

стр.18

CRYSIS

стр.30

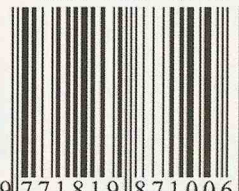
Need for Speed
HOT IMPORT NIGHTS 2

стр.22

PUZZLE QUEST
CHALLENGE OF THE WARLORDS

стр.27
Герои Маллгримий
нашествие некромантов

ISSN 1819-8716



9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307



Complete Power Solution™

Якість підтверджена гарантією!

5 роки гарантії на батареї
років гарантії на електроніку!



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

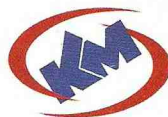
ІНСТИТУТУ ПРИКЛАДНОГО ТА СИСТЕМНОГО АНАЛІЗУ «ІПСА»

НАЦІОНАЛЬНОГО ТЕХНІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ УКРАЇНИ

«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ»

НУЦПІ КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

БМС консалтинг



KVAZAR-Mikro®
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

ZyXEL



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



www.ko.itc.ua

МОЙ
КОМП'ЮТЕР



www.dpk.com.ua



IT Community United



MOBILITY



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. Келецькая
- ✓ угол Кошубинского 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 «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилианская, 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

Кирилл ТАЛЕР

Уманетто стр. 04

Александр Еличев aka Wert

«ДЗВР» стр. 05

Новости стр. 06-13

Алексей РЕПИК aka Shastik

Prototype стр. 14

Варсонофий КРОЛИКОВ

Tiberium стр. 16-17

Вирджин КЕМПЕР

Crysis стр. 18-20

Мохнорыл ТАЛЕР

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords стр. 22-26

Lar

«Герои Мальгримии II» стр. 27-29

Bateau

Juiced 2: HIN стр. 30-33

Lar

«Войны древности: Спарта: Судьба Эллады» стр. 34-35

Олексій Годзенко aka Green Cat

«Глюк`Oza: Зубастая Ферма» стр. 36-37

The Maks

Eschalon: Book I стр. 38-40

KAYD

Европа 3: Войны Наполеона стр. 41

Агент ЯСКР aka Y.ask'r

«Война племен» стр. 42-46

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР

Записки Автоответчика. «Итого...» стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№04 (294), 18.02.2008

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 Пердов

Корректор: Елена Харитоненко

Верстка: Андрей Шмаркатюк

Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк

Директор по рекламе: Валентина Маркевич-Кравченко

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,

Роман Бураковский

Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можжев

Отдел полиграфии: Игорь Ильченко

Сбыт: Елена Семенова

Экспедирование: Михаил Ковальчук

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел. (044) 464-7321

Печать: друкарня ЗАТ «Видавничий дім "Високий
Замок"», м. Львів

Кирилл ТАЛЕР

Уманетто

На написание данной «Бензоколонки» меня натолкнули сто с хвостиком минут, проведенных за игрой в **UmaNetto: Полный превед!** от PIPE Studio («Новый Диск»), а также события, произошедшие во время и после прохождения оной. Ревью игры (с расшифровкой названия и прочей атрибутикой) вы будете иметь несчастье лицезреть в следующем номере.

Галопом по игропопу, заодно мини-спойлер: в проекте были вовсю использованы наработки донецкой анимационной студии Toonguru (персонажи, ролики, озвучка), чей одноименный мультфильм (в свою очередь) являлся пародией на нашумевший сериал «*Не родись красивой*» (я даже последнюю серию видел... так вот — все закончилось хорошо!). «Неплохо бы посмотреть и те серии UmaNetto, которые не попали в игру», — подумал я и на часик окопался на сайте «тунгуренков», потому что после просмотра профильных мульт-ов захотелось еще, и еще... А потом захотелось прочитать про саму студию Toonguru... А потом я как-то очень нездорово увлекся инет-чтением, дошел до раздела «Пресса о нас» и случайно нажал на ссылку «Детско-взрослые мультики»: <http://toongu.ru/main.php?page=about&subpage=news&view=1948&PHPSESSID=5d1b21c696460a16a9a5ec1cefe9182c>. Источники ссылки — <http://pk.kiev.ua/people/2008/02/04/110059.html>, «Газета по-киевски». Корреспондент Анастасия Рахмина спрашивает двух голливудских анимационных гуру Билли Фролика и Юджина Ефуни, почему сеансы полнометражных мультфильмов в кинотеатрах все больше посещают взрослые. Развернутый ответ заставил меня схватиться за сердце, т.к. именно этот тезис я продвигал при разработке игровой «**Алисы**» (Aerohills, Бука) и флэш-мульта «**Ранние пташки**» (DDM, ТРК «Интер»), при написании статей в МИК, да и вообще, работая над любым проектом, который должен был в целом или в частности «захватить» детскую целевую аудиторию. Цитирую:

«...Пионерами движения “детские-взрослые мультики” стали Эндрю Адмсон и Вики Вернон — создатели любимого всеми “Шрека”. Мультфильм снимался по стопроцентно детской книге Уильяма Стейга “Шрек!” и изначально был рассчитан на исключительно детскую аудиторию. Однако в процессе работы ориентиры кардинально изменились: мультик “начинили” несколькими брутальными подростковыми шутками, вроде коронных шрековских отрывков и фразочек а-ля “Краще бекнути, ніж пукнути”. А еще — добавили куда более интеллектуальный юмор, расшифровать который сможет далеко не каждый взрослый. Успех “Шрека” превзошел ожидания: зрители всех возрастов были просто в восторге. Тогда-то создатели мультфильма поняли, что напали на “золотую жилу”, в последующих историях о зеленом гиганте принцип “разных слоев юмора” стали применять в еще больших масштабах. Вскоре ноу-хау задействовали и создатели других полнометражных мультфильмов. Голливудский продюсер Юджин Ефуни, участвующий сегодня в создании первого украинско-американского полнометражного мультфильма “Лапы и Провода”, говорит: “Именно расчет на взрослую и подростковую аудиторию — одно из самых главных изменений в анимации за последнее время. О взрос-

лых — отдельный разговор: они оплачивают поход детей в кино, и резонно, чтобы им самим не было там скучно. Но не стоит забывать, что еще возросло влияние подростков — сегодня именно они чаще всего диктуют, что будет смотреть вся семья”. А “мультишный” сценарист Билли Фролик, придумавший “Мадагаскар” и “Лесную Братву”, открыл “Газете...” секрет создания стопроцентно успешного мультфильма: “Нужно, чтобы в истории сочетались сказка, романтическая история, экшн и юмор с элементами сатиры”.

Офигеть, ребята. И бекнуть, и пукнуть, и окончательно офигеть, иначе очень быстро начнет плющить, таращить и колбасить одновременно. Создатели первого «Шрека» в 2001 г., обладая огромным финансовым потенциалом, ведя за собой армию сопутствующего персонала (в т.ч. и детских психологов, и аналитиков от искусства) наконец-то додумались до того, что советские мультипликаторы успешно (но интуитивно?) использовали 32 (!!!) года назад, в 1969 году, в мультке «Винни-Пух» (и в последующих его сериях).

Результат: американская индустрия перепрофилируется на мультивозрастные анимационные блокбастеры (да хоть бы тот же великолепный «В поисках Немо» (2003 г.), чтобы далеко не ходить), а где сейчас наша (российская/украинская) анимация? Она вообще есть? Ау! Стебно-патриотические лубки-сериалы про богатырей от России и фактически полный ноль полнометражек от Украины? Это мы развиваемся или деградировали окончательно, до полного копирования Голливуда, который когда-то отставал от нас на 32 года в плане работы на все слои аудитории. Такой работы, чтобы даже не возникал вопрос о **целевой**...

А теперь посмакуем вишенку на тортике. Игровая индустрия сейчас не в пример успешнее анимационной... И что мы видим? «Многослойность подачи» (к которой мировой геймдев еще придет после пары гениальных проектов) приравнивается к расстрелу: шаг вправо — шаг влево... Разрешено прыгать на месте, но очень осторожно. Глава компании, специализирующейся на детских играх, говорит: «Не можем мы между строк взрослые шутки и иронию пускать, дети не поймут (= прибыли не будет)» — «Ёлки-палки, а то, что в целевую при этом попадет большой процент взрослой аудитории, это не прибыль!?» — «А игру не планируется позиционировать как взрослую... Да и нет у издателя механизмов маркетинга для продвижения мультивозрастных проектов!...»

Так и живем, ребята. Траву покосили ©. Механизмов нет, бабла всегда мало, новые идеи воспринимаются только после указки с Запада (это раньше было — от генсека), подтвержденной финансовой успешностью эксперимента. Смежные отрасли уже далеко продвинулись вперед — а следовать за ними страшно...

Что там у нас было мультивозрастного (кроме игр с «кровищицей» — этой шутке все возрасты покорны!)? «Три маленькие белые мышки»? Демон вот говорил, что финал «Ильи Муромца» ему понравился.

Крик «Проснись, индустрия!» после этого как-то слабовато и жалковато звучит...

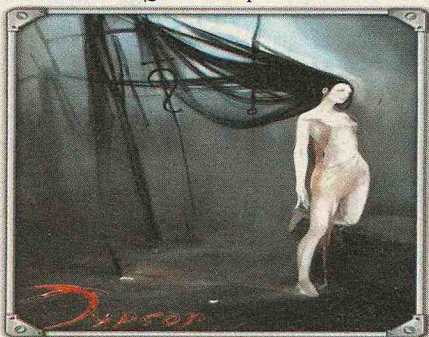


"Победитель конкурса "Карикагентура-2007",
Александр Еличев aka wert
"работа маслом, сметаной и чесноком"

Игровые новости

Малевич — жив!

Видать, сотрудники **Ice-Pick Lodge** потратили слишком много времени на общение с Кириллом Талером, оформившим свое знаковое интервью в виде монструозного текста, растянувшегося аж на три номера МИКа. И теперь релиз «**Тургора**» пришлось перенести на более поздний срок — 6 марта. Впрочем, ждать не так уж и долго, наверно, совсем по мелочи осталось кое-что доделать, так что готовьтесь — уж от этих ребят меньшего, чем мини-чудо, мы и не ждем. А по максимуму, конечно, надемся на настоящий шедевр.



Ну а чтобы скрасить время до выхода «Тургора», можно зайти на официальный сайт игры www.tension-game.com и немного почитать о механике и концепции геймплея. Если кто до сих пор не в курсе, то подход **Ice-Pick Lodge** к созданию новой игры пока что не имеет аналогов (по крайней мере, прямых), так что о нем даже просто читать интересно.

Ну а для народа, не особо искушенного в новинках гейм-дизайна, открыт забавный раздел «рисование», где при помощи мышки нужно выводить на черном поле загадочные иероглифы. Особенно рекомендуется любителям трехмерной обнаженки — в награду за правильно нарисованную фигуру сайт показывает посетителю новый скриншот. Но не такой, как в разделе «галерея» на том же сайте, совсем не такой. Хе-хе...

В 3Dmark появятся сэйвы

По словам **Оливера Белтака**, вице-президента по продажам и маркетингу компании **Futuremark**, последние два года компания занималась написанием собственного движка, причем значительная часть этого времени была потрачена на прикладное перенесение новой технологии в еще не анонсированную игру. О проекте пока известно не очень много, по сути, только жанр — FPS. Впрочем, учитывая то, насколько красивую картинку показывают тесты в последнем 3Dmark, за качество графики тоже можно не переживать. Тут уж, сами понимаете, **Futuremark** отнюдь не новички. При этом стоит вспомнить традиционно тесное сотрудничество финнов с про-

изводителями видеокарт и компанией **Ageia**, недавно, правда, приобретенной не кем-нибудь, а самой **nVidia**. В общем, ждем новостей с нетерпением. Тем более, что финны в нашей индустрии вообще на хорошем счету. Помните ведь **Max Payne**, подаривший, кстати, свой движок для большинства тестов из 3Dmark 2001? О геймплее и сюжете **Futuremark** пока особо не распространяется, однако говорит, что этим аспектам игры тоже уделяется достаточное внимание. Они отлично понимают, что одной лишь красивой картинкой игрока не увлечь (хотя бывали примеры). В то же время штат новообразованной **Futuremark Game Studio** составляет всего 30 человек, так что и на переворот в жанре компания не претендует.

Что ж, с почином, уважаемые! Давно бы так.

Куба далеко...

...А **Just Cause 2** — рядом. О том, что идет разработка сиквела к колоритному (хотя и малость однообразному) клону **GTA**, разработчики из **Avalanche Studios** проболтались уже давненько. Но вот на днях поступил официальный анонс от издателя, коим является британский **Eidos Interactive**. А заодно стали известны и некоторые подробности.

Новый тропический остров будет немного уступать по площади миру первой части игры, однако же тысячи квадратных метров должно хватить для самых разнообразных типов местности (джунгли, пустыни, горы и, естественно, города). К тому же обещается гораздо более насыщенная карта, без унылых однообразных пространств, по которым можно разве что проехать без каких бы то ни было происшествий.



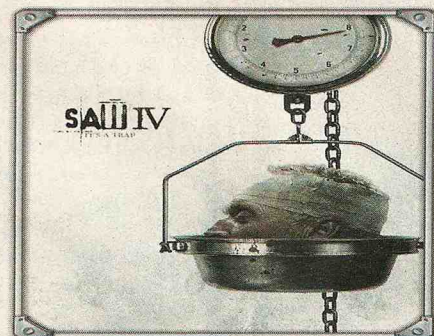
В остальном же — как обычно — обещают всего и побольше. Без таблеток от жадности в комплекте. Больше заданий, которые должны стать на порядок разнообразнее, больше видов транспорта, вооружения, красивее картинка, реалистичнее физика. Враги разом поуменьют и станут брать не только числом, но и умением. В общем, обычные обещания к обычному сиквелу. Тем не менее, кому понравился первый **Just Cause**, уже могут внутренне готовиться к возвращению в шкуру агента ЦРУ по фамилии **Родригес**. Просто поклонникам **GTA**-подобных игр тоже рекомендуется: как минимум,

тропический островок является неплохим вариантом для смены декораций.

Что касается даты релиза, то тут ясно только одно — выйдет **Just Cause 2** в 2008 году. Конкретную дату сообщат позже. Ну и ладно. Подождем.

Бюджеты уже пилат

Если вы помните, в прошлом году появлялась занятная информация о том, что создатели фильма «300» (в нашем прокате добавили слово «спартацев» — видать, для не шибко сообразительных) создают контору, которая будет заниматься разработкой и изданием игр, по большей части ориентированных на кинолицензии. Названные числа поражали воображение, да и стартовый бюджет у компании получился не шибко скромным. Ну, когда планируешь выпускать в год по



60 игр, по-другому и не выйдет. Тем не менее, несмотря на всю гигантоманию **Тома Тала** (руководителя **Brash Entertainment**), процесс уже пошел и только набирает обороты.

Недавно стало известно о том, что **Brash** занимается игроизацией доброй семейной комедии «**Пила**». Релиз подгадывают к выходу пятой части фильма, который состоится в следующем году, так что времени на разработку должно быть достаточно. При этом виртуальная «**Пила**» сюжетно будет, как это принято в последнее время, дополнять, а не повторять фильм. Особое внимание обещают уделить прошлому, благодаря которому родилось живописное настоящее, в котором главными словами являются «ампутация», «вскрытие» и «лоботомия». Ну что ж, посмотрим, поиграем.

Кстати, за качество сюжетного контента отвечают не кто-нибудь, а сами **Ли Уннелл** и **Джеймс Вон**, продюсеры всех фильмов «**Пила**», начиная со второй части. Кроме того, один из них писал сценарии к трем сериям, а другой был режиссером самой первой «**Пилы**». В общем, все как в лучших домах.

Настораживает лишь то, что среди запланированных платформ пока отсутствует РС. Точно так же, как и в анонсах всех прочих игр **Brash Entertainment**. Неужели про нас забыли, и массивный пласт игр по кинолицензиям пройдет мимо? Впрочем, если даже и так, трудно сказать — плакать нам или радоваться.

Режиссеру Бондарчуку утирают нос

Цли, по крайней мере, пытаются. Платочек любезно предоставляет Принц на Белом Коне, он же ст. о/у Гоблин, он же *Дмитрий Пучков*, не нуждающийся в дополнительных представлениях. Памятный «разбор полетов» на сайте Гоблина после выхода фильма «9-я рота» раздулся до масштабов, которым просто стало тесно в рамках одного сайта, поэтому на меньшее, чем документальный фильм и игра по оному, Пучков уже не согласен. Ну, фильм в нашу компетенцию не входит, а вот анонс игры пестрит различными интересностями, мимо которых пройти никак не получается.

Во-первых, в разработке принимала участие студия **KranX Productions** (соответственно, продюсирование), известная своим одиозным создателем и идеологом *КранКом*. Этот товарищ не мог ни одной игры выпустить, чтобы не попортить основы геймдева и не представить миру совершенно новую концепцию. «Вангеры», «Периметр», а также пошаговые «Самогонки» — пока что ни у кого за плечами нет послужного списка с таким количеством отличных революций по части геймплея.

Почему это так важно? Дело в том, что «Правда о девятой роте» будет не просто шутером от первого лица, а максимально реалистичной реконструкцией событий, которые произошли 7 и 8 января 1988 года на высоте 3234. За аутентичность событий ручаются очевидцы и даже участники операции «Магистраль», достоверность ландшафта гарантируется использованными при разработке спутниковыми снимками местности (ну, это мы еще при помощи Google Earth проверим), реалистичность оружия тоже сомнениям не подвергается. При этом сами понимаете, что вообще-то чрезмерный реализм далеко не всегда является залогом хорошей и интересной игры. Это только для симуляторов хорошо, когда учтена каждая деталька и все сделано «как в жизни». Понимали это и разработчики, поэтому ключевым элементом геймплея будет «переселение» игрока между тридцатью защитниками высоты 3234 по мере необхо-

димости. То есть, где в реальном бою было жарче всего, туда нас и перенесут заботливые разработчики. Чтoб мы не заскучали...

Ну что ж, я, конечно, могу представить, как из этой задумки получится эпос уровня Call of Duty 4, но и *SPECNAZ: Project Wolf* тоже может выйти. Так что ждем до пятнадцатого февраля и пробуем на собственной шкуре, каково это быть советским десантником.

Папа — стакан портвейна

Вот чего у **Gaijin Entertainment** не отнимешь, так это трудолюбия. Релизы от этой компании появляются с завидной регулярностью, ну, а качество... Впрочем, качество тоже подтягивается вслед за количеством, так что будем надеяться, что в будущем из этой конторы вырастет назло французам и американцам новая EA или UbiSoft. А пока констатируем такой факт: отправился в печать аддон к неоднозначному, но все-таки интересному проекту «**Адреналин 2: Час Пик**», который получил подзаголовок «**Анархия**». Обычных «аддоновских» добавок будет не так чтобы



много — всего-то четыре новых автомобиля и три трассы, одну из которых и трассой-то особо не назовешь (речь идет об «Авианосце»). Однако самое главное нововведение — это режим «Крылья», о котором мы уже писали в новостях после анонса этого аддона. Машинки научились летать и запускать друг в друга самонаводящиеся ракеты класса «воздух-воздух», то есть, безумие получается со-

всем уж радикальное. Жаль, правда, что при этом из-под днища не выезжают складные крылья, как у Citroen'a в памятном фильме про Фантомаса.

Для тех, кому нравится работа сценаристов **Gaijin Entertainment**, добавлю еще то, что сингловое прохождение будет продолжать тему нелегальных гонок и вороватых стритрейсеров-террористов, которых хлебом не корми — только дай стащить новую сверхсекретную разработку и прикрутить ее к своему авто. В главной роли все тот же питерский водила Макс и его подруга Поночка. То есть Мини Маус. То есть, Гасечка. Да, точно, Гасечка. Чип и Дейл остались за кадром.

Выход игры намечен на 15 февраля, однако обладатели хорошего доступа в Интернет могут купить «Адреналин 2: Анархия» на портале **yuplay.ru** уже сейчас.

И на Марсе будут яблони цвести!

Так решила компания **THQ**, увидевшая неутешительные прогнозы собственных аналитиков после закрытия нескольких линеек игр (в том числе и обозренного в этом номере *Juiced*). В противовес почившим сериям нам вернут немного подзабытую после провальной второй части игру **Red Faction**. Первая-то, хоть и не оправдала возложенных на нее надежд по части «всеразрушаемого» движка Geo-Mod, но шутером была вполне себе интересным.

