Мой Компьютер
Игровой

ИК

3 (293)
4
2008
февраль



стр.18
GEARS OF WAR

Unreal TOURNAMENT 2007
стр.32

стр.28
ОНИБЛЭЙД

SUPREME COMMANDER
Forged Alliance
стр.36

ISSN 1819-8716

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

PCM 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

Bateau
At the World`s End стр. 04
Новости стр. 05-11
The Maks
GHOSTBUSTERS стр. 12-13
Karl GRAFFOMAN
Battlefield: Bad Company стр. 14-15
Алекс ДЖАГ
Bionic Commando стр. 16
Bateau
Gears of War стр. 18-24
TinS
Company of Heroes: Opposing Fronts стр. 25-27
Bateau
«Ониблэйд» стр. 28-31
KAYD
Unreal Tournament 3 стр. 32-35
Lar
Supreme Commander: Forged Alliance стр. 36-39
Алексей ТУР aka leprecon
Sudden Strike 3: Arms for Victory стр. 40-41
Кирилл ТАЛЕР
TMбM: Визит морской крысы стр. 42-43
The Maks
Falling Stars стр. 44-45
GreenCat
«В белом гетто» стр. 46
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика: 2007 стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№03 (293), 04.02.2008
Тираж: 12 300. Цена договорная
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции
© «Мой компьютер», 1998-2007
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6, тел. (044) 455-3575

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк
Главный редактор: Татьяна Кохановская
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
ПартОгр: Bateau
Художественный редактор: Федор Сергеев
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов
Корректор: Елена Харитоненко
Верстка: Андрей Шмаркатюк
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк
Директор по рекламе: Валентина Маркевич-Кравченко

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

Bateau

At the World's End

Не так уж давно на просторах нашей славной родины между понятиями «владелец компьютера» и «гордый пользователь нелегального софта» можно было смело ставить знак равенства. И тогда, в общем-то, особых вариантов не оставалось. Дикие 90-е отпугивали от нашей страны даже воротил нефтяного бизнеса, не говоря уже об интеллигентных производителях интеллектуальной собственности, каковыми разработчики компьютерного ПО (и в том числе игр) на самом деле являются. Даже само «железо» ввозилось преимущественно «окольными путями», и именно тогда появились ныне подзабытые понятия «белая», «желтая» и «серая сборка». Но шли годы, страсти утихали, и теперь у нас есть свое представительство компании Microsoft, продукты которой пиратят и пиратили, пожалуй, в самых жутких масштабах. Другие компании тоже потихоньку начинают понимать, что на этих диких землях не каждого привлекает экзотическое прозвище компьютерного флибустьера, особенно тех, кто пытается вести свой бизнес честно во всем. И уж совсем неприлично быть пиратами для сотрудников компаний, ведущих дела с зарубежными партнерами. Там ведь отношение к частной собственности уже давно не то, что у нас. Не было 70-летней пропаганды принципа «все забрать и поделить». Не было там и поговорок в стиле «все у нас народное, все у нас — мое». Или ничье. А раз ничье, то и стащить понравившуюся вещицу к себе домой не зазорно. Так? Ну, кто не вчера родился и уже попробовал зарабатывать на жизнь самостоятельно, тот отлично понимает, что не так. У всего есть и должен быть свой хозяин. Поэтому в традиционно «буржуйских» странах компьютерный пират — вор. И никак иначе.

Давайте сразу же оговоримся по поводу двух исключений из этого правила. Первое — это одиозные неуловимые команды хакеров и крякеров (взломщиков ПО), которые, в большинстве своем, и обеспечивают конечных «потребителей» различными «лечилками», «отлучалками» и «кейгенами». Несмотря на множество домыслов, эти команды рассматривают свое занятие, скорее, как спорт. В сопроводительном файлике к своим «релизам» любая уважающая себя команда указывает: «Если вам понравилась программа, которую мы взломали, обязательно купите себе лицензионную копию». Конечно, это не снимет с них всей ответственности, однако давайте отдавать себе отчет в том, что команды взломщиков не зарабатывают на своем занятии денег. В отличие от...

И второе исключение — это свободное ПО, разрабатываемое, как правило, небольшими группами бескорыстных программистов, зачастую объединяющихся в сообщества (яркий пример — мощные и многочисленные линукс-сообщества), или компаниями, планирующими зарабатывать на поддержке пользователей. Ну, это совсем отдельная тема, и к играм свободное ПО пока привязано лишь относительно. Например, широко известный физический движок Ageia PhysX, который предоставляют в полное пользование с одним условием — чтобы игра поддерживала фирменные ускорители. Понятно, какими путями Ageia собирается не обанкротиться и зачем вообще все это делается, однако сами игры по такой модели распространять не получится (если только nVidia или AMD не надумают организовать собственные команды). Так что вариантов по-прежнему два: либо платишь легальному продавцу, либо воруешь.

Но раз уж так получилось, что рынок у нас вроде бы есть, а вот признавать себя ворами люди не спешат, производители легальной продукции начинают действовать своими методами. Кстати, методов таких, как обычно, ровно два — кнут и пряник. С кнутом бывалому геймеру уже все давно понятно, баталия StarForce vs Demon Tools (или их аналогов) идет до сих пор. Ключи, активации, проверки физической поверхности диска — наша геймерская повседневная жизнь. И, кстати, я тоже, как и многие из вас, ненавижу все эти защиты, порой приводящие к нежелательным глюкам в системе, либо просто отказывающиеся принимать самый что ни на есть лицензионный диск. И самое обидное, что сосед, купивший ту же игру, но в два раза дешевле (или вообще скачавший из пиринговой сети), не имеет таких проблем. И даже озвучка у него хорошая, оригинальная, а не набившие оскомину «профессиональные актеры», профнепригодность которых уже очевидна самим разработчикам (см. дальше в номере), но просто других нет.

А что же у нас в качестве пряника? Мультиплеер? Да, для некоторых игр это — ключевой аспект игры, так что пользоваться пиратской версией Supreme Commander или Team Fortress совсем неинтересно. Ведь львиная доля удовольствия подобных игр кроется даже не в возможности доказать соседу Васе, что он — лопух и стрелять не умеет (да, пиратки чаще всего позволяют игру по LAN). Интернет — большой. Там и соперников интересных можно найти, и на свой неуклонно растущий рейтинг медитировать, и даже «обмыть косточки» новой поправке в балансе с людьми, которые понимают, о чем говорят.

Что еще? Можно автоматически получать патчи, производя для этого аж один дополнительный клик при запуске игры. Можно качать проверенные дополнения (в том числе и неофициальные, но зато 100% рабочие). Можно много чего делать. В идеальном случае.

Однако у нас случай, к сожалению, еще далек от идеала. И похоже, по старой памяти, нас почему-то считают ворами. Та же Microsoft, запуская онлайновую службу Games for Windows Live как-то ненароком забыла о существовании территории СНГ. И теперь для лицензионных локализированных копий игр, рассчитанных на этот сервис, мультиплеер по Интернету (не говоря уже о более мелких «пряниках») недоступен. Что там у нас свеженького было? Gears of War, Kane and Lynch, Juiced 2... Играйте по локалке, уважаемые. Ах да, и не забудьте перезагрузиться после очередной установки драйверов StarForce.

О том, как организован мультиплеер и автообновление у локализированных изданий игр, не связанных с GfWL, я, пожалуй, умолчу. И про не связанные с ним Mask of the Betrayer, и про «Обитаемый Остров: Послесловие»...

Если после прочтения всего вышенаписанного у вас сложилось такое впечатление, будто я призываю играть только в пиратки — вы ошиблись. Как раз наоборот. И судя по тому, что я вижу вокруг себя, игроки уже давно поняли, что ворованное счастья не приносит. Посмотрите в новостях финансовые итоги компании 1С — это ведь не игроки стали вдвое богаче. Нет, просто лицензию стали покупать. Мы первый шаг сделали. Пожалуйста, товарищи издатели, не считайте нас больше ворами. Только не забирайте у нас заслуженные пряники. И не давайте нам повода покупать пиратские игры.

P.S. Я был просто поражен изяществом, с которым была решена проблема защиты на диске Supreme Commander (у нас издается «Букой»). В оффлайне игра, как обычно, проверяет наличие диска в приводе. Но после онлайновой регистрации (ключ на копию, понятно, всего один) игра сама себе скачивает no-cd. Официальный.

Игровые новости

На коня!

Мой регулярный то ли плач, то ли стон по поводу все возрастающих аппетитов игроков и, соответственно, разбухающих бюджетов игр, можно на время прервать. Не потому, что общая тенденция изменилась (до сих пор даже такому не шибко дорогому проекту, как «Ониблейд», не отбить затрат на производство без тиража в сотню и более тысяч копий), а просто из-за весточки, фактически, с другой планеты. Оттуда, где игры до сих пор делают энтузиасты, для которых различная маркетологическая придурь именно придурью и является, а не прямым руководством к действию.



Речь идет о не очень хорошо известной у нас турецкой команде *TaleWorlds*, которая пока что создала всего один проект — **Mount&Blade**, да и тот пока еще не вышел из стадии бета-сборки (но несмотря на это, уже продается на сайте разработчиков). Наши читатели, кстати, уже могли познакомиться с этой игрой благодаря обзору пытливого Green Cat`a, падкому на всякие необычные инди-проекты. Ну, а для тех, кто пропустил ту статью, напомню, что Mount&Blade является максимально реалистичным симулятором средневековых рыцарских схваток. Интересная боевая система, ролевые элементы и особо полюбившаяся игрокам возможность драться верхом на лошади позволили Mount&Blade окупиться еще на стадии беты (и это уже само по себе отлично). В общем, понятно, что такой проект без издателя долго оставаться не мог.

Итак, свершилось — отныне TaleWorlds имеет подписанный контракт на издание Mount&Blade с известной своими историческими стратегиями компанией *Paradox Interactive*. Очевидно, что контора не самая богатая, поэтому скорой лицензии движка Unreal 3 для порядком устаревшей в технологическом плане Mount&Blade ожидать не приходится. Игры от Paradox тоже никогда не отличались современной картинкой, однако эта компания славится своим вниманием к исторической достоверности и нюансам геймплея, так что за основу Mount&Blade можно не бояться. «Опопсение» этой игре не грозит.

Впрочем, это все лишь мои домыслы, поэтому подождем выхода релизной версии, намеченного на второй квартал 2008 года. Тем более, что у Paradox уже есть договор со студией *snowball.ru* на локализацию.

Говорят также, что тем, кто уже купил лицензионный ключ на стадии бета-тестирования, удастся хорошо сэкономить при покупке, однако не совсем понятно, как это будет реализовано. Ну, поживем — увидим.

UbiSoft наконец-то успокоилась...

Если помните прошлые новости, французскому игровому гиганту после первых недель крайне удачных продаж игры **Assassin`s Creed** пришла в голову «отличная идея» — отложить релизы уже практически готовых игр на 2008 год, чтобы не конкурировать с аналогичными проектами в рождественской горячке и спокойно снять сливки, когда народ малость протрезвеет и снова захочет закуски и зрелищ.

Однако намеченный суммарный тираж Assassin`s Creed по всем платформам (пять миллионов копий) оказался уже достигнут — это еще до выхода PC-версии! Новость, конечно, хорошая, ведь рано или поздно эта игра до нас таки доберется, однако хотелось бы именно «рано». К тому же умопомрачительные финансовые успехи могли сподвигнуть *UbiSoft* на то, чтобы еще дальше перенести релизы ожидаемых игр.

К счастью, менеджеры ограничились лишь тем, что в очередной раз «подтянули» прогноз прибыльности в 2008 году, а



релизы оставили в покое. Итак, PC-версия похождений прыгучего средневекового убийцы поступит в продажу этой весной. Точно по ранее утвержденному расписанию, равно как и остальные намеченные к выпуску игры. К ним, кстати, прибавился еще не упоминавшийся у нас проект по лицензии популярного сериала **Lost**.

К середине марта выйдет и вторая часть **Tom Clancy`s Rainbow Six Vegas**. Похоже, кстати, что линейка Rainbow Six Vegas идет как бы отдельно от изначальной серии игр про спецназ (раз уж нумерация пошла заново), так что поклонники тактического планирования и продуманных антитеррористических операций могут надеяться на то, что когда-нибудь будет объявлен Rainbow Six 4... Эх, мечты-мечты... Впрочем, в Bетасе можно тоже неплохо размяться, так что готовимся.

Это остальные опаздывают, а Rockstar просто задерживается

Что именно *Rockstar* не успевает (в который раз!) выпустить к назначенному сроку, надеюсь, уточнять не нужно. Да, все как один ждем, надеемся и верим. В конце концов, не даром же шли баталии между *Microsoft* и *Sony* за обладание правами на эксклюзивное издание этой игры. При этом не лишним будет озвучить аналитические данные довольно авторитетных исследователей рынка, которые предсказывают **GTA 4** продажи на уровне 9.5 миллионов копий. Циферка говорит сама за себя...

Впрочем, особо беспокоиться по поводу нового переноса не стоит, поскольку поправка составляет аж... четыре дня. Теперь консольщики получат GTA 4 к 29 апреля, а не 25, как было заявлено раньше.



Но нас, понятное дело, интересует не консольная, а PC-версия игры. Что ж, тут, кроме слухов, пока ничего нет, но некоторые поставщики божатся, что к октябрю диски уже будут в наличии. Официального подтверждения со стороны Rockstar пока нет, да и не будет его, скорее всего, до релиза консольных версий игры.

Потерпим, куда ж мы денемся?

А ты налей и отойди!

В свое время гоночная аркада **Juiced** с на удивление реалистичным поведением автомобилей и интересной системой карьерного прохождения не оставила равнодушными многих любителей прокатиться с ветерком. Несмотря на немного устаревшую графику, всем нам казалось, что вот он — настоящий конкурент NFS. Однако во что превратилась некогда замечательная игрушка под чутким присмотром издательства *THQ*, мы вам еще расскажем в следующем номере. Поэтому, несмотря на тираж более 1 миллиона копий (на консолях), THQ решила свернуть серию, понимая, что третью часть «по старой памяти» уже так лихо раскупать не будут.

Может, зря мы так радовались, когда борьбу за Juice Games выиграла THQ, а не Electronic Arts?

Заселяй и властвуй!

А тем временем потихоньку продолжает развиваться стратегическая серия с более чем 10-летней историей — *The Settlers*. Готовится к выходу аддон к последней части игры — **The Settlers: Rise of an Empire**. В дополнении, которое получило название **Empire of the East**, действие в полном соответствии с этим подзаголовком перенесется на восток. Правда, не на самый дальний, а всего лишь в Индию, которая будет представлена «своей» климатической зоной и соответствующими «плюшками» декоративного характера. Из важных нововведений можно отметить профессию геолога... Ну и все, пожалуй.

Впрочем, поклонники серии могут купиться и на слегка обновленный движок, и на свежие задания — все-таки лучше, чем ничего.



Кому интересно, отметьте в своих календарях начало марта. Если все будет нормально, именно тогда Empire of the East появится в продаже.

Одна голова — хорошо...

А две лучше, а три — вообще зашибись. Так, похоже, рассуждали выходцы из студии *Barking Dog*, известной лично мне, например, по командному шутеру *Global Operations* (кстати, как мне кажется, сильно недооцененному и просто задавленному гипертрофированной популярностью Counter-Strike). В общем, речь уже не о Barking Dog, а о бывших сотрудниках этой конторы, реорганизовавшихся под новым именем — *Kerberos*.

Название сменилось, вместо тявкающей дворняги на логотипе нарисовался страшный трехглавый пес Цербер, а вот желание укусить признанных авторитетов в том или ином жанре осталось неизменным. Эти разработчики успели уже отметиться небезынтересной космической стратегией *Sword of the Stars* (мне она, кстати, напомнила древнюю, но до сих пор любимую *Ascendancy*), однако масштабность замысла, по сути, оказалась загубленной недостатком то ли денежных, то ли человеческих ресурсов.



И похоже, что Kerberos не собирается учиться на прошлых ошибках, поскольку очередной проект, получивший название **NorthStar**, недостатком амбициозности не страдает. Вселенная новой игры напоминает о славных временах *Freelancer* — отдельные секторы галактики заселены представителями различных земных культур (американцы, русские, канадцы и почему-то датчане). В описании геймплея из анонса игры тоже торчат уши Freelancer`а, однако квесты обещают сделать гораздо более оригинальными и разветвленными (а это уже попахивает «*Космическими Рейнджерами*»). Кроме того, игроку предоставят возможность заниматься дипломатией, торговлей, и даже различной нелегальной деятельностью, чреватой трениями с представителями закона. Ну, а в довесок Kerberos обещает реализовать систему планетарных операций в пошаговом режиме — эдакий Jagged Alliance в космосе.

В общем, заявок хватает, а вот предпосылок к тому, что выйдет нечто толковое, не очень много. Впрочем, от Elemental Games в свое время шедевра тоже никто не ждал, а вон оно как обернулось. Так что ждем... Правда, не скажу, сколько, потому что дата релиза, как указано на официальном сайте Kerberos, это Top Secret. Ну и чудесно.

«Золотая» на «золоте»

Создатели стратегии «*Спарта: войны древности*», студия *World Forge*, продолжают развивать историко-стратегическую жилу. На этот раз нам предлагают окунуться в баталии времен хана Батыя, Тевтонского ордена и Московского княжества, ведомого Дмитрием Донским. Соответственно, в игре **«Золотая орда»** будут представлены три стороны: крестоносцы, русские и монголы. Каждая из фракций, естественно, имеет свои преимущества и особый подход к ведению боя, основанный на исторических реалиях. Хотя заявление о том, что монголы будут предпочитать стрельбу на расстоянии, выглядит странновато — рубились они и в ближнем бою так, что дай боже каждому... Но — ясно, нельзя же делать монголов (которые на протяжении многих веков били всех, кого хотели) совсем реальными, иначе кирдык игровому балансу. Главное, что в «Золотой орде» не видно набивших оскомину эльфов с орками, нацистов с американцами и зергов с протоссами. Ну, и на том спасибо.

Кроме вышеперечисленного разделения на аутентичные расы, «Золотая орда» предлагает игрокам систему накопления юнитами опыта, а также переход особо отличившихся на новую карту вслед за воеводой/магистром/ханом.



Релиз уже состоялся, так что те, кому понравилась «Спарта», смело могут топать в магазин. Остальным же лучше подождать обзора, поскольку WorldForge пока еще не имеет репутации Blizzard, у которой каждая игра — 100% must have. Мало ли что...

Приз овечки Долли...

Могут заработать товарищи из студии *IRS Games*, заключившей с «*Акеллой*» договор на издание своего дебютного проекта **Moscow Racer**. Вы сильно удивитесь, если я скажу, что в этой игре будет 16 трасс, проложенных по топографически точным копиям различных районов столицы родины слонов? А физика нового поколения, основанная на чудесном (и главное — бесплатном) движке Ageia PhysX, вас сильно удивит? Что там еще... Смена времени суток? Обширный автопарк? Обучалка, основанная на программах подготовки профессиональных гонщиков? Плотный реалистичный трафик на улицах города? Не знаю, как вы, а я уже порядком устал от этих «руссо-гонок», постепенно становящихся такой же клюквой, как и нынешний жанр «руссо-квесто». Ну, был «Адреналин 2», за которым можно провести какое-то время (и то лишь для того, чтобы заработать на нормальную машину для режима «дезматча», в котором действительно весело), а дальше — полный штиль.

Впрочем, судя по скриншотам, картинка будет вполне приличной (ну, не *ProStreet*, конечно), и если реализация возможностей движка PhysX выйдет за рамки среднестатистических бюджетных поделок, берущих эту лицензию исключительно из-за лени (как же, не надо свою физику писать! хотя там и понадобится всего лишь чтобы бочка какая-нибудь реалистично по полу каталась), то все может быть. Занятен,



кстати, и автопарк. Пока что на скриншотах видны не столько суперкары класса Gran Tourismo, сколько типичные «пацаномобили» типа Mercedes и Bentley. Ну, если добавят Porsche Cayenne, то аутентичность состава дорожного потока Москвы будет восстановлена очень точно. А уж реалистичность вождения зависит скорее от игрока. Видишь бабульку? Дави! На тормоз, блин... А вы что подумали?

Хорошо было бы еще увидеть систему развития званий. Начинать рядовым «капитаном ГИБДД», продолжить сыном министра внутренних дел. Ну, а там, глядишь, и до Гаранта Конституции дослужиться можно...

Хотя это все мечты, конечно. А встреча с суровой реальностью намечена на второй квартал этого года. То есть — где-то к весне. Ну, посмотрим.

Онлайновые новости

Gods and Heroes не зможе — Star Trek допоможе

Примерно так считали руководящие лица компании *Perpetual Entertainment*, увольняя очередную партию сотрудников из команды. К сожалению, как это обычно бывает при неграмотной организации работы, небольшое количество штатных сотрудников не смогло выдать ожидаемое качество.

Первым ударом ниже пояса для компании стала заморозка многообещающего ММО-проекта под названием **Gods and Heroes: Rome Rising.** О данной разработке мы уже не раз упоминали на страницах журнала, поэтому вдаваться в подробности особо не буду. Единственное, стоило бы обратить внимание на «предсмертное» заявление разработчиков о том, что разработка была приостановлена ради доработки еще одного онлайн-проекта, на этот раз во вселенной Star Trek. Если помните, тогда, в связи с банкротством Perpetual Entertainment, права на тайтл были отданы якобы новоиспеченной команде с громким и весьма похожим на предшественника именем *P2 Entertainment*. Не знаю, какой именно план крутился в головах высших умов компании, но получилось все это, по-моему, не очень оригинально. Впрочем, если верить слухам, то контора попросту решила сменить инвестора менее болезненным способом.



И все бы хорошо, однако даже столь хитрый ход не сумел обеспечить компании долгую жизнь. На днях стало известно, что P2 Entertainment прекратила работу над **Star Trek Online** и теперь занимается разработкой своей сетевой технологии по заказу *BioWare*, попутно пытаясь продать старые наработки третьему лицу. Поговаривают, что одна из компаний уже рассмотрела подобное предложение, однако честно решила, что оно того не стоит.

Что касается финансовой стороны уже двух почивших с миром проектов, то и здесь у Perpetual Entertainment не все слава Богу. Хотя основной инвестор, компания *Gravity*, пока молчит, видимо, уже не надеясь вернуть свой десяток миллионов американских тугриков, пиар-контора *Kohnke* совсем недавно подала в суд на P2 Entertainment, обвиняя ту в мошенничестве и несоблюдении договора. Свой ущерб обвиняющая сторона оценивает примерно в 280 тысяч у. е. Пока, правда, обе стороны ограничились мирными переговорами и разошлись, вроде бы, довольными.

Чем закончится вся эта история, пока неизвестно, однако что-то мне подсказывает, что в не таком уж далеком будущем компанию будет поджидать еще масса проблем.

Они среди нас. Теперь их 10 млн

Всем известная компании *Blizzard* смогла в очередной раз похвастаться преодолением еще одного рубежа по количеству подписчиков. На сегодняшний день общее число людей, играющих в **World of Warcraft**, составляет порядка десяти миллионов пользователей. Собственно, удивительного в этом не очень много, ибо в настоящее время онлайновая вселенная доступна для посещения в Северной Америке, Европе, Китае, Тайланде, Южной Корее, Сингапуре, Тайване, Малайзии, Гонг Конге, Макао, Австралии и Новой Зеландии.

Первый же аддон **The Burning Crusade** стал проектом с самым удачным стартом за всю истории игровой индустрии. Уже в первый день проект собрал порядка 2,5 млн. долларов. Общий же кассовый сбор за месяц составил ни много ни мало — 3,5 млн.





В продолжение темы стоит напомнить о грядущем втором дополнении **Wrath of the Lich King**, который компания анонсировала в прошлом августе. Новое дополнение предложит игрокам расширенный список всяческих квестов, данжеонов, монстров, вооружения. Также будут добавлены новые континенты, класс Death Knight и возможность прокачать персонажа вплоть до восьмидесятого левела. Wrath of the Lich King появится в продаже уже в этом году.

Люди в банках

А тем временем болгарская контора *Masthead Studios* анонсировала новую постапокалиптическую MMORPG, под названием **Earthrise**. Предыстория игры по своей концепции весьма напоминает появившийся в прошлом году фантастический фильм *Aeon Flux*. После третьей мировой войны от человечества практически ничего не осталось. Дабы хоть как-то продвигать жизнь вперед, оставшиеся в живых высшие умы расы людей основали этакий банк, в котором хранились личности каждого выжившего человека. При помощи клонирования и передачи старых воспоминаний оставшиеся жители планеты стали практически неуязвимы. Однако местное правительство, способное решать, кому стоит жить, а кому лучше остаться на том свете, пришлось по вкусу не всем. В один прекрасный день в мир вышли так называемые повстанцы, готовые драться за свою свободу.

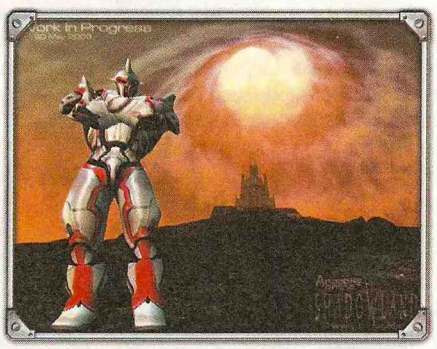


Собственно, игроку предоставляется возможность присоединиться к одной из сторон или же создать собственную группировку, со своими законами и правилами. Помимо классического PvP, игрокам также предстоит заниматься удержанием новых территорий и вести свою экономическую политику. Развитие персонажа будет происходить за счет развития навыков, спецумений и приемов. Никаких классов и, что самое интересное, уровней в игре не планируется.

Система оплаты пока планирует быть стандартной, то бишь ежемесячной. Сам **Earthrise** разработчики планируют выпустить на рынок уже в 2009 году.

Старая гвардия

Практически семь лет прошло с момента выхода MMORPG **Anarchy Online**. Многие игровые аналитики предвещали скоропостижную смерть проекта за счет спада активности игроков и устаревшего графического оформления. Однако, как оказалось, разработчики игры даже и не думают о прекращении работ над ней. Уже в этом году проект планируют перевести на новый движок, способный придать игре более красивую картинку и вывести ее на современный уровень графического оформления MMORPG.



Ну, а пока что в знак доброй воли разработчики предоставили возможность владельцам бесплатных аккаунтов пользоваться всеми плюшками аддона **Shadowlands** всего за пять долларов в месяц. Напомню, что ранее данное дополнение предоставлялось только владельцам премиум аккаунтов, за пятнадцать убитых енотов ежемесячной оплаты.

Непунктуальный Конан

А вот разработчики многообещающей MMORPG **Age of Conan: Hyborian Adventures** подумали и решили, что фанаты, с нетерпением ожидающие выхода игры, смогут потерпеть еще пару месяцев и, недолго думая, перенесли дату релиза с 25 марта на 20 мая. Причина переноса обычная — охота на баги, отладка всяческих мелочей, приведение всех игровых составляющих в наилучший вид.

Вне игры

Не продается вдохновенье, но можно рукопись купить...

Компания **NPD Group**, анализирующая американский игровой рынок, опубликовала отчет о достижениях компьютерного сегмента игровой индустрии в 2007 году. Десятка самых продаваемых в США игр вполне ожидаемо выглядит так:

1. World of Warcraft: Burning Crusade (Vivendi Games) — 2.250.000 копий
2. World of Warcraft (Vivendi Games) — 914.000 копий
3. The Sims 2: Seasons (Electronic Arts) — 433.000 копий
4. Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision) — 383.000 копий
5. Command & Conquer 3: Tiberium Wars (Electronic Arts) — 343.000 копий
6. Sim City 4 Deluxe (Electronic Arts) — 284.000 копий
7. The Sims 2 (Electronic Arts) — 281.000 копий
8. The Sims 2: Bon Voyage (Electronic Arts) — 271.000 копий
9. Age of Empires 3 (Microsoft) — 259.000 копий
10. The Sims 2: Pets (Electronic Arts) — 236.000 копий.

Как вы видите, в топе традиционно прочно сидят суперблокбастер от Blizzard (WoW + вышедший в начале года Burning Crusade вместе продались тиражом чуть больше трех миллионов экземпляров) и вторые симсы, не теряющие популярность (как и WoW, кстати) с 2004 года (суммарно — что-то около 1,2 миллиона копий). Чуть подвинуть несчетные аддоны для народной забавы домохозяек смогли только несомненные и блестящие блокбастеры *Call of Duty 4* и *Command & Conquer 3*, негаснущая же любовь американцев к третьей части *Age of Empires*, видимо, так и останется для меня загадкой (почти 260 тысяч копий через два года после выхода... или это вместе с аддонами?).

Человек, взявшийся судить по этому топу о компьютерных играх, пришел бы, наверное, к выводу, что интерактивные развлечения на PC на удивление однообразны... Впрочем, это, конечно, было бы ошибкой, совокупно «большая десятка» составляет несколько более пяти миллионов проданных коробок, в то время как всего продажи компьютерных игр составили 36,4 млн копий.

Теперь о грустном: на фоне замечательного, почти сорокапроцентного прироста рынка интерактивных развлечений США (18.85 млрд. долларов совокупного объема против 13.5 млрд. долларов в 2006) доходы PC-сектора снизились на 6%, с 970 до 910.7 млн. долларов. Впрочем, стоит учитывать, что в эти цифры входит только ритейл и не учитываются доходы от подписок на онлайновые игры и набирающей популярность цифровой дистрибуции. Как отметила аналитик NPD Анита Фрейзер, в свете последнего факта снижение доходов следует трактовать не как признак проблем, а, в основном, лишь как смену каналов распространения контента. По ее словам, данные многочисленных исследований NPD показывают, что в абсолютных числах больше всего времени американские геймеры по-прежнему играют на PC.

И наконец, для полноты картины, как сообщила Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения (ESA) со ссылкой на данные все той же NPD, лишь 15.5% проданных игр (в копиях) имели рейтинг «Mature» (предназначены для людей старше 17 лет), тогда как 28% продаж пришлось на проекты с «подростковым» рейтингом «Teen», а 56.5% попали в категорию рекомендованных хоть для детей младшего школьного возраста. ESA даже выделила целую категорию игр, попадающих под определение «развлечения для всей семьи», и подсчитала, что, по сравнению с 2006-м, продажи таких тайтлов выросли на 110%, с 9.1% от общих игровых продаж до 17.2%.

«1С»-итоги

Итоги прошедшего года подвела также фирма **«1С»**. В 2007 году эта компания продала 13,5 млн копий игровых и обучающих программ. На это направление бизнеса компании пришлось около 16% выручки, которая составила 370 млн долларов. Путем несложного подсчета можно определить, что это что-то около 59 миллионов — неплохо, согласитесь. В целом прошедший год для «1С» был чрезвычайно успешным, совокупный рост доходов составил чуть более 90%.

На далекой Амазонке не бывал я никогда...

Игры — зло, они сводят нас с ума. Раз это признают сами персонажи компьютерных игр, значит, это вопрос — решенный, и со злом этим самым нужно как-то бороться.

И пока всяческие демагоги ограничиваются болтовней и сковывают судебными решениями руки пламенным борцам типа Джека Томпсона, горячие латинские парни — действуют, и суд как раз на их стороне, как и полагается в просвещенной стране. Это у США проблем видимо-невидимо, вот и не доходят руки до искоренения компьютерного зла, а вот в Бразилии, очевидно, все эти проблемы давно решили, а если какие и не решили, ну там, разгул преступности, коррупция и все такое прочее — то уж точно нашли корень всех этих бед и благополучно его искоренили... По крайней мере, частично — суд штата Минас-Жерайс признал Counter-Strike и EverQuest вредными для граждан Бразилии и запретил их распространение во всей стране (суд штата — во всей стране... Видать, чтоб два раза не бегать. Не понимаю я бразильского федерализма...). Как заявил судья Карлос Альберто Симонес, «эти игры подстрекают к нарушению порядка, подрывают законы и демократические устои, угрожают общественной безопасности» — во как. Procon, федеральное агентство по защите прав потребителей, уже начало изымать вышеназванные игры из магазинов и компьютерных клубов штата Гояс — видать, какие устои, такая и защита прав потребителей...

Организациям, которые не подчинятся решению суда, грозит штраф порядка $3000 в день и принудительная ликвидация.

Как говаривал Эйнштейн, «только две вещи бесконечны — Вселенная и человеческая глупость, хотя насчет Вселенной я не уверен».

Криминал под Линейку

Сайт *Russia Today* сообщил о преступлении на почве компьютерных игр, произошедшем в Уфе. Члены кланов Coo-clocks и Platanium, враждующие на просторах MMORPG *Lineage 2*, решили выяснить отношения вживую. Встреча переросла в драку. В результате 33-летний игрок из клана Platanium скончался по пути в больницу.

