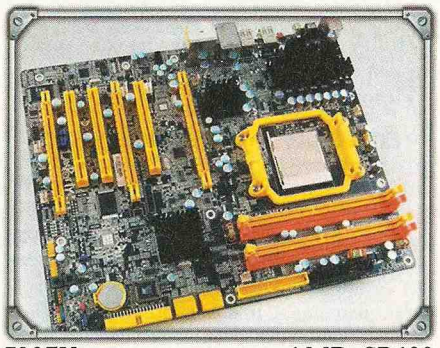
Китайскому ресурсу *HKEPC* удалось добыть немного информации о готовящейся к выпуску серии **Core 2 Duo E7000**, которая станет 45-нм заменой ныне выпускаемых по 65-нм техпроцессу *Core 2 Duo E4000*. Новые CPU на ядре *Wolfdale* помимо более совершенных технологических норм получат также более высокую частоту FSB — 1066 МГц вместо 800 МГц у нынешних E4000. Объем кэш-памяти второго уровня также возрастет с 2 до 3 Мб. Показатель TDP останется на нынешнем уровне в 65 Вт. Первой моделью новой линейки станет процессор *Core 2 Duo E7200*, работающий на частоте 2,33 ГГц. Начало его поставок запланировано на апрель-май, цена в оптовых партиях составит $133. Выпуск серии Core 2 Duo E7000 станет одним из ключевых факторов в увеличении доли 45-нм процессоров на рынке. В первом квартале, по ожиданиям *Intel*, им будет принадлежать 5% рынка, во втором этот показатель возрастет до 20%, а в третьем — до 50%.

Источник: *iXBT*

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

Phenom-енальная плата

В семействе выпускаемых компанией *DFI* материнских плат **LANParty** топовой серии **DK** (Dark) появилась новая модель под индексом **790FX-M2RS**, ориентированная на самых взыскательных пользователей из числа компьютерных энтузиастов и любителей экстремального разгона. Новинка, построенная на высококачественных японских конденсаторах с твердым электролитом, основана на наборе системной логики *AMD 790FX* с южным мостом AMD SB600, снабжена «цифровым» преобразователем питания, имеющим 4-фазную схему, поддерживает шину Hyper Transport 3.0 и предназначена для работы с оборудованными разъемом Socket AM2 процессорами AMD (включая и четырехъядерные чипы Phenom). При этом решение допускает установку модулей памяти DDR2 с частотой до 1066 МГц, «дружит» с технологией AMD CrossFire X, оснащено аудиомодулем Bernstein с поддержкой 8-канального звука HD Audio, а также оборудовано четырьмя портами SATA2 и десятью разъемами USB 2.0. Кроме того, в арсенале присутствуют такие фирменные «оверклокерские» разработки, как EZ Switch и CMOS Reloaded. Огорчает лишь то, что о стоимости и сроках поступления изделия в продажу пока ничего не сообщается.



Источник: *3D News*

Сказка о миллиарде

Новое поколение графических процессоров уже не за горами — компания *nVIDIA* ведет разработку «топовых» микросхем **GT200**, которые еще не так давно были известны под кодовым именем G100. Впервые об этом устройстве общественность узнала еще в прошлом году, однако только сейчас появляются сведения относительно характеристик высокопроизводительных видеокарт.

Согласно информации от сетевого ресурса *Fudzilla*, инженеры nVIDIA работают над созданием наиболее сложного графического процессора на сегодняшний день, ведь в состав микросхемы войдет более одного миллиарда транзисторов. При этом изготовление GT200 будет осуществляться по 55-нм технологическому процессу, и, по всей видимости, на мощностях тайваньского чипмейкера *TSMC*. Как стало известно, компания nVIDIA не планирует в ближайшем будущем переходить на DirectX 10.1, и графика нового поколения в этом плане не исключение — разработчики планируют реализовать поддержку API DirectX 10. На фоне появляющихся сообщений о работе *Microsoft* над проектом DirectX 11, который будет завершен к концу 2008 — началу 2009 года, можно сделать предположение, что nVIDIA планирует сразу переключиться на 11-версию API. На этом доступная информация о GT200 исчерпана, напоследок отметим, что основным конкурентом для новой графики от NVIDIA станут процессоры на базе многоядерной архитектуры *R700*.

Источник: *3D News*

А игра — на халяву

Отныне все покупатели видеокарт, построенных на базе чипов компании *nVidia*, имеют возможность загрузить посредством онлайнового сервиса Steam расширенную демо-версию игры *Portal*, входящей в комплект *Orange Box*, выпущенный студией *Valve* осенью прошлого года. Напомним, что в комплект The Orange Box, помимо Portal, входят оригинальная *Half-Life 2*, увидевшая свет в 2004 году, дополнение *Episode One* и долгожданный *Episode 2*. Покупатели «оранжевой коробки» также получают командный многопользовательский шутер *Team Fortress 2*. В коробке с ПК-версией покупателям также поставляются три уникальных кода для онлайнового сервиса Steam — один для трех новых игр и два для Half-Life 2 и Half-Life 2: Episode 1. Portal представляет собой аркадную головоломку, в ходе которой игроку предстоит решать разнообразные логические задачи при помощи специального устройства, создающего в виртуальном мире порталы. Правильное решение задачи, как правило, приходит благодаря верному расположению пространственных дверей, созданных при помощи устройства. В Valve сообщают, что размещение специальной демо-версии для владельцев продукции nVidia было сделано в рамках партнерской программы. Условия сотрудничества компаний предусматривают реализацию новых проектов по разработке и распространению игровых продуктов. Кроме того, партнеры традиционно организуют чемпионаты по играм Counter-Strike и Team Fortress.

Источник: *Компьюлента*

Минималистам на заметку

Компания *Logitech* представила новинку — мини-клавиатуру **diNovo Mini**. Клавиатура предназначена для тех пользователей, которые подключают свои ПК к широкоформатным телевизионным панелям. Для удобства навигации в мини-клавиатуре имеются цветная подсветка и панель ClickPad. Работа устройства в любой точке дома возможна благодаря поддержке технологии Bluetooth 2.0. Несмотря на свою компактность, diNovo Mini может выполнять множество различных функций. На ней имеется мультимедийная панель с клавишами, выделенные клавиши быстрого

доступа для медиа-плееров и web-браузеров, а также кнопки Page Up и Page Down. В этой клавиатуре имеется отдельная клавиша, которая запускает Windows Media Center, а также ряд средств управления мультимедиа, с помощью которых можно регулировать громкость, воспроизводить музыкальные файлы, включать паузу, останавливать воспроизведение и выполнять перемотку вперед или назад. ClickPad имеет округлую форму и может применяться как сенсорная панель для управления курсором, прокрутки и выбора элементов на экране, так и в качестве пульта управления мультимедиа и для перемещения по меню и выбора элементов меню. При работе в режиме сенсорной панели ClickPad имеет оранжевую подсветку, а в режиме пульта управления мультимедиа кнопки выбора на ClickPad подсвечиваются зеленым светом. При этом кнопки самой клавиатуры все время подсвечиваются оранжевым. Так как используемая беспроводная технология Bluetooth позволяет управлять устройствами на расстоянии до 9 м от ПК, можно отправлять сообщения, вводить URL-адреса и поисковые запросы, а также просматривать списки Windows Media Center, находясь в любой точке комнаты. Внешний вид diNovo Mini реализован на основе дизайна клавиатуры *Logitech diNovo Edge Cordless Rechargeable Keyboard*. Литий-ионные батареи, которые используются для питания клавиатуры, могут обходиться без подзарядки до одного месяца. Мини-клавиатура diNovo Mini ожидается в продаже в США и Европе в начале января по рекомендованной розничной цене 150 евро.

Источник: *iXBT*

Адреса источников:

www.3dnews.ru

www.ixbt.com

Компьюлента: **www.compulenta.ru**

Мобильные новости

Зеленый телефон

Как вы считаете, чем сейчас можно привлечь внимание потребителей на рынке портативных устройств? Громадным VGA-дисплеем? Сенсорным интерфейсом? Многопиксельной камерой, GPS-чипом последней модификации? Компания *Nokia* выбрала более простой, но весьма действенный ход. Взяв за основу телефон *Nokia 3110 Classic*, она изготовила корпус аппарата из на 50% возобновляемых биоматериалов, для упаковки использовала картон, на 60% состоящий из продуктов утилизации и добавила зарядник, потребляющий энергию на 95% меньше установленных стандартов Energy Star. В итоге получился «экологически дружественный» телефон **Nokia 3110 Evolve**.

Технические характеристики Nokia 3110 Evolve:

- ✓ платформа Series 40;
- ✓ поддержка сетей GSM/GPRS/EGPRS (900/1800/1900 МГц);
- ✓ 1,3-мегапиксельная камера с 8-кратным цифровым зумом;
- ✓ дисплей: разрешение 128x160 пикселей, 262 тыс.цветов;
- ✓ FM-радио;

- ✓ MP3-плеер;
- ✓ модуль Bluetooth+EDR;
- ✓ порт USB;
- ✓ слот для карт памяти MicroSD;
- ✓ непрерывная работа (без подзарядки) в режиме ожидания — 16 дней, 3,5 часа в режиме разговора;
- ✓ размеры: 108,5x45,7x15,6 мм, вес — 87 гр.

Даже если отбросить маркетинговую мишуру, нельзя не признать изобретательность специалистов финского гиганта. Революцию в охране окружающей среды этот телефон не совершит, но внимание уже привлек. Сроки выпуска телефона Nokia 3110 Evolve и его цена будут уточняться.

Источник: *Ladoshki.com*

iRiver vs iPhone

Компания *iRiver*, давно сделавшая себе имя на рынке портативных плееров, воодушевилась успехом *Apple iPhone* и представила свою версию телефона-плеера. Наладонник был создан на базе плеера *iRiver W7*, обладает большим сенсорным экраном и интерфейсом, практически полностью скопированным у iPhone. Как сообщает издание *PCMag*, в скором времени iRiver планирует представить свой телефон на рынке США. Первые прототипы устройства демонстрировались на выставке CES 2008. Условно новинка получила название **iRiver GSM phone**. Информация о полных технических характеристиках модели пока не раскрывается, а говорится лишь о наличии сенсорного дисплея с диагональю 3 дюйма и разрешением 480x272 пикселя, поддержке сетей GSM, наличии GPS и ТВ-приемника, а также 4 Гб встроенной флэш-памяти. Работает iRiver GSM phone под управлением модифицированной версии *Linux*, интерфейс создан с помощью Adobe Flash Lite (как и интерфейс LG PRADA). Наличие модуля WiFi пока не подтверждено, однако multi-touch в iRiver GSM phone точно не будет. О том, когда и по какой цене iRiver GSM phone появится на рынке, пока не сообщается, однако iRiver уверяет, что цена ее телефона будет заметно ниже стоимости iPhone. Реакция Apple на действия iRiver пока не известна, но вряд ли копирование интерфейса iPhone легко сойдет с рук тайваньской компании.

Источник: *Ladoshki.com*

Samsung — MediaFLO

Для американского оператора AT&T компания *Samsung* создала телефон Samsung A827, получивший имя «Access». Этот аппарат поддерживает телевизионный сервис *MediaFLO*. **Samsung A827 Access** выполнен в формфакторе моноблок и предназначен для работы в сетях стандартов GSM 850/900/1800/1900 МГц. Технических характеристик новинки известно немного, но даже они позволяют судить о том, что телефон будет принадлежать к бюджетному классу. Об этом говорит и камера с разрешением 1,3 мегапикселя, и небольшого размера дисплей. Вероятно, производитель при создании Samsung Access ориентировался на людей, которым достаточно минимальной функциональности телефона, но при этом они желают иметь под рукой возможность просмотра телевизионных передач. На клавиатуре устройства находится кнопка быстрого доступа к телевизионному сервису MediaFLO. Если цена на Samsung Access сможет компенсировать его низкие характеристики, то, возможно, оператору AT&T удастся принести мобильное телевидение в каждый сегмент рынка.

Источник: *мАбила*

Водородная телефония

Проблема питания для мобильных устройств стоит довольно остро — редкое устройство выдержит даже сутки при активной эксплуатации. Однако вскоре, по крайней мере, телефоны *Motorola* увеличат продолжительность работы. На выставке CES 2008 в Лас Вегасе был продемонстрирован рабочий прототип мобильного телефона **Motorola SLVR L7**, в котором обычный аккумулятор был заменен на водородный. Прототип разрабатывался совместно с канадской компанией *Angstrom Power* на протяжении шести месяцев. Преимуществом нового типа элементов питания является способность заряжаться за 10 минут, и при этом продолжительность работы составляет вдвое большее время по сравнению со стандартным. Прототип создан с применением топливных ячеек Micro Hydrogen, принцип работы которых основан на получении энергии из реакции водорода с кислородом. Компания Angstrom Power ожидает, что в 2010 году их разработка получит широкое распространение.

Источник: *мАбила*

Пісня гарна Nova

Компания *Palm* усердно трудится над созданием новой версии операционной системы для своих устройств. Стало известно несколько новых подробностей об этой разработке. Во-первых, стало известно, как будет называться новая версия ОС. Ее называли Palm OS 2, POS II, POX, Palm OS от Palm, ALPOS и даже Palm OS Mobile Professional Ultimate Treo edition, но из надежного инсайдерского источника поступила информация, что новая ОС получит название **Nova**. Во-вторых, как и сообщалось ранее, Nova будет готова к концу этого года. Новая ОС уже тестируется на еще не анонсированном устройстве производителя, которое проходит под кодовым названием *Zeppelin*. Новые продукты от компании Palm под управлением Nova стоит ожидать не ранее чем в начале следующего года.

Источник: *мАбила*

Троянский конь для iPhone

На протяжении всего времени с момента появления *Apple iPhone* в продаже его существование не омрачалось такими видами программного обеспечения, как вирусы и трояны, но стало известно, что положение вещей несколько изменилось. В Интернете появилось приложение, именуемое **iPhone firmware 1.1.3 prep**. Такое название в преддверии появления новой версии прошивки, несомненно, вызывает интерес. Приложение устанавливается на взломанные (jailbroken) аппараты и маскируется под обновление пакета Erica's Utilities. Оно ничем не напоминает о своем существовании, кроме вывода на дисплей строки «shoes». При попытке деинсталлировать приложение, оно удаляет много файлов, среди которых находятся и необходимые для работы iPhone. Утверждается, что этот троян был создан 11-летним ребенком. Сайт, с которого распространялось вредоносное ПО, отключен от Интернета, но все равно будьте внимательны при установке приложений на свой iPhone.

Источник: *мАбила*

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

KAYD KAYD@list.ru

FALLOUT 3

Разработчик: Bethesda Game Studios
Издатель: Bethesda Softworks
Жанр: Action RPG
Дата выхода: осень 2008 г.

Когда воскрешают легенды...

Все может быть по-разному. Но уж точно никогда не будет единства среди «принимающих». Ибо даже если это всего лишь вторая книга/часть/серия, уже будет с чем сравнивать — ведь за ней будет стоять «состоявшаяся» легенда. И даже если прошло всего пару месяцев, все равно что-то будет им «не так».

А что говорить действительно о воскрешении? После долгих лет? И хорошо, если получится Феникс из пепла, а не зомби из гниющей плоти. В игровой индустрии достаточно примеров и тех, и других. И если вторых часто забывают и вспоминают лишь как ругательство, то первых никогда не принимают все и сразу. Но вот окупаемость подобных проектов за счет фанатов слишком высока, чтобы отказаться.

И вот он — наш пациент. Вернее, пока его зародыш. **Fallout**. Легенда из легенд. Священная реликвия RPG-шников и просто Шедевр игровой индустрии. Правда, речь идет лишь о первых двух частях (причем даже вторая часть воспринимается не особо единодушно). Fallout Tactics, хоть и не был «зомби» (хотя некоторые именно им его и считают), но и до «Феникса» не долетел. «Это был не Fallout!» — кричали фанаты, и были отчасти правы. Ибо это был не ТОТ Fallout. А так игра была хороша — а то и замечательна. Но...

«Подхватывая флаг» или «бессовестно мародерствуя»?

Написал бы я такое в другом состоянии? Скорей всего, нет. Но сейчас можно.

Итак, Interplay обанкротилась, несмотря на все заслуги и более чем громкие проекты в своем резюме. Black Isle Studio погибла еще раньше (уже Tactics делали не они), а будущее Fallout было не более радужным, чем будущее мира, описанного в нем. Но то, что оно будет, сомнений не вызывало.

И вот в 2004 году **Bethesda** делает сенсационное заявление — именно они станут правообладателями и разработчиками третьей части (а возможно, и последующих). Сказать, что это вызвало бурю — значит не сказать ничего. «Создатель TES замахивается на священный Fallout?» — кричали фанаты. И правда: и «Морровинд», и «Обливион», мягко говоря, были очень далеки от «Фолла», да и вообще от классических RPG. Но даже самые ярые фанаты признавали, что Bethesda — это серьезная компания, которая «веников не вяжет и порожняка не гонит». Но опасения остались. Причем небезосновательные...

Разработчики вовсю заверяют нас, что следуют «старому-доброму» и сами любят его не меньше нас; и от «Обливиона» не взяли почти ничего (кроме движка и основы ИИ), а все делали эксклюзивно для третьего «Фолла»...

Но время течет, все меняется (в том числе и геймерские вкусы), и ждать первый-второй Fallout бессмысленно. Так что давайте смотреть, что нас ждет.

«Кручу-верчу — в какой руке сказать хочу!»

Вот тех самых наперсточников и напоминают сейчас разработчики. Скажут слово, а потом по десять раз крутят и вертят его, пока сами окончательно не запутываются. Например, сказали, что бои в реальном времени будут похожи на обычный шутер. А потом начинают заявлять: «*Это не экшен, а ролевая игра*», говорят про V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System — «Вспомогательный режим прицеливания от Vault-Tec») и называют его чуть ли не «пошаговым режимом боя». А что же это в действительности? Давайте попробуем разобраться.

У нашего персонажа есть Очки Действия (Action Points, AP), которые, как и раньше, зависят от Ловкости. Во время боя мы нажимаем спецклавишу и входим в режим V.A.T.S.: время практически останавливается, мы можем прицелиться в нужного врага и выбрать, куда именно стрелять, — повреждение отдельных частей тела, с соответствующими эффектами, осталось. Также мы можем двигаться, но на это соответственно тратятся AP, которые, в свою очередь, восстанавливаются в реальном режиме, причем скорость восстановления зависит от нашей активности (чем ниже активность — тем быстрее восстанавливается). Но ведь пользоваться ей не обязательно! Да и все равно надо будет «отсиживаться» в режиме «реального времени», восстанавливая AP... И тут уже развитие персонажа начинает казаться лишь довеском к FPS. Но давайте верить: «*Это не экшен, а ролевая игра*» :).

Что касается генерации персонажа: подход к ней довольно-таки интересен, хотя хардкоровые игроки и не назовут его абсолютно оригинальным. Наша мать умирает при родах, и отец — врач Убежища 101 (у меня номер вызывает ассоциации с 101 километром) — решает провести ДНК-анализ, чтобы увидеть, в кого мы вырастем. Тут мы, как всегда, настраиваем свой внешний вид (пол, цвет кожи/волос/глаз, форму лица и т.д.). По окончании мы видим, как довольный отец снимает с лица маску и... оказывается похожим на нас.

Далее, будучи ребенком, вы получаете от отца маленькую картонную детскую книжку. Полистав ее страницы, остроумно озаглавленные надписью «Ты особенный!» («You're SPECIAL!»), вы сможете выбрать базовые значения для каждой из семи основных характеристик. Покончив с этим, ребенок научится ходить, ознакомив вас с управлением. В 10 лет вам подарят винтовку BB-gun и Pip-Boy 3000 — компьютер на запястье, который во время игры послужит вам системным меню (также есть туманные намеки на потасовки с местной шпаной). В 16 вам предстоит пройти Профессиональный Универсальный Тест (G.O.A.T. Generalized Occupational Aptitude Test), где ваши ответы на различные вопросы помогут определить начальное распределение Умений (Skills) и Особенностей (Traits). И, наконец, в 19 лет ваш отец таинственным образом покинет убежище, а вы последуете за ним наружу. Опять же, есть информация, что подогреют желание поскорее покинуть Убежище бандиты (шпана?), посланные Надзирателем из-за подозрений в причастности к исчезновению отца. В какой-то момент перед открытием двери убежища вам будет предложена последняя возможность видоизменить персонаж, наученный за годы детства. В общем, туториал и генерация персонажа в одном флаконе.

Кстати, хоть разработчики и говорят о неизменности старой системы, после ознакомления, в частности, с Перками многие фанаты «остались недовольны».

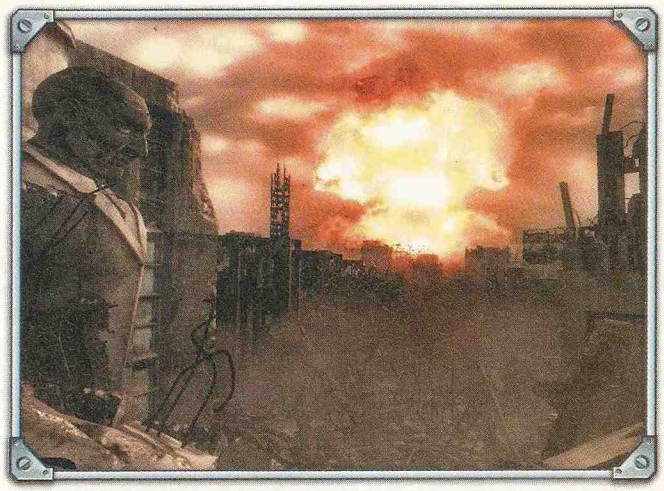
Я тут упомянул о Pip-Boy 3000. К его созданию разработчики подошли очень тщательно, придерживаясь классики и при этом стараясь максимально реалистично вписать его в мир — к примеру, из-за того, что он закреплен на запястье, мы будем наблюдать соответствующие анимации (попробуйте долгое время поддержать руку на весу с массивным предметом :)). Между прочим, нам обещают возможность смены цвета шрифта. Также Pip-Boy выполняет функции радио (на котором мы можем не только послушать музыку, но и найти задание) и «счетчика Гейгера».

А что же остальной геймплей? Нам обещают сборку и разборку (!) оружия — ибо теперь оно изнашивается и ломается. Так что ситуация «найди две неработающих винтовки и собери одну работающую» теперь стала реальностью. Равно как и просто сборка нового оружия. С этим, кстати, тоже связаны опасения фанатов: как вам нравится «Rock-It-Launcher», являющийся... тостером, стреляющим различными предметами; «Fatman» — портативная ядерная катапульта и т.д. Причем надежды, что это просто «пасхалки», все меньше и меньше.

Лечиться можно не только медикаментами и Стимпаками, но и едой, содовой и даже водой. Правда, последняя является чуть ли не основным источником радиоактивного заражения. Да и сломанную конечность нужно будет лечить или навыком Доктора, или в ближайшей больнице.

Мир нам обещают примерно равный Обливионскому; место действия — округ Колумбия, окрестности Вашингтона и сам город. Кстати, в отличие от «Обливиона» число НеПиСей уменьшено с тысяч до сотен. И это, ИМХО, правильно. Ну откуда тысячам взяться в постапокалипсисе? К тому же, благодаря этому разработчики обещают детально проработать каждого, уведя их наконец подальше от «справочных автоматов».

Диалоги... Это самое революционное для Bethesda. Ибо обещают нам не банальные «ключевые слова», характерные для TES, а классические «древесные» диалоги, причем с выбором интонаций. Попробуете угрожать шерифу? Скорей всего, отхватите по зубам, а то и сразу заряд свинца. Унизитесь перед властолюб-



цем? Можете получить его «отеческую» благосклонность. Но учтите, что выбор открывает для вас одни пути и закрывает другие. Пройти все за один раз не удастся. Этим отчасти разработчики и объясняют отнюдь не впечатляющее время прохождения: *«Двадцать часов на основной сюжет (поиск отца) и столько же на все побочные задания»*. Игра должна вызвать желание пройти ее еще и еще раз, каждый раз используя новое «а что, если?..», прекрасно работавшее в первых частях и обеспечившее «Фоллу» долгую жизнь. Кстати, в игре будет карма с соответствующими титулами :).

Вообще разработчики стремятся к уходу от ставшего в последнее время модным выбора «добро-зло» к более классической «серой гамме» — подбирайте оттенок по вкусу. На выбор от 9 до 12 концовок.

Что еще? Графика, музыка? Графика прекрасна — пейзажи просто завораживают. Хотя пока что мы можем наслаждаться лишь скриншотами. Музыка будет представлена двадцаткой мелодий 1949-го и 50-ых, на которые Bethesda приобрела права. Все в стиле Fallout.

Наверно, уже пора...

«Я не хочу расставаться
с тобою без боя,
Покуда тебе я снюсь —
Будь моей тенью» (с) СПЛИН

Что сказать? Проект неоднозначен, неоднороден, и не вполне понятно, что мы получим. Хотя понятно, что не получим мы чистой изометрии (можно удовлетвориться «подвешенной» камерой) и пошагового боя («элементарно, В.А.Т.С.он!»). Но и не получим шутера с элементами RPG в довеске (хотя...).

Вывод... Да какой вывод?!! Я жду. И вы ждете — если хардкоровый RPG-шник. Ибо **Fallout**, а остальное неважно. Ждете, если казуал — ибо столько «вкусностей» и «плюшек», да и графа красивая. А если вы не ждете — вы, наверное, не геймер... да и вовсе не человек :). Ибо **Fallout**.

«And nothing else matters!» (c) Metallika

Shrike

Drakensang

Drakensang: The Dark Eye
Разработчик: Radon Labs
Издатель: dtp/Anaconda Games
Жанр: RPG
Дата выхода: II квартал 2008
Офф. сайт: www.drakensang.com

Не Пираньей единой богата Германия. Есть там еще и такая девелоперская компания, как *Radon Labs*. Правда, хотя существует компания уже около 10 лет, из всех игр, выпущенных ею, я раскопал только *Urban Assault*. Не исключено, что их было больше — но какие именно, я вам сказать не могу. Но вот, приблизительно в середине 2006 года в Сеть начали просачиваться слухи о новом проекте в жанре RPG — **Drakensang: The Dark Eye**. Чем примечателен данный проект — он разрабатывается на основе популярной в Германии уже лет так двадцать настольной ролевой системы *Das Schwarze Auge* (она же The Dark Eye в английском переводе), которая использовалась давным-давно в такой трилогии, как *Realms of Arcania*. Мир «Черного Глаза», под названием Авентурия, основан на классической фэнтези, и кроме этого, в сеттинге можно провести и некоторые параллели с реальной эпохой средневековья в Европе.

Как и в любом фэнтези-мире, в Авентурии можно встретить *эльфов*, живущих в гармонии с природой; недружелюбных *гномов*, которые даже в отсутствии топора спокойно могут наваляться и кузнечным молотом. Можно встретить там и *орков*, а что касается *людей* — так этого добра везде навалом. Но помимо вышеперечисленных, встречаются и более нестандартные расы — *амазонки*, последовательницы богини войны Рондры, которые с копьем на «ты», *гьялскане* — воинственное племя варваров, практикующих животную магию, *торвалиане* — нечто схожее с викингами, поклоняются богу Свафниру, который оберегает их могучие драконьи корабли.

В том, что Авентурия — континент весьма не маленький, у игрока будет возможность убедиться на собственном опыте. В данный момент даже разработчики затрудняются сказать, куда конкретно вас может занести во время странствий. Быть может, это будут ледники Севера, или влажные джунгли Кун Кау Пей на Юге, засушливые пустыни Кхома или зачарованные мифические острова, скрытые под туманной пеленой. Что можно сказать с уверенностью: только Средимирьем, сердцем Авентурии, регионом, похожим на Германию XIV века, дело не обойдется.

Сюжет игры развивается вокруг Драконьего похода церкви Хезинды, богини знания и магии, который проводится каждые 87 лет. Обещанной наградой за это опасное предприятие является щит древнего убийцы драконов по имени Фендрал. Но, как обычно, с определенного момента все пошло не так, как планировалось. Собственно, сейчас это вся доступная информация о сюжете, которую удалось выцарапать у разработчиков. Могу добавить только то, что писался сюжет четырьмя авторами на протяжении 6 месяцев, и занимал приблизительно 1000 страниц...