Сейчас, правда, и времена поменялись, и вот уже Battlefield: Bad Company в роликах выглядит как золотая мечта демолшера-маньяка. Так что либо давить на марсианскую атмосферу, таки здорово напоминающую старый блокбастер «Вспомнить все», либо оттачивать технологию Geo-Mod под современные реалии.

Впрочем, студия **Volition**, родоначальник серии и, соответственно, ее продолжатель, пока что доделывает экшен *Saints Row 2*, а выход **Red Faction 3** пока точно не обозначен, хотя ожидается не позже апреля 2009 года. Ждем подробностей, так как платформа PC уже объявлена в качестве одной из основных.

F&D
www.fd-audio.com

природний звук для всіх

Еbony & Ivory, велкам бэк, как говорится

Хоть и устарела технология Play Station 2 на момент выхода портированной версии Devil May Cry 3, а все-таки игра впечатлила даже видевших виды геймеров, как-то разминувшихся с консолями прошлого поколения. Что уж и говорить, эталон жанра «слэшер», другого описания и не подыщешь.

И вот наступило время еще разок окунуться в вихрь схватки харизматичного добра с не менее харизматичным добром — встречайте **Devil May Cry 4**. Хотя не спешите в магазины, пока что доступна только версия для консолей нового поколения. Нам же, PC-шникам, придется подождать еще несколько месяцев, пока игра не отработает деньги за «эксклюзив». Впрочем, о том, что DMC4 может не выйти на PC, можно не беспокоиться. Выйдет.

Больше об игре пока говорить не хочется, авось редакция или кто-то из внештатников ознакомится с новым шедевром (кто сомневается?) от **Capcom** вплотную и напишет репорт-обзор.

Акелла нифига не промахнулся

Как минимум, с релизом адвенчуры «Третий срок» от компании **JetDogs Studios**, которая посвящена политической борьбе накануне президентских выборов в одной легко узнаваемой стране. Прямое соответствия реальным именам и фамилиям, конечно же, не будет, в Расее сейчас за такое уже по статье «за экстремизм» могут упрятать (а вы что думали? ребят, повесивших в Питере растяжку «Мутин-Пудак», уже давненько оприходовали и поместили в определенные учреждения на казенный харч). Но все действующие лица должны легко поддаваться идентификации. В описании игры значится термин «острая политическая сатира», хотя, по кратким сведениям о сюжете, «сатиру» хочется заменить на «клякву». Но и во втором случае все можно сделать на высшем уровне — абсурд в игре про политику и политиков лишним не бывает.

В общем, крайне интересный проект, который в свете последних событий на политической арене России может стать чем угодно — от махровой пропаганды до гениального протеста против нарастающего авторитаризма. Очень хочется посмотреть на результат.

Наши, кстати, в свое время игру «Третий тур» или «Наколотый апельсин» так и не сделали. А зря, могло бы неплохо выйти.

В общем, с 13 февраля — айда все в магазины. Кто, конечно, за политикой более-менее следит.

Делай деньги, не отходя от кассы!

Ассасин у **Call of Duty 4** получилась на загляденье. Пока **UbiSoft** меди-

данных *Assassin's Creed*, современный *Call of Duty* разошелся тиражом свыше 7 миллионов штук. Таким образом, со всей неизбежностью нам светит и пятая часть эпического военного сериала, чей выход уже запланирован на 2008-й финансовый год. То есть максимум — до апреля 2009 года. Да, долговать ждать, но что поделаешь?

Хозяин франчайза, компания **Activision**, на этот финансовый год понапланировала еще много чего (в том числе очередного *Тони Хоука*, *Madagascar 2*, еще одну *Guitar Hero* и игроизацию еще не выпущенного на экраны эпизода «Бондианы»). Но вот незадача — про платформу PC в анонсах пока ни слова, так что ждем, грызем ногти и надеемся на светлое будущее. Что поделаешь?

Старик Кох — не чета старику Кацу

Ибо если Кацу постоянно предлагал сдаться, то Кох (**Koch Media**) предложил издаться. И не кому-нибудь, а приквелу к лучшему шутеру СНГ прошлого года — **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**. Что интересно, та же контора договорилась и с **Pirahna Bytes** об издании следующей игры от самих разработчиков серии **Gothic**. У нас же **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**, понятное дело, будет издавать сама **GSC World Publishing** при содействии фирмы **1C**.



Что еще интересно, так это успехи **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** на зарубежном рынке — 700 тысяч копий. Если приквел окажется не хуже, то миллион копий за рубежом ему будет обеспечен. Впрочем, на рынке стран СНГ миллионный рубеж уже почти покорен — всего продано 950 тысяч дисков. То есть суммарно... Совсем неплохо, правда?

Кроме того **GSC** собирается развивать свою вселенную при помощи телесериала и полнометражного фильма с бюджетом в несколько миллионов долларов. Причем у каждого есть шанс попробовать свои силы в написании сценария к этим лентам. Но об этом пускай расскажет мой коллега, которому предстоит писать околониговые новости. А я сейчас писать свой вариант «кино по стелкера».

Да, старожилы МИК-портала не ошибутся, если подумают, что это будет слегка переделанный «Кактус». Ну, а чего добру падать? Все, не отвлекайте меня...

Онлайновые новости

* * *

Перед тем как начать очередной блок новостей, хотелось бы немного исправить ошибки, допущенные в прошлый раз. В прошлом номере в онлайновых новостях я упоминал о достижениях компании **Blizzard**, а точнее, их ММО-проекта под названием **World of Warcraft**. Те, кто внимательно читал новость, могли обратить внимание на указанные цифры доходов: «2,4 млн долларов» и «3,5 млн долларов». На самом деле речь шла не о деньгах как таковых, а о количестве проданных копий. В правильном варианте: «2,4 млн копий, проданных за первый день. Общее количество проданных копий составляет примерно 3,5 млн штук».

Собственно, за данную ошибку, и хотелось бы извиниться. Впредь обещаю быть более внимательным.

P.S. Еще для корректности хотелось бы добавить, что **WoW** — самая удачно стартовавшая игра в PC-индустрии. Именно в PC. Все-таки на консольном рынке есть игрушки с более обильным стартом, взять, к примеру, хоть тот же **Halo 3**.

Автор выражает искреннюю благодарность камрадам МИК-портала за найденную ошибку.

Тысяча дохлых кошек

Судя по всему, в скором времени наших игроков ожидает просто-таки онлайновое нашествие пиратов. Грядут на радость всем фанатам «**Корсары Онлайн**» от компании **Акелла Flying Lab Software**. С другой стороны, навстречу вырываются **Tales of Pirates**, которые благодаря компании **NivalOnline** обрели громкое русское название «Пиратия». Скорее всего, оба эти проекта в конце концов непременно столкнутся на просторах онлайн-рынка. О том, кто одержит победу в жестокой схватке, можно было бы только гадать, однако на горизонте бескрайнего виртуального океана показалась третья сторона данной битвы.

Компания «**Нетвил**» станет официальным издателем на территории СНГ онлайн-проекта **Voyage Century Online** от компании **Snail Game**. Русский вариант игры будет носить гордое название «**Пираты онлайн**». На могучие плечи издателя ляжет не только полная локализация проекта, но также и работа непосредственно с серверами и игровым контингентом, то бишь обеспечение внутренней игровой и технической поддержки, прием платежей и многое другое.

Сама же игра предлагает нам окунуться в еще один мир пиратства, героев которого, по мнению разработчиков, ожидают увлекательные приключения.

Дата официального старта пока неизвестна. Все заинтересовавшиеся для получения более подробной информации могут проследовать по адресу www.voyagecenturyonline.com

Властелины по-русски

В то же время известный на территории СНГ издатель онлайн-игр, компания IT Territory, владелец таких онлайн-проектов, как «Территория» и «Легенда: Наследие Драконов», празднует новую победу. Напомню, что недавно компанией было объявлено суммарное количество пользователей тринадцати онлайн-вселенных IT Territory, которое составило, не много не мало, 5 миллионов человек, что весьма неплохо. Теперь же компания станет российским издателем MMORPG **The Lord of the Rings Online: Shadows of Angma**. Игра будет полностью локализованная. Помимо обычной версии, в продажу поступят также и box-варианты. Кроме того, компания планирует строго следить за именами российских персонажей, во избежание появления всяких Пендальфов, Агрономов и пр. В будущем компания планирует продолжить работу с западными MMORPG, а также увеличить количество активных пользователей своих MMO до десяти миллионов.

Мистическая кончина

У игрокам и фанатам вселенной **Myst Online: Uru Live**, созданной на основе *Uru: Ages Beyond Myst*, ско-

ро придется искать новое место для игры. Судя из заявления, сделанному компанией *Cyan Worlds*, разработчиками игры, все в порядке, ведущие в дивный мир онлайн-авенчур, вскоре будут закрыты навсегда. Два месяца дано игрокам на то, чтобы в последний раз насладиться собственными персонажами. Причины закрытия, как это часто бывает, не оглашаются. Разработчики ссылаются лишь на деловые отношения. Однако после закрытия проекта ни разработчик, ни издатель не собираются прекращать свои деловые отношения.

Вне игры

S.T.A.L.K.E.R. идет в кино

Ну, Bateau не оставил мне другого выбора, кроме как начать с новости о том, что компания *GSC Game World* в рамках развития своего более чем успешного франчайза **S.T.A.L.K.E.R.** строит планы на полнометражный фильм и/или телесериал по мотивам игры «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля».

К созданию сюжетов решено было привлечь поклонников игры (благо только на просторах СНГ она разошлась тиражом в 950 ты-

сяч официальных копий), любой желающий без ограничений по возрасту, гражданству или профессиональному образованию может написать синопсис будущего фильма или сериала и участвовать в проходящем при поддержке сайта *Сценарист.РУ* (<http://screenwriter.ru>) конкурсе с призовым фондом в пятьдесят тысяч рублей. С автором лучшего синопсиса разработчики обещают заключить авторский договор на идею или на написание сценария с возможным привлечением соавторов.

Ограничений креатива практически нет. Так, в номинации «Полнометражный фильм» — цитирую: «Бюджет — высокий (от 6 до 15 млн. \$). В сюжете приветствуется непредсказуемость, драматизм и динамичность. В техническом плане возможно применение любого уровня компьютерных и прочих спецэффектов, натурная и павильонная съемка, массовка, батальные сцены и каскадерские трюки».

Номинация «Телевизионный сериал» — несколько скромнее: «Оптимальный и выше бюджет (от 1 до 3 млн. \$). В сюжете приветствуется драматизм, мистицизм, непредсказуемость. В техническом плане возможны компьютерные и спецэффекты (возможность задействовать их неоднократно), каскадерские трюки, батальные сцены, натурная и павильонная съемка».

box
Якісна електроніка

www.qBox.ua
8 800 500 6 700

представляє

defender

Якість в кубі³

В КРАЩИХ МЕРЕЖАХ ЕЛЕКТРОНІКИ!

Дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні.

Всеукраїнська вікторина
від Defender

ПРАВИЛА УЧАСТІ У ВІКТОРИНІ «ВСЕУКРАЇНЬКА ВІКТОРИНА ВІД DEFENDER»

Зберіть купони з правильними відповідями на запитання вікторини, надруковані в 4-х номерах «Мій комп'ютер ігровий» (№№ 4, 5, 6, 7), і надішліть їх в одному конверті з позначкою «Всеукраїнська вікторина від Defender» на адресу: Видавничий дім «Мій комп'ютер», 03126, м. Київ-126, а/с 570/8. Відповіді також приймаються в електронному

вигляді з повним переліком усіх анкетних даних за ел. адресою: game@qbox.ua. У розіграші беруть участь листи, надіслані до 14 квітня 2008 року (згідно з поштовим штемпелем), та листи, що надійдуть на електронну адресу до 16 квітня (включно) 2008 року. Шукайте результати в 9 номері «Мій комп'ютер ігровий». Бажаємо успіху.

Запитання №1

Який діаметр рульового колеса і кут повороту Defender Adrenaline Mini?

- 1) 280 мм і 180°
- 2) 180 мм і 180°
- 3) 200 мм і 270°

Беручи участь у вікторині, я погоджуюсь отримувати інформацію про рекламні акції та дозволяю використовувати свої персональні дані в рекламних кампаніях.

Головний приз: Ігрове кермо Adrenaline Turbo



Додаткові призи:
3 бездротові геймпади,
20 універсальних засобів
для чищення

З ігровим кермом і геймпадами Defender ви відчуете себе справжнім гонщиком, не встаючи з-за комп'ютерного столу!

КОМП'ЮТЕРНІ АКСЕСУАРИ

box
Якісна електроніка
www.qbox.ua

Тексты конкурсных работ присылаются в формате текстового редактора Microsoft Word (прикрепленным файлом, без архивации) на адрес synopsis@gsc-game.kiev.ua, к электронному письму также необходимо приложить краткое резюме с указанием ФИО автора, псевдонима (если есть), даты рождения, почтовых реквизитов, телефона, адреса электронной почты. Синописи, присланные на конкурс; не рецензируются. Сценарии и работы вне конкурса не рассматриваются.

«Оскар» игровой индустрии

В рамках саммита *Design, Innovate, Communicate, Interact (D.I.C.E.) Академия интерактивных искусств и наук* (Academy of Interactive Arts and Sciences — AIAS) провела в одном из казино Лас-Вегаса 11-ю церемонию вручения награды **Interactive Achievements Awards**.

Лучший результат ожидаемо показал сверхкинематографичный *Call of Duty 4*, взявший четыре статуэтки, сопоставимые по престижности с «Оскарами» в киноиндустрии. Творение Infinity Ward признано членами академии экшеном года, консольной игрой года, лучшей онлайн-игрой и лучшей игрой года в целом. Также четыре, но куда менее знаковые награды (лучший звук, лучшая оригинальная музыка, лучший сюжет и лучшее художественное оформление) взял *BioShock*. Следом за ними идет сборник *The Orange Box* компании Valve, взявший три номинации, в том числе звание лучшего проекта на PC.

Полный список номинантов и победителей выглядит так:

✓ **Игра года** — *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision)

Номинанты: *BioShock*, *Rock Band*, *Super Mario Galaxy*, *The Orange Box*

✓ Лучшая игра для PC — *The Orange Box* (Electronic Arts, Valve)

Номинанты: *BioShock*, *Call of Duty 4*, *Crysis*, *World of Warcraft: The Burning Crusade*

✓ Лучшая консольная игра — *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision)

Номинанты: *BioShock*, *Rock Band*, *Super Mario Galaxy*, *Mass Effect*

✓ Лучшая игра для портативных платформ — *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (Nintendo)

Номинанты: *Puzzle Quest*, *Drawn to Life*, *Jeanne d'Arc*, *Ratchet and Clank: Size Matters*

✓ Лучшая скачиваемая игра — *Puzzle Quest: Challenge of the Warlords* (D3 Publisher)

Номинанты: *fOw*, *Azada*, *Build-a-Lot*, *Peggle*

✓ Лучший MMO-проект — *World of Warcraft: The Burning Crusade* (Vivendi Games)

Номинанты: *Tabula Rasa*, *LotR Online*, *EVE Online*, *Trinity*, *Guild Wars: Eye of the North*

✓ Лучший экшен — *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision)

Номинанты: *BioShock*, *Crysis*, *Halo 3*, *The Orange Box*

✓ Лучшая стратегия/симулятор — *Ace Combat 6: Fires of Liberation* (Namco Bandai)

Номинанты: *World in Conflict*, *Supreme Commander*, *C&C 3*, *CoH: Opposing Fronts*

✓ Спортивная игра года — *Skate* (Electronic Arts)

Номинанты: *FIFA Soccer 08*, *NHL 08*, *NBA 2K8*, *MLB 07: The Show*

✓ Лучшая приключенческая игра — *Super Mario Galaxy* (Nintendo)

Номинанты: *Assassin's Creed*, *God of War 2*, *Uncharted*, *R&C Future: Tools of Destruction*

✓ Лучшая гоночная игра — *Motorstorm* (Sony)

Номинанты: *DiRT*, *Forza Motorsport 2*, *Need For Speed ProStreet*, *Project Gotham Racing 4*

✓ Лучшая ролевая игра — *Mass Effect* (Microsoft)

Номинанты: *The Witcher*, *Eternal Sonata*, *Rogue Galaxy*, *Jeanne d'Arc*

✓ Лучшая семейная игра — *Rock Band* (MTV Games)

Номинанты: *Guitar Hero 3*, *Rayman Raving Rabbids 2*, *WarioWare: Smooth Moves*, *Scene It?*

✓ Самый инновационный проект — *Rock Band* (MTV Games)

Номинанты: *BioShock*, *Assassin's Creed*, *Super Mario Galaxy*, *The Orange Box*

✓ Лучший гейм-дизайн — *The Orange Box: Portal* (Electronic Arts, Valve)

Номинанты: *BioShock*, *Rock Band*, *Call of Duty 4*, *Super Mario Galaxy*

✓ Лучший звук — *BioShock* (Take-Two Interactive)

Номинанты: *Skate*, *Call of Duty 4*, *Need for Speed ProStreet*, *GRAW 2*

✓ Лучший саундтрек — *Rock Band* (MTV)

Номинанты: *BioShock*, *Guitar Hero 3*, *Singstar POP*, *Skate*

✓ Лучшая оригинальная музыка — *BioShock* (Take-Two Interactive)

Номинанты: *Lair*, *Heavenly Sword*, *God of War 2*, *Uncharted: Drake's Fortune*

✓ Лучший онлайн-геймплей — *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision)

Номинанты: *World in Conflict*, *Rock Band*, *Halo 3*, *Forza Motorsport 2*

✓ Лучший геймплей — *The Orange Box: Portal* (Electronic Arts, Valve)

Номинанты: *Assassin's Creed*, *Rock Band*, *Super Mario Galaxy*, *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*

✓ Лучший сюжет — *BioShock* (Take-Two Interactive)

Номинанты: *Drawn to Life*, *Mass Effect*, *The Darkness*, *Uncharted: Drake's Fortune*

✓ Лучшие персонажи — *The Orange Box: Portal* (Electronic Arts, Valve)

Номинанты: *BioShock*, *Heavenly Sword*, *Mass Effect*, *Uncharted: Drake's Fortune*

✓ Лучшие визуальные технологии — *Crysis* (Electronic Arts)

Номинанты: *Assassin's Creed*, *Call of Duty 4*, *Uncharted*, *R&C Future: Tools of Destruction*

✓ Лучшее художественное оформление — *BioShock* (Take-Two Interactive)

Номинанты: *Assassin's Creed*, *Call of Duty 4*, *Heavenly Sword*, *The Orange Box*: TF 2

✓ Лучшие анимации — *Assassin's Creed* (Ubisoft)

Номинанты: *Call of Duty 4*, *Uncharted*, *R&C Future: Tools of Destruction*, *The Orange Box*: TF 2

Железные новости

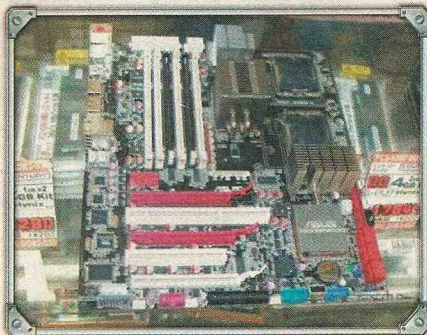
Процессоры в процессе

В конце текущего года корпорация Intel планирует начать поставки новых серверных процессоров **Itanium** с кодовым названием **Tukwila**. Tukwila станет первым чипом на рынке, насчитывающим более двух миллиардов транзисторов. Процессор получит четыре ядра и будет работать на тактовой частоте до 2 ГГц, а объем кэш-памяти составит 30 Мб. Отмечается, что при таких характеристиках Tukwila будет потреблять примерно на 25% больше энергии по сравнению со своим предшественником — чипом *Montvale*. При изготовлении новых серверных процессоров Itanium корпорация Intel планирует использовать 65-нанометровую технологию, а не более «тонкий» 45-нанометровый техпроцесс. Впрочем, последователь Itanium, чип с кодовым названием *Poulson*, будет изготавливаться уже по 32-нанометровой методике. Правда, ожидать появления Poulson на рынке стоит лишь в 2010-2011 годах. Кроме того, сообщается о новых процессорах с кодовым названием *Silverthorne*, которые станут одной из основных составляющих аппаратной платформы *Intel Menlow* для ультрапортативных компьютеров (UMPC). Паттнер назвал Silverthorne самым маленьким чипом (с архитектурой x86), который корпорация Intel создавала за последние 15-17 лет. Процессоры Silverthorne будут производиться по 45-нанометровой технологии и работать на тактовой частоте до 2 ГГц при частоте системной шины 533 МГц. Энергопотребление Silverthorne не превысит 2 Вт. Intel продемонстрировал процессоры Tukwila и Silverthorne на Международной конференции по твердотельным схемам ISSCC 2008 (International Solid State Circuits Conference), которая недавно проходила в Сан-Франциско (Калифорния, США).