В убийстве обвинен 22-летний студент. Он признал, что избил погибшего, однако не раскаялся в содеянном. По словам сестры покойного, члены Coo-clocks не видят разницы между игрой и реальностью и продолжают угрожать его семье. Стоит отметить, что это не первое в России убийство, связанное с MMORPG. Украинец Андрей Понаморенко, убивший Александра Блескина на одной из «сходок» любителей Lineage 2 в Москве, был приговорен к 8 годам строгого режима.

Что тут сказать... См. последнее предложение предыдущей новости.

Кто-нибудь знает португальский? Надо об этих случаях всенепременно Карлосу Альберто Симонесу написать — чтоб он понял, что рано расслабляться, так как он оградил бразильскую молодежь только от малой толики Зла...

Железные новости

Пророк Исайя

Компания *VIA Technologies* официально представила процессорную архитектуру нового поколения с кодовым названием **Isaiah**. Архитектура Isaiah для x86-совместимых чипов разрабатывалась с ноля *специалистами Centaur Technology* — американского подразделения VIA. В Isaiah применены ряд инновационных решений, призванных повысить производительность процессоров и одновременно снизить их энергопотребление. Разработчики прежде всего выделяют суперскалярную микроархитектуру с внеочередным выполнением инструкций, а также сложную систему предсказания ветвлений, позволяющую добиться высокой эффективности работы чипа. Кроме того, по заявлениям VIA, архитектура Isaiah предполагает применение наиболее производительного на сегодняшний день блока выполнения операций с плавающей запятой. За снижение энергопотребления отвечает адаптивный комплекс PowerSaver. Кроме того, упоминается новый режим работы C6, в котором отключается питание кэш-памяти. Аппаратный комплекс безопасности VIA PadLock архитектуры Isaiah включает генератор случайных чисел для создания ключей, а также усовершенствованную систему шифрования по стандарту AES. Чипы на основе архитектуры Isaiah смогут обрабатывать 64-битные программы. Тактовая частота процессоров составит до 2 ГГц при частоте системной шины от 800 МГц до 1333 МГц. При производстве чипов будет использоваться 65-нанометровая технология. Новые процессоры, как ожидается, найдут применение в настольных компьютерах небольшого форм-фактора, домашних медиацентрах, тонких и легких ноутбуках, ультрамобильных ПК и прочих устройствах.

Источник: *Компьюлента*

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!

Мартовский Phenom-ен

Как известно, ошибка TLB (translation lookaside buffer) помешала планам *AMD* в отношении выпуска четырехъядерных процессоров **Phenom 9700** — их дебют перенесен с первого на второй квартал текущего года. Впрочем, компания все равно намерена показать указанное изделие в первом квартале. Местом для презентации выбрана выставка CeBIT 2008, которая, как известно, пройдет в марте. Если верить производителям системных плат, на которых ссылается источник, одновременно с Phenom 9700 будет показано еще две модели — **9900** и **9100e**. Компания AMD уверена, что разрешила ситуацию с ошибкой TLB в степпинге B3, но поскольку реальные даты начал поставок перечисленных микропроцессоров пока не названы, ясности в том, станет ли демонстрация на CeBIT 2008 также и официальным выпуском новинок, пока нет.

Источник: *iXBT*

Еще одна мама

Появилась возможность познакомиться с еще одной системной платой на базе чипсета *AMD RS780* с южным мостом AMD SB700,

поддерживающей шину HyperTransport 3.0 и предназначенной для работы с процессорами AMD, оборудованными разъемом Socket AM2 или Socket AM2+. На сей раз речь пойдет о новинке под индексом **PA78GT3**, созданной разработчиками из **Jetway**. Данная модель, как и рассмотренные нами ранее решения от Foxconn, ECS и SUPoX на той же системной логике, оснащена совместимой с DirectX 10 Shader Model 4.0 интегрированной графикой с усовершенствованным встроенным видеопроцессором UVD (Unified Video Decoder), которая обеспечивает возможность качественного воспроизведения записанного на оптических дисках HD DVD и Blu-ray медиа-контента. Кроме того, благодаря реализованной поддержке технологии Hybrid CrossFireX и интерфейса PCI Express 2.0 интегрированное графическое ядро и подключенный дискретный видеоадаптер смогут работать параллельно, в результате чего значительно повысится производительность системы и одновременно снизится ее энергопотребление. При этом плата снабжена четырьмя 240-контактными DIMM-слотами для установки модулей памяти Unbuffered Non-ECC DDR2 общим объемом до 16 Гб, причем для процессоров с Socket AM2 поддерживается частота памяти 533/667/800 МГц, тогда как для чипов с Socket AM2+ допускается использование памяти с частотой 667/800/1066 МГц. Из других особенностей изделия стоит выделить применение пассивной системы охлаждения для северного и южного мостов, присутствие гигабитного Ethernet-контроллера Marvell 88E8056 и аудиокодека Realtek ALC883 с поддержкой 7.1-канального звука HD Audio, а также наличие одного слота PCIe x16 и пары слотов PCI (как это ни странно, но на плате нет ни одного слота PCIe x1), шести портов SATA2 с поддержкой RAID 0/1/0+1 и одного IDE-коннектора. Что же касается выведенных на заднюю панель интерфейсов, то там находятся два порта PS/2 для подсоединения клавиатуры и мышки, разъем RJ-45, порты D-Sub и DVI-I (поддержка HDMI реализуется за счет переходника), четыре порта USB 2.0 и набор соответствующих аудиоразъемов. Как сообщает источник, Jetway PA78GT3 уже можно приобрести на территории Китая, однако при этом пока не уточняется, по какой именно цене.



Источник: *3D News*

Атомная видеокарта

Уже неоднократно упоминалось о готовящейся к выходу на рынок серии продуктов ATOMIC компании *Sapphire*, и вот о выпуске первого из таких решений компания объявила официально. Как и предполагалось, пионером стала флагманская видеокарта, а именно, **SAPPHIRE HD3870 ATOMIC**, комплектации которой могут позавидовать многие конкурирующие ускорители. Поставляется новинка в эксклюзивном алюминиевом кейсе, внутри которого кроме самой карты можно найти ультрафиолетовую лампу подсветки, адаптер DVI/HDMI, шнур HDMI длиной в три метра, набор игр Black Box и купон на 30-долларовую скидку при покупке дополнительной игры. При таком комплекте поставки адаптер, кажется, можно было бы в чемоданчик и не класть :), но Sapphire положила, причем непростой. Под скромных размеров системой охлаждения Vapor-X скрывается один из быстрейших ускорителей своего класса. Частота GPU поднята до 825 МГц в сравнении со стандартной (775 МГц), а памяти GDDR4 — до 2,4 ГГц (референсное значение — 2,25 ГГц). Цена новинки не сообщается, но, судя по всему, будет она очень и очень немалой.



Источник: *iXBT*

Видеосчастье за 400 евро

Невзирая на тот факт, что официальный анонс двухчипового графического адаптера *ATI Radeon HD 3870 X2* был отложен компанией *AMD* до 28 января, некоторые производители, такие, например, как *ASUSTeK Computer и Micro-Star International* (MSI), опубликованными пресс-релизами уже успели уведомить потребителей о выпуске собственных видеокарт, основанных на данном решении. Однако разработчики из *Jetway*, которые на своем сайте тоже обнародовали информацию об аналогичном продукте, получившем индекс **X38X2-EN-1GQ**, пошли еще дальше и уже даже начали поставки данного изделия, причем купить его сейчас в одном европейском интернет-магазине можно по цене 400 евро. Если же говорить о технических характеристиках Jetway X38X2-EN-1GQ, то видеокарта оснащена двумя чипами RV670, созданными по 55-нм технологии и работающими в режиме CrossFire. При этом частота каждого из графических ядер составляет 775 МГц, а объем установленной памяти GDDR3, работающей на частоте 1800 МГц, равен 1024 Мб (2x512 Мб). Кроме того, стоит отметить, что ускоритель оборудован двухслотовым кулером эталонного дизайна, использует шину PCI Express 2.0, поддерживает DirectX 10.1 Shader Model 4.1 и снабжен одним HDTV-выходом и двумя разъемами DVI с поддержкой HDCP (совместимость с HDMI реализуется посредством прилагающегося в комплекте переходника DVI to HDMI).



Источник: *3D News*

Адреса источников:

www.ixbt.com

www.3dnews.ru

www.compulenta.ru

Мобильные новости

Кому не спится в ночь глухую?

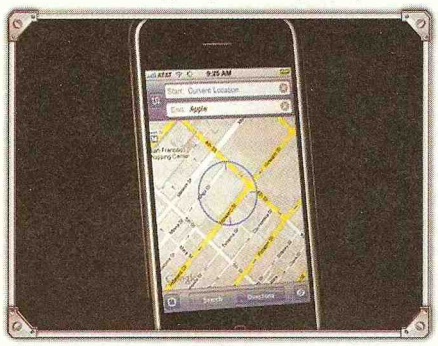
Большое количество ученых разных стран мира пытаются выяснить, как влияют мобильные телефоны на здоровье человека. Новые исследования подтверждают, что они негативно влияют на наш сон. К такому выводу пришли ученые Каролинского института (Швеция) совместно с учеными из Wayne State University (США). Согласно проведенным ими исследованиям, разговоры по телефону перед сном могут привести к возникновению головных болей, а также бессоннице. Группа, на которой проводились исследования, включала в себя 70 человек. Половина из них подвергалась излучению, имитирующему излучение мобильного телефона, а другая нет. В результате было выявлено, что

у облучаемой группы фаза глубокого сна была короче, чем у необлучаемой, а на погружение в фазу глубокого сна у них уходило больше времени. Конечно, группа в 70 человек недостаточно большая для вынесения окончательного вердикта о вредности мобильных телефонов, так что, как относиться к полученным результатам исследования, решайте сами.

Источник: *мАбила*

iНавигация

На днях исполнительный директор *Apple* Стив Джобс (Steve Jobs) сообщил о выпуске компанией программного обновления для своих наиболее популярных устройств — **iPhone** и **iPod Touch**. Установка обновления позволит пользователям iPhone отправлять текстовые сообщения сразу нескольким абонентам, а в iPod Touch станут доступными программы, раньше характерные только для iPhone: почта, карты, котировки акций, заметки и прогнозы погоды. Но самой существенной новой возможностью, предложенной в обновлении, является похожая на GPS функция позиционирования.

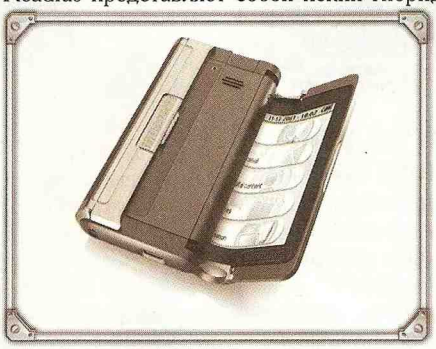


Единственным отличием является то, что Apple при поддержке Google и Skyhook Wireless вместо GPS-приемника решила использовать технологию, позволяющую определить местонахождение устройства по данным о расстоянии до ближайших вышек сотовой связи (iPhone) или WiFi-хотспотов (iPod Touch). Пользователи iPhone смогут наслаждаться преимуществами новых возможностей бесплатно, а вот владельцам iPod Touch придется за обновление заплатить $20.

Источник: *Ladoshki.com*

Дисплей в трубочку

Компания *Polymer Vision*, являющаяся дочерним предприятием *Philips*, представила очень необычное портативное устройство **Readius**, снабженное скручивающимся дисплеем. Гибкие экраны Polymer Vision, выполненные с применением технологии электронных чернил E-Ink, демонстрировались еще два года назад в рамках выставки бытовой электроники CES 2006. В таких дисплеях каждый пиксель представляет собой крошечную капсулу, заполненную мельчайшими черными и белыми частицами. В зависимости от поданного сигнала частицы нужного цвета мигрируют к поверхности экрана, образуя картинку. Устройство Readius представляет собой некий гибрид



электронной книги и мобильника. В закрытом состоянии по размерам новинка сравнима с обычным сотовым телефоном — 115x57x21 мм. При этом внутрь корпуса аппарата встроен вытягивающийся дисплей с диагональю пять дюймов (около 13 сантиметров). Экран у Readius способен отображать шестнадцать градаций серого, при этом картинка почти не отличается от напечатанной и легко читается без подсветки. Другая особенность Readius заключается в том, что аппарат снабжен всего восемью кнопками. Readius можно использовать для чтения книг, блогов и новостей, загруженных из Интернета, работы с электронной почтой и совершения звонков в мобильных сетях. Благодаря тому, что экран устройства потребляет очень мало энергии, просматривать текстовые материалы владельцы смогут в течение 30 часов. В мобильнике-книге применен процессор ARM11 с частотой 400 МГц. Новинка снабжена контроллером Bluetooth, портом USB 2.0, слотом MicroSD и поддерживает работу в сотовых сетях HSDP. Весит устройство приблизительно 115 граммов. Компания Polymer Vision рассчитывает начать продажи Readius в середине текущего года, сообщает Reuters. О стоимости аппарата разработчики пока умалчивают, отмечая лишь, что его цена будет сравнима с ценой сотовых телефонов высокого класса.

Источник: *Компьюлента*

Телефон с отдачей

Компания *Samsung* объявила о предстоящем выпуске в продажу мобильного 3G-телефона **Samsung F490** с сенсорной клавиатурой. Разработчики полностью отказались от клавиш, наградив аппарат широкоформатным сенсорным дисплеем и пользовательским интерфейсом *Croix UI*. Имеется функция тактильного отклика — *VibeTonz*, благодаря которой при нажатии на сенсорный экран телефон слегка вибрирует, как бы подтверждая получение команды. В телефоне установлен полнофункциональный веб-браузер, способствующий удобному интернет-серфингу, один из лучших в классе. Имеется развитая поддержка поискового движка Google. С помощью F490 владелец может не только просматривать сайты с полноценным качеством, но и осуществлять в Интернете более сложные действия, для которых обычно требуется компьютер — например, вести текстовые или видеоблоги. Для хранения данных в телефоне имеется встроенная память объемом 160 Мб и предусмотрен слот под карты памяти microSD. Имеется качественная пятимегапиксельная фотокамера с функцией автоматической фокусировки. Система стабилизации изображения позволит получать качественные снимки практически в любых условиях. Благодаря функции Bluetooth-печати, отснятые фотографии можно распечатать, не прибегая к помощи компьютера и проводов. Функциональный арсенал Samsung F490, помимо прочего, включает в себя высококачественный музыкальный плеер, поддерживающий целый ряд популярных форматов. А благодаря тому, что Bluetooth поддерживает профиль ADP, прослушивание музыки возможно и с использованием беспроводных стереонаушников.



Технические характеристики Samsung F490:

- ✓ поддержка сети HSDPA (до 3,6 Мб/с);
- ✓ 5-мегапиксельная камера с автофокусом и стабилизацией изображения;
- ✓ широкоформатный (16:9) TFT-дисплей с разрешением 432x240 пикселей (262 тыс. цветов) и диагональю 3,2 дюйма;
- ✓ модуль Bluetooth 2.0 с поддержкой профиля ADP;
- ✓ 160 Мб встроенной памяти, слот для карт памяти MicroSD;
- ✓ порт USB 2.0 High Speed;
- ✓ полнофункциональный браузер с поддержкой Google Search;
- ✓ размеры — 115x53,5x11,8 мм; масса — 102 грамма.

В рознице Samsung F490 появится в феврале 2008 года по ориентировочной розничной цене $600.

Источник: *Ladoshki.com*

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

The Maks

GHOSTBUSTERS® THE VIDEO GAME

Разработчик: Terminal Reality
Издатель: Sierra Entertainment
Дата выхода: осень 2008

If there`s somethin` strange in your neighbourhood... Who ya gonna call?

Сонную идиллию Департамента Защиты Виртуальной Реальности нарушил преотвратнейший вой дешевой сирены. Мгновением позже во внутренний двор организации на огромной скорости ворвался старый катафалк с кучей непонятных установок на крыше. При этом он сбил пару гидрантов и нескольких неосторожных кадетов. Из салона автомобиля доносились отрывки песни Рэя Паркера Младшего «Ghostbusters».

— Не волнуйтесь, славные жители Игограда! Я вас спасу! — из машины выскочил Макс, одетый в странный серый комбинезон. — Кто вызывал охотников за привидениями?

Не обращая внимания на недоуменные лица сбитых кадетов, он вытащил из багажника заплечный ядерный реактор с протонным излучателем, закинул его на спину и побежал внутрь здания. К сожалению, всех работников Департамента, ужасную сирену так никто и не выключил...

— Славу Богу, что вы приехали! — Талер нервно расхаживал по своему кабинету, осторожно поглядывая то на потолок, то в открытый вентиляционный люк. — У нас здесь такое творится, что вообще...

— Без паники! Мы профессионалы в этой области и берем на себя все заботы по устранению угроз, — Макс начал потихоньку включать свое оборудование. — Как давно вы наблюдаете паранормальную активность и каким образом она проявляется?

Агент почесал затылок.

— Ну-у, наблюдаем-то мы уже много месяцев, но вот раньше никаких проблем оно не доставляло. А вот несколько дней назад... нет, я не могу об этом говорить!

— Неужели все настолько плохо? — Макс уже готовился к худшему.

— Оно сожрало все наши пряники и забрызгало эктоплазмой стеллажи с коллекцией аниме Бато! — Талер был ужасно расстроен.

Через минуту он продолжил:

— Сейчас оно обосновалось на заброшенном четвертом этаже Департамента...

Доброе привидение Лар тихо спало на своей любимой садовой скамейке, которая неизвестным образом появилась в здании ДЗВР уже более полугода назад. Ему снились прекрасные сны про вкусные сладости и шедевральные стратегии. Время от времени агент переворачивался на другой бок и бормотал известную фразу из мультика про Карлсона: «Я самое страшное привидение на свете», а потом с блаженной улыбкой на прозрачном лице продолжал парить в дюйме над своей лежанкой.

Но неожиданно его сон был грубо прерван.

— Гоустбастерс!!! — в комнату с дикими криками вбежал Макс и начал палить из протонного излучателя направо и налево, круша вдребезги всякий мелкий хлам. Наконец, луч дошел и до люстры, которая в результате оторвалась от потолка и пролетела сквозь все еще сонного Лара.

— Шо? Где? — агент начал летать вокруг упавшей люстры, пытаясь разобраться в происходящем. Заметив эмблему на форме у не прекращающего обстрел Макса, Лар улетел сквозь стену, откуда донеслось: — Не, меня подставили! Это был тот однорукий, одноногий и одноглазый бандит!

— Гоустбастерс!!! — оставив после себя руины этой комнаты, охотник за привидениями побежал в следующую...

An invisible man sleepin` in your bed... Oh, who ya gonna call?

Эх, были ж когда-то времена! 70-е–80-е годы прошлого века подарили человечеству много хороших фильмов, которые с огромным удовольствием можно смотреть и сейчас. В Америке еще не началась эра «боевиков», а если и началась, то только-только набирала обороты... В общем, есть что вспомнить. И вот одним из этих фильмов был «Охотники за привидениями» — отличная комедия с элементами мистики, которая стала первым звеном в цепочке проектов «призрачной» тематики. Вскоре подоспел сиквел, а потом и два мультсериала. Конечно же, игровая индустрия тоже не осталась в стороне — брэнд-то хороший, и денег можно срубить...

Вот тут-то мы и подходим к основной фабуле всего бизнеса — «сделать деньги». Ничего плохого и позорного в этом, конечно же, нету, но порой к такой благородной цели добавляется еще одна: «и чтоб поменьше работать». Особенно в игроиндустрии. Знаете, почему-то мне кажется, что и компания **Terminal Reality**, занимающаяся в данный момент разработкой **Ghostbusters** для ПК и приставок нового поколения, тоже подсунет нам самый обыкновенный ширпотреб, единственным оправданием которого станет звучное слово в названии. А сеттинг-то очень интересный и перспективный! Приложить бы достаточно усилий, и такую игру можно сделать, что...

Естественно, я могу и ошибаться (на что и сам надеюсь) — приятные неожиданности никто не отменял. Но из всей информации о проекте, которая на сегодняшний день доступна в сети, ничего действительно стоящего извлечь не удалось. Обычная мочилка «по мотивам». Ну ладно, побурчали немного — теперь разберемся во всем по порядку.



Первым делом следует зайти на официальный сайт Ghostbusters и увидеть, что, по большому счету, ничего, кроме хорошего дизайна, там нет. Грузится зараза достаточно долго — Лизун там себе летает вокруг финтифлюшек разных, а о самой игре только один абзац описания, одна новость и несколько очень маленьких таких скриншотиков. Я сначала очень удивлялся размерам картинок, пока не зашел на другой ресурс, где они были нормальной величины. Сразу же обнаружилась причина такого «сжатия» — графика на данный момент выглядит не самым лучшим образом. Нет, она достаточно неплоха, а местами даже очень красива («next gen» как-никак), но детализация пока не на высоте. Конечно, времени до релиза еще ого-го сколько, поэтому техническая составляющая проекта успеет двадцать пять раз подвергнуться доработкам и улучшениям.

О сюжете игры пока известно немного. События развиваются через пару лет после того, как команда охотников за привидениями победила Виго (кто не помнит, этот мерзавец был главной букой во втором фильме). Геймерам предстоит вжиться в роль нового члена дружного коллектива Ghostbusters, который, если судить по скриншотам, является афроамериканцем. Немного, правда, смущает тот факт, что нам придется сражаться почти со всеми старыми знакомыми — тут вам и милашка Лизун, и огромный Зефирный Человек, и сам Гозер... Как бы не пришлось заново переживать события фильмов. Конечно, это тоже интересно, да и ностальгические ощущения обязательно вызовет, но лично мне хотелось бы чего-то нового. В общем, посмотрим.

Зато действительно порадовало известие о том, что сюжетом занимаются творцы оригинальной истории — *Dan Aykroyd* и *Harold Ramis* (они же и сыграли двух охотников в фильме, если кто не знал). Особенно это относится к Дэну, так как именно он и придумал сам сеттинг в начале восьмидесятых. Не знаю, насколько хорошо такие великовозрастные люди разбираются в игроиндустрии, но, надеюсь, ребята не оплошают и качественно выполнят свою работу. Кстати, к озвучке персонажей привлечены почти все актеры, исполнявшие роли основных героев в фильмах.

Теперь пришел черед поговорить и о геймплее. Информации, правда, не ахти как много, но общая картина уже потихоньку начинает вырисовываться. Единственное пока видео, непосредственно демонстрирующее сам процесс, транслировалось на зарубежном геймерском канале. Ролик достаточно короткий, но зрелищный! Показали охоту за Лизуном в отеле и совсем чуть-чуть битвы с Зефирным Человеком. Понравилась большая интерактивность окружающего пространства — бытовые предметы и мебель очень красиво разлетаются от попадания в них из протонной пушки. Лизун может повалить игрока на землю и забрызгать эктоплазмой, врезавшись в того при полете. Короче, физикой я пока доволен. Дизайн локаций тоже весьма неплох, хотя судить об этом еще рановато. Единственное, что немного не понравилось, это вид «из-за плеча» главного героя. Согласен — кинематографично. Но, к сожалению, далеко не всегда удобно. И вообще, за управление я немного беспокоюсь — все-таки разработка идет сразу под ПК, Xbox и PS3, причем основной упор, похоже, делается именно на консоли. А мы-то знаем, чем такой подход чреват...

Ждать Ghostbusters в любом случае стоит. Но вот получим ли мы нечто большее, чем обыкновенную казуальную игру для фанатов киноленты и мультфильмов, это покажет только время. В принципе, студия Terminal Reality достаточно опытная, да и на ее счету, к тому же, такие известные проекты, как оба Blood Rayne, поэтому полную лажу нам не предложат. Остается лишь дождаться осени и посмотреть, что же за зверь вылезет из-под крыла разработчиков. Конечно, если проект не перенесут, ибо в последние годы даты релизов имеют свойство постоянно изменяться.

I ain`t afraid a no ghost

Талер был не в самом лучшем расположении духа. Весь последний час откуда-то сверху доносился жуткий грохот, треск и звон вперемешку с криками и ругательствами. Агент уже начал прикидывать, скольких кадетов придется снять с заданий, чтобы они наводили порядок в месте повышения паранормальной активности, когда дверь кабинета неожиданно отворилась.

В комнату вошел Макс, с ног до головы обляпанный вонючей и тягучей слизью, которую знающие люди называли эктоплазмой. На персидском ковре остались грязные следы.



— Фу-ух, поймал я вашего призрака! — охотник за привидениями протянул агенту странную коробку с проводами, из которой валил густой дым. — Сильные у вас тут духи живут, однако! Если б не удачное стечение обстоятельств, никогда такого не удалось бы поймать.

Эктоплазма начала капать из ловушки с позитронной ямой прямо на стопку отчетов, лежащую на столе.

— Ничего, нашему сотруднику необходимо уединение для развития творческой мысли! — Талер покосился на протянутую ему ловушку. — А привидение сможет «оттуда» отчеты писать?

— Нет.

— Какая жалость. — Агент пустил слезу. — Ну ничего страшного. У Бато две головы, так что он будет писать за двоих! Сколько с меня?

Макс сразу оживился и достал из кармана большой калькулятор.

— 5000 долларов за стандартную поимку призрака. Плюс 500 долларов за аренду нашего хранилища для духов. А еще на меня из вентиляции выскочил полтергейст — его тоже пришлось поймать. Вот только ловушка забилась от шерсти существа, и оно убежало. Поэтому с вас еще 1000 долларов штрафа за сломанную аппаратуру — нечего разводить у себя в Департаменте мохнатых паранормальных созданий. Могу сделать вам новогоднюю скидку 3%.

Челюсть Талера отвисла.

— Нет, такую сумму я выплатить не могу! Выпускай привидение обратно.

— Без проблем. — Макс немного погрустнел. — Но за испорченное оборудование платить придется.

По кабинету начал расползаться зеленый дым, и из ловушки вылетел злющий Лар.

— Бедный коллега, мы так за тебя переживали! — сразу начал кричать Талер. — Этот подлый шарлатан посадил тебя в коробку и хотел засунуть в хранилище для привидений. Но кто ж, как не ты, будешь писать нам отчеты и вообще...

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Karl GRAFFOMAN

Разработчик: DICE (Digital Illusions CreativeEntertainment) www.dice.se
Издатель: Electronic Arts
Жанр: first-person shooter (squad-based)
Системные требования: аналогично другим играм с Xbox 360
Дата выхода на консолях: 1 квартал 2008 года
Дата выхода на PC: не объявлена

Если вы перед началом чтения этой превью ознакомились с датами выхода, то могли заметить такую неприятную штуку — на PC проект пока не объявлен. Вернее, официально не объявлен, а вот неофициально ходят всякие слухи... Да и традиция игр серии *Battlefield*, как ни крути, располагает. Ну и, напоследок, не те нынче бюджеты, чтобы игры с таким именем выпускать, минуя нашу родную платформу. Миллиончик-другой проданных дисков еще никому не мешал.

Поэтому будем надеяться на лучшее, ведь порадовали нас и *Gears of War*, и *Lost Planet*, и *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Кстати, две из перечисленных игр оказались на PC заметно краше своих консольных аналогов. А уж насколько хорошим вышел *Call of Duty 4* (назло всем фанатевшим от третьей части), просто ни в сказке сказать, ни пером... Ну, читали, надеюсь. Или играли, что даже лучше. Так что скрещиваем пальцы и молимся на алчность *Electronic Arts*.

Рреволюция, товагищи!

Да, *DICE* на сей раз обещает ни много ни мало, а именно что революцию. Ну, пускай если не вообще в жанре, то хотя бы в самой серии Battlefield. К лучшему это или к худшему — судить не берусь, однако факт остается фактом. **Battlefield: Bad Company** впервые за всю историю серии будет сделан с упором на сингловое прохождение. С эпическим сюжетом, кинематографичными кат-сценами, харизматичными персонажами... Ну, чего там еще положено иметь приличному сингловому шутеру? Ах да, с атмосферой. Хотя заметим, что этого добра Batllefield`у всегда хватало (даже в тех сериях, которые игроки и пресса признавали скучноватыми).

Конечно, на первый взгляд, ход неожиданный. Но если подумать... Идея Battlefield исчерпала себя в том виде, в котором она существовала изначально. Вернее, не то чтобы совсем исчерпала... Просто появился такой ушлый конкурент, имя которому *Unreal Tournament 2007*, да и прочие не отстают. Фирменный мультиплеер на огромных картах с захватом контрольных точек позаимствовали даже для *Quake Wars* — что уж говорить о шутерах, в которых Battlefield-like режим добавляли, скорее, «для галочки»? Да и живой пример под боком — *Rainbow Six: Vegas*. Пускай старые фанаты плюются, зато новые обеспечивают многомиллионные тиражи. Впрочем, «фирменный» мультиплеер тоже никуда не денется. Вопрос лишь в том, насколько проработанным и сбалансированным он получится. Мы-то ведь на своем горьком опыте знаем, что хорошая мультиплеерная игра, как правило, скучновата в сингле, и наоборот. Хотя бывали и исключения...

Ладно, проехали. Давайте смотреть, что там заготовили для новых игроков старые добрые DICE.

Действие Battlefield: Bad Company разворачивается в совсем недалеком будущем (а фактически — в наши дни) на фоне масштабного евразийского конфликта. Подробностей о сюжете пока совсем немного, однако известно то, что наши подопечные (отряд в количестве четырех человек — ура, кооператив!) являются, как говорят в американской армии, AWOL (absent without official leave). То есть, по-нашему, отправились в самоволку.

Похоже, что в определенный момент у них появилась гораздо более веская причина рисковать своими жизнями, чем приказ начальства и честь солдата регулярных войск. В пресс-релизе прямо так и говорится: «Они ведут свою личную войну внутри большой войны». Интригующе... Но больше о сюжете пока ничего не известно.

Весь миг насилья мы ргазгушим!

Сюжет Batlefield: Bad Company держится в тайне, но зато возможности обновленного Frosbite Engine во всех роликах и текстах, сопровождающих сводки из недр компании-разработчика, расписываются во всей красе. И DICE действительно есть чем гордиться.

На сайте игры (**www.electronicarts.co.uk/games/10249,gen/gameinfo**) прямым текстом указана жутковатая цифра — 90% окружения в Battlefield: Bad Company разрушается. И после просмотра роликов особо сомневаться в такой статистике не приходится. Ну, скажем, пускай будет не 90%, а 85%, приукрасили малость. Но все равно прорыв очевиден. Это не древний Red Faction, в котором можно было бурить только горную породу, а даже обычная хлипкая дверь оставалась непроходимой преградой. Это не свеженький Crysis, в котором можно весело косить пальмочки и разваливать курицами хлипкие сарайчики. Тут — совсем другая песня!

В расход можно пускать практически все, что только торчит выше уровня земли, да и в самой земле не проблема сделать воронку-окоп. Танк теперь не застрянет в трех соснах (сами виноваты, что растут где попало), канут в Лету и укрепленные домишки, в которых имеется всего один отлично простреливаемый вход. Надо будет — сделаем второй. И третий. Лишь бы соот-



ветствующих боеприпасов хватило. Техника тоже взаимодействует, причем на удивление живописно. Особенно красиво выглядит теплая встреча «Хаммера» и танка «Абрамс»... Описывать не буду, это надо видеть. Надеюсь лишь, что ролики — не фейковые, а то с EA станется.



Кстати, все вышеописанное должно обеспечить совершенно новый подход к геймплею, особенно к командному. Вот, скажем, появилось у товарища-снайпера желание пострелять в супостатов, а точки удобной нет. Ситуация плохая, но не безвыходная — коллеге-танкисту (или кому-нибудь, имеющему в распоряжении гранатомет с лишним выстрелом) посылается запрос: «сделай-ка мне вот в этой стенке бойницу». И в течение пары секунд проблема решается. Возможны и более прозаические варианты. Например, дым и осколки после взрывов в Battlefield: Bad Company летят так, что не видно вообще ничего. Собственно, в Lost Planet картинка порой тоже была такая же. Разница лишь в том, что в новом творении DICE взрывать можно не только роботов и турели, а вообще все, поэтому отвлечение неприятеля и «пускание пыли в глаза» тут тоже не вопрос.

Как оно получится в итоге — еще посмотрим, однако пощупать разрушаемость настолько высокого уровня действительно хочется.