Боевая система построена с учетом опыта ранее выходивших игр, которую, однако, во многом дополнили. В сущности, у нас представлена пошаговая система, построенная по правилам настольной игры, но с отображением боя в реальном времени. Иными словами, вы можете поставить бой на паузу в любой момент, дабы сменить вооружение, выпить зелье или отдать очередную команду. В то же время, разработчики пытаются добиться того, чтобы игроку это требовалось делать как можно реже.

Что касается *магии*: наиболее уместным сравнением будет «Балдурс Гейт» вкупе с «Невервинтером». То есть выбор момента произнесения заклинания, время на его подготовку и концентрация будут иметь очень большое значение.

Местная *ролевая система* также подразумевает большое количество мирных навыков: алхимия, кузнечное дело, взламывание замков, установка ловушек, умение торговаться, навыки убеждения и соблазнения, знание людей, умение красться, карманничество, сбор трав, познания о животных и им подобные. Пока присутствует даже такой навык, как знание этикета, вот только интересно, доживет ли он до финальной стадии.

Хоть Drakensang игра и партийная, но собственноручно создать мы сможем только своего протагониста. Остальные персонажи будут присоединяться к герою на протяжении его пути. Но после этого игроку будет предоставляться над ними полный контроль, вплоть до развития навыков и талантов. Вот только сейчас неизвестно, какое же максимальное количество персонажей будет в партии.

Для работы над музыкальным сопровождением была приглашена команда *Dynamedion*, которая писала музыку для такой замечательно игры, как «SpellForce». Так что в качестве саундтрека можно быть уверенным.

Что ж, по доступной на данный момент информации, можно ожидать, что игра должна выйти как минимум неплохой, так что ждать ее все-таки стоит. По крайней мере, автор так и поступит.

ЗЫ. Графику можно оценить по скриншотам. Автору понравилось.

Разработчик: Crackpot Entertainment и Creat Studios
Издатель: Gamecock Media Group
Системные требования: пока неизвестны
Жанр: action
Дата выхода: февраль 2008

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

InSecticide

Не просто насекомые

Запомните, смертные, наш мир таки погрузился во мрак. Когда это произошло, точно неизвестно, зачем — непонятно, а кто это сделал — вообще остается загадкой. Однако, как бы то ни было, но факт есть факт — людей больше нет. Их не существует, они вымерли, как динозавры, погибли, как мамонты, утонули, как Буратины... как топоры в океане! Вместо них на матушке Земле бал правят инсек-

ты — разумные насекомые, развившиеся до нереальных, космических масштабов. Теперь именно они ходят в пиджачках на работу, именно они обжираются пищей, сидя дома перед телевизором, и именно они создают огромные мегакорпорации, захватывающие власть в мире. Что, дико звучит, верно? Ага, вот и я так думаю, однако против паровоза не попрешь — разработчики из огромной и необъятной России в лице *Creat Studios* подвязались клепать для своих американских коллег по компьютерному ремеслу в образе *Crackpot Entertainment* чисто насекомоидную игру с завязкой, рассказанной мною выше. Ну а что вы хотели — деньги не пахнут, а работа не должна стоять на месте — кто-то пиарит и платит, а кто-то работает и создает. Как говорится, четкое разделение труда. Называться их инсектовский проект будет просто — **Insecticide** и поведает нам историю симпатичной (по насекомским меркам) инспекторши насекомской полиции Chrys Liszt, которая в связке со своими тремя напарниками — Hex, Gruubs и Roachy — несколько раз выведет на чистую воду весь криминальный тараканий мир, прочистит все блошиные рынки и раскроет жуткое и странное убийство, совершенное в недрах супер-инсект-корпорации Nectarola Soft Drink Company. Плюс ко всему, никто не забывает о крутой закрутке-заморочке — страшная тайна о прошлом главной героини скрывается за стенами могучей корпорации. Долго, очень долго она была скрыта от глаз и усиков простых насекомских жителей, и лично от инспектора Liszt — захочет ли она знать эту правду, примет ли она ЭТУ часть своей прошлой жизни? Доживем до февраля — узнаем, а пока давайте живенько пробежимся по предвыборным обещаниям разработчиков — чем они хотят купить нас, кроме красивых демо-роликов?

Инсекты атакуют!

Концепция игры представляет собой легкий аркадный экшен в стиле «Ежика-Соника 3D», «Суперсемейки» и т.д. Очаровашка насекомоидная инспекторша бегает по уровням и старательно мочит всех врагов из разного рода насекомских пушек, сконструированных насекомоидными оружейниками. Хитрые разработчики обещают ввести в игру кучу спецспособностей инспекторши и ее тараканьих друзей, причем все фишки будут, само собой, уникальными и исключительно инсектоидными. Надеюсь, что пробежками по стенам и потолку дело не ограничится :).

Что касается графики, звука, и прочих ТТХ, то, судя по демонстрационным роликам, сотворять фотографическую картинку и полностью интерактивную местность никто не собирается — все выглядит более чем скромно, если не сказать еще хуже. Хотя кто его знает, может, таким образом господа создатели пытались воссоздать истинную «мусорную» обстановку мира насекомых? Не знаю, не знаю, если это так, то подобного рода идея не пойдет на пользу будущему игры :).

А так, если говорить про саму будущую Insecticide, то лично мне кажется, что при нормально сделанных уровнях и более-менее качественной проработке главного персонажа, врагов и оружия игрушка будет очень и очень интересной. Возможно, даже нестандартной, но это только возможно.

А так, остается только ждать чего-то конкретного и пиар-обоснованного, потому как все, что есть сейчас в Сети, это два десятка не очень убедительных скриншотов и пучок демо-роликов, из которых игровой процесс показан только в одном, и то очень мало. А выход-то геймы, по информации все тех же разработчиков, ожидается в феврале, а это уже довольно скоро, и исправлять и дорабатывать то, что можно исправить и доработать, времени практически не остается. Если, конечно, кто-то собирается это делать.

Так что ждем-с.

Вывод

Ждать и надеяться, надеяться и ждать, а если ожидания не оправдаются, а надежды не сбудутся, не сильно громко ругаться :).

Karl GRAFFOMAN

Разработчик: The Collective
Издатель: Konami
Жанр: survival horror/psy thriller
Системные требования: Сопоставимы с остальными портами с Xbox 360
Дата выхода: 2008 на консолях, дата порта для PC пока не объявлена

Мир городка Silent Hill, не так давно прорвавшийся из мониторов еще и на большие экраны всего мира (не будем судить о качествах экранизации, однако замечу, что лично мне фильм понравился, несмотря на сильные расхождения с историей оригинала), всегда был загадочным и до конца не понятым даже самыми преданными фанатами. Разве что четвертая часть получилась довольно простой и даже местами предсказуемой, однако в следующей, пятой игре, загадки начали появляться еще задолго до релиза.

Первый вопрос, на который поклонники серии пытались найти ответ, касался имени следующего Silent Hill`а. В начале разработки ходили слухи об имени *Shadows of the Past* (банально, согласитесь), но вскоре они были опровергнуты главным дизайнером игры — Масаши Цубоямой. В то же время представители *Konami* сомневаются, стоит ли сохранять нумерацию частей. Поэтому название **Silent Hill V** пока считается «внутренним», а окончательное решение Konami примет, очевидно, непосредственно перед релизом.

Вторая загадка касалась того, на какой платформе выйдет Silent Hill V, ранее считавшийся одним из ключевых эксклюзивов для Play Station 2. Новая политика Konami, начавшей делать эксклюзивы и для Xbox (но чаще — просто игры под обе next-gen платформы сразу) наводит на некоторые размышления. Сами разработчики молчат, как партизаны, и отговариваются, мол, мы сами еще не определились. Ну да, так мы и поверили, что они не знают, на каком SDK работают :). А для нас, PC-шников, тут вопрос ключевой. Все помнят пакостнейшие порты с Play Station и вполне приличные — с Xbox (в том числе и с 360-го). При этом не приходится сомневаться в том, что Silent Hill V будет портирован. Начиная со второй части еще ни одна из игр серии не избежала этой участи (проект Origins, сделанный для PSP, в расчет не берем).

Правда, Акира Ямаока (человек, не нуждающийся в дополнительных представлениях) проболтался в одном из интервью о том, что команда разработчиков попытается не обидеть владельцев предыдущих платформ, на которых выходил Silent Hill. Имелся ли в виду PC, с которым и так все понятно, или Play Station 2 — непонятно. Лично меня второй вариант обрадовал бы не меньше, поскольку не так давно я обзавелся PS2. И вам, кстати, тоже настоятельно рекомендую, поскольку цена этой консоли уже давно сравнялась с ценой средненькой видеокарты, а такие серии как Silent Hill, Resident Evil, Devil May Cry, Tekken, Soul Calibur, Final Fantasy и (прямо скажу, в первую очередь для него консоль и была куплена) Metal Gear Solid надо пробовать на родной платформе. Ибо зачастую портированные версии — суть зло, ересь и мракобесие. Более-менее качественно «переселили» от силы треть из перечисленных (а еще треть PC-шникам вообще неизвестна).

Как бы то ни было, самой главной загадкой в истории разработки Silent Hill V остается команда разработчиков. Ранее всеми играми занималась специально созданная в составе Konami студия *Team Silent*. Однако на пятую часть почему-то поставили команду *The Collective*, памятную по *Indiana Jones and the Emperor`s Tomb*, *Mark Ecko`s Getting Up*, *The Da Vinci Code* и парочке неплохих сугубо консольных игр (то есть, так и не портированных на PC). Плохими играми все вышеперечисленное не назовешь, качество работы у ребят на уровне. Но это явно не уровень Silent Hill. С другой стороны, в проекте со всей очевидностью участвуют уже упомянутые Масаши Цубояма и Акира Ямаока. А судя по новым монстрам и общей эстетике — дизайнерский состав Team Silent также перебрался в The Collective в полном составе. В общем, кто их разберет, японцев этих. Восток — дело тонкое. Главное, чтобы результат получился достойным.

* * *

А теперь пора бы уже и о самой игре поговорить.

Изначально эстетика Silent Hill была мрачной во всем (если помните первые части игры). Вплоть до Silent Hill 3 открытые освещенные пространства были крайне редкими, а в большинстве случаев перед игроком вставала кромешная тьма или густой туман. Туман, конечно, был не в последнюю очередь обусловлен слабой производительностью консоли Play Station 2, из которой на то время выжали просто потрясающе детализированную и реалистичную картинку. Но в *Silent Hill 4: The Room* старая традиция была нарушена. Туман исчез, локации стали светлыми и такой важный атмосферообразующий элемент любого ужастика, как фонарик, отпал за ненадобностью. Сказать, что это было ошибкой, значит ничего не сказать. Несмотря на то, что все преимущества серии Silent Hill в четвертой части были вроде бы сохранены, многие игроки и обозреватели отмечали более слабую атмосферность и меньший градус внутреннего напряжения. По сравнению с Silent Hill 2 четвертый вообще выглядел увеселительной прогулкой в осеннем парке.

Что ж, стенания общественности не пропали втуне, поэтому Konami приняла волевое решение — возвращаться к истокам и возрождать дух Silent Hill 2. Вернут фонарик, нормализуют медсестер (охоспади, какие ж они были коровистые в Silent Hill 4!), ну, а главным героем снова будет мужик. Причем, именно мужик, просто терзаемый призраками прошлого, а не ходячая сопля, которая называлась главгероем Silent Hill 4.

Итак, главный герой. Зовут гражданина просто: Алекс Шеперд. Молодость свою он провел за далекими морями, защищая демократию своими потом и кровью. Повидал всякого, получил ранение и медальку, после чего вернулся домой, в городок Шепердс Глен. А дома его поджидал неприятный сюрприз. Мать Алекса, как оказалось, начала страдать кататонией — специфическим психическим расстройством, которое напоминает беспорядочную рассеянность и нарушения моторики (практически — паралич), но связано с шизофренией, посттравматическим стрессом, депрессией и даже передозировкой наркотиками. Спросить о том, что случилось, Алексу не у кого — его отец и брат вообще пропали без вести. Поэтому вместо отдыха от военных подвигов мистер Шеперд собирает манатки и отправляется на поиски родственников.

Нетрудно догадаться, что в Silent Hill V основой сюжета и его психологической подоплекой станет душевное состояние молодого (Алексу всего 22 года) человека, прошедшего войну. Разработчики не станут примешивать в игру политические подтексты конкретной войны. И правильно, война — она и есть война, независимо от того, кто ее развязал и ради каких целей. Солдаты чувствуют себя одинаково.

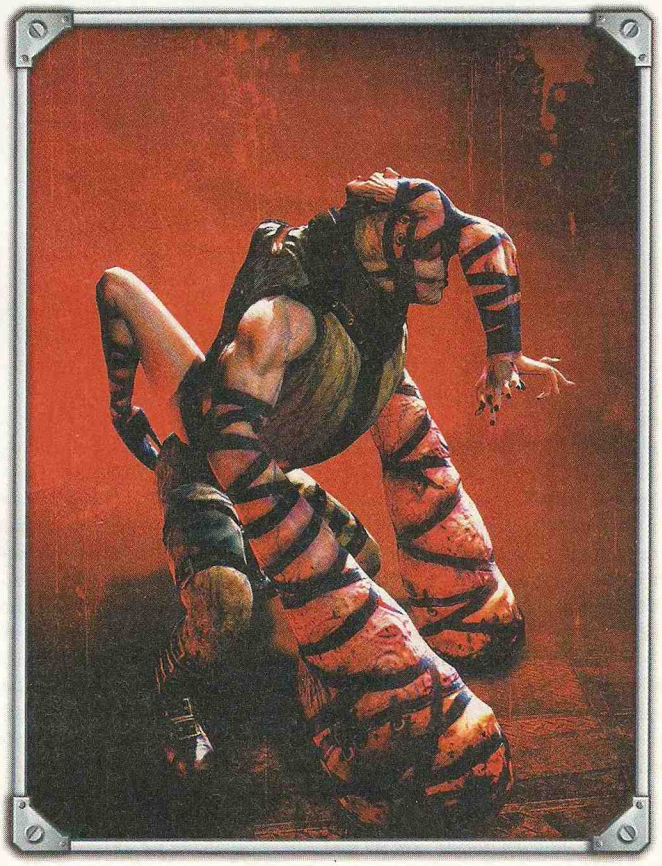
Параллели со второй частью усиливает и второй персонаж Silent Hill V — девушка Элль, подруга детства Алекса Шеперда. Естественно, нам никто не раскрывает сюжетных подробностей, однако есть намеки на то, что именно Элль будет основным противовесом всему кошмару, который будет окружать Алекса в его путешествии в Сайлент Хилл. Да, начнется все в Шепердс Глен, с которым тоже не все ладно, но в конце концов сюжетная дорожка заведет нас на вполне знакомые улочки в объятья к милым пирамидхэдам и медсестрам.

Изменения в Silent Hill V сочетаются со старыми канонами серии. Как и прежде, мы получим два варианта окружающего мира — более-менее реальный и альтернативный, демонический. Естественно, на next-gen графике все это будет выглядеть великолепно (вернее, ужасно, кошмарно и отталкивающе — именно так :)), но особый шик ожидается при переходе из одной реальности в другую. Разработчики вдохновились эффектами из фильма и воссоздали процесс превращения города в адские развалины в реальном времени. Ржавчина, пятна крови и непонятные следы на стенах будут проступать сквозь обшарпанные обои прямо перед глазами игрока. Но на этом игры с картинкой у The Collective не заканчиваются. Как раз наоборот! Как уже было сказано, в Silent Hill V снова вернется тьма. Причем не старая, кромешная, а новая, next-gen тьма, в которой будут проступать силуэты непонятных существ, призраки прошлого, образы знакомых Алекса. Но разглядеть что-либо можно будет лишь в свете фонаря, прицепленного к карману куртки нашего героя. А это — всего лишь жиденький лучик, неспособный пробить плотную завесу тьмы и тумана. Туман, кстати, станет еще более причудливым и жутким. Новые аппаратные возможности позволят нагонять страху даже такой «мелочью». Ну, а еще одним кивком в сторону фильма (похоже, разработчикам он понравился даже больше, чем мне :)) станут частички пепла, летающие в воздухе.

Туда же запишем и эффекты «шумов», а также «старой пленки». Разработчики все еще продолжают играться с этими приемами, наплевав на типично next-gen`овскую чистоту картинки. Пускай, мол, балованные владельцы HD-систем с огромными разрешениями узнают где раки зимуют.

Монстрятник пополнится новыми уродцами, среди которых самым колоритным пока что можно считать Siam — сросшиеся женское и мужское тело, олицетворяющие целую гамму деструктивных проявлений влечения между полами. Довольно метафоричным получился и Smog — ходячий труп с кучей нарывов, из которых извергается ядовитый газ. Слава богу, Silent Hill не превратится в The Suffering, в котором яркие шизоидные монстры все-таки не имели таких глубоких аллюзий на человеческие пороки.

Понравилось и то, что самые знаковые для Silent Hill монстры — адские медсестры — снова стали похожими на самих себя. Однако теперь они получили зрение! Вообще же AI претерпел много изменений, вроде бы, в лучшую сторону. Почему «вроде бы»? Ну, монстрам и ходячим трупам, по идее, положено быть тупыми. Однако Silent Hill — это все-таки не рядовой ужастик, так что разумные зомби, которые станут преследовать игрока, окружать его, выбивать двери и вообще творить всякие осознанные пакости, должны оказаться уместными.



Впрочем, сам Алекс тоже не лыком шит. Понятно, что он столкнулся с чем-то запредельным, его психическое состояние — предельное. Но армейское прошлое так просто не пропьешь, поэтому драться он будет гораздо более умело, чем его предшественники.

После первых заявлений о том, что боевая система претерпела кардинальные изменения, появились сложные приемы, блокирование и увороты, фанатская общественность забила тревогу. «Silent Hill превращают в файтинг! Все пропало!» Ну что тут скажешь... Разработчики оправдываются как могут, в их представлении новая боевая система только добавит сложности и атмосферности, а базовые ощущения от встречи с монстрами останутся теми же, привычно сайлентхилловскими.

Наконец, стало известно о том, что разработчики будут вводить систему влияния всех решений игрока на финал Silent Hill V. Не как обычно — парочка ключевых поворотов, где можно сделать выбор. Ожидается именно сложная система выстраивания заключительных сцен из отдельных «кирпичиков», которые игрок сам себе выбрал по ходу игры. Звучит заманчиво, что и говорить, но хватит ли у The Collective, не привыкшей к созданию настолько сложных игр, сил и способностей? Будем надеяться, что хватит...

Shrike

ДжаЗ: работа по найму

Разработчик: GFI Russia
Издатель: Руссобит-М
Жанр: стратегическая тактика с элементами RPG
Системные требования:
✓**минимальные** — Pentium IV/Athlon XP 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, GeForce FX или Radeon 9600 128 Мб;
✓**рекомендуемые** — Pentium 4/Athlon XP 2.8 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео.
Официальный сайт: http://jazz.russobit-m.ru

Немножко слишком виски будет как раз достаточно.
NN

Собственно, надеюсь, не я один являюсь фанатом Джагедда, и не в одиночестве, со скупой фанатской слезой в уголке глаза, читал новости, что компания **Sir-Tech** прекращает свое существование, а все права расходятся по другим компаниям. Обрадовало то, что права на «Jagged Alliance» не канули в лету, а были вручены не абы кому, а российской компании, а если еще конкретнее, то компании **«МиСТ-ленд»**. Кто не помнит, чем именно отличилась данная контора, напоминаю: *«Код доступа: Рай»* и *«Власть закона»*. Признаюсь честно, с обоими проектами знаком не то чтобы совсем понаслышке, но что по верхам, так точно. Не знаю почему, но полный пошаговый режим, без которого те же *«УФО: Враг неведом»* и *«Террор из глубин»* представляются весьма слабо, в «КДР» вызвал у меня достаточно прохладное отношение. Но, как говорится, не мной единым, оба МиСТ-лендовских проекта заслужили определенное уважение в геймерском кругу любителей походовых тактик. Ну, и «Альфу: антитеррор» забывать, наверное, тоже не стоит.

Однако, после этого МиСТ-ленд начало лихорадить. Сначала компания сменила название на **GFI Russia**, а спустя самое большее пару недель и вовсе лишилась права на разработку, издательство и распространение торговой марки «Jagged Alliance». Трудно сказать, что именно двигало **StrategyFirst Interactive**, да и лезть в это особо глубоко желания не возникает, но сделали они именно то, что сделали. Но, поскольку наработки у GFI уже были, а выбрасывать что-либо уже созданное жалко, проект сменил название с **«JA3D»** на **«ДжаЗ: работа по найму»**, и уже с этим названием был выпущен в свободное плаванье.

А мы, собственно, и займемся разбором его на составные...

Боевые действия всегда разворачиваются на участке местности между двумя смежными картами.
Армейские законы Мерфи

Алмазный Берег. Крохотная, площадью всего чуть более 1000 кв.км., страна третьего мира с населением меньше 15000 человек, расположенная на западном берегу африканского континента. Бывшая английская колония, что отображается в одном из государственных языков. Что забавляет, так это то, что несмотря на то, что вторым государственным языком является суахили, все население Алмазного Берега говорит на русском. Основная часть дохода всей страны — экспорт алмазов, т.к. на площади страны располагается одно из самых больших месторождений. Неизвестно, какой Церетели занимался строительством в этой стране, но все значимые сооружения располагаются далеко за пределами населенных пунктов. И если аэропорт или госпиталь еще можно представить где-нибудь на окраинах или недалеко за пределами крупных населенных пунктов (которых в Алмазном Береге аж один), то порт или железнодорожная станция, расположенные едва ли не за полстраны от ближайшего не то что города — села, вызывают нервную улыбку. Интересно, находятся ли желающие навернуть пару сотен километров по пустыне, чтобы забрать передачу из глубины континента...

Житейские драмы идут без репетиций.
Эмиль Кроткий

После смерти президента Гали при невыясненных обстоятельствах, у власти оказался министр обороны **Янус Макконен**. Но такое положение устраивало отнюдь не всех. Воспользовавшись тем, что Янус допускает несколько ошибок в управлении, начитавшись мемуаров Дейдраны и организовав несколько «несчастных» случаев, к власти в Алмазном Береге с разрывом в 1% голосов пришел младший брат Януса — **Ричард Макконен**. После этого в стране устанавливается диктатура, слегка прикрытая демократией. А поскольку экспорт алмазов продолжался, мировому сообществу было глубоко начхать на внутренние дела крохотного кусочка африканского континента. Янус ушел в оппозицию, а после жестоко подавленной демонстрации и вовсе исчез. Пропрезидентские силы утверждают, что он убит при попытке ареста по обвинению в терроризме, оппозиция же сообщает, что Янус Макконен скрылся за границей. Но вот на ваш электронный ящик приходит сообщение с именем отправителя «Янус Макконен»...

Старый лев словно бы обновился. Он обнаруживает все признаки молодого осла.
Станислав Ежи Лец

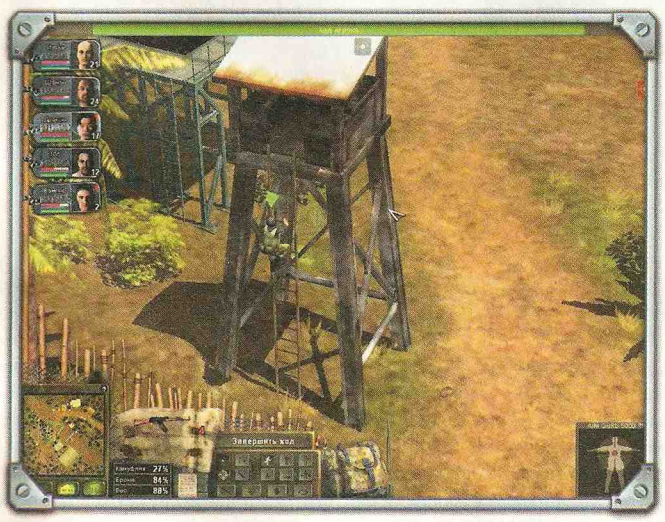
С первых же секунд замечаешь, что игра все-таки создавалась на прочном фундаменте «Jagged Alliance 2». Мы все так же являемся командиром отряда наемников, который и сам не стесняется держать автомат в руках. Да и обще-

ние с клиентом ведется посредством ноутбука, все с тем же впечатлением, что в одностороннем порядке. Все так же, прежде чем допустить нас до каких-либо действий в обозначенном районе, рекомендуется пройти тест от Института психологии. Даже вопросы, задаваемые в тесте, практически те же самые. Но вот только одна досада — после прохождения теста сайт Института уходит в глубокий down, и до конца игры так и не оживает. Обидно, черт возьми. Я ведь как-то привык знать, по чему именно мой персонаж является специалистом. А после высадки в первой локации нашего героя встречает второй сюрприз — он по-

является там совершенно без оружия. Впрочем, могу порекомендовать обыскать ближайший дом. Там валяется пару Granad`ов, на прихватизацию которых все равно никто не реагирует. Вот только патронов в них все равно нет.

Командир скавал «хорек», и никаких сусликов. Армейская мудрость

Естественно, какой же командир наемников обходится без отряда этих самых **наемников**. Только или глупый, или с самомнением выше Эвереста. Поэтому во вторую очередь, после тестирования, открывается сайт *Ассоциации наемников*. И тут уже начинаешь замечать, что это таки ДжаЗ, а не Джаггед. I.M.A. — это вам не A.I.M. Не будет вам здесь ни



полюбившихся братьев Долвичей, ни колоритнейших Мага, Тени и Потрошителя, ни Рыси со Стрелкой. Нет... Лица присутствующих наемников выглядят похоже, но я как-то привык к старым физиономиям. Впрочем, можете считать это обычным брюзжанием, как раньше было хорошо и как сейчас плохо. Также сразу бросается в глаза то, что отныне нельзя выбрать срок найма — день, неделя или две. Отныне все наемники оплачиваются по фиксированной дневной ставке, и уже вам решать, сколько они будут на вас работать. Хотя та же дневная ставка может

и вырасти, если нанятый человек прибавит в параметрах. Только учтите, отнюдь не все согласятся сразу на вас работать, даже если у вас и хватает денег минимум на неделю. Все зависит от вашей *репутации*, которая в ДжаЗе вещь очень эфемерная и зависит от количества успешно отбитых или потерянных секторов и от соотношения нанятых/потерянных бойцов. Ее нельзя ни пощупать, ни увидеть ни на одном экране статистики. Вот и приходится после каждого боя или отхваченного сектора лезть на сайт наемников и в очередной раз тыцять в кнопочку «связь». Хотя как положительный момент хочется отметить краткое досье на выбранного кандидата, специализацию (если есть) и с кем же он предпочитает (или не любит) работать. Увы, но конкурен-

та Ассоциации наемников, здешнего аналога M.E.R.C., я так и не увидел. Хотя, может, просто и не дожил до этого волнующего момента. Да, и не рассчитывайте нанять больше 18 наемников — низзя. Впрочем, в игре это, в принципе, логически объясняется. Но мне как-то и шести хватало с головой. С таким-то командиром.

Никуда не делся совсем даже не Бобби Рей, а очень даже *Dickie Jay*. Единственное достоинство которого — что товары доставляются не по прошествии определенного времени, а сразу. Причем даже можно выбрать, в какой сектор. Собственно, ре-

комендуется к посещению даже раньше, чем I.M.A. Хотя, без национальной арульковской забавы «найди Пабло, и путем грубого физического воздействия отбери упертый им товар» как-то не так весело.

Они закопали топор войны, но в неглубокой и хорошо обозначенной могиле.
Дороти Уолуорт

Но вот, вроде все приготовления сделаны, отряд собран, в руках удобно угнездился ствол, можно начинать...

И первый же **бой** доказывает, что из всего многообразия тактических приемов Джа-2 успешно выживает разве что тактика «привстал-выстрелил-залег». Да и

та в свете здешней трехмерности работает как-то странно. И *камера*, которую, в принципе, вертеть можно практически как угодно, помогать в этом совершенно не спешит. Да, дальние планы, когда можно окинуть взглядом большую часть карты и оценить, кто, где и откуда будет по вам лупить, в принципе, неплохи. Но, черт возьми, почему я не могу опустить камеру ниже двух ростов моего бойца, чтобы определить, благодаря чему он (боец) в упор не видит противника или же кричит «нет линии огня»?.. Я, допустим, понимаю,

когда мой наемник не видит врага, лежа за камнем, но почему же, когда он встает на колено, и камень достигает максимум пояса, я все равно не могу толково выстрелить? Да и других неприятных моментов, связанных с боевой системой, тоже хватает.