Источник: Компьюлента

Новая мечта игромана

На японском рынке в продаже появились платы **ASUS Z7S-WS**, поддерживающие установку двух процессоров Intel LGA771 и трех видеокарт. Функциональность новинки несколько скромнее, чем у Intel D5400XS, по крайней мере, в части интерфейсов для графических ускорителей, — два полно-

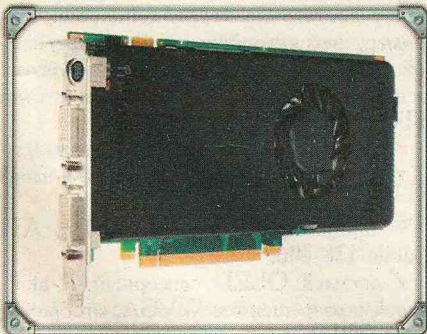


скоростных PCI Express x16 и один полноразмерный, работающий на скорости x8. Зато в части подсистемы памяти ASUS декларирует поддержку FB-DIMM общим объемом до 24 Гб вместо 16-ти у Intel (при этом северный мост плат одинаков). Кроме того, у новинки два гигабитных сетевых порта, а не один. К сожалению, цена продукта ASUS оказалась еще выше, чем прогнозировалось. В Японии такая плата продается примерно за \$620.

Источник: iXBT

О среднем классе

21 февраля NVIDIA официально представит видеокарты среднего уровня, **GeForce 9600 GT**. Изначально на рынке будут доступны две модели, отличающиеся объемом памяти, 256 и 512 Мб. При этом сообщается, что по сравнению со своими предшественниками, 8600 GT, новинки будут эффективнее при использовании антиалиасинга, что позволит



включать сглаживание без существенного падения производительности. Источник сообщает, что рекомендуемая цена таких ускорителей составит \$169 и \$189 соответственно. Это больше, чем предполагалось ранее, но выглядит правдоподобнее, учитывая неплохие результаты предварительных тестов производительности. Напомним, графический чип G94, применяемый в таких акселераторах, имеет 64 потоковых процессора и 256-битный интерфейс доступа к памяти. Частоты ядра, шейдерного блока и памяти GDDR3 составят 650, 1625 и 1800 МГц соответственно. 256-мегабайтная модель, вероятно, будет также и чуть медленнее по частотам.

Источник: iXBT

Универсальный универсал

Компания *Plextor* представила новый пишущий привод Blu-ray форм-фактора 5,25" **PX-B920SA**. Кроме чтения и записи BD-, DVD- и CD-дисков, новинка способна читать диски HD DVD. Устройство имеет SerialATA-интерфейс и поддерживает технологию Lightscribe. Одновременно компания выпустила комбо-привод с возможностью чтения дисков форматов Blu-ray и HD DVD — **PX-B300SA**. Привод оборудован SerialATA-интерфейсом и поддерживает чтение и запись DVD/CD-носителей, а также печать на них с помощью технологии Lightscribe. На рынке новинки появятся в конце февраля этого года. Технические характеристики PX-B300SA:

- ✓ скорость записи: DVD±R — 16x, DVD±R DL — 4x, DVD-RAM — 5x, DVD+RW — 8x, DVD-RW — 6x, CD-R — 40x, CD-R — 24x;

- ✓ скорость чтения: BD-ROM — 6x, BD-R (SL LTH) — 3,8x, BD-R (SL/DL) — 6x, BD-RE (SL/DL) — 2x, BDMV — 4,8x, HD DVD-ROM — 3x, HD DVD-Video — 3x, DVD-RAM — 5x, DVD-ROM — 16x, CD-ROM — 40x;

- ✓ буфер данных: 4 Мб;
- ✓ время доступа (BD-ROM / HD DVD-ROM / DVD-ROM / DVD-RAM / CD-ROM), с: 180 / 210 / 160 / 180 / 150;
- ✓ габариты: 148 x 42 x 190 мм;
- ✓ вес: 870 г.

Технические характеристики PX-B920SA:

- ✓ скорость записи: BD-R (SL/DL) / Blu-Ray — 4x, BD-R (SL LTH) — 2x, BD-RE (SL/DL) — 2x, DVD±R — 16x, DVD±R DL — 4x, DVD-RAM — 5x, DVD+RW — 8x, DVD-RW — 6x, CD-R — 40x, CD-R — 24x;

- ✓ скорость чтения: BD-ROM — 6x, BD-R (SL LTH) — 3,8x, BD-R (SL/DL) — 6x, BD-RE (SL/DL) — 2x, BDMV — 4,8x, HD DVD-ROM — 3x, HD DVD-Video — 3x, DVD-RAM — 5x, DVD-ROM — 16x, CD-ROM — 40x;

- ✓ буфер данных: 4 Мб;
- ✓ время доступа (BD-ROM / HD DVD-ROM / DVD-ROM / DVD-RAM / CD-ROM), с: 180 / 210 / 160 / 180 / 150;
- ✓ габариты: 148 x 42 x 190 мм;
- ✓ вес: 870 г.

Источник: iXBT

Правильный блок питания

Компания *High Performance Group* (HIPER) официально представляет очередной блок питания серии Type M, предназначенный для высокопроизводительных компьютеров. Новинка получила обозначение **HPU-4M780**, а мощность устройства составляет 780 Вт, что позволит использовать его для питания системы, оснащенной двумя высокопроизводительными видеокартами, работающими в режиме SLI или

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!

-Наша спеціалізація! *Прогнатех*

457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 5 років на ринку!

CrossFire. При этом производитель отмечает, что HPU-4M780 получили сертификат NVIDIA SLI Ready. Среди особенностей устройства стоит отметить оригинальную конструкцию корпуса блока питания — для наилучшего охлаждения элементов корпус имеет множество вентиляционных отверстий. К тому же БП оснащается большим 135-мм вентилятором, скорость вращения ротора которого может варьироваться от 1000 до 1800 об/мин. При этом создаваемый шум не должен превышать отметки в 20 дБ (при стандартной нагрузке). Основные характеристики HIPER HPU-4M780:

- ✓ мощность — 780 Вт (пиковая мощность 980 Вт);
- ✓ четыре шины +12 В, ток — до 18 А;
- ✓ соответствие стандарту ATX12V v2.2/EPS12V v2.91;
- ✓ наличие схемы активного PFC;
- ✓ КПД — 85%;
- ✓ отсоединяемые кабели питания;
- ✓ система охлаждения: вентилятор 135x135x25 мм (скорость вращения 1000 — 1800 об/мин), сетчатая конструкция корпуса;
- ✓ толщина корпуса — 1 мм;
- ✓ сертификат NVIDIA SLI Ready;
- ✓ габаритные размеры 180x150x86 мм, вес — 2,5 кг;

- ✓ стоимость — \$140.

Источник: 3D News

Адреса источников:

www.3dnews.ru

www.ixbt.com

www.compulenta.ru

Мобильные новости

Игра с Nokia

Nokia наконец запустила игровой сервис **N-Gage**. В прошлом году компании пришлось дважды откладывать его пуск из-за неполадок, обнаружившихся при тестировании. Первыми допуск к игровому сервису получили владельцы мультимедийного телефона N81. В дальнейшем список аппаратов, совместимых с сервисом N-Gage, будет расширен. Одновременно с игровым сервисом был открыт социальный сетевой сайт **Share on Ovi**. Он позволяет пользователям обмениваться фото и видеофайлами. Представитель Nokia сообщил, что сайт Share on Ovi построен на технологии не так давно приобретенной фирмы. *Twango*. Причем эта же

фирма произвела тестирование сервиса. От себя добавим, что сайт Share on Ovi фактически является бывшим сайтом Twango. По мнению аналитиков, прибыльность социальных сетей для сотовых телефонов, подобных MySpace, Facebook и Bebo, резко пойдет в гору. Фирма Informa предсказывает рост дохода от мобильных социальных сетей с \$1,5 млрд. в 2006 году до \$29 млрд. в 2012 году.

Источник: *Ladoshki.com*

Шоколадный Samsung

Появилась информация о новом смартфоне от южнокорейской компании *Samsung*, названном **G810**.

Аппарат будет работать на основе платформы S60 3.1 операционной системы Symbian 9.2. Его основной особенностью является 5 мегапиксельная камера с 3-кратным оптическим зумом и функцией стабилизации изображения. Характеристики Samsung G810:



- ✓ работа в сетях GSM/EDGE, UMTS/HSDPA;
- ✓ операционная система Symbian 9.2, S60 3rd edition FP1;
- ✓ 2,6-дюймовый QVGA-дисплей с поддержкой 262 000 цветов;
- ✓ 150 Мб встроенной памяти; слот microSD;
- ✓ встроенный GPS-приемник;
- ✓ FM-радио;
- ✓ модули Bluetooth 2.0+EDR, Wi-Fi 802.11;
- ✓ аккумулятор емкостью 1200 мАч;
- ✓ размеры — 104x52,9x18 мм.
- ✓ ожидаемая цена устройства — 580 евро.

Источник: *Ladoshki.com*

Супертонкий моноблок

Появилась информация о новом мобильном телефоне **BenQ T60**, который компания сейчас готовит к выпуску. Устройство пред-

ставляет собой моноблок с толщиной корпуса всего 9,5 мм. Несмотря на хорошо заметную надпись 2 mega pics, стоящую около камеры телефона, окончательная версия устройства будет оснащена камерой 3,2 мегапикселя. Еще одной особенностью модели является поддержка технологии NFC (Near Field Communication). Напомним, что устройства с поддержкой NFC можно использовать как кредитные карты и электронные кошельки, как автобусные билеты и переносные хранилища информации, как ключи к две-



рям и удостоверения личности. Особенностью NFC является дальность передачи информации — около 10-12 сантиметров. Для передачи информации используется полоса частот 13,56 МГц. Скорость связи с использованием NFC составляет 212 Кбит/с. Технические характеристики BenQ T60:

- ✓ работа в сетях GSM/GPRS/EDGE (900/1800/1900 МГц);
- ✓ 2,2-дюймовый дисплей с разрешением QVGA;
- ✓ слот microSD (карты объемом до 2 Гб);
- ✓ модуль Bluetooth;
- ✓ поддержка технологии NFC (Near Field Communication);
- ✓ размеры — 109x46x9,5 мм; вес — 80 грамм.

По сообщению источника, продажи BenQ T60 начнутся во втором квартале 2008 года на рынке стран Азии. Вероятно, затем телефон появится и в других регионах.

Источник: *Ladoshki.com*

iPhone нагуливает память

Время не стоит на месте, и производители необходимо двигаться вперед, улучшая свои продукты.

Компания *Apple* — это прекрасно понимает и решила, что пришло время удвоить объем встроенной памяти в смартфоне **iPhone**. На сегодняшний день на рынке присутствует 8 Гб версия iPhone, которая продается за \$399. Объем встроенной памяти в новой версии будет составлять 16 Гб, что увеличит стоимость устройства на \$100, поднимая ее до \$499. Производитель заявляет, что новая версия iPhone позволит пользователям хранить больше музыки и видео. Конечно, увеличение памяти является положительным мо-



ментом, но от компании *Apple* многие пользователи ожидают версии 3G iPhone, которая будет поддерживать работу в сетях третьего поколения.

Источник: *Мабила*

Мало не покажется

Компания *HTC*, видимо, прониклась просьбами людей, которые жаловались на маленький размер дисплея своих мобильных устройств, с которыми им неудобно работать ни пальцами, ни стилусом. Теперь производитель предлагает по-настоящему большой дисплей в **HTC Magnum**. Несмотря на то, что информация о HTC Magnum появилась из многочисленных источников, на данный момент неизвестно, является ли это устройство прототипом, разработанным компанией HTC, либо чьей-то шуткой. Как бы там ни было, в Сети появилось несколько изображений, видеоролик низкого качества и характеристики этого аппарата. Некоторые из них выглядят достаточно неправдоподобно, например, вес устройства, объем встроенной памяти, время автономной работы. Основные технические характеристики HTC Magnum:

- ✓ стандарты: HSDPA до 7,2 Мб/с;
- ✓ ОС: Windows Mobile 6.1 Professional;
- ✓ процессор: Marvell, 800 МГц, ATI Mobile 128 Мб;
- ✓ дисплей: OLED, сенсорный, 11-дюймовый с разрешением WVGA, отображает 65 000 цветов;
- ✓ память: 512 Мб RAM и 2 Гб ROM;
- ✓ коммуникации: Wi-Fi, Bluetooth 2.0, WiMax;
- ✓ дополнительные возможности: чипсет SIRF STAR III;
- ✓ продолжительность работы: 30 часов в режиме непрерывной работы;
- ✓ вес: 730 г.

Дополнительно источник информации утверждает, что публичная презентация HTC Magnum запланирована на начало 2009 года.

Источник: *Мабила*

Жареная рыбка

Компания *E-Ten Information Systems* официально анонсировала коммуникатор **Glofish V900**,

уже месяц самостоятельно гулявший по Сети в виде всевозможных слухов и утечек информации. Новинка является первым опытом компании в создании мобильных «ТВ-фонов» (TV phone) — разновидности телефонов, ориентированной на прием телевизионных сигналов. Известная своими высокофункциональными коммуникаторами, компания E-Top и в данном случае не ударила в грязь лицом — таким набором поддерживаемых стандартов телевидения и радио

(DVB-H, DVB-T, T-DMB и DAB) может похвастать далеко не каждый представитель семейства. Модель оборудована модулями HSDPA (3G) и Wi-Fi. На борту присутствует 2-мегапиксельная камера, контроллеры Bluetooth и GPS. До прилавков магазинов модель доберется только во второй половине 2008 года. Одновременно с анонсом Glofiish V900 компания представила общественности коммуникатор **Glofiish M810**, представляющий собой лишь не-

большую модификацию M800, вылившуюся в появлении полной выдвижной QWERTY-клавиатуры. Модель несет на борту модули HSDPA, GPS и Wi-Fi и 2-мегапиксельную камеру. Время появления модели в продаже не сообщается.

Источник: 3D News
Адреса источников:
www.3dnews.ru
www.ladoshki.com
media.mabila.ua

Уважаемые подписчики!!!

Наступил счастливый миг — **объявление победителей призовой подписки.**

К нам в редакцию пришло много писем, некоторые даже в двух экземплярах, но в барабан мы положили только те, которые пришли вовремя и соответствовали всем правилам участия в розыгрыше. После двухмесячного марафона по получению от вас, наших подписчиков, подписных квитанций, 1 февраля в торжественной обстановке мы раскрутили барабан удачи. В итоге — как мы и обещали, призы от компании **Edifier**.

Итак, первый приз — Домашний кинотеатр Edifier DA5000 достался:
Гродзь О.С., г. Киев

Пять наборов декоративной акустики E1100 получают:

Курченко Александр, г. Киев
Андреев Андрей, г. Киев
Чалый Кирилл, г. Днепропетровск,
Кругляк Дмитрий, г. Киев
Яворский Станислав, г. Винница

Наушники получают:

Заяц Михаил Николаевич, г. Киев
Карпенко Тамара Анатольевна, г. Киев
Удачин Владимир, г. Харьков
Братишев Андрей Вячеславович, г. Энергодар,
Запорожская обл.
Старик А.Б., г. Стрий, Львовская обл.
Коваль А.А., г. Симферополь
Худик Александр, г. Бердичев
Борисова Лариса, г. Киев
Билык Э.В., г. Кривой Рог
Косенко С., г. Киев
Фурлет А.Я.
Самчев А.А., г. Ильичевск

Редакция в течение февраля свяжется с победителями и пригласит их в гости, чтобы вручить призы и сделать звездами нашего журнала. Интервью и фотографии в журнале гарантируем.

Учебный центр «Game Education»

8 февраля, Киев. В Киеве открывается новый учебный центр для подготовки специалистов индустрии компьютерных игр. Обучение проводится по направлениям: 2D-артист (2D-художник), Моделлер (Моделлер персонажей), Аниматор, Программист. Начало обучения — 1 марта 2008 года.

Миссия учебного центра «Game Education»:
давать образование, которое делает Вас успешным!

Мы дорожим вниманием и временем каждого из Вас, и в свою очередь готовы дать Вам ПРОФЕССИЮ, для осуществления целей и задач, которые ставит перед Вами жизнь!

Содержание образования является одним из факторов экономического и социального прогресса общества и должно быть направлено на обеспечение самоопределения личности, создание условий для ее самореализации, обеспечивать адекватный мировой уровень общей и профессиональной культуры.

Мы работаем для того, чтобы Вы получили действительно качественное образование, сделали карьеру и устроили свою жизнь.

Почему именно наш Центр?

Наша главная задача — дать слушателям качественное образование и подготовить их к профессиональной деятельности.

Мы заботимся о комфортных условиях обучения. Именно поэтому наши классы оборудованы всей необходимой техникой и наглядными пособиями.

Большое внимание Учебный центр уделяет подбору преподавательского состава. С нами сотрудничают высокопрофессиональные педагоги, которые являются реализовавшимися профессионалами в индустрии компьютерных игр.

Важен и психологический фактор: преподаватели видят, слышат и понимают слушателей. Они ориентированы в своей педагогической деятельности на цель и задачу: за небольшой период интенсивного обучения дать побольше практических навыков.

На базе Учебного центра работает кадровое агентство, которое помогает нашим выпускникам трудоустроиться по полученной специальности.

Коллектив Учебного центра — команда, настроенная на качественную и продуктивную работу. Вас встретят доброжелательные, ответственные и обаятельные сотрудники, которые ответят на все интересующие вопросы, помогут определиться с выбором курса и временем обучения.

Более подробная информация: www.dialon.kiev.ua

Алексей РЕПИК aka Shastik

[PROTOTYPE]

Разработчик: Radical Entertainment

Жанр: Action

Системные требования: Не заявлены

Платформа: PC, X-Box360, PS3

Издатель: Sierra

Дата релиза: Сентябрь 2008

Нью-Йорк... Уж и не счесть, сколько раз на долю этого мегаполиса выпадали несчастья, которые разрушали его до основания (и при этом обязательно отрывали голову статуе Свободы). Тут и Годзилла, и Кинг-Конг, и куча стихийных бедствий (даже высадка советских войск). Но этой осенью погостить на Манхэттен придет новичок на стезе разрушений, Алекс Мерсер (Alex Mercer), обычный парень с очень необычными способностями. Именно он является главным героем проекта канадской студии Radical Entertainment под названием **Prototype**.

Итак, начнем, пожалуй, с **сюжета**. Хотя о нем известно и не очень много, но кое-какая картинка все же вырисовывается. Как уже говорилось, нашего протеже зовут Алекс Мерсер. И он, скорее всего, не по своей воле принял участие в сверхсекретном проекте правительства, в результате которого стал **прототипом**. Теперь он ничего не помнит о прошлой жизни, да и, строго говоря, уже не является человеком в полном смысле слова. Его руки могут превращаться в смертоносное оружие. Его реакция невероятно ускорена. Плюс ко всему, он может принимать облик любого поверженного врага. И все эти способности Алекс использует для того, чтобы отомстить за извращение человеческой природы, которому его подвергли, и восстановить свою память. А мы с вами будем, как можем, ему в этом помогать.

Основную ставку разработчики делают на ураганный **геймплей**. Достаточно увидеть, как мастерски Алекс прыгает с крыши на крышу, и понимаешь, что у человека-паука наконец-то появился достойный конкурент по части лазанья по высоткам. Но, в отличие от Marvel'овского персонажа, мистер Мерсер не стесняется использовать свои способности против людей в форме. Своими метаморфически-

Run. Ну, а для тех, кто не знаком с этими играми, приведу пример, о котором уж точно нельзя было не слышать, а именно серию *Grand Theft Auto*. Но, в отличие от перечисленных проектов, в «Прототипе» нам практически не удастся мирно пройтись по улицам Нью-Йорка: как только Алекс появляется в каком-то из районов города — туда тотчас же сбегаются военные, и еще недавно мирная улица тотчас же превращается в зону боевых действий.