Но, как вы понимаете, ничего в этой жизни не дается даром. Возможности Xbox 360 (на который Battlefield: Bad Company пока в первую очередь и ориентируется) не безграничны, поэтому картинка на скриншотах и в роликах не особо впечатляет. Менее инновационный UT3 может похвастать более высокой детализацией персонажей, архитектура в Gears of War покрасивее будет, да и взрывы, как ни крути, в том же Call of Duty 4 были реалистичнее. Но в целом надо отдать DICE должное, картинка получается вполне гармоничной, глаз не режет. Особенно хороша природа и динамические тени, падающие от каждого листика. Так что если учесть беспрецедентную разрушаемость, результат достоин всяческих похвал. Заочно, конечно же. Поскольку конфигурация системы, на которой записывались доступные в Сети ролики, естественно, не оглашается, но даже на ней в моменты особого буйства пиротехников заметны небольшие лаги. Впрочем, до двадцатых чисел марта (неофициальная, но очень вероятная дата релиза от IGN) еще остается достаточно времени на шлифовку движка. Пожелаем DICE успехов в их нелегком деле.

Экспгопгиирговать у экспгопргиатогов!

Напоследок надо бы упомянуть о том, что DICE обещает внести «небольшие изменения» в привычную систему стрельбы, чтобы «дать более полное ощущение оружия в руках». Уж не знаю, как это будет выглядеть в релизной версии, а пока что в роликах все вполне обычно. Прицел-точка в кружке при стрельбе «от груди», режим «приклад к щеке»...

Кстати, ничего не сказано о доступном в игре оружии! Полный список пока не оглашается, очевидно, идет доводка баланса. Однако общую картину уже можно понять. Основная масса вооружения — это реальные, ныне существующие «стволы», правда, с некоторыми модификациями. В роликах замечены прототип XM8 (которому, по идее, предстоит заменить в армии США устаревающий M16) с подствольником, G36C (НАТОвская стандартная винтовка), H&K 416, пулемет ПКМ — и так далее. То же самое относится и к технике. Среди вертолетов можно отметить Ми-24, Ка-50, «Апач» и «Черный ястреб». В роли танков выступят Т-90 и «Абрамс». Кому не повезет после респауна урвать танк, пускай катаются на ГАЗ-3937, БМП-3 или армейском «Хаммере». А вот самолетов в роликах пока не видно, для них определена немного другая ниша. Среди ручного оружия будет полюбившийся многим в GRAW лазерный маркер, по указанию которого авиация будет давать залп сверхточными ракетами. Либо же просто будет запускаться крылатая ракета (возможно, в зависимости от ситуации, если рядом есть море, то можно и с корабля ракетой пальнуть).



Ну и в самом конце добавлю, что Battlefield: Bad Company будет поддерживать до 24 игроков в мультиплеере. Так что если не сложится с синглом, то хотя бы по старинке можно будет размяться. Главное — чтобы не забыли выпустить игру на PC :).

Алекс ДЖАГ

BIONIC COMMANDO

Жанр: Action
Разработчик: GRIN
Издатель: Capcom
Дата выхода: 2008

Пока компания *Blizzard* готовит вторую часть знаменитого *Star Craft*`а, жертвуя немалым количеством дополнительных сил и ресурсов, стараясь закончить игру как раз к десятилетию серии, не менее известная компания *Capcom* планирует празднования собственного двадцатилетия. В связи со столь круглой датой, уже не молодые девелоперы решили в честь данного события порадовать геймеров римейком давней (1987 года выпуска) культовой аркады под названием **Bionic Commando**. Первая часть игры давала возможность побыть в шкуре этакого суперсолдата Натана Спенсера, вооруженного, помимо сверхсовременного оружия, биомеханической рукой, благодаря которой он мог с легкостью Человека-Паука карабкаться по стенам, перебираться через провалы, доставать из тайников полезные «плюшки» и пр.

Далее, по идее, должен был следовать умопомрачительный кусок мемуаров о том, как автор статьи впервые увидел данную игру, как она покорила его юное сердце с первого старта, как он проводил бессонные ночи за стареньким компьютером или восьмибитной приставкой, проходя один уровень за другим, и т.д. Увы, рассказывать про себя подобное я не могу, ибо не испытывал никакого фанатизма к старой игрушке. Не знаю, почему, но еще в детстве я ограничился прохождением всего нескольких уровней, на чем, собственно, карьера в роли биокоммандоса закончилась. Впрочем, несмотря на мое пессимистическое отношение к продукту, многим моим знакомым игрушка пришлась по вкусу, и ее прохождению они уделяли немало свободного времени.

Молодец, Петька! А гранату — на место положь

А вот римейк меня очень даже заинтересовал. Уже с первого взгляда на общую картинку и игровой процесс, которые нам демонстрируют несколько видеороликов, можно понять, что нас ожидает весьма увлекательный проект. Действие игры разворачивается спустя десять лет с момента окончания истории первой части. После того, как со всеми врагами страны было покончено, местное правительство стало видеть большую угрозу в суперсолдатах, считая их слишком мощной и в то же время чересчур неуправляемой силой, которая в какой-то момент может пойти против создателей. Поэтому, ради, так сказать, «общей безопасности», всем солдатам было приказано сдать биомеханические устройства обратно на склад. Нашему герою, в принципе, еще повезло. Без биомеханической руки все же прожить можно, а вот тем, кому биоимплантанты заменяли ногу или, скажем, обе руки, а то и вообще семьдесят пять процентов всего тела, пришлось отнюдь не сладко. Естественно, нашлись и те, кто не пожелал расставаться со своим оружием. Вначале это были единицы недовольных мятежников, но с каждым днем таких становилось все больше и больше. В конце концов все обиженные организовались в террористическую организацию, которая, естественно, была объявлена вне закона. Что же касается нашего героя, то он, как это часто бывает с хорошими парнями, стал жертвой правительственной подставы, за что был помещен в исправительную колонию.

Возможно, там бы он и встретил собственную старость, однако судьба распорядилась по-иному. В один прекрасный день вышеупомянутая организация начала захватывать власть в свои руки, а чтобы правительству было неповадно сомневаться в серьезности намерений, террористы воспользовались оружием массового поражения и в считанные дни превратили некогда цветущий город в груду руин. Высшим чинам государства не оставалось выбора, кроме как вновь обратиться за помощью к Спенсеру.

Это вам не Марвел

Да уж, после просмотра роликов постепенно начинаешь осознавать, что тот же Spider Men нервно курит бамбук в сторонке, по сравнению с тем, что вытворяет Спенсер. Один из роликов очень четко и красочно демонстрирует нам главного героя, перемещающегося по разрушенному городу при помощи специального троса, встроенного в биоруку, цепляясь за карнизы и развалины. Кстати, как и в прошлой части, данный способ передвижения является основным. Помимо транспортной выгоды, биоустройство может послужить отличным оружием. Спенсер с легкостью может швыряться во врага огромными бетонными плитами, арматуринами и прочими предметами местного антуража. Ну, а для тех, кому игра в бейсбол тяжеленными булыжниками покажется скучной, существует весьма немалый арсенал огнестрельного вооружения, на любой вкус.

И напоследок

Если откинуть тот факт, что большинство роликов, демонстрирующих геймплей, проходят процедуру качественного рендеринга, и поверить в то, что картинка на самом деле демонстрирует движок, то можно смело сказать, что графическое оформление если не даст прикурить, то как минимум предложит огоньку большинству ожидаемых проектов подобного жанра.

В целом же, то, что есть на данный момент, выглядит вполне достойно и запросто может претендовать на звание еще одного хорошего качественного проекта в этом году.



реальность фантастики

Верный курс
в море фантастики!

Подписной индекс 08219

Стоимость подписки:

1 месяц - 5,88 грн

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

Подписаться вы сможете
в любом почтовом отделении.

Bateau

GEARS OF WAR®

Разработчик: Epic/People Can Fly
Издатель: Microsoft
Издатель в Украине: 1C
Жанр: third-person shooter
Системные требования: CPU 2.4 ГГц, 1 Гб ОЗУ, видеокарта со 128 Мб памяти (на GeForce 6600 вполне весело идет), 12 Гб на жестком диске, Windows XP/Vista
Авторское примечание: После Jade Empire, Lost Planet и Gears of War я начинаю проникаться искренним сочувствием к обладателям Xbox 360. Да, они играют в новые блокбастеры раньше нас, но владельцы PC получают в итоге лучший баланс, графику и больше часов геймплея!

Считайте меня сентиментальным, но на Новый год я получил замечательнейший подарок! А именно, те две игры, которые мне предстояло обозреть в этом номере, оказались на редкость интересными. Спасибо, я верил, что редакционные боги смилостивятся и дадут мне наконец что-то более приличное, чем сборник из восьми игр про Барби и «Красный Космос» (кстати, до сих пор поражаюсь каждый раз, когда встречаю в Сети людей, которым этот «православный блокбастер» понравился — господа, смотрите хорошие фильмы, читайте хорошие книги, и тогда вы вряд ли решитесь назвать сюжет «КК» интересным).

Но — отставить лирику!

Хотя... Куда же без нее, когда зачастую определяющим фактором при оценке того или иного произведения (договорились же считать игры произведениями искусства или, как минимум, масскультa) является сакраментальное «зацепило — не зацепило»? И ведь не сразу понимаешь, в чем секрет. Для этого необходимо четко видеть корни своей вкусовщины, как правило, спрятанные довольно глубоко — в детских воспоминаниях. Так вот, я могу похвастать тем, что знаю свои корни. И одним из таких «корней» является игрушка X-com: Terror from the Deep, которую я до сих пор храню на своем винчестере вместе с эмулятором DOS. Да, иногда я в нее даже играю, хотя времени и не хватает...

Казалось бы, при чем тут Gears of War? Да все просто — в новом творении Epic я непостижимым образом почувствовал себя тем самым оперативником X-com, который сражается с инопланетной нечистью, которую зачастую невозможно победить в принципе, но есть приказ и такое негламурное слово «надо». И ты прешь на врага, надеясь на свою удачу и поддержку товарищей (об этом я еще расскажу чуть позже).

Не последнюю роль в появлении такого чувства сыграла визуальная составляющая Gears of War. О графике и дизайне тоже успеем поговорить в соответствующей подглавке, но самое главное отмечу. Вы гляньте на эти квадратные подбородки! Вы посмотрите на эти огромные сапожищи! Вы оцените общую мрачную гамму игры — вот он, настоящий Terror from the Deep от третьего лица! Бойцы даже шлемов не носят, как во всех наземных операциях из моей любимой игры детства...

Впрочем, GoW ничего не копирует, просто так совпало, что какой-нибудь субтильный хакер с мятущейся душой типа Нео не ассоциируется у меня с ролью спасителя человечества. А вот Маркус Феникс (главгерой Gears of War) — ассоциируется. Именно такой, огромный, брутальный, плевавший на все нормы «телячьей» морали, но при этом имеющий сильный волевой «стержень», благодаря которому спасение отца для Маркуса важнее приказа непосредственного командира и угрозы расстрела. Этот солдафон сопровождает смерть товарища не слезами в три ручья и гамлетовским монологом, а коротким «fuck». Но в этих четырех буквах — все. И в этого персонажа можно поверить. А также в то, что именно он очистит эту чертову планету от захватчиков. И даже, возможно, останется при этом жив.

В конце концов, как говорил заслуженный гладиатор Голливуда актер Рассел Кроу, настоящий мужик должен быть груб, вонюч и волосат. Маркус, конечно, стрижен по-военному коротко, но сдается мне, что в мирное время он безусловно отрастил бы себе шикарный хайр, сменил бы броню на кожаный плащ и рассекал бы по хайвеям на верном «Харлее» под звуки мелодичных песенок Motorhead.

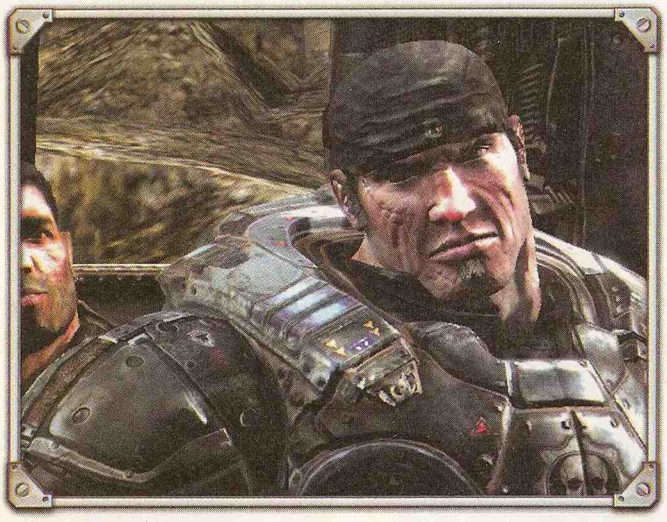
Реприватизация!

Как было замечено в «авторском примечании», давление со стороны консолей на рынок PC-игр начинает оборачиваться довольно забавной тенденцией. Ну, понятно, что в байки про то, как чудесно консоли работают с клавиатурой и мышкой, уже вряд ли кто-то верит. Вернее, работать-то они могут сколь угодно хорошо, но основным контроллером для любой консоли был и остается геймпад. И именно в расчете на него «затачиваются» игры, которые планируется выпускать именно на этой конкретной платформе. Точно так же диковато выглядел бы чисто PC-шный проект, для которого клавиатура с мы-



шью подразумевались бы лишь в качестве «резервного» варианта управления. А проще говоря — «костылей». Некоторые исключения (в основном это касается различных симуляторов с высокой степенью реализма — автогонки, авиасимы) только подтверждают общее правило.

Тем не менее, для любого вменяемого человека, игравшего в консольные шутеры на самих консолях, а не просто в портированном виде, очевиден тот факт, что меткая стрельба при управлении аналоговыми стиками — это утопия. Ну ладно, снайперский огонь на упреждение с хорошей дистанции еще можно как-



то вести, а вот в динамичной схватке, особенно в закрытых помещениях, никакие развороты «шифтами» на 90 градусов не помогут исправить того, что прицеливание на стике имеет всего две градации чувствительности. Тут уже не до хэдшотов — в контур тушки попасть бы.

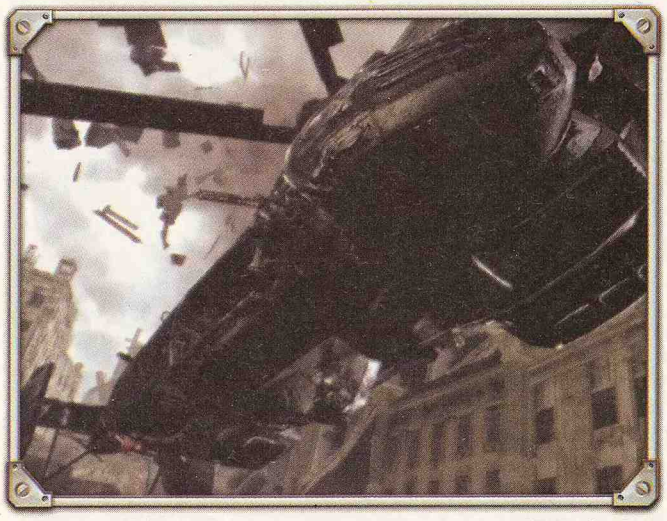
Не принижая заслуги тех, кто разрабатывает игры со стрельбой для консольных рынков, осмелюсь заявить, что это уже немного другой жанр. Экшен, драйв, веселуху, если хотите, тут приходится добывать «окольными путями», а не реалистичным моделированием оружия, из которого игрок может метко лупить врага в глаз (чтобы шкурку не попортить). Диссонанс этот проявляется каждый раз, когда успешный PC-шутер пытаются портировать на консоли (как правило, получается ужасно, и основ-



ные проблемы — с игровым балансом) или наоборот. Вот, был у нас недавно Lost Planet, в котором разработчики умудрились оставить аж четыре типа управления прицелом (вы себе представляете какой-нибудь другой тип наведения мышью, кроме как «насколько передвинул мышь, настолько, с учетом пропорций по чувствительности, сместился прицел»?). Результат получился типичным для консолей — более-менее удобно стрелять только стоя на месте. Ну, или просто наводить мышью по вертикали, а точную «доводку» по горизонтали делать уже WASD`ом.



И, конечно же, во всей этой когорте неприкаянных шутеров-бродяг с непреодолимым раздвоением личности имеются небольшие исключения. Не считая изначально мультиплатформенных проектов наподобие Shadowrun (в который, каюсь, не играл), вспоминается всего две игры, которые после портирования получили настоящее, не вызывающее ни малейших нареканий на консольное прошлое, управление. Это Halo и Gears of War. Что ж, история первого «блудного сына» нашей родной платформы вам хорошо известна... Стоит ли удивляться, что Gears of War, который тоже изначально был PC-проектом, в результате пришел к нам именно таким, каким и задумывался? Microsoft, конечно, заплатила Epic`у денежку и преподнесла Gears of War как экс-



клюзив для Xbox 360 (что ж было делать, если Halo 3 задерживался еще как минимум на год) в противовес стартовым играм на Play Station 3. Но, хе-хе, Epic — не та контора, которая так просто изменит своим принципам. И, между прочим, если кто из счастливых обладателей Xbox 360 еще не знает этого, то напомню. Именно по настоятельной просьбе Epic в Xbox 360 устанавливается 512 Мб ОЗУ, а не 256, как планировалось ранее. Как бы выглядел «некст-ген» с такой кучей оперативкой — еще вопрос, ведь даже в таком виде Xbox 360 частенько демонстрирует игрокам размытые текстурки низкого разрешения (на

второстепенных деталях интерьера, но все же). Но главное, конечно, не графика, а тот факт, что при возвращении «на родину» Gears of War, и без того впечатлявший динамикой боя, стал еще круче.



Правда, чтобы объяснить, почему на GoW консольный еще можно крошить батон, а на PC-шный уже не стоит, придется начинать с самого начала. То есть, рассказать о геймплее. Хотя — нет, геймплей намертво привязан к сюжету, так что сторилайн пойдет в первую очередь.

* * *

Там, где подвиг — там и смерть.
Вариантов, сука, нет.
Вариантов, сука, ноль!
Кто-то выжил, кто-то — свой...
Агата Кристи

Историю мира Gears of War писал тандем из автора книг по вселенной Halo (не читал, но говорят, что занятные романчики вышли) и сценаристки игры Act of War. В своем деле — признанные мастера, да и усомниться в этом повода не было бы... если б в самой игре от их трудов осталось хотя бы процентов 10. Не знаю, что сподвигло Epic на такое решение, но к отражению истории мира, равно как и к предыстории персонажей в самой игре разработчики отнеслись крайне наплевательски. А ведь совершенно зря! Не читая pdf-файлика в папке с игрой, можно так до конца игры и не догадываться о том, что действие Gears of War на самом деле происходит не на Земле, а на планете Sera (будем дальше называть ее «ин рашн» — Серой, мне раскладку лень переключать :)).



Сера была колонизирована довольно давно, люди успели заселить значительную площадь континентов, разделиться на страны и, конечно же, развязать мировую войну. Причина войны... Эмм... Ну, кто угадает, тому пончик.

Угу. В общем, откопало человечество на Сере новый источник дешевой энергии. Вот только у одних стран его оказалось много, а у других — совсем мало. Несправедливость — вопиющая! А раз так, то надо снаряжать новобранцев и отправлять их в Багдад (зачеркнуто) к соседям и демократично делить вышки, добывающие imulsion (так называется эта жидкость, отчего-то смахивающая на желтый абсент в лучах ультрафиолета).

Войны по всей планете длились довольно долго, и самые толковые лидеры государств уже начали подумывать о мирных переговорах, как на планете появились Локусты (в переводе это звучит как «Саранча», но за время предрелизного наблюдения за забугорными сайтами я очень уж сильно привык к английскому звучанию... да и вообще такие игры лучше воспринимаются с оригинальной озвучкой — благо, там требуется только хорошее знание англоязычной нецензурщины, кото-



рое воспитано в каждом из нас голливудскими боевичками). Эти скромные аборигены (на лицо ужасные, доб... хотя нет, такие же ужасные внутри — проверено бензопилой) тихо себе жили под землей, пока доблестные человеки-шахтеры в поисках имульсии не докопались до их гигантской системы подземных тоннелей... Разрозненное и ослабленное войнами человечество не смогло оказать Локустам достойного сопротивления. Кроме того, Локусты появлялись из подземных туннелей где угодно, поэтому даже объединившись перед общей угрозой, человечество не смогло организовать эффективную оборону. Людям осталось лишь окопаться на небольшом плато, сквозь которое Локусты не могли прокопать ходы на поверхность. А остальную территорию «обработали» всем оружием массового поражения, какое только нашлось в запасниках, и «доработали» орбитальными лазерами. Тем людям, которые не успели добраться до плато, так и сообщили по радио, мол, простите нас, грешных, но мы вас приносим в жертву ради блага человечества. Этим, кстати, и объясняется, мягко говоря, прохладное отношение горстки выживших людей, которых нам предстоит встретить в игре, к солдатам с плато.

Итак, что получилось в итоге? Есть плато, на которое Локусты не могут выбраться из-под земли. Есть подземелья, в которые людям соваться тоже не рекомендуется (хотя придется — это спойлер). А еще есть вся остальная территория, на которой люди не могут толком обороняться, поскольку Локусты прут из

всех щелей, а сами вражины вынуждены прятаться под землей, поскольку только так можно спрятаться от орбитальных лазеров. Тем не менее, стычки продолжаются практически непрерывно, Локусты пытаются взять штурмом плато, а люди — найти способ перебить всех Локустов или хотя бы уничтожить их туннели на какой-нибудь территории.



И как раз в одной из атак на плато Маркус Феникс ослушался прямого приказа командира, чтобы попытаться помочь отцу, на участке которого Локусты прорвали оборону. Отца он не спас, да и сам не был расстрелян только благодаря идеальному послужному списку (еще со времен войн без Локустов). Собственно, игра и начинается в камере Маркуса, откуда его во время атаки Локустов вытаскивает старый друг Доминик (в игре его иначе как «Дом» никто не называет). Людям отчаянно не хватает солдат, поэтому без лишних формальностей Маркуса тут же отправляют на передовую. Под командование... Угу, того самого командира, которого он в свое время ослушался.

Довольно длинная предыстория получилась, правда? Но если грамотно срежиссировать вступительный ролик, то минут в пять уложиться можно было. Почему не сделали? Откуда мне знать... Ясно лишь одно — не зная предыстории, игрок не сможет оценить и половины того, что происходит как на планете, так и внутри отряда Маркуса. Но теперь-то вы знаете, верно? А посему



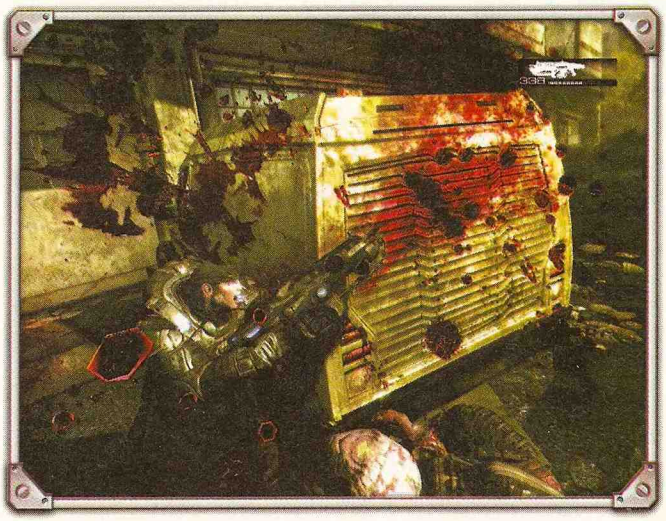
можно смело сказать, что сюжет в Gears of War очень хорош. По меркам боевиков, конечно, но и это уже достижение. Lost Planet с его развесистыми соплями даже вспоминать неохота, хотя параллели очевидны.

Впрочем, кто знает? Gears of War заявлена как трилогия, поэтому даже в финале игры вы не получите ответов на большую часть накопившихся вопросов. А там, может быть, и будет побольше внимания уделено прошлому Серы и самого Маркуса... Пока же Gears of War не может похвастать особым накалом страстей — все самые интересные сюжетные сцены и диалоги остались за кадром. В кадре же — тот отрезок любого кинобоевика, в котором герои ограничивают общение с врагом свинцовыми презентами, а друг с другом — сухими (но от этого не менее выразительными) фразами.

Ховайси!

Совсем недавно я прошел нетленку от IO Interactive — Kane and Lynch: Dead Men. Так вот, безотносительно к качествам этого шутера, могу лишь процитировать слова Кейна, сказанные в адрес не в меру «горячего парня» Линча: «Мне плевать на то, как ты стреляешь, если ты подохнешь. А чтобы не подохнуть, нужно использовать укрытия».

За дословность не ручаюсь, но мысль передана верно. И похоже, что мы имеем дело с новым поколением шутеров, которые отказываются от таких незыблемых (казалось бы) атрибутов жанра, как аптечки и даже лайфбар! При этом сам персонаж остается довольно хилым — парочки хороших попаданий достаточно, чтобы свалить даже такого бугая, как



Маркус Феникс (а из дробовика в упор или из снайперки в голову — достаточно и одного попадания). Но при этом герой регенерирует (очевидно, это заслуга нанотехнологической брони), так что, схлопотав пулю, нужно всего лишь отсидеться немного в укрытии, коих по уровням в подобных играх расставлено в изобилии. Но и при полном здравии ломиться на врага с открытым забралом не рекомендуется — Gears of War быстро остужает пыл любителям кавалерийских наскоков.

В итоге перестрелки сводятся к тому, что игрок и противники занимают позиции за камнями, машинами, бетонными блоками и т.д., начиная затяжную позиционную перестрелку. В отличие от Kane and Lynch, кстати, враги в Gears of War прячутся весьма неплохо, так что отстреливать получается либо тех, кто сам высунулся пострелять, либо просто благодаря более удачной позиции (то есть, когда противник прячется от вашего напарника, а вы его обходите). Можно ловить вражин при перебежках между укрытиями, но не факт, что в это время по вам никто не будет вести «заградительный» огонь.

Не очень весело выглядит, правда? Сидишь в засаде, постреливаешь, регенеришься... Но, братцы, как говорится, есть один нюанс. Несмотря на то, что самой логичной тактикой

вроде бы выглядит отстрел вражин из одной позиции, сидеть на одном месте вам никто не даст. По словам руководителя команды разработчиков, при переносе Gears of War на PC было очевидно, что честное мышиное управление позволит



расправляться с врагами гораздо эффективнее. Поэтому для сохранения баланса Локустам подтянули параметр... агрессивности! Вот так просто, но если учесть то, что среднестатистический Локуст (не говоря уже об элитных «бумерах») выдерживает хорошую автоматную очередь, становится понятно, почему каждый враг, вздумавший взять укрытие игрока штурмом, имеет неплохие шансы на успех. А если на штурм бегут сразу двое Локустов — то пиши пропало...

В итоге приходится часто менять позицию, перекатываться между укрытиями, отступать (благо управление очень простое и логичное — за всю «акробатику» отвечает «пробел», комбинируемый с разными клавишами направления). И все равно играть одному даже на среднем уровне сложности — очень непросто. Ибо таки хил Маркус, а война в Gears of War, даром что виртуальная, выглядит довольно реалистично.

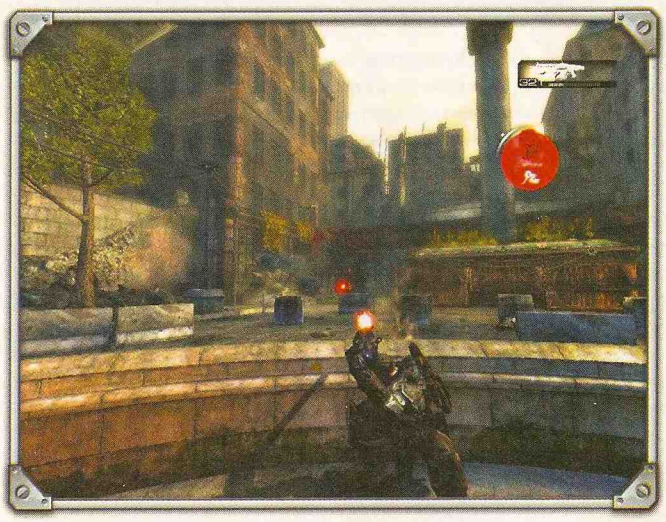
Вот тут-то и пора вспомнить о таком немного подзабытом слове, как кооператив. Тот самый, который в Kane and Lynch умудрились сделать доступным только в режиме split screen. В Gears of War, слава богу, все нормально. И лично я всего лишь первую треть игры прошел сам, а остальное — в ком-



пании напарника, подключенного по локальной сети. Игра по Интернету тоже возможна (через сервис Live), однако при этом стоит озаботиться какой-нибудь голосовой связью, что очень важно. Поскольку именно благодаря хорошей координации действий можно пройти даже самые сложные участки без ненормативной лексики и потери лишних нервных клеток.

Толковой системы управления напарником, которого ведет AI, в Gears of War, к сожалению, нет. Многие игроки, кстати, высказываются, мол, неплохо было бы иметь такие же возможности, как в Hidden and Dangerous (то есть, управляемую паузу). Но это, братцы, убило бы всю динамику. Тут думать некогда — надо действовать. И соображать на ходу. И именно поэтому однообразный, на первый взгляд, геймплей Gears of War нисколько не приедается. Даже несмотря на то, что игра далеко не самая короткая — быстрее, чем за 10 часов, ее не пройти, даже если очень хорошо постараться.

Ну, а кроме прочего, при кооперативном прохождении появляется небольшой узаконенный чит — «воскрешение» напарника. Надо всего лишь подбежать к раненому и пнуть его. Компьютер этого, к сожалению, не умеет, нам самим приходится бегать и пинать раненых. Но в то же время на тех локациях, где двум основным персонажам (Маркусу и Дому) приходится «разделяться», компьютер ни за что не помрет раньше игрока. А вот живой напарник, играющий в кооперативе, помереть может запросто. Впрочем, таких эпизодов не очень много, и, как правило, в них все же можно прикрывать друг друга огнем.



А вот стоит только сойтись вместе — и тогда можно устраивать веселье по полной программе! Причем каждый найдет себе занятие по душе. Например, когда мы играли совместно с Ягуаром, наш секретарь-сибарит практически не расставался с дробовиком. Его любимым занятием был отстрел наглых Локустов, мечтавших взять наше укрытие нахрапом, практически в упор. Я же предпочитал «снимать» особо опасных врагов (пулеметчиков, снайперов и ракетчиков) из снайперской винтовки. Ну, а когда противник подбирался слишком близко, в ход шла замечательная штука — бензопила. Момент распиливания врага подается до безобразия кинематографично. И я бы даже сказал, сочно... Кровища и ошметки плоти летят так, что залюбуешься, а потом на земле остается тушка, распиленная именно там, куда игрок приложился своим «бензопилоавтоматом». К прорисовке внутренностей особых претензий тоже нет... А вы говорите, Soldier of Fortune, Manhunt или что там еще было? По брутальности Gears of War пока на первом месте, вот так.

Ну и, пожалуй, самый важный элемент динамичности Gears of War — это способ появления Локустов на локации. В большинстве случаев они выкапываются из-под земли, образовывая на поверхности импровизированные «колодцы респавна». Из одной такой норы может выбраться с десяток

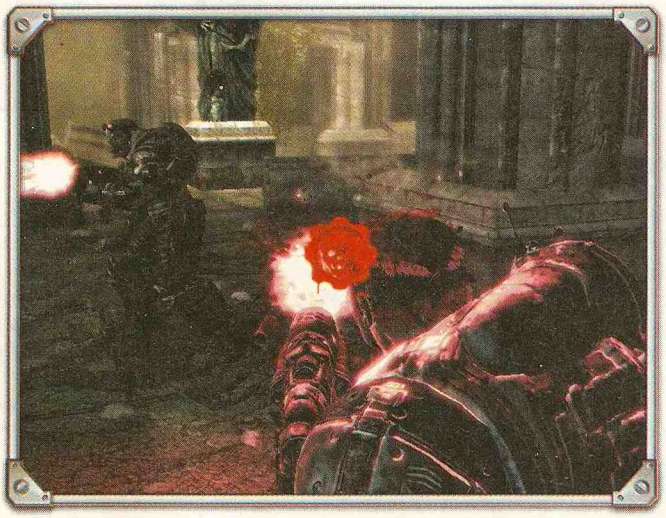
врагов, а этого хватит, чтобы растратить полный боезапас из основного автомата. Но если швырнуть в нору гранату, респавн Локустов прекратится. Вот только сами понимаете, что пробиться к дыре — не такая уж и простая задача. Для одиночки. А в кооперативе можно позволить себе рискнуть. На-



парник в случае чего уловит момент и подбежит, поможет встать на ноги. За исключением, конечно, тех случаев, когда тебя тоже распилят бензопилой... Тогда уж, будь добр, грузи чекпоинт.