Например, для нашего же удобства, при приближении к деревьям те становятся прозрачными. Только вот создается такое впечатление, что и противник пользуется этой самой прозрачностью, так как косит ваш отряд без оглядки на какую-либо растительность. Да и из-за этой самой прозрачности иногда бывает трудно понять, находится ваш боец под гипотетической защитой дерева или уже уполз куда-то под склон на всеобозрение вражеских сил.

Или вот такой момент. Лежу я на пригорочке (при стрельбе лежа получаем бонус к точности), выставив каску, нос и ствол М-14, стреляю в голову, допустим, мародеру, отмечаю попадание тому в голову, и наблюдаю многообещающе отлетающую циферку в -2 хита и летящую на землю кэ́почку. И даже стрельба в голову, уже не прикрытую вышеобозначенной кэ́почкой, не всегда дает лучший результат. И как противоположность — штурмую я блокпост перед аэропортом и высаживаюсь в аккурат ря-

дышком около бойца диктатора. И вспоминаю, что у самого ближайшего наемника в кармане валяется нож. Вспомнил — сделал. Нож в руку, два шага по направлению к противнику, и как результат, умирающая тушка, отлетевшая в сторону метра на два. Так что теперь имеет смысл (особенно, если враг от вас недалеко) пробежаться и покромсать его немного ножичком. Так как совсем не факт, что вы нанесете ему больше повреждений даже стрельбой очередью в голову.

Еще один неприятный момент связан с тем, что вас оччччень любят забрасывать гранатами. Особенно это радует в самом начале игры, когда герой, как водится, мажет чаще, чем попадает.

И самое интересное, что противник умудряется швырять гранаты ну раза так в два дальше, чем вы. А если учитывать, что они еще и кидаются практически без промахов, то иногда сектора обходятся в килограмм сожженных нервных клеток и приближают трагическую кончину кнопочки «квиклоад».

Как положительный момент можно отметить появление в уголке экрана «куклы», по которой можно установить автоматическую *точку прицеливания*, т.е. голову, торс, ручки или ножки. И в комплект к ней, кнопочку *«максимальное приближение»*,

при котором наемник будет тратить максимально доступное количество ОД на выстрел. Впрочем, если вы любитель классического поиска точки прицеливания на тушке противника и распределения ОД — к вашим услугам доступен и такой метод.

Никогда не прибегай к насилию, кроме тех случаев, когда ты сильнее.
Габриэль Лауб

Хоть территория боевых действий, по сравнению с Джаггедом, уменьшилась многократно, противостоящих друг другу сил на ней схлестнулось не в пример больше. Это там нам приходилось воевать только против сил Дейдраны. Здесь же, помимо борьбы за президентское кресло братьев Макконенов, пытаются вести освободительную войну бойцы племени

бутси, а мародеры попутно стремятся наустанавливать контрабандных путей и захапать под себя как можно больше ценностей. Блага силы ООН, с которыми хоть и придется схлестнуться, ни на что особо не претендуют. И вот что хочется отметить положительного: присоединиться можно почти к любой силе (за исключением ООН). То есть, если вам, например, не нравится работать под началом Януса Макконена, можете спокойно послать его на Марс

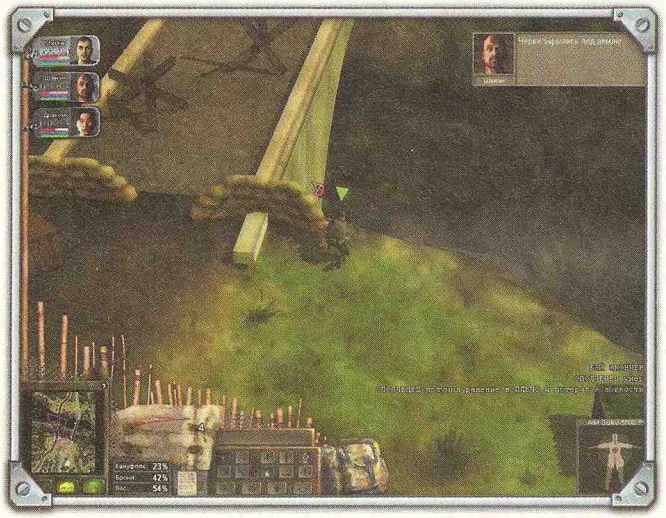
и начать служить под началом диктатора. Или включиться в борьбу на стороне бутси. Или, если вам больше нравится грабить тех, кто не может толком оказать никакого сопротивления, — присоединиться к мародерам. А если вам глубоко положить на интересы всех воюющих, можете со спокойной душой вымести их за пределы Алмазного Берега и править там единолично. Так что простор для действий есть, и немаленький.

Сражение выигрывает тот, кто твердо решил его выиграть.
Лев Толстой

Графика в игре выглядит вполне симпатично, хотя, созерцая главное меню, этого и не скажешь. Зеленая трава, колышащаяся под ногами пробегающих по ней солдат, пальмы и кусты, создающие иллюзию укрытия, и неохватные баобабы, которые укрытие дают, но попробуй из-за него выстрелить. И в отличие от ТББ, которое мне будет долго икаться, все это грузится не в

пример быстрее. И можно отличить бойца, одетого в кевларовый бронежилет, от солдата, одетого в штурмовой комплект. Правда, это почему-то относится только к вашим бойцам. По врагам этого, увы, сказать нельзя. Впрочем, солдат регулярной армии все-таки можно отличить от новобранцев. Но иногда складывается впечатление, что даже новобранцы в Алмазном Береге носят титановые майки. Единственный, на мой взгляд, серьезный минус графики — качество те-

ней. Играть оно, конечно, не мешает, но взгляд поначалу очень цепляется. Впрочем, если на этом не зацикливаться, уже со второго боя на это внимания не обращаешь. Я и вспомнил-то об этом, когда уже просматривал отснятые скриншоты.



Что касается звуков — то вам вряд ли удастся с точностью определить, из какого именно пистолета или из какой модификации вечно живого АК по вам ведут огонь. Да и насколько оно, в общем-то, важно? Ведь согласитесь, более важно не чем, а как стреляют. Зато **музыка** стоит того, чтобы ее похвалить. Впрочем, разработчики таки хотели, чтобы музыку похвалили, и, наверное, потому и выложили весь саундтрек к игре в отдельной папочке на диске. А тем, кто желает почитать о музыке побольше, могу порекомендовать зайти на **http://game-ost.ru/info.php?mark=5&id=737&id_review=110**.

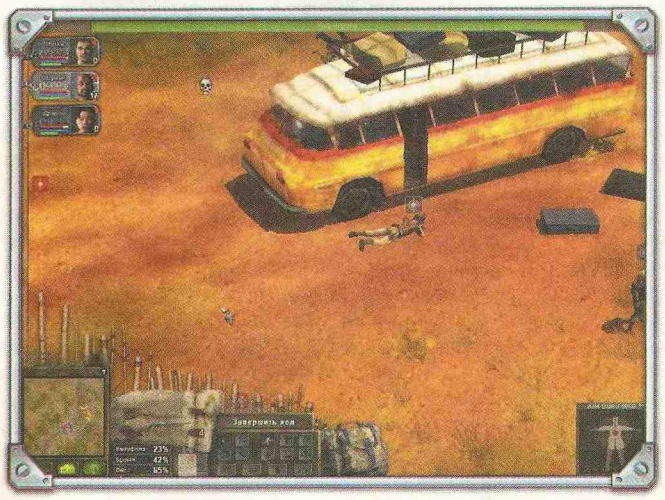
Не отчаивайся. Худшее еще впереди.
Ф. Ч. Джонсон

Отдельной темой можно вынести **анимацию**. Нет, не подумайте, что она настолько ужасна, что смотреть на нее без слез и содроганий нельзя. Можно, хотя иногда без истерик и не обходится. Пока бойцы здоровы, веселы и ничем особым не заняты, анимация выглядит вполне достоверно. Когда критически раненый солдат бредет, волоча ствол автомата по земле, или ползет, медленно отталкиваясь, понимаешь, что он действительно тяжело ранен. За это аниматорам плюс. Но вот между этими двумя моментами... Чаще всего встречается ситуация, когда уже подраненный противник, держась рукой за брюхо, начинает целиться в тебя из пистолета-пулемета ОДНОЙ рукой. Потом до него доходит, что, в общем, неплохо это делать двумя руками, и модель мгновенно меняется на такую же, но уже держащую ПП ДВУМЯ руками, а после выстрела солдат опять хватается за пузо. Или самый писк, когда кто-то начинает целиться из-за дерева. Т.е. если в обычном положении персонаж смотрит носом в кору, то для выстрела ему все же надо из-за этого дерева таки выглянуть. И когда смотришь на такого бойца, который сидя перегнулся в поясе градусов так на 90, то становится его просто жалко. Я, правда, не знаю — положение солдат в пространственной системе координат относится к анимации, или уже к физике. Наверное, все же к **физике**, потому будем переходить непосредственно к ней. То, что на планете есть сила тяжести, знают все, но вот только в ДжаЗе она есть как-то хитро. Вот попробуйте, например, постоять на склоне с наклоном градусов так в 40, распределяя нагрузку на ноги равномерно. Получится? Получится, но ненадолго, и либо придется принять более устойчивое положение, либо земля как подымется, да как даст по лицу. Но вот солдаты ДжаЗа то ли не слышали о законах физики, то ли успешно их игнорируют. На скринах я постарался сохранить эти волнующие воображение моменты, но попадут ли они на страницы журнала, не знаю. Далее, стрельба. Про немного непонятную линию прицеливания я уже упоминал, потому просто добавлю еще кое-что. Вот есть такое понятие, как рикошет. Только вот почему-то пуля рикошетит в основном так, как хочется ей, а не как положено. Например, стреляю я по неприятелю, стоящему возле здания. Промахиваюсь, и пуля под углом градусов в 50-70 от первоначальной траектории обрушивает полкрыши, причем еще и как-то частями. На скрине меня не видно, но если провести линию от обрушившейся крыши через значок над головой солдата, то я буду как раз где-то там. Или еще пример: бойцы, вероятно, владеют левитацией — взбираться на вышку не по лестнице, а сбоку, бодро перебирая ногами по воздуху, дано в этой жизни не каждому.

Ну и, конечно, как же обойти вниманием такую замечательную во всех отношениях ВЕСЧ, как «регдолл». То, что иногда после смерти враги принимают ТАКИЕ позы, на которые без содрогания смотреть нельзя, уже встречалось, и не раз, в других играх. Или когда после выстрела «мерка» уносит фиг знает куда, а он встает, отряхивается и лезет обратно (потому как повреждения наносятся только при полетах с определенной высоты, но никак не от полетов в длину), тоже ладно. Но какая же гордость охватывает, когда видишь, как от твоего удара враг отлетает метров эдак на пять, и встать уже не может, ибо помирает. Видимо, ДжаЗовское кунг-фу Нео даже и не снилось.

В честной борьбе побеждает жулик.
Ген. Малкин

Отдельная песня во всем этом — **искусственный интеллект**. То, что противник пользуется гранатами, я уже говорил, более того, иногда он пользуется ими даже вовремя. Но кто бы мне объяснил, почему тот, кто так удачно швырнул в меня гранатой в прошлом сейве, сейчас пытается над-



цать раз прицелиться, но, так и не найдя удачной, с его точки зрения, позиции, замирает до лучших времен? Или вместо того, чтобы скосить неудачно подставившегося моего наемника, занимается зарядкой типа «сел-встал»? А то и вообще начинает удирать на другой конец карты. Когда критически раненый враг «заворачивается в простыню и медленно ползет на кладбище», вместо того, чтобы добить моего в таком же состоянии? А то и вовсе принимается расстреливать мирных жителей. Меня представляет на их месте, что ли?..

Пациент нуждается в уходе врача. И чем дальше врач уйдет, тем лучше.
Народная мудрость

Нельзя также не упомянуть и о **недостатках**. Причем вышеупомянутые проблемы с ИИ и физикой еще не самые неприятные. Вот, например, такая ситуация: мой боец критически ранен, кровоточит, и если его выбирать, то он теряет по единичке здоровья. Но если его не выбирать, то и жизнь вроде и не убирается, и боец вроде как остается жив. Но стоит закончиться боевой фазе, как вместо солдата мы получаем на руки холодный трупик.

Еще практически все персонажи любят проваливаться сквозь текстуры. Пару раз наблюдал картину: падает солдат, погружается почти полностью в землю, а потом до игры доходит, что здесь что-то все-таки не так, и солдат начинает потихоньку всплывать. Или ситуация, когда мой «мерк» лежит *в* пригорочке или бруствере укрепления, выставив оттуда только каску, нос и ствол крупнокалиберной снайперской винтовки. Да в него при этом умудряются еще и попадать. Или когда трупик проваливается сквозь землю, но не полностью, а где-то до уровня плеч, и вид у данного трупика такой, будто адские силы пытаются утащить поглубже в преисподню, а он, вцепившись в траву, им сопротивляется.

В процессе игры появилась мысль, что где-то на просторах Алмазного Берега работают парикмахеры, причем работают они в тот момент, когда компьютер выключен. По-другому я не могу объяснить ситуацию, что мой персонаж внезапно полысел. Сначала думал, у меня склероз, ан нет... Сверил скриншоты — и таки да, была сначала шевелюра, а потом ее не стало.

Кроме того, предсмертные фразы очень любят повисать в воздухе и пугать общественность своим висением в воздухе над трупом.

И самый яркий, по моему мнению, прикол, от которого я до сих пор дергаюсь каждый раз, когда запускаю ДжаЗ. Дело в том, что менюшка лаунчера вылетает со звуком ошибки Винды. И каждый

раз, особенно когда взгляд не устремлен в монитор, а блуждает где-то по квартире, я нервно подпрыгиваю и смотрю, что на этот раз.

Правда, не представляю, что тут творилось до патча, да, наверное, и не хочу представлять.

Действуй, пока никто не успел тебе запретить.
Эрих Мария Ремарк

Что ж вам такого сказать в выводе... Несмотря на все огрехи, игра все же удалась, так что могу ее порекомендовать и вам, хотя забывать о том, что ваше мнение может и не совпадать с мнением автора, все же не нужно. Только вот сравнивать ее с «Агонией власти», наверное, не стоит, ибо ситуация тогда начинает напоминать таковую с «Фоллаут Тактикс». Тем же, кто не знаком с Джа, привыкнуть к ДжаЗу будет намного легче, чем матерым фанатам. Патч, исправляющий большинство ошибок, появился довольно-таки оперативно, и есть надежда, что следующий внесет исправлений еще больше. Отдельно хочу поблагодарить Novik`a65 за его неофициальный фикс, который рекомендуют даже разработчики. Фикс мало того, что возвращает нам Институт психологии, так еще и вносит немало других изменений, включая исправление ситуации с гранатами. Фикс сей можно скачать по ссылке **http://www.vif2ne.ru/nvk/forum/0/gallery/Novik/000013FC3F715B7A/get**. Единственное требование — чтобы оригинал был пропатчен до версии 1,05.

Опустим же завесу милосердия над концом этой сцены.
Марк Твен

Geralt[NBF]

TEAM FORTRESS 2

Разработчик: Valve Corporation
Издатель: Valve Corporation, EA, «Бука»
Системные требования: Pentium 4 1.7 или аналог. Athlon, 512 Mb RAM, видеокарта с поддержкой DirectX8.0

Иногда случается так, что увлечение, хобби, меняет всю твою жизнь. Иногда все, что нужно, это немного везения, немного упрямства, немного удачи. Главное — не бояться начать и доделывать до конца все, за что ты взялся. Ведь удивительное — оно рядом.

Одиннадцать лет назад iD выпустили на свободу монстра — игру, которая безусловно изменила представление о том, что такое шутер от первого лица. Грянул Quake. Сказать, что игра стала популярна — не сказать ровным счетом ничего, ведь в нее играли стар и млад по всему миру. Естественно, без пользовательских модификаций дело не обошлось, и одной из них стало детище трех парней из солнечной Австралии. Интересно только, догадывались ли *John Cook*, *Robin Walker* и *Ian Caughley*, какая судьба ожидает их модификацию народной игры?

Team Fortress очень быстро стала популярной, и причин тому несколько. В первую очередь, это, конечно же, геймплей. По тем временам он был просто революционным — ведь с появлением отличающихся друг от друга классов игра смогла предложить игрокам совершенно новый опыт многопользовательских сражений. Подборка классов оказалась идеальной — за все время существования Team Fortress их список практически не изменился, более того, он стал классическим, стал эталоном, на который равняется большинство командных тактических шутеров современности. Про весьма удачный дизайн карт я промолчу, упомяну только, что венец дизайнерской мысли, лучшая CTF-карта всех времен и народов 2Fort в том или ином виде присутствует не только в большинстве MFPS, но и в обожаемом миллионами World of Warcraft. Чем, по-вашему, вдохновлялись Blizzard, создавая Warsong Gulch? Одним словом, окрыленные успехом австралийцы, не теряя времени, создают студию под названием *Team Fortress Software*, первым проектом которой должен был стать коммерческий мод для Quake II под названием Team Fortress 2. Однако этой модификации так и не суждено было появиться на белый свет — разработчиков приютили под своим крылом небезызвестные **Valve**, а сама Team Fortress под цифрой 2 из разряда модов постепенно превратилась в «полноценную» игру. Однако сроки выхода постоянно переносились, а TFC (Team Fortress Classic, модификация для первого Half Life) особым успехом похвастаться не смогла. Изменения были в основном косметическими, а армию ее поклонников составили, пожалуй, по большей части фаны самого Half Life, большинство же осталось верным оригинальной игре. И большинство хотело продолжения.

Собственной вариацией на тему TF обзаводился практически каждый многопользовательский шутер — выходили Unreal Fortress для Unreal Tournament, Q3F для Quake III Arena, Enemy Territory Fortress для Wolfenstein Enemy Territory и многие другие. Успели выйти соответствующие модификации даже для Half Life 2 и Quake 4, а большинство успело забыть, что TF2 когда-то планировалась к выходу. Ветераны, быть может, еще помнят, какой нам ее обещали — серьезная, строгая игра про войну, с графикой, неуловимо напоминающей Counter Strike и Deltaforce. Такой она должна была выйти в 1999 году и, к счастью, этого не произошло — TF2 все-таки появилась на свет, но в совершенно новом обличии. Трансформация одного из самых известных vaporware вышла изумительная. От былой серьезности не осталось и следа. Valve вполне обоснованно решила, что серьезных командных шутеров на рынке пруд пруди, и чтобы заинтересовать покупателя, нужно что-то новенькое — свежая кровь, так сказать. Именно тогда мы увидели первые трейлеры готовящейся к выходу игры. Они были великолепны, а их герои обладали ничуть не меньшей харизматичностью, чем знаменитые кролики из «Рэймэна». Изменения визуальной составляющей никак не повлияли на механику самой игры — нас ждала все та же борьба с командой противника за флаги и контрольные точки с применением знакомых с юных лет приемов и военных хитростей.

Мультяшная графика и своеобразный дизайн уровней — одни из главных плюсов игры. Двум противоборствующим командам присущи не только разные цвета, но и разные архитектурные стили и предметы обстановки баз. Если удел «красных» — это своеобразные фермерские постройки, деревянные домики с соломой на полу, около которых разбросаны грабли и поливочные шланги, то синие могут похвастаться металлическими ангарами, настоящими бункерами и чадящими трубами заводов и фабрик.

Стоит отметить, что отличия между оригинальными классами и классами в TF2 все-таки есть, и-эти отличия немаленькие. Начнем с того, что практически у всех отняли гранаты, сделав их прерогативой demoman`a, у которого, в свою очередь, пропал detpack, этакий l33t wpn из TF1. Heavy теперь может стрелять из своей турели не только стоя, как раньше, а еще и на ходу, у медика отняли возможность заражать противника, у шпиона — транквилизаторы и возможность прикидываться мертвым, скаут больше не может похвастаться сканером, выдающим месторасположение неприятеля, инженер разучился чинить броню товарищей по команде, потому как сама броня из игры тоже пропала. Вы спросите, что же осталось? Давайте по порядку.

Присутствующие в игре девять классов можно разделить на три группы — атакующие, защитные и классы поддержки.

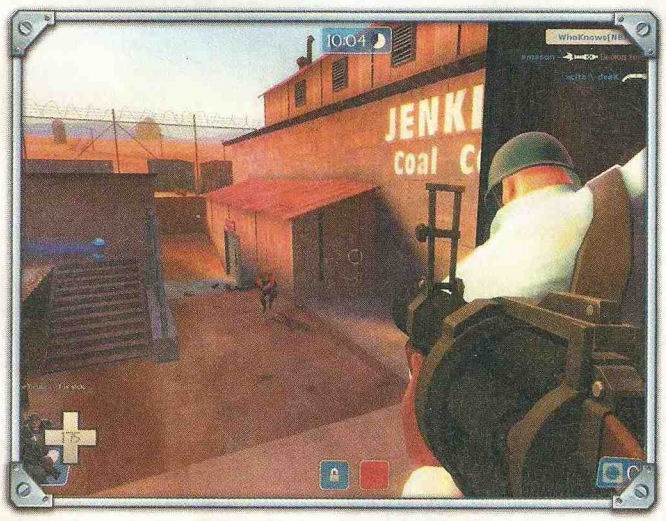
К *атакующим* классам относят разведчика, солдата и пулеметчика, к *защитным* — инженера, подрывника и пиро.

Впрочем, в разных классификациях пулеметчик и пиро могут меняться местами. Медик же, снайпер и шпион относятся к классам *поддержки*. Стоит заметить, что подобная классификация довольно условна, поскольку при правильном использо-

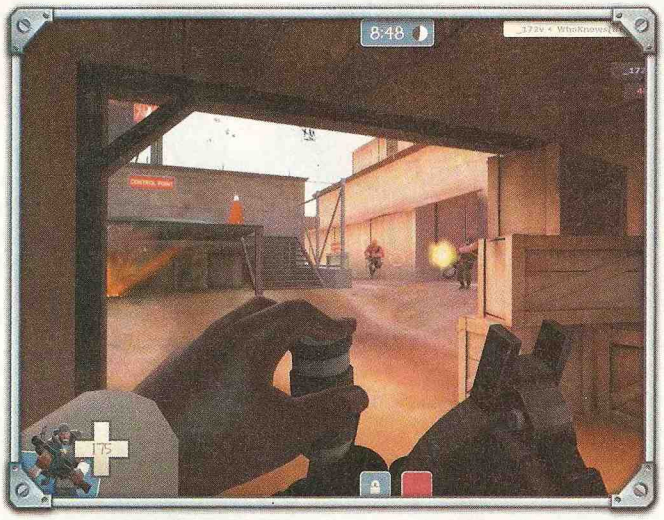
вании даже такой исконно оборонительный класс, как инженер, может вполне успешно атаковать базу противника, правильно расположив свою турель.

Остановимся на классах поподробнее.

Разведчик, он же скаут, говорящий с характерным нью-йоркским акцентом (знающие люди утверждают что с бруклинским), характеризуется очень быстрой скоростью передвижения; захватывает контрольные точки в два раза быстрее остальных классов, при себе имеет смертоносную на близких расстояниях двустволку «распылитель», пистолет и, как каждый уважающий себя житель Нью-Йорка, бейсбольную биту. Настоящая гроза неповоротливых пулеметчиков и засевших в засаде снайперов. Первые без особых проблем уничтожаются методом застукивания битой насмерть со спины, вторых следует убирать в то самое время, когда они сосредоточенно выискивают очередную жертву в снайперский прицел. Дуплет в голову — оптимальный способ. Самый большой минус скаута — малое количество хит-поинтов, так что на дальних и средних дистанциях скауту нечего противопоставить практически любому другому классу, и если срочно не ретироваться, летальный исход гарантирован.



Одетый в форму американской армии времен Второй мировой **Солдат** является самым «стандартным» классом в игре. В меру живучий, передвигающийся со средней скоростью, вооруженный четырехзарядной ракетницей, дробовиком и саперной лопатой, на средних дистанциях он способен справиться практически с любым сопротивлением, кроме «тяжелой артиллерии» в виде пушки третьего уровня, минных полей демомэна или засевшего в укромном уголке снайпера. Старая связка «солдат + медик» оставляет противнику мало шансов на выживание, а при включении убер-заряда в считанные секунды способна расчистить вражеский стан от защитных сооружений, да и самих защитников заодно. Однако ограниченный боезапас ракетницы не позволяет вести непрерывный огонь, и именно в момент отнюдь не быстрой перезарядки солдат наиболее уязвим. Никуда не делось и умение сол-



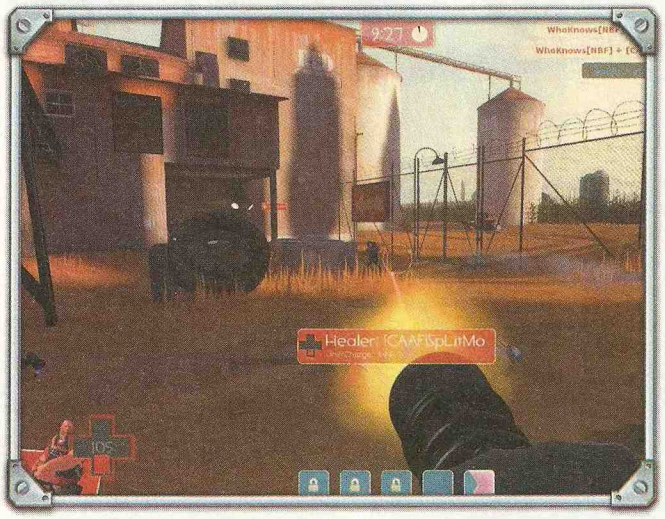
дата делать рокетджампы, чем и пользуются опытные игроки, запрыгивая на крыши строений, чтобы атаковать неприятеля сверху в то время, когда он этого не ожидает.

Пулеметчик, также известный как хэви, это здоровенный детина с шестиствольной турелью в руках. Акцент выдает в нем выходца из России, а убойная сила его «Саши» (именно так он называет свое оружие) — человека, не понимающего шутки. И без того не быстро бегающий, хэви при стрельбе начинает двигаться со скоростью хромой черепахи, что делает его

отличной мишенью как для снайперов и шпионов, так и для ракет солдата или гранат демомэна. Поэтому ходить без медика могут себе позволить только очень умелые игроки. Как и в случае с солдатом, связка «хэви + медик» отлично себя зарекомендовала в зачистке вражеских баз, но только не забывайте проверять наличие полного боезапаса, Саша жрет патроны с умопомрачительной скоростью. Кроме турели хэви вооружен дробовиком и внушительного размера кулачищами, которыми очень больно бьет в рукопашной.

Инженер — надежда и опора не только обороняющейся, но и атакующей команды. Если с защитой все более-менее понятно (кто еще сможет так же эффективно отбить атаку неприятеля, как «прокачанная» до третьего уровня пушка с ракетной установкой?), то атакующим инженер помогает в первую очередь максимально быстро добраться до арены боевых действий благодаря телепортам. Не лишним будет и установленный в нужном месте раздатчик, всегда готовый пополнить растраченный боезапас или здоровье игроков. Инженерам раздатчик пополняет за-

пас железа, необходимого для проведения строительных и ремонтных работ. Вооружен неизменным дробовиком, пистолетом и разводным ключом. В плане наносимых повреждений класс средний, но к минусам это отнести нельзя, так как большую часть времени инженер проводит около своей пушки, которая, несмотря на то, что стреляет очень больно, практически беззащитна перед гранатами демо, летящими из-за угла, а в особенности перед жучками шпионов. В последнем патче эти жучки наносят гораздо меньше повреждений, чем раньше, но все еще представляют серьезную угрозу для техники. Сбиваются жучки ударами разводного ключа, этими же ударами инженеры могут чинить свою технику. При смене класса техника самоликвидируется, так что вам не удастся отстроить защиту базы и, переродившись скау-



том, ринуться в атаку. Судя по акценту, инженер — представитель славного ковбоями и нефтью штата Техас.

Одноглазый **Подрывник**, также известный как демомэн — истинный шотландец, не расстающийся с бутылкой доброго виски, и один из самых опасных классов. Благодаря тому, что гранаты его гранатомета могут отскакивать от препятствий, демо может производить обстрел противника, находясь в сравнительной безопасности — за углом или любым другим укрытием. Повреждения у гранат солидные; поверьте мне, словить такую штуку лбом и остаться в живых сможет далеко не каждый класс, и даже самые живучие почувствуют весьма неприятные последствия, а, учитывая тот факт, что средняя скорость выстрела из гранатомета равняется двум гранатам в секунду, вряд ли кто-то будет задавать вопрос, почему не стоит встречаться с этим сварливым пьянчугой лицом к лицу. Липнущие к любой поверхности pipebombs являются вторым по счету, но отнюдь не по значению оружием подрывника. Смотрите сами: правильно расставленное минное поле может не только принести подрывнику не один фраг, но и замечательно разбросать в стороны атакующего точку неприятеля, давая время другим защитникам подтянуться к месту стычки. Кроме того, при помощи этих колючих взрывоопасных шариков демо может делать так называемый pipe-jump, который отличается от rocket-jump`а солдата только большим количеством повреждений, которые получает доморощенный акробат. А уж поливать сверху гранатами ничего не подозревающего неприятеля — это такое удовольствие...