Так как игра разрабатывается и для PC, и для консолей, то в плане **графики** не стоит ожидать суперпрорыва, но все же картинка выглядит довольно неплохо. Анимация самого Алекса вполне полна вообще на «отлично». Движения, прыжки, драки — все это будто в каком-то голливудском блокбастере. Очень большую роль разработчики уделяют мелким деталям, казалось бы, таким не важным, но, в то же время, очень атмосферным. Вы можете свободно прогуливаться по какому-нибудь небоскребу, и при этом никто не помешает вам рассматривать пробку, которая образовалась на Тайм-Сквер. Или, например, изучать, из какого кирпича сделано то или иное здание.

Касательно **звука** пока ничего определенного сказать нельзя. Но если предположить, что в игре будут использоваться те композиции, которые можно услышать на официальном сайте, то нас ждет тяжелая, мрачная, но очень атмосферная музыка.

Также стоит отметить, что разработчики обещают ввести в игру **мультиплеер**. И тут действительно есть чему радоваться, так как нам предоставят возможность **кооперативного прохождения**. А что может быть лучше, чем на пару со своим другом покорить все и вся на улицах самого большого города в мире. :)

Конечно же, трудно писать об игре, руководствуясь лишь скриншотами и видеороликами. Еще рано делать вывод о том, что именно нас ждет, но, по-моему, вариантов только два: либо шедевр, либо разочарование. Как всегда, хочется верить в хорошее. А именно в то, что разработчики не обманут наших ожиданий и сделают игру, которая надолго останется на наших винчестерах. В любом случае, ждем. Ждем релиза, который назначен на осень этого года. Ждем демо-версию игры. Ждем любой весточки от Алекса Мерсера. Ждем и верим в то, что парни из Radical Entertainment заставят Нью-Йорк вздрогнуть так, как ему еще никогда не приходилось. И хоть это сложно, мы-то с вами знаем, что нет ничего невозможного.



ми руками он без труда, словно консервы, вскрывает танки; ему не составляет труда запрыгнуть на летящий вертолет и выкинуть от туда пилота, чтобы впоследствии разобратся уже по-мужски. А что делать, если противники откроют по вам шквальный огонь? Очень просто. Руки Алекса могут быть чем угодно, в том числе и щитом, который ни одна пуля не пробьет.

Слава Богу, в игре, судя по всему, будет где развернуться. Нашему вниманию предоставят огромный город и свободу передвижения по нему, как это было сделано в предыдущих проектах Radical Entertainment, *ScarFace: The World is Yours* и *The Simpsons: Hit and*

ПОРТАЛ

УКРАИНА, КИЕВ

20-23
марта

Международная ассамблея фантастики

ПОРТАЛ - 2008

Европейская конференция фантастики

В программе:

- Встречи с Сергеем Лукьяненко, Дмитрием Быковым, Генри Лайоном Олди, Андреем Валентиновым, Мариной и Сергеем Дяченко.
- Семинары и круглые столы по актуальным вопросам современной литературы и кино.
- Третья весенняя международная книжная ярмарка.
- Выставка фантастической живописи и скульптуры.
- Фантастика в кино: кинопоказы и встречи с кинорежиссерами.

Лучший выбор фантастической литературы.

Вход свободный

Открытие в 13:00

Экспоцентр «Спортивный», м. «Республиканский стадион», ул. Физкультуры, 1

Туристический комплекс «Пролісок», проспект Победы, 139

Генеральный ежедневный
информационный партнер

ГАЗЕТА
ПО-КИЕВСКИ



ОРГАНИЗАТОРЫ:

ИД «Мой компьютер», литературный журнал «Реальность фантастики», выставочная компания «Медвин»



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



ВИСТАВКИ
МЕДВІН

Варсонофий КРОЛИКОВ

TIBERIUM

Разработчик: EA Los Angeles
Издатель: Electronic Arts
Жанр: FPS/Tactical
Дата выхода: III-IV квартал 2008

Уж кого-кого, а издателя *Electronic Arts* в не бережном отношении к идеям и тайтлам — не обвинишь. Найдется, бывало, на улице идею «аркадные гонки про гламурный стритрейсинг», принесет домой, положит аккуратно в сундук, закроет — чтоб никто ничего случайно не поменял, сверху усядется, и так и сидит лет пять — бдит. Как этот... бережливый рыцарь — да. И главное — кто другой с таким подходом раза три бы уже разорился, а вот наш герой и близко не собирается, потому, что знает — публика брюзжит, но принципиальных нововведений на самом деле не любит и вполне согласна до поры до времени довольствоваться чисто косметическими изменениями. Ну, и просто... тише едешь — дальше будешь, рискнуть только небольшими суммами и в специально отведенные для этого праздники, всегда ставь на проверенную лошадь, не увлекайся — будь благоразумен и т.д. Обыватель склонен временами увлекаться героями, безумцами и позерами, но стабильный и постоянный успех у него будут иметь только такие же зануды и перестраховщики, как он сам.

Так-то оно так... але трішечки не так...

Случаются пренеприятные сбои, ну, там, собака любимая в бассейне утонит... Или молодой талантливый и перспективный выскочка на работе подсидит, или вообще уволят вдруг по сокращению... Или жена заскучает, подумает и уйдет в конце концов к лучшему другу семьи — трижды разведенному весельчаку и балагуру, или вообще к школьной подруге — чернокожей феминистке с убеждениями... Угу... И отсудит себе половину имущества...

Ну, это все в сфере обывательской жизни. В коммерческой — все хуже... Много хуже. Там рано или поздно начинают дышать в затылок деятельные и активные Коварные Конкуренты, только и думающие, как отправить тебя по миру с сумой. И вот вроде раньше ты был первым и самым богатым... А сейчас уже вроде и... нет — тенденция, однако.

И тут уж хочешь не хочешь, а придумывать что-то новое придется.

К примеру — шутер с элементами стратегии. Чем не вариант?

Но перестраховаться — не помешает, поэтому привязать новый проект к известному тайтлу — первейшее дело. Вот вселенная *C&C*, к примеру, так и просится в другие жанры. Да и *Tiberium Wars* отлично продавалась — нужно успех развивать...

C&C + FPS

Справедливости ради нужно упомянуть, что одна попытка вытащить мир *C&C* за пределы жанра RTS однажды уже была, и попытка, надо сказать, весьма неудачная. Вышедший в 2002 шутер *Command & Conquer: Renegade* имел и светлые стороны, однако в целом определенно был одной из самых больших творческих неудач за всю долгую историю *Westwood Studios* и особой популярности ни ей, ни миру тибериума, ни издателям из *Electronic Arts*, само собой, не добавил.

Относительно недавно, примерно несколько месяцев назад, пошли слухи о том, что *EA* собирается попробовать еще раз, но официальная информация о шутере с элементами тактической стратегии под коротким и броским названием *Tiberium* появилась только в декабре.

Что ж, давайте попробуем разобраться в том, что обещают нам разработчики из *EA Los Angeles*.

FPS + RTS

Действие будущей игры разворачивается спустя одиннадцать лет после третьей тибериумовой войны, ее участник — Рикардо Вега, командир спецподразделения *GDI R.A.I.D.* (*Rapid Assault and Intercept Deployment*) получает задание исследовать подозрительную активность в красной зоне — тибериумовой пустыне, некогда бывшей дном Средиземного моря. Где-то там стоит огромная башня, построенная инопланетянами *Scrin* и, как считается, — заброшенная после окончания войны. Однако в последнее время что-то там происходит... И отряду Вега приказано узнать, что именно.

Отряд упомянут здесь не ради формальности, бегать героем-одиночкой нам, судя по всему, если и придется — то немного, а управление своими подчиненными в бою станет одной из основных фишек будущей игры — как учит нас официальный трейлер: «*You most powerful weapons are the forces you lead*». На выбор доступны отряды пехоты и ракетчиков, а также боевая техника — сейчас точно известно, к примеру, о новых модификациях шагающего танка *Titan* и вертолета *Orca*. Как и в хорошей стратегии, каждый из родов войск обладает как сильными, так и слабыми сторонами, и командира, решившего укомплектовать свою маленькую армию, к примеру, одними только «Титанами», не ждет ничего хорошего. Также обещана возможность бахнуть по врагу знаменитой ионной пушкой *GDI*. Для выполнения отряда игрок должен будет захватывать разбросанные по карте месторождения тибериума (увеличивают количество доступных слотов для юнитов) и зоны высадки, никакой дополнительной денежной системы тут не планируется.



Управление всем этим делом нам обещают максимально интуитивное, по заверениям EA LA, эффективно руководить отрядом в бою можно будет буквально нажатием пары кнопок.

Сам Рикардо, впрочем, тоже не промах и не выглядит мальчишкой для битвы. Его экипировка, судя по всему, значительно превосходит экипировку рядового пехотинца, предоставляя команди-



ру очень впечатляющие боевые возможности. Так, к примеру, в геймплейном ролике можно видеть, как Вега при помощи реактивного ранца с легкостью перепрыгивает, казалось бы, непреодолимые препятствия, или, легко запрыгнув на гору, получает серьезное позиционное преимущество над своим противником.

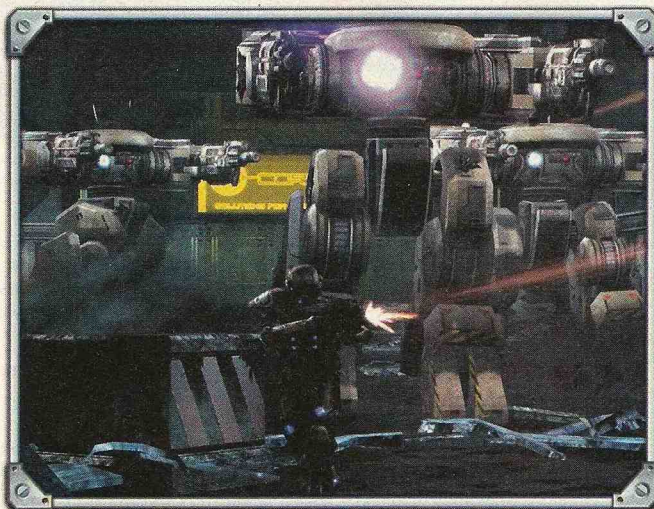
Вооружен главный герой универсальной винтовкой GD-10, сделанной по принципу «четыре в одном». Автомат-трансформер, заставляющий вспомнить старый добрый Venom, «по требованию» превращается в гранатомет, ракетницу или энергетическую пушку.

Раз уж зашла речь о стрельбе, то стоит упомянуть, что в довольно динамичном геймплейном ролике четко видны, к примеру, линии маркеров, указывающих расчетную траекторию полета гранаты, но не виден прицел. Что вкупе с планирующимся релизом на X360 и PlayStation 3 заставляет сделать не очень веселое для



РС-шников предположение — игра будет в этом плане больше консольным шутером, а оружие будет в известных пределах донаводиться на цель автоматически. Возможно, конечно, что в РС-версии прицел будет, но, думается, очень вряд ли.

Помимо возможности кооперативного режима прохождения, о мультиплеере пока практически ничего не известно. Но можно не сомневаться, что несомненный потенциал идеи EA сумеет здесь использовать на полную.



По слухам, Tiberium использует движок Crysis'a, однако официальной информации по этому вопросу пока нет. Единственный геймплейный ролик демонстрирует сыроватую картинку (большая часть спецэффектов явно отключена) и показательные, хоть и не зрелищные моменты геймплея, за что был даже осужден на некоторых русскоязычных форумах — но это явно не от большого ума их посетителей.

Представленных пока противников действительно нельзя назвать впечатляющими, разнообразная пакостная мелочь пришельцев, на которой герой демонстрирует возможности своего оружия, не внушает трепетных восторгов, но что-то я очень сильно сомневаюсь, что на протяжении всей игры нам будут противостоять именно показанные



2-3 вида врагов (тут, впрочем, достаточно посмотреть на скриншоты...). Все-таки, в чем, в чем а в отсутствии умения пустить пыль в глаза и «сделать нам красиво» Electronic Arts обвинять глупо.

Вывод

Идея несомненно интересная, потенциал у нее есть, и претолочный, да и многочисленные поклонники С&С будут очень рады возможности побегать по любимой вселенной в образе полевого офицера. Вопрос упирается, конечно, в первую очередь, в реализацию — перед EA Los Angeles стоит действительно трудная задача. Ведь если баланс стратегически/тактической и FPS-части игры будет где-то нарушен, на выходе мы вполне можем получить либо красивую пустышку, не реализовавшую свой потенциал, либо нечто вымученное и неинтересное. Если же удастся найти золотую середину... ооо... тогда нас вполне может ждать новое слово в жанре FPS.

Вирджин КЕМПЕР

CRYISIS

Разработчик: Crytek Studios
 Издатель: Electronic Arts
 Издатель на территории Украины: Soft Club
 Жанр игры: FPS
 Системные требования: P4-2.8 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Как ни странно, но день выхода этой игры можно назвать эпохальным не только для гейм-индустрии, но для моего собственного авторского Я.

Иногда, прикидывая в уме собственный игровой стаж, невольно начинаешь перебирать все свои материалы, попутно вспоминая идею и историю написания каждого из них.

Вот мой первый материал, над которым я трудился двое суток и который в итоге написал Кертис...

А вот статья, написанная под впечатлением первых пятнадцати минут игры. Остаться в виртуальном мире дольше не получилось, ибо игра загнула и напрочь отказывалась подгружать следующий диалог.

Еще один хороший экземплярчик вспомнился — первый более-менее «большой» материал, по весьма серьезному проекту. Тогда, кстати, великий и ужасный Ранд очень меня «позабавил», внезапно сообщив, что отведенное мне время написание материала резко уменьшилось, с семи дней до трех... Думаю, что многие нынешние авторы МИКа вполне могут представить себе ситуацию, в которой я оказался, и это при том, что своего компьютера у меня не было, а облажаться на первом действительно стоящем задании очень не хотелось. Эх... а ведь если бы не мой дядя, который благосклонно согласился быть консультантом по тактической составляющей игры, черта с два я бы закончил материал вовремя. Но, видимо, госпожа Удача все же решила снизить к моим просьбам, и в восемь утра, невыспавшийся и выжатый морально, словно мякоть лимона после соковыжималки, юный Ягуар отправился в редакцию — отдавать материал на рассмотрение тогдашним спецагентам ДЗВР.

Со временем, совершенствуясь как автор, я все же наловчился собирать все тонкие нити собственных идей и мыслей в один большой клубок, который в итоге, постепенно и равномерно разматывался, когда дело доходило до написания статьи.

До недавнего времени мне казалось, что моего опыта вполне хватает, чтобы при желании описать любую игру за достаточно короткий срок. Нет, конечно, так называемые «творческие кризисы» меня постигали не раз, даже сейчас иногда случаются, однако, как правило, через пару дней круговерть мыслей в моей голове прекращается, и после недолгой передышки я снова могу работать.

Кто бы мог подумать, что именно **Crysis** станет той самой игрой, способной морально вырубить меня как автора практически на целый месяц. Приходишь на работу с желанием написать еще одну статью, садишься за рабочий стол, включаешь компьютер, подгружаешь текстовый редактор... а тут — бац — все заранее подготовленные к высказыванию мысли куда-то пропадают. Как будто в голове кто-то случайно дернул не тот рубильник.

Три недели я заставлял себя сесть за написание материала, три недели раздумывал о том, что хочу сказать о данной разработке компании **Crytek**, и три недели мои мысли, подобно гиенам при виде более сильного хищника, разбегались в разные стороны.

От безысходности решил временно переключиться на написание новостей, в надежде, что эта работа заставит меня хоть немного встряхнуться и прийти в себя. Увы, но даже такое простое дело, как работа с новостной лентой, где, по сути, не требуются особо глубокомысленный анализ и профессиональные выводы, оказалась в данном случае мне не по плечу.

А коллеги-то вокруг трудятся. Все что-то пишут, рисуют, верстают, один я сижу и смотрю на пустой виртуальный лист бумаги, как дурак, недавно оформлявший школьную стенгазету, и непонятно зачем ввязавшийся за написание материала по третьему Doom'у или S.T.A.L.K.E.R.'у.

В безрезультатных поисках авторского вдохновения я как-то решил забрести домой. Как ни странно, но именно там меня впервые за три недели посетило желание написать что-нибудь, хотя за все то время, что я работаю штатником, я не припомню ни одного, материала, сочиненного в домашних условиях.

Так что, уважаемые читатели, данную статью можно смело называть таким домашним заданием, ибо вместо небольшой, прокуренной комнатки нашей игровой редакции в моем распоряжении целая квартира, с родителями и младшей сестрой в нагрузку.

Ну что? Попробуем, что из этого получится? Поехали!

Максимум сюжета

Думаю, никто не станет меня обвинять в грубости и неадекватности, если я подмечу, что «поносить» сюжетную составляющую данной игры, обильно обзывая ее самыми «ароматными» словами, занятие достаточно веселое, но в то же время, до ужаса бессмысленное.

Не обращайтесь внимания — это я, как всегда высказываю свои пожелания в адрес определенной части игровой прессы, которую хлебом не корми — дай полить «детской неожиданностью» ту или иную разработку. Впрочем, как говорил один мой хороший друг — хороший журналист должен уметь быть скандальным, сейчас это модно.

Как по мне, сюжет достаточно приемлем для игры подобного жанра. Еще одна весьма неплохая история о любопытных ученых, докопавшихся до очередного сенсационного открытия, которое по совместительству является также огромным космическим кораблем, упавшим на нашу родную планету в период до н. э. Первым претендентом на пакет инопланетных технологий выступила, конечно же, Америка, однако через какой-то промежуток времени на сцене появляются солдаты Северной Кореи, которая тоже не прочь по-



черпнуть знаний из инопланетного источника. Ради этих самых знаний корейские силы берут в плен группу местных ученых и просто рабочих, занимавшихся раскопками. На спасение заложников правительство США высылает небольшой элитный отряд специального назначения под названием «Хишник», членом которого и явля-



ется главный герой игры, Номад. В отличие от обычного спецназа, «Хишники» экипированы по последней моде секретных разработок. Боевой нано-костюм, стоящий уйму денег, способен выручить своего носителя практически в любой ситуации.

Попав на остров и немного разобравшись с ситуацией, отряд понимает, что их позвали не только за тем, чтобы вытащить кучку ученых из небольшой деревушки...

Максимум геймплея

Геймплейная составляющая Crysis'a весьма напоминает ту, что мы могли лицезреть в предыдущей разработке команды — *Far Cry*. Условно игру можно поделить на две части. Первая половина игры сталкивает главного героя с войсками корейской армии. Во второй же части Номад предстоит померяться силами с представителями инопланетной цивилизации. Соответственно, резкая смена противника влечет за собой довольно серьезные изменения непосредственно в игровом процессе.

Впрочем, сам игровой процесс в Crysis'e штука, как оказалось, весьма неоднозначная, и очень сильно зависящая от выбранного уровня сложности. Играя на легком уровне, врага можно практически не опасаться. Несмотря даже на завидную меткость, которой отличаются все местные корейцы, нанести достаточно большой урон враг не способен, поэтому можно свободно выходить на открытый бой, не опасаясь скорострительной кончины.

Однако по мере увеличения уровня сложности, сил у противника значительно прибавляется, а сама игра все больше начинает уходить в практически чистый стелс. По крайней мере, первая половина игры на высоком уровне сложности попросту вынуждает игрока как можно чаще использовать всяческие укрытия и маскировку. Иногда гораздо правильнее и удобнее просто обойти врага, нежели вступать с ним в схватку. Впрочем, тут уже определяется сам игрок, какой именно стиль прохождения ему по душе. Густые тропические леса просто созданы для всяческих тактических пируэтов и идей. Можно честно отстаивать отрядное звание Хишника и устраивать вражеским патрулям смертельные засады, хотя при этом ничто не мешает вам, устав от игр в прятки, просто запрыгнуть в ближайший пустующий военный джип или грузовик и попытаться пойти напролом, с боем пробиваясь к указанной точке. Кстати, должен заметить, поездки на местном транспорте — весьма увлекательное занятие. Можете представить, каково это — рассекать по развороченной, как муравейник, вражеской базе на военном Хаммере. Вокруг куча паникующих врагов, беспорядочно бегущих от укрытия к укрытию, воющая сирена,

трассеры пуль, шум, гам, грохот... По-моему, только ради нескольких подобных моментов игру уже стоит заужавать.