Кстати, система сохранения действительно по-консольному чекпоинтовая, однако подглавки рассыпаны достаточно плотно, поэтому раздражения не возникает. Равно как не возникает и читерской возможности сохраняться после каждого удачно пройденного миллиметра. За свою жизнь на войне надо хотя бы немного переживать. И это правильно.

Что еще можно сказать о геймплее? Да, пожалуй, только то, что при всей той внешней однообразности, о которой плачут многие игроки (случалось слышать о том, что GoW проигрывает по интересности Lost Planet`у), дизайн уровней выверен до миллиметра. И каждый раз обстановка на поле боя не похожа на то, что было минут десять назад. То из укрытий останется только легко уничтожаемая мебель, то во время перестрелки на голову игроку посыплются обезьяноподобные твари, норовящие раскромсать Маркуса сотоварищи острыми когтями, то эти твари начнут взрываться ни с того ни с сего... А уж сколько комбинаций врагов с разным вооружением тут понапридумывали — и это при том, что оружия совсем немного. Но каждый раз приходится скрипеть мозга-



ми и соображать, как перебить всех до того, как доберутся до тебя самого. А уж в том, что доберутся, — не сомневайтесь. Враги, как уже было сказано, на месте не сидят.

Ну, и отдельно хочется упомянуть третью главу, напрямую отсылающую нас к фильму Pitch Black (пожалуй, я до сих пор считаю его лучшим фильмом с Вином Дизелем). Бойцов отряда «дельта» на враждебной территории застает ночь. И тут на сцене появляются жуткие плотоядные летучие твари, которые боятся только одного — света. А город-то уже и не город вовсе, а так, руины. Поэтому поиск источников света добавляет адреналина. Причем, криль (так называются эти летучие пираньи) с удовольствием грызет как людей, так и Локустов, что не может не радовать.

Ну и еще один интересный момент, названный «активной перезарядкой». Если во время перезарядки в строго отведенное время успеть ткнуть клавишу «E», то перезарядка закончится гораздо быстрее, а боеприпасы получат буст к повреждениям. Аркадно? Ну да, многим именно это не нравится. Но о каком реализме мы говорим? Зато в случае нажатия не вовремя, оружие клинит, и перезарядка занимает раза в полтора-два больше времени, чем положено. Особенно радует такой «затык» в моменты, когда на твою засаду прет враг. Так



и чередуется - звук заклинившего автомата с синхронной руганью по обе стороны виртуальности (у Маркуса, кстати, набор фраз все-таки ограничен, зато игрок такого недостатка лишен, и очень любопытные порой мысли получаются).

* * *

О, декаданс! Случайные встречи,
Стол, преферанс, горящие свечи,
На патефон надета пластинка —
Гои сидят и слушают Стинга.
Агата Кристи

Как бы поточнее сформулировать то, что видит перед собой игрок в Gears of War? Красивым этот мир назовет не каждый (хотя я — да, назову), технологические навороты движка, конечно, тоже не те, что в Crysis`е. А слово «стильный» уже здорово приелось. Вон, Kane and Lynch тоже по-своему дико стильный, но графика при этом ужасна, и смотреть на что-то, кроме колоритных рож главных героев, не хочется абсолютно. А вот в Gears of War — хочется смотреть на все. И ведь, что интересно, в целом архитектура на Сере вполне себе человеческая. Особенно в трущобах, если не особо приглядываться, видишь те же кирпичные обоссанные стены, что и в любом американском фильме про какое-нибудь гетто. А местами даже закоулки Соломенского района города Киева напоминает. Но стоит присмотреться, и понимаешь, что тут не все так просто. Epic сподобилась фактически создать уникальный архитектурный стиль (не без не-

которых заимствований из античности), в котором сохраняется реалистичность, но все-таки очевидно влияние высоких технологий эпохи космических перелетов.



Радует все — улицы, мосты, парки, статуи, интерьер развалин. Да и сами солдаты (что наши, что Локусты) выглядят до одури харизматично. Даже пещеры из Gears of War, которым, по идее, положено быть обезличенными, не спутаешь ни с какими другими. И только один прокол можно заметить во всем этом — автомобили. Не те броневички, на которых катается отряд «дельта», а ржавые остовы, сохранившиеся еще с мирных времен. Вот они-то по непонятным причинам будто пришли из 80-х годов 20-го века. Странно. Но ладно уж, простим. Остальная стилизация ведь сделана на «ять»!

Особой атмосферности добавляет еще и гамма, использованная в игре. Причем, Gears of War под XP, пожалуй, выглядит поярче и покрасивее, чем при честном DirectX 10. Но вот что интересно, более мрачная картинка смотрится на порядок интереснее. Это еще не кардинальный ч/б из Sin City, но стильности добавляет изрядно.



Кстати, о разных версиях DirectX: Gears of War, пускай и чуть более цветастый, чем надо бы, отлично шуршит под GeForce 6600 на средних настройках. И выглядит при этом уж точно не хуже большинства современных шутеров, запущенных на более серьезных системах. Секрета тут особого нет — вы же помните конфигурацию Xbox 360. Так что, принеся в жертву открытые пространства, Epic добились отличной детализации пространств небольших. Но даже этого оказалось мало. Например, четвертая глава игры (всего их пять — примерно равных по длительности прохождения) была добавлена в PC-версию, а на Xbox 360 из-за спешки с релизом ее не доделали. Но теперь даже в виде бонус-пака, если верить представителям Epic, эту главу на консоль не выпустишь. У нее банально не хватит ресурсов. И действительно, если присматриваться, то в четвертой главе и пространства побольше, и текстурки почетче, ну, а уж на чудо по имени Брумарк, надеюсь, сами полюбуетесь.

Вот так, братцы. За что боролись?

Что же касается игры «на полную», то GeForce 8800 GTS в связке с каким-нибудь Core 2 и 2 Гб памяти хватит «за глаза». Для того же «Кризиса» такая конфигурация будет явно недостаточной даже для просто «high»... Вот и думайте.

Троеточие

Рассказывать о мультиплеере Gears of War, пожалуй, особого смысла нет. Да, он неплох, а главное, довольно необычен. Однако надолго вряд ли увлечет. Ведь сидит в папке Games великолепный UT3 от той же конторы. Но на Xbox 360 мультиплеер Gears of War — один из самых популярных. А самый популярный знаете какой? Вот-вот, он самый, Halo (теперь уже третий). Но при всех своих достоинствах на PC он не прижился, да и вряд ли приживется.



Но вот кампания точно достойна внимания всех любителей жанра экшен. Главное, не полениться и найти компаньона для прохождения, поскольку на PC кооператив — редкий гость. Особенно настолько выверенный и стильный.

При этом, если смотреть на голые TTX Gears of War, то выйдет так себе игрушка. Бежим, стреляем. Оружия мало, враги практически одинаковые. Угу... Но лично я играю не в TTX, а в цельный продукт. В игру, которую точно пройду еще раз, как только уболтаю Лара отложить на время аддон к Supreme Commander и помочь мне в правом деле уничтожения Локустов.

И выход сиквела тоже буду ждать. Кто проникся — присоединяйтесь.

P.S. Как обычно, перечитывая написанное, понимаю, что многого не рассказал. Про музыку, например, или отличную работу виртуального оператора... Так вот, если вы понимаете, что такое связка Epic+Microsoft, а также какие игры удостаиваются чести называться эксклюзивом для той или иной консоли, то вопросов у вас возникать не должно. Тут за ошибки вылетают из индустрии, как пробки от шампанского. Но пока в обоих компаниях все спокойно :).

P.P.S. Я тут по ходу обзора неоднократно ругался на Kane and Lynch... Так вот, несмотря ни на что, эту игрушку тоже стоит пройти — как минимум, ради сюжета. То есть, если вы по какой-то причине еще не прошли ее и пропустили обзор в позапрошлом номере МИКа.

Разработчик: Relic
Издатель: THQ
Жанр: RTS
Системные требования: P4 -2.0 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

TinS

COMPANY of HEROES

Opposing Fronts

Что мы умеем лучше всего...

С холма открывался прекрасный вид на маленькую, тихую французскую деревушку, лениво нежащуюся в лучах июльского солнца. Она ничем не отличалась от сотен других таких деревушек: десяток уютных домиков, церковь в центре, блокпосты на въездах, баррикады на перекрестках, несколько замаскированных тяжелых орудий и пулеметные гнезда по периметру. Наблюдатель сидел на траве, прислонившись спиной к стволу дерева. Черная куртка и шарф валялись на траве. Человек наслаждался открывающимся ему видом.

Где-то вдалеке гулко рявкнул гром. Затем еще. И еще. И еще. Человек поднялся:

— Вот всегда так.

Поселок очнулся от сна. Пришли в движение серые корпуса автомобилей и танков, солдаты высыпали на улицы. Внезапно грохот артиллерии смолк.

— И тихий ангел снизошел, — прошептал наблюдатель.

Молот богов опустился на деревню. Земля содрогнулась. В небо взметнулись столбы огня и земли, серая пелена накрыла городок.

Снова война?

Ребята из **Relic** любят делать аддоны. И, что более важно, умеют их делать. Правильный аддон позволяет удержать игру на плаву и получить дополнительную прибыль. Правильный же аддон к хорошей игре — верный путь к увеличению популярности игры и к следующему аддону. Пример — серия *Warhammer 40.000: Dawn of War* от тех же Relic. Долгоиграющая и очень популярная. Так каков же рецепт успешного аддона? Все просто (ха, легко мне это говорить) — улучшить старое и добавить в меру нового. Что получилось на этот раз?

Пополнение

По уже сложившейся традиции, основным нововведением стали две новые игровые фракции: немецкие *Panzer Elite*, лучшие бронированные части Вермахта, и *British 2nd Army* — королевские экспедиционные силы. Каждая из новых враждующих сторон имеет свои особенности, уникальных юнитов и разнообразие тактик.

Ганс, наши враги падают с небес...

Название говорит само за себя. На первый взгляд, **Panzer Elite** — мечта любого ветерана C&C. Что может быть лучше, чем хороший танковый раш? Да, большинство юнитов у Panzer Elite составляет техника. Модельный ряд довольно обширен, здесь есть «машинки» на все случаи жизни. Легкие мобильные Halftrack`s (бронированная машина на базе грузовика) различных модификаций — пехотный Халфтрак; Халфтрак, оборудованный мортирой;. Халфтрак амуниции, перезаряжающий способности другой техники; противотанковый Халфтрак, оснащенный крупнокалиберным орудием. Гроза пехоты — танк Panzer IV — легко избавит вас от головных болей, связанных с назойливыми пехотными подразделениями. САУ Hummel — просто мечта для любителей артиллерийских ударов: мобильная, недорогая и смертоносная. Противотанковая САУ Marder 3 и миниатюрный истребитель танков Hetzer, способный маскироваться, — лучший способ покончить с вражеской броней. А уж вариаций на тему тяжелого огневого превосходства Вермахта предостаточно: САУ Jaghpanter, Panter (появляются дуэтом) и Panzer VI Ausf B («королевский тигр») — чрезвычайно мощные и очень ценные экземпляры немецкого автопарка. Они, конечно, не являются «оружием победы», но при должном контроле могут принести огромные неприятности оппоненту. Пехотные же юниты, которых всего пять типов (из них два являются специальными, и вызвать их можно, лишь прокачав определенную способность главнокомандующего, но об этом позже), ничем особым не выделяются. Все умеют чинить технику и здания, первые три типа (разновидности гренадеров — штурмовые, противотанковые и обычные) умеют строить здания. Инженеры люфтваффе могут устанавливать защитные приспособления — колючую проволоку, мешки с песком, четырехствольный противовоздушный пулемет и огромную 88-мм FlaK пушку. В общем, пехота, хоть и является довольно крепкой и устойчивой к атакам, но сама в нападении заметной роли сыграть не может и выполняет функции поддержки. Вдобавок ко всему, все юниты Panzer Elite могут получить три ветеранских нашивки, каждая из которых дает возможность проапгрейдить юнит на урон или защиту, что также предоставляет простор для тактического планирования.

Как и все остальные фракции, Panzer Elite имеет свой набор способностей главнокомандующего. Напомню — уничтожая противника в бою, главнокомандующий (то есть вы) получает очки опыта, которые может тратить на приобретение специальных способностей, таких как вызов авиации, артударов, планеров с десантом, специальных юнитов и т.д. Для Panzer Elite доступны три ветви развития спецспособностей — Scorched Earth Tactics, Luftwaffe Tactics, Tank Destroyer Tactics. Ветка *Scorched Earth* позволяет минировать здания, стратегические точки, вызывать артобстрелы и самоходную артиллерийскую установку. *Luftwaffe Tactics* — вы-



зов авиации, инженеров люфтваффе, разведчиков, самоходной ПВО-установки Wirblewind и возможность строить FlaK пушку. *Tank Destroyer Tactics* — вызов самых мощных танков, экипировка пехоты более мощными панцерфаустами и т.д.

Who dares — wins

Так уж исторически сложилось, что британцы практически все свои крупные войны провели во Франции. Наверное поэтому **British 2nd Army** так комфортно чувствует себя на солнечной французской земле. Разнообразие тактик порадует любого стратега, а титаническая усидчивость в обороне придется по нраву любителям игры на контратаках.

В противоположность Panzer Elite, основная сила британцев — царица полей, пехота. Пехотные юниты British 2nd Army довольно универсальны. Основная их особенность — умение строить оборонные сооружения. Саперы создают артиллерийские точки, устанавливают противотанковые и ПВО-орудия, минные поля, заграждения из колючей проволоки и баррикады из мешков с песком. Остальная же пехота строит окопы, пулеметные дзоты, минометные точки и медпункты. Специальные командные юниты пехоты — лейтенанты и капитаны — дают ощутимые бонусы отрядам, к которым они приставлены, также добавляя ряд способностей типа «спринт» и «героизм». Капитан, вдобавок, существенно увеличивает прирост ресурса с территории, на которой он находится.

Техника… С техникой все плохо. Ну, посудите сами, что за техника может быть у десанта? Самая легкая: Stuart, Tetrarch и Sherman. Есть, правда, экземпляры тяжелой техники, такие как Cromwell, Churchill, Sherman Firefly, Priest, но они не идут в сравнение с бронированными шедеврами вермахта. Так что здесь ситуация обратная — техника выполняет роль поддержки.

Довольно интересная ситуация у британцев с постройкой базы. Если все остальные фракции просто строят их, то у гостей из туманного Альбиона все не так. Вначале у вас есть командный центр, представляющий собой грузовик, способный по желанию игрока стать подвижным или же «разложиться», превращаясь таким образом в полевой командный пост. В разложенном состоянии командный пост может производить пехоту и вызывать следующий грузовик командной структуры, после развертки которого становится возможна постройка третьего, и последнего грузовика — командного центра легкой техники.



Британцы, в отличие от других фракций, гораздо сильнее зависят от специальных способностей, так как их козырь — разнообразие тактик. При игре за British 2nd Army игроку доступны три ветки развития спецспособностей — Royal Artillery Support, Royal Commandos Support и Royal Engineers Support. Ну, названия говорят сами за себя. *Royal Artillery* предлагает всевозможные бонусы для и без того неслабой артиллерии англичан, такие как увеличение радиуса обстрела, возможность ответного огня по артиллерии противника и дорогой, но очень эффективный «ползущий» обстрел местности. Выбрав *Royal Commandos*, получаешь возможность вызывать планеры с коммандос (один из самых сильных пехотных юнитов в игре) или легкими танками Tetrarch в любую точку карты, а также различные бонусы для тех же коммандос. *Royal Engineers* — бонусы для саперов, оборонные бонусы для танков (вы когда-нибудь видели, как танк окапывает сам себя за пять секунд?) и орудий.



Разрушение

Из обугленных развалин поднимались столбы дыма и пепла. Можно даже не проверять — после такого никто не выживает. А ведь это только начало.

Серая бронированная колонна подошла к остаткам деревни. Разбившись на группы, люди и техника занимали руины, готовя огневые рубежи. С чудом уцелевшей колокольни спустили изорванную почерневшую тряпку, и вместо нее вверх взметнулся новый флаг. Интересно, надолго ли?

Из-за холма послышался скрип гусениц. Звук нарастал, пока наконец из-за гребня холма не появились четыре боевых машины, оснащенные мощными гаубицами. Проскочив сквозь наблюдателя, они замерли на вершине холма.

— Глупо, — вновь прошептал человек.

Высунувшись из кабины, один из артиллеристов крикнул:

— Поджарим задницы этим проклятым джерри, джентльмены!!!

Из других машин послышались одобрительные восклицания.

— Огонь!!!

Гром прокатился по земле. Наблюдатель, зажав уши, выхватил из нагрудного кармана ручку, и что-то быстро написал на руке. Грохот залпов мгновенно стих.

— Так лучше, — проговорил он и продолжил наблюдать за разрушением поселка.

Не рискуйте своей жизнью без необходимости, пока я не дам сигнал

Из-за специфики новых фракций, тактика и геймплей кардинально отличаются. С немцами все не очень сложно — неторопливое наступление несколькими боевыми группами, зачистка местности, и дальше, вперед. Но золотое правило стратегий — «Каждый должен делать то, что у него лучше всего выходит» — присутствует и здесь. Пехота в перерывах между битвами минирует здания и точки, чинит технику — и прячется в Халфтраки, как только становится жарко. Минометные Халфтраки выбивают пехоту из зданий и окопов, Panzer IV борется с пехотой на открытых пространствах, Hetzer сидит в засаде и т.д. При среднем микроконтроле правильно собранная боевая группа представляет собой этакий аналог швейцарского ножа — по лезвию на

все случаи жизни. Но если хотя бы один элемент не будет работать как надо или его вовсе не будет, тогда всей боевой группе конец. Это вам не двадцать апоков, способных снести все, что только можно снести (кстати, тоже спорный вопрос). Вся техника узкоспециализированная и рассчитана на противодействие конкретным типам целей. Четверка Пантер быстро погибнет от нескольких отрядов пехоты, вооруженных гранатометами, без поддержки «противопехотной» техники. И точно так же четверка Panzer IV ничего не сможет поделать с появившимся из-за угла Sherman Firefly. Хочешь победить — комбинируй различные типы юнитов для достижения максимального эффекта в любых ситуациях.

С британцами все сложнее. Тактическая гибкость, разнообразие путей решения проблемы — вот их преимущество. Сразу понятно, что микрить при таком раскладе придется много и серьезно. Ведь если правильная ударная группа Panzer Elite похожа на один большой швейцарский нож, то британская пехота — куча маленьких таких ножей. Универсальные, но слабые, ими по отдельности много



не навоюешь. Вот и приходится решать проблемы слаженными действиями разных лезвий. Например: встретившись с танком, два отряда пехоты начинают отвлекать огонь на себя, стреляя из наскоро вырытого окопа или с гигиканьем носясь вокруг вражеской машины, в то время как третий отряд спешно возводит противотанковое орудие за ближайшим кустом. И тому подобное. Гибкость и изворотливость британцев позволят вам с честью выйти из любой ситуации. Множество тактик на все случаи жизни, множество вариантов решения проблем — британцы олицетворяют выбор любителей умных решений для сложных вопросов. А какой простор для творчества получает стратег, выбравший ветку Royal Commandos Support... Диверсии, тыловые атаки, разведка планов врага, партизанские акции типа «hit & run». Сбросить на планере отряд коммандос, который будет бедокурить в тылах, играя с врагом в кошки-мышки... А сам планер становится пунктом доставки коммандос на поле боя. Получаешь искреннее удовольствие от такого действа. Только расслабляться нельзя, ведь есть еще основной фронт, который очень нуждается в контроле. Игрок должен быть вездесущ. Если подвести итог, он таков: при хорошем микроконтроле британцы непробиваемы в обороне, но слабоваты в атаке. Хитрости и тактические уловки хороши везде, но прямой атаки на них не построишь. Вот и вспоминается техника выдавливания (привет, Starcraft): захватил сектор — закрепился, захватил соседний — закрепился, подтянул артиллерию, и так, понемногу, надвигаешься всей линией фронта. Ну, и параллельно используешь на всю катушку свою ветку способностей. Конечно, возможны и традиционные атаки по одному направлению, но это привилегия мастеров тактической мысли и хардкорного микроконтроля (привет, Протосы).

Что действительно разочаровало — отсутствие новых режимов сетевой игры. Конечно, два старых режима (на захват точек и на уничтожение) по-прежнему «дают прикурить», тем более — в боях с участием четырех и более игроков, но они уже порядком приелись. Вздыхаем и ждем желаемого в следующем аддоне.

Какой бывает война?

CoH: Opposing Force предоставил игроку две кампании за новые фракции, общей длиной в 16 миссий. Британцы колесят по Франции, попутно спасая незадачливых «томми» и захватывают Кайен. Немцы отчаянно защищают свою землю, пытаясь остановить операцию Market Garden. Кампании динамичны и интересны: тут и тишина ночных высадок в тыл, и хаос городских боев, и напряжение оборонительных миссий. Правда, последние миссии немного разочаровывают — думаешь, вот сейчас начнется настоящий ад, в усиленном темпе латаешь дыры в обороне, строишь орудия, и... Поздравляем, миссия пройдена! Весь азарт улетучивается. Но, несмотря на это, кампании вышли на славу. Ролики между миссиями сделаны на высоком уровне красоты движка, плюс хорошая режиссура. Они задают дух, создают атмосферу. И хотя поначалу игра кажется еще одной пафосной поделкой на тему Второй мировой, вглядевшись поглубже, видишь, что не все так просто. Разработчики открывают некую холодную красоту войны и показывают то, что скрыто за этой красотой. Лживые идеи, фальшивые цели, бессмысленная жестокость, смерть. Я пришел сюда и получил больше, чем ожидал.

Цвет и звук

Тут можно сказать лишь немногое — лучшей озвучки я не слышал еще ни в одной RTS. Потрясающие взрывы, залпы орудий, природные эффекты — все сделано великолепно. Наконец звук научился преодолевать расстояния — практически в любом уголке карты можно услышать артиллерийский залп, танковую баталию или просто перестрелку. И все это звучит так, как должно звучать — приглушенные, искаженные расстоянием и преградами звуки. Это потрясающе. Озвучка юнитов тоже сделана «на ура»: мало того, что каждый солдат/танк докладывает вам об уничтоженном или обнаруженном им противнике, так он еще и сообщит вам, что это был за юнит, и чем он вооружен. В минуты спокойствия солдаты обмениваются фразами:

«Черт, зачем мы перешли этот мост?»

«Приказ есть приказ...»

Правда, все это имеет один небольшой недостаток — в пылу битвы, когда практически все ваши силы на линии фронта, доклады об убитых противниках, попадании под перекрестный огонь, о потерянных юнитах и захваченных точках сливаются, создавая постоянный шум в эфире — ни разобраться в тактической ситуации, ни выловить из докладов действительно важные сообщения. Вообще-то реалистично, но для игрока неудобно.

Графика — тут тоже просто. Представьте себе нечто среднее между CoD и CoD 2, добавьте DX 10 и потрясающие погодные эффекты — и вот оно. Одна из самых красивых RTS на сегодняшний день. Ну, и тормоза соответствующие.

Карнавал

Огненный шар, секунду назад бывший «Фокке-Вульфом», протаранил остатки колокольни и радостным фейерверком опал на черные камни. Серия взрывов накрыла холм, разметав покореженные остовы «Священников», и окончательно вырвала обуглившийся ствол дерева из земли. Наблюдатель стоял в хороводе опадающих комьев земли, свободно пролетающих сквозь его тело. Все внимание человека занимала долина внизу. Вернее, то, что от нее осталось. Трассы пересекали небо, то и дело вспыхивая яркими огнями на фюзеляжах самолетов. Земля дрожала, взметались в небеса колонны пламени. Там, внизу, люди занимались тем, что умели лучше всего, — убивали.

Эпидемия

Relic сделали хороший аддон к хорошей игре, как обычно, добавив новое и улучшив старое. Правда, я ожидал большего. Итог — очень качественная RTS среднего уровня. Рекомендую любителям стратегий. И помните: мультиплеер — это главное.



Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель в Украине: 1С
Жанр: магический слэшер
Системные требования: CPU 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, DirectX 9.0-совместимая видеокарта со 128 Мб памяти, 3 Гб на жестком диске, Windows XP/Vista
Авторское примечание: Лозунги типа «догоним и перегоним» в большинстве случаев навевают мысли о самогоне. Но сейчас речь идет о новой игре от Gaijin Entertainment, посягнувшей на все святое при не самой светлой репутации...

Для тех, кто начинает читать сразу с текста на белом фоне (а именно, для вас, господин Лар :)), напомню, что иногда в графе «жанр» может содержаться больше полезной информации, чем во всей статье. Таковы уж причуды писательского таланта наших авторов. Впрочем, чуть ниже я повадился еще и «авторские примечания» писать, без которых повествование иногда теряет свою целостность. Возьмите на заметку!

А теперь — вернемся к теме сего обзора, то есть к игре **«Ониблэйд»** и команде **Gaijin Entertainment**.

На что же она посягнула? Да как бы вам сказать... Во-первых, во всех пресс-релизах об их новом детище содержалось что-то про «аниме-стилистику». Это, согласитесь, уже настораживает. Был у нас тут недавно один пациент, тоже на аниме напирал. Забегая вперед, скажу, что наличие аниме тут под большим вопросом — большие глазки и cell-shading еще не могут породнить любое творчество с многовековой японской традицией (прежде всего — манги).

Антон Юдинцев (Gaijin Entertainment): *Само слово «Манга» появилось в 1814 году. В современном виде манга сформировалась во время Второй Мировой войны, а аниме — и того позже.*

Не спорю, просто речь идет о традиции «историй в картинках», которые появились задолго до 1814 года и тоже повлияли на мангу. Ну, а на аниме что только не влияло — и Дисней, и советские мультфильмы... Впрочем, об этом поговорим чуть позже. Второй момент — это жанр. Много ли вы помните толковых слэшеров? Ага, кое-что вспоминается, сам по некоторым обзоры писал. Но теперь усугубим задачу — много ли вы помните толковых слэшеров, сделанных для PC, а не портированных с консолей? Вот, приехали. Навскидку: незабвенная *Rune*, *Blade of Darkness* да *Dark Messiah of Might and Magic* (правда, тут и RPG-элементов много было, и без кроссплатформенности не обошлось). И все. В то же время консольные закрома ломятся от этого добра, причем и нам перепадает — одной только серии *Devil May Cry* достаточно за глаза. Однако более опытные геймеры припомнят и *LoTR: Return of the King*, и *Chaos Legion*, и *God of War*... Хотя, стоп, этот еще не портирован... В общем, сами видите, тут мировая девелоперская общественность уже, похоже, сдалась. А Gaijin ничтоже сумняшеся лезет в такой опасный жанр, причем игроки на PC уже здорово разбаловались гениальным Devil May Cry 3, так что сравнений не избежать.

Ну, и третье — это репутация. Мало кто может похвастать портфолио, в котором соберутся монстры уровня *«Параграф 78»*, *«Жмурки»*, *«Бумер»*, а также приснопамятный *«Волкодав»*, который тоже номинально слэшер, но играть в него могли только самые яростные фанаты одноименного фильма (если таковые, конечно, существуют в природе). То, что серия *«Адреналин»* оказалась вполне удачной, погоды не делает: аркадные гонки и слэшеры — жанры несколько разные.

Антон Юдинцев: *Вообще-то, шутер, изометрическая аркада тоже не слэшеры. Ну и «Жмурки» — по-моему, очень неплохая игра в своем жанре, и пресса, и игроки вполне неплохо отзывались. А слэшеров мы сделали ровно три — «Волкодав», «Братва», и «Ониблэйд». И если интересно, все три — разными командами сделаны.* :)

Ну, «Братву и кольцо» в расчет не берем еще и потому, что в разработке «Ониблэйд» Дмитрий Пучков не участвовал (и слава богу). Да и средненькой была «Братва», как слэшер, если уж на то пошло.

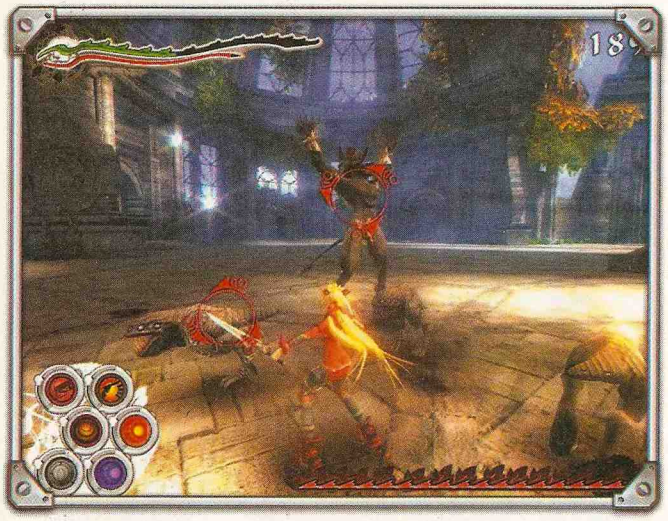
В общем, к этому моменту уже все читатели должны были понять, что ничего хорошего от «Ониблэйд» я не ждал. А что получил?

Аниме

Как уже было сказано выше, аниме в «Ониблэйд» практически нет. Непосвященным объяснять бесполезно, а вот тем, кто регулярно заходит на сайты типа **www.havaet.mosk.jp** и качает 783-ю серию Naruto, чтобы посмотреть на языке оригинала за неделю до появления фансабов, о многом скажет источник вдохновения разработчиков. А именно — *Appleseed*. Лента, безусловно, красивая и даже эпическая, но все-таки гораздо более голливудская по духу, чем японская. Точно так же — рисуют ведь китайцы свои «большеглазые сериалы», и даже неплохо получается. Но все равно не то.



Антон Юдинцев: *AppleSeed действительно был источником вдохновения — при выборе стиля кат-сцен режиссеры и аниматоры ориентировались на стиль картинки и общее ощущение. При создании самой игры вдохновение черпалось в основном в различных играх — DMC, Final Fantasy X. В самой FF графический стиль тоже не вполне каноническое аниме, кстати.*



Ладно — отставить разводить бесполезную вкусовщину. Аниме — это всего лишь соборное название анимационных фильмов, снятых в Японии, не более того. И есть там как шедевры, так и несусветная чушь. Поэтому довольно ироничное название студии-разработчика («гайдзин» по-японски означает «иностранец», «чужак») говорит само за себя. Аниме должно быть японским, остальное уже просто мультипликация :).

Тем не менее, лучшие образцы аниме могут похвастать великолепной проработкой характеров персонажей, неординарными сюжетами, сложными моральными вопросами, на которые, в итоге, не дается никакого ответа — зрителю предлагается просто задуматься над некими проблемами. В «Ониблэйд» ничего этого нет — все просто, если не сказать, деревянно. Впрочем, хорошими сюжетами в играх нас в последнее время радуют совсем редко. *The Witcher, BioShock... Gears of War* тоже неплохой сюжетец имеет... в PDF-файле, угу. Точно так же представители Gaijin говорят о проработанном мире игры с хорошей предысторией и всем прочим, выложенном на официальном сайте. Вот только в самой игре из всего этого изобилия остался только «Бестиарий» (и вот он как раз действительно неплохо помогает проникнуться духом «Ониблэйд»), в котором дается краткое описание всех встречаемых в игре врагов и даже небольшие подсказки о том, как с ними бороться.

Антон Юдинцев: *Проработанность мира и представленность его в игре — не одно и то же. Задачи показать в слэшере всю проработанность мира никогда и не ставилось — и игрок, в общем, этого и не ждет.*

О`кей, в принципе, на сюжет можно было бы и наплевать, если бы не диалоги. На самом деле тот, у кого достаточно хорошо развита фантазия, просто при виде монстров и самой Ониблэйд уже мог бы представить, что там творилось до начала игры. Но уважаемые, почему во время схватки с боссом наша героиня перебрасывается с ним настолько шаблонными фразочками? Да еще и по нескольку раз во время одной схватки. Одними и теми же фразочками... Раз за разом... При этом, что интересно, девчушка даже не подозревает о существовании одышки, хотя и носится по локации сломя голову, практически без остановок.