Поджигатель, или просто пиро, одетый в защитный костюм с противогазом, это один из самых легких в освоении классов. Его огнемет в ближнем бою не оставляет шансов абсолютно ни-

кому, ведь даже после смерти пиро противник продолжает гореть определенное время. Сбить огонь можно, прыгнув в воду, использовав аптечку или полечившись у своего медика. Пиро замечательно расправляется с бегущими группой врагами, «на ура» уничтожает двойки «солдат + медик», «хеви + медик», а под убером просто творит чудеса на базе противника. Что плохо, радиус действия огнемета довольно ограничен, так что как только противник отдаляется, в ход идет дробовик. Пожарный топор в качестве оружия ближнего боя — это, скорее, красивый аксессуар, так как в ход он идет только в том случае, когда у пиро кончается напалм. Некоторое время назад женская сумочка, которую нашли в личном шкафчике поджигателя на одной из карт, внесла сумятицу в ряды игроков. Неужели пиро на самом деле действительно женщина?

Медик в Team Fortress 2 лишился практически всех своих атакующих возможностей, теперь его удел — исключительно лечение и навешивание убер-зарядов, делающих медика и его пациента неуязвимыми на короткое время. Лечит он при помощи так называемой Лечебной пушки (MediGun). Исцеляющий луч, испускаемый пушкой, достаточно длинный для того, чтобы медик мог оставаться в безопасной зоне, пока «пациент» принимает на себя основную массу тумаков. Сам же по себе медик может попытаться застрелить врага из скорострельного, но довольно слабого шприцемета (внимание, шприцы летят по дуге, а не по прямой) или запилить насмерть медицинской пилой для костей. Учи-

тывая малый объем здоровья, обычно ему не удается ни то, ни другое, разве что враг будет уже изрядно изранен. Из особенностей — свое здоровье у медика восстанавливается со временем. Явно выраженный немецкий акцент и профиль чистокровного арийца заставляет задуматься — а не принадлежит ли наш медик к потомкам знаменитых «докторов» Третьего Рейха?

Шляпа Акубра на голове **снайпера**, а также характерный акцент выдают в нем жителя солнечной Австралии, страны, где много-много диких кенгуру и не менее диких туристов. Его автомат и кукри — это оружие для крайнего случая, ведь если все идет по плану, жертва не догадается о присутствии снайпера, пока не будет слишком поздно. Выдает неопытного снайпера только точка лазерного прицела его винтовки (опытный до самого выстрела будет целиться несколько в сторону или в какой-то объект, располагающийся между ним и предполагаемым фрагом). При попадании в голову снайпер наносит двойной урон, чем следует пользоваться в обязательном порядке. Также в случае атаки тяжелых классов и медика снайпер, снимая последнего, значительно облегчает жизнь членам своей команды. На больших картах эффективно расправляется с вражеской техникой, оставаясь в то же время вне зоны поражения. Однако стоит помнить о том, что его очень легко захватить врасплох, чем постоянно пользуются скауты, шпионы и пиро.

Лицо **шпиона** постоянно скрыто маской-балаклавой, но строгий костюм, осанка и акцент выдают в нем уроженца Франции. Шпион, вне всякого сомнения, самый трудный класс в игре. Из дистанционного оружия у шпиона один револьвер с довольно низкой скорострельностью, нож-бабочка, наносящий смертельные ранения в случае атаки со спины, и жучок-саппер, выводящий из строя вражескую технику. Благодаря плащу шпион может становиться невидимым на короткий промежуток времени, а с помощью маскировки — переодеваться в игрока противоположной команды. При этом никнейм выбирается автоматически из ников представителей этого класса, а если таковых не найдется — берется ник любого вражеского игрока. Любая атака (кроме установки жучка) приводит к потере маскировки, и часто к смерти — шпион не может похвастаться повышенной живучестью. Впрочем, игроки, освоившие этот класс, наводят ужас на противников. При грамотной игре один шпион способен спокойно зарезать несколько вражеских игроков подряд, снести все оборонные сооружения на базе и еще подлечиться у неприятельского медика, отблагодарив того ножом в спину.

Вот такие они, бойцы Team Fortress 2, и, как вы уже увидели, какого-либо явно доминирующего класса здесь нет. Каждый класс максимально полезен команде и по-своему незаменим. Именно такое разнообразие классов в итоге дает бессчетное количество тактических решений в игре. Действие развивается очень динамично, возможность смены класса после каждой смерти позволяет практически моментально изменять стратегию игры и в корне менять ситуацию на поле боя.

Хотя в Team Fortress 2 ставшие популярными в последнее время звания отсутствуют, их место занимает своеобразная система достижений (achivements). Это местное подобие квестов — к примеру, убить определенное количество врагов из пушки инженера, сделать определенное количество хедшотов снайпером, отыграть по полному раунду за каждый из классов или выиграть карту, не сдав ни одной контрольной точки. Так что, любители меряться п... пузами, не волнуйтесь, разработчики о вас не забыли.

Официальных карт пока что не так много, зато среди них есть проверенные временем и несколько «подмарафеченные», дабы соответствовать мультяшному стилю, игры 2Fort, Well, Dustbowl. Кроме того, скоро нас ожидает (Valve несколько не укладывается в сроки) map-pack с новыми картами и achivements, так что все только начинается.

Подводя итог, хочется сказать одно: несмотря на полный рестайлинг, что всегда очень рискованно, игра однозначно удалась. Результаты продаж и отзывы игроков доказывают, что это самый успешный сетевой шутер последнего времени. А вы ведь помните, в этом году также вышли такие монстры, как новый Enemy Territory и Unreal Tournament III, а еще CoD4 и Crysis, обладающие неплохим мультиплеером. Более того, именно сейчас, когда с выходом двух патчей разработчики пофиксили практически все основные глюки игры и довели до ума баланс, пришло время присоединиться к многотысячной армии поклонников. Вы еще здесь? А ну-ка быстро все в магазин! Last man alive lock the door!

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

ОН-РОБОТ

Разработчик: MoonPod
Издатель: MoonPod
Жанр: логическая игра
Системные требования: P3- 1.2; 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Он точно робот

Ура — полку отличных игр прибыло! Наконец-то! Хватит уже волн отстоя и «галимого» барахла, приветствуем нового представителя золотого геймерского фонда — игру **Mr. Robot** от компании **MoonPod**. Классический пример того, как из минимума можно сделать максимум; как, используя обычный человеческий ум и любовь к геймерам, можно сотворить шедевр без великих шейдеров и магического «next-gen». Нет, это не революционный мегамясной шутер и не сверхумная полностью трехмерная стратегия, и даже не уникальный ультраквест с элементами эротики, нет — это обычная логическая игра, загружающаяся в мозг игрока и живущая там от первого клика мышки и до завершающих титров на экране. Это легкое приятное удивление после глубокого тяжелого разочарования. Это глоток ключевой воды, непонятно как оказавшейся в сточных водах озера отстоя игровой индустрии. Как хорошо, что игры подобного рода еще есть, еще выпускаются, еще выходят из-под трудолюбивых пальцев талантливых разработчиков. Ну, все, хватит пиара и похвал — пора и про саму гейму немного рассказать.

Скайнет жив

Он взял себе другое имя, снабдил себя другой оболочкой, придумал другой электронный образ, но суть враждебного искусственного интеллекта осталась прежней. В игре **«Он — робот»** сверхумный суперкомпьютер, контролирующий почти все системы огромного исследовательского корабля «Рэй Брэдбэри», носит имя Хэл 9000 и служит погруженным в анабиоз людям изо всех своих микросхем. Ну, или, вернее, притворяется, что служит. На самом деле подлый Хэл прилагает все усилия, чтобы захватить полную власть над кораблем и уничтожить экипаж, сорвав тем самым первую экспедицию с целью колонизации далекой планеты земного типа. Кто помешает ему в этом? Могучий атлет, закованный в стальную броню, с бластером наперевес, или же умный и расчетливый гений, лопающий воздушные шары силой своего интеллекта? А может, это будет реинкарнированный Джеймс Бонд образца 41-го века? Нет, не угадали — всех спасет и всем поможет маленький желтенький робот-универсал Азимов, которого недоброжелатели за глаза... эээ... за сенсорные датчики называют Тормозимов.

Малыш Азимов — мастер на все свои стальные руки: там починит, тут ящики передвинет, в том отсеке проход ремонтникам освободит, в этом поможет слетевшего с программных катушек дроида поймать... в общем, три-четыре пары подшипников в день стирает трудяга. А Хэл 9000 не ценит этого, ой как не ценит — каждый день дает все больше и больше заданий своему «любимчику». И работал бы Азимов без конца и края, до самого прилета на новую планету, если бы не диверсия суперкомпьютера. Он отключил все основные системы, отрубил внутреннюю сеть роботов и начал завоевывать корабль, активировав раньше времени охранных роботов. Однако он не учел одного — люди предполагали подобного рода неувязки, поэтому для контроля Хэла на борту корабля имелись высшие командные роботы — именно они и помогли Азимову противостоять приказам суперпроцессора 9000 на самоуничтожение и начать упорную борьбу за спасение экипажа и продолжение экспедиции. Сделать это будет сложно, но возможно; трудно, но реально. Так что придется вам помочь Азимову в этом нелегком деле, не все же ему самому бегать и прыгать по многочисленным отсекам «Рэя Брэдбери». Так что, вперед, и с программным кодом!

Энергоны — наше все

Именно благодаря им живет и существует все роботизированное население корабля, именно они играют ключевую роль в процессе прохождения игры — электронный разумбиблиотекарь, не терпящая Хэла ни под каким видом, за ценные сгустки энергии предоставит в ваше распоряжение набор боевых и вспомогательных программ, способных существенно облегчить разборки с врагами, а лично Азимов с помощью энергонов повышает свое здоровье и, само собой, настроение. Разбросанные по многочисленным комнатам-уровням, каждая из которых представляет собой логическую загадку и не может быть пройдена «просто так», энергоны не достаются вам «на шару» — за каждый голубоватый шарик приходится бороться со всем упорством и усердием. Но борьба того стоит.

Интересный сюжет игры поведет игрока вглубь космического корабля — в десятки комнат, каждая из которых таит свой секрет и требует своего, индивидуального подхода. Боевые охранные роботы, вызванные Хэлом, имеют корпус, окутанный молниями — подходя вплотную, они уничтожают своих врагов, однако их центральный процессор, расположенный в маленькой голове, остается уязвим, и если напрыгнуть на врагов сверху и зажать кнопку «действие», можно проникнуть в контрольную систему дроида, и там начать настоящую борьбу за выживание. А как вы хотели? Бегать по отсекам с гранатометом или отстреливать врагов из мощного лазера вам никто не даст, игра «Он — робот» — это исключительно битва разумов, битва электронных систем. Все, как завещали великий Асприн вместе с не менее великим Шекли.

Для того, чтобы победить стального врага, забраться в охранную систему или же освободить контрольные узлы от вирусов, Азимов использует виртуальные образы бойцов — себя и всех загруженных в память роободрузей. Он дерется с ви-

русами с помощью «виртуалов», оснащенных набором спецпрограмм — защитных, вспомогательных, ударов и щитов. Каждый виртуал после каждой битвы прокачивает опыт и становится сильнее и лучше. Также, в зависимости от типа и специальности воина, с которого был снят виртуал, он обладает своим уникальным экстраударом — может лечить всех, наносить могучий точечный удар и т.д.

Сама концепция битвы в большинстве своем скопирована с Disciples — противники выстраиваются нос к носу и, совершая поступательно-электронные движения конечностями, начинают охаживать друг друга электронными атаками и шпиговать программами поддержки. Процесс этот довольно увлекательный, и мне не надоел, как говорится, «ни разу», на протяжении всего моего игрового пути по «Рэю Бредбэри».

Понятное дело, что с каждым уровнем сила и мощь защитных программ и вирусов Хэла 9000 становится все сильнее, а разновидностей противников все больше, однако и в строю ваших помощников прибавляется неплохих бойцов.

К тому же никто не забывал про секретные комнаты, в которых лежит много всего хорошего и вкусненького, однако попасть в эти лакомые для любого робота места не так-то просто — они всегда тщательно спрятаны и скрыты от любого сенсора и радара.

Что касается логико-тактических уровней-загадок, то они спланированы довольно грамотно и четко сменяются от простых к более сложным. Есть среди них, само собой, и особенно сложные, над которыми лично я думал не один час, однако, как оказалось, разгадываются они довольно просто — нужно только отойти в сторону от стереотипов и включить настоящее логическое мышление. Тогда играть станет на порядок легче.

Техническое оснащение любого робота

Но, как бы мы не виляли запчастями в разные стороны, обойти такие важные моменты для любой современной игры, как графика и звук, я не могу. И не хочу. И фактически даже не желаю! :)

Графическое оформление игры выполнено в очень милом, «классическом» стиле, навевающем ностальгию и заставляющем вспомнить 90-е годы и времена «союзных». «Поисков» и «Орелей». Тогда «Тетрис» царствовал в мире, а Ёжик-Соник бегал вокруг трона за «Змейкой». Эх, хорошее было время — начало начал. Никакого там полного 3D, суперточной прорисовки ушей и носов главного героя, а только квадратно-кровавый DOOM и офигенные Battle Todd`s за компанию. Что, еще не понятно? Тогда отвлекусь от НОСТАЛЬГИИ ради современных техногенных будней. Как для логической современной игры, графика «Он — робот» находится на должном уровне. Не выше, но и не ниже. Смотреть приятно, всматриваться особо не хочется.

То же самое касается и звука — стандартный пакет «бух-бахов» и «пик-пиков» в совокупности со скрипами и хлипами отлично вписывается в прыжки-побегушки умного Азимова. Ничего другого лично я не ожидал, но вдруг еще в мире остались наивные фантазеры? :)

Единственное, что немного напрягает, так это система управления Азимовым, как в бою, так и в обычном движении по стальной пересеченной местности. Слегка корявенько оно сделано, не совсем удобно — две непонятные кнопки «действия», абсолютно противоположные по своей сути и лично меня сильно путающие — в одной ситуации надо жать одну, в другой другую, причем перепутать очень легко. Ваш покорный слуга не мог запомнить, что как действует и за что отвечает, вплоть до середины игры :).

Хотя, честно сказать, на игровой процесс это особо не влияет (если, конечно, у вас есть терпение). Подобные неурядицы воспринимаются скорее как мелкие неудобства, чем как колоссальные просчеты разработчиков. Не верите? Тогда вперед со мной в игру! Загружаемся в Матрицу! Эээээ, что-то я перепутал...

Азимов в деле

В поисках первого создания из плоти и крови — инженера Заркова — Азимов, с переполненной виртуальными образами союзных роботов памятью, медленно, но уверенно движется по заполненным ловушками и загадками комнатам. Хэл 9000 не хочет, чтобы инженер Зарков проснулся от своего анабиозного сна и вставил ему микросхемы в правильное место. Именно поэтому он пытается помешать маленькому роботу-универсалу изо всех своих сил. Так, в одном из отсеков корабля Азимов видит очень и очень интересную картину — половина комнаты заполнена охлаждающей эмульсией, прикосновение к которой повреждает и разрушает корпус любого робота, а по второй половине на высотных эстакадах двигаются бронированные корпусы роботов-ремонтников, со стертой Хэлом памятью. Двигаются они строго по прямой, в определенном порядке — проскочить их можно, но только при полном спокойствии, хорошей реакции и управляя Азимовым твердой рукой. Прыгать по эстакадам придется быстро и четко — свалился, получил разрушающий эмульсионный удар, и можешь начинать уровень сначала. Сохраняться здесь можно только в контрольных точках, разбросанных по уровням, так что к каждому заданию стоит подходить с большой ответственностью, если, конечно, не хотите потом бежать по полкарты от точки сохранения до места гибели.

Но вот тест на реакцию пройден, и в следующей комнате вас ждет проверка на истинно логическое мышление. Огромный зал заполнен ящиками, переключателями и резервуарами с эмульсией. Выход из отсека находится под потолком — лестницы к нему нет. Чтобы выбраться и перейти на следующий уровень, нужно нажимать переключатели, выпуская тем самым эмульсию из

резервуаров, и, передвигая ящики, сталкивать их в поднимающуюся жидкость и прыгать по ним с одного железного помоста на другой, поднимаясь все выше и выше. Звучит как-то очень просто? А вы попробуйте это проделать в реальной игре, постарайтесь почувствовать все, как говорится, на своих пальцах. Что, уже не по себе? Ну, так хватит уже меня слушать — берите диск «Он — робот» и играйте! Пробуйте свои силы, не все же бесчисленные орды тварей из «плазмагана» убивать!

Вывод

Отличная, умная игра. Яркий пример того, что есть еще у кого-то там порох в пороховницах, а свежий юмор в закромах. Спасибо за нее господам разработчикам.

Lar

MASSIVE ASSAULT NETWORK 2

Разработчик: Wargaming.net
Издатель на территории СНГ: yuPlay (дистрибьютор — «1С»)
Жанр: TBS/Wargame
Системные требования:
✓**минимальные** — 1.3 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1.1 Гб на жестком диске, Интернет-соединение;
✓**рекомендуемые** — 2ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.1 Гб на жестком диске, интернет-соединение

Если начистоту, рецензия на **Massive Assault Network 2** могла бы появиться в нашем журнале еще на исходе прошлого (а когда вы читаете этот выпуск — уже и позапрошлого) года. Потому как детище свое западному граду и миру компания **Wargaming.net** явила в конце ноября 2006-го, успев как раз к раздаче слонов авторитетным сайтом Absolute Games, команда которого, не откладывая в долгий ящик, тут же вручила новоприбывшему MAN 2 виртуальную статуэтку и титул «Лучшей мультиплеерной игры 2006». Тут, казалось бы, и нам самое время сотворить рецензию и познакомить украинского читателя с сим чудом чудным... Однако не все было так просто...

Дело в том, что Wargaming.net являлась, по совместительству, также издателем своей игры, и модель распространения была... Понимаете, когда обозреваешь такой... кхм... своеобразный рынок компьютерных программ, как украинский, и ясно осознаешь при этом, какой менталитет формируют такие условия у потребителя, говорить серьезно о скачивании дистрибутива через Интернет (дает права демо-игрока с одной единственной картой и ограниченным набором юнитов) с последующей платной активацией при помощи какой-нибудь MasterCard не приходится (опять же, не о Linege II или еще какой попсе говорим, Massive Assault — серия вполне себе хардкорная).

Словом, могла рецензия появиться в конце 2006-го, могла... Но не появилась...

И знаете что? Так даже лучше.

Думаю, обзор этой действительно отличной игры будет для наших геймеров куда более интересным сейчас, когда компания **«1С»**, официальный дистрибьютор Massive Assault Network 2 на территории СНГ, выпустила ее в куда более удобной для нашего геймера дисковой jewel-версии.

* * *

И в четвертый раз сошлись войска Союза и Лиги, и вновь началась у них битва не на жизнь, а на смерть, потому как вместе им жить не суждено. И вновь дипломаты обоих сторон ведут по всей галактике тайные переговоры с правительствами нейтральных государств, надеясь заполучить на свою сторону новых секретных союзников. И вновь по дорогам теперь уже двадцати пяти замечательно проработанных карт-планет катятся танковые колонны и маршируют боевые боты, моря бороздят грозные линкоры и авианосцы в окружении легких кораблей прикрытия, а в воздухе кружат штурмовики и боевые вертолеты... В общем, ждут нас не легкие бои, но тяжелые битвы.

Впрочем, что я вам рассказываю? Если вы почитатель одной из предыдущих частей Massive Assault саги — все это вам известно и без меня. Вам, собственно, и эта статья не нужна — давно уже играете и без моих рекомендаций.

А если же вы понятия не имеете, что такое MA и с чем его едят... Кхм... Тут сложнее...

Пожалуй, хоть MAN 2 и фактически четвертая часть сериала, правильнее будет взять прицел на незнакомую с предыдущими сериями публику и быстро объяснить что к чему.

Итак, Massive Assault — эталонная серия пошаговых гексовых воргеймов в футуристическом сеттинге. Основным отличием от прочих игр жанра является оригинальная и глубоко продуманная система «секретных союзников» — если вкратце, то игровая территория разделена не только горами, пустынями и водными преградами в виде рек и морей, но и политическими границами независимых государств, поделивших между собой планету. В преддверии глобального конфликта дипломаты двух враждующих сторон — Союза Свободных Наций и Лиги теней — приложили невероятные усилия, чтобы склонить правительства некоторых государств на свою сторону. Многие предпочитали сохранять нейтралитет, лавировать между сторонами и не креститься покуда гром не грянет, но некоторые приняли ту или иную сторону, став тайными союзниками одного из могучих альянсов. Реалии этого конфликта, построенного на играх дипломатов и амбициях мелких царьков, желающих сохранить независимость или хотя бы выбрать из двух угроз менее неприятную были таковы: иметь тайного сторонника, потихоньку, в глубокой конспирации копящего силы, чтоб в назначенный час неожиданно выступить на стороне своего альянса, было куда выгодней, чем в открытую брящать оружием и грозить супостатам...

Хотя, собственно, все это — предыстория. Мы, как и полагается генералам, вступаем в игру уже тогда, когда этот самый «час "Ч"», он же, по совместительству, момент истины уже настал, и пора открывать карты.

В начале игры игрокам известны только их секретные союзники, окруженные нейтральными государствами... вот только — нейтральными ли? Это еще предстоит узнать и, возможно, с катастрофическими последствиями...

Каждый из этих самых союзников имеет свою «секретную армию» — определенную сумму денег (у богатых стран — чуть побольше, у бедных, соответственно, чуть поменьше), которую можно единожды потратить на выставление неплохой ударной группировки войск. Само собой, это «раскроет» союзника, и его принадлежность к нашему лагерю станет тут же известна врагу. С этого момента также экономика такой страны начинает работать на войну, и мы будем каждый ход получать с нее доход, который можно потратить на покупку новых юнитов в этом государстве.

Далее все, казалось бы, просто: наша цель — разбить врага, рассеяв и уничтожив его армию и покорив поддерживающие его государства. Нейтралам, к сожалению, тоже придется несладко, но тут уж ничего не попишешь, все равно их независимость уже не стоит ничего. Либо мы, либо они — это война, сынок...

При этом нужно помнить три принципиальных нюанса.

Первое — нам неизвестно, какие из нейтральных государств являются секретными союзниками противника, а какие нет, и не будет известно, пока неприятель их не раскроет, что чревато очень неприятными сюрпризами... увязнуть в позиционной войне и вдруг обнаружить у себя в тылу свеженькую секретную армию врага бывает очень волнительно и очень чревато... С другой стороны, устроить такой сюрприз оппоненту... Ну, вы понимаете... :)

Второе — всякое вторжение на территорию нейтрального государства автоматически толкает его правительство в объятья врага. Любое государство имеет показатель «партизаны», указывающий сумму, на которую оппонент сможет единожды выставить войска охранения на территории страны, суверенитет которой мы нарушили (само собой, если на нейтрала напал противник, партизан выставляете уже вы). Сами по себе партизаны не могут устоять против крупномасштабного вторжения, но если противник сумел поддержать их основными силами — все может стать очень фатально, и вместо новой подконтрольной территории мы можем вдруг обнаружить у своих границ сателлита врага.

Тут важно помнить *третье*: если территория государства полностью зачищена от вражеских отрядов, а его столица захвачена — страна контролируется вами, и в конце хода вы сможете воспользоваться ее бюджетом для обучения новых войск. Если же на территории стоит хоть один вражеский юнит — идут боевые действия, экономика парализована, ничего производить не получится.

Последнее обстоятельство делает Massive Assault игрой, геймплей которой, пожалуй, наиболее реалистично передает суть фронтального противостояния. Вот линия фронта. Пока

вы ее можете удержать, все хорошо. Не смогли? Пропустили вертолетный десант или фланговый обход? Не сумели уничтожить вторгнувшиеся части на том же ходу? Все плохо. Все очень-очень плохо... Начиная с этого момента ваши силы на этом участке будут только убывать, а силы врага... тоже будут... Но помимо этого, они будут еще и восстанавливаться! А ваши — не будут! Амба.

Еще одной отличительной особенностью серии Massive Assault всегда была замечательная, совершенно гениальная простота. Этим играм чуждо накопление опыта юнитами, рандомные повреждения, бонусы, перки и прочая ерунда, призванная маскировать банальную суть не столь проработанных систем. Здесь, на первый взгляд, все просто и предсказуемо. Всегда можно четко сказать, куда вот этот юнит может походить, куда выстрелить и сколько он нанесет повреждений — все просто, как в хорошей задаче по математике... На первый взгляд...

Стоит же чуть-чуть вникнуть в суть... Стоит лишь почувствовать соль шутки — как игра и хороший оппонент наказывают за линейный, негибкий, предсказуемый подход... Понять, какие невероятные тактические возможности скрыты в таких простых, на первый взгляд, сражениях...

Оооо...

Вот тут-то вы и попались...

Вот тут-то и приходит понимание, что простота МА — это не та, которая «хуже воровства», а та, которая «как все гениальное».

* * *

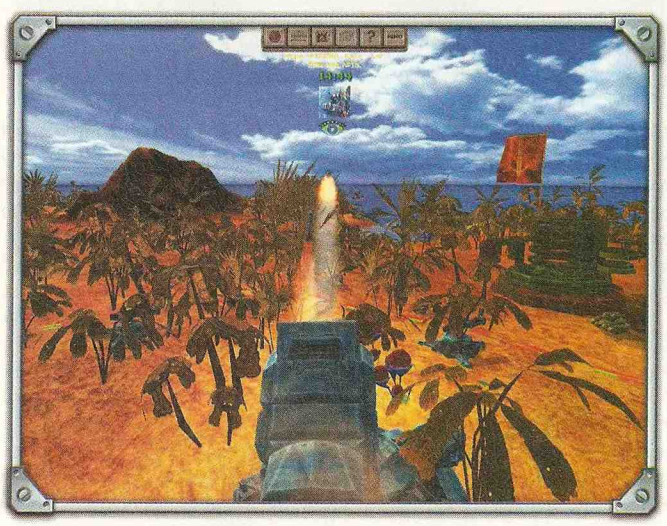
Собственно Massive Assault Network 2 — это все тот же MA, только без сингла (который все равно тут никогда не был главным) и с отлично проработанной поддержкой мультиплеерных сражений в Интернете, ради которых, собственно, все и затевалось. При желании можно, конечно, и с ботами повоевать. С этого, кстати, советую и начинать — благо в смышлености местному AI не откажешь, и неопытным игрокам стоит у него поучиться, да и за победу над искусственным интеллектом ранговые очки капают поначалу такие же, как и за живого противника...

Но все же не в том здесь суть — игра с живым оппонентом всегда интереснее и, кстати, почти всегда сложнее. Компьютер поначалу может поучить вас пользоваться, к примеру, транспортами, но, набрав чуть-чуть опыта, понимаешь, что действует он все же слишком предсказуемо, линейно и не всегда умно.

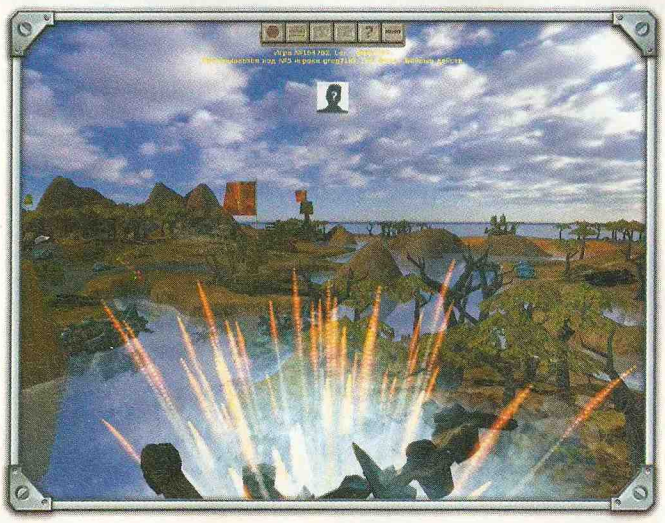
То ли дело человек — вот кто действительно способен удивить...