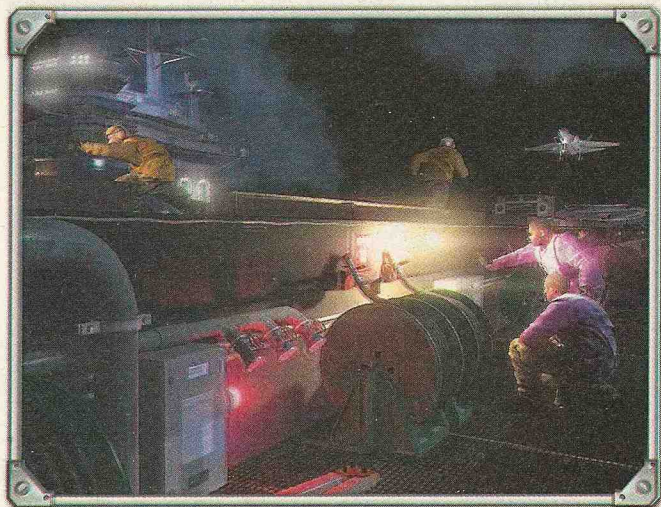
Однако на протяжении всей игры нам предстоит управлять не только четырехколесными видами транспорта. В наличии также имеется что-то на манер боевого катера, две разновидности танков и даже целый десантный самолет. Некоторые виды транспорта будут доступны практически всегда: скажем, машину можно найти в любом населенном пункте, а моторную лодку на лодочной станции или же просто на берегу реки. Более серьезные боевые машины, типа танка или десантного самолета, больше смахивающего по количеству вооружения на истребитель с расширенным багажником, будут доступны только в специальных миссиях.

Максимум вооружения

Перед тем как приступить к описанию местной системы вооружения, хотелось бы немного рассказать про **возможности нано-костюма**, которым экипированы главный герой и несколько его коллег. Как я уже упоминал выше, подобный спецкостюм способен выпатчить носителя практически из любой передраги. В первую очередь стоит обратить внимание на то, что в случае ранения костюм сможет оказать герою медицинскую помощь. Достаточно укрыться ненадолго от огня и дать возможность восстановить силы этому чуду нано-технологий. Регенерация, кстати, штука незаменимая, поскольку аптечки как таковые в игре отсутствуют, так что больше лечиться попросту негде. Впрочем, восстановление как здоровья, так и энергии происходит достаточно быстро и не требует ничего, кроме нескольких секунд времени.

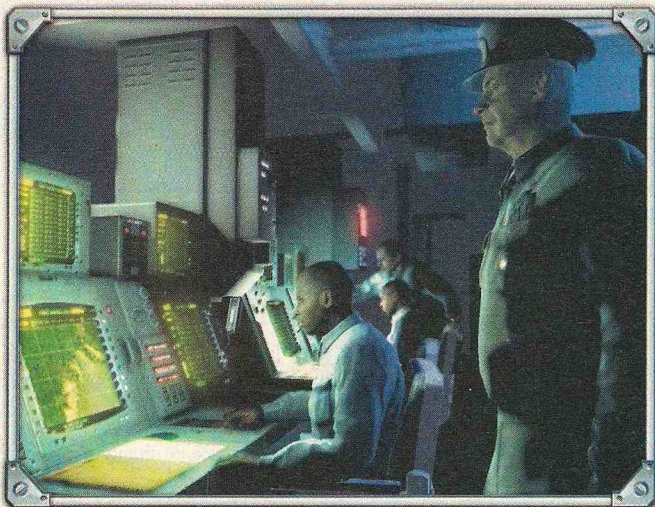
Остальные возможности костюма достаточно быстро расходуют энергозапас встроенного аккумулятора. Всего в вашем распоряжении **четыре способности**, которые доступны практически с самого начала игры.

Максимум силы — я думаю, по самому названию данной способности можно примерно догадаться, что именно она улучшает. Используя эту способность, наш герой способен, так сказать, легким движением руки проломить череп неприятелю, разрушить деревянную хижину и даже, при желании... свалить пальму, вот. Также при активации данного улучшения значительно увеличивается высота прыжка, позволяя без всяких проблем перепрыгнуть через бетонный забор или же запрыгнуть на крышу здания. Ну, и для пущего эффекта разработчики добавили еще и возможность хватать врагов за горло (по умолчанию клавиша F) и швыряться ими, как простыми картонными коробками.



Максимум скорости — тут все еще проще, нежели в предыдущем варианте. Действует недолго, поскольку практически моментально сжедает все запасы батареек. Штука до ужаса бесполезная и практически не нужная, за исключением некоторых моментов в прохождении.

Максимум брони — перегоняет всю имеющуюся энергию в защиту, условно превращая датчик зарядки батареи в датчик состояния брони.



Маскировка — Хищника помните? Или призраков из Star Craft'a? Местная маскировка представляет собой нечто подобное. Как по мне, самая полезная способность, управление которой я бы посоветовал освоить как можно раньше, особенно если вы выбрали высокий уровень сложности при прохождении. При ходьбе или беге энергия улетает практически моментально, так что не забывайте периодически останавливаться в безопасных местах, дабы подзарядить батарейки. При передвижении на корточках или ползком энергия расходуется более демократично.

Стрелять из режима маскировки рекомендую с наибольшей акуратностью и точностью, ибо после первого же выстрела маскировка исчезнет, и уровень заряда на несколько секунд упадет до минимальной отметки. Что самое забавное, каждый раз, активируя ту или иную способность, можно услышать, как встроенный говорящий компьютер в костюме достаточно бодро повторяет только что услышанный приказ. По умолчанию, голос мужской, но при желании в настройках его можно сменить на женский. По крайней мере, так мне приятнее играть.



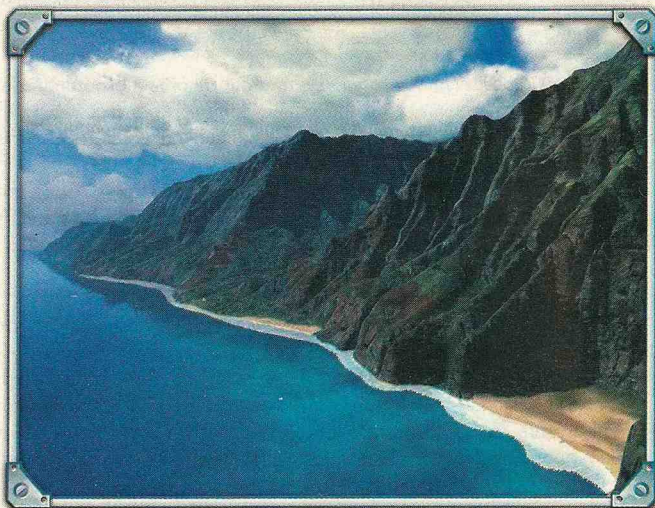
Теперь, собственно, настало время рассмотреть местный **арсенал**. Разнообразием список вооружения не блещет, однако практически любое оружие подлежит апгрейдам за счет установки дополнительных модулей в виде глушителя, подствольного гранатомета, лазерного целеуказателя и нескольких разновидностей оптических прицелов (обычный, штурмовой, охотничий и снайпер-

ский). Всего на выбор нашему герою предлагается две штурмовые винтовки, пистолет-пулемет, дробовик, винтовка гаусса (местная рельса), шестиствольный пулемет, пара пистолетов, ракетница, гранаты и... все (не считая мега-супер-пушки, выдаваемой в конце игры ради трех выстрелов по мега-боссу). С собой вы вправе носить два основных вида оружия, плюс пистолет и что-то из арсенала подрывника — ракетница, взрывчатка. По части вооружения инопланетного происхождения разработчики оказались более скромными. Из оружия алиенов присутствует только один экземпляр пулемета, стреляющего ледяными иглами.

Максимум графики

Вот уж где точно можно смело сказать максимум, так это в разделе, посвященном **графическому оформлению**. Скажу по секрету, покупая игру, очень переживал, что мое не очень новое железо не сможет вытянуть и продемонстрировать более-менее вменяемое качество. Как ни странно, но на GF 6600GT играть вполне можно, если не обращать внимания на невысокий уровень графики.

Более качественная картинка требует карточки не меньше GF 8600 GT. Ну, а тем, кто жаждет увидеть данную игру в наилучшем качестве, предстоит увлекательная прогулка либо в будущее, либо в бли-



жайший магазин комплектующих. Мнения спедов разделяются. Одни говорят, что на сегодняшний день нет компьютера, способного вытянуть максимальную конфигурацию Crysis. Другие предлагают приобрести комплектующие из разряда «да я за такие деньги сам шейдеры поддерживать начну». Впрочем, не будем о грустном.

Картинка выглядит просто замечательно. Густые тропические леса кислотного цвета, практически белоснежный песчаный пляж и вода — много воды. **Физика** также проработана достаточно грамотно. Разрушить в игре можно практически все: бутылки, мебель, ящики, стены и даже пальмы, которые можно при помощи крупнокалиберного пулемета распиливать на небольшие поленья и кидаться оными в неприятеля.

Плюс ко всему этому, очень даже неплохое **музыкальное сопровождение** и качественная **озвучка**.

Максимум ожиданий

Думаю, что никто не обвинит меня в слишком большой наивности, если я скажу, что Crysis получился именно таким, каким и должен был получиться. Пусть некоторые возмущаются отсутствием более-менее качественного сюжета. Лично я остался доволен данной игрой, и, естественно, рекомендую ее всем любителям шутеров, в особенности — почитателям Far Cry. Ну, а мне больше ничего не остается, как набраться терпения в ожидании следующей части. В которой нашему герою предстоит расплачиваться за все, что происходило в первой.

**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.

Мохнорыл ТАЛЕР

PUZZLE QUEST
CHALLENGE OF THE WARLORDS

Разработчик: Infinite Interactive

Издатель: ValuSoft

Отечественный: «Новый Диск»

Жанр: arcade/puzzle/RPG/TBS

Системные требования: Pentium III/Athlon
1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 3D-адаптер с 64 Мб
видео, 100 Мб на винте

В преддверии...

Эту статью я должен был писать в паре с камрадом TinS. Но совместного написания не случилось по некоторым, не зависящим от TinS'a, а зависящим от меня причинам: катастрофическая нехватка времени для того, чтобы просто обсудить концепцию совместного материала, разорванность между Москвой и Киевом, время прохождения игры, личные неурядицы. Однако, понимая и полностью отдавая отчет в том, что оплошал именно ваш непокорный слуга, а не доблестный кадет, я постараюсь сгладить и разгладить свою вину следующим образом...

Камрад TinS уверенно мялся перед дверьми Департамента. Не писать же, в конце концов, «мялся неуверенно»? За такое и голову могут оторвать... Кадеты, они, конечно, не доросли до такой матерости, чтобы голову спецагенту оторвать одним чихом с последующим выморком. Но надорвать могут... А спецагент с надорванной головой — это несимметрично в отношении Bateau и смертельно в отношении остальных «штатников»...

Так вот, камрад TinS уверенно мялся у обитых пуленепробиваемым пенопластом дверей, и тем самым намекал на желательность своего присутствия внутри помещения. Помещению было спокойно и фиолетово. Оно на своем веку повидало и Яна Эндрю со Славой Майданеком, и Rand'a с Kertis'ом и Glukk'ом, и несколько сотен кадетов, и Дикий Гон Мохнорыла (под диким гоном имеется в виду большая охота на кадетов, а не содержание статей вентиляционного гуру. — Прим. К. Талера).

TinS ждал, уже не веря, а надеясь, что сейчас двери, подобные замковым, раскроются и его выпустят две очаровательного вида секретарши, предложат кофе, проведут под белы ручки в крыло Пентаграммы и поставят перед самым злым и небритым Та... TinS посмотрел на свои руки. Белыми они, возможно, когда-то и были, но не сейчас... Двери не открывались, надежда стремительно таяла...

Прежде огромная, а ныне уменьшившаяся до размеров кадета Green Cat'a надежда прошла мимо TinS'a, чуть не задев последнего огромным рюкзаком, и преспокойно открыла величественные двери...

— Стоооо!!! — закричал отчаявшийся камрад, хватая счастливчика за рукав. — Ты это... как у тебя это получается, а?... — «Пошлет, вот теперь точно пошлет!» — мелькнуло в голове у TinS'a. — «У него, наверное, блат какой-нибудь... Может, он племянник Талера? Нет, это же Кот, притом Зеленый... Может быть, это порождение больной фантазии Ягуара? Точно... Потому что он вхож во все двери...»

— Ты о чем? — не понял GreenCat... — Аааа, о двери? Тут все просто, у меня пропусков на целый кадетский корпус хватит, поверь!!! — для пушного убеждения Зеленый Кот потряс рюкзаком. Внутри глухо звякнуло беременное жидкостью стекло...

— А можно мне один пропуск? С отдачей! Понимаешь, я тут жаловаться пришел...

— Можно и без объяснений! — махнул рукой молодой, но в меру наглый GreenCat, — отчего же не помочь коллеге? — Через несколько секунд в руках TinS'a оказалась литровая бутылка пива. — Вот он, самый главный аусвайс ДЗВР'а. Удачи!..

В последверии...

Тут бы отвлечься и немного рассказать о том, почему именно отдел Пентаграмма, да и что это такое. Данный спецотдел появился вместо кратковременного и почившего Триумвиата (Талер, Jaguar, Bateau). Пришел Lar и жилое пространство агентам пришлось расширять. А с учетом второй головы огра (а что, тоже личность!) теперь агентурный отдел состоит из пяти ответственных лиц, и для каждого теперь выделен отдельный кабинет. Ну, а зал общих собраний (и такое бывает!) носит гордое одноименное название Пентаграмма.

— Эээээ... Я, может, не вовремя, но... у меня жалоба, — бутылка пива просунулась в дверь кабинета Талера вперед самого TinS'a, демонстрируя причастность к высоким материям, а также готовность к компромиссу.

— Не может, а просто не вовремя. Это константа, — перманентно злой и небритый Талер закинул ногу на ногу и жестом (на удивление приличным) поманил к себе TinS'a. — Какая жалоба?

— Ну... за мной было закреплено задание, Puzzle Quest. А совсем недавно я узнал, что ты... что Вы, то есть...

— Что я, пользуясь служебным положением, оставил это задание себе?

— Ара!

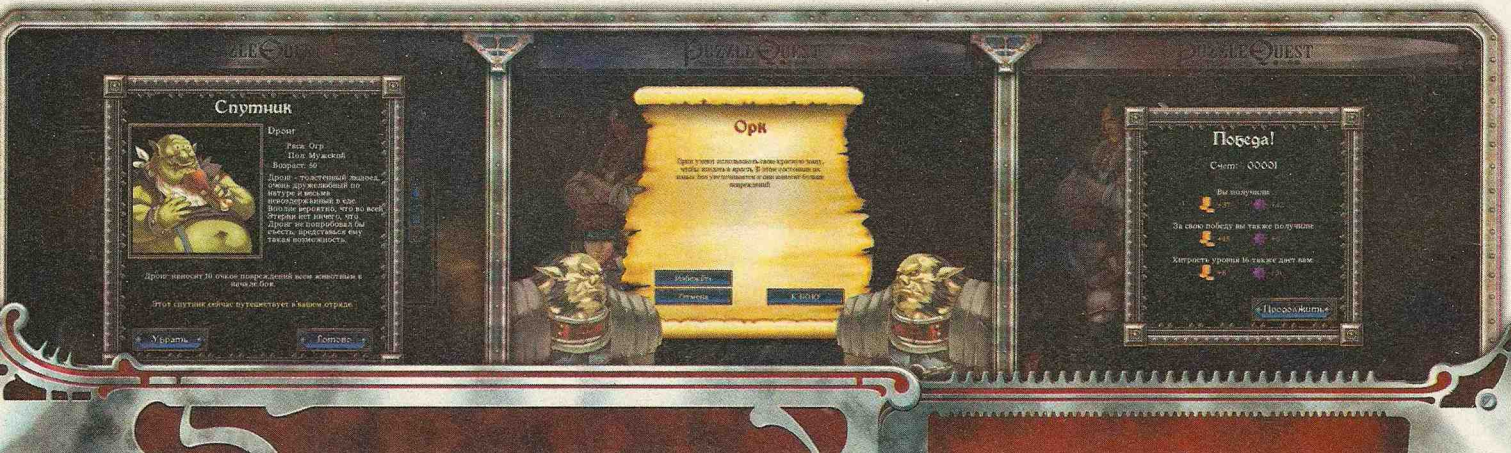
— Puzzle Quest стал событием в мире казуальных игр — это раз. Большим событием. Настолько большим, что вышел за траурно-сытые рамки казуальности. Это два. Департаменту нужны оперативные отчеты, если уж не получается сверхоперативных — это три. Тут все ясно?

— Яснее некуда, — с мрачным лицом ответил TinS

— А четвертое... Скажем так... Я облажался. Взял на себя слишком много. Задело меня, что сам великий Nomad хвалил Puzzle Quest, а я вот даже не пощупаю его...

— Да, сам великий Nomad...

— Да...



красная и желтая мана (воздух), Друид — «хитрые» заклинания + желтая и зеленая мана (земля), Рыцарь — заклинания восстановления + красная и зеленая мана. А где же синяя (вода)? А забыли ее... Или сунули под фи́ча-кат тех персонажей, которые более всего были заточены под «воду». Но баланс говорит свое веское слово хриплым воем противников: для некоторых чар «синька» нужна, для некоторых — незаменима.

Пол. Нужен больше для эстетического удовольствия. В **PQ: CotW** герои, да и NPC, почему-то вышли прямиком из... манги! Да, все большеглазые и кавайные, аж противно!..

Выбрали-вошли. Ролик, повествующий нам о постоянном иньян: долго был мир, а теперь — извините... Маятник качнулся в правильную сторону... © Увы, но прорисовка в роликах на уровне кблста Delaware St. John. И дело даже не в статичности картинок, а в их качестве. Обидно.

Сеттинг... Оппа, да это же мир **Warlords!** Ничего себе: Этерия и все прочее. Становится интереснее (так, наверное, подумал TinS... — прим. К. Талера (TinS хотя бы думать умеет — прим. Мохнорыла)). Для новичков лучше всего пройти обучающий курс. Пока мы находимся в Бартонии. Другие замки, поселения и ключевые точки будут открываться по ходу игры.

Меню каждого города:

✓ *ваша цитадель* (обязательно — в Бартонии, другие города и замки — по мере их завоевания, только в завоеванном замке появляется эта функция);

✓ *получить задание* (квесты, сюжетные и побочные — побочными не советую пренебрегать, в результате долгого и мутного их выполнения к вам будут присоединяться спутники);



✓ *таверна* (здесь можно узнавать свежие слухи, платные и бесплатные, бесплатные, как правило, открывают несюжетные квесты);

✓ *лавка* (купить-продать);

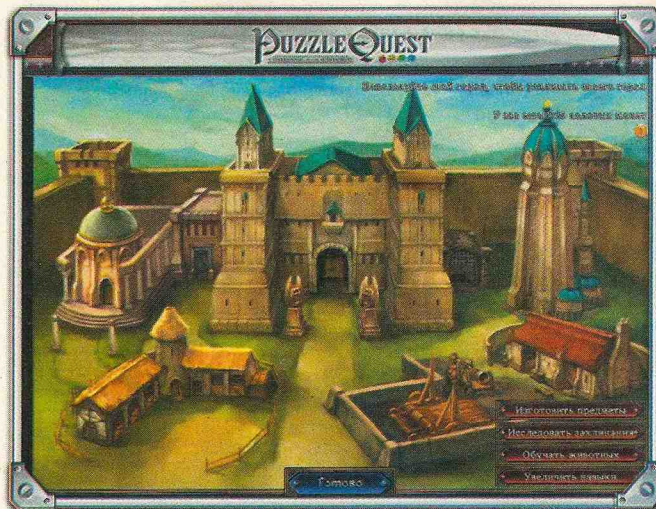
✓ *снаряжение героя* (на самом деле скрывает огромный список различных списков: экипировка — 4 слота (без куклы, активные и неактивные предметы), список возможных заклинаний, спутники (каждый — отдельная сюжетная ветка + бонусы в бою), пленники (список + изученные/неизученные заклинания), ездовые животные (бонусы + доп. заклинания), ваше королевство (захваченные замки), список слухов и сплетен, победы (все ваши бои), награды (доп. бонусы)).