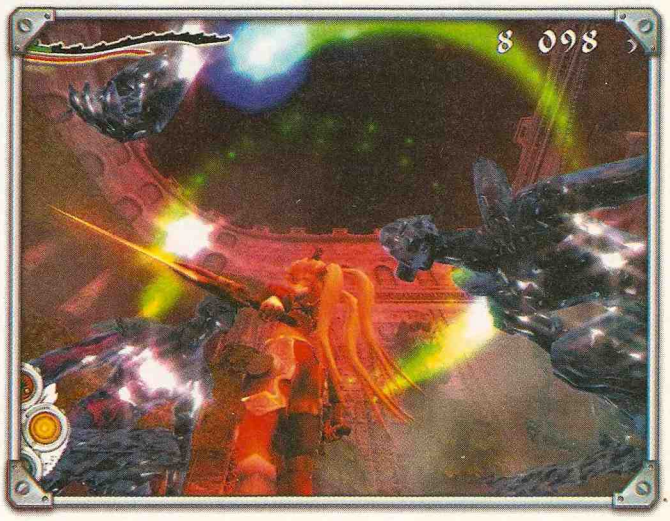
Антон Юдинцев: *По озвучиванию отзывы игроков и прессы неоднозначные — некоторым понравилось, некоторым нет. Я лично склонен винить генератор случайных чисел — реплик у героини много, но проигрываются они случайно :). Если более серьезно, то работа над звуком была проделана большая, а вот навыки и разнообразие звуковых актеров оставляют желать лучшего. И это при том, что записываем мы только профессионалов — каждого из них вы могли слышать в различных фильмах/пьесах...*

Старая беда... Ну, это все мелочи, на которые во время игры лично я реагировал, просто пожимая плечами. Причина проста: диссонанс озвучки с картинкой, выдаваемой фирменным движком, получался просто потрясающим. И тут без всяких преувеличений можно сказать — графика в «Ониблэйд» одна из лучших в жанре, если не сказать больше. Конечно, реализмом тут и не пахнет, картинка именно что красивая, а не реалистичная, но так и сеттинг к тому располагает. Модельки некоторых монстров тоже выглядят, скорее, комично, чем пугающе (паучки, например, или броненосец). Ну, так у нас в главной роли — кавайная девчушка-блондинка с тремя хвостиками, а не брутальный мужик Маркус Феникс, у которого рожа не то что кирпича — как минимум шлакоблока просит. Круто, в общем.

А главным достоинством движка можно назвать отличные спецэффекты, подозрительно похожие на те, которые мы могли наблюдать в «Адреналине 2». В основном — погода. Солнечные зайчики, небо, блур при ускорении...

И снова повторюсь, если в гоночной аркаде, претендующей на некий реализм (все-таки реальную Москву воссоздавали), это было не слишком уместно, то в «Ониблэйд» — самое оно. Ну, и что совсем уж приятно, так это то, что игрушка идет на не самой крутой конфигурации почти на максимуме (Core 2 Duo T7100, 2 Гб DDR2, GeForce 8600 GS (не GT!) под Windows Vista — да, это ноутбук!). Только антиалиасинг пришлось пришибить. А с полноценной GeForce 7600 GT можно и антиалиасинг включать, равно как и с 8600 GT. В общем — зачет.

Антон Юдинцев: *Над этим мы работали очень долго. До последнего месяца перед релизом думали даже оставлять поддержку шейдеров 1.1 — чтобы игра шла даже на совсем уж*



старых видеокартах, и оставить ли в релизе поддержку нескольких модных графических наворотов (типа самозатенения) — но все-таки не пошли на это. Решили, что пусть будет чуть меньше пользователей, но все увидят примерно одинаково красивую картинку.

Хотя количество возможных опций все равно впечатляет, и без поддержки более широкого спектра видеокарт.

Не совсем понятно только, зачем нужно было вставлять пререндеренные ролики, да еще и с дурацким cell-shading`ом, который, пускай, и делает картинку чуть более похожей на Appleseed (уж лучше бы на GITS: Innocence равнялись), но напрочь убивает очарование самой «Ониблэйд». Пропадает даже объемная параллаксовая

брусчатка и игривые солнечные блики на обмундировании главной героини! Зачем? Движок ведь втрое красивее и не тормозит! Эх...

Антон Юдинцев: *Точка зрения, да.*

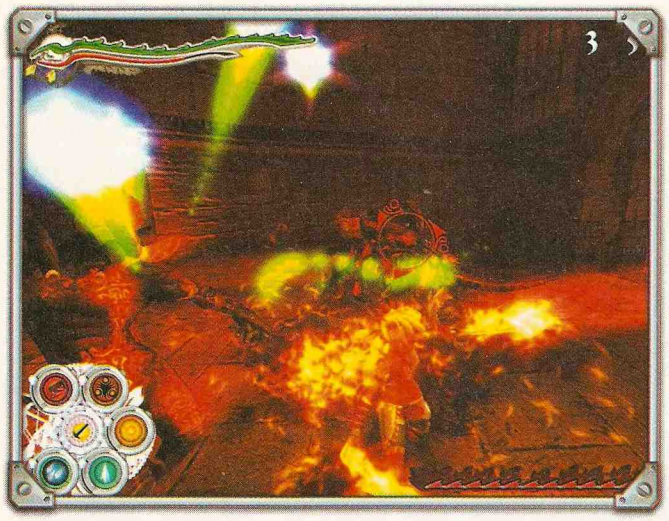
Могу рассказать зато, что после демонстрации Онибладэйд на Игромире подошло несколько человек (девелоперов, журналистов и игроков) и отметило, какой в самой игре теперь хороший cel-shading.

При том, что с СофтТула (и даже с КРИ) рендер в самой игре не менялся, просто добавились ролики.

Возникает психологическое ощущение, что в игре тоже cel-shading, игра становится больше «аниме», притом, что в самой игре «параллаксная брусчатка» и всякий бамп. Эффект связан с использованием в роликах только игровых моделей и окружений.

Ну вот, разница между роликами и движком очевидна... Кстати, пожалуй, зря я сказал, что в «Онибладэйд» нет аниме. Потому что на самом деле дизайнеры Gaijin Entertainment уловили тренд и позаимствовали из японских мультфильмов один из краеугольных элементов — попу главной героини. Нет, я серьезно! Для снобов переведу на официальный язык — в «Онибладэйд» присутствует фансервис. То есть, вещи того же порядка, что и бронелифчики эльфиек в Lineage 2 и так далее. Вещи, явно расходящиеся со здравым смыслом (у Онибладэйд главная деталь туалета — не бронелифчик, а бронестринги), но зато глаз радуется. По крайней мере, мужской. А раз уж так получилось, что геймерская аудитория (по части слэшеров) преимущественно мужская, то выбор визуального образа главной героини сделан явно правильно. Ну не просто так ведь у Indiana Jones and the Emperor`s Tomb, отличившегося очень интересным геймплеем, до сих пор нет сиквела, а поднадоевший Tomb Raider с сисясто-попастой Лариской Крофт штампуют чуть ли не каждый год по серии?

Честно признаюсь: во время прохождения не раз ловил себя на мысли, что использую заклинания массового поражения (при которых камера меняет ракурс и во всей красе по-



казывает Онибладэйд) немного чаще, чем того требовала оперативная обстановка.

Антон Юдинцев: *Еще у Онибладэйд есть физика груди. Т.е. грудь не анимирована, а подчиняется законам физики.* :)

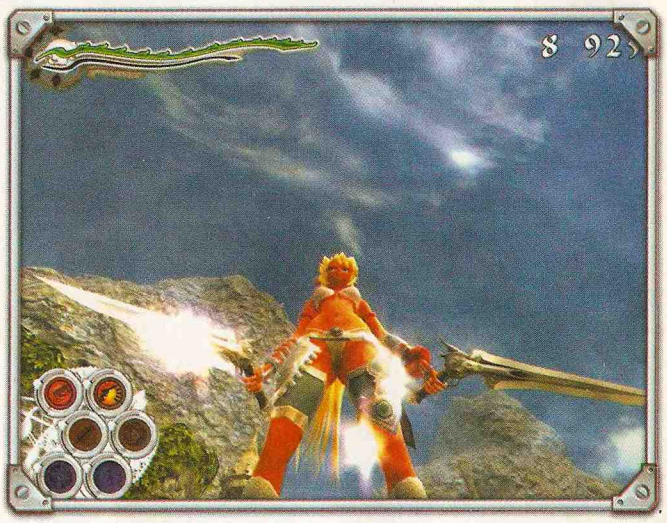
Как же, заметили. Еще бы не заметить :)!

Слэшер

Раз уж с сюжетом и персонажами не получилось, а графика для тру-геймера никогда не была определяющим фактором при выборе очередного средства для убивания времени, оставалось надеяться только на геймплей. И вот тут Gaijin Entertainment преподносит самый главный сюрприз.

Почему так редко появляются новые имена в когорте героев игр жанра слэшер? Вопрос комплексный, но одной из основных причин является крайне сложный подход к самой битве, как к основе всего геймплея. Некоторых спасает интересный сюжет, и тогда драки низводятся до перерывов между длинными содержательными роликами. Но разработчики из Gaijin Entertainment, очевидно, отдавали себе отчет в том, что пока что даже до уровня Tomb Raider их истории далеко. Так что давить надо было именно на геймплей.

Но как? Выверенная система комбо с разными стилями боя и сложным деревом навыков «просто так» не появляется. Даже у



BioWare в не так давно портированной *Jade Empire* баланс между стилями прихрамывал. Тот же *Chaos Legion* ругали за примитивность (и вполне заслуженно). Но что же делать, если геймплей уровня DMC требует многолетнего опыта с непременным набиванием шишек? И даже более того, «Онибладэйд» — проект нарочито *не* консольный. То есть, здесь принципиально должна была быть использована связка WASD+мышь... А мышь — это всего две основных кнопки, а не четыре, как на контроллере любой современной консоли. И «шифтов» тут нет. Примитивное рубилово типа Chaos Legion? Или все же ну ее нафиг, вменяемую камеру, и делать «распальцовку» сугубо по клавиатуре?

Антон Юдинцев: *Вот над этим мы много работали и экспериментировали. Слэшер — жанр консольный, а не PC.*

Очень скоро получился некий микс — автотаргет есть — но в диапазоне, прицел мышкой — но необязательно точный; камера — над плечом, скиллы вытягиваются на панель — drag`n`drop и т.д.

Оказалось, что в ход пошли оба подхода, но не без принципиального нововведения, которое и сделало в итоге «Онибладэйд» абсолютно самостоятельной игрой, не конкурирующей напрямую с другими слэшерами. Если хотите, родился новый поджанр — магический слэшер (как и указано в шапке статьи).

Мне вот только интересно, как зовут этого человека, который в «Адреналине 2» придумал дезматч с адреналин-девайсами, а в «Онибладэйд» — систему магического боя? Вполне возможно, что это абсолютно разные люди, но обе идеи фактически являются тем самым, что делало названные игры интересными и непохожими на другие. Да, в принципе, и дезматчи, и магия встречались раньше. Но строить на них весь геймплей в соответствующих жанрах, да еще так гармонично, — этого я не припомню.

Антон Юдинцев: *Это разные люди. В «Адреналине 2» наш креативный директор Кирилл Юдинцев, а в «Онибладэйд» — творческий дуэт Алексея Волынскова и Александра Кулагина.*

В общем, основные принципы сводятся к следующему: левая кнопка мыши отвечает за удар ганблейдами (думаю, всем понятно, что это гибрид меча и пистолета, который использует Онибладэйд), и никаких комбо тут не получишь. В сиквеле (а его появление уж очень вероятно) неплохо было бы узреть хотя бы какое-то разнообразие мечевого боя, например, с использованием

комбинаций на WASD. Но пока и так сойдет. Правая кнопка мыши отвечает за стрельбу. Автоприцел вроде бы и есть, но он сводится к тому, что игрок наводит огромный прицел на выбранного монстра, а уж тогда Ониблэйд по нему как-нибудь попадет. Стрельба заставляет переходить с бега на ходьбу, и это немного раздражает. Но, в принципе, все логично, баланс надо соблюдать.

А вот теперь — о магии. Ничего особенного в разделении на школы вроде бы нет. Свет, тьма, огонь, лед, молнии... В каждой ветке по три навыка, их нужно покупать за заработанные очки. Заклинания выставляются на клавиши QEZC и в бою вызываются одним нажатием. Но самое интересное — это избирательный иммунитет монстров к различным школам, а также к обычным атакам. Вот так просто.

Если в других слэшерах против определенных типов монстров следовало использовать различные комбо, то в «Ониблэйд» главным становится правильное комбинирование заклинаний. При этом различные монстры с абсолютно разными резистами, как правило, прут одновременно, поэтому «панацейный» набор спеллов на четыре клавиши навесить получается не всегда. Ну, а веселее всего то, что маны как таковой у Ониблэйд нет — есть только полоска «ярости», которая заполняется при нанесении ударов ганблейдами (зачастую — бесполезными) или при «съедении» специального красного кристалла. Можно, конечно, еще стать на месте и нажать F, чтобы милашка Ониблэйд ярилась просто так (жаль, что у нее нет щита, а то могла бы для колориту и погрызть его край). Но сами понимаете, монстры хоть и туповаты по-слэшерному, но вряд ли станут молча созерцать прелести блондинистой героини. Так что — беготня, набирание ярости мечами, серия спеллов — и так до уничтожения всех вражин на локации.

Антон Юдинцев: *Над балансировкой прохождения локаций (и боссов) работа началась практически сразу, а за три месяца до релиза ничего другого уже и не делалось. Это совсем не так просто — в игру, например, не вошли некоторые способности героини и некоторые уровни.*

Некоторые враги не обладают особым иммунитетом, но зато они летают. В результате лупить их мечами совсем неудобно (за каждым не попрыгаешь), а стрельба слишком малопродуктивна (особенно когда тебя окружают пешие супостаты). Совсем весело становится с летающими боссами, у которых, как правило, имеются еще и миньоны. Проблема набирания ярости встает остро как никогда, а бой может затянуться на полчаса и более.



В итоге соблюдается главный принцип любой «мочиловки» — простых путей нет, да и сложные не очевидны.

Антон Юдинцев: *Лучшим итогом для нас стало обсуждение на форуме, какой босс самый «утомительный в прохождении». Дело в том, что лидера не обнаружилось :). Каждому игроку утомительно было проходить только своего босса.*

В целом, пожалуй, больше всего вопросов вызывал Древний Шестикрыл. Если игрок тратил все души на покупку малозначимых для дальнейшего прохождения скиллов (или если шел путем тьмы, кстати), то он не мог купить ледяной цветок в начале уровня, и приходилось проходить с использованием более медленного пути — кристалл льда на уровне.



Но самое интересное, что традиционного «отбей боссу левый рог, отбей боссу правый рог» в «Ониблэйд» не наблюдается. Вернее, такие «сдерживающие факторы» выполнены в виде миньонов, защищающих своего патрона либо физически, либо магически (второе встречается чаще). Ну и как итог — выяснилось, что я как минимум одного из боссов уничтожал совсем не так, как было запланировано разработчиками. Пожалуй, самый показательный штрих. Боевая система оригинальна, но сбалансирована и имеет полное право на жизнь.

Добавки?

Корпускулярно-волновой дуализм творений Gaijin Entertainment наконец-то стал значительно склоняться в положительную сторону. Недостатков у «Ониблэйд», конечно, хватает. Из неупомянутых выше можно отметить, например, довольно однообразные уровни, которые местами напоминают уже пройденные локации. Однако до самого финала этот недостаток скрашивается отличной графикой.

Сюжет, ролики, озвучка персонажей... Ну да, не у всех в штате имеется Хидео Кодзима, Джеймс Хейтер и Акира Ямаока. Правда, как раз музыка вполне ничего, как минимум, в жанр попадает точно.

Стоит ли играть? Ну, надеюсь, и так понятно. Поклонникам тупого и не очень тупого мочилова — вполне. А также, как ни странно, поклонникам аниме. Не из-за сюжета, конечно, а как раз по причине правильного фансервиса. Не знаю даже, что мне нравилось больше — играть или подыскивать удачные ракурсы для скриншотов.

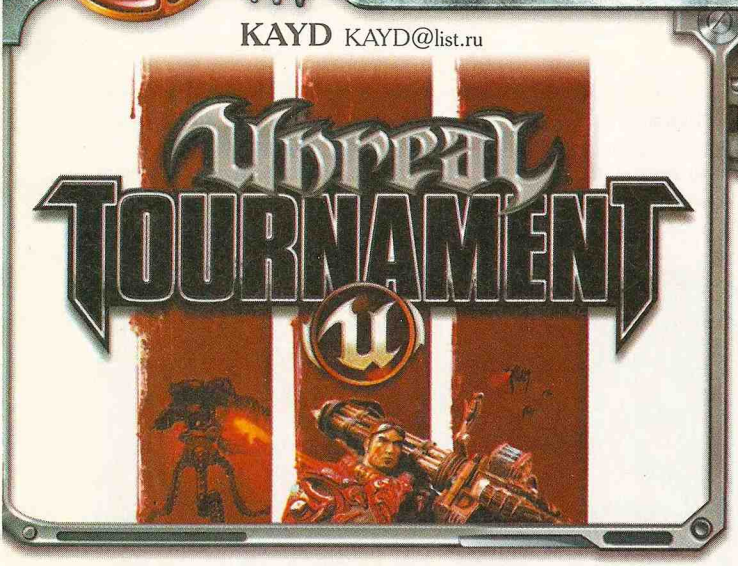
Главное — не ожидать шедевра уровня DMC. «Ониблэйд» на многое не претендует. Но пускай консольщики с жиру бесятся, у нас на PC теперь тоже есть отличный играбельный слэшер, в котором ни на йоту нет признаков кривого портирования.

Но — да, вы правильно подумали. Весь положительный тон обзора был обеспечен исключительно филейной частью Ониблэйд. Ибо слаб я духом и грешен. Ну что поделаешь?

P.S. Спасибо Антону Юдинцеву из компании Gaijin Entertainment за содержательные комментарии «глазами разработчика». Все-таки полезно знать, что происходит по ту сторону игры :). Удачи!

Антон Юдинцев: *Вам тоже спасибо. Но на подходе новые игры, так что до скорой встречи!*

KAYD KAYD@list.ru



Разработчик: Epic Games
Издатель: Midway Games
Жанр: FPS
Системные требования: Intel/AMD 2.0+ ГГц, 512 Мб ОЗУ, nVidia GeForce 6200+ или ATI Radeon 9600+, 8 Гб свободного места

Лирическое отступление

Хотя, может, и не столь лирическое. О чем? Об оперативности нашего любимого МИК-а. А точнее, о частом отсутствии оной. Какое отношение сей вопрос имеет к статье об **Unreal Tournament 3**? А самое непосредственное: игра вышла еще 19 ноября, а статья... я и сам еще не знаю, когда ее напечатают.

Так «кто виноват» и «что делать»? В первую очередь обвинению подвергаются авторы статей — и это правильно, НО! Авторы-внештатники тоже люди: они учатся, работают, хотят отдыхать, а не только то и делают, что играют в игры и пишут статьи. Да ведь еще надо игру раздобыть, причем желательно лицензионку — что тоже порой проблематично. Да ведь и работают внештатники практически на голом энтузиазме, ибо «гонорары» иначе как в кавычках и не воспринимаются. Но часто бывает так, что автор-внештатник ВОВРЕМЯ сдает статью, НО! Печатают ее не скоро. Кто виноват — редакция, а в частности, редакторы? Да, да и еще раз да, НО! Ведь и редакторы тоже люди (или почти...). И поэтому любой номер формируется ЗАРАНЕЕ — а если на носу «каникулы», то... А еще и самим не помешало бы статью написать. Так что не факт, что написанная и полученная редакцией статья пойдет в следующий номер — потому что, как известно, журнал не резиновый, и на нее банально может не хватить места из-за еще более ранних статей. Кто виноват — владельцы? Да, и снова НО! Можно увеличить объем журнала (хоть и не просто), НО! Если вспомнить первую и вторую причину...

«Тогда нужно сделать журнал масштабируемым или хорошенько подогнать объем: чтобы и места всем хватало, и сотрудников работой в могилу не загнать!» — скажете вы и будете правы, НО! Как уже упоминалось, изменение объема — очень проблематичная и долгая процедура (смена цены, договор с типографией, изменение размера рубрик...) — вспомните только долгую эпопею по превращению МИК-а из «еженедельника» в «полумесячник»! И кто даст вам «играться» с объемом журнала? А ведь еще есть проблема получения лицензионных игр — причем желательно от издателя, причем желательно пораньше....

Так что выходит: все виноваты и в тоже время никто не виновен? А разве это так важно — кто виноват? Важнее «что делать». Но и тут это НО!

Если внимательно прочесть все написанное выше, то понимаешь: ничего КАРДИНАЛЬНОГО для изменения ситуации сделать нельзя — иначе «МИК» если и не рухнет, то перестанет быть собой. Так что же — ничего не делать и смириться? А вот это уж нет! Просто нужно не рубить с плеча, а постепенно исправлять ситуацию. И начинать с себя: внештатникам стараться все-таки писать пооперативней, редакции — не устраивать заторов и искать методы их профилактики, заняться налаживанием связей с издателями, проработать редизайн и воплотить его в жизнь, хозяевам — прислушиваться к мнению читателей и активно помогать редакции...

И знаете что, дорогие читатели? Все это ДЕЛАЕТСЯ! Вон Талер каждый раз из Москвы привозит лицензионки от издателей, намечается (а может, ко времени выхода статьи будет произведен) редизайн...

Просто происходит все это постепенно. Вы можете этого не замечать, а то и не знать (если редакция не похвалится на страницах журнала), но работа идет. Да что там идет — кипит!..

Ну да хватит... Что? Забыл сказать, что делать ВАМ? А вам остается ждать. Что — хотите тоже помочь? Ну так помогайте: пишите ваши предложения по улучшению, конструктивную критику и хвалу (что тоже немаловажно), вступайте в ряды внештатников...

А пока можете прочесть сию статью :).

Innovations vs Traditions

Unreal Tournament 3. Славное детище компании **Epic**, 6-я реинкарнация одной из наиболее знаковых игровых серий, основанный на 3-м поколении *Unreal Engine* — одного из лучших и, наверное, самого популярного движка в истории шутеров... Громкие титулы — причем это лишь малая их толика.

Unreal Tournament 3 ждали: сначала, в 2005 году, как *Envy*, позже — как *Unreal Tournament 2007* и, наконец, под его нынешнем названием. Epic отказалась от практики «каждый год — новый Unreal Tournament». А как позже выяснилось, не только от этого...

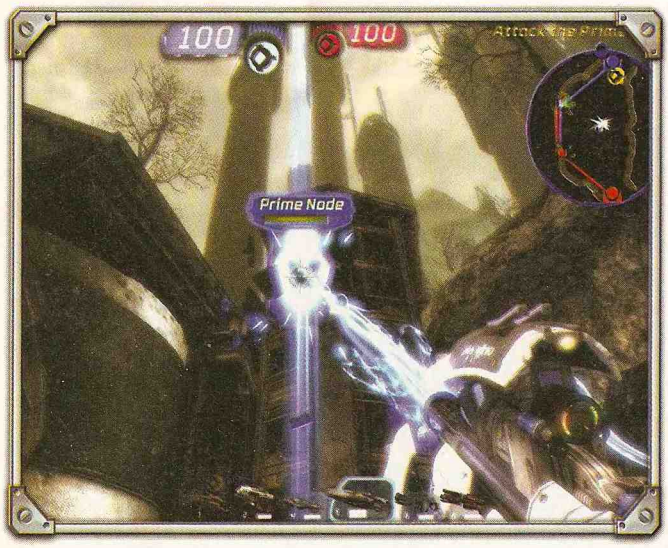


Если вы читали 21-й номер МИКа за 29 октября 2007 года, то могли натолкнуться на мое превью по демо-версии этой же игры. И во многом статья будет с ней пересекаться — ибо, как я и предрекал, с демо-версии игра не сильно изменилась, а лишь «разрослась вширь».



Но давайте по порядку. Для начала поясню заголовок. Дело в том, что в последнее время наметилась тенденция среди производителей сетевых шутеров, мода на «инновационность» — грубо говоря, «закос» под MMOFPS (Planetside) и Battlefield: то же разделение на классы, опыт и развитие персонажа... «Эпики» заявили сразу, что делают традиционный сетевой шутер. И даже больше — в некоторых аспектах от «Турниров» с приставками «200*» возвращаются к «тому самому» первому «Турниру». И лично меня (как и многих фанатов) этот факт только порадовал. А реализация, думаю, не отпугнет и тех, кому полюбились именно «двухтысячники».

Недовольными могут оказаться только ярые фанаты тех самых «инноваций» — некоторые даже говорят о «застое»



у «Эпиков». У меня подобные заявления вызывают только улыбку и желание ответить: а если я не хочу заморачивать себя прокачкой персонажа, сутками сидеть в игре, чтобы персонаж не отставал в развитии от остальных, выбирать класс, а хочу просто поиграть в сетевой шутер, переключаясь между ракетницей, пулеметом и снайперкой, рассчитывая лишь на свое умение? Что мне делать? Правильно — играть в UT3. Чего и вам желаю.

О кривости пиратских порталов и доброте спецагентов

Ассаракш!!! — разлетелось по пустынному переулку квартала шутеров. Сие было произнесено (а точнее, выкрикнуто) кем-то выпавшим из портала. Подобное можно было уже неоднократно наблюдать на протяжении нескольких минут. Полежав немного, бурча себе что-то под нос, непонятный объект, оказавшийся при ближайшем рассмотрении KAYD-ом, поднялся на ноги и достал коммуникатор.

«KAYD вызывает Ягуара! KAYD вызывает Ягуара! Хвостатый, отвечай!»

«А за хвостатого можно и...»

«Да знаю я, знаю. Слушай, я так больше не могу! Этот (цветочный) портал, являющийся на самом деле (тычинка) кривым переводом (цветочек) немецкой версии, меня уже (далее следует описание процесса опыления цветочной поляны, в подробностях). В общем, я так больше не могу!»

«И чего ты от меня хочешь?»

«Портал хочу! Нормальный, человеческий портал, а не этот (красочное описание строения цветочка)! Вон Талер хвалился, что добыл целую пачку у московских издателей».

«Хорошо-хорошо. А что хоть за задание?»



«Да Unreal Tournament 3 — ты же сам мне добро на статью давал!»

«Ааа! А то я уже собирался его отдать...»

«ЧЕГО?! Отдать?!!»

«Ладно-ладно — будет тебе портал. Жди».

Связь прервалась. KAYD выключил коммуникатор и, хорошенько замахнувшись, запустил пиратский портал в ближайший мусорный ящик. «Чтоб я еще когда!..» — бурчал он, направляясь в сторону дома и ощупывая ушибленные места.

«Ближе к телу!»

Надеюсь, это описание отвадит вас от покупки (цветочной) версии. Ведь кроме глючности, кучи артефактов и «недоперевода» сия версия порадует вас отсутствием возможности поиграть по сети — а ведь UT3, в первую очередь, **сетевой** шутер. Если же нет — тогда не говорите, что я не предупреждал.

Игра встречает нас красивым и довольно удобным меню и старой доброй мелодией еще из первого «Турнира». Для начала нам надо создать профиль для интернет-игры или выбрать офлайновый вход. Далее пред нами предстает главное меню. На выбор мы имеем:

✓ **«Кампания» (Campaing).** Здесь мы можем начать новую кампанию или подключиться к существующему совместному про-

хождению. Если выбрать новую кампанию, то мы сможем продолжить прохождение, повторить любую главу, начать новую одиночную (для прохождения в одиночку) или общую (для совместного прохождения по сети) игру. Также не забудьте выбрать уровень сложности и — вперед.

Нас ждет история бывшего шахтера Рипера из клана «Родственные души», бросившего шахтерское дело и вступившего в отряд «Кулак «Родственных душ»» после того, как его сестра (Джестер) в одной из стычек получила серьезное ранение. Теперь он мог присматривать за «младшенькой» и защищать ее. «Кулак» занимался защитой клана и именно он пытался оказать сопротивление захватчикам, устроившим резню в «Родственных душах». Прикрывая эвакуацию своего отряда и гражданских жителей, Рипер остается и получает серьезное ранение. Перед потерей сознания он видит командующую захватчиков Акашу — Верховного Инквизитора Некрисов (корпорация «Фейдер»). На его счастье захватчики посчитали его мертвым, а вернувшийся отряд нашел и доставил в «Изанаги», одну из корпораций, правящую планетой Тарид, которой и принадлежали «Родственные души». Договорившись с ними, Рипер и «Ронины» (так называется наша команда) нанимаются к ним на работу с единственной целью — отомстить. Но не столь прям и короток сей путь, как бы нам того хотелось: сначала нам нужно (по приказу «Изанаги») захватить технику «Эскона», технологии «Лиандри» и спровоцировать Некрисов на агрессию...



В общем, нас ждет 5 глав и порядка 50-ти миссий. Выбор миссий происходит в специальном меню с глобусом планеты. Здесь же мы узнаем тип миссии и историю места действия. По мере прохождения мы будем открывать новые карты и персонажи для сетевой и одиночной игры, а также зарабатывать так называемые «карты игрока», которые мы сможем использовать перед выбором миссии, получив бонусы для себя или ослабив противника.

Сюжет подается в красивых роликах в начале глав и описании «смысла» миссии, которое мы услышим во время ее загрузки. В принципе, этого достаточно для понимания «зачем мы это делаем». Правда, если вы «счастливый» обладатель (цветочной) версии, то ни роликов, ни озвученных «описаний» вам не видать (и не слыхать).

✓ Следующим идет пункт **«Сразу в бой» (Instant Action):** выбираешь режим, количество и качество ботов, условия ведения боя и вперед. В игре есть следующие режимы:

ДМ (Deathmatch) — классический «каждый-сам-за-себя».

ТДМ (Team Deathmatch) — то же, что и предыдущий вариант, но только в командном режиме.

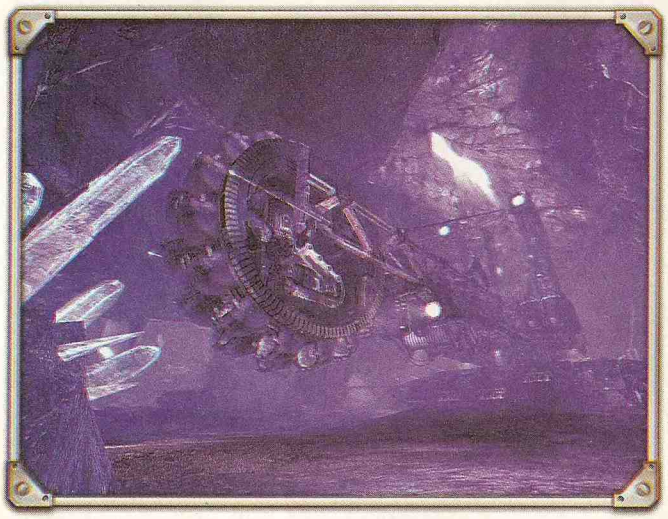
Дуэль (Duel) — бой «один-на-один». Победитель раунда сражается с одним из зрителей.

ЦТФ (Capture The Flag) — классический «захват флагов». Карты небольшого размера, есть транслокатор (см. ниже, при использовании флаг не переносится). Кстати, разработчики наконец объяснили нам, что же такое на самом деле ФЛАГ — читайте внимательней.



ВЦТФ (Vehicle CTF) — захват флага с техникой. Карты больше, доступна различная техника и ховербоард.

Война (Warfare) — наверное, самый интересный режим. На карте расположены два ядра (для каждой команды соответственно), которые вначале защищены щитами. Цель — уничтожить вражеское ядро. Чтобы ядро противника стало уязвимо, нужно соединить его посредством захвата точек со своим. Можно захватывать только «связанные» точки — то есть нельзя захватить третью точку, при этом не захватив второй. Если точка принадлежит врагу, то для начала придется ее уничтожить и только после этого вы сможете захватывать и отстраивать свою. Также есть тактические точки, которые не обязательны для захвата, но дают серьезные бонусы: технику, возможность уничтожить вражеские точки или вовсе атаковать вражеское ядро. Очень важным приспособлением в этом режиме является «энергосфера». Она позволит вам моментально захватить нейтральную или вражескую точку (если рядом с ней нет врага с энергосферой), а также укроет вашу точку непробиваемым щитом, пока вы будете находиться рядом с ней. У каждой команды может быть одновременно только одна энергосфера, а из-за своей природы она является несовместимой с техникой — вам придется перемещаться по карте на своих двоих или на ховербоарде. Если враг выронил свою энергосферу, то вы можете пожертвовать собой и немедленно ее уничтожить.



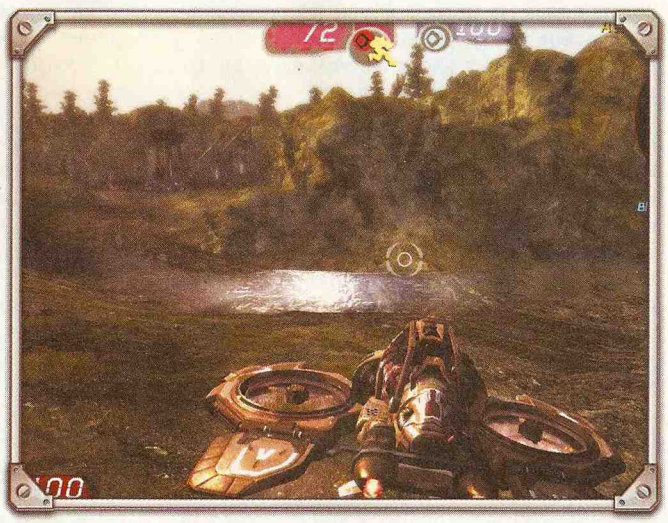
Этот режим очень динамичен (ибо все внимание сосредоточено вокруг одной-двух точек) и непредсказуем: вы можете практически уничтожить ядро, а в это время противник с помощью энергосферы отвоюет свои точки и благодаря удачной контратаке уничтожит ваше ядро. Если же за основное время матча никто не сможет уничтожить ядро врага, то оба начнут терять энергию со скоростью, зависящей от количества контролируемых точек (чем больше вы захватили точек, тем медленней ваше ядро теряет энергию).