Во время боя с сильным противником часто так и подмывает хлопнуть в ладоши и произнести голосом, полным восхищения, что-то вроде: «Ах, подлец! Что творит!» Когда же у вас как раз на этот случай предусмотрительно припасена отличная комбинация ака «болт с хитрой резьбой», и только что предвкушавший скорую победу неприятель впадает в глубокую задумчивость, недобрые предчувствия и пассивную оборону... Оооо... Это надо почувствовать самому! :)

Пошаговость игры позволила разработчикам не заставлять играющего сидеть до упора, то есть победного или не очень конца. Бывают и партии, расписанные за час-полтора в режиме нон-стоп (кстати, это одно из важнейших отличий MAN 2 от просто MAN'а — в первой части непрерывная игра была невозможна, и после отправки хода игроков отправляли в меню), но PBEM-режим здесь — один из самых распространенных. Проснувшись утречком и обнаружив, что ваш противник с другого конца света сделал ночью свой ход, вы отвечаете на его стратегические ухищрения ответными маневрами, отправляете свой ход и преспокойно отправляетесь по своим делам, а вернувшись вечером, обнаруживаете, что оппонент предпринял в обед решительное наступление, и пора бы его проучить... Редкая игра (и разве что на очень большой карте) длится дольше 20-25 ходов, поэтому даже в таком темпе решить все непреодолимые противоречия между вами за неделю вполне реально. При этом никто ведь не ограничивает количество игр, которые вы можете играть одновременно... У меня вот, например, сейчас восемнадцать — и далеко ведь не предел... Требовательность к интернет-соединению, кстати, весьма низкая, играть вполне можно и на стареньком скрипящем модеме (что вкупе с весьма невысокими системными требованиями позволяет говорить о редком демократизме игры).



Еще одним важным нововведением MAN 2 по сравнению с первой частью стали новые юниты, благополучно перекочевавшие сюда из *Massive Assault: Расцвет Лиги*. Стоит отметить, что на фоне традиционно прямого баланса заметно выделяются уникальные юниты сторон, причем не всегда в приятную сторону... Конечно, они добавляют разнообразия, но, как мне показалось, в некоторых стратегических ситуациях один из игроков может получить за их счет практически необоримое тактическое преимущество. Так, в условиях фронтального боя боевая платформа Союза с установленной на ней ракетной установкой (которая сама по себе — страшнейший наземный юнит игры), похоже, дает «зеленым» весьма ощутимый перевес. В случае же, если границы проходят по непроходимой местности, типа гор, транспортный вертолет Лиги с «Остричем» на борту кажется иногда полнейшим читерством... Впрочем, решается этот вопрос очень просто: при создании игры выбираем расширенный набор юнитов, и вуаля — все уникальные отряды сторон доступны обоим игрокам.



Система званий (от новобранца до маршала) весьма неплохо поощряет подписчиков на новые подвиги, а вот игровые награды подкачали: «за 25 побед», «за 50 побед», «за 100 побед» и т.д. — право слово, можно было придумать что-то поинтереснее.

Также стоит отметить замечательную проработку игровых карт. Они красивы, атмосферны, и прекрасно продуманы в плане стратегического баланса.

Графика несколько устаревшая — ну и бог с ней...

А вот музыка заслуживает самой высокой оценки. Замечательные и боевитые мелодии с ходу формируют правильный настрой, а отказать себе в удовольствии прослушать мелодию победы до конца я еще ни разу не смог.

На таком фоне традиционная «домашняя» озвучка силами самих разработчиков смотрится несколько... Ну, не совсем уместно, но это уже пятна на Солнце...

* * *

Также не могу не упомянуть о весьма принципиальной вещи — игра требует абонентскую плату.

Впрочем, не нужно сразу пугаться, вместе с диском от «1С» вы покупаете 90 дней игры. За это время, думаю, кто угодно успеет решить, стоит ему продолжать подписку или нет.

А MAN 2 — это такая одежка, которую, как мне кажется, следует примерить любому любителю стратегий.

Лично мне думается, что я в ней еще подзадержусь...

Решайте... А я пока пойду, один британец так замечательно подставил свой авианосец — нужно ему объяснить, что он не прав...

Розробник: Data design interactive
Видавець: Новый диск
Жанр: ТрЯшеві гонки
**Вимоги до комп`ютера(мінімальні):** Windows 2000/XP, процесор Pentium III 500МГц або аналогічний Athlon, 256 Мб оперативної пам`яті, 3,3 Гб вільного місця на жорсткому диску, 3D-відеоадаптер з пам`яттю 64 Мб, сумісний з DirectX 9.0(GeForce 2), звуковий прилад, сумісний з DirectX 9.0, DirectX 9.0(є на диску), пристрій для читання DVD-дисків

Олексій Годзенко aka Green Cat
greencatua@gmail.com

TERACHE EXTREME METAL RACING

Відірвані ноги

В Колізеї Ігрограду зібралася сила-силенна народу, орки і ельфи, гноми та хоббіти, навіть декілька людей прийшло! Практично всі мешканці міста були в цей день в Колізеї. Верхня частина центрального сектора була виділена правлінню міста та агентурному складу Департаменту Захисту Віртуальної Реальності, трохи нижче розмістилися кадети. Люди гомоніли і жерли поп-корн, агенти ДЗВР, намагаючись подати приклад кадетам, сиділи спокійно і пили пиво, а кадети в проміжку між хаванням поп-корну і питтям пива запускали фанатські хвилі. Побіжного погляду вистачало для того, щоб зрозуміти: сьогодні відбудеться ЩОСЬ! Громадяни, кадети, навіть агентура, вже не кажучи про мерію, щось обговорювали, кричали і раділи у передчутті ШОУ! Сам Колізей також зазнав кардинальних змін — стіни його оббили металом, і деінде натикали величезні шипи. Не розуміючи, що діється, кадет Green Cat, який, як завжди, все проспав, почав продиратися до кадетського сектору, по дорозі вітаючись із знайомими. Тільки-но він знайшов вільне місце і вже збирався запитати у сусіда, що відбувається, як натовп миттєво замовк. Коли Green Cat глянув на арену, то побачив над нею невеличку сцену, на яку піднімалися якісь гобліни з електрогітарами. Нічого не розуміючи, кадет мовчки дивився на гоблінів, але за мить все стало зрозумілим. Над сценою з`явився прапор групи «THE BERZERKERS», а ще через кілька секунд на арену виїхали 4 машини, дуже страшні на вигляд, вірніше — 3 з них виїхали, а 4-ту виштовхали. В цей момент один з гоблінів взяв мікрофон і сказав: «Для кращого шоу нам потрібен один учасник із натовпу! Талер, кого не шкода». Відповіді Талера Green Cat не почув, але коли його почали запихувати в машину, все зрозумів... Коли бідолашного кадета прикрутили до сидіння ланцюгом (щоб не втік), Зе Берсеркерс заграли один із своїх хітів, а машини стартували. Зрозумівши безвихідність ситуації, Green Cat натиснув на педаль газу...

Відкушена голова

Як дехто з вас вже, мабуть, зрозумів, сьогодні ми поговоримо про нові трешеві гонки, в яких нам потрібно буде мочити, ламати, крушити, знищувати та вбивати (оптимістичний початок, га? :)) Загалом, під час гри ви їздите по локаціям, які розташовані не інакше, як в пеклі, довкола вас проїжджають пекельні машини, ламаючи та розбиваючи все на своєму шляху! Вірніше, це мало бути так, але... Іноді Хрюша і Степашка показують більш страшні казки...

Але перейдемо до опису гри... На вибір нам надано **10 різних машин** демонічного зразку, які відрізняються здебільшого видами зброї (хоча деякі до того ж ма-

неврують краще за інші). Відразу скажу про **озброєння** машин: фактично видів зброї — 5, на деяких машинах зверху сидить ще один персонаж і б`є супротивників (звісно, після натиснення відповідних клавіш) кувалдою або електрогітарою (так — стильніше :)), до однієї машини зверху причеплена циркулярна пилка, яка також може повертатись на різні боки. Три машини стріляють, одна скидає бочки, наїхавши на які, вороги підриваються, і в останньої з боків вилазять шипи. Ось і весь ігровий арсенал. Це каже нам про те, що девелопери зекономили на розробці концепцій нових машин... Також нам запропоновано **5 ігрових режимів** — *одиночна гра*, *гонка на час*, *турнір*, *заїзд смерті* та *бійня*. Майже в усіх режимах гри по дорозі вештаються зомбі, збиваючи яких, ви отримуєте **бонуси** (якщо над зомбаком намальована блискавка, то коли його збивають, лідера заїзду б`є током, а якщо голова демона, то вам додають нітропалива (яка ж гра без нітропалива :)), а за простого мертв`яка вам додадуть черепів, місцевого варіанту очок, за які ви відкриваєте нові машини і траси). Перше, що кидається в очі, а точніше, у вуха — **саундтреки**. Написані вони відомими групами, котрі творять у стилях doom, trash, death та industrial metal (Mortiis, Decapitated, Morbid Angel, Akercocke, Deicide, The Berzerker, Biomechanical, Linea 77, Municipal Waste, Society I). Мушу зауважити, що доволі пристойно зі звуком вийшло, дуже атмосферно і стильно... Також стильним є **дизайн**... Він на деякий час навіть дозволяє закрити очі на слабеньку графіку. Могли б і краще зробити! Отже, музика — це явний плюс гри (слухаючи музику, не дуже помічаєш одноманітність ігрових звуків), графіку з великою натяжкою також можна віднести до плюсів, але є у цієї гри один величезний, жирний мінус, а саме — дуже незручне розташування кнопок на клавіатурі.

В принципі, ідея гри доволі непогана, але виконання... Як завжди, підкачало... Загалом, перед нами класичний представник ігор класу «Бє», тай годі...

Переламане ВСЕ!

За 4 дні в реанімації ДЗВР.

— Блін, Талер, де ти набрався цих методів лікування, у Кертіса? Нащо ти йому на ногу личку для моргу повісив? Він же ще живий?

— Ягуар, звідки цей гуманізм?..

— А ти бачив, що з ним на арені виробляли? Навіть я не можу дивитись, як когось намотує на карданний вал автомобіля, і це після того, як по ньому проїхалася та бісова вантажівка разів так з 50...

— О, дивись, прокинувся, голубе! Як спалося?

— И-и-и... Де я? — запитав весь загіпсований кадет.

— О! Судячи з високої інтелектуальності слів пацієнта — струсу мозку немає... Дивно, до речі... Мабуть, не було чого трусити...

— Ну, кадет, даємо тобі на одужання відпустку — 15 хвилин, і вперед, за стіл, статтю писати! — радісно сказав Талер

— Стат... ЩО? — запитав Green Cat, попутно згадуючи, як його звати...

Morte&Shaman.AD

NEED FOR SPEED PROSTREET

Разработчик: EA Black Box
Жанр: Arcade Racing
Системные требования:
✓**минимальные:** P-4 2.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 8 Гб на жестком диске.
✓**рекомендуемые:** Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 512 Мб видео, 8 Гб на жестком диске.

...А маленькие гномики все равно существуют, они могут оказаться везде... легче всего опознать поганцев по красным шапочкам. А, я забыл сказать, самые опасные из них носят ярко-красные шапочки. Будьте начеку, даже сейчас за вашим плечом может сидеть хитрый маленький гномик в красной шапочке. Замрите! Не шевелитесь! Не оглядывайтесь! Он тоже читает, поэтому поганец уже настороже и успеет спрятаться...

Санта?.. Сотона?.. Это одно и то же!

Вы наверняка думаете, что вот уже который год продолжения знаменитой гоночной эпопеи делают студии EA. Ничего подобного. На самом деле управляющие компании давно решили, что без новых идей они как-то обойдутся, а вот без новой части NFS каждый год — ну никак. Поэтому и прикупили они на далеком севере небольшой заводик с целой стаей маленьких гномиков. Да, на задворках Лапландии, недалеко от жилища Санта Клауса (он же Дед Мороз в эмиграции) находится подпольная и подснежная фабрика по производству бесконечных продолжений любимых тайтлов EA. Это почти как у Санты, только у него работают веселые эльфы и олени, а у Электроников — маленькие гномики и пиарщики. Целый год эльфы поют, танцуют и придумывают разные игрушки для детей, а их соседи, маленькие гномики (они же выключают/включают свет в вашем холодильнике, и некоторые даже крадут нижнее белье), безмолвно делают новую часть знаменитых гонок. Но гномикам, в отличие от эльфов, не надо ничего придумывать, составные части универсального пазла NFS:X можно натягать из прошлых творений. Что же именно прикрутить к будущему Франкенштейну, решает самый большой гном (на голову выше любого эльфа, даже самого жизнерадостного) с помощью магического «восьмого шара». Вот так вот, это только в сказках эльфы всегда выше гномов, сами гномы — настоящие изобретатели, а очередная часть «Жажды» получается лучше предыдущей.

Что? Не верите? А почему бы и нет? Ведь должно хоть что-то объяснять, как NFS в третий раз за последние три года вместо того, чтобы делать шаг вперед, умудряется топтаться на месте, семенить в обратном направлении и чуть ли не «садиться на попу». Хотя на этот раз серия сделала не шаг назад, а шаг в сторону. Направление, может, и правильное, но... споткнулась бедняжка. Лучше надо присматривать за своим питомцем, господа разработчики. А то ведь дойная корова — священное животное.

Вариации

К сожалению, что-то менять начали не с того конца, да еще и ножницами. Помните замечательные ролики из замыренного Carbon`a, а уж тем более — из отличного Most Wanted, которые в свое время доказали, что и в гонках может быть простенький, но в тоже время занятный сюжет, симпатичные герои, роли которых отдадут нормальным актерам, хорошая постановка происходящего и замечательная режиссура? Точно помните? А теперь забудьте. Персонажи на фоне голубого экрана идут в сад вместе с попытками заинтересовать игрока и связать бесконечную вереницу заездов одной идеей. Настоящим Pro сможет стать только бывший герой нелегальных уличных гонок (каких именно, история умалчивает) Райан Купер. Видимо, парень — фанат Дарта Вейдера, так что лицезреть безликого и безголосого протагониста придется только в шлеме. Времена лихих гонок по ночным улицам со сворой злых копов на хвосте канули в Лету. Славу, килограммы респектов и визжащих фанаток придется добывать, участвуя в абсолютно законных соревнованиях на специальных треках. Не очень понимаю, как это вяжется с названием Prostreet.

И вот на трассе появился и Райан Купер...

Суть карьеры заключается в том, чтобы, проходя разные соревнования, добраться до местного короля Рио. Ему наш герой почему-то сразу не понравился — поносит он Купера с самого первого ролика (занудные сценки на движке можете смело пропускать). Зато ведущие-комментаторы как минимум возглавляют фан-клуб главного героя, потому что каждый заезд сопровождается фразами вроде: «А вот на трассе появился и Райан Купер. Он действительно опасный соперник, которого побаиваются даже чемпионы! Ребята, подождите волноваться, может, Купер приехал просто посмотреть». Эти самые комментаторы, кстати, очень даже приятная мелочь. Во время гонки «молодцы из ларца» чаще всего «ляпают» что-нибудь невпопад, а вот в перерывах отлично развлекают игрока.

Старый друг лучше новых двух

С самых первых минут знакомства с игрой нам пытаются пустить пыль в глаза, подсовывая то подрихтованные менюшки, то «заряженные» суперкары. Но ведь душу геймера не обманешь, ей еще с самых первых трейлеров стало ясно, что революции не будет. И она не ошиблась. Изменения, конечно, есть, но, как это ни прискорбно, большинство из них носят лишь визуальный характер.

Смысл всех заездов, несмотря на смену названий, остается прежним, и нас встретят: типичные кольцевые гонки (как обычные, так и командные), езда по чекпоинтам (с замерами скорости), драг,

дрифт и скоростные гонки. Все вроде по-старому, но все-таки немного не так. Скоростные заезды, к примеру, с первого взгляда от обычных не отличишь, но на самом деле только в них удастся развить серьезную скорость и удерживать ее до конца заезда, напрочь забыв о педали тормоза. Именно из-за этого они требуют от водителя ювелирной точности — пару раз зацепишь ограждение, и можно навсегда забыть о первом месте.

В режиме драга, если присмотреться, тоже можно найти пару-тройку изменений. Первое, сразу же бросающееся в глаза, — это предварительный прогрев покрышек путем пробуксовки. Процесс этот представляет собой простенькую мини-игру, и если все сделать правильно, то старт может оказаться более удачным.

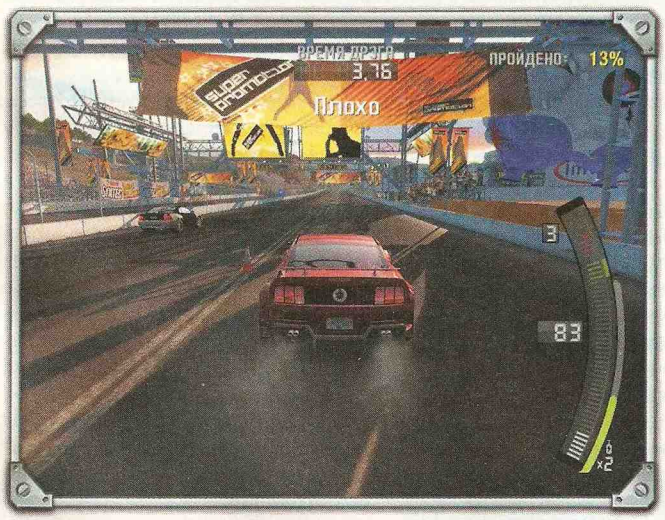
Также появился новый режим, очень похожий на драг, но для того, чтобы выиграть его, недостаточно приехать первым, тут хитрость в другом — нужно, оседлав заднеприводного железного скакуна, проехать как можно больше метров с приподнятым передком. Кто больше проехал — тот и победил.

Дрифт удивил меня тем, что теперь, заходя в занос, можно спокойно задевать бортики, не рискуя потерять драгоценные очки. Они перестают начисляться только после выезда на обочину.

Все эти заезды сложены по четыре-пять штук в соревнования, постепенно выигрывая которые, игрок все ближе и ближе подбирается к заветной цели — к званию лучшего из лучших. При этом побеждать во всех заездах не обязательно, часть можно вообще проигнорировать — это, конечно, если вам наплевать на бонусы. А они, особенно поначалу, очень полезны, так как с их помощью можно получить деньги, новые обвесы и даже эхо «Поля чудес» — АВТОМОБИЛЬ!

Игрушки к новому году

В каждом виде гонок можно ездить только на определенных средствах передвижения. Т.е. на машине, заточенной под дрифт, нельзя участвовать в других соревнованиях. Конечно, есть возможность поменять тип, но при этом все старые апгрейды придется выбросить на свалку и заняться прокачкой с нуля. Т.е. разработчики склоняют к тому, чтобы игрок постоянно забивал место в гараже новыми автомобилями.

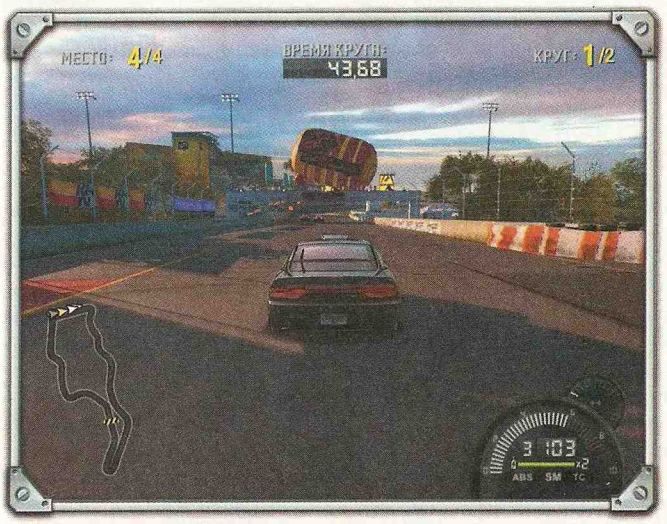


Машин, обвесов, деталей и раскрасок по-прежнему превеликое множество. И, что самое интересное, они — в смысле, обвесы — наконец-то начали хоть и немного, но все-таки влиять на поведение машины на трассе. Некоторые детали вообще способны в корне изменить отношение к тому или иному автомобилю. Стоит только поставить новый двигатель третьего уровня, как сразу твой «скакун», вечно плетущийся в конце таблицы, резко прыгает на первое место. Правда, цена за это удовольствие тоже нешуточная — некоторые апгрейды стоят столько же, сколько стоит вполне приличное, да к тому же новое средство передвижения.

А если добавить ко всему вышесказанному тот факт, что машины еще можно подвергать тонкой настройке, то начинаешь задумываться: а может, НФС понемногу превращается в симулятор?..

Дальше больше

Ну, это, конечно, я загнул. Игра по-прежнему остается ярко выраженной аркадой и вряд ли когда-нибудь выйдет за пределы этого жанра. Даже после того, как была включена система повреждений — стоит только легонько зацепить оппонента, как вас поздравляют с тем, что вы получили легкие повреждения. А если неудачно наехать на кочку и перевернуться, то гонку можно считать оконченной — отныне



раздолбанные машины не заводятся. Конечно же, повреждения условно влияют на поведение машины, но, честно говоря, игра от этого не становится более хардкорной.

Картинка, как этого и следовало ожидать, стала более приятной и менее размазанной, что не может не радовать. А дым, вырывающийся из-под колес при старте, вообще срывает бурные овации. Единственное, с чем намудрили разработчики, так это с настройками: если их выставить на минимум, то девчонки, сигнализирующие о старте заезда взмахом рук, куда-то улетучиваются, и стартовать приходится «на ощупь».

Даже если вас съели — у вас есть как минимум два выхода

После всего выше изложенного вы наверняка задались вопросом: «А зачем, собственно, тогда играть в n-ое продолжение абсолютно вторичных гонок?». Если честно — не знаю. Да, **EA** бесспорно держит планку качества на достойном уровне — красивая графика (но, опять же, никаких откровений), нормальный саундтрек, богатый автопарк, приятная озвучка, парочка мелких нововведений... но, несмотря на все эти достоинства, пассажир по имени скука слишком быстро оказывается рядом. А с таким попутчиком любая поездка будет в тягость, и единственным желанием станет свернуть на обочину. Может, виной тому стали однообразные и действительно бедные трассы; может, подобное развлечение, исправно повторяемое из года в год практически без изменений, просто-напросто надоело, а может, **Prostreet** померк на фоне конкурентов... В общем, если на обвешанных машинах вы вдоволь погоняли еще в первой «Подземке», то играть в Prostreet вам не обязательно, но если же вы ярый фанат «Жажды Скорости», которую вы все никак не можете утолить, то спокойно устанавливайте и эту часть... и все последующие. Фанат — это диагноз, это не лечится.

Тсс... Медленно осмотритесь вокруг. Заметили хоть одного гномика в красной шапочке? Нет? Странно... А они ведь есть. Будьте бдительны.

Кирилл ТАЛЕР

Разработчик: Trickster Games
Издатель: Акелла
Жанр: Квест
Системные требования: P-4 2,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Бильжомания

В тридевятом царстве, в тридесятом государстве, за сто первым километром и сто вторым поворотом, во царствие Иосифа Виссарионовича, 26-го июня 1953 года родился Андрей Бильжо, человечище знатный и в хозяйстве несомненно полезный.

Уже в возрасте 18 лет юный Андрей начал печатать в журналах и газетах свои первые робкие карикатуры, совершенно несовместимые с соцреализмом. Ну где это видано, чтобы у персонажа два глаза на одной стороне лица было, а где-то под ними щерилась зубами впадина, отдаленно напоминающая рот? Ну нет тут соцреализма — хоть люк канализационный себе вместо медали на шею вешай, и в омут глубокий... Однако народ карикатуры Бильжо полюбил, а особенно среди прочих персонажей художнику удался Петрович — собирательный портрет простого обывателя; того, кого мы привыкли называть «маленьким человеком».

Впрочем, художнику ли? Рисование карикатур для ныне господина, а ранее товарища Бильжо было не более чем хобби, основное же время Андрей посвящал благому делу — помогал достойным сынам Отечества преодолеть серьезные нервные разлады, возвращая их из хаоса подсознательных дисгармоний в молодой сильный мир строителей социалистического общества. Короче, работал в психушке, а в свободное время рисовал, рисовал и рисовал — на сегодняшний день у Андрея Бильжо более 7 тысяч рисунков (!!!), среди персонажей которых главенствует все тот же «народный» Петрович.

Ныне Бильжо — известный и уважаемый человек, член Академии графического дизайна и Союза Художников России. Удостоился профессиональных премий **«Золотой Остап»** и **«Золотой Гонг»**, долгое время работал в качестве «врача-мозговеда» в популярной и крайне нелюбимой Кремлем программе Виктора Шендеровича **«Итого»**, открыл в Москве сеть ресторанов. Среди почитателей таланта Андрея, да и простых граждан Славяностана, периодически наблюдающих его карикатуры на страницах печатных СМИ, давно уже наблюдается «петровичемания» — а данная мания излечивается крайне долго и болезненно.

Видимо, **«Акелла»** решила многократно увеличить число подверженных этому заболеванию, т.к. анонсировала в феврале сего года умосногсшибательную новость: теперь Петрович, ставший очередным апологетом рекламно-сувенирной продукции, придет и в виртуальный мир. А с ним и множество других персонажей, сошедших с карандаша Андрея Бильжо — от Винни Пуха и Буратино до Пушкина и Чапаева.

За разработку взялась студия *Trickster Games*, которая порадовала, кажется, всех (кроме меня) яркой и психоделической снаружи, но пустоватой изнутри детской адвенчурой *«Танита и Морское Приключение»*. А уж эти парни не обделены фантазией — скорее, у «трикстеров» переизбыток данного неосязаемого материала. Потому ожидалось не больше, не меньше — событие в недожанре, пардон, «русоквесто».

Сказано — сделано. Обещанный релиз на 2007 год в оном же и состоялся, что порадовало и успокоило: умеют же делать в срок, когда захотят...

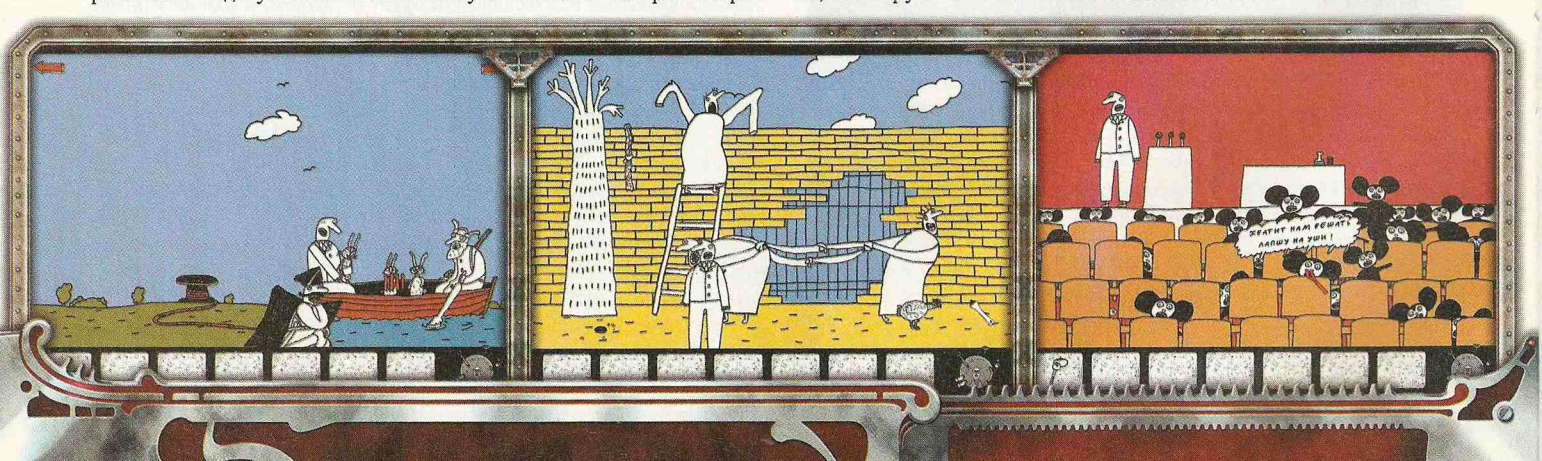
И Бильжо на подсказках...