Аркадошка, ага!? Я вот тоже офигел... Да и TinS... (Оба хороши. — Прим. К. Талера)

ОКИ. Мы получили первое задание (манга-манга!) и отправились его выполнять... и даже выполнили... В смысле, TinS выполнил. Я-то могу только с лупой пиксельхантинги отплавывать...

Первый бой — это всегда тяжело, потому что он — учение. Для тех, кто не успел ощутить всего очарования Lines, поясню саму систему боя Puzzle Quest. Поле боя напоминает шахматное. Потому что 8 на 8 клеток. Итого — 64. Игровое поле подпирают своими могучими плечами два аватара: — Альтер эго и... нечто огромное и не всегда человекоподобное — противник. На клетках в случайном порядке располагаются шары разных цветов. В случае Puzzle Quest: Change of Warlords — четыре типа

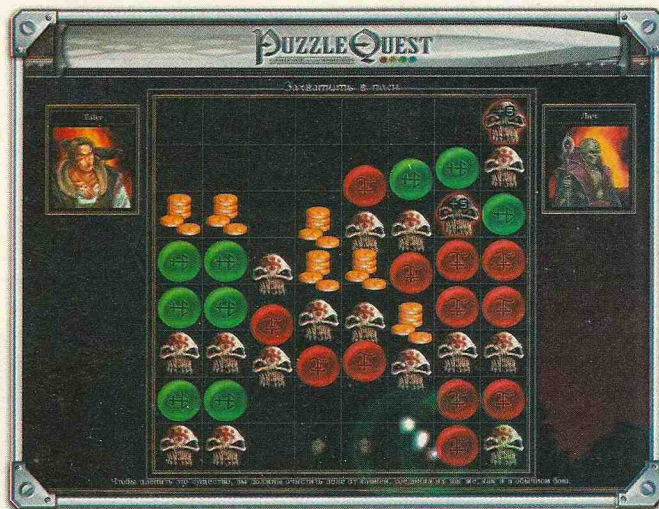
шаров, различаемых по цвету. Каждый цвет означает определенную стихию: красные шар — огонь, желтые шары — воздух, зеленые шары — земля, синие — вода. Кроме того, на поле «выбрасываются» звезды (дающие опыт), монеты (дающие бабло, ессно!) и черепа, наносящие урон (один череп = один урон). Ино-



гда встречаются злостные мегапуперчерепа +5 (бонус к урону). Задача игрока — поменять местами камни на поле боя так, чтобы... Эй, TinS, ты куда побежал!? Ясно, принцессу выручать... Эх, молодежь!..

Так вот. Чтобы получить себе в копилку соответствующую ману, нужно собрать в горизонтальный или вертикальный ряд минимум 3 камня одного типа; 4 — дополнительный ход, 5 — доп.ход + джокер. Джокер — крайне нездоровая хрень (если его использует противник) и крайне полезная (если сейчас твой ход), увеличивающая запас определенной маны, к которой ты подставляешь джокер. Но! Он НЕ универсален, с монетами, звездами и черепами не взаимодействует.

Поединок: ты совмещаешь камни, пытаешься собрать максимум нужной маны и не забывая выбивать из противника хэлсы черепами, а потом начинаешь использовать убийственную или хитро-грязную магию. Уровень жизни супостата на нуле — победа! И, соответственно, новый...



Новый уровень! Какие навыки будем поднимать? Всего 4 очка распределения на уровень...

Мастерство земли, огня, воздуха, воды: чем выше мастерство, тем больше процент маны от сбора определенных камней + небольшой процент получить призовой ход при комбинации

цветов и совсем маленький процент получить джокер, битва — увеличение урона + маленькие и еще меньшие шансы получить см. выше, хитрость — увеличивается процент опыта и бабла после выигранного боя, боевой дух — увеличение здоровья + см. выше + крохотный процент сопротивления всем видам магии. У каждого класса свои профильные статьи, за которые требуется всего единица на распределение, а непрофильные могут «брать» и по три.

И самое главное, пожалуй — наша Цитадель! Покупаем новые здания за добытое бабло, после чего зло, не ожидавшее подобного подвоха, будет милосердно и с состраданием втоптанно в г... Извините, в грязь!

Подземелье и кузница — две основных постройки. Подземелье дает возможность двух последующих построек: магическая башня (без подземелья никуда, ага!) — позволяет выучивать заклинания пленных врагов, врагов можно пленить, трижды победив их (но не боссов!), стойло (тут находятся пленные тварюки — ездовые, скорость, бонусы, магия). Кузница же (изготовление предметов) открывает путь к осадной мастерской (возможность завоевывать другие замки, позже с завоеванных замков можно будет получать бабло). Храм позволяет улучшать навыки за нехилое бабло (умницы, великолепная шпилька в сторо-

единственным и неповторимым. И чем дальше заводит сюжет, тем меньше шансов у превеликого множества игроков быть похожими друг на друга.

Особую нишу в глобальной непохожести занимает та самая кузница, о которой было упомянуто выше, и новый ресурс в игре — руны. Руны бывают трех категорий — одна направляет, другая уси-



ливает, третья дает дополнительные бонусы. Подобные руны ищутся на карте в мелких населенных пунктах и монстрятниках. Заимев около десятка рун различных типов, можно получить такое разнообразие доспехов, щитов, оружия и амулетов, что мама родная на порог не пустит, ибо не узнает! Собрав необходимый комплект, можно, например, усилить возможность заражения противника чумой или ядом (при удачном совмещении черепов) до 120%! Или увеличить урон в два-три раза! Или поднять запасы начальной магии до небывалых высот. Вариантов — масса. Именно постепенная экипировка героя превращает однообразное (как по геймплею) шинкование противников в увлекательную эпопею.

Сюжет достоин не то чтобы отдельного упоминания, но отдельной главы. Именно он и только он поднимает нестандартную, красивую, но все-таки аркаду к заоблачным высотам качественных RPG. Все более-менее значимые в игре персонажи



ну нынешних церквей всех концессий!!!), башни снижают возможность восстания в завоеванных городах/замках, сокровищница увеличивает прибыль с них же, а статуи дают монарха (повышение боевого духа на 5).

Ага, аркадка... (Знаю, знаю, королева в восхищении, а смерды офигели. — Прим. К. Талера)

К геймплею, господа камрады?

Заметки наблюдателя #3

З вот тут можно было бы рассказать о многообразии монстров... но не будем. Впереди сюжет (разтак его!) и аналитика (растудить ее!).

ТинС, будь он неладен, добрый кадет, уже вдохновенно бежит по ороченным и огрским землям (Дронга не забудь!), а я только начинаю геймплейный ряд. Геймплей. Огромные плюсы и такие же явные минусы, впрочем, очерченные самим стилем игры. Сводится вся игровая сущность к тому, что ты мечешься по карте (сначала без животного, а потом наездником) промеж разных крепостей, замков и форпостов, пытаешься выполнять неимоверное количество побочных квестов (именно так поначалу кажется!), не забывая между делом об основном. Практически каждый квест подразумевает казуальную боевку с очередным противником. Правда, после нескольких боев она перестает казаться казуальной — многообразие заклинаний + хорошая инъекция фактора случайности делают каждый бой



(пусть даже они и прорисованы на статичных картинках) неожиданно харизматичны (я не о картинках, а о диалогах!), в игре присутствуют незначительные сюжетные ветвления (!) и неожиданные развороты событий на 190% вокруг своей оси... Кто бы подумал, например, что главгерой, такой (такая) положительный (клевая), что прямо-таки и тянет стошнить в оливе, займает се-

бе в спутники огра-людоеда (это вообще лучшая цепочка побочных квестов, Дронг-всеяд — просто душечка! Соглашайтесь исполнять его капризы, не пожалеете), старого минотавра (минотавры еще покруче орков с ограм, у них Бог — один из четырех всадников Апокалипсиса, пардон за спойлер!), говорящего волка и презренного гнолла... Но это только в том случае, если не брезговать побочными!..



Более того, сюжет, с одной стороны, легок и ненавязчив, а с другой — в нем нет излишнего пафоса, хотя драматичности ему не занимать: один из спутников навеки теряет возлюбленную, другой ищет себе достойного врага, чтобы умереть в славной битве (традиции!), третья, несмотря на сверхкавайность и лесть, ничего, кроме мыслей: «У, стерва!» — не вызывает... И это не считая всех ветвлений. Ибо самый большой минус...

...Да, отсутствие нормального сейва. У нас есть один профиль и автосейв. И пока! Решите поиграть другим персонажем — прощайтесь с прежним, насколько бы он ни был крут. Анреспект и всяческое огорчение.

Второй большой минус — все-таки однообразность боевки. Вкупе с постоянным респауном монстров на трактах между городами. Иногда мощности вашего зверька может не хватить, чтобы избежать встречи с противником. А пятидесятое «совмещение» камушков за день — это не пятидесятый противник в «Ведьмаке», чессслово! Там вас хоть убьют и расчленият при поражении, а здесь — к середине игры один пазловый бой может занять до 10-ти минут и более, при неблагоприятном расположении камушков. Остается либо тренировать зверя до заоблачных высот, либо пересаживаться на более сильного и натаскивать его с самого начала (с 1-го уровня, то есть), либо... пожалуйста воевать камушки! Неужели нельзя было исключить возможность схватки с уже плененными зверьми и монстрами? Аркада должна подтверждать свою аркадность, но здесь это уже слишком. Тем более, время прохождения подобной игрушечки зашкаливает за 20 часов и неуклонно стремится к сорока... Если учесть, что за игру придется расправиться с более чем сотней противников... И каждый такой противник — интересное, непредсказуемое, но все-таки однообразное поле боя...

Разновидностей «битв», правда, целых 5. Это непосредственная бой, затем пленение (после трех побед и с построенным подземельем, как уже говорилось, можно пленить противника) — совмещать камушки так, чтобы в результате на игровом поле ничего не осталось, изготовление предметов (уничтожать на поле молоты с наковальнями), изучение чужих заклинаний (набрать нужное кол-во различной маны + свитки) и тренировка животных (бой с таймером). Интересно, до чертиков интересно... но на третьи сутки становится скучновато, как говорил капитан Смолетт.

Музыка в игре достойна самых высоких баллов. Сплошной андеграунд: миксовая аркада/RPG/TBS + манга-персонажи + средневеково-фэнтезийная музыка. Каково!? А вот озвучка на уровне... нет, не программистов, но литредакторов. Фраза, радостно бьющая по ушам во время боя: «Вы совершили героический подвиг!» Как сказал бы персонаж Булгакова: «Милочка! Подвиг не может быть героическим или предательским. Он просто бывает, и ничего более».

...Эй, TinS, ты чего это!? Эй, чего ты делаешь!?

Кажется, он уже замочил в божественном «Тайде» главного злодея... Отвлёкся я, однако... А ведь только начал рассказывать об игре.

Вместодверие...

А вот здесь бы надо бы было бы рассказать бы, как TinS вернулся с задания на раздачу... То есть — выбив дверь в кабинет заклинанием «лесной пожар»...

...зашел распухший от гордости до размеров огра (чем немало обидел Bateau) Tins и бросил на стол Талера свежий отчет. — Ну что? Как я их, а!? — сказал он.

Талер поблел и задрожал...

Супердверие...

Как уже говорилось раньше, сказки далеко не всегда заканчиваются хэппи-эндом. И Талер вряд ли поблелел и задрожит, увидев распухшего от гордости кадета, пухни он хоть до размеров немецкого дирижабля. И отчет, виртуально написанный героем нашего повествования, не попал в боевой листок «МИК», а попал туда опус зловерной тварюки Мохнорыла...

Но некоторые сказки ломают и крушат скорлупу своего жанра, чтобы вырваться в Большой Мир. Как это сделал неожиданный и негаданный **Puzzle Quest: Change of the Warlords**. Сюжет, которому могут позавидовать многие RPG средней руки, геймплей, который затягивает в игру по уши, пазл, который настолько многовариантен, что глаза разбегаются по 64-м клеткам, пытаюсь подобрать нужное заклинание.

Перед нами очередное событие. Шедевр? Не рискну так сказать, но событие — однозначно. И культовая игра. И выход за рамки.

Покупать безо всяких сомнений, ибо PQ полезен и как самодостаточный проект, и как дополнение к «серьезным» играм (отдохнуть, поразвлечься), и как простое офисное развлечение. Каждый найдет что-то свое, но никто не уйдет обиженным.



И вот еще что: мне вспомнилась одна статья на DTF. Там говорилось, что казуальные игры прошли пик своей одноклеточной популярности, и теперь будут стремиться к усложнению...

В точку, однако.

P.S. — TinS, а ты вообще игру прошел, или я тут зря выпендривался?!

Жанр: TBS

Разработчик: «АльфаКласс»

Издатель: «Новый Диск»

Системные требования:

✓ минимальные: 800 МГц, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео, 1,7 Гб на жестком диске;

✓ рекомендуемые: 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео, 1,7 Гб на жестком диске

Lar

Герои Мальгрии

нашествие некромантов

Первые «Герои Мальгрии» (не к ночи будь помянуты) — одна из немногих игр, сумевших свергнуть вашего покорного в глубокий и тяжелый шок. Мало того, что игра напоминала скорее «альфу», к которой срочно нужно пустить издателя, вооруженного здравым смыслом и большими-большими ножницами для фичеката. Мало того, что интерфейс был совершенно неудобоварим, и разобраться в нем — просто понять все предоставляемые игрой возможности — было совершенно нереально. Мало того, что такие «излишества», как сюжетные кампании или музыка, отсутствовали напрочь. Мало того, что движок «Затерянного мира магии» (названьице!) выдавал на гора в 2006-м красоты, примерно сопоставимые с теми, что мы видели в третьих НоММ. Мало того, что главным вопросом — что сразу после запуска, что после часа, что после пяти часов игры — был: «Эхм... А как (и ЗАЧЕМ!) в ЭТО играть?»

В сумме всего этого было очень даже немало, а как раз достаточно для того, чтоб о «Героях Мальгрии» я постарался побыстрее забыть, как о страшном сне.

Надо ли говорить, что к сиквелу я относился с изрядным скепсисом?

И, о да, дамы и господа, как мне ни грустно это признавать, «Предчувствия его не обманули».

Конечно, теплилась какая-то надежда на то, что первая «Мальгрия» была тем, чем воспринималась — большим недоразумением. Ну, выпустил какой-то шутник сырую «альфу» под видом полноценной игры... ну... бывает. Вот сейчас разработчики возьмутся за ум и навалят нам таких «Героев Мальгрии», какими они и должны были быть — без нелепостей и несуразностей первой части. Надежды — они вообще такие... Юношей питают, отраду старым придадут и всегда умирают последними...

И, таки да, кое-какие обнадёживающие сдвиги в правильную сторону бросаются в глаза сразу. Так, у «Мальгрии» теперь есть — по-прежнему невысокого качества в техническом плане, но, тем не менее, более-менее толковый вступительный ролик, выгодно отличающийся от сказочек про белого бычка из предыдущей части. Наконец-то нашлось место сюжетным кампаниям (целым двум) и неплохому музыкальному сопровождению. Появилась новая (вторая) раса и наметился какой-никакой внутриигровой конфликт. Хорошие люди против плохих некрисов — это, конечно, не бог весть что, но лучше, чем былое ничего.

На этом позитив заканчивается раз и навсегда. В первую очередь потому, что если отбросить декоративные рюшечки-оборочки, то перед нами — все та же первая «Мальгрия» со всеми своими глупостями и несуразностями. По какой-то неведомой мне причине харьковские разработчики из студии «АльфаКласс» посчитали свой проект успешным и удачным, а значит — не нуждающимся в каких-либо фундаментальных изменениях. Большая ошибка...

Игрок, сразу запустивший кампанию, чувствует себя поначалу вполне неудурственно. Играет приятная музыка, архаичная картинка вызывает к ностальгии по временам третьих «Героев», да и сам геймплей сводится к старому доброму скаканию лошадкой между шахтами, монстрами и залежами ничейных ресурсов. Весьма обыденный и даже в чем-то приятный НоММ-клон...

Ветераны серии (им еще орден и молоко за вредность нужно давать) такое затишье, конечно же, не обманет — они-то знают, где главный подвох...

Оригинальные «Герои Мальгрии» ушли на дно потому, что были перегружены невероятным количеством крайне спорных решений и фич сомнительной полезности.

К чему было, например, разделять функции городов и замков? «Ради реализму»? Хм... А более удовлетворительного объяснения у вас нет? То, что игроку элементарно неудобно, утомительно и скучно возить рекрутов туда-сюда-обратно, — оправдывает этот «реализм»?

То же с системой ресурсов. Стала ли игра глубже и проработаннее от того, что игрок теперь должен без конца заниматься совершенно бестолковым микроменеджментом, тратя свое время и внимание на разделенные ресурсы государства, города и обоза героя? Тем более, что зачем это нужно, кроме лишней головной боли — совершенно не ясно. А зачем нужны различные типы опыта, который здесь у героя набирается не просто так, а в одну из четырех групп: «созидание/разрушение», «боевые действия», «магия» и «движение»?

Разобраться во всех тонкостях и нюансах не представлялось возможным, не только потому, что большая часть этих новшеств была добавлена по принципу «абы было всего и побольше», и в игровой процесс вносила не разнообразие, но хаос и перегруженность лишними переменными и информацией, но и потому, что интерфейс совершенно не справлялся с такой нагрузкой. В интуитивных и алогичных топях его потонуло до 90% людей, про-

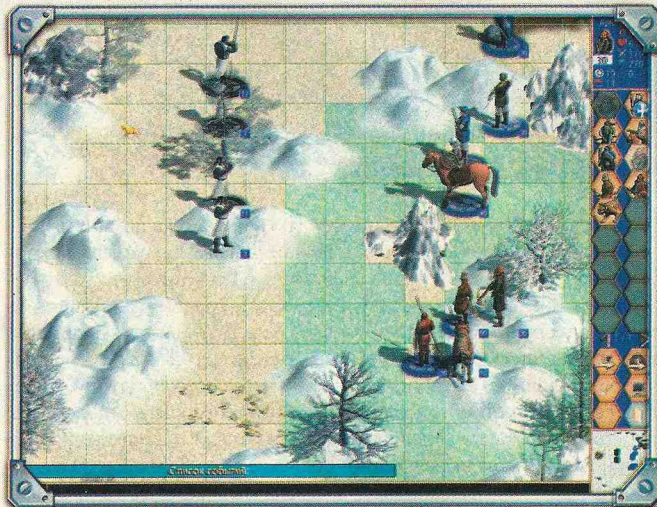


бывавших «Мальгримия». Сумевшие же пережить знакомство с ним считали, в большинстве своем, что если «хардокрность» игры отражается преимущественно в вопросе «как в ЭТО играть!», при том, что суть вполне банальна... Ну, в общем, они считали, что это не очень хорошо.

Вторая «Мальгримия» ушла в этом плане от своей прародительницы очень недалеко.

Ознакомление с игрой состоит в основном из вопросов типа: «Как при создании новой игры выбрать расу?», «Как в замке переключаться между тренировкой и гарнизоном?», «Защищает ли гарнизон замка город?», «Как вооружать воинов?» и т.д. Ес-

что именно от тебя требуется, бывает крайне сложно. Когда же начинаешь догадываться, что сложности эти зачастую скрывают за собой... ничего...



Господи, господа, ну зачем нужна эта шокирующая поначалу система градостроительства, если в конце концов все упирается в тупое сжигание начальных ходов (когда ничего интересного не доступно) и такую же тупую автозастройку? Только следить не забывайте, чтоб у города ресурсы были — казна-то раздельная...

Зачем нужно разделение городов и замков, если НИЧЕГО, кроме дополнительной мороки игроку, это не дает?

Неужели кто-то думает, что нововведения ради нововведений и усложнения ради усложнений сложатся в новую более-менее адекватную игру? Или что игра, в которую, не раздумывая, напихали всего и побольше, автоматически становится умной и глубокой?



Зря...

«Мальгримия» сварена по простому рецепту: в большой котел сбрасывают все, что на ум придет, после чего повара — кажется, вполне искренне, — утверждают, что более глубокого и многогранного блюда нам не сыскать... Еще бы — столько всего намешано...