Вообще игра в целом стала более динамичной по сравнению с «двухтысячниками» — ведь именно «медлительность» не нравилась многим игрокам. «Эпик» исправила сие посредством уменьшения размера карт и балансировки оружия.

✓ Следующий пункт — **«Сетевая игра» (Multiplayer).** Здесь мы можем начать *«Быстрый Матч» (Quick Match)*: выбираем желаемые параметры (тип, режим...) и игра автоматически находит подходящий сервер и подключает нас. *«Подключение к матчу» (Join Game)* практически идентично предыдущему, но здесь мы самостоятельно выбираем, к какому серверу подключиться. И последний пункт — *«Создание Сервера» (Host Game)*: выбираем режим, карту, настройки сервера (выделенный, количество игроков), настройки матча и, по желанию, можем выбрать «мутаторы» — забавные изменения в правилах игры (отсутствие гравитации, суперпушки, убивающие с первого выстрела).

✓ Следующий пункт главного меню — **«Сообщество игроков» (Community):** здесь можно читать новости, обмениваться сообщениями, смотреть демки и таблицы лучших игроков.

✓ Далее следуют **«Настройки» (Settings).** Тут все стандартно: настраиваем видео, звук, управление, игрока (для сетевой игры), оружие и интерфейс.



Что касается графики — она, как и ожидалось, замечательна. Пусть не Crysis, но не зря большинство современных шутеров лицензируют именно Unreal Engine 3 — и уж его создатели использовали его по максимуму. Игра замечательно оптимизирована, хоть и удивляет малое количество настроек графики (фактически два параметра).

Звук, как всегда, хорош. Оружие бухает, ракеты бахают, а техника урчит и ревет :). Музыка под стать игре и только глубже погружает в атмосферу ураганного геймплея.

Управление удобно и легко изменяется, интерфейс удобен и радует глаз: чего стоит указание маршрута в виде стрелочек на земле, помогающее в освоении новых карт, и окно с полной информацией о бое и его участниках, с удобным чатом, появляющееся по нажатии **Esc**!

Оружие лично у меня вызвало радость — оно, можно сказать, было доставлено прямиком из первого «Турнира». Как приятно было увидеть «персональное тактическое ядерное устройство "Редимер"», стреляющее небольшой ядерной ракетой с ручным наведением... Из изменений замечена замена «дискомета» «Линком» плазменной пушкой, в альтернативном режиме ремонтирующей технику и точки, а также способной усилить атаку члена команды, вооруженного «Линком» — откуда и название. Как и раньше, у всего оружия есть альтернативный режим стрельбы — но теперь он может быть не один! Например, ракетница может выпускать ракеты поодиночке, группой до трех горизонтальных линий, спиралью или бить гранатами.



В игре также присутствует ряд вспомогательных средств: транслокатор (переносной телепортатор), броня (бронежилет, шлем, наколенники), усилители (берсерк, невидимость...), реактивные ботинки (для достижения новых высот), поясной силовой щит (100% брони, поглощающей весь урон, а не только его часть), ЭМ-мина (электромагнитным импульсом выводит из строя технику врага), кумулятивный снаряд для уничтожения преград, генератор поля (пропускает пехоту и технику, но останавливает снаряды), ловушка с паукоминами и стазис-поле (внутри поля время замедляется). Также есть ховербоард, который скорей относится к технике — и это единственная техника, совместимая с флагами и энергосферами. Правда, любое попадание сбивает нас с доски и делает легкой мишенью.

Техника представлена 15 различными видами, различающимися производителем: «Эскон» (люди) или Некрис. Бывает летающей, ездящей, ползающей и шагающей. От громадного эсконского «Левиафана» (6000 брони, 5 мест, ионная пушка) и до маленького «падальщика» Некрисов (перекатывающийся наноуглеродный шар с щупальцами и наноуглеродным роботом-защитником, разлагающим врагов).

✓ Последний пункт меню — **«Авторы» (Credits):** героев-создателей надо знать в лицо!

Вот, в общем, и все. А, чуть не забыл: вместе с игрой идет замечательный редактор. С его помощью можно создавать персонажей, технику, оружие, тотальные конверсии... А если вы счастливый обладатель коллекционной версии, то можете посмотреть видеоуроки по редактору.

Теперь точно все — журнал ведь не резиновый.

Эпилог

Зима. Поздний вечер. В темноте вырисовывается здание ДЗВР. Тень быстро перемещается в сторону здания.

Кабинет Ягуара. Из тьмы в круг света возле пустующего стола секретаря ДЗВР вступает KAYD, кладет папку с отчетом и уходит. «Плох тот автор, что не способен сдать отчет секретарю» — гласит плакат над столом Ягуара.

Правда, в папке нет портала — ну, да это мелочи. Он еще послужит автору.

Lar

SUPREME COMMANDER Forged Alliance

Разработчик: Gas Powered Games
Издатель: THQ
Издатель на территории СНГ: Buka Entertainment
Жанр: RTS
Системные требования: 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 8 Гб на жестком диске

Несмотря на то, что 2007-й был на удивление урожаен на отличные, качественные и просто неплохие стратегии, **Supreme Commander** от **Gas Powered Games**, с точки зрения неравнодушной к жанру части нашей редакции, — неоспоримый победитель в номинации «Лучшая RTS 2007». Блестящая реинкарнация и развитие недооцененных в свое время идей Total Annihilation, ряд гениальных находок в игровой механике (чего стоит одно только местное масштабирование карты!), беспрецедентное многообразие предоставляемых игроку средств уничтожения и тактических возможностей... Ко всему этому нужно добавить также впечатляющую масштабность и отлично выверенный баланс стратегической и тактической частей игры. При фактически одноуровневом геймплее Supreme Commander позволяет побывать как в шкуре командира десятка танков, сдерживающих превосходящие силы противника, потому что именно здесь и сейчас решается если не все, то очень многое, так и на месте главнокомандующего, не считающегося с потерями в крупномасштабном наступлении при поддержке флота и авиации. Замечательный геймплей и интерфейс творения Криса Тейлора позволяет сделать и то и другое с одинаковой легкостью и удобством.

Словом, SupCom — отличная игра, несомненно, сказавшая в жанре новое слово (и не одно). На чисто субъективном уровне могу сказать, что давно не было так, чтоб я подсаживался на игру почти на год, а вот на «Главнокомандующего» — подсел и по-серьезному. Bateau подтвердит, каким по-кошачьи довольным я ходил, бывало, летом, выиграв подряд три-четыре ранговые игры, или, наоборот, какая ругань стояла над моим рабочим местом, если я проигрывал, на мой взгляд, случайно и незаслуженно (о том, что творилось в случае обрыва связи — лучше и не вспоминать...). Впрочем, и сам Бато на СупКом подсел весьма серьезно, и наши с ним сражения скрашивали редакционные будни практически до конца осени.

И, конечно же, узнав о грядущем аддоне, с новой игровой стороной, новыми юнитами, новой кампанией и переработанным балансом, мы стали... ждать (хотя лично я, между прочим, давно уже ничего не жду) — что еще нам оставалось?

Что ж, вот и на нашей улице снова праздник — посмотрим, каким он получился **Forged Alliance**.

* * *

Хоть «радовать» игроков дополнениями, склепанными по лекалу: «Новая кампания, четыре новые карты и по три новых юнита всем игровым сторонам» после Dawn of War как-то уже не принято (дополнения ко второму «Блицкригу» — не в счет, это особый отдельный жанр, который, как я надеюсь, уже умер), однако же, при первом знакомстве масштабы нововведений и доработок в FA просто поражают воображение. Переработаны экономическая система, баланс всего, что выше T1 (первый техуровень переработан частично), сделан полный ребаланс авиации и суперюнитов, введены новые виды и целые классы техники, значительно обогатившие тактические возможности сторон. Ну и, само собой (куда сейчас без этого), в мир «СупКома» пришла новая игровая фракция, можно даже сказать «раса» — здесь это слово будет уместно.

Сразу же после окончания Бесконечной Войны и, заодно, действия оригинального Supreme Commander через квантовый разрыв, образовавшийся после выстрела «Черного Солнца», в пределы обжитого человечеством космоса хлынули орды инопланетян, известных как серафимы. Тех самых, считавшихся раньше вымершими (не без помощи человечества). Их философско-религиозное учение — Путь, и очень странные, способные влиять непосредственно на сознание технологии вскружили голову целым колониям настолько, что те основали Эон Иллюминат — государство, построенное на догмах Пути и поставившее себе целью повсеместное распространение этого учения и очищение галактики от неверных (исключительно ради всеобщего блага, естественно).

Неведомо откуда явившиеся чужие с ходу уничтожают все на поверхности Земли и, тесня и без того истощенные силы Федерации, быстро захватывают огромные территории. Большая часть эонов ожидаемо переходят на сторону своих «богов», и под руководством амбициозных, жаждущих одной только власти лидеров нового Ордена сражаются против федералов, кибран и эонов, оставшихся верными исчезнувшей принцессе. Куда более неожиданно другое: созданный с применением технологий серафимов советник лидера кибран, доктора Брэкмена, искусственный интеллект КИИ тоже переходит на сторону инопланетян. Дезорганизованные силы человечества сдают планету за планетой, а серафимы с приспешниками бьют их то в хвост, то в гриву, то снова в хвост... Такое положение дел, само собой, не устраивает лидеров трех человеческих «сверхдержав», вчерашние заклятые враги перед лицом угрозы полного уничтожения вступают в вынужденный альянс и, перегруппировавшись, с нашей помощью...

Несмотря на эпичность вышеизложенных событий, должен признать, что подача сюжета в Forged Alliance на порядок, а то и два хуже, чем в оригинальном «СупКоме». Яв-



ление серафимов народу, потеря Земли и ряда густонаселенных планет, неизбежный в таком случае культурный шок и домыслы о том, чего же хотят добиться пришельцы — все это осталось за кадром. Действие игры начинается спустя три года после «Дня Х», и покажут нам разве что краткий хронологический ролик, который сжато проинформирует нас о ходе войны с чужими. Никакой эпичности происходящего ощутить через такую подачу, конечно, не получится, да и далее сюжет бежит по изъезженным рельсам — плохие парни побеждали-побеждали, а хорошие как собрались с силами и ка-а-ак вдарили, а потом узнали, что инопланетяне строят арку, чтоб наладить надежную связь со своими основными базами... где бы они ни находились. Так наши взяли, и разнесли там все к черту, и закрыли этот самый разлом — ура! Победа! Но злой КИИ (злостный спойлер!) остался жив, и он еще устроит...

Боевичок... никакой лирики, драмы и прочих ответвлений. Что чувствуют все эти люди? Что движет серафимами? Нет ответа... Какое тебе дело, солдат? Хочешь получше почувствовать мир игры, тем более, что четкая и весьма впечатляющая картина-шире-чем-рама в твоем воображении после прохождения оригинальной игры сложилась? Теперь это лишнее. Хочешь знать, что движет серафимами, особенно учитывая печальные последствия первого контакта? Ну дык...



Злые они! Всех завоевывают, шипят в эфире что-то зловещее по-своему... Вот, Брэкмен переводчик сочинит, станет понятно, что в основном это: «Люди вымрут! Приходит наше время!» и все такое прочее... Что неясно? Рази пулеметчик, за синий платочек! А больше тебе ничего знать не положено.

Замечательные намеки и загадки, разбросанные тут и там по сюжету оригинального «СупКома» (помните, к примеру, кибранского командующего, подключившегося к артефакту серафимов, и тут же осознавшего, какая это замечательная штука — Путь? А «просветление» Арнольда?), отличную атмосферу, четко раскрывающую через незначительные, казалось бы, детали характеры участвующих в Бесконечной Войне сторон и природу их противоречий — все это авторы сценария FA свели к весьма скучной и ни капли не соответствующей уровню оригинала истории. Стрелять из висящих на стенах ружей тоже нужно уметь, и тот факт, что сценаристы периодически — очевидно, чтоб добавить хоть какого-то драматизма, — убивают кого-то из полюбившихся еще в оригинале героев (генерала Кларк, к примеру, прямо во вступительном ролике), только подчеркивает тот факт, что придумать хоть одного такого же колоритного, харизматичного и показательного персонажа они не смогли.

Словом — я ждал большего, много большего. Сюжет — на троечку.

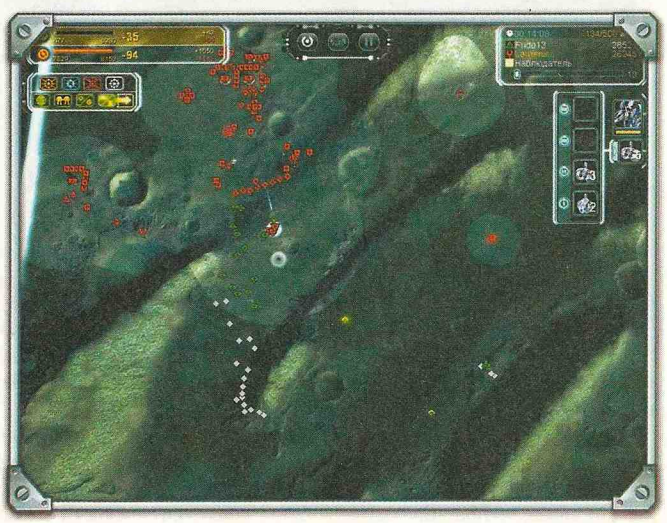
Шесть миссий кампании одинаковы для всех трех участников коалиции (серафимы — только в мультиплеере), выбор стороны здесь — сущая формальность и имеет значение только в контексте ваших предпочтений.



Сразу бросается в глаза принципиально новый подход в организации миссий. Раньше кампания в Supreme Commander напоминала раздутое до невозможности обучение, проиграть даже на высшем уровне сложности было малореально, а миссии навевали тоску и сон. Проходить кампанию можно было только ради сюжета.

В Forged Alliance все несколько интереснее. Теперь всяческие атомные бомбы и сверхъюниты доступны с первых миссий (только успевай строить!), а противник временами обеспечивает очень нехилое давление.

Теперь никто не мешает вам на первой же миссии отстроить три-четыре колосса или с десяток «Жнецов», и этой толпой отправиться нести врагу разумное-доброе-вечное. Впрочем, суть геймплея кампании осталась та же — между выполнением заданий отстраиваемся по самое не могу, и еще с перехлестом, строим много-много толстых юнитов и... Разве что простор для гигантомании некоторых геймеров появился... три десятка «Мавров», к примеру... с подписью: «Потому что мы все равно собирались рано или поздно уничтожить эту планету!» Кто знает — тот поймет...



* * *

Ухх, ладно, по необязательной программе отстрелялся. Теперь все, что там выше, — забудьте. Все равно в сингле «СупКом» всегда был не лишенной оригинальных идей и решений посредственной стратежкой, и никто не ожидал, что аддон что-то в этом плане исправит. Ну, нельзя современный искусственный интеллект научить толково пользоваться ВСЕМ ЭТИМ. AI в Forged Alliance несколько доработан, но, боюсь, в любимой забаве Бато «Я один против пяти компов на карте 10 на 10 км!» ничего невозможного нет и сейчас.

Другое дело — мультиплеер. Вот здесь-то игра и показывает весь свой потенциал, здесь-то и понимаешь, какие по-настоящему беспрецедентные тактические возможности предоставляет детище Gas Powered Games.

Наземная техника, авиация и флот трех техуровней, артиллерия, тактические ракеты и противоракеты, атомное оружие, стратегическая артиллерия, сверхъюниты...

Полный ребаланс всего этого добра значительно расширил и без того обширные тактические возможности игры.

Самое важное, пожалуй, — перебалансированная добыча ресурсов. Теперь экономика решает куда меньше, чем раньше, и хорошо спланированный удар может сокрушить экономически куда более развитого противника.

В прошлое ушли огромные поля Т1 электростанций и фабрикаторов материи, последние теперь перешли на Т2 и работают по совершенно грабительскому курсу 1/150. Значительно повышена роль экстракторов и понижена — фабрикаторов материи Т3 (их эффективность теперь ниже ровно на 50%), апгрейд экстрактора до третьего уровня теперь стоит дороже и длится о-о-очень долго, но четыре таких, окруженных хранилищами материи, дают стабильный прирост в +100 (и даже несколько больше).

Все это серьезно остудило пыл любителей стратегического рывка на Т3 и отстройки обороны в последний момент. Теперь проскочить какой-либо техуровень не получится, необходимость контролировать карту серьезно выросла, а по ньюбовским фантазиям — «Отсижусь за неприступной обороной и отстрою большое-большое супероружие» — нанесен чудовищный по силе удар (не то, чтоб эта стратегия и раньше срабатывала, но теперь ее гибельность видна со всей очевидностью).



В результате динамизм игры значительно возрос, а сражения и мелкие стычки за важные позиции идут практически беспрестанно.

Новая игровая сторона — серафимы — довольно специфична; помимо оригинального дизайна чужие могут похвастаться весьма неплохой техникой, чем-то напоминающей ее эонские аналоги. Впрочем, напрашивающиеся сразу аналогии с эонами не всегда срабатывают. Тяготеющие к узкоспециализированной технике последователи Пути с недоумением взирают, к примеру, на «Отуум» — тяжелобронированный Т3 осадный танк серафимов, умеющий передвигаться по морскому дну и вооруженный для такого случая торпедами. Введенные для кибран и ОФЗ еще последними патчами к оригинальному «СупКому» истребители-бомбардировщики и их прямой инопланетный аналог с музыкальным названием «Нота» тоже заставляют людей Принцессы серьезно задуматься.



Кстати, названия инопланетной техники действительно позабавили: «Таам» (средний танк), «Я-истл» (легкая мобильная ПВО), «Вишала» (Т2 авиатранспорт), «Су-ата» (торпедный аппарат), «Синта» (стратегический бомбардировщик) и прочий гавайско-турецкий языковой колорит... Все-таки с инопланетянами воюем, не хухры-мухры!

В остальном все стандартно, даже чересчур! Все-таки для чужих можно было бы и что пооригинальней придумать... Тем более, что их парк юнитов примерно соответствует стандартному раскладу любой стороны в оригинальном «СупКоме», тогда как расам-«старичкам» выдали по нескольку действительно оригинальных единиц, серьезно влияющих на тактический рисунок игры. Возможно, именно поэтому особой популярностью на просторах сетевых сражений серафимы пока не пользуются, их техника капитальна, но тактическая гибкость все же несколько ниже, чем у прочих сторон (хотя, скорее, никому просто не интересно быть злобным инопланетянином, про которых и известно-то с гулькин нос). Отметить хочется разве что сверхъюниты пришельцев. На первое идет вполне стандартный Огромный Робот, выпускающий, впрочем, после отхода в мир иной шаровую молнию, некоторое время повреждающую все, что находится поблизости, на второе — опаснейший воздушный юнит игры, «Ахваса» (чудовищных размеров стратегический бомбардировщик, способный снести полбазы одной бомбой), и наконец, «заместо компота» — экспериментальная ракетная шахта, ядерный удар из которой способен преодолевать системы ПРО.

Ядерное оружие, кстати, стало значительно эффективней, а заряжение установки ПРО — теперь долгий и муторный процесс. Помните, как в оригинале игрок с сильной экономикой мог, получив сообщение о замеченном стратегическом пуске, собрать и зарядить противоракетную установку, пока ракета летит к нему? Забудьте. Теперь этот номер не пройдет, и защитой нужно озаботиться заранее, особенно учитывая, что разрушительная мощь атомного удара сильно возросла.

* * *

Впрочем, не серафимами едиными... Основное достоинство Forged Alliance, на мой взгляд, это принципиальное улучшение динамичности и баланса. Так, к примеру, пол-

ностью переработан баланс воздуха. Летающие юниты сильно прибавили в здоровье и эффективности. Заметно возросла роль истребителей — в общем-то, они и раньше многое решали, но теперь пытаться остановить ту же «Ахвассу» (52 тысячи жизни) или «Царя» (такого бестолкового в оригинальной игре… — сейчас один из мощнейших юнитов, 42 тысячи жизни) без истребителей, силами только наземной ПВО — заведомое самоубийство. Ряд новых интересных классов, как-то: истребитель-штурмовик (Т3, у эонов), легкий штурмовик (Т1, у кибран), тяжелый транспорт (Т3, у ОФЗ) — значительно разнообразят войну в воздухе и на земле.

То же можно сказать о новых наземных единицах. Как вам, к примеру, «Персиваль» — Т3 бот ОФЗ с девятью тысячами жизни, отличным уроном и умеющий вдобавок преодолевать водные преграды? Или его прямой кибранский аналог — забавный на вид, но грозный в бою бот под названием «Кирпич», также умеющий ходить по дну, но вооруженный для такого случая торпедами и противоторпедной системой (!).

Стоит особо отметить Т3 турели ОФЗ, значительно повышающие и без того отличную обороноспособность федералов, а также доставшиеся ОФЗ и кибранам инженерные станции — небольшие постройки, автоматически поддерживающие силовые поля и ремонтирующие все в своей зоне действия, что значительно упрощает жизнь игрокам, сидящим в обороне (в особенности, под артиллерийским обстрелом).

Т3 боты-снайперы эонов и серафимов на таком фоне смотрятся не очень, хотя для работы по тяжелобронированным целям подходят очень неплохо.

На море тоже все стало куда интересней, противолодочные корабли (Т2) наконец-то покончили с бесконечным спамом подлодок (Т1), а кибранский торпедный аппарат (Т3) надежно блокирует морские границы свободолюбивых киборгов.

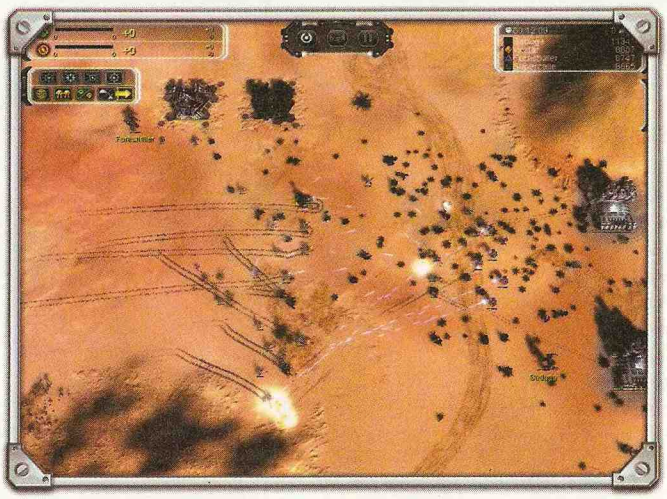
Ну и, само собой, не обошлось без новых сверхъюнитов. Так, у кибран в арсенале появился «Мегалит» — огромный мегабот, чем-то по характеристикам и стилю боя напоминающий смесь «Короля обезьян» с «Толстяком». Командующие ОФЗ получили в свое распоряжение боевой спутник, который висит над указанным районом и безнаказанно расстреливает указанную цель (избавиться от надоедливой сволочи можно, только уничтожив центр управления, находящийся где-то на вражеской базе). А



большим оригиналам из Эон Иллюминат добавили генератор ресурсов «Идеал» — безумно дорогую постройку, предоставляющую командующему «просветленных» столько металла и энергии, сколько ему потребуется. Еще последователи Пути получили замечательную скорострельную стратегическую артустановку, работающую по площадям. По эффективности — все же не «Мавр», но если эону удастся построить эту штуку раньше, о «Мавре», равно как и обо всем прочем, можете забыть.

* * *

Новый интерфейс вызывает поначалу очень неоднозначные эмоции, но стоит привыкнуть, и никаких проблем с ним не возникает, а во многом он кажется даже куда удобней старого. Хотя, к примеру, почему подробные панели свободных рабочих и заводов не заменяют общую сводку, а выплывают дополнительной таблицей, здорово закрывая людям, играющим на низких разрешениях, обзор поля боя, это мне до сих пор не совсем ясно…



На максимальных настройках картинка стала заметно красивее, но это очень… слишком болезненно ударило по производительности. Имея рекомендуемую конфигурацию, в оригинальный «Супком» я мог спокойно играть на максимальных настройках, в FA я на такое не решаюсь… По крайней мере, не в Интернете — несколько тысяч юнитов все же выбивают мой комп из колеи, а лаггером прослыть никому не хочется.

Музыка, как и раньше, весьма условна. Не Джереми Соул, не Total Annihilation… Но отключить желания не возникает — и то слава Богу.

Локализация и озвучка от «Буки», как по мне, несколько халтурны. Не понимаю, зачем актер делает, к примеру, из Брэкмена маньяка, и как объяснить то, что они с Достей сделали…

Опять же, когда в кратких описаниях свойств юнита огромные размеры и умение давить вражескую технику обозначены как «Массового характера»… Ну неужели так трудно разобраться, что слово Massive здесь обозначает несколько другое?

Я уж молчу о том, что по всем правилам русского языка название «серафим» должно бы склоняться... Однако у локализаторов «Буки» на этот счет другое мнение: «серафим» и «серафим» во всех падежах, видать, чтоб никого не обидеть и сделать в точности как в англицкой версии. Лично у меня этот языковой идиотизм «выдержать» не получилось даже в этой статье.

* * *

Отличное дополнение к превосходной стратегии.

Любителям масштабных онлайн-баталий очень советую. Опять же — сами понимаете, покупатели пираток получат только более чем средненькую сингловую стратежку. Зато те, кто не пожадничает и выложит восемьдесят гривен за возможность игры на GPGnet…

В конце концов, уж где-где, а в Киеве легко можно найти магазины, не торгующие пиратскими дисками… Я вот, к примеру, на Площади Победы в «Украине» брал…

Блин, делаю ж людям бесплатную рекламу!

P.S. Кстати, чуть не забыл. Forged Alliance официально — stand only, но если у вас нет зарегистрированного на GPG оригинального Supreme Commander, из четырех рас вам будет доступна только одна — да-да, серафим…

Не водитесь, разработчики, с Relic — они вас плохому научат!

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

SUDDEN STRIKE 3 Arms for Victory

Разработчик: FireGlow
Издатель: FireGlow
Жанр: тактическая стратегия
Системные требования: P-4 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Обещанное возвращение продолжения

И вот этот день настал! День, когда огненно зареванные парни из **FireGlow** попытались вновь занять утраченную было игровую нишу на мировом геймерском рынке. День, в который попытались вступить с гордо поднятой головой создатели великого в свое время «Противостояния 3», день, когда они попытались все начать сначала. Это был день выхода долгожданного и много раз анонсированного **Sudden Strike 3 — Arms for Victory**, в котором разработчики обещали не раз удивить геймерскую общественность полным 3D и кучей супернаворотов в современном стиле.

Долог и слегка тернист был путь Трехмерного Противостояния к мировым рыночным прилавкам — слишком долго FireGlow не заявлял о себе на серьезном уровне, слишком много игр-клонов выпустили грабители, укравшие программные коды «Противостояния», слишком слабы и невзрачны были поделки истинных создателей отличной тактической стратегии.

Но финансовый запал, охвативший «огненных заревцев», не мог пройти просто так — сначала, в качестве затравки, в большой свет вышло веселенькое, но сырое-сырое типа RPG *Stranger*, вызвавшее у меня бурю самых разнообразных эмоций, и вот наконец главное блюдо было подано ценителям — главный козырь FireGlow изъят из рукава и брошен на игровой стол. Давайте посмотрим, что скрывается за грамотным пиаром разработчиков — сделали ли они что-либо стоящее, способное покорить тысячи геймеров, как это удалось давным-давно «Противостоянию 3»?

Вечная битва

И вот, щелчок мышки, легкая загрузка, и окрашенный в маскировочные зеленые цвета экран показывает нам схематическое изображение танка — понеслась, родная! Нажимаем старт кампании и видим — господа создатели предлагают нам выбор из пяти исторических кампайнов — *Сражение Союзников в Европе*, *Штурм Керчи*, *Битва за Иводзиму на стороне Америки*, *Защита Иводзимы со стороны Японии* и *Немецкая Кампания*.

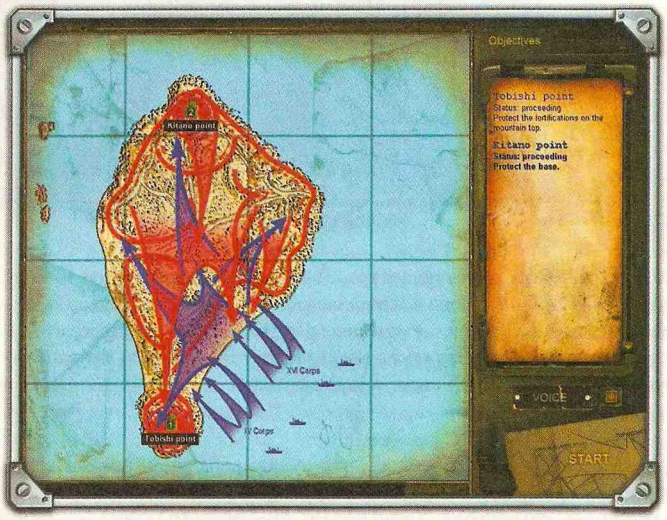
Выбираем для примера Штурм Керчи, в который раз кликаем мышкой, и с ушами погружаемся в до боли знакомые боевые будни. Немцы окопались по всему побережью, советские воины с криками «Ура!» и «За Сталина!» бросаются грудью на пулеметные дзоты, танки безбожно тупят, а камера тормозит, несмотря на полное и непримиримое 3D. Ностальгия хоть и пробивает немного, но не настолько, чтобы упасть на колени и закричать: «ДА!!! Это то, что я так долго ждал!!! Это то, чего мне не хватало столько лет!!!». Скорее, наоборот, совсем наоборот. «Вторая мировая война» смотрится в десятки, в сотни раз лучше. Взять хотя бы начинку — великую и центральную механически-электронную составляющую — тут даже вооруженный глаз не нужен, чтобы все понять без слов.

Да, 3D в игре присутствует без вопросов — все стало такое трехмерное и обтекаемое, типа как в Stranger. Хотя, в принципе, почему «типа»? Именно как в Stranger — движок-то в этой паре гейм использовался один и тот же. Однако, кроме полной трехмерности, лично я не заметил каких бы то ни было других полезных модернизаций. Прорисовка юнитов — не фонтан, местности — даже не лужа. Что касается спецэффектов, то такое ощущение, что их вообще перетащили из «Противостояния 4», слегка подрихтовав наждаком или абразивным кругом с крупной зернистостью. На первый взгляд, все вроде бы весело горит и неплохо взрывается, но на второй — не тянет даже на четверку с плюсом, и это после стольких месяцев обещаний. Само собой, никто не просил, не требовал и даже не мечтал о фотографически интерактивной местности или классной графике уровне C&C 3 — это было бы просто глупо. Но ведь о стандартных шаблонных трехмерных наработках, на которых строится большинство современных стратегий, можно было подумать всерьез. Почему **Sudden Strike 3 — Arms for Victory** в графическом отношении не дотягивает даже до той же Massive Assault или «ПСИ — Сибирский Конфликт»? Почему «тот самый», специально разработанный для этой игры движок не может вытянуть даже более-менее нормальные современные разработки? Почему он остается лишь тенью возможного и образом несотворенного? Почему, когда я смотрю на новый «Садден Страйк», я не вижу никакой принципиальной разницы между ним и старым «Садден Страйком»? И, что самое интересное, почему я этому никак не удивлен? Нисколечко, можно так сказать. Может быть, потому что, еще глядя на демо-скриншоты тогда еще создающейся игры, я уже испытывал чувство глубокого разочарования с примесью безумного веселья. М-да, неужели времена нормальных игр уже прошли, и строй потоковых подделок не остановить? Эх...

Скучную и грустную графическую картину кое-как пытается вытянуть звук, который традиционно очень хорош, но получается у него это не всегда и не совсем. Но, тем не менее, хочется отдать должное FireGlow-овцам: звуковое оформление их новой игры — это не стандартный, уже порядком приевшийся набор «бух-бахов» и «вжик-вжиков», нет, это полноценный качественный набор звуков, где сухой треск винтовочных выстрелов никогда не перепутаешь с заливистой автоматной очередью, а фразы и монологи бойцов той или иной армии составлены хорошо и грамотно. По этому пункту у меня к господам создателям претензий нет — все выполнено на восемь баллов по пятибалльной шкале.