С первых же титров и тайтлов игра оставляет крайне приятное впечатление. Стильно оформленное меню. Простотаки замечательная пародия на вступительный ролик, с выбором жанра для игры: «квест», «русский квест», «нерусский квест» (и негр на переднем плане), «древнерусский квест» (и богатырь на переднем плане), «чисто русский квест» (и братан с пальца́ми на переднем плане)... Все весело, хулигански-позитивно и пропитано изобразительным талантом самого Бильжо.

Завязка: стандартная квартира в стандартном доме стандартного города (эдак можно и до страны дойти, но тогда обломчик-с получится, т.к. Россия — страна крайне нестандартная), Петрович и стандартная Жена спят в стандартной кровати, в предназначенной для спанья в ней Петровича и Жены.

Внезапно прилетает совершенно обыденный инопланетянин с зубастым хоботом вместо рта, которым он то ли говорит, то ли играет на нем — и сообщает Петровичу прелюбопытнейшую, но притом ужасно рутинную вещь. Оказывается, Петрович теперь — Избранный. После чего инопланетянин совершенно ожидаемо вырубается и даже не реагирует на вполне предсказуемый вопрос Петровича: *«А куда я избран?»* Теперь главному герою и культовому персонажу (и заодно игроку) придется приложить немало усилий, чтобы понять, куда же.

На этом завязка благополучно заканчивается. Что характерно, на пару с завязкой заканчивается и сюжет — от сего мо-



мента и до самого финала, кроме главной интриги (а куда же, почему же и нафига же выбран Петрович), будет крайне мало логики и крайне много беготни по двум локациям. Будет пара удачных анимаций и несколько добротных гэгов, но еще больше — нелепых головоломок, решающихся стандартным тыком (предмет на активную область), не будет ни одного «второстепенного» персонажа, с которым можно переброситься хотя бы парой ничего не значащих фраз, будет **замечательная**, не побоюсь этого выделения, сублокация Государственной Думы, в которой неожиданно окажется все то, чего не хватало игре до этого... А потом будет финал с разоблачением и развенчанием интриги (да-да, именно так, с развенчанием и разоблачением!), потому что (внимание, злостный и непростительный спойлер) Петрович, попробовав свою избранность в музыке, банковской сфере, в отрасли художественной литературы и, наконец, в депутатском промысле (и нигде не добившись успеха), получит откровение, что он, мол, избран В КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ. Все, финал.

А на подсказках будет Бильжо, аккуратно вписанный в интерфейс, который подскажет практически все (легкий уровень), кое-что (средний) или вообще ничего (сложный).

А теперь давайте разбираться, почему мы ждали элитное пирожное, а получили качественный кусок сахара, облитый качественным шоколадом.

А Бильжо ни в чем не виноват...

Социальный протест

Карикатурный Петрович, если и не был персонажем остросоциальным, то социализированным — это уж точно. Меткие словечки, бросаемые в диалогах с кем-нибудь, выражение через эти словечки общего настроения, таскаааать, народных масс, были визитной карточкой бильжовского брэнда. Вероятно, таким же видел Андрей своего любимца и в игре... Ан не сложилось. Потому что компьютерный Петрович всего лишь ходит по локациям, находит и применяет предметы и очень изредка говорит свое мнение по какому-либо поводу, хотя именно это как раз и ожидалось прежде всего. По сути, Петровича как характера — нет, есть мастерски нарисованный и прославленный Бильжо-человечек, оказавшийся в виртуальности невкусным и пустым изнутри. Еще более странным на этом фоне выглядит здание Государственной Думы, в котором показан полный сюр, творящийся с политикой. Могут же! Могут!.. Тогда почему проснулись только к финалу? А почему второстепенные персонажи не разговаривают, их же немного?

Техника

Мы не о БТР`ах, мы о геймплейных моментах сейчас поговорим. Основной момент — унылое (картинка, как бы ни была хороша, быстро надоедает) брожение по давно уже знакомым локациям, в надежде, что на одной из них окажется нужный нам предмет. Как правило, и оказывается. Таков принцип нахождения предметов/персонажей — на давно уже исследованных локациях вдруг появляется нечто новенькое и важненькое. В результате после определенного этапа игры приходится возвращаться и «сканить» все доступные экраны. Отсутствие же логики только убеждает в необходимости заниматься виртуальным аналогом того, чем забавлялся библейский персонаж Онана.

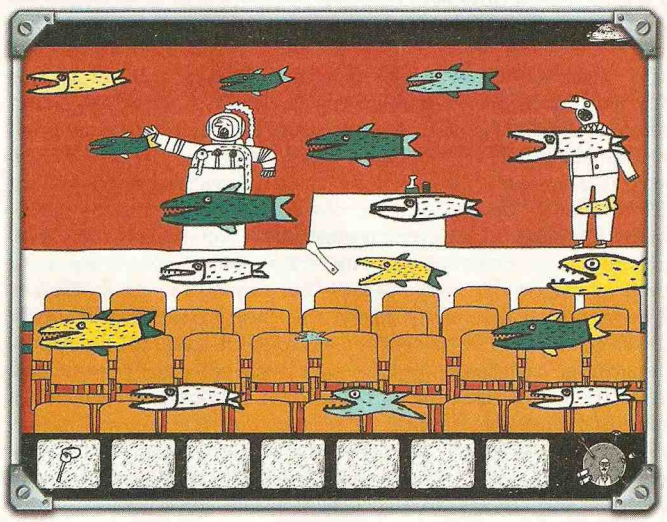
Анимации в игре, вроде бы, есть, но их катастрофически не хватает для того, чтобы из очередного «руссоквесто» родился искрометный, сатирический и, возможно, реиграбельный продукт.

Квесты не столько нелогичны, сколько алогичны. Впрочем, именно из-за нее, алогичности, и придумали три уровня прохождения... Увы, особой гордости за себя при прохождении на hard`е не испытываешь.

Музыка неплоха, озвучка персонажей стремится к оценке 4+ по пятибалльной шкале, но ситуацию не спасает.

Сюжет

Выражается в двух словах: *узнай побольше о своей избранности* или же *попробуй себя в новом деле*. Только вот никакой реакции на пробы Петровича у NPC или же голоса автора нет. Попел песенку — ушел (хорошо? плохо? Может, Избранный, потому что поп-звезда покруче Мадонны? — на вопросы сии ответа нет...), зашел в банк, усыпил охранника, попал в серверную... то есть, в сейфовую — и все, никакого развития. Разве что свою ячейку банковскую там увидел. А охранника тогда зачем усыплять? Или это подсудное дело — забрать что-то из своей ячейки? Потом вернулся в чисто поле, увидел очередного крутого до предельной крутости персонажа из очередной отрасли, решил стать таким же — и опять пусто-пробел. Хоть бы автор сказал: *«Дааaa... Не получается из Петровича нового*



Пушкина. Да и старого не получается. Пулю-то из чего угодно можно слепить. А ты попробуй, поэта слепи!..» Увы. Сей монолог придумал некто Талер, а некто сценарист не удосужился, потому что некто гейм-дизайнер...

Кстати, а где гейм-дизайнер? Я просмотрел титры несколько раз — и не нашел в «авторах» ни сценариста, ни гейм-диза! А это как?! А кто отвечал за сюжет? А кто отвечал за режиссуру игры? Дмитрий Архипов? Ольга Пак? Владимир Денисов или, может быть, Вита Корчагина? Петрович безмолвствует... Он избран в компьютерную игру, и теперь ему по...

Не Бильжом единым...

В очередной раз грабли неписаной истины валяются в траве, и ходят разработчики с издателями, и разбивают лбы об одну неписаную истину: «Для того, чтобы игра получилась хорошей, мало одного брэнда. Нужно еще и силы приложить, и вспотеть, и творчески воспарить над собственным ремесленническим началом и коммерческой составляющей, которые сейчас так рьяно пропагандируются разработчиками всех мастей и калибров».

Увы, и у разработчиков, и у издателей есть крепкие каски, защищающие от граблей. А на касках написано: *«Хорошая игра — это та, которая хорошо продается»*. А Петрович — не сомневайтесь! — продастся очень хорошо.

Квестовикам-гурманам (из-за сублокации Гос.Думы) и почитателям таланта Бильжо (no comment) покупать игру стоит.

Тем же, кто считает, что *«хорошая игра — это та, в которую интересно играть»*, советую воздержаться. А «За» или «Против» — это прерогатива всех Дум, Рад и прочих Цирков Шапито, на язвительном отображении которых и закончилось практически все хорошее, что есть в игре.

Обидно, господа камрады. Очередные мыльные пузыри надежд, очередное, пусть и неплохое, но РУСОКВЕСТО.

Yaroslavos

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: Atari
Жанр игры: RPG
Системные требования: P4-2.4 Гц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Почти год трудились разработчики из **Obsidian Entertaiment** над продолжением приключений героя «Невервинтера». Сотни тысяч игроков по всему миру с нетерпением ожидали выхода expansion pack`а в печать. Игроки строили догадки об участи, постигшей наших спутников, и о том, где будет происходить действие аддона. На нескольких словах, брошенных в интервью одним из разработчиков, строились целые теории. К примеру, был упомянут ввод в игру такого класса, как красный волшебник Тэя — отсюда догадка, что действие игры должно происходить в стране, подвластной волшебникам или находящейся непосредственно в соседствующей с их государством державе. Где-то на севере, в общем. Так стоил ли этот **Neverwinter Nights 2: Mask of Betrayer** такого ажиотажа? Лично я не сомневался в успехе игры с самого ее анонса. Все-таки это продукция Obsidian, а Obsidian — это люди не случайные, а самые настоящие ветераны gamedeveloping`а. Тут тебе и выходцы из Black Isle и Blizzard`а, и бывшие дизайнеры Planescape: Torment, и десятки других личностей, возведенных в ранг кумиров среди геймеров. Фергюс Уркхарт — директор Black Isle Studios и Крис Авелон — ведущий дизайнер таких проектов, как Fallot 2, Icewind Dale и Planescape.

Действие Mask of Betrayer начинается практически в тот же момент, когда заканчивается повествование оригинала. После финальной битвы с Королем Теней главный герой вовсе не гибнет под обломками цитадели. Кто, как и зачем его спас — неизвестно, но факт налицо: очухивается наш герой, лежа посреди чего-то вроде жертвенного алтаря в какой-то пещере. Тут стоило бы возрадоваться и броситься благодарить неизвестных благодетелей, но не тут-то было — были это никакие не благодетели, а люди с какими-то своими корыстными мотивами, иначе зачем им было вырезать осколок Меча Гит из груди героя и бросать его окровавленного в каком-то склепе? Однако не все так безнадежно — тут же откуда-то появляется покрытая татуировками лысая волшебница в красной мантии и без лишних объяснений торопит нашего героя выбираться на поверхность. Как оказалось, торопила она не зря — местное население, состоящее преимущественно из весьма могущественных духов, к герою «Невервинтера» отнеслось крайне враждебно. Причина такого поведения проявляется очень скоро — дело в том, что героя поразило древнее проклятье этих мест: он превратился в пожирателя духов (spirit eater). Этому проклятию около тысячи лет, его носители страдают от постоянного неутолимого внутреннего голода, который заставляет их поглощать духов, а затем уничтожает и их самих и переходит к следующему несчастливцу. Чуть позже выясняется, что находимся мы в Rashemen — стране, расположенной далеко на севере Фаеруна. Прототипом Рашемена является Россия — так что готовьтесь к встрече с огромными медведями, суровым зимним климатом, Бабами Ягами и прочими Козловыми. Духи могущественных созданий в обилии населяют эту страну так, что недостатка в пище и врагах у вас не будет.

Вам будет дана возможность экспортировать своего героя из оригинала, но если уж так получилось и сейвов у вас не сохранилось или хочется попробовать поиграть кем-то еще, разработчики предоставляют вам возможность создать персонажа восемнадцатого уровня с нуля. Да-да, Mask of Betrayer — игра для персонажей очень высокого уровня, персонажей эпических. Потолок уровней теперь на неслыханной для D&D отметке — 30. Так что готовьтесь, что с самого начала вас будут окружать потрясающие по своей мощи монстры, дорогущие и редчайшие уникальные вещи, а груды золота будут выпадать из каждого второго оборванца. И значения статов выше двадцати пяти тут тоже не редкость. Некоторых это раздражает, но такие уж издержки ролевой системы. И разработчики все это не просто так сделали, ведь как иначе оправдать прыжки между планами бытия и даже общение с богами? Чем-то эта ситуация напоминает жутко хардкорный Baldurs Gate: Throne of Bhaal. Ну, и дополнение к первому «Неверу» — Hordes of Underdark с его потолком в 40 уровней, где в конце главный герой валил драконов небрежным движением левой руки — тоже забывать не стоит.

Из-за в общем-то малого количества часов геймплея аддон оказался просто перенасыщен событиями. Прыжки между измерениями, встречи с великими духами и ведьмами, путешествия в самые известные места севера Фаеруна и даже проникновение в чужие сновидения — тут событий, при правильном подходе, часов на сто геймплея, никак не меньше. Плюс разработчики сами говорили, что изначально планировали реализовать игру так, чтобы в ней было максимальное количество разных типов ландшафта, чтобы в полной мере продемонстрировать геймерам труд своих левел-дизайнеров. В итоге имеем несколько очень разнообразных карт небольшого размера, утыканных высокоуровневыми NPC и ответами на вековечные загадки Forgotten Realms. Однако минусом подобное станет только для некоторых игроков — остальные же только порадуются, что на этот раз не придется растить спасителя мира из какого-то задохлика и зачищать подвалы крестьянских домов от крыс, а также лазить по однообразным подземельям.

За порогом двадцатого левела довольно легко нарушается баланс — как известно, тридцатый уровень по правилам D&D имеют аватары самых сильных богов (на примере саги о Копье — Такхизис и Паладайн). Уже после двадцатого начинает хромать система спасбросков. Однако, как по мне, разработчики с балансом справились на «отлично» — на протяжении всей игры вам не дадут почувствовать себя непобедимым. Чего стоит только наполненный высокоуровневой нежитью подземный уровень храма Миркула.

Как вы поняли, сюжет игры будет направляться проклятием пожирателя духов — новой целью героя «Невервинтера» становится найти лекарство от внутреннего голода.

Теперь игроку придется постоянно следить за шкалой spirit energy — ведь ее опустошение ведет к ослаблению и последующей смерти его подопечного. Поднимать показатель шкалы можно, пожирая духов, подавляя внутренний голод силой воли или, если уж совсем голод прижал, пожертвовав несколько тысяч очков опыта. При этом следует помнить, что бесконечно набивать свой желудок несчастными духами — не самый оптимальный выход. Ведь чем больше вы чревоугодничаете, тем выше становится показатель другой шкалы — шкалы ненасытности, и, соответственно, тем больше душ требуется для утоления голода. Правда, высокая ненасытность дает несколько ощутимых бонусов, так что у вас есть выбор — спасать собственную душу или упиваться неограниченной властью. Подобные дилеммы весьма характерны для игр от Obsidian.

Число спутников теперь уменьшено до пяти. Причем два из них — опциональные. То есть максимум — четыре спутника. Одновременно путешествовать можно только с тремя. Многие обозреватели почему-то говорят, что они получились намного проработанней наших старых товарищей из оригинала. А как по мне, так наоборот. Возможно, виною большая разница в количестве часов геймплея, но с Нишкой, Бишопом и другими я сроднился куда сильней, чем с местными. Кстати, о старых любимых нами сопартийцах — в игре нам дадут возможность узнать судьбу своих товарищей и даже одного присоединить к себе, правда ненадолго.

Кроме того, заметно несколько повторов — Ганнаев, к примеру, явно брал курсы едкого остроумия у Сэнда. К сожалению, подобное у Obsidian`а наблюдается не в первый раз — некоторые игроки отмечали похожесть персонажей первого и второго KotOR`ов, хотя разработкой первого занимались и не обсидиановцы. Система влияния на персонажей тоже перетерпела изменения — теперь уровень преданности каждого боевого товарища отображается в цифрах. Да и предавать в конце они вас не будут — но и в пекло лезть не станут. В финальную битву с вами пойдут только самые преданные из сторонников. Кроме того, боевые товарищи по достижению определенного уровня влияния дарят вам весьма ценные фиты.

Я бы не сказал, что с новыми сопартийцами будет скучно. Да, шутят они, конечно, поменьше, чем товарищи из оригинала; можно даже сказать, что адекватно шутить можно только с Сафией, но тут сказывается атмосфера самого дополнения — повествование сдвинулось в сторону куда более мрачного опуса. Практически каждый встреченный персонаж не преминет напомнить вам, что никакого лекарства нет, дела ваши плохи и стоило бы смириться. А еще лучше — тихонько покончить с собой, некоторые даже рвутся оказать вам в этом совсем непрошеную помощь.

Нет, это не Planescape, здесь не пахнет трупами, да и лазейку к хеппи-энду нам все-таки оставили. Но некая претензия есть. Не будет ни ловкой воровки-тифлинга, ни веселого туповатого дворфа, ни волшебницы с болезненным самолюбием. Зато будут боги мертвых, мрачные храмы и несколько, пусть и на весьма примитивном уров-

не, но все-таки религиозно-философских диспутов. Также вы неоднократно будете путешествовать на другие планы бытия — чаще всего в план теней, который являет собой некое подобие обесцвеченного и искривленного отражения Забытых Королевств. Вспоминается какой-то hack`n`slash, забыл название, где впервые была реализована идея зеркального отражения реального мира. Правда, там это, скорее позволяло экономить на левел-дизайнерах. Здесь же каждый план, впрочем, как и каждая локация обладает своим стилем. Мир Теней — бесцветное, мрачное место. Призраки умерших людей и других существ, храмы исчезнувших богов...

Изменения претерпела и система модификации предметов. Теперь из убитых врагов выпадают эссенции, которые можно собирать и смешивать, получая более мощные компоненты, а затем при помощи специального предмета и рецепта использовать для улучшения своей экипировки.

Наконец-то появилась нормальная система отдыха. Очень много старых ролевиков жаловались на этот элемент геймплея в первом Neverwinter Nights — он длился всего пять секунд, за которые восстанавливался весь хелсбар и заклинания. Выглядело, мягко говоря, нереалистично. Особенно на фоне Baldurs Gate, где время отыгрывало важную роль в геймплее. В Mask of Betrayer у нас наконец-то появится нормальный отдых длинною в восемь часов, а учитывая, что с каждой минутой наш протеже становится все голодней и голодней, время приобретает особый смысл.

Очень порадовала возможность путешествия по снам. Вообще подобные плюшки — уникальные локации — для серии Neverwinter Nights не в новинку. Вспомнить только знаменитый мир-шарик из первой части или деревеньку призраков.

Из игровых инноваций добавлено три расы:

Дикие эльфы — те же эльфы, только ловкость выше, интеллект ниже.

Полу-дроу — наполовину обычные, наполовину темные эльфы. Практически те же эльфы, только могут видеть в кромешной темноте благодаря тепловому зрению.

Генаси — раса с внешних планов. С ними можно было встретиться в том же Planescape: Torment. Делятся на четыре субрасы: генаси воды, огня, земли и воздуха.

Два новых базовых класса:

Favored Soul (любимец богов) — некая смесь клирика и волшебника.

Spirit Shaman — некая смесь друида с волшебником. Владеет заклинаниями и способен призывать духов вместо животных.

И пять новых престиж-классов:

Arcane Scholar of Candlekeep — класс, разработанный специально для Mask of Betrayer. Персонажи этого класса концентрируются на использовании метамагических фитов.

Invisible Blade — воровской класс. Урон от их sneak attack меньше, зато накладывает на врага больше негативных эффектов, вроде обширного кровотечения.

Red Wizard of Thay — представитель известной в Забытых Королевствах школы волшебников, носящих красные мантии. Красные волшебники специализируются в определенной школе магии, при этом они отказываются от большего количества заклинаний других школ, чем в случае обычной специализации, но зато становятся настоящими мастерами выбранного раздела магии.

Sacred Fist — смесь монаха и клерика.

Stormlord — повелитель стихий.

Плюс стандартный для аддона список обновлений — десятки новых видов оружия, монстров, типов ландшафта.

Битвы стали намного красочнее. Оно и понятно — когда поблизости есть волшебник эпического уровня, любая, самая мелкая стычка превращается в настоящие светошоу. Иногда это подгружает машину — красота требует жертв. Да и сами персонажи на эпическом уровне — то еще зрелище. Увешанные сверхредкими и мощными артефактами и комплектами брони, они напоминают ожившие новогодние елки.

Кстати, о жертвах. Сфера, тоже требующая их в немалых количествах — интимная, также была реализована разработчиками в полной мере. Фирменная возможность практически каждой «большой» RPG — завести роман в игре — имеется и здесь.

Картинка выглядит очень симпатично. Приближается, если и не сравнивается с уровнем The Witcher — разница в визуальной стилистике не дает сказать точней. Чего только разработчики не выжимают из несчастного движка! По сравнению с NWN2 его хорошенько оптимизировали — теперь локации загружаются намного быстрее.

Озвучка и саундтрек, как всегда, на высоте. Хорошо, что в официальной локализации не переводили живую речь. Мелодии звукового сопровождения сливаются с игровым процессом.

Большинство багов, тормозов и просто геймплейных недочетов исправляются патчами.

В общем, разочаровывает только одно — разработчикам снова не дали полностью реализовать весь потенциал игры из-за сжатости сроков. Пример — театральный квест. Изначально в игре планировалась возможность поучаствовать в борьбе актеров двух трупп, профессионального театра «Вуаль» и близлежащей таверны. Герою надо было вместе с труппой из «Вуали» поста-

вить пьесу по мотивам собственных приключений в оригинале. Задумка просто отличная — жаль, что реализовать ее оказалось не суждено... Вспоминается вторая часть KotOR`a, в которой по тем же причинам была не воплощена в реальность куча возможностей и вырезана целая планета (!).

Вывод

Новые классы, новые персонажи, новые предметы и задания, новый сюжет. Определенно, аддон, будь он на пару десятков часов протяженнее, вполне бы потянул на новую часть сериала. Оптимизированный движок, новые спутники. Ну и, конечно, возможность узнать судьбу своих любимцев-сопартийцев из оригинальной кампании Neverwinter Nights 2.

Вот такой у нас получается плодовитый для жанра RPG конец года — аддон к одной из лучших игр 2006-го года и грандиозный The Witcher. Так возрадуемся, братья RPG-шники!

Очередная элитная RPG от мастеров своего дела — Obsidian Entertaiment. Она должна понравиться всем ценителям хороших ролевых игр, хотя кому я это говорю? Думаю, что все люди, хоть немного любящие классические RPG, слышали о такой конторе, как Black Isle Studios, и о ее преемнике тоже. И «Маску» уже давно приобрели и прошли. А те, кто не знают, пусть быстро вылазят из танка и бегут за игрой.

P.S. Игра требует наличия на жестком диске установленной Neverwinter Nights 2.

Разработчик: Entranges Libellules
Издатель: Atari
Жанр: Arcade
Системные требования: P3-700 Мгц, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Лайка Astérix & Obélix XXL

Очень даже симпатичненько... Как ни странно, но такая, на первый взгляд, детская игрушка с первых же минут полностью захватывала внимание почти всех моих друзей, а особенно женского пола (причем «почти» — только потому, что не все еще в нее играли). Я же сама познакомилась с ней как раз у увлеченной этим проектом подруги. Сразу же попросила диск, которого, как обычно это происходит по закону подлости, не оказалось, но пообещали достать

дня эдак через три. Не дождалась, купила. После чего последующие трое суток от монитора отрывалась исключительно... не буду писать, зачем... покурить. Да, покурить, конечно, можно бы и не отрываясь, но, к сожалению, игра требует участия обеих конечностей одновременно, а если курить без привлечения какой-нибудь из них, то пепел имеет весьма мерзкое свойство сыпаться на клавиатуру :). За это время появилось ощущение, что выгляжу я как Горлум — нечто сгорбленное, исхудавшее, с большими глазами, в коих ясно просматривалось помутнение рассудка... в общем, ужасы не то чтобы нашего городка, но отдельно взятой в нем квартиры.

Ну, ладно, хватит, наверное, растекаться мыслью по древу. Давайте поговорим о плюсах и минусах этого проявления злого гейм-мейкеровского гения.

Раздел о душевных страданиях автора по поводу своей некомпетентности в вопросах последовательного изложения материала

Вы себе не представляете, как иногда бывает тяжело разложить все по полочкам красиво и последовательно, особенно когда находишься от чего-то в таком восторге. Но я попробую.

Графика

Очень даже неплохая яркая графика, хоть и несколько угловатая... Даже почти прорисованы тени под персонажами и некоторыми ботами (причем именно **«под»**. Жаль). Совершенно ничего мрачного, готично-кровавого и откровенно кровожадно-депрессивного (не удивительно — игра все-таки для детей делалась, да и в мультике ничего подобного не было, если вспомнить).

Сохранение

Одновременно и плюсом и большим минусом можно назвать возможность сохранения не где попало и когда захочется, а исключительно в строго отведенных для этого местах. С одной стороны, это правильно — не фиг расслабляться, а с другой... а тоже правильно — так интереснее.

Управление

Также следует заметить, что, как и любая аркада, эта отличается достаточно простым управлением: по сути, на протяжении почти всей игры можно обойтись только шестью кнопками — четыре под правой рукой (вперед, назад и по сторонам) и две под левой (удар и прыжок). Однако, с другой стороны, есть возможность разнообразных супер ударов, но для них создатели не отвели отдельных кнопок, а придумали комбинации, Это, конечно, вполне нормально, но достаточно тяжело разобраться.

Меняю одного симпатичного галла на другого!!!

Еще мне безумно понравилась возможность игры обоими персонажами (правда, не одновременно, хотя есть, конечно, кнопка, отвечающая за игру Обеликсом, пока играешь Астериксом, и наоборот, но не могу сказать, что это очень эффективно). Хотя согласитесь, что прокатиться на Обеликсе по заснеженным северным склонам — весьма соблазнительная перспективка ;).

Милашка на войне

Наиболее милым и безобидным существом кажется Догматикс — собачка незабвенного дуэта непобедимых галлов, но и эта маленькая зверушка запросто обезоруживает даже самых устрашающих и, казалось бы, непобедимых римских воинов... Эта хорошенькая собачка, образец чистоты, невинности и даже некоторой исключительно детской наивности — пожалуй, самый большой плюс, который в случае чего без всяких зазрений совести и душевных метаний на предмет «быть или не быть?» решает, что надо «быть», а вернее — «бить» и отстаивать свое право на жизнь и свободу (чего и всем желаю)!!!

Камера

А вообще (по крайней мере для меня), наиболее негативным аспектом является камера. Ее невозможно установить так, как удобно, и зафиксировать — она постоянно возвращается в то положение, которое удобно ей. Так что ее приходится постоянно поправлять, что далеко не всегда удобно. Ну, представьте на минуточку: у вас ожесточенная битва с парой десятков врагов, вы вполне довольны тем, под каким углом к вам находится персонаж, которым вы играете, и тут, в самый ответственный момент, эта сволочь (камера) поворачивается так, что вы вообще несколько секунд не понимаете, что произошло... Естественно, после такого очень тяжело не обругать всякими нехорошими словами римлян, игру, ее создателей и, наконец, свой ни

в чем не виноватый компьютер, не плюнуть на все, не «опустить руки» и не вернуться к уже приевшимся, но таким родным и удобным играм.

Вывод

Для того, чтобы это понять, нужно просто начать играть. Тогда все сразу станет ясно. Хотя, может, это и не так... но это совершенно не мешает игре быть красивой, яркой, интересной и захватывающей до зеленых чертиков!

Кирилл ТАЛЕР, Jaguar

Пятый вальс-бостон

Русский — это вам не россиянин!

Это у американцев путаница в терминологии, а мы с вами, гордые жители Славяностана, безусловно, должны понимать тот факт, что «русский» и «россиянин» суть две разные разницы. И если за границей тебя, честного Грицька, с чубом, в вышиванке и шароварах, кто-то называет «русским», не спеши ему бить идеологически несознательное лицо. Возможно, он не хотел обзываться ненавидимым тобой словом «москаль». Просто он имел в виду некую совокупность жестов, взглядов, привычек, мировоззрения и мироощущения россиянина из уральской глубинки, украинца степной полосы и, например, белоруса-охотника полесских болот. Слово «рашен» для него, несознательного джентльмена, бюргера или же янки, скорее всего, означало, что он признал в тебе жителя ныне свободной, но крайне нищей посткоммунистической республики, неважно какой — государственные флаги на лицах намалеваны только у фанатов. Да и не факт, что бюргер знает, чей там стяг желто-голубой, а чей — красно-зеленый… Иностранец увидел твой менталитет и сразу же поставил штамп в твоем эфирном паспорте: «славянский менталитет».