Литературная часть вполне соответствует вышеизложенному, наглядно демонстрируя отсутствие тормозов и вкуса у дизайнеров и сценаристов. «Построив в своем могильнике кучу мусора, герой сможет нанимать в армию Зомби с мухами» — поучает нас внутриигровая подсказка... Угу, так и будет, не волнуйтесь.



ли вы думаете, что эти вопросы надуманные, досужие и касаются каких-то тонких нюансов — вы сильно ошибаетесь. Пятидесятипятитрестраничное руководство может помочь в некоторых вопросах... А некоторые аккуратно обойдет, оставив их подводными камнями для геймерских лодок.

Новая раса — некроманты. Делится на три подрасы — зомби, скелеты и призраки, действительно добавляет разнообразия и интереса, и действительно они серьезно отличаются как от людей, так и друг от друга. Принципиально отличны даже застройка и экономика... Вот только это вносит еще большую сумятицу.

В результате игрок, только что бодро скакавший по карте, собиравший сундуки с золотом/опытом, кромсавший случай-



ных монстров и занимавшийся прочей, еще в HoMM надоевшей геройской работой, мгновенно тушует, когда дело доходит до «улучшенных» хозяйства или развития героя. Понять,

Потом мы построим свалку и сделаем из них «Зомби с оводами». А как вам юнит призраков «Экто-Плаз» который «Может наносить урон противнику на малой дистанции, отрывая от себя сгустки эктоплазмы»? А апгрейд «Заброшенной конюшни» до «Клетки ярости конюшни»? С описанием «Позволяет из Скелета-Болорда получить Гранд-Лорда со свирепым конем»... Еще бы не свирепым... «Клетки ярости», как-никак...



О постройке «Более Высокая Башня» и могучем «Каменном Изверженце» лучше все-таки промолчим — над ними и так все сменяются...

* * *

Графически «Мальгримия» и два года назад выглядела сильно устаревшей. Сейчас же, учитывая, что движок используется тот же... Ну, вы понимаете...

Вообще нововведения «второй части» куда больше подошли бы аддону.

Тот же движок, та же графика, тот же игровой процесс без особых изменений, новая игровая раса, пара новых кампаний, несколько переработанный интерфейс, новые музыкальные темы... — не очень густо для «сиквела», согласитесь.



В сухом остатке мы имеем:

1. Крайне слабую графику.
2. Отсутствие новых идей и замену их неудоваримой смесью из некоторых решений HoMM 3 и 4, а также серии Age of Wonders, плюс свои очень неоднозначные наработки в некоторых частностях.

3. Чудовищный интерфейс, прибывший, как иногда кажется, из совершенно другой игры (отчасти так оно и есть) — и, как результат...

4. Абсолютную, буквально лабораторной чистоты непрозрачность геймплея.

Для игры нужны навыки на уровне профессиональных, и изучение «инструкции по эксплуатации» вам их не даст. Чтoб сформировать более-менее точное понимание игровой механики, вам придется самому продираться сквозь тернии здешнего интерфейса и игрового процесса, набивать шишки и совершать «чудесные открытия» типа: «Ага, вот здесь есть замаскированная стрелочка, о которой мне рассказали на форуме игры, и с ее помощью можно поменять расу! Причем как хорошо замаскирована! А интуитивность-то какова — все прочее можно поменять кликом на иконке, а вот расу — только закамуфлированной стрелочкой! Ура!» Оно вам нужно? Тем более учитывая, что скрывается за всем этим весьма устаревшая по сути стратегия...

* * *

Плохо.

Очень плохо.

Когда за трудным в освоении интерфейсом скрывается сложная и многогранная игра, и понимаешь, что по-другому управлять всеми тонкостями тут не получится — это вызывает интерес и уважение.



Когда же за трудным в освоении интерфейсом скрывается вполне банальный клон «Героев»... Более того, трудность освоения, усложнение ради усложнения возведены авторами в разряд фич... Это вызывает недоумение и злость...

«Герои Мальгримии» — именно такой случай.

Разработчики могут сколько угодно объяснять, что делали игру «не для всех» — правда в том, что это игра «ни для кого». Даже если там в глубинах и сокрыты невероятные стратегические возможности (лично я в это не верю) — что с того, если знает о них только разработчик, а 99% купивших игру заснут примерно на 45-й минуте, предварительно решив, что их надули.

Первая «Мальгримия» умудрилась стать коммерчески успешной благодаря хорошей конъюнктуре (тогда еще не было пятых «Героев») и удачному маркетинговому решению — добавлению слова «герои» в название.

Вторая часть тоже может окупиться: сыграют свою роль собственные нашему брату-геймеру надежды на лучшее, шикарная коробка специального издания...

Вот только третьего шанса у харьковчан уже, увы, не будет. Им и так уже сильно повезло.

А доверие, тем более выдаваемое в кредит, — это такая тонкая материя...

Bateau



Частенько бывает так, что суть игры становится понятна после первого же запуска. Бывает и еще хуже, конечно. Например, игры от компании ValuSoft (надеюсь, уже почившей, ибо что-то давно от нее ничего не слышно) можно было рецензировать еще до начала их разработки... Но мы не о великих мира сего (уникамах, можно сказать), а о большом пласте игр, которые показывают свою гнилую сущность сразу же, с самых первых минут. И зачастую недостаток идей в головах разработчиков, призванный заполнить начальные часы игры, является красноречивым намеком на то, что к завершающим часам толковых идей тоже не появится. Да, да, бывают и исключения. Но вы же — геймеры. У вас тоже есть неплохой опыт, правда? У многих даже побольше, чем у меня... Так сколько же раз вы ловили себя на мысли, что, мол, зачем я продолжаю играть в этот кошмар, если сразу было понятно, что ничего хорошего из этого не получится? Ну да, это у нас профессиональный долг такой — добраться до финала, чтобы ничего не упустить. Хотя и финал зачастую предсказывается с вероятностью 95% (а то и все 99%).

Но, блин, есть этот один процент. Сидит, поганец, в статистике, портит всю малину. И играешь очередную тягомотину до конца в надежде увидеть луч в конце туннеля. Впрочем, заведомый шедевр тоже не бросаешь из-за сроков сдачи номера, например. А вдруг он окажется слишком однообразным и осточертеет уже к середине прохождения?

Впрочем, ладно. Хватит отвлеченных материй, поскольку уже и так понятно, что **Juiced 2: HIN** именно к этому паршивому одному проценту и относится. Так что даже те, кто уже попробовал, поплевался и отложил диск куда подальше, дочитайте и эту статейку до конца. Пожалуйста. Нет, первое впечатление вас не обмануло, по крайней мере, во многом. Но по мере прохождения все-таки... Вот как его не пытались убить, но появляется ощущение того самого старого доброго Juiced. А били, должен вам сказать, практически на верняка.

Начнем разбор, что ли?

Разработчик: Juice Games

Издатель в Украине: Buka Entertainment

Жанр: таки ж аркадные гонки

Системные требования: CPU 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, DirectX 9.0-совместимая видеокарта со 256 Мб памяти, 5.7 Гб на жестком диске, Windows XP/Vista

Авторское примечание: Гении должны умирать молодыми. Яду мне! Яду!!!

Добро Пожаловать, или Посторонним В.

А что, господа, кому уже до коликов надоел «стритрейсерский дух» за последние серии NFS? Все эти rip-my-ride-драндулеты, распальцованные парни с суровым выражением морды лица, на которых печать интеллекта просто негде ставить, огни ночного города, мокрый асфальт и сиськи-сиськи-сиськи?.. Я сам в свое время шесть раз (!) прошел NFS: Underground. Да, тогда это было круто. Вторую додал до 70% (то бишь, до конца, но бонусы не пооткрывал). Carbon уже просто «ниасилил». Street Racing Syndicate установил, покатался и тоже снес. А вот Juiced странным образом застрял у меня на винчестере надолго. Даже слишком надолго. Рекорд NFS: Porsche 2000, не удаленного до сих пор (год выхода, думаю, очевиден) ему, конечно, не побить. Но результат впечатляющий.

Чем же брал оригинальный Juiced? Ну, флудить на эту тему можно долго, поэтому ограничусь скупым перечислением главного: отличная (как для аркады) физика, великолепный режим карьеры с зарабатыванием авторитета у различных «банд», а также прямая возможность проиграть. Вот так, натурально. Слил ставку, продул машину, потратился на ремонт — и все. Начинай с низшей лиги, то есть, фактически с нуля.

А тут, знаете ли, сокрыт один очень тонкий момент — так называемая «четвертая стена», которой обычно нет (по аналогии со съемками сериалов — в студии обычно монтируют декорации с тремя стенами, а на четвертой стороне стоят камеры, стульчик режиссера, пульта звукооператора и так далее). Но именно эту, вроде бы не существующую стену сломать сложнее всего. Заставить игрока переживать за своего персонажа, чувствовать его боль и радость — вот на самом деле основная задача любого девелопера (за исключением, пожалуй, различных головоломок и иже с ними). Кстати, сам термин «четвертая стена» придуман таким небезызвестным товарищем по имени Хидео Кодзима. И надо сказать, что Metal Gear Solid на свое время в этом вопросе был впереди планеты всей. Представьте



себе, когда Снейка пытали, неудача игрока заканчивалась полным Game Over'ом, после которого для загрузки сейва приходилось выходить в главное меню. Там, конечно же, все сохранения оставались в целости и сохранности, но первый эффект все равно намертво врезался в память: «Как!? Мой персонаж погиб безвозвратно!!?»



Эх, снова дает о себе знать привычка писать, не задумываясь о размере статьи. Ну что ж поделать, если по каждому поводу, о каждой мелочи я могу вести долгие дискуссии сам с собой и выстраивать длинные цепочки рассуждений... А Juiced 2: HIN, как ни крути, шести полос не заслуживает. Поэтому перейдем к тому, чем нас встречает эта замечательная (сарказм, да) игра.

Лого **THQ, Juice Games** и предупреждение о том, что поведение автомобиля в игре может отличаться от поведения одного в реальной жизни я, с вашего позволения, опущу. Вступительный ролик неплохого качества, но со слегка зашкаливающим уровнем бредовости — тоже. И, стало быть, перейдем прямо к главному меню, дизайну и графике вообще.

Скажу прямо, видал я случаи и похуже. Заходил на домашние странички пятнадцатилетних начинающих веб-дизайнеров (молодцы, что HTML выучили, но кодер и дизайнер — разные профессии, уж простите), видел «самодельные» открытки. А уж сколько примеров обывательского «дизайна» довелось узреть за три года работы в фотоателье — ух! Словами не описать. Но такого буйного фотошопа, как Juiced 2: HIN, что-то не припомню. Ключевые элементы, естественно, сиреневая тетка с грудью от 4-го размера и выше, а также «крутая тачка». Тетка сексуально шевелит бедрами, у тачки крутятся колеса, вдоль всей картинке струится стилизованный дымок... Простите, это на какой возраст рассчитано? У моего брата в 10 лет вкус и то получше был. Особая песня — это «логотипы» трасс, по которым нам предстоит нарезать круги... Ладно, переживем. Но ведь и после менюшек с загрузочными экранами ситуация ничуть не улучшается. Видать, боженька покарал меня за лень при генерации персонажа. Промаявшись часа два в редакторе морд, я пытался воссоздать светлый образ Thorneyed, но постоянно получалась какая-то страхолюдина с явно латиноамериканскими корнями. Так что пришлось просто выбрать из готовых персонажей первого, который был одет не как клоун. Таковым оказался негр. И кто ж знал, что во всех роликах его будет колбасить, как самую настоящую обезьяну? Ну, кому-то, может, и смешно, а я-то отождествлял себя с этой макакой (независимо от цвета кожи — я не расист, если что). И тут такое... Ну, слава богу, что виртуальной Thorneyed не пришлось прыгать на полусогнутых ногах, почесывая подмышки, а затем выискивать вошки у коллег-гонщиков.

Думаете, этим все и ограничилось? Да ничего подобного! Графическое исполнение Juiced 2: HIN вы действительно можете адекватнейшим образом оценить буквально через минуту после запуска первой гонки. Да, все зрители — буратинки, город не натурален до неприличия, машинки игрушечные, а уж если кто вздумает присматриваться к винулам, то сам виноват. Разрешение «виниловых» текстур вряд ли дотягивает даже до 512x512 (стандарт для древней PS2, если что). Именно по этой причине из винилов на моих авто были максимум две спортивные полосы вдоль кузова да номера по бокам. Пробовал прицепить на дверцу фиолетовую девицу — вышло настолько страшно, что с другими машинами даже пробовать не стал.

О, да, как же я не упомянул про асфальт! Дорогие мои, кому не нравился «мокрый» асфальт в NFS: Underground, посмотрите на Juiced 2: HIN. И рыдайте. И молитесь EA, чтобы никогда не делала так, как сделала Juice Games. У меня, как у щирого украинца, вообще сердце кровью обливалось — в Juiced 2: HIN асфальт не просто мокрый, он же тщательно намазан отборным салом!

Вывод из всего вышесказанного прост, как три копейки. Графика в новом Juiced ужасна, дизайн ужасен-ужасен. А уж оптимизация... Ужасна-ужасна-ужасна. И еще раз — ужасна. Посмотрите на системные требования. Я, конечно, понимаю, что 256 Мб видео могут стоять на видеокартах совсем разных классов, но, простите, я на своей конфигурации дважды прошел Gears of War (на средних настройках). Так почему же в 800x600 этот чертов Juiced 2: HIN у меня тормозит!?

Ну, я вам даже больше скажу, перед началом игры я, как обычно, прикрутил к столу руль, проверил калибровку и... Ага. Увидел логотип Games for Windows Live. То есть, «аривидерчи», родимый геймпад, слизанный на 100% с геймпада Xbox 360, и хороший руль, не подводивший в RACE'07. Вы не сертифицированы Microsoft'ом, так что вас мы не поддерживаем. Рулите с клавиатуры.

Впрочем, зато с самого начала, с лиги новичков, уже были доступны «широкие» корпуса для автомобилей. Да, мелочь, но все-таки «нубская» Honda Civic в широком обвесе выглядит вполне себе ничего... Жаль, что впоследствии апгрейды внешнего ви-



да стали скуднеть. Прототипы и машинки класса Gran Turismo уже так не модифицируешь, как какой-нибудь 206-й «Пежо» (но, кстати, в случае с Corvette, например, уродовать идеальный дизайн и не хотелось). А хуже всего пришлось мускул-карам. На них даже спойлер прицепить нельзя.

Что, запустили первую гонку? Ну как? Соперники — стадо баранов. Любимый режим гонки — «Последний герой», когда нужно проехать пять кругов, ни разу не коснувшись отбойников. Половина соперников вылетает сама по себе, вторую половину в течение двух кругов элементарно выкинуть «испугом». Да, до-

бавили тут такую фицу — если некоторое время висишь на хвосте у AI, над ним начинает заполняться такой себе «лайфбар». Как только заполнится, бедолага тут же крутанет руль не туда и врежется в отбойник. Чудо. Зато реалистичного (блин, эту штуку опытные пилоты «Формулы 1» на полную катушку пользуют!) режима «аэродинамической трубы», когда машина, следующая за другой машиной, получает неплохой прирост скорости за счет меньшего сопротивления воздуха, нет и в помине.

Дальше — лучше. В Juiced 2: HIN теперь еще и повреждений нет. То есть моделька автомобиля мнется, бампера отлетают, фары бьются, но на характеристики машины это абсолютно никак не влияет. Вот, вообще никак. Бейтесь, сколько угодно, если вы только не законченный эстет.

А помните, как вели себя заднеприводные агрегаты в первом Juiced? Чуть что — мгновенно в занос, только успевай «подхватывать» взбесившийся болид. Тут же разница между передним и задним приводом заметна только на очень острых поворотах или при совсем уж дурацких ошибках водителя.

Карьера? Что вы, деньги остались, но банды, районы и репутация упразднены. Не надо и за машину переживать. Помните, в оригинале при слишком плотном «знакомстве» с отбойником

нежка, которую просят за апгрейды и машины (а ведь и того, и того хочется просто со страшной силой). Заработать по-быстрому? В принципе, можно. Но давайте попробуем совсем уж в лоб... Делаем ставку... Но что это? Если сделать ставку, перезапустить гонку нам уже не дают! Караул! Ограбили!



Поставим машину? Хе-хе... После четырех тачек, проигранных подряд в «дуэли» по дрейфу, пришлось озаботиться освоением этого режима игры по-серьезному.

«Детские» задания, которые нужно выполнить, чтобы получить доступ к апгрейдам мощности (обезличенным, но все-таки заметным), превращаются в сущий кошмар на полдня. Заканчивается тем, что привычка держать по одной машине на каждый класс сменяется привычкой покупать отдельно машинку для дрейфа и для гонок. Мускул-кары, представьте себе, хоть и мощные (эх, золотая эпоха автопрома, когда еще не существовало экологических норм), но поворачивают неохотно. А вот дрейфить на суперкарах совсем невесело — не идет Aston Martin в по-настоящему управляемый занос, хоть в лепешку расшибись!

Но как же так? Физика ведь аркадна настолько, насколько это вообще возможно! Откуда все эти нюансы? Откуда это ощущение старого Juiced?

И тишина... А что тут скажешь? Да, методы — драконовские, нечестные, читерские. Как хотите, так и называйте. Но этими методами нас заставляют переживать за судьбу своего водителя. И самое обидное — видеть «минус» в графе, которая показывает сум-



му денег, заработанную на вот этом конкретном автомобиле. Я ведь не покупаю машинки, которые мне не нравятся. Но как принять то, что вот этот роскошный «Камаро» принес мне только убытки?



начиналась утечка закиси азота? Угу. А в Juiced 2: HIN все стартуют с «пустыми баками», при этом азот добавляют за... прохождение поворотов с заносами.

Яду мне! Яду!!!

А вы хотели бы побольше узнать о Боге?

Ну что, братцы-сектанты? Отщепенцы из логова NFS, не примкнувшие к робинзонам, заселившим остров TDU? Страшно? Убили вашу любимую гоночную аркадку? Да, почти.

Однако спустя пару дней игры начала открываться и немного другая сторона Juiced 2: HIN...

Представьте себе, начиная с пятой-четвертой лиги (первая — самая высокая, а после нее еще и элитная есть) соперники перестают совершать совсем уж детские ошибки. К третьей лиге угнаться за ними становится не так и просто. Что творится в элите — можете себе представить. Бич гонок типа «последний герой» — пугалка — превращается в палку о двух концах. Гонка идет на более высоких скоростях, а полоска испуга заполняется медленнее. Удержаться за соперником уже совсем непросто, зачастую проще обогнать. Гонки с жестким запретом на удары о бортики ощущаются еще острее, чем старая система повреждений. Там хоть какое-то право на ошибку было. Руление «от борта» с повышением лиги тоже начинает становиться менее актуальным — потеря скорости после рикошета на очень высокой скорости зачастую выливается чуть ли не в десятки проигранных секунд. И на фоне всего этого — де-

Кстати, автопарк по мере прохождения открывается просто потрясающий. Главное — пережить первые три лиги, в которые затесались не только общепризнанные «стрит-кары», наподобие Golf GTI и Honda Civic, но и недоразумение марки Lexus. Новый Mitsubishi Lancer Prototype X, который нынче элементарно получается при «прокачке» обычного «Лансера», тоже забудем. И знаете что? Забудем даже про суперкары, за этим добром в Test Drive можно сходить — ходилка... то есть ходовая не отвалится. А вот шикарный набор мускул-каров — это дорогого стоит. Правда, это еще не моя мечта, хотя и близко. Вот, кто смотрел старенький боевичок «Кобра» с Сильвестром Сталлоне в главной роли? Ага, ну, вы меня поняли :).

Что еще сказать хорошего? Да, пожалуй, не так и много его осталось, хорошего-то. Но главное — Juiced 2: HIN оказался совсем даже нескудным. Игровых режимов предостаточно (особенно оторвались на дрифте — его аж три разновидности, вклю-



чая дрифт наперегонки, когда на каждом круге надо набирать некоторое обязательное количество очков), машины — на любой вкус, соперники чем дальше, тем злее... Задания, которые нужно выполнять для перехода в более высокую лигу, тоже от однообразия не страдают. И это не просто задания «выиграй такую-то гонку». На один заезд может приходиться сразу несколько возможных задачек. Например, «таки выиграй гонку» (куда ж без этого), «выиграй на ставке столько-то долларов», «финишируй перед таким-то товарищем», «испугай того-то и того-то», «набери такую-то максимальную скорость в гонке»... Перечень не отражает и половины возможных заданий.