Ну, а то, что никогда не меняется и всегда вызывает у меня претензии и нарекания, так это — искусственный интеллект юнитов, как противника, так и своих собственных. Да, господа разработчики добавили пехотным подразделениям мозгов, и те самостоятельно забегают в бункер или ДОТ, если он есть поблизости, и пытаются рассыпаться на местности, если им дать такую команду, но это маленькая капля разума в огромном море глупости и несуразицы разработнической некреативной мысли. И даже исправленный глюк с занятием / освобождением орудий и зениток, так добивавший меня в прошлых частях серии, все равно ничего не решает. Танки и бронетехника, двигаясь со скоростью железобетонных инвалидов, дивным образом реагируют на данные им указания. Они сами выбирают себе цели, и ваше активное кликанье по желанной для вас цели может вообще ни к чему не привести — танчик может отреагировать, а может просто подумать над этим вопросом и продолжать тупо крутить башней в только одному ему ведомых целях. Но это еще полбеды! Я не раз наблюдал такую фантастическую картину — танк противника, идущий на боевой контакт с моей военной единицей, вдруг понимал, что для него все потеряно в этом мире, делал единичный залп из орудия и начинал наматывать круги на одном и том же месте, до тех пор пока мои доблестные парни его не уничтожали. Чем объясняется этот феномен и что становится его причиной, я, честно сказать, не понял.



Вообще, термин «маневр» незнаком воинам из нынешнего «Противостояния». Они не умеют идти в обход, совершать фланговые маневры и напрочь не понимают, что такое засада. Они могут только стоять на одном месте или тупо переть в лобовую атаку — другого им, к сожалению, не дано.

М-да, что-то сильно грустно получается как для радостного анонса свежего тактикона от FireGlow. Однако против правды не покатишь — придется ехать дальше.

Как оно играется

Да, игровой процесс — он основной самый, о нем предлагаю и поговорить. Как он видоизменился в свете вышеописанных мною событий — что добавилось в нем и что прибавилось, чего не стало. Для практического жизнеописания возьмем хотя бы ту же битву за Иводзимы и посмотрим на нее со стороны США.

Итак, расстановка сил на поле боя проста как никогда — непобедимый американский флот замер у побережья Иводзимы, в то время как десантные боты несут звездно-полосатую пехоту и бронетехнику вперед, на штурм японских укреплений. И они будут взяты! Нет — суши, да — гамбургерам! Пять американских солдат легко укокошат несколько полков японских пехотинцев! Правда, не в этой игре. Тут все штурмы и бои оформлены в лучших традициях товарища Сталина — мясо, мясо и еще раз мясо. Пехота гибнет десятками, бронетехника взрывается пачками — ничего, доброе командование пришлет подкрепление, которое никогда не кончается, причем это касается любой стороны, за которую вы будете играть — штурм будет бесконечным, спецбонусы в виде артобстрела или авианалета тоже регулярно прыгают на ваш монитор — жируй не хочу. Чтобы взять один окоп врага, нужно положить в два, а иногда в три раза больше солдат, причем их специализация роли не играет: компьютеру все равно, кто штурмует, а кто гибнет — пулеметчик, огнеметчик или простой боец с винтовкой. Техника точно так же уничтожается «на ура». Баланса в игре нет — если раньше только пехота умирала от одного вражеского вздоха, то теперь и техника превращается в металлическую крошку за рекордно короткое время. В результате все бои сводятся к однотипному глупому прямолинейному нудному рубилову-молотилову, которое очень быстро начинает утомлять. К тому же такие прекрасные процессы, как минирование, разминирование и установка баррикад, полностью отошли в прошлое — они уже никому не нужны. В принципе, как и ремонт — зачем ремонтировать то, что успеет взорваться во много раз быстрее? Дурная, бесполезная работа.

Вот и получается, что сам игровой процесс теперь занимает много времени не потому, что он увлекательный и умный, а потому что по-другому пройти ту или иную миссию просто не получается — укреплений слишком много, штурмовать их приходится постоянно, а солдат, как всегда, катастрофически не хватает. Вот и приходится дожидаться очередной порции пушечного мяса, чтобы захватить очередной метр нужной земли, а потом его еще и удержать, ведь к противнику тоже очень любят подходить подкрепления.

Ну и как вам такая оптимистичная картина? Именно этого вы ждали от творцов культовой тактической стратегии? Такого 3D вы хотели? Уверен, что нет. И ведь что самое интересное, нельзя сказать, что игра получилась плохая, что нет в ней ничего доброго, вечного и тактически-стратегического. Есть, много чего есть, вот только сама концепция игры устарела, безнадежно устарела — оттого и все проблемы, оттого и все трудности. Не хотят современные геймеры есть подобные блюда, ой как не хотят. Пусть даже в полном 3D.



Вывод

В принципе, в игру стоит играть несмотря ни на что. Стоит хотя бы для того, чтобы приобщиться к самой серии, посмотреть, что с ней стало после стольких лет метаний и неразберихи. Понять, с чего начали господа из FireGlow и чем они на данный момент закончили. Осознать, как говорится, что даже второй шанс, выпавший на вашу долю, можно не реализовать и остаться на задворках истории. А это, как ни крути, очень грустно.

Кирилл ТАЛЕР



Разработчик: Lazy Games
Издатель: Новый Диск
Жанр: детский квест
Системные требования: P3- 1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1,3 Гб жесткий диск

(Писано хомячком Аристархом, летописцем от Бога, в 2008 г. от рождества Христова)

I

...Редчайшая штука, однако, братие. Вот уж, не упомню, когда в последний раз сие прорастало на благодатной почве игровой. О появлении здорового брэнда речь веду. И если, скажем, брэнд взрослый, он раз от раза появляется таки в многообразьи прочей однообразной опилочности, коей-то и клетку хомяку устилать стыдно, то детских не видать было и вовсе. До последнего моменту.

II

...Новосотворенный брэнд, он, прямо скажем, обречен. Потому как в момент растаскивается на флаги, сувениры и ремесленническое неподобство. И недостаток свежей мысли, да избыток маркетологической удали — тому виной. Ну, кому, скажите на милость, захочется терять время и продвигать новый продукт, если под боком завалялось с десяток недорогих лицензий и с десяток денег на покупку еще десятка недорогих лицензий? В условиях ужесточающейся конкуренции гораздо проще работать на узнавание продукта — мимо забытого, но все одно знакомого персонажа один потребитель пройдет, но перед тем остановится, второй нахмурится, но припомнит, третий и вовсе купит, а вот незнакомый продукт все трое могут и вовсе вниманием обделить.

III

...Потому-то на любом новорожденном брэнде начинают пахать денно и нощно. И качество игры тут имеет явно второстепенное значение. Главное — ее (игры) готовность. Не к прохождению и получению удовольствия (это вообще третьестепенное), а к продаже. И мало кому в голову приходит, что брэнд нужно холить-лелеять, устилать ему дорогу высококлассными специалистами, умащивать временем дорогостоящим, дабы довести до ума множество мелких деталек, разнообразить геймплей... Нет! Брэнд должен пахать, и прав у него еще меньше, нежели у афроамериканца на жарких плантациях. А если он, брэнд, от непосильного труда и падения планки качества через годик-другой загнется... Что ж, его назовут отработанным материалом, сгребут деньгу немалую, наспех справят поминки и отправятся искать новый брэнд. Такая жизнь, ядреный корень-мандрагорень!

IV

...Тут бы зычно воскликнуть: «Все — козлы!», да тем и удовлетвориться. Но не так все просто, братие, не так.

V

...А вот возник в начале 2007 года от PX брэнд немалый. И всего-то после одной только игры, что проходится ребенком за день, а взрослым — и вовсе за полчаса. **«Три маленькие белые мышки: Визит морской крысы»**. В сокращении — **ТМбМ: ВМК**. Ребенок от такого аббревиатурствования не только голову сломит, но еще и пяток психических травм получит... А нам-то, взрослым, что? Голова и так уже поломана вправо-влево и наискось. Так вот, игра, на первый взгляд, детская, на второй — мультивозрастная, а к третьему шевелению оком уже понимаешь, что перед нами шедевр. А то еще и ненароком лучший славяностанский квест прошлого года.

VI

...В *ТМбМ: ВМК* было все, что нужно ребенку, и практически все, о чем мечтал взрослый, ностальгирующий за временами советской мультяшной душевности: автор (голос Б. Репетура), обстоятельно излагающий то повествование в целом, то свой взгляд на поступки определенных героев; обаятельные харизматичные персонажи *(Наталья Фадеева)* (как главные герои, так и второстепенные: мерзкая гусеница, три осерчавших *медведа*); кукольная анимация *(Алла Гришко)* (!!!); замечательные диалоги и монологи героев, тщательно проработанные локации и экраны с множеством превеликим активных предметов, некоторые из которых можно пощупать, а некоторые — упрятать в инвентарь; журнал Марты, в который заносились сведения о путешествии, а также множество полезностей — о животных, грибах, ягодах; добрая и чуть ироничная музыка группы «Подарки», и даже одна песня (!); сюжетные и дополнительные мини-игры, которые тесно вплетались в тело игры...

Ну, и сюжет прилагается: три маленькие белые мышки (мама мисс Морзел, дочь Марта и маленький раздолбай Нельсон) сидят и пьют чай, и тут оказывается, что их собралась навестить тетушка Морская Крыса. ТМбМ, чтобы встретить любимую тетушку, пускаются в увлекательное путешествие через большой (как для маленьких мышек) лес, наполненный опасностями и интересностями.

VII

...Две следующих мышиных серии, по уже существующему (ура-ура!) брэнду ожидались еще летом 2007 года, но отложились ажно до новогодних праздников. Точнее, **ТМбМ: ДРМК — «Три маленькие белые мышки: День рождения Морской Крысы»**. **ПСМ** же (**«Пираты Северного Моря»**) выйдут и того позже. Ждал я, ждал второй части, ядрен корень-мандрагорень! А как дождался...

VIII

...Эх, *ТМбМ: ДРМК* — всем ты хороша! И сюжетом в том числе: тетушка Морская Крыса, не так давно прибывшая к мышкам, сидит в своем капитанском кресле и ужасно ностальгирует. Можно сказать даже — непозволительно шумно впадает в депрессию. Потому как у нее День Рождения, но никто об этом не вспомнил. Марта, Нельсон и мисс Морзел, осознав свою стратегическую ошибку, спешно начинают тактические приготовления к празднику. А в доме, к тому же, завелся воришка... Интригует?

...А **Lazy Games** и **«Новый Диск»** на сей раз отказались-то от т.н. «приключения пути», братие. Зато представили на дом трех мышек в его полном великолепии (более 80% экранов). Ведь чтобы одарить тетю гостинцами праздничными, нужно одолеть несколько мини-игр (в большинстве своем паззлов), а в финале — поймать мелкого воришку,

тырившего без зазрения совести и тетины коллекции, и крышки от кастрюль мисс Морзел, и флаги с картинами из комнаты Марты и Нельсона.

Мини-путешествие ближе к финалу игры все-таки будет присутствовать — по оставленным воришкой следам, мимо ворчливого ежа, прямо в его логово. Иметь место будет и сеча небывалая, т.е. битва финальная, с одним, но смачным элементом интерактивности. Вот такие вот мышиные плюшки, ядрен корень-мандрагорень!

IX

...Ты прекрасна, *ТМбМ: ДРМК*, спору нет. Только есть тебя милее... Кто, хочешь знать? Собственно, первая часть и есть. И вот тут-то стоит любителям мышек скорчить возмущенно-смущенную рожицу: мол, как это так?! А мне придется заняться разъяснительной работой. Вернее, поведать, во что вылились обещания разработчиков сделать игру длиннее, лучше, интереснее.

Теперь обязательных головоломок стало больше. В основном это поиск недостающих предметов на локации (привет казуальным детективам *Secrets of Town N* и другим) и паззлы.

Чем отличается поиск предметов на локации в «мышках» от того же *Town N*? Там это лихорадочный поиск «безмолвных предметов» на время, здесь — каждый предмет «озвучивается» автором и превращается в мелкого домового, в личность со своими привычками, характером и мечтаниями. Но такой подход перешел в ДРМК из первой части. А чем отметилась вторая? Да тем, что в отсутствие путешествия каждая подобная мини-игра смотрится уже не так органично. Понимаешь, что это не сюжетные коллизии заставили тебя, а сам пан разработчик. Резюмируя: паззлово-поисковый элемент заборол во второй части приключенческую составляющую, представив нам набор мини-игр.

Куда-то исчез дневник Марты — еще одна ярчайшая фича первых «Мышек».

Диалоги стали длиннее, но острее почувствовался недостаток той самой «душевности» из первой части, которая давно уже возведена в категорию суслика, который есть, но никому не виден, т.к. душевность и атмосферность ни амперами, ни вольтами не измеряется.

X

...И что-то очень нехорошее случилось с озвучиванием. Какая-то усталость у актеров появилась, что ли. Подумалось: первая часть всей командой делалась на кураже, а вторая — больше на осознании «надо, значит надо». Даже из голоса Б. Репетура исчезла *глубинная смачность*, зато появились отголоски *наигранной бодрости*.

...ТМбМ: ВМК отличалась еще и богатством логически связанных между собой реплик в случае многократных попыток активировать одну и ту же зону. После троекратного тыцканья, сопровождающегося различными комментариями, на четвертый раз тебе могли сказать властным родительским голосом: *«Нельсон! Сказано же тебе, туда лезть не стоит!»* ДРМК держит марку логичности и разнообразности повторных активаций, но... не всегда. Пример: складывание паззла-картинки для Марты — при положительном результате много разнообразных и вкуснейших реплик, но ближе к финалу аналогичный паззл поддерживается несколькими вариантами одной фразы: *«Молодец, у тебя получилось!»*, *«Получилось, молодец!»*, *«И опять получилось!»*, *«Молодец!»*

...Ближе к финалу игра комкается все больше — темный лабиринт с ожидаемым множеством забавных персонажей ограничивается парой злобных глаз в темных местах, а сам финал не вызывает микрокатарсиса — а в ВМК он был! Мышиный такой, но был!

XI

...Знаете, братие, сдается мне, что не все печально так, как после прочтения оной летописи кажется. *Syberia II* также проигрывала своей первой половинке, но сколько других «мегапроектов» она могла положить на лопатки одной левой?

...И мышиный второй вагончик, пусть он не так красив, как первый, все одно есть одна из лучших адвенчур прошедшего года. Просто на брэнде попахали всласть... а он еще маленький, он так не привык, передохнуть бы ему. Да и вообще, на сиквелах шедевров ГейМыр отдыхает.

В лице ТМбМ: ДРМК мы наблюдаем хороший и увлекательный детский проект, но взрослые (в отличие от ВМК) могут при прохождении его немного заскучать. Потому детям — обязательно, а взрослым — только любителям «мышиной» серии, прошедшим первую игру.

XII

...А когда сторукому богу ГейМыру надоест отдыхать, и воспрянет его рука, что отвечает за детские игры, в небо, и низвергнет усталость, и даст вдохновения страждущим, мы увидим третью часть, **ТМбМ: ПСМ («Пираты Северного Моря»)**:

«Однажды три маленькие белые мышки сидели за столом и скучали. Как вдруг за дверью раздались глухие шаги и в цели для писем появился конверт.

Марта взяла письмо и стала читать: «Мы, пираты с острова Мертвая Голова, захватили в плен вашу тетю. Мы будем каждый день отрезать от ее усов по одному волоску, пока вы не заплатите за нее выкуп — 500 золотых монет».

Дальше писала тетя: «Дорогие племянники, пираты грозят



лишить меня главного украшения — моих усов. Чтобы их спасти, я готова заплатить 500 монет. Деньги вы найдете в том сундуке, который я прислала вам с Мадагаскара!»

Нельсон подошел к сундуку с сокровищами: «Здесь хватит золота, чтобы построить военный корабль с тридцатью пушками и отправиться воевать с пиратами!»

И три маленькие белые мышки отправились в полное опасностей плавание к древним берегам таинственного острова Мертвая Голова».

(Оф. сайт Lazy Games)

...Этот брэнд еще слишком теплый и живой. И я продолжаю в него верить, ибо после одной небольшой пробоины корабль тетушки Морской Крысы просто не имеет права пойти ко дну.

К северным морям, братие?! — Ядрен корень-мандрагорень!

XIII

...А за стилистическую сумятицу и вавилонское столпотворение старорусизмов, новорусизмов и геймрусизмов прошу меня, глупого хомяка, покорнейше простить. Я вот давеча залез на книжную полку хозяина и пожрал там, не разбираясь, несколько фолиантов, в т.ч. «Слово о полку Игоревом», архив «Игромании» за 2004 г. и некий учебник «Методика управления персоналом», за что был нещадно бит зубочисткой по почкам и водворен обратно в клетку, из которой и пишу последние строки. Но пока жрал я эти книги, немало нахватался всякой мудрости. Чего и вам желаю.

KONETZ.

The Maks Falling Stars

Разработчик: Ivolgamus
Издатель: Pinnacle Software
Издатель у нас: «Новый Диск»
Жанр: RPG

Люблю я ролевые игры — очень люблю! Просто души в них не чаю! А осенью уже прошлого года еще и случайно наткнулся в сети на новость о релизе одного проекта под названием **Falling Stars**. Он позиционировался как RPG for kids, и именно этот факт заинтересовал меня тогда больше всего. Действительно, раньше «детских RPG» я как-то не встречал...

Ну, я ж еще тинэйджер! А раз тинейджер, значит еще не совсем взрослый. А если еще не взрослый, то наверняка дите. Ну и что, что усатый, местами бородатый, да и на втором курсе Университета — это к делу отношения не имеет! Короче, вы поняли — мне игра в самый раз подойдет. Вот и посмотрим, кто заглянул к нам в гости.

И напала на него зеленая тоска

Вступительный ролик переплюнул все мои самые смелые ожидания и поверг вашего покорного слугу в дикий хохот. Представьте себе какую-то странную коричневую кашу, которая крутится и вертится на экране монитора, как будто ее куда-то затягивает. Сразу же возникают ассоциации с неким бытовым приспособлением и другой коричневой субстанцией, название которой тоже начинается на «ка». Не застольная тема, в общем.

И вот на фоне этой мазни появляются два рисованных духа и начинают отправлять друг другу текстовые сообщения. Подобный вывод был сделан на основе того факта, что озвучки диалогов нет. Наверное, это какая-то разновидность ICQ у них там. Суть же переписки сводится к тому, что в мире Dazzleon пробудилась какая-то неизвестная сила, поэтому нарушился баланс между Добром и Злом. Младший дух отправится расследовать сие происшествие, вот только как? Он ведь бесплотный призрак.

Очень просто! У наставника смекалка — что надо. Берем одну маленькую девочку из «проблемного» мирка, выковыриваем из нее душу, а вместо нее засовываем нашего юного Шерлока Холмса. Не плачьте, бедные детки — после окончания истории духи пообещали вернуть все обратно. Прямо в пору рисовать картину «Как Макс лопался от смеха, глядя на коричневую кашу и пафосный диалог с односложными фразами». Хотя и пафос-то почти не заметен из-за отсутствия озвучки.

Не знаю, на кого равнялись девелоперы, но до такого примитива опускаться не стоит даже при разработке детских игр. Я, конечно, понимаю, малышня в этом деле не сильно искушенная, но как-то... В общем, то ли плакать, то ли смеяться...

Дальнейшее развитие сюжета тоже ничего особо интересного не покажет. У главной героини, тело которой подло оккупировал наш дух, есть дядя Matt, и он работает в шахте под холмом. Только вот в подземелье этом что-то нечисто — родственничек «позеленел» (в прямом смысле слова!) и начал проводить ужасные эксперименты над беспомощными зверушками мира Dazzleon. Конечно же, добрая девочка Luna не может остаться в стороне и пытается уговорить дядюшку оставить эту глупую затею — но безуспешно. Какая трогательная история...

Но вредных маленьких девочек, тем более, если в них сидят страшные духи, так просто не остановить! Естественно, мы отправляемся в путешествие, чтобы разузнать причины, по которым у нашего некогда доброго дяди помутился рассудок. Оказывается, существует древняя легенда, рассказывающая о великой силе, скрытой под знаменитым холмом. Ишь, как все завернулось!

Представляете, сторилайн таки умудрился похвастаться аж одним неожиданным поворотом. Хотя насколько уж он неожиданный — судить довольно сложно, ибо на фоне всего этого безобразия он просто слегка выделяется в лучшую сторону. Правда, если мыслить логически, то даже к нему есть претензии.

Квесты в Falling Stars весьма скучны — это либо обычные почтовые задания, либо различные мини-игры, криво реализованные ленивыми или неумелыми разработчиками. Ну, не то чтобы очень криво, но совершенно никакого интереса и азарта они не вызывают. Вот, к примеру, подружка Бобо просит нас помочь снять котика с какого-то столба. Высота совсем небольшая — разве кошак сам спрыгнуть не может? Нет, мы будем пускать паровозик на игрушечной железной дороге, а в вагончик будем кидать подушки до тех пор, пока их не станет так много, чтоб «кице» скакать не пришлось. А бросать предметы в проходящий вагон будет сама Бобо, сидящая на другом возвышении — Луне нужно только подавать ей сигналы рукой и переводить стрелки. М-да, прямо шедевр девелоперской мысли! Аж дух захватывает!

Хотя вдруг маленьким детям понравится? Не знаю, не знаю. Извините, не было под рукой ни одного, чтоб провести эксперимент.

Чудеса нашего края

Первое путешествие по миру Dazzleon вызвало у меня сильное желание дописать в графе «жанр» еще один пункт: «для девочек». Действительно, тут вам и розовые замки на фоне зеленейшей травы, и огромные цветы, бутоны которых лениво закрываются при приближении к ним игрока. Вокруг летают бабочки, жужжат пчелки-переростки, ползают улитки-мутанты размером в половину взрослого человека. И все такое сказочно-девчачье. Убранство жилища главной героини вообще напомнило мне домики кукол «Барби».



Не скажу, что получилось плохо — как раз стиль выдержан достаточно хорошо. Я бы даже сказал, оригинально. Но перечеркивает все эти достижения преотвратнейшая графика. Нет, я многое могу стерпеть, но не такое! Ужасные текстуры и угловатые модели — это лишь часть джентльменского набора гадостей, которым почтили нас господа разработчики. Не думал, что когда-либо еще увижу спрайтовую листву у деревьев. Увидел. И не только листву.

За окном уже 2007-ой (на момент выхода Falling Stars), а мимо нас летают большие шестиугольные пчелы. «Неправильные», как завещал великий Винни Пух. На статичных задниках маленьких локаций можно созерцать квадратные горы, а по небу плавают туда-сюда уродливые плоские тучки. Бедные детишки играют с недоумением, а гейм-журналисты ищут веревку с мылом. Это даже не прошлый век, это... Хотя что я вам буду доказывать — сами все поняли, как только прочли слово «спрайты».

Плохо. Очень плохо. Выпускать такое в эпоху next-gen`а просто стыдно.

А главное — это чудо порой еще и начинает жутко тормозить. Самые сильные лаги наблюдаются в мини-игре на пруду — счетчик FPS тогда вообще выдавал 3-4 кадра в секунду. И весь игровой мир, кстати, состоит из шести малюсеньких таких локаций. Это разработчики сжалились над бедными геймерами — представьте, сколько ужасов мы смогли бы повидать, будь Dazzleon побольше. Спасибо за заботу.

Поначалу придется всего лишь бегать по уровням, болтая с персонажами. Последние стоят как истуканы на своих местах и отличаются от статуй только тем, что изредка подергиваются из стороны в сторону, изображая результат работы аниматоров. Никакого выбора в диалогах нет, все линейно и примитивно. Ходить разрешается исключительно по дорожкам — газоны топтать нам никто не даст. А вот после того, как дядя Matt во время очередного разговора пообещает выпустить в мир плоды своих ужасных экспериментов (генетически модифицированных зверушек), поперек тропинок начинают летать странные разноцветные облачка. Это и есть наши враги! Но если вы еще не обзавелись собственным домашним животным, то драться не сможете...

Знакомьтесь — милый и улыбчивый зверек по имени Komi. Именно он будет раздавать тумаки недругам и защищать нашу подопечную от «облачков». Каждый раз при столкновении на дороге с этим объектом Луна и Коми переносятся на одну-единственную боевую локацию, где и происходят все игровые схватки. Здесь оппоненты швыряются разноцветными магическими шариками в попытках доказать, кто круче. Если побеждает Коми — ему начисляется опыт, а девочке немного денег. Изредка можно отхватить и какое-нибудь зелье в награду. При поражении же теряется определенная сума местной валюты, которую девелоперы хитро окрестили «Moons».

Сами бои поначалу даже вызывают некоторый интерес. Сражения проходят в пошаговом режиме — вверху экрана мы можем наблюдать свою и вражескую полоски действия. Они заполняются со скоростью, зависящей от ловкости персонажа, и у кого дойдет до конца быстрее, тот и атакует первым. Существует три типа боевых заклинаний: быстрое, мощное и самое мощное. Последнее доступно не каждый раз, а через ход. После того, как один из соперников выберет тип удара, второму предлагается решить, какой из трех типов блоков (соответственно) использовать для защиты. И если «быстрое» заклинание при правильном выборе блока отражается полностью, то остальные в любом случае нанесут противнику хоть какой-то урон. Луна же непосредственно в бой не вступает и может только время от времени напоить Коми зельем или воспользоваться вспомогательной магией. И все бы было неплохо, если бы не одно «но»...

Почему-то одинаковые типы животных ведут себя в бою совершенно одинаково! Сговорились, что ли? Хоть бери да на бумажку выписывай, кто какие комбинации атак использует. Изредка, правда, у представителей местной фауны случаются просветления, но за всю игру я сталкивался с подобным всего несколько раз. Не знаю, возможно, на более высоком уровне сложности противники и перестают действовать по шаблону, но начинать игру заново у меня не было никакого желания. Так что сражения мне очень быстро надоели. Единственное утешение — злополучные «облачка» на дорожках можно довольно легко оббежать. Но это уже когда опыта достаточно.

Теперь поговорим о ролевой системе. Прокачиваем мы только нашего зверька, который во время путешествий, кстати, висит за спиной Луны. Как он там держится — непонятно. Наверное, при помощи клея. Так, что-то я отвлекся.

В наличии три основных параметра персонажа: сила, ловкость и выносливость. При переходе на следующий уровень разрешается повысить только одну из этих характеристик, хотя они и сами по себе возрастают, но медленно. Время от времени можно изучать еще и перки — тут вам и регенерация, и увеличение повреждений, и удача, и... В общем, все необходимое для превращения милашки Коми, блещущего направо и налево своей голливудской улыбкой, в машину... нет, не смерти. Вы не забывайте — игра детская, поэтому убивать никого нельзя. Опыт набирается достаточно быстро — почти всегда одного поединка хватает для перехода на следующий левел. В начале игры (пока бои еще хоть немного интересны) можно позаниматься манчкинством, чтобы потом вообще не иметь никаких проблем с прохождением.



Также на зверька можно надевать аж два вида полезных предметов, повышающих его способности. Правда, тут тоже есть один момент: если с ожерельями еще все нормально, то куда Коми цепляет кольца? Просто строение лап у него весьма специфическое... Непонятно, короче. Вся система торговли в игре, за редкими исключениями, сводится к приобретению зелий и бижутерии для маленького бойца.

Все! Много возможностей, правда? Я, конечно, кое-какие мелочи упустил (Луну, например, переодевать еще можно), но общей ситуации они не исправляют.

Диагноз

Слабо. Но, с другой стороны, при должном чувстве юмора можно хорошо посмеяться. В принципе, у девелоперов мог бы получиться весьма неплохой стеб над современной индустрией. Но не сложилось.

Перед нами недоделанная, короткая и некрасивая игра. Не могу сказать, что мне было уж так противно ее проходить — никакого отвращения я как раз не чувствовал. Но зачем тратить свое время на подобную фигню? Вот-вот.

А своим детям лучше «Гарри Поттера» купите — толку будет намного больше.

GreenCat greencatua@gmail.com



Розробник: Centauri Production
Видавець: Руссобит-М
Жанр: треш-драйв-шут-понт-екшн-кот
Після ознайомлення з цією статтею дата випуску та вимоги до системи вас не мають турбувати...

They killed Kenny! You busters!!!

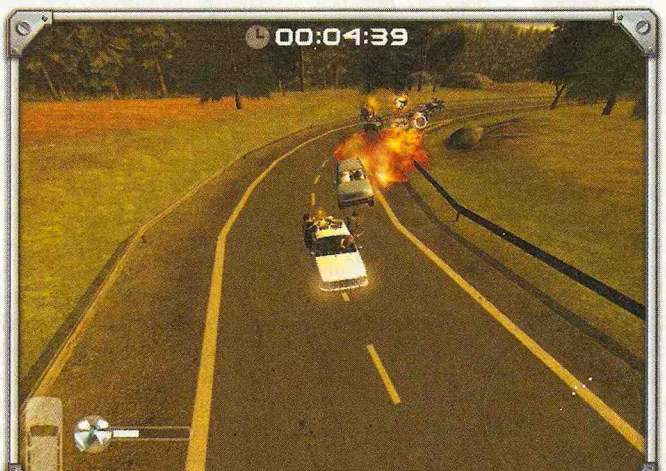
Фактично — вбивці Кенні з відомого мультику Southpark були дуже гуманними людьми... Пояснюю: Кенні (який, хто не знає — помирає у кожній серії мультфільму, крім однієї, в якій його просто забули) вбивають, найчастіше, за пару секунд, і веселий малюк у жовтому комбінезоні практично не мучиться... А ось девелопери нашого шедевру — зовсім іншого поля ягоди. Вони вбивають нас довго, знущаються, ріжуть без ножа! Ну нащо?.. НУ НАЩО, питається, робити ТАКЕ, не побоюся цього слова, лайно (але ж таки бійся цього слова, друже, бо нас читають діти, і Талер обіцяв, що ми виправимося! — *Прим. ред.*)??? Коли ти запускаєш гру і роздивляєшся меню — ти ще намагаєшся заспокоїти себе фразами, на кшталт: «Е-е-е... Графіка в іграх не головне...», або «И-и-и... Яка кнопочка гарна о_О* ! І... І все...». Але потім розумієш, що дарма себе заспокоював. Гра не варта навіть диску, на якому вона записана! Такий фекалійний проект треба дуже добре пошукати, і то — не факт, що знайдете... (я допоміг, і кожному допоможу — така вже в мене карма на кошмарні ігри — *Прим. ред., якого звати Бато, якщо хто не впізнав.*)

Але — давайте почнемо з початку... Згадайте фразу зі старого радянського мультфільму «Тайна третьей планеты» — «Планета Шалезяка. Воды нет, растительности нет, полезных ископаемых нет, населена роботами». Згадали? Так от, це ще квіточки у порівнянні з тим, що ми побачимо після анатомічних занурень у тіло нашого пацієнта (котрого, до речі, я скоро збираюся відправити до моргу). Графіка — ніяка, звук — ніякий, музика — дуже на любителя (rap-funk), реплейабіліті — відсутнє як поняття, населена дебілами.

Після банальних налаштувань нам на вибір дається три варіанти гри — «Стріляти», «Їхати» і «Стріляти і їхати». Для тих, хто в танку, або для тих, хто не читає шапку, пишу: жанр цієї гри — треш-драйв-шут-понт-екшн-кот. Тобто ми маємо їхати і/або стріляти, і при цьому вислуховувати дуже, ДУЖЕ круті жарти від одного з чотирьох героїв. Голоси персонажів схожі на голоси дітей, які намагаються повторювати інтонацію теле-героїв, котрі однією рукою рятують світ, а другою обіймають Анджеліну Джолі. Від цих понтів іноді нудить, як при морській хворобі. Музика у грі виконується групою Sixtynine, котра творить у стилі реп-фанк. Придиратися до цього стиля музики не буду (хоча і не приховую, що він мені абсолютно нецікавий, в основному через приставку «реп»), але скажу, що музика ця сподобається далеко не кожному. Але при цьому я хочу висловити великий респект продюсеру цього гурту — людина знайшла прекрасний спосіб продавати свої диски, останній альбом є на диску з грою ;). Сюжет... Коли я друкую це значуще для гейм-індустрії слово у статті про ЦЮ гру, мої пальці зводить болісною судомою... Вибачте, звичайно, але я не буду розповідати вам про сюжет цієї гри, бо вона (гра) змусила мене два дні не сідати за комп`ютер і відчувати до нього потужне відчуття відрази, отже я не хочу травмувати ще й вашу психіку. Хочете дізнатися сюжет — купіть цю, вибачте, гру — підтримайте талановитого продюсера Sixtynine...