Славянскому менталитету, как соборному духу той земли, на которой мы живем (не забывайте, это статья об очередном «Бостон-пати», просто она требует некоторой вводной), подсознательно поклоняется и политика, и экономика, и богатый финансист, и офисный планктон, и прокопченный жаром сталевар, и комбайнер совхоза «Сагайдачный». И даже игровые разработчики, страта, нашей аграрно-клановой стране априори чуждая, не может избежать «бомбардировки» мельчайшими частицами менталитета.

Бостон-пати — это вам не бокс со звездами!

Возьмем, как пример, «Бостон Пати» — ежегодную встречу-тусовку разработчиков. Вернее, ее прошлогоднюю «серию»: было очень весело! Нет, действительно, разработчики словно поймали кураж в конце трудного года, заполненного неподписанными договорами, работой в неурочное время, хэд-хантингом, сорванными майл-стоунами и т.д., и т.п. Зато, в качестве довесочка к куражу: три драки, в двух из которых участвовал ваш непокорный слуга (в качестве разнимающего, естественно; и, что характерно, уже ушедшие из журнала Kertis&Glukk тоже оказались в качестве разнимающих — трое на более чем сотню человек…), много битой посуды и несколько не дошедших до точки кипения ссор. Видимо, поэтому, в отличие от прошлого года, вход на **«Бостон Пати-2007»** решили программно ограничить, увеличив стоимость пригласительного до 200 гр. против прошлогодней сотни, и тем самым отсечь «молодые перспективные команды», которые уже научились азам игростроения, но не культуре пития. Стол и барная стойка — они ж фуршетные, бери алкоголь сколько хошь! И у кого-то в прошлом году «хошь» пустило под фича-кат сознательное «могу»… Хотя повторюсь, подобные эксцессы несколько омрачили прошлогодний праздник, но никак не испортили.

Близилось заветное четырнадцатое число. Мы с Ягуаром, свои среди чужих, и чужие среди своих, потому что и в разработчиках, вроде бы, ходили, но всем известны как матерые журналюги, нисколько не тушевались, тем более, МИК издревле известен своими теплыми отношениями с игродельческим цехом. Потому празднику — быть! И если *Александр Glukk* ныне направил свой топор в сторону от гейминдустрии, то *Tom/DOC/Kertis*, здравствующий и процветающий в составе Deep Shadows на острие пера… точнее, на передовой пиара, должен был встретиться всенепременно. Он и встретился…

Надо сказать, одевался я, как на свадьбу — белые брюки, белая рубашка, черная жилетка, черные туфли. Не хватало только галстука-бабочки, но в моем гардеробе есть только одна такая, и она малиновая… А так как Талера на «Бостон» ожидали в качестве журналиста, а не клоуна, пришлось смириться с отсутствием полного джентльменского комплекта. Ягуар же остался верен себе и пришел в чем мать родила… То есть в джинсах неопределенного цвета и свитере. И был, надо сказать, прав в своем выборе. Но об этом позже. А пока мы добираемся до Grand Prix, что на Нивках, я немного обновлю общие сведения о том, что же такое — эта самая «Бостон-Пати», отчего появилась, и почему локальная тусовка переросла в событие международного масштаба….

Бостон Анимейшен — это вам не середняк!..

Когда «Спектрумы» уже практически вымерли, а Интернет еще только прорубал себе окно в Азию, в Украине игровые конторы можно было перечесть по пальцам одной четырехпалой руки. И среди этих контор выделялась компания **Boston Animations**, созданная в 1997 г. и ставшая наиболее преуспевающей конторой на территории Неньки. Шуточное ли дело, игровая индустрия находится в зародышевом состоянии, а штат Boston Animation насчитывает уже более 100 (!!!) сотрудников.

Корень всех благ самой успешной украинской компании и первого отечественного аутсорсера покоился где-то за океаном, в крупной компании **Simon&Schuster**, имевшей подразделение с приставкой **Interactive**, которое занималось, соответственно, играми. Украинское отделение под крылом такого гиганта чувствовало себя свежо и комфортно, прикладывая свою двухсотпалую руку (Ыть, даже ГейМыру завидно!) к таким проектам, как *Brute-Force*, *Freelancer* и др.

Кризис 11 сентября 2001 года (теракты, падающие башни-близнецы, всеобщий шок...) больно ударил по Америке в целом и... по Boston Animation в том числе — финансирование было урезано. И десятки сотрудников компании оказались... Нет, не на улице, а в уютном баре. Когда, знаете ли, увольняют не только тебя, но и еще более полусотни сотрудников, даже с врагами устанавливается некая душевная общность, и хочется устроить «веселые похороны», с бубнами и шаманами, которые в эти бубны бьют. А так как на тот момент игрострой в Киеве начал постепенно развиваться, новоуволенные пригласили на стихийное пати и своих коллег из других компаний. И не столько горевали, подозреваю, сколько обсуждали вопросы будущего своего трудоустройства. Или же совмещали и то, и то. Так и повелось: в конце года ядро «Бостона» и сочувствующие собирались в одном из умеренно увеселительных заведений Киева, и отмечали — каждый свое. Народу с каждым годом становилось все больше, и в какой-то момент организаторам пришлось брать в аренду ночные клубы или же ресторанные залы. Потихоньку начали подтягиваться разработчики и из Москвы...

Сегодня не каждый поднимает тост за Boston Animation, закрывшийся, к слову, несколькими неделями назад, зато пати стало событием для всего украинского геймдева. А как делается русский бизнес (см. начало материала)? Под рюмочку и закусочку. Нет, конечно же, не каждый договор должно подмахивать под

мухой, пардон за каламбур, но «Бостон» давно уже превратился из простой тусовки в праздник и одновременно полигон для прощупывания почвы, для заключения предварительных договоров, для попыток трудоустройства, а то, чего доброго, и для хэдхантинга. Но даже все это закулисье не устоит перед тем фактом, что для украинских разработчиков существует еще один, четвертый Новый год: кроме официального, Старого Нового и корпоративного. И этот четвертый НГ — «Бостон-Пати».

Grand Prix — это вам не там!

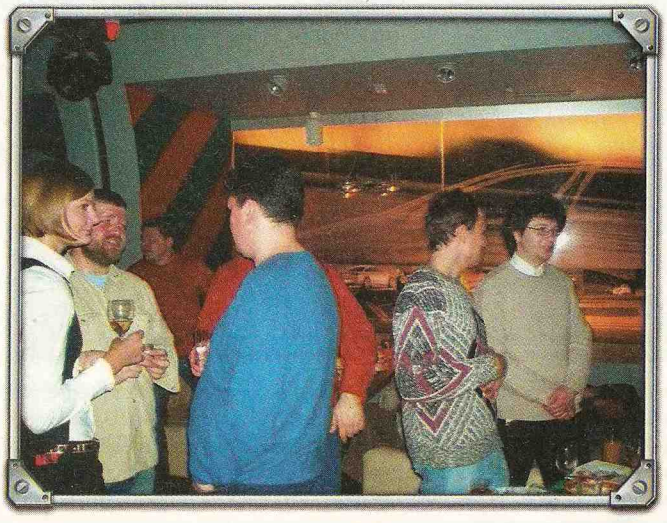
Естественно, я заблудился. Так же естественно, что первым человеком, который встретился на улице и подсказал правильную дорогу, был Кертис. Точнее, он и не подсказывал ничего: голосистая тусовка *Deep Shadows* (два самых ярых «запевалы» — Кертис и Бурундук) перекрывала даже рев автомобилей — и я просто пристроился в хвосте, точно зная: «Эти выведут!»

Нельзя сказать, что на шестую по счету встречу собралось гораздо меньше народу — большие делегации сотрудников от *Vogster Entertainment, Electronic Paradise, GSC, 4A Games*, опять же Deep Shadows — тому подтверждение. Кроме того, были замечены представители *Kyiv`s Games, Abyss Lights Studio, Crytek Kiev, Program-Ace, AeroHills, B-Cool Interactive, Symphony Games,*

Ulysses Games, Wolf Run studios, TikGames и сам Бунаков от лица *«Буки»*, а также несколько человек из старой гвардии Boston Animation, ныне завязавшие или порвавшие с игростроением. Из журналистов, кроме нашей парочки, был замечен только сотрудник украинского *PC Gamer*.

Grand Prix — это вам не здесь! (Ягуар)

Должен заметить, что именно последнее наблюдение моего коллеги не раз меня удивляло и постоянно давало поводы для долгих размышлений. Причина отсутствия игровых журналистов на «Бостон-пати» лично для меня остается загадкой. Хотя если посмотреть с точки зрения издательского дома в целом, можно сделать некоторые выводы или, я бы даже сказал, предположения относительно данного феномена. Как не крути, а пока что «Бостон» является частной вечеринкой. Подобные мероприятия могли проводить кто угодно: и разработчики, и инженеры, и медики, и даже комбайнеры. Вопрос, по сути, стоит только в общей направленности занятий собравшихся. Видимо, издания не видят особого смысла официально высылать сотрудника, а личная инициатива появляется не у каждого журналиста. Даже мы с Талером посещаем вечеринку не столько как представители прессы, сколько просто как частные лица, имеющие кое-какое отношение к игровой индустрии. То бишь, говоря проще, на вечеринку мы ходим исключительно по собственной инициативе, а не потому, что так сказало начальство или попросили организаторы. Хотя не спорю, что помимо еще одного повода хорошо и весело провести время, у каждого из нас есть свои причины присутствовать.



Лично для меня это в первую очередь общение, общение с людьми, проекты которых я описываю, иногда хорошо, иногда не очень. Ну и, конечно же, информация. Где, как не за общим столом, пропустив с собеседником один-другой стаканчик «чая», можно поговорить на интересные темы игровой индустрии? А разузнать можно, скажу я вам, много чего интересного. Впрочем, не буду говорить, что

таким способом журналист в моем лице пытается вынюхать очередную сенсацию для скандальной статьи. Отнюдь, все общение и разговоры никогда еще не выходили за пределы узкого круга нашей редакции. В конце концов, журнал у нас хоть и хулиганский, но честный. Поэтому не думайте, что после подобных застолий страницы нашего издания «разойдутся» от напора эксклюзивных новостей.

Бостон-пати — как это бывает!

Как же это выглядит на деле? Как отдыхают разработчики и издатели игр?

Как человек, любящий шумные компании и часто посещающий всевозможные веселые мероприятия, могу смело сказать, что весьма отлично. Те, кто ожидает увидеть кучу угрюмых дядек в строгих костюмах с бокалом дорогого шампанского и изысканной канапешкой с пармезаном, будут очень удивлены, обнаружив на месте празднования простых людей, которые четко и

ясно осознают, зачем, собственно, они сюда пришли. А пришли они исключительно за тем, чтобы развлечься и пополнить запасы общих впечатлений за минувший год. Кстати, как уже замечал Талер, по сравнению с прошлым годом, все получилось гораздо лучше и организованней. В первую очередь, это касалось посадочных мест. Не очень, знаете ли, удобно есть стоя, даже в тех случаях, когда еда является закуской. Отдельные столики и удобные диваны позволили в этом году всем собравшимся разбиться на небольшие компании и спокойно общаться друг с другом, не перекрикивая других ораторов. Отклонясь немного от общей темы вечеринки, уточню, что мы с Талером оказались в компании сотрудников из Deep Shadows. Должен сказать, что находиться в обществе разработчиков Ксенуса было весьма приятно и весело. Плюс, там был наш бывший коллега, Кертис, которого мы весьма были рады видеть. Для полной компании журналюг не хватало только Александра Глюка, но, увы, по личным причинам он не смог появиться на «бостоне».

Первая половина мероприятия проходила по весьма стандартному плану: гости приглашались к столу и барной стойке, где им предлагалось разобрать всяческие закуски и любимую выпивку. Какое-то время все благополучно общались, пили и ели. Кстати, последнее, должен заметить, было приятным плюсом, поскольку в этот раз закуски были куда основательнее, чем в прошлом году. Тут, наверное, стоит поблагодарить сам Grand Prix, а также людей, которые подбирали меню.

Когда же гости более-менее пообвыклись, организаторы объявили о вручении награды в номинации **«Вклад в игровую индустрию»**. Номинантов было достаточно много, и все они по-своему внесли свой вклад в игрострой, но тем не менее...

После недолгого подсчета голосов гостей, которые перед входом заполняли специальный бюллетень, победителем был признан **Андрей «PROF» Прохоров**, креативный директор компании *4A Games*. Для тех, кто не в курсе биографии данной личности, скажу, что Андрей имеет на своем счету работу над такими проектами, как *WarCraft 2000*, *Venom*, *FireStarter*, *S.T.A.L.K.E.R.*, а теперь и *Metpo 2033*.

После вручения премии, гулянка продолжилась с еще большей яркостью. Шумные Deep Sadow`цы устроили танцы, которые поддержали и другие гости. Танцевал даже я, причем, насколько мне помнится, с одной из сотрудниц кафе. Талер тоже поддержал идею и как истинный джентльмен пригласил одну из девушек на медленный танец...

Бостон-пати — вот так оно все и заканчивается!

Думаю, что рассказывать дальше не имеет смысла, и так понятно что было веселье, гуляния, танцы, пьяные разговоры и т. д., и т. п. Уж простите, дорогие читатели, но все это останется за кадром страниц нашего журнала. Скажу только, что вечеринка, безусловно, удалась, и мы с Талером с нетерпением ждем следующего года, когда строители игровых развлечений вновь соберуться на «Бостон-пати» и нам снова будет что рассказать. До скорого!

Записки Автоответчика

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

И ХВОСТЫ НЕ ПОДВЕЛИ...

Мы живем все за бархан, любим дрын, но вот Шер-Хан
© Арабско-народный Интернет-песенка

Следующее «Авто» будет во многом посвящено подбиванию итогов за прошлый год (и это подбивание я постараюсь сделать максимально вкусным), поэтому в текущее я постарался впихнуть все то, что не впихивалось на протяжении года. Очередное «увы» вкупе с очередным «ах»: мне избавиться от долгов по письмам гораздо сложнее, чем начальству — от долгов по гонорарам. И оно (начальство) в 2008 год вошло практически без задолженности перед авторами, а вот я тяну за собой длинный, пушистый хвост из интересных, острых неопубликованных писем. Ситуацию мог был спасти Автоответчик-спецвыпуск, но это уже из области антинаучной фантастики, т.е. фэнтези. Боюсь, читатели, при всей любви к общению, этого не поймут и не оценят. Однако сегодня вместо 4-х страниц — шесть. Все ради подтягивания хвостов. Хотя бы один я постараюсь втянуть максимально, дабы его не прищемило новогодней дверью. Речь идет о конкурсе «И рука не подвела», финальный (сегодняшний) этап которого уместнее было бы назвать «И хвост не подвел». А пока поручики молчат, я начинаю...

* * *

Начнем все же с прозы. С прозы жизни, хотя любое письмо в МИК, даже если оно не рифмовано, немножко поэзия — иногда академическая, иногда акынская. На проводе **Rex**. Машет пушистым хвостом...

Привет, Талер!

Здоров будь!

Пишет тебе постоянный читатель — почитатель МиК товарищ Rex. Пишу Вам уже второй раз.

А я второй раз отвечаю? Дай-то ГейМыр, чтобы так...

Идея написать письмо появилась сразу после прочтения третьей части статьи «Я, Онлайн». Мне, как бывшему БКшнику, было интересно читать историю человека, который начинал онлайновую жизнь так же, как и я, плюс узнал много новых и... интересных... подробностей.

А еще больше подробностей осталось за кадром: как я, *Che* и *Lion II* ввели в БК формат кулачных боев, и у Lion II была фраза: *«Групповой бой, кто хочет цеплейтесь, кто не хочет — не цеплейтесь»*, как потом Che погиб в реале, защищая свою девушку от двух бандитов, как мне самому спасла жизнь привычка выкладываться в онлайне, когда ночью на улице я зацепился с пьяным «афганцем», как мне предлагали несколько десятков тыщ долларов, если я возглавлю разработку онлайн-игры, а я отказался, потому что спонсор в БК был «шакалом», как я прозревал, когда веселые и искрометные в игре люди на поверку оказывались мрачнейшими и неулыбчивыми типами в жизни... Да сколько всего еще не сказано!..

Моя история в мире БК почти аналогична твоей. Первым своим персонажем я играл достаточно долго, но со временем начал все чаще и чаще проигрывать — корявая раскачка. Мне это надоело и я зарегистрировался снова. Я даже разработал свою систему, с помощью которой можно было никогда (или почти никогда) не проигрывать. И это без читов, всяких программ и т.д. Все в рамках закона! К концу первого уровня — 2 (или 3?) поражения...

Это серьезно. Если говоришь правду, то респект. Я-то полагался на интуицию...

А потом я перестал играть примерно на пару месяцев (были причины...). И когда наконец решил зайти... да, да, моего чара не оказалось. И ни ответа, ни привета. Украли? Маловероятно. Забанили? Возможно. Я не знаю. Было очень обидно. А тут еще начали говорить, что БК испортился и т.д. И БК перестал для меня существовать... Потом пробовал играть в «Третью Сторону», «Арену», но это было не то... И, скорее всего, в онлайн-игры я перестал играть насовсем. К чему это все? Когда читал, как будто вернулся в те далекие времена. Аж ностальгия замучила. Очень атмосферно. Замечательный материал. Побольше бы такого!

ИМХО, статьи «Я, Онлайн» — одни из лучших в МиК за все время.

Можно было и лучше написать. Гораздо лучше. Но в целом материал удался.

А теперь быстренько по пунктам.

1. Новый дизайн или ре-дизайн старого? Старый уже всем приелся и хочется чего-то нового. Я за КАРДИНАЛЬНО НОВЫЙ ФОРМАТ. Хотя это очень субъективное мнение одного человека.

Кардинально новый — это слишком круто, но многое менять надо.

2. Приставки. Я категорически против статей, даже про шедевры, и точка.

Но потихоньку вводить приставки мы все равно будем. Потому что быть страусом, сующим голову в песок и не замечающим изменений, которые происходят вокруг тебя — не наша карма. И точка.

3. Роддом. ИМХО, Дзирт хорошо пишет (хотя и не без огрехов); во всяком случае, читать интересно. Только слегка непонятна цель, с которой он все это пишет...

Цель «Роддома»: в идеале — создать такой концепт, который бы всерьез заинтересовал разработчиков, реально — научить людей а) писать, б) думать, в) смотреть на игры глазами разработчиков.

4. Хотелось бы большую оперативность в новостях и в написании обзоров по новым играм.

Оперативность повысилась. Иногда встречаются досадные запаздывания, а иногда мы впереди планеты всей.

5. Ошипки и ачепятки уже достали. Когда почти в каждой статье их по 20 штук... Ужас.

Я борюсь, Jaguar, Bateau, Lar борются. С переменным успехом. И тебе советую бороться, ибо слово «субъективный» пишется с твердым знаком, а в слове «отчень» буква «т» — гость непрошеный. (Прим. лит. ред.: Читатели их уже не увидят. Орфографические ошибки — это помехи смыслу, нечего засорять страницы МиКа серым шумом. Камрады авторы, вы ведь хотите донести до читателя смысл, а не шум, правда? Фиг ли вы, кто встроенной грамотностью обделен, хотя бы внешним спеллчекером не пользуетесь? Честный Ворд вам намекнет, что в этом месте текста что-то неладно...)

6. Верните кузницу!

Пока нет авторов достаточной квалификации, чтобы постоянно вести эту рубрику.

7. Кто говорит, что МиК испортился — не верьте. Он просто стал ИНЫМ. И развивается в правильном направлении :).

Ах, да. Хочется поздравить всех с самым лучшим праздником года. С наступающим Новым годом! Счастья и радости всем в Новом году!

Аминь!

P.S. Письмо писалось на скорую руку, так что прости за орфографию.

Не прощу! Дедлайн — штука константная, времени всегда не хватает. Но это не повод.

P.P.S. Я не прощаюсь. Потом напишу еще.

P.P.P.S. Вы — ....., ну, ты меня понял :).

Ну дык!

* * *

Пора и Мохнорылу дать разгуляться. Гуляй, братушка! В жертвы тебе приносится **Алекс Халета** (или Калета, опять забыл, за что публично извиняюсь). Стихи нонче серьезные пошли...

Чернобыль

Забытые акры лесного пространства
Что сценою стали радиоактивного танца
Чью тишину нарушают лишь шаги мародеров
Что ареною стали политических споров (Первая строчка хорошая, «радиоактивный танец» понравился, а вот потом началось... О грамотности не говорю, но: ритм сбит, словесные конструкции тяжелые, смысл тоже хромает. Какая такая арена политических споров? Ни в игре, ни в жизни этого нет... У политиков есть более вкусные темы для споров.)

Выделяют миллионы, но лишь копейки доходят
Потому, что финансы через руки проходят («доходят-проходят», однокорневые глаголы... Рифма из цикла «полковник-подполковник»)

Через руки тех, кто не тушил пожар
Кто не чувствовал на лице реактора жар (на лице реактора жар... еще один недоперл)

Кто не ел таблеток килограммы на завтрак (ужас... в наркодиспансер!)

И не страдают сейчас от депутатских поправок («завтрак-поправок», да и смысл...)

Что отбирают у тех, кто спасал жизни наши
Превращая мозги радиацией в кашу (Кто превращает мозги в кашу радиацией? Те, кто спасали? По смыслу читается именно так...)

Уходили сгребать ядовитый песок
А может, было им проще пустить пулю в висок (Всех расстрелять! Однозначно!)

Или люди, что жили в столице союзной
Против гнева урана были совсем безоружны (Угу, невиданных размеров торнадо появилось над третьим реактором, торнадо требует земельный участок в центре Киева и американскую визу...)

И я слышал рассказы про вымерший город
Пропадал урожай, не утолял ничей голод (есссно, что не утолял, он же пропал — фраза близкая по смыслу с «мертвые пчелы не гудят и, что характерно, не дают меда»)

Ходовые товары — зеленый чай был и йод
И попал почти каждый в этот судьбы переплет
Никто не должен забыть Чернобыля пл

(Здесь стихотворение неожиданно обрывается. На 99% уверен, что следующее слово — «пламя», но душа просит закончить строкой «Никто не должен забыть Чернобыля, пля!»...)

Знаешь, Алекс, я жутко не люблю рецензировать такие вот стихи. Потому что они парадоксальны — разговор ведется о серьезных, очень серьезных вещах, но криво и неумело. Раскритикуешь или, не дай Бог, посмеешься — припишут глумление над болью народной. Тактично похвалишь за старание — солжешь себе же.

Лучше пусть меня считают глумящимся циником. Но на сделки с совестью не иду. Потому что стих не получился ни разу, кроме двух удачных фраз в начале. Боль пафосна и надуманна, словесные конструкции громоздкие и неудобочитаемые, рифмы кривые, ритмика отсутствует.

Мой тебе совет — старайся писать тем языком, на котором разговариваешь, просто, доходчиво, может быть даже примитивно. Но просто и понятно. Это раз. Два: когда сочиняешь — простукивай ногой ритм. Почувствуй в стихе музыку. Рифма — дело наживное, а вот ощущение поэзии — штука важная. А.С. Пушкин, родившийся двумя веками раньше тебя, писал гораздо более доходчиво и просто. Парадокс?

* * *

Я не завидую следующему конкурсанту, потому что напороться на озлобленного Мохнорыла — это вам не там. Хорошо еще, что *сцобако Шарег* не ведет стихотворный конкурс... Так что, **TinS**, готовься и трепещи!

Привет, Талер!

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

Темная

Когда час расплаты снова придет,
Когда светлый день превратится в ночь,
Когда нас тьма за собой позовет,
Жалость — прочь, и сомнения — прочь! («ночь-прочь»... Ну, ты понял... «кровь-любовь» и «небо-не был». Как егЫпит в квестах и магические кристаллы...)

Когда над горном взлетит огонь,
Когда закипит освященный металл,
Когда на теле черная бронь («бронь» — это заказ билетов, насколько я знаю... По смыслу получается: на теле заказ билета через знакомого)

Об этом ты так долго мечтал!

Когда над строем взовьется стяг,
Когда ятаган ударит о щит,
Когда затрясется в ужасе враг,
Ненависть в сердце пожаром горит!

Когда ваши армии гибнут в бою,
Когда ваши семьи пали жертвами тьмы (Эх... чуток ритм сбился...),
Когда стало тесно в вашем раю,
Расплату правдивую приняли вы!

За тысячи лет, проведенных в войне,
За тысячи братьев, погибших в плену,
За белые замки на нашей земле
Мы дали вам смерть, и ее лишь одну!

За рабство, презрение, пытки и боль,
За тысячи древних бесчестных побед,
За свежих пожарищ черную смоль,
Жалости — нет, и прощения — нет!

Когда ваше солнце скрылось во мгле,
Когда содрогнулся последний оплот,
Когда черный рыцарь на черном коне
Стал пред нами и крикнул: «Вперед!»

Когда ваши стены рассыпались в прах,
Когда надежды погас свет,
Когда ваши души окутал страх,
Жалости — нет, и пощады — нет!

Когда черный рыцарь с черной душой
Ступил вперед, сея ужас и боль,
Когда увлек он нас за собой,
Вышел на бой ваш последний король. (Черт возьми, я от-

таиваю и улыбаюсь!.. Вкусно! Интересно читать и гадать, чем все закончится.)

Когда свет волшебной короны иссяк,
Когда получили враги ответ,
Когда на белой башне — черный стяг (Ритм, блин! «Когда на руинах — черный стяг», что-то такое... Хоть и не с тем смыслом, который ты подразумевал),
Ты этого часа ждал много лет!
Но солнечный луч заскользил по щеке,
Пробил покровы светила свет,
Враг, боги вновь улыбнулись тебе («тебе-щеке», не смертельно, но чуток режет слух),
Мщению — нет, и победе — нет!

Огромна воинства светлого рать,
Божественный свет прогоняет ночь,
Вот и пришла пора умирать,
Жалость — прочь, и надежду — прочь! (Ну, ты в курсе :)... Хотя, по смыслу, видимо, эта рифма оправдана. Исключение из правил?)
Темная мгла вновь становится днем,
С честью погибнуть готовы мы!
Держитесь, ребята, сейчас отдохнем,
В чертогах Властелина Тьмы.

Красиво, TinS. Как сказали бы разработчики, это нишевая баллада, пригодная для употребления в ролевых кругах и только — но тут я немного не согласен с гипотетическими разработчиками. Ритмика жесткая, сюжет наличествует, простота рифм и фраз не портит впечатление, а наоборот, усиливает. Хорошо, очень хорошо. Возможно, это произведение немного переросло чисто ролевую тусовку. И, хотя до шедевральности тебе еще далеко, но задатки есть. Попробуй разнообразить слог, вводить неожиданные метафоры, каламбурить. Думаю, тебе уже можно пробовать этот уровень.

* * *

Последнее из руконеподводящего блока. Камрад **freedom** vs Мохнорыл.

Он проснулся ночью
От криков леденящих,
Взял свой верный крестик
И подошел к окну. (Блин, что же дальше?)
Там была девчушка
Лет двадцати от роду.
А рядом с ней демон,
Когти выставив, стоит. (Беги, девчушка, беги!!!..)
Но Костя — смелый парень (Стоп, не беги... Костя выходит на сцену...)
Взял огнемет свой верный (Расслабься, девчушка... Огнемет должен выстрелить в третьем акте!)
Спустился вниз, к тварюке,
И мерзость замочил. (Пятиминутный ролик из фильма DOOM пошел!)
А девушка, стесняясь,
Подошла к Косте.
Взяла его за руку
И нежно обняла. (И все жители из окон домов аплодируют! Титры. Metro Golden Major, в главных ролях Брэд Питт и Скарлет Йоханссон, в роли монстра — специально приглашенный Гоша Куценко, режиссер — Джордж Лукас, спецэффекты от «Гайдзин», прически от Зверева, костюмы от Воронина, духи от Гуччи, вдохновение — от Витренко, семечки на тротуаре — от бабы Зины (рынок «Юность», вторая тележка слева от входа).)

Хорошо, блин. Для тех, кто не хочет покидать танк, поясняю: это стеб. Хороший, здоровый стеб, в неожиданной стилистике городское фэнтези-хоррор/дворовая баллада. Хочу приколупаться к ритму (опять же), но для такого столпа классической поэзии некоторое отсутствие ритмики даже полезно. Иначе заподозрят, что это стеб, а не честное пацанское творчество.

В качестве бонуса опубликую и прозаическое послесловие от вышеуказанного камрада.

Привет, Кирилл Талер! И вам, Мохнорыл Вольдемарович, приятного времени суток.

Доброго сияния звезд и вам, freedom свободович.

Думаю по вечерам, как бы поучаствовать в жизни любимого журнала? Вот как? Придумать игру в «РодДом»? Столько идей, а когда сажусь за стол — все испаряется.

А вот камрад этажом выше «Кузницу» требует. Полезная, кстати, штука. Возьмешься?

И вот я решил написать про вас, какие ВЫ. Да, знаю, все пишут подобное. И я попробую :).

Что в МИКе хорошего:

1) Талер, Ягуар, Бату, Лар, Лепрекон, Клякса, Макс (!), Надежда Николаева и мн. др. Это всем понятно :).

Надежда Николева уже не с нами, но память о ней ого-го какая добрая. Кстати, из Vogster Entertainment вернулся в родное игроградское село Виталий Квитка. С чем всех нас и поздравляем, а ему соболезнуем :).

2) МИК — действительно свободный журнал. Каждый может его дополнить, изменить: написав свою статью, нарисовав рисунок и т.д.

3) Только МИК может себе позволить вольность и хулиганство. Ты сам говорил: «Мы остаемся бедными, пока свободные». Это же ваш плюс? Не бедность, а свобода!

Свобода — плюс, бедность — минус. Кушать иногда хочется, в перерывах между творческими актами. Впрочем, подработок никто не отменял. Было бы желание.

4) Вы много времени уделяете простым смерт... читателям. И молодым авторам тоже.

Мы все простые смертные. И старые авторы тоже. И даже распухшие от собственного опыта и чрезмерного употребления чая легенды. Мы все — МИК-ноосфера :).

5) Yorukbad сказал: МИК беден, но до хрипоты честен. МИК — как лучший друг, ты даже и не можешь представить себе, что он может тебе соврать.

Аминь!

Плюсов еще оччччень много, перейду к минусам:

1) Постер. Он стал постоянным. Так чего же не уплотнить бумагу?

Цена. Подскочит очень сильно. Не думаю, что наш читатель к этому готов.

2) Минус в том, что серьезных минусов нет, или это плюс?

Они есть. Более того, их дофига. Увы.

3) Талер, ты мало пишешь статей про игры...

Самому не нравится. Но этому есть причины. Я сейчас много играю в те игры, про которые пишут другие. Почему? Допустим, хочется обозревать стратегии и RPG, а опыта в данных жанрах не так много, как хотелось бы. Поэтому сейчас работаю на перспективу. Это небольшой квест при желании и на кураже можно за день пройти. А RPG, RTS или TBS требуют недели. Такие они капризные и ревнивые жанры. За что и любимы.

Хотелось бы:

1) Расскажи побольше про ролевые игры. Хотелось бы поиграть в них.

Так как сейчас много времени провожу в Москве, планирую материал о московском ролевом движении.

2) ДНЕПРОПЕТРОВЦЫ!!! Напишите мне на мыло: **freedom_bb_vsem@mail.ru**. *А то никого не знаю.*

В Днепре мощное коммьюнити. Странно, что вы не пересеклись. Кстати, желаю в этом году победы «Днепру» в чемпионате Украины. Сам фанат «Динамо» (Киев), но уж больно ваша команда хороша в этом сезоне.

3) Будьте такими как есть, улучшайте себя.

Так точно!

Пожелания:

Холодного пива, верных друзей, нормальной погоды, хороших игр, меньше багов и глюков, больше денег, доброго начальства, вкусной еды, премиальных и многого-многого. Спасибо за то, что вы есть. Вперед к победе! НО ПАСАРАН!

В тему: вчера придумывали тост: «Ну, на посошок?» «Да нет, приелось...» «Тогда что?» «О! На пасаран!» «Точно! На пасаран!»

* * *

На поэтический ковер вызывается поэтический тяжеловес **Saviour aka Дзирт**. Грядет схватка двух йокодзун. Мохнорыл, прошу!

Вот, стишок-с... Нда. Писал вчера после часа ночи... У меня был маленький депресняк... Чур, ногами не бить :).

К Талеру кадет пришел
И спросила кроха:
— Талер, правду говорят,
что игры это плохо? (Ритм, ритм, ритм! «*Игры — это плохо?*»)
В сторону агент взглянул,
«клаву» отодвинул,
глядя в потолок, вздохнул,
сигарету вынул:
«Если хочется играть,
по ночам не спится,
то играй — всю жизнь проспать
людям не годится.
А ведь люди чаще спят —
пропускают много.
А заметят — так молчат,
Вот что значит плохо.
Если ты стрелялке рад,
тычешь в кнопку пальчик,
дяди с гневом говорят:
«Это плохо, мальчик!»
Если много дядь-солдат
бомбы вниз кидают,
на Земле устроив ад,
друг друга убивают, (Ритм! «*Братьев убивают*»)
дядя, хмурясь, помолчит,
после скажет строго:
«Для войны есть ряд причин...»
Вот что значит плохо.
Если в рыцарей и магов
Часто ты играешь,
Дяди громко тебе скажут:
«Время убиваешь!»
Что ж поделать — за стеклом
честность есть и честь,
ясно, где Добро и Зло,
где правда, а где лесть. (Ритм, елки-палки!!! «*Истина и лесть*»)
Что ты можешь предложить
нам, серьезный дядя?
В вашем грязном мире жить,
Во тьму с опаской глядя?
Там где дружбу покупают?
Где враги бьют только в спину? («только» — лишнее, совсем...)
Справедливость забывают?
Мир окутан в паутину. (Уй, какая строка кривая... Не «в паутину», а «паутиной»... Но и в этом случае криво выходит)
Если чести нет на свете,
Если правда сдохла,
То запоминайте, дети:
Это очень плохо».
А на улице шел дождь,
Тучи солнце скрыли,
Слезы-капли вниз роняя,
Облака вдаль плыли.
Медленно кивнул кадет,
смотря в окно на лужи:
— Жить игрой — нехорошо,
но слепым быть хуже.

Saviour, уровень твой априори высок, потому и спросу с тебя больше. Беда МИКовского стихотворного цеха — сбитый ритм — не минула и сие творение. Поленился чуть-чуть довести стих до нормального релиза. Пришлось патчить по ходу дела. А в целом — очень хорошо, ты по праву — один из лидеров стихотворного марафона.

* * *

Очередное воссоединение стиха с прозой. Причем, сначала будет ругаться автор **Артем Красавин**, а потом Мохнорыл за меня отомстит. Спойлер?

Фух, наконец решился написать.

Аналогично. Я наконец-то решился ответить.

Всем привет! Перейдем сразу к сути. Тов. Талер, я хочу тебе сказать вот что: плохо, товарищ, плохо. Последнее время в твоих статьях пропал азарт, пыл. Куда подевалась эта дерзость, этот напор?

В свое время тебя читать было интереснее Кертиса (да простит он меня за такие слова:)), ты писал как амбициозный, молодой, полный сил писатель! А сейчас как повидавший виды, уставший от обыденной суеты старец, который не знает, чем себя занять, и иногда пишет статьи в журнал... просто так...

Давай по пунктам?

а) Как уже писалось выше — я пытаюсь закрывать пробелы в моем геймерском образовании. Игры я ненавижу (еще пять лет назад писал), но если взялся за гуж... Вот и провожу дни за RPG, RTS, TBS, которые описаны не мной (и слава ГейМыру, ибо я еще не готов в одиночку писать о хитах данных жанров).

б) Все взрослеют, и я взрослею. Раньше казалось, что и в пятьдесят лет я буду позитивно-злым раздолбаем — ан нет! На смену потоку креатива постепенно приходит желание писать, вникая в суть проблемы не интуитивно, но систематизированно. В итоге: у меня уже убавилось атмосферности, но не прибавилось информативности. Сезон окукливания.

в) Просто проблемы в реальной жизни, еще то время перемен.

г) Приходится много заниматься не творчеством, а организационной работой. Если раньше я был «свободным творцом», то сейчас все больше закапываюсь в проблемы МИКа, общаюсь с издателями, разработчиками, занимаюсь стратегически-тактическим планированием и т.д. А музы суеты не любят — и осла с трепетной ланью впрячь в одну повозку сложновато. Вот и кладу на алтарь свой стиль. Но если я не буду заниматься проблемами МИКа, то кто?

Достаточно? :)

Может, я выразился слишком резко, но прошу принять к сведенью, твои статьи стали скучнее. Зато! Хотел бы отдельно поблагодарить Бато. Твои статьи как раз можно сравнить с Талеровскими в его времена. Свежие мысли, интересный подход (он у вас всех свежий и интересный, но у Бато особенно). Так держать!

Я безо всякой...

И я безо всякой — жутко рад за Bateau aka Saint_Daemon`a. Мне даже странно, что читателям понадобился целый год, чтобы охватить, *грокнуть* и влюбиться в его безусловный талант.

И вот на последок стишок. Кстати первый мой, гы :)

А вот тут-то Мохнорыл и отыграется!..

Вытер я с забрала кровь,
Онемевшею рукой,
Замахнулся пикой вновь,

С болью дикою, тупой. («Рукой-тупой»... Рифма из цикла «всегда-война»)
Выпад влево, шаг назад,
Пируэт, за ним захват.
Блок, удар...
И запах крови
Пробуждает силу воли. (Запах крови пробуждает силу воли? Божья сила = божья масса умножить на божье ускорение?!)
Ничего, еще немного (Это хорошо, что немного...)
Вон, идет уже подмога... (Читается как: ***«Вон отсюда, солдат! Подмога идет, ты больше здесь нафиг не нужен!»***)
Черт! Плече пронзила боль.
Враг пробил броню стрелой.
Вот подлец, но лишь одно
В этой битве решено: (Реально, казел. И подлец: исподтишка, в плечо, стрелой... Какой он враг после этого?! Так, враженок...)
Сдесь паду я смертью храбрых, (И ***занитары*** отнесут тебя в ***сдание***, чтобы спасти твое ***сдоровье***...)
Смертью война за добро. (Ыыыыыыыы... А это как?!)

А вот тут (кроме последней строки) четко ритмика прослеживается. В отличие от многих других стихов. Увы, это единственное достоинство данного рифмованного потока доблести. Своих мыслей нет, красоты и изящества слога нет, стихотворение воспринимается как цельнолитая копия с десятков тысяч других подобных стихов.

Пробуй писать, основываясь на своем жизненном опыте. Пусть доблести там будет мало, да и рыцарства не найдется, зато строки будут с живыми нервами, выстраданными. Это нулевой шаг. А первый — работа над всем остальным. Но до первого еще дойти нуна.

Да уж, месть Мохнорыла была страшна. Я сам офигел...

* * *

Не стихами едиными. Два последних письма оставляю за прозой. Но не столько публицистической и спрашивательно-отвечательной, сколько... Впрочем, читайте сами. Два раза по comment. Потому что незачем. Бывший автор **gad** на связи. Этот хвост не должен остаться незамеченным.

Говорят, если во сне увидишь свои руки, сможешь управлять сном. Я четко разглядел запястья, потом серые полупрозрачные пальцы... Но почему же я не мог шевелиться? Я не мог даже сопротивляться. Покорно шел на кухню, жарил бутерброд, сонно варил кофе, одевался, шел на работу, обедал, возвращался домой, покорно включал компьютер, читал блоги, играл в игры, трепался в аське, ложился спать... Все повторялось снова и снова, с каждым новым разом быстрее, пока не превращалось в сплошное смазанное черно-белое пятно. И нет сил вырваться, падаешь в пропасть все глубже. Иногда цепляешься за редкие выступы. Чаще это люди, реже-события, еще реже-вещи. Однажды такой «вещью» для меня стал МиК. Уцепиться удалось крепко. И тогда в смазанных одноцветных красках будней проносилось цветное пятнышко, одно из немногих. Хватаясь за него, удавалось замедлить ход монотонной размеренной жизни. Несколько лет оно сохраняло свою форму и размеры, иногда только светлело или темнело, но все так же оставалось глотком свежего воздуха в затхлой комнате, по потолок забитой бытовухой. Затем оно несколько потускнело, я как-то пропустил момент годовой подписки и совсем потерял журнал из виду, только изредка покупал спецвыпуски, лениво пролистывал и закидывал куда подальше. Много других, свежих и ярких красок появилось в жизни. А еще — я перестал находить свое имя или ник в оглавлении. Шторм длился чуть больше года, а затем все вернулось. И снова я почувствовал нехватку чего-то особенного, необычного, снова разум охватывали холодные щупальца серой апатичной действительности. Стопочка из новых номеров вырастала в самых неожиданных местах все чаще. Все чаще журнал (как в былые времена) читался полностью и с азартом. Даже несколько недель, ностальгируя, провел на форуме. Молчал, улыбался и молчал. Вот так понемногу и вернул себе то самое начальное пятнышко. Немного сменившее форму и наполнение, но до сих пор теплое и яркое. Я никогда не оценивал журнал по отдельным статьям и не читал отдельные статьи только из-за заголовка или имени автора. Весь текст воспринимался (и воспринимается) мной, как нераздельная порция долгожданного обеда, состоящего из искренних свежих мыслей автора (как работника), приправленных открытыми для читателей чувствами и эмоциями человека (от сердца). Конечно, в любом обеде время от времени попадается дохлая муха, но зачем ими нагружаться, если это только «время от времени»? :) А еще недавно сидел, бессмысленно щелкал пультом, скользил по синеве бессмысленного бредняка и задумался. Примерно так. Вот блин. Я ж ведь так же в 2002-м году начинал в БК, только более сурово — сидел по ночам с модема, с дорогущего инета, с учетки своего соседа, которому каждый день выкладывал по 2.50 грн. за 1 Мб... Ровно столько хватало на один бой. Попутно, кстати, выслушивал маты спящего за спиной брата (комната и комп его были). Затем так же бродил по мирам СВ, РБ, ДС и (не совсем так же) «Гладиаторов», где впервые повстречался с Рандом :). Чуть позже так же ТЗ — тут уже повстречал Талера (привет ему от black_isle), которому даже на первых порах помогал, чем мог. Ну, а дальше все стало как-то совсем не романтично, но все так же интересно — «Линейки», «Рагнароки», «Травианы»... Но это так, к слову о том, что у многих из нас похожий след в онлайне и подобные статьи очень приятно читать. А еще забавно читать про Имена и про Ушедших. Людям всегда было сложно привыкнуть к потере близкого человека. Эгоистичная их натура не может понять, за что у них отбирают пригретую грелку или прислюнявленную соску. Ведь с ними было так хорошо, а теперь будет так плохо. Они не могут не ныть, не плакаться, не могут посмотреть на свои руки.

Спасибо.

* * *

Я не знаю, как классифицировать последнее письмо. Обзор игры, поток сознания, высококлассная стилизация? Просто я не мог пройти мимо. И не мог лишить вас права насладиться слогом, да и качеством украинского языка, на котором автор **Volvox** изъясняется свободно и легко. Вам нужны новые Жаданы и Андруховичи? Вам к нам! До новых встреч, держите кулачки за свои стихи, ибо грядет развязка.

Декану Ігроградського
ботанічного університету
Мастодонту Григоровичу
від студента II курсу
7 групи
Volvoxa

Пояснювальна записка

Я, студент Volvox, був відсутній на заняттях у четвер, через низку незалежних від мене обставин. Все почалося з того, що, як завжди, напередодні ми з друзями пішли ввечері на пиво. Але внаслідок третього закону Менделя, який вказує на те, що пивом називається рідина, яка має властивості швидко переходити з інертного стану (3.8-6% вміст спирту) у активний (40%), ми нажр... (перекреслено) ми також набули активного стану. Відразу з`явилися непереборне прагнення змінити світ на краще. Ми хотіли знайти будівлю «Сталкера», щоб допомогти зодчим ударами по... (перекреслено) щоб допомогти будівельникам нарешті перемалювати оту третю цеглину у сьомій локації й підвести її до стандартів достовірності, а також 10 Direct X. Але доки ми дійшли

до бульвару FPS (ну, там ще пам`ятник мужику, який з BFG відстрілюється від рожевого кролика), все прагнення вічного й прекрасного вивіялося.

Щоб скоротити дорогу в гуртожиток, ми пішли вулицею Стратегій. Біля будинку Europe Universalis: Crown of North у мене розв`язалися шнурки. Ну, ви ж знаєте, які зараз зими? Я не хотів лізти руками в болото і поставив ногу на каналізаційний люк. Хто ж знав, що раніше так маскували портали?

Мене понесло через ролики видавців, розробників. Потім на тлі палаючої карти дуже переконливими літерами написали про те, що в кінці XIII століття помер шведський король Магнус, лишивши по собі трьох синів. Ну, я ж не міг, Мастодонте Григоровичу, кинути все й піти на пари?

Так, ви праві, міг. Але портал був старий, і я, як отой чувак, що відкрив Глибину в Лук`яненка, щоб вийти з будівлі, мав пройти гру до кінця. Вляпався.

З порталу мене викинуло в хол Crown of the North. На стінах павутина, старий чорний кіт в кутку докурював люльку, посеред зали лежав мертвий сквайр, на латах якого червоним маркером було написано: «А рицарі все одно крутіші». А та тварюка з шкідливими звичками якось хитро посміхалась...

На столі лежали три маски. Я вхопив першу, яка потрапила в руки, й мене викинуло у провінцію Розкілд.

Так, не даром будівля розташовувалася в старих кварталах вулиці Стратегій. Хоч графіка й не надто передова, але стильна і мила. Сушу і море розрізнити можна, а більше нам і не треба. А які гарні тут Замки й Церкви 10-го рівня! «Ніавть матюкатися не хочеться» © Дмитро Пучков.

Зараз тут захопимо усіх і додому спать. Он в мене й армія є. Стоп, а як напасти на когось? Я ж на острові, як отой чувак, ми ще його по зарубіжній літературі вчили.

Ага! У мене є корабель!

Я виділив фігурку рицаря, яка позначає війська, і правою кнопкою направив на судно. Наступні 10 хвилин я бив по клаві, клацав мишкою на бідних провінціях, але нічого не відбувалося... Мамо, чому я не пішов додому кварталом аркад? Там і управління інтуїтивне. Хоча, коли згадаю, як мене в якійсь дитячій геймі про дівчинку на роликах коти вимочували по 15 раз підряд на легкому рівні складності...

Довелося натискати кнопку меню й дивитися підказки. Ними розробники замінили опції управління, мануал, службу ритуальних послуг і буквар для варварів. Якщо у вас вистачить IQ прочитати 50 складнопідрядних речень, то одну провінцію ви завоюєте точно. Навіть я зміг.

Отже, на початку гри ви маєте свою землю, манію величі і певну армію. Задача гри з 1275 по 1375 рік отримати перемогу по очкам або достроково знищивши герцогів-конкурентів. А для цього нам треба розвиватися, клепати на станках армії ландскнехтів і виливати у доменних печах лицарів.

Центральна будівля вашого наділу Двір відповідає за кількість населення, а чим більше людей у вас, тим більше ви здерете з них податків. Ось чому влада завжди переживає за спад народжуваності (випускає браковані презервативи і запаковує цитрамон в упаковки з протизачаточними таблетками).

Поряд з двором розташовується Базар, а відповідати за нього вам. Ринок приносить вам прибуток і чим більший рівень будови, тим швидше робляться ваші арбалетники з іншими простими солдатами.

Ферми дають зерно. «Більше зерна — більше воїнів і кораблів», Джеральд Даррел.

Ще у хазяйстві завжди згодиться Церква. Підвищує віру сквайрів і рицарів не гірше, ніж новорічний виступ Президента.

Армію набираємо на Плацу. Тут можна вибрати піших воїнів (робляться сотнями, дешеві, забезпечують чисельну перевагу), ландскнехтів (важкі воїни), арбалетників (як не дивно, стрільці з арбалета).

Ще майбутніх мерців набираємо у Замку. Сквайри і рицарі. Вони круті, але плодяться з естонською швидкістю: десяток зараз.

У Гавані робимо кораблі від леданґу до каравели. Судна перевозять армії через моря і дуже необхідні у святій справі захоплення чужих володінь.

Остання будівля — Стіна. «Чим тяговіша стіна, тим довше триває облога» Чарлз Дарвін.

Механіка гри геніальна, як усе просте. Апгрейдимо будівлі, набираємо війська, оголошуємо війни провінціям і цинічно вторгаємося у їхні землі. Спочатку відбувається бій за принципом: у кого більше м`яса, той крутіший м`ясник. Автоматика наших битв найавтоматніша в світі, і ніяка їхня автоматика не переавтоматить автоматичність наших автоматик. А якщо ви все-таки непоганий м`ясник, то починається облога. Тривалість залежить від армії агресора і Стіни окремо взятої провінції. А яке щастя застиглих у варенні мух штурмувати місто з десятирівневою стіною! Не одне повстання доведеться відбити. Й не один раз прискорення часу натиснути.

До речі, про повстання. Наше населення поділене на касти: селяни, бюргери, духовенство і дворяни. Від ваших вчинків залежить лояльність певних верств населення. Чим кращі у вас стосунки, тим більше селяни вироблять зерна, тим швидше будуть покращуватися будівлі і так далі. А якщо ви довели когось до сказу, то чекайте бунт. Я був залишив Аархус без військ. Ага, а потім відвойовував назад кращими полками.

У кожній будівлі є кнопки, яким можна покращити доходи, але применшити вплив на населення. Я знаю, Мастодонте Григоровичу, ви зрозуміли, але я наведу приклад. На Ринку ви можете наказати покращити торгівлю, давши бюргерам права монополістів, що збільшить прибуток і їхню лояльність, але зменшить довіру селян. А можна знизити рівень срібла в монетах, що розізлить купців. І так у кожній будівлі.

Крім того, під час гри вам будуть приходити послання типу: «Пішли чутки, що у лісах з`являються орди п`яних орків-філателістів і некроманти-німфоманок» і варіанти дій. Непередаване відчуття справжнього правителя. Ти штурмуєш Стокгольм, а тут Папа просить лицарів для Хрестового походу. Можна відмовити, але з духовенством і так напряги. Віддаєш 500 золота, але у Макленбурзі лишилося 25 ландскнехтів і скоро там знову повстання. Це жесть, цинк і кобальт.

Дипломатія зводиться до того, щоб проголосити провінції війну, запросити в альянс, дати подарунок, запропонувати шлюб і образити.

Бачите, Мастодонте Григоровичу, в Europe Universalis усе дуже просто, але разом вирубає з реальності не гірше удару п`ятим томом «Життя рослин». Ти можеш учити систематику злакових, але думки про те, як витіснити Хаакона V, тебе не залишать.

Нарешті! Всі вороги пали. Я король, а шведи в шоці пішли робити шведські сім`ї.

Над полем останньої битви проповз чорний кіт з люлькою і відкрив портал. Через терни до зірок, а через титри додому.

Ніч закінчувалася. Я закрив червоні очі й заснув.

Так що, Мастодонте Григоровичу, ви бачите, що я як зразковий студент врятував одну з країн від роздроблення, чого й вам бажаю.

З.І. Ну не виганяйте!!!!

(тисячі жалісливих несмайлів).

З.І.І. Прошу вибачення у Ч. Дарвіна і Д. Даррела за фрази, які вони могли й не сказати за своє життя, але стопудово думали про них.

Десять лет вместе — десять месяцев подарков

Попади в десятку!!!

Правила участия:

- **Р**озыгрыш призов проводится среди подписчиков журналов «Мой компьютер», «Мой компьютер игровой», «Реальность фантастики» 1-го числа каждого месяца, с февраля по ноябрь
- **П**одписчик присылает копию подписной квитанции и контактные телефоны в редакцию издательского дома.
- **В** розыгрыше принимают участие ксерокопии подписных квитанций, присланные почтой или факсом
- **У**частие в ежемесячных розыгрышах зависит от длительности подписки
- **П**ризы победителю или официальному представителю победителя вручаются в редакции
- **Р**едакция не осуществляет отправку призов почтой
- **Р**озыгрыш призов проводится в редакции в присутствии юриста
- **И**нтервью с победителем каждого месяца печатаются в каждом втором номере месяца журнала «Мой компьютер»

Юридическая поддержка:
ДОМІНІОН
ПРАВОВА ГРУПА

Подпишись в 2008 году!!!
Призы ждут тебя!!!

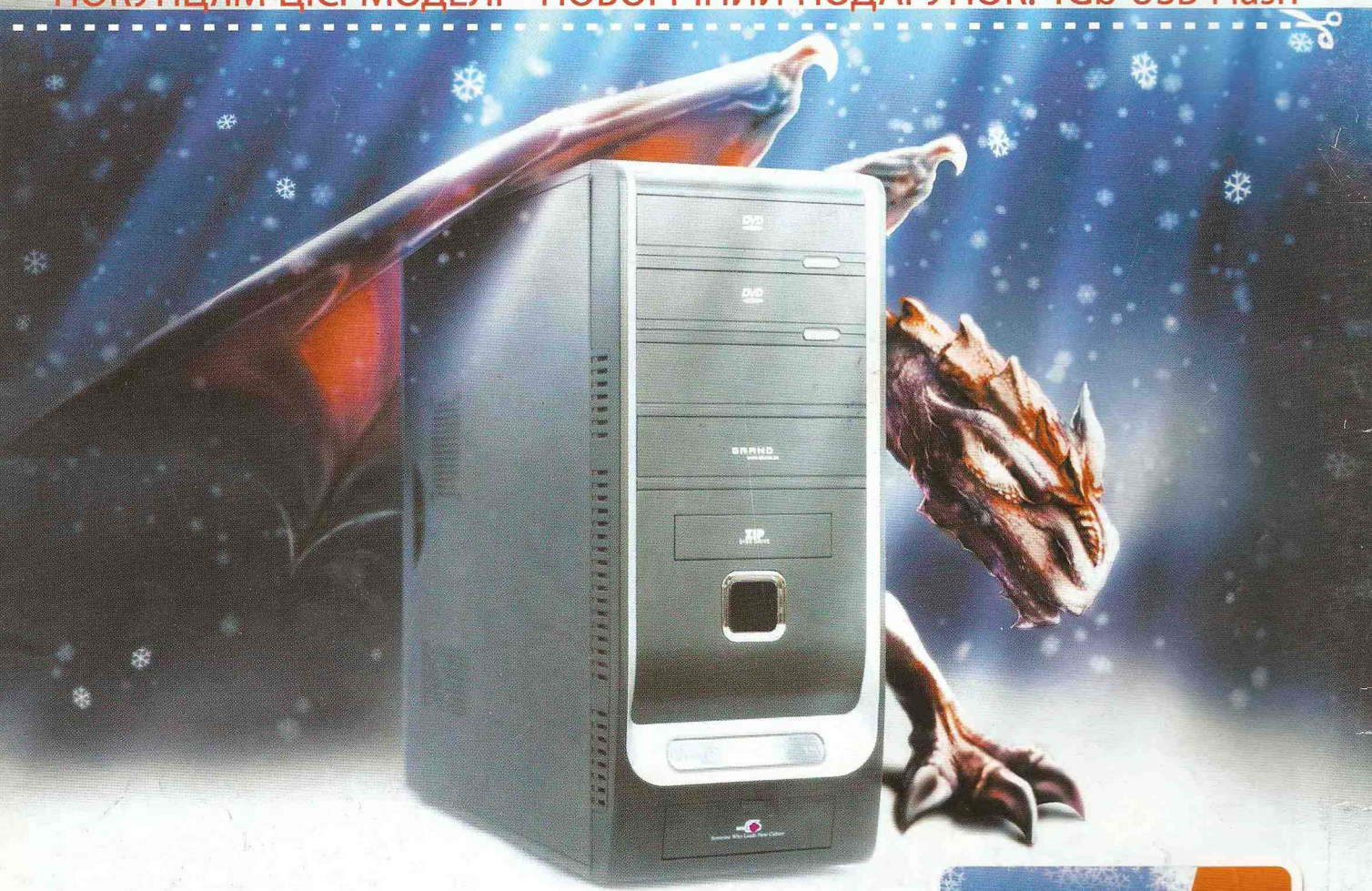
Шукайте в мережі магазинів «КПІ-сервіс»

потужний комп'ютер

Grand Average CD35

на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E4500

ПОКУПЦЯМ ЦІЄЇ МОДЕЛІ - НОВОРІЧНИЙ ПОДАРУНОК: 1Gb USB Flash



3555 грн

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

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, І 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