Ви ще тут, дорогі читачі? Дивно... Але — дякую за увагу (увертаюсь від промайнувшого повз мою голову помідора).

Геймплей — щоб таке сказати?.. Якщо ви грали в «ГТА: Сан Андреас», то в одній з початкових місій могли бачити таке: члени вашої банди залазять у машину, і коли біля неї проходить член ворожої банди, усі «пасажири» визирають у вікна і стріляють по супостату. Так ось, тут ми бачимо щось схоже, за виключенням деяких дрібниць, — ваші протагоністи «запхані» у вікна стаціонарно, графіка у «Великому Автокрадії» на десять голів краща за графіку у «Гетто», а ваші супротивники, на відміну від своїх братів у ГТА, — криво змодельовані дегенерати. Іноді (не самостійно, а за допомогою скриптів) вам доведеться виходити з авта і, незрушно заклякши на одному місці, відстрілюватись від ворогів (ця частина гри нагадує ТИР, зроблений



у програмі Macromedia Flash). Сама ж стрільба відбувається наступним чином: на екрані є приціл, що керується вашим гризуном, у той приціл цілиться усі ваші протеже одночасно... Серед функцій — можна міняти озброєння, ставити кулемет або рупор на дах машини, а також здобувати кращі деталі для останньої, але про механіку цих функцій уже в іншому абзаці.

Єдине, що мені сподобалось у цій грі, так це система оплати послуг по модернізації авта та поновленню вашого озброєння: під час місій за вбивства мобів, підрив машин і т.п. вам нараховується ЧАС. У меню, котре ми бачимо у перерві між місіями, є кнопка «Украсть что-нибудь». Натиснувши не неї, побачите, що можна вкрасти і скільки на це потрібно часу (приклад — Пістолет Браунінг, потужність 5 год 10 хв. + опис зброї), ось так просто, але зі смаком.

Висновок

ВСЕ! Більше не можу!.. Не знаю, навіщо я пишу висновок... Здається, і так усе з цією грою зрозуміло... Купляти лише в цілях підтримки винахідливого продюсера Sixtynine.

Записки Автоответчика

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

2007

Что ж, уважаемые камрадены и камраденки. Пришло время подбивать итоги прошлого года по «Автоответчику». Это неправда, что цыплят считают по осени — по крайней мере, в отношении МИКа. Потому что редакторы сего издания, да и ваш непокорный слуга в том числе — это неправильные малиновые квадратные пчелы, которые несут квадратный малиновый неправильный мед. Поэтому калькуляцией цыплят (которые уже хорошенько померзли и представляют собой брикеты цельнозамороженных тушек) займемся в нынешнем номере, от которого до начала весны — раз доплюнуть рокет лаунчером (а впрочем, каждый плюет тем, что у него под рукой, можно и ртом).

Авто-2007 изменился в сравнении с 2006-м его аналогом. Во-первых, читателя ждало долгое и мучительное привыкание к тому факту, что блистательного спецагента Tom/DOC/Kertis`а на должности «автоответчателя» заменил уже не совсем молодой, но вполне горячий спецагент Талер, более того, и Мохнорыла привлек к сему действу.

В Авто-2007 появились стихи. Сначала робкие, корявые, с *«неподводящими руками»* и *«верными Бобиками»*. Затем они становились все лучше и лучше. Думаю, еще один сезон (максимум два), и я всерьез буду отстаивать перед начальством идею публикации сборника МИК`овских стихов. Возможно, что-то и из золотого фонда прозы приложится.

Авто-2007 всерьез рассуждал о проблемах русского и украинского языков в нашей стране, и таким образом разноговорящие камрады становились ближе, выкапывая из жарких дискуссий крупицы правды.

Авто-2007 в начале года жестко критиковал «новый МИК» (без K&G, зато с Lar`ом и *Кораблегом*), а в конце года все больше хвалил.

Авто-2007 искренне сожалел о том, что Талер мало пишет об играх, да и свой *«яркий, едкий, фонтанирующий стиль»* подрастерял. Зато «Авто» восхищался сагой о «Дне ФУФ», определив интервью-дискуссию с Дыбовским в МИКовский пантеон лучших материалов.

Авто-2007 смело указывал авторам «Роддома» (на данный момент их двое, **Кирилл ТАЛЕР** и **Saviour aka Дзирт**) на недочеты и погрешности, которые, естественно, допускались нами при конструировании миров, при вдыхании в них жизненной силы творца.

Авто-2007 наконец-то безнадежно влюбился в Bateau aka Saint_Daemon`а и распробовал едкий стиль Lar`а.

Авто-2007 непокобелически упорно противился появлению на страницах журнала материалов, посвященных консольным играм.

Авто-2007 не преуспел в конкурсах *«Ламерология»* и *«Скриншит»* (практически остановилась под конец года *«Карикагентура»*), зато просит новых конкурсов, даже требует! Лупит ложкой по столу и требует!!!

Авто-2007 подарил нам много новых читателей и «разговорил» старых.

Авто-2007 был и остается тем «заборчиком», на котором надписи-разговоры ведутся на дрожащей, как нерв, откровенности. На напряжении перетянутой струны. И только так.

Список того, что происходило на страницах автоответчика, мог бы как раз заполнить все текущее «Авто». И мы, оставив в уме еще 343 пункта, переходим непосредственно к подведению итогов.

Общение

Тот, кто не набивает шишек, тот не набивает экспы — решил я и впервые пустился в долгое и опасное путешествие по прошлогодним письмам, опубликованным в «Авто», чтобы всех учесть, посчитать и вспомнить. Долгое, потому что лопатить 24 номера оказалось делом чуть более ресурсоемким, нежели представлялось. Опасное, потому что — не приведи, ГейМыр! — кого-то забуду (а ведь забуду таки!), и все — пиши пропало, а заодно и завещание. Слопаете ведь живьем, товарищи камрады, и добавки еще попросите.

Еще одно маленькое дополнение — здесь учтена только статистика **опубликованных** писем. А отбираются они, как вы понимаете, из сугубо личных критериев. И читатель может прислать 10 писем, а на страницы МИКа пробьется от силы одно, а то и все канут в Лету в неравной борьбе.

...А вот начинаешь составлять эту самую статистику, просматриваешь старые журналы — и сквозь скорлупу постоянной занятости и перманентной нерешаемости текущих проблем всплывают обломки прошлогодних эмоций: дискуссии, хвалебные оды, критические эссе — все это ваше, товарищи камрады, все это не забыто. Вы помогали, помогаете и, я очень надеюсь, будете помогать и дальше формировать МИК в целом и МИК-ноосферу в частности.

Общая сводная таблица писем наших читателей

✓ **Абсолютный рекордсмен (7 опубликованных писем)** в интервале (МИК, 2007, №1, — МИК, 2008, №3) — **Saviour** (aka Dzirt). (МИК, 2007, №6, 15, 19, 20, 21, 23; МИК, 2008 №3). На него уже жаловаться начали, мол, зафлудил собой все «Авто», не дает другим читателем и вздохнуть свободно. Это вы зря, камрадены и камраденки. У **Savior**`а только два письма было в прозе, а все остальное — стихи, причем достаточно высокого качества. А одно из двух «прозаических» писем касалось разбора «Роддома», который номером ранее вел **BrainOutside**. Видимо, свое лидерство **Saviour** отметит в этом году переходом на другой уровень и станет завсегдатаем кадетского корпуса, со всеми причитающимися регалиями и ржавой, скрипучей койкой в углу. Цитата года: *«Можно выложить любые идеи миров для "Роддома"?»* Ну, вы в курсе, что из этого получилось ;)

✓ **Второе-третье место (6 опубликованных писем)** за камрадами-ударниками, каждый из которых есть дюже интересная личность:

BrainOutside (МИК, 2007, № 8, 17, 18, 20, 21, МИК, 2008 № 1-2) — на этот раз без перечисления рыцарских титулов :) Аналогично: с ним приятно было общаться и, думаю, вы, читатели, меня поддержите. Стихами нас баловал нечасто, зато много и плодотворно пекся о судьбе МИКа. За что — респект. Цитата года, к которой я присоединяюсь: *«Ау, нам нужна свежая кровь!!!»*

Dronosaur (МИК, 2007, №7, 19, 21, 22, 23, 24) — пусть некоторые его выражения и приходилось заменять [цветочками] и [бабочками], оказался мудрым, в меру критичным и достаточно ироничным (самоироничным) собеседником. А письмо в №24 и вовсе стало лебединой песней данного камрада. Что ж, хорошего человека, его много не бывает. Цитата года: *«Оставайтесь такими же разгильдяями, пожалуйста. В жизни нам и так хватает надутых рож...»*

✓ **Четвертое место (4 опубликованных письма)** — боец малых и больших конкурсов, в меру скандалист, в меру романтик **Zombii8999** (МИК, 2007, №3, 4, 6, 22). Успел и посоветовать, и порадовать нас карикатурами, и похвалить МИК в целом, и поругаться всласть, и отметиться стихом. За 4 письма вообще многое можно успеть. Цитата года: *«Много критики накопилось. Так что ей начну, ей и закончу. Позитива не будет...»*

✓ **Пятое-шестое места (3 опубликованных письма)** застолбила за собой неоднозначная, но крайне веселая парочка.

Dert (МИК, 2007, № 13, 14, 21) — начал с жесткой критики, затем отложил лопату войны в сторону и «начал работать на позитив», а это всегда приятно. Цитата года: «*...без обид;* **bateau** *в переводе с французского — корабль :)*»

S@got (МИК, №18, 19, 24) — оставил о себе прошлогоднем очень приятное впечатление, хотя бы тем, что не обиделся на критику стихотворения, присланного на конкурс **«И рука не подвела»**. Начал расширять свой кругозор посредством чтения Бродского. До сих пор ждет статей Кертиса. Цитата года: «*Благодаря МИКу S@got и sogot узнали о существовании друг друга :)*»

✓ По **две публикации** — у 15-и камрадов **(7-21 места)**, и о них мы, конечно, тоже не собираемся забывать.

Сергійко aka Moріарті (МИК, 2007, №2, 8) — активный старожил «Авто 2006/2007», поднявший вопрос украинского и русского языка (помните, какой резонанс вызвало его позапрошлогоднее письмо?) в последнее время что-то перестал нас баловать своим присутствием. А жаль. Возвращайся, Сергійко! Нам тебя не хватает :). Цитата года: все письмо в МИК №8, повествующее о том, как Сергійко пытался помочь гибнущей игре «Агора: Война за хлебницу».

VanDZYO (МИК, 2007, №2, 7) — поднял тему малых городов и «малых региональных коммьюнити», после чего очень достойно выдержал истерию, которая разгорелась вокруг злополучного Ингульца. Ждем тебя, с новыми предложениями и впечатлениями, **VanDZYO**! Цитата года: «*Нечем заняться? Карикатуры рисуйте!*»

The Maks (МИК, 2007, №3, 12) — ...а тогда, в начале года он только начинал свой путь в неровном строю кадетского корпуса. Сейчас же Макс — элитный кадет, которому вполне по силам в будущем стать агентом или даже спецагентом (!). Цитата года: «*До речі, ми тут з другом намагаємося писати нову комедійну сагу про Департамент або, як ти це називаєш, креатив...*» Вот так все начиналось... Эх, история!..

Fallen Angel SID (МИК, 2007, №8, 12) — «Не статьями, так письмами!» — решил закаленный виртуальными боями кадет и дважды побывал в гостях у «Авто», чтобы разбавить критический шквал писем, обрушившихся на МИК весной. Цитата года: «*Не все то хентай, что аниме!*»

Rusl`AN (МИК, 2007, №8, 14) — дюже критический парень, из «молодых старожилов». Однако, вопреки его прогнозам, журнал не сдох, а очень даже жив и набирает ход. А если что и пахнет, так это носки спецагентов. Цитата года: «*...И если слово "аффтар" стоит в определенном месте, знач так того хотел аффтор*».

ПорванЫй БаЯн (МИК, 2007, №1, 14) — веселый парень с веселым ником: в первом письме был слишком эмоционален, во втором (ненапечатанном) шибко обиделся, а вот третье письмо было любо-дорого читать. Цитата года: «*Перестаньте критиковать и восхвалять* **Blizzard** *в каждом номере, делайте это хотя бы через номер. Иначе я удушу Мохнорыла! :)*»

Сергей Николаевич (МИК, 2007, №12, 20) — очень положительный персонаж из Киевской области, интересовался здоровьем агентурного состава, лечил меня от ОРЗ и в целом поднимал престиж своей профессии доктора в глазах многочисленных читателей. Цитата года: «*Буду благодарен, если вы втиснете мое письмецо. Может, хоть тогда наш провайдер вспомнит о своих клиентах!*»

SoulHunter (МИК, 2007, №4, 19) — писал часто, да не все попадало в печать. Запомнился письмом, оставленным без комментариев (№19). Цитата года: «*...Вот после такого и думаешь, что рок`н`ролл мертв и пора покупать диск «Лучшая попсятина» от ПоПсА фм*».

Anzor (МИК, 2007, №14, 24) — отметился трогательной летней фоткой (МИК, №14): выложенная камушками на песке аббревиатура нашего журнала; скромный, но интуиция подсказывает, что талантливый парень. Стал соавтором моего ляпа — когда одно и то же письмо было напечатано дважды (mea culpa!), в 21 и 24 номерах. Поэтому «ошибочный» раз не учтен. Когда начнешь нас радовать стихами? Цитата-пожелание года: «*Веселых вам деньков и ярких впечатлений!*» Спасибо, Anzor. У нас было действительно замечательное лето :).

TinS (МИК, 2007, №17, 21) — а здесь не то, что mea culpa, здесь «mama mia!!!» впору кричать. В том же злосчастном 21-м номере стих TinS`а «Темная» я оставил практически без комментариев, а вот в 3 номере 2008 года мало того, что продублировал его, так еще и немного покритиковал. Не сердись на дядьку-склеротика, а? Дерзай далее, а я постараюсь обойтись без дубляжа! Цитата-вопрос года: «*Почему журналистика, Талер?*» Сдуру, TinS, сдуру...

Mikk (МИК, 2007, №15, 24) — первым письмом попал в «зеленый автоответчик» и там оторвался по полной, чуть позже попробовал так же зажечь стихом, но нарвался на страшного Мохнорыла... Ждем новых креативов. Цитата года: «*Ты зачем сделал двухмегапиксельный скриншот ладьи?!*»

Антон (МИК, 2007, №21, 24) — вот так, просто Антон! Очень ратовал за создание рубрики «Кино» и критиковал «Роддом». Цитата года: «*Также изменения — один из двигателей эволюции для зверей. Как изменения действуют на людей, я не знаю*».

Fry (МИК, 2007, №10, МИК, 2008, №1-2) — по той причине, что новогодние номера МИКа до подведения итогов также попали в прошлогодние (делались-то они в прошлом году), старый тертый форумный калач Fry засветился дважды, при том еще и четверостишие накарябал! Цитата года: «*Вот уж дивные времена настали, раньше агенты на время заданий меняли пол, а теперь мыло :)*»

4mlr (МИК, 2007, №6, МИК, 2008, №1-2) — оба раза высказывался четко и в точку. За что любим и желанен «Автоответчиком». Пиши, камрад! Можно даже оооочень мелким почерком! Цитата года: «*Вас устраивают статьи о несуществующих играх, но не устраивают статьи об играх-приставках?*»

Алекс Халета (МИК, 2007, №20, МИК, 2008, №3). Цитата года: «*Тяга к компьютерным играм прошла, привычка читать МИК осталась. Это даже не привычка, это уже часть жизненного цикла*». Вам еще нужны какие-то комментарии к персоне Алекс Халета? :) Кстати, Алекс, я таки научился правильно писать твою фамилию!

И, наконец, основной пелотон камраденов и камраденок, сверкнувших только одним сообщением. Думаете, забудем про них? Фигушки!!!

✓ *МИК 2007 №1.*

MaD LorD (скандальный домовой МИК-Портала, улетел, но обещал вернуться). Цитата: «*А "Автоответчик" лучше стал, так что "так держать!"*»

Тимофей (был оптимистичен). Цитата: «*...А также Мохнорыл, Мохнозарыл и Мохновырыл (ну как придумано, вообще-то это шутка, возможно, не смешная)*»

Михаил (критиковал «Игроград»). Цитата: «*...назовем ее «Числофобия»!*»

Неизвестный читатель (попрощался с МИКом). Цитата: «*Потому и расстаюсь с вами со слезами терпкого мужского сожаления — увы!..*»

✓ *МИК, 2007, №2*

(К сожалению, в подборке этого журнала у меня нет, а в Москве его нигде не найти).

StaN, Sonac, Tigr, eXpert — сдается, все они — пользователи МИК-Портала, а потому разговор, наверное, был серьезный.

✓ *МИК, 2007, №3*

Внимание! В этом «Авто» были напечатаны советы на тему: «Как написать первую статью, добиться ее вычитки и стать полноправным автором журнала». Рекомендуется всем начинающим.

Василь Гривнак (спращивал, когда вычитают его тестовую статью). Цитата: «*...І передавай привіт Пухнорильцю!*»

Uzik (форумный модер и вообще монстр, был вовлечен в дискуссию о русском и украинском языках) Цитата: «*Так что "модным" русский язык попрошу не считать*».

✓ *МИК, 2007, №4*

Марс (и хвалил, и критиковал журнал). Цитата: «*"Запоминаемость" и "персонажность"» авторов — это фирменная фишка МИКа*».

SanioK (сделал несколько интересных предложений, за статьи на укр. языке). Цитата: «*...купил именно МИК, т.к. на глянец денег не хватало и, как выяснилось позже, СЛАВА БОГУ, что не хватило*».

Алег Марш (крепко ругался, но однажды согласился с Мохнорылом). Цитата: «*Очень не понравился последний "Автоответчик". Да, он увеличился на страницу — но толку? Ты его заполнил своим же письмом!*»

Алексей/«Гамбитыч»/Козаков (гневным катком прошелся по негативным тенденциям «Авто»). Цитата: «*Пафос — не всегда хорошо. Надуманный пафос — еще хуже обычного*».

✓ *МИК, 2002, №5*

Волчара (громко хвалил и громко ругал журнал). Цитата: «*Это компьютерно-юмористический (!) журнал, а не политический!*»

UA_Gunner (ругался на «Авто»). Цитата: «*Я не буду сравнивать тебя и Кертиса, или еще кого, но "Автоответчик" стал не местом, где каждый мог излить свое отношение к МИКу, а рассадником флуда и спама!*»

Артем Глущенко (ругал вообще всех игрожуров!). Цитата: «*Уясните, наконец, раз и навсегда, и всем остальным своим расскажите: компания* **Best Way** *находится в Северодонецке! Не в Донецке, не на севере Донецка и вообще не в Донецкой области, а в Луганской! И пишется это слово с заглавной буквы, ибо это не какая-то местность на севере, а название города!*»

P.S.: Моей ответной цитатой тогда было, помнится: «*...орфографическая проверка в Word подчеркивает слово «Северодонецк» красным. Советую написать в Microsoft*».

Дживвин (ругалась очень смачно, и небезосновательно). Цитата: «*Лично моя позиция — я НИКОГДА в Интернете не называю своего реального имени. Зачем? Разве не для этого существует т.н. реальная жизнь?*»

✓ *МИК, 2007, №6*

Echo (вступился за аниме, спрашивал о Dragon Age, Beltion и планах Blizzard). Цитата: «*...И откуда взялась эта фраза: "Онимэ есть моск"? У того, кто ее придумал, моска уже давно нет, т.к. нормальные люди на пАдонковском языке не пишут*».

Dark Apostle (подал идею ВСЕХ де-факто действующих конкурсов «*Скриншит*», «*Карикагентура*», «*И рука не подвела*». Мегареспект, камрад!). Цитата: «*Но ведь работать за "спасибо", пусть даже интеллектуально, просто глупо*».

✓ *МИК, 2007, №7*

Дарья (огромное, спорное, интересное критическое письмо). Цитата: «*Кстати, у Кертиса "Автоответчик" был значительно интереснее*».

Arkadiy Kvashuk (обсуждал проблемы HOMOFORM). Цитата: «*Читаю-с-первого-номера-верните-Кертиса-Прайсы-мастдай-Даешь-новый-дизайн-Когда-будут-двухслойные-глянцевые-DVD-вы-лучшие!*»

✓ *МИК, 2007, №8*

Андрей Кот (по большей части критиковал: и МИК, и «Авто», и...). Цитата: «*...и напоследок, МИК-Портал работает просто ужасно!*»

✓ *МИК, 2007, №9*

«Автоответчика» не было.

✓ *МИК, 2007, №10*

Zima (боялся, что я уйду из МИКа). Цитата: «*Тут такое дело. Я пораскинул мозгами (такое редко, но бывает) и подумал: а ведь ты становишься похож на Кертиса!*»

Гретхен (знатная карикатурщица отметилась письмом, мягким, толерантным и честным). Цитата: «*Все, что происходит в Реале, так или иначе отражается на Виртуале*».

MelloN (ярко говорил о МИКозависимости). Цитата: «*Спасибо за то, что вы заразили меня этой "наркоманией"*».

Dr. Revan (письмо без комментариев, очень понравилось). Цитата: «*И в целом, МИК можно оценить на 9 по 12-балльной шкале. Уже давно не сырой продукт, но и до Times пока не дотягивает*».

✓ *МИК, 2007, №11*

xatrix (говорили с ним о штате МИКа). Цитата: «*Ах да, это только меня раздражает слово "геймер"?*»

БеЗдельник (обо всем: о МИКе, Украине, Москве, селе и городе, о нехватке времени для прочтения МИКа...). Цитата: «*Никогда не писал, хотя давно хотел это сделать. Но, если честно, влиться в массу людей и писать, что хорошо и плохо, желания не было. Если было б плохо, просто тихо перестал бы вас читать, без лишнего шума*».

Влад Кастильо (озаботился проблемами разработчиков, предлагал концепцию сайта для игроделов). Цитата: «*Если говорить о статье с разработчиками («Безумное чаепитие»), то мне показалось, что они переливают из пустого в порожнее. Или так кажется?*»

Святослав (EX-Undertraker) (хвалил Надежду Николаеву и «Безумное чаепитие» (МИК, №9), горевал о ситуации с гейм-девелопингом в целом, хвалил авторов МИКа). Цитата: «*Сама мысль о том, что на играх можно заработать деньги, в Кривом Роге не возникает у 99.9% процентов населения*».

✓ *МИК 2007 №12*

Евгений Моренец (радовался, передавал приветы знакомым). Цитата: «*...я понял, что хочу от этой жизни, и кем я хочу стать. А все благодаря вам!*»

KAYD, kyrlia — тогда я взял на себя смелость и опубликовал два отличных письма без комментариев, в форме диалога. Цитата **KAYD**: «*Всегда тяжело быть другим: плыть против течения, доказывать право на существование... Но самое тяжелое: не сдаться*». Цитата **kyrlia**: «*Завжди потрібно пам`ятати, що без зусиль нічого не буває*».

✓ *МИК, 2007, №13*

Jlord Хаоса (прислал стих + концепт «Роддома» + очень хвалил меня и штатных авторов). Цитата: «*Даже при "жизни :)" Кертиса, ты то и делал, что пытался стырить у него корону*».

Леонид Бартецкий (великолепное письмо взрослого и неравнодушного человека, подавшего *IGDA Ukraine* руку помощи, советую перечитать). Цитата: «*А пока ответил на вопрос: "Когда можно обучать нужному?" Теперь попробуем ответить на вопрос: "А кто будет обучать нужному?" К сожалению, тут также имеется проблема*».

Денис Ширинский aka DenZL (много и плодотворно говорил о музыке). Цитата: «*Очень порадовал МИК, № 11 от 4-го июня, — впору объявлять блиц-конкурс: сколько раз в номере, напрямую или косвенно, упоминаются цитаты из песен или даже фамилии их исполнителей...*»

✓ *МИК, 2007, №14*

Артем (продолжил тему сайта для девелоперов, предложил в нем обязательные обучающие статьи по программированию). Цитата: «*Стихов писать не буду (и слава Богу!), так как не умею. Один раз пытался: в 7-м классе, хотел произвести впечатление на девушку, в которую был влюблен. Не произвел. С тех пор стихи не пишу.*

:)))»

El Deniso (обсуждал критическое «Бензо», высказывался о конкурсах). Цитата: «*Для меня МИК стал чем-то наподобие литературного журнала...*»

✓ *МИК, 2007, №15*

Spell Spirit Golgo (поднял вопрос о чате на МИК-Портале). Цитата: «*Также я понял, что у МИКа самое дружное коммьюнити*». И вот здесь я на 120% подпишусь!

Unreal Dontack (высказался ЗА приставки, одновременно посоветовал побольше заниматься спортом и девушками, а играми поменьше). Цитата: «*Лучше деньги тратить на цветы и кафе, чем на диски*».

Yorikbad (философское письмо о МИКе). Внимание, а сейчас будет **главная цитата 2007: «МИК беден, но он до хрипоты честен».**

Снимаю шляпу, **Yorikbad**. И вся редакция снимает шляпу. Пока. Мы. Живы. Мы. Будем. Жечь. Невзирая на наши пособия по безработице, которые официально называются зарплатой, невзирая на проблемы в личной жизни… Не знаю, сколько мы еще продержимся, но последняя крепость задешево не сдается ;--).

✓ *МИК, 2007, №16*

Спецвыпуск. Автоответчика не было.

✓ *МИК, 2007, №17*

LExX (резко разграничил правомочность моих **просьб и требований**). Цитата: «*...выбирая между глянцем и Журналом, я останавливаю свой выбор на... обоих*».

CHAPAY (читал нас практически с первого номера, говорил о нас). Цитата: «*Я не помню точно, что было в первом номере, который я прочитал... Кажись, там была статья про THIEF 2: Metal Age...*»

ZK (сейчас для него началось кадетство…). Цитата: «*А могу я прислать свою статью?*»

Pipec (ратовал за то, чтобы МИК стал чисто девелоперским журналом). Цитата: «*Было бы неплохо иметь такой атмосферный девелоперский журнал*».

✓ *МИК, 2007, №18*

Roman Lukianets (сетовал на знаковое издательство «Высокий Замок», которое выпускает кунсткамерные МИКи, предлагал рубрику «Кроссворды»). Двойная цитата: Roman Lukianets: «*Не хотел писать эту забитую фразу, но все-таки искренне — ВЫ ЛУЧШИЕ!*». Талер: «*Мы не лучшие, мы Иные :)*»

dre@mer (задавал много вопросов по МИКу, предлагал рубрику «Сеть» (полезные ссылки), вспомнил о многих ушедших агентах и кадетах). Цитата: «*Спасибо за HOMOFORM. А вот Toaster Saga так и не уложилась в моей голове*».

✓ *МИК, 2007, № 19*

Кирилл Небогин (предрек скорую гибель МИКа). Цитата: «*Че, подбухнул пивка с Дыбовским, «перетер» о материях — и решил в Белокаменную к Ice-Pick`ам?*»

Артем Глабчастый (предрек скорое возрождение МИКа после гибели). Цитата: «*...именно поэтому я каждую вторую среду подхожу к киоску возле музея и меняю деньги на кусочек хорошего настроения*».

Богдан Прищенко (очень просил вспомнить об игре **Area-51**). Цитата: «*Пишет вам великовозрастный дядька 24-х лет от роду...*»

Aurastis Маклаудович (писал хвалебно, но очень уж безграмотно, за что я с ним очень жестко говорил…). Цитата: «*...тока разберитесь с Lar-ом ато не поди шо получаэтса, все "люди как люди", а он?*»

✓ *МИК, 2007, №20*

КлериГ (выражал огромную благодарность литредакторам и Федору Сергееву… присоединяюсь). Цитата: «*Мерси Анне ЛИ и Даниилу ПЕРЦОВУ...*»

Murk/ (изящная особа с острым язычком, в т.ч. и стихотворным). Очень женская цитата: «*А чем питаются штатники редакции, когда сидят в редакции?*»

Уголек (написал один раз, и это стоило нескольких, респектище, советую перечитать). Цитата: «*И это великолепно! Потому что создает хитрейшую ловушку — принять чужое Мнение или все-таки выработать свое. Поспорить с Самим. С Игровым Журналом! С авторитетнейшими в этой области людьми! Быть человеком, а не тупым обывателем!*»

✓ *МИК, 2007, №21*

Вышел с письмами камрадов, которые набрали по две публикации писем в «Авто» и более.

✓ *МИК, 2007, №22*

Sogot (…а еще он познакомился с S@got`ом! — практически завершил тему русско-украинского языка). Цитата: «*В моей семье все разговаривают на русско-украинском, попросту говоря — на суржике*».

C.E.R.B.E.R. (писал обо всем, тихо зажег своим письмом ;)). Цитата: «*...в 18 авто, на слова Романа Лукьянца "вы лучшие" ты ответил "мы не лучшие — мы иные :)". От себя добавлю — так ведь вы и пишете в некоторой степени для* **иных**».

✓ *МИК, 2007, №23*

Женя Бурундуков aka Fatalchik Сундуков (именитый наследник из Brian-Outside`овских земель писал о том, как удивился после долгого отсутствия (за рубежом), узрев перемены в журнале, хвалил Bateau). Цитата: «*Дизайн нужно оставить в стиле фэнтези, ток чуть-чуть его подровнять, что ли...*»

Федир (против приставок!). Цитата: «*А какой шанс, что человек, играющий в приставки, будет покупать журнал на 80-90% о ПК?*»

Гаман Василий (хамил и вообще вел себя некультурно). Цитата: «*Телер, мы с тобой приличные люди...*»

Ретар (удерживал читателей от параноидальных тенденций, благодарил меня за «День ФУФ», сетовал на отсутствие рекламы МИКа). Цитата: «*Сначала ушли K&C, и поехало. Соплей было на три номера, кажется... [...] Теперь Талер уехал в белокаменную, и опять пошло-поехало. ЗАДОЛБАЛИ!!!*»

✓ *МИК, 2007, №24*

Waramon (благодарил камрадов за книгу Марка Зальцмана «Компьютерные игры. Как это делается», предлагал сделать игру по ДЗВР и прочитать книгу «Как легко бросить курить»). Цитата: «*Напишу еще, если мысли в кучу соберу...*»

Chaos-кун (порадовался, что «Бензо» теперь пишет вся редколлегия по очереди, спросил, где можно прочитать «Семь дней уходящего»). Цитата: «*Пишу письмо впервые (не тока в МИК, а вообще)*».

✓ *МИК, 2008, №1-2*

AlexMalkavian (еще один старый партизан, читавший МИК с 10-го номера, интересовался, куда исчез Zloy, восторгался Bateau, недоумевал по поводу отсутствия Lar`а в реквезитах). Цитата: «*Вот, вроде бы и все. Лет через 7 еще напишу :--)*».

А. Царенко (ругал культовую львовскую типографию «Высокий Замок», передавал приветы Москве). Цитата: «*Страницы с 10 по 16 отсутствуют напрочь...*»

SnakeR (сетовал на то, что в Луганске он, наверное, один читает МИК…). Цитата: «*driftmaniak@mail.ru*». Пишите, камрады! Даже если вы и не из Луганска. МИК-ноосфера не бросает в беде своих ;).

Zealot (благодарил Saviour`а и Кляксу за «Роддом», меня за «День ФУФ», Люсю за «Красный Космос», критиковал за недостаточность обучающих статей и «неновогоднесть» МИКа №24). Цитата: «*Как-то случайно я наткнулся на МК у друга и заметил там уроки по «Фотошопу» и «Максу», удивился, почему нет такой рубрики в МИКе? Я был бы безмерно рад*».

✓ *МИК, 2008, №3*

Rex (много о МИКе, но ностальгия после «Я, онлайн»…). Цитата: «*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...*»

volvox (полукреатив-полустатья). Цитата: «*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*».

gad (навеяно «Я, онлайн»…). Цитата: «*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*».

В следующем «Авто» — подведение итогов конкурсов и формат нового «ответчика». Но перед тем, как закончить этот — помните: вы все нам дороги. Более того, вы все бесценны. Остаюсь с вами. Кирилл Талер. Остаюсь с вами. Мохнорыл Талер. Остаемся с вами. МИК.

ВСЕБІЧНА
ПІДТРИМКА

МУЛЬТИПОРТОВІ
ПЛАТИ
PCI

виробництво
сервіс
гарантія



IC BOOK
htt://icbook.com.ua
тел. 467 6334, 467 5324

НАШІ ПАРТНЕРИ

Промрегіон м. Київ, (044) 244 9620
Сінтал м. Донецьк, (062) 332 3761
Micom Technology м. Київ, (044) 416 4585
TEAM Ltd. м. Вінниця, (0432) 53 1717

IT ПАРК
бережіться піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

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!!!