Не верю я тем, кто говорит, что Juiced 2: HIN скучен. Да, если вы хотели симулятора, то безусловно — скучнее не придумаешь. Но Juiced никогда и не был симулятором, просто теперь он стал аркадным без оговорок. Это плохо, да. Но не смертельно. Смертельно другое.

Не так страшна Бука, как ее бяка...

Отдельной подглавки заслуживает локализация Juiced 2: HIN в исполнении «Буки». Ну, допустим, кошмарные шрифты в консольных портах — это уже дело привычное. Да, в стиль игры они не лепятся никак, но хоть читаются, и на том спасибо. Зато голоса!.. Зато тексты реплик!..

Я не знаю, о чем думал товарищ, соорудивший фразу «звук мнущегося металла в исполнении номера четыре». Я не представляю, какое гениальное чувство юмора породило фразу «на трассе просто сумасшедший дом — повсюду разбросаны старые покрышки». Допустим, в сумасшедших домах я ни разу не бывал (пока), но уж про звук мнущегося металла человеку с инженерным образованием слышать как-то неловко... Да и вообще, локализованный комментатор просто хамло (все вышеприведенные цитаты — комментаторские), особенно когда го-

ворит о водителях, не разминувшихся с бортиками. В то же время он умудряется повторять одни и те же фразы подряд в течении пары секунд, а потом замолкать на минуту до следующего события. ЕА, блин, где же ваши комментаторы из FIFA, NHL и NBA? Пришлите по диску в офисы THQ и «Буки», авось прозреют... Нет, я все понимаю, аркадность подразумевает такую себе «махровую консольщину» даже в озвучке. Ну так есть же пример Mortal Kombat с его короткими, но емкими фразочками! И уж точно при проигрыше ваш персонаж там не орал благим матом «Я сделал это!» Что ты сделал, болезный? Лужицу под сиденьем?

В общем, настоятельная рекомендация всем, кто решится поиграть в Juiced 2: HIN от «Буки» — сразу же отключайте комментатора. А когда прослушаете описание всех режимов (кстати, женский голос вполне себе приятен), то убирайте вообще всю речь. Игра становится приятнее процентов на 30.

Впрочем, сомневаюсь, что оригинальная озвучка намного лучше. Зато музыка, как ни странно, очень хороша. 100% узнаваема Voodoo People от одиозной группы Prodigy, ну, и Chemical Brothers явно проскакивал. Остальное, не глядя в плей-лист, не определю на слух, но понравились практически все треки. Довольно редкий случай, с моим-то привередливым музыкальным вкусом. Правда, единственную противную мелодию умудрились воткнуть в моменты начала и окончания гонок. То есть, этот скрип по мозгам слышишь чаще всего...

Теория заговора

Гадать тут особо нечего, Juiced 2: HIN получился плохим. Гарантированно хуже первой части.

Разнообразие режимов гонок, хороший подбор автомобилей и нескудные задания могли бы сработать и при такой аркадной физике. Игнали же в NFS:U, просто там уже надоело все — и трассы, и машины, и режимы... Juiced 2: HIN мог бы стать отличной «свежей струей». Но стал свежей стружкой. Желтой теплой стружкой, если скатываться в пошлость...

Если в первом Juiced графика была просто не ахти, то тут она просто ужасна. А движок при этом жрет ресурсы, как не в себя. Озвучка, романтика уличных гонок, мелочи вроде апгрейдов и удобного меню — все плохо. И стоит ли ради немногочислен-



ных плюсов терпеть многочисленные минусы — я не могу сказать однозначно. Скажем так, у меня на винчестере Juiced 2: HIN еще месяц-другой проживет. Но вряд ли дольше.

P.S. Ни слова не сказано про такую фишку, как «ДНК» пилотов и командные заезды. Но тут и говорить не о чем. ДНК — это просто статистика пилота (довольно бестолковая, кстати), а для командных гонок достаточно просто назначать пилота подороже. Уж 200-300 тысяч накопить в Juiced 2: HIN не проблема.

Lar

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ «СПАРТА» СУДЬБА ЭЛЛАДЫ

Жанр: RTS

Разработчик: World Forge

Издатель: «Руссобит-М»

Системные требования: 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
256 Мб видео, 2 Гб свободного места на жест-
ком диске

Ты сделал более-менее успешную игру? Немедленно принимайся за аддон! Так наверняка написано в тайных-претайных скрижалях ордена разработчиков компьютерных игр (берет свое начало от тамплиеров). Скрижали эти, написанные тысячи лет назад Гермесом Тризмегистом, пребывают в тайных-претайных тибетских пещерах, под охраной тайного-претайного ордена буддийских монахов, проводящих свою жизнь в молитвах, постах и изучении тайных-претайных боевых искусств, а передаются из уст в уста на тайных-претайных церемониях посвящения в девелоперы...

Да. Наверняка так оно все и есть. Как же еще объяснить существование правил, которые никто никогда не озвучивает, но все им следуют, как не через призму высокой конспирологии?

Возможно, конечно, все намного проще, и руководствуются разработчики мыслью, что отбрасывать плод трудов своих, не выжав из него последние соки — непростительное расточительство, вот и клепают дополнения, не покладая рук...

Как знать... Как знать...

Скажу вам по секрету, глядя на игру с трудным для понимания названием **«Войны древности: Спарта: Судьба Эллады»**, я подсознательно тяготею к первому варианту, ведь если за выходом этого дополнения стоят некие недоступные моему пониманию мистические помыслы, то я готов признать, что какой-то смысл в этом есть...

Если же целью разработчиков/издателей был какой-никакой коммерческий успех...

...то придется мне плохо подумать о студии **World Forge** и издателе **«Руссобит-М»**, а я не люблю плохо думать о людях... и даже об организациях не люблю... но выпускать сейчас аддон такого качества иначе как с прищелом «на дурачка» — невозможно.

* * *

Если на то пошло, то нужно сказать, что и оригинальная «Войны древности: Спарта» звезд с неба не хватала, и была по существу крепко сколоченной, но крайне посредственной стратегией. Видно было, что неплохие задумки у разработчиков были, но на их достойную реализацию не хватило то ли денег, то ли умения — и в итоге мы получили банальный WarCraft-клон с забавными, на первый взгляд, но бесполезными по сути рюшечками-оборочка-

ми. Конструктор юнитов, в котором можно экипировать бойца исследованным в мастерских (или даже трофейным) оружием, возможность рассадить своих воинов на лошадок, колесницы и прочее... Очень мило, но где же тактика? Почему для победы не нужно элементарно комбинировать юниты? Настроил самых толстых чуваков и вперед-вперед-вперед... Почему для победы не нужно ничего, кроме «превосходства в живой силе и технике»?

Экзотика в виде воинов со штурмовыми лестницами и огромными щитами... Кто ими пользуется? Зачем они вообще нужны в быстрой и ни капли не напоминающей строевой бой резне а-ля тот же WarCraft?

До невозможности банальная экономика — давненько мы не отсылали крестьян на добычу золота, дерева и пищи. Скудное развитие, часть плодов которого совершенно бесполезна. Герои, пытающиеся скрыть за масками исторических персонажей свою более чем банальную геймплейную сущность — не буду в третий раз поминать здесь творение Blizzard, потому как вы и сами все понимаете (как и то, что по уровню реализации этой идеи «Спарте» до нетленки...).

Словом, присутствовал полный набор грехов, который должен был бы утащить игру на дно, в бездны адовы, на вечное забвение.

Однако же, как это бывает, серьезное и добросовестное отношение World Forge к своему дебютному проекту спасло его от сей печальной участи.

Ведь были действительно небезытересные кампании, где мы то отбивали несметные орды врагов, то, подняв восстание, уничтожали гарнизоны ненавистных захватчиков, то продирались сквозь джунгли в поисках тайного города.

Было внимание к деталям, и какая-то харизма, которая позволяла сказать: «Знаете, а что-то в этом есть... Реализация, конечно, далеко не безупречна, но что-то есть...».

В итоге «Спарта» была игрой ничем не выдающейся, но по-своему вполне приятной и способной помочь скоротать пару вечеров, что для дебютного проекта — очень неплохой результат.

С сожалением должен констатировать: над аддоном World Forge работали спустя рукава, и в результате все скромные, но обаятельные достоинства «Спарты» куда-то испарились, а ранее заретушированные недостатки проступили теперь со всей пугающей очевидностью.



* * *

В первую очередь бросается в глаза поразительно малое количество нововведений. Собственно, все они описаны в аннотации на обратной стороне коробки, всего — пять пунктов-фич. Причем, пункт первый, «Долгожданное дополнение к игре «Войны древности: Спарта», и пункт пятый, «Наглядное пособие по истории, в точности пересказывающее реально происходившие события», мы отбрасываем как не имеющие ничего общего с геймплеем и реальностью.



Таким образом у нас остается по пунктам:

2. «Новая раса — македоняне, которых возглавляет харизматичный царь Александр». Как же, как же, есть такие, сделаны по рецепту: «Возьмите спартанцев и слегка переработайте им дизайн» — все.

3. «Новые юниты, оружие и постройки». Вроде как есть... У македонян. Да и те — по сути, как уже говорилось выше...

4. «2 кампании по 7 миссий за спартанцев и македонян». Угу, есть такие. Как и раньше передают в форме, понятной для учащихся начальных классов, некие побасенки на тему античной истории. Как и раньше, указывать на историзм действия может только бессовестная и восплаенная фантазия пиарщика. И, как и раньше, два десятка юнитов с одной стороны изображают в варкрафтовской сече из себя войско Александра, а три десятка юнитов с другой — несметные армии Дария. Отличие только одно — теперь не интересно. Совершенно.

Хотя бы потому, что серьезно относиться к игре, разработчики которой обещали-обещали нам мультиплеер, да так и забыли

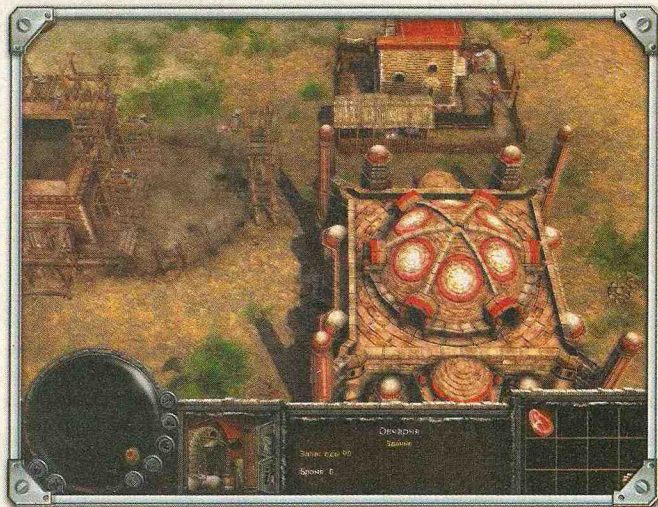


добавить такую кнопочку в меню... Решив погонять одиночные сражения, я так и не нашел «новую расу» — македонян, вместе с их харизматичным царем Александром — в меню выбора сторон (сказано же, те же спартанцы! — так зачем они вам сдались?). Подозрительно часто случаются забавные баги и глюки (типа исчезновения звука после срабатывания скрипта), а подозрительно долгое время загрузки соседствует с устаревшей графикой... Словом, нет у меня никакого желания относиться к такой игре серьезно.

* * *

Чем занимались World Forge все это время? Ответ известен — делали «Золотую орду», новый самостоятельный проект, и размениваться на какой-то аддон к уже пройденному материалу, само собой, не было ни времени, ни сил.

Зачем аддон такого качества был выпущен на рынок? Ну уж не чтоб Гермеса Трисмегиста потешить — точно вам говорю... Естественно, в надежде на дурачка: кто еще купит такую игру, учитывая



современную конъюнктуру? А с таким подходом можно и не особо заморачиваться — не на взыскательную публику же рассчитываем...

Не связывайтесь.

Все-таки сейчас не излет бедного на стратегии 2006-го, в 2007-м стратегическая мысль на РС совершила невероятный скачок, рынок сейчас просто перенасыщен отличными стратегиями на любой вкус, и тратить свое время на подобные подделки, выброшенные на рынок в надежде «Авось кто купит», подделки, геймплей которых устарел не на годы даже, на десятилетия, не стоит.

Олексій Годзенко aka Green Cat greencatua@gmail.com



Ну, блін... Точно якась фігня коїться у нашому, ІгроДатсько-му королівстві!.. У наш час дуже часто трапляються такі випадки, коли гра, на рекламу якої витрачаються величезні кошти, виявляється не гідною нашої уваги. Про малобюджетні проекти я взагалі мовчу. Але бувають ігри, які вселяють віру у розробників і гейм-індустрію загалом.

Один з таких проектів потрапив мені у руки. Як ви думаєте, які думки були у мене, коли я взяв диск із назвою **«Глюк'Оза: Зубастая Ферма»** у редакції? О-о-о... Знов підсунули якусь «хурму», яку мені доведеться пройти, та ще й написати після цього, яка вона гідка і недостигла. Ось, приблизно із такими гіркими думками я поплентався додому. Вдома, намагаючись не думати про погане, зірвав із коробочки з диском плівку, натренованими до автоматизму діями встановив гру на комп'ютер, і нехтуючи небезпекою загубити велику кількість нервових клітин, натиснув кнопку «Запуск». ШОК. (Віддуння: шок, шок, шок, шок...)

Сьогоднішній пацієнт, для якого вже була виписана та оформлена личка до моргу, несподівано зірвав з операційного столу, пробив оборонні редути Ігроградської лікарні, вискочив на вулицю і почав радісно бігати та сміятися. Я абсолютно не очікував від цієї гри такого... Це був практично удар нижче пояса. Давайте по порядку.

Айя, цвай, драй...

СЮЖЕТ і стилістика гри витік із кліпів (в основному — з кліпу «Швайне» (Schweine)) російської поп-співачки Наталі Іонові, більш відомої під псевдонімом Глюкоза (не буду ж я постійно писати її ім'я сумішню кирилиці, латиниці та смайликів). Отже, при в'їзді у країну Zooland колеса машини, у якій сиділи Глюкоза зі своєю групою, були пробиті за допомогою спеціальних «їжаків», котрі ми у буденному житті можемо бачити у міліціонерів, військових та прикордонників. Через те, що транспорт був пошкоджений, Глюкоза і музиканти розійшлися у різних напрямках, щоб дізнатися, що сталося. У лісі Глюкоза зустрічає звірів-партизанів, котрі розповідають їй про те, що один надмірно амбіційний свинтус на ім'я Свиноза, котрого вигнали зі свинарника за погану поведінку, зібрав армію свиней і намагається помститися всім і вся... Зараз ведуться жорстокі бої за відліду від свинського загарбання територію. Глюкоза, як справжній герой, погодилася допомогти звірям відбити їхню країну і схопити Свинозу.

Ось з такою метою ми будемо продиратися крізь ворожі укріплення, брати стратегічні висоти і заводи, відстрілюватись від наступаючих з усіх сторін свиней протягом 9 рівнів, за дизайн яких я

хотів би особисто потиснути руки Олегу ?Su™? Суздаєву і Олександрові Жеребко, котрі змогли порадувати нас чудовими локаціями. Усі рівні СПРАВДІ відрізняються один від одного (УРА, скажи «НІ» копії-пасту), з усіх так і струменить креатив та позитив (зверніть увагу, жодного «Ф»!), усе дуже мило, яскраво й навіть трохи психоделічно.

Ну, якщо ми вже заговорили про **графіку**, то не можна оминати таку важливу деталь, як 3D-модельки персонажів. Е... Як би це сказати?.. Ні, камради, не хапайтеся за помідори! Графіка у грі на високому рівні, і це стосується усіх її аспектів. Але... Є до неї одна претензія. Адресована вона скоріше до аніматора, хоча, можливо, що лажати йому допомагав ще й моделлер. Проблема в тому, що під час руху полігони постійно налазять один на один, а текстури змішуються. Звісно, такі «сюрпризи» ми помічаємо тільки у точках залому (коліна, пояс, тощо...), і то — тільки при максимальному збільшенні або на заставках, але — неприємно, погодьтесь... Друге і останнє зауваження до графіки — панове розробники, у наш час, у час, коли наші космічні кораблі борознять простір Великого театру, можна навчити свої модельки **ВІДКРИВАТИ РОТ!!!** Погодьтесь, шановні читачі, для гри 2007 року випуску модельки, котрі не вміють відкривати рот, це, як мінімум, не презентабельно. Полазя, тепер можна і похвалити! Модельки, як і уся графіка у цій грі, дуже милі і приємні. Особливо дякую розробникам за простенький ефект, який у налаштуваннях називається «блум». Суть його проста — усі юніти трошки, ледь вловимо світяться. Під час гри придивіться, вам сподобається (якщо у вас слабенький комп'ютер, який автоматично вимкнув цей ефект, полазьте у налаштуваннях і ввімкніть його, просто, щоб подивитись). Вплели його у гру справді майстерно. За графіку я можу сміливо поставити чотири із жирним плюсом, бо деякі недоліки усеж таки присутні...

Шикі-шикі швайне...

Про графіку поговорили, тепер і про **звук** можна. Музика тішить! Це точно! Дуже милі електронні беки. Хоча їх мало і вони відносно невеличкі, але не набридають, а навпаки — дуже органічно вписуються у гру. А в одному з них присутні навіть доволі цікаві гітарні рифи. Озвучка також приємно лоскоче вуха (хоча після «Глюкози: Екшн», озвучка у якій змушувала вуха скручуватись у трубочку, це дивно), голоси персонажів схожі на ті, що ми чули у кліпах, такий собі електронно-мультишний стиль. При детальному порівнянні кліпу «Швайне» і гри у лабораторії ДЗВР мною і агентом Ларом було з'ясовано, що Глюкозу у грі озвучувала не Наталя Іонова, але схожість — висока, як-



що навмисно не порівнювати, то можна і не відрізнити (якщо ви, звісно, не фанат цієї співачки (ну, якщо такі є...)). А ось звуки не дуже тішать. Точніше, поганими я їх назвати не можу, але вони, як мінімум, не викликають позитивних емоцій, на відміну від інших



ігрових аспектів... Стрільба і тому подібне — не дуже виразні... Можна також зауважити, що усі персонажі (як герої, так і прості вояки) періодично кидають веселі і цікаві фрази, але їх небагато, і вони доволі швидко приїдаються.

Отже, загалом звук доволі непоганий і виконаний на достатньо пристойному рівні.

Сам **геймплей** здебільшого нагадує (охорона, відберіть у них гнилі овочі!) Warhammer 40k. Якщо дивитись на банальну панель керування, то можна зрозуміти, що її робили з аналога у Вархаммері... Практично те саме розташування кнопок і т.п. А пам'ятаєте кнопку поповнення підрозділу? Така, з плющиком. Тут — те саме. Але, загалом — це не погано, просто розраби вирішили заново не винаходити ровер і використали стару, перевірену часом систему, от і все... Чомусь у цьому випадку мені не хочеться (і я не буду) казати слово «плагіат».

В принципі, уся гра зосереджується на тому, що ми маємо зібрати оптимальну армію, піти і нахрапом узяти ворога за... Самі фанатазуйте... Отже, сенс гри у тому, щоб заробити велику кількість



грошей і набрати тих, хто крутіший, власне, тих, у кого пушка більша. Бігаємо і зачищаємо карту, іноді виконуємо квести, які, у свою чергу, полягають у тому, щоб зачистити якусь локальну територію (приклад — бобри просять вибити військо Свиноз з їх водяного млина), за що ми отримаємо невеличку плюшку у вигляді, скажімо, підкріплення, або — грошей.. І все... Скупю...

Сподобалася *армія свиней*, котра косить під гітлерівські війська другої світової війни, та й сам Свиноза дуже скидається на Адольфа Шикльгубера (справжнє прізвище Гітлера) — характерна зачіска, вуса та манера поведінки...

«Нашу» армію представляють добрі і пухнасті звірі, як то: козли з автоматами (одягнені у шапку-вушанку та тілогрійку), ведмеді у тильниках та з базуками, кури-кулеметчики, лисички-медсестрички і таке інше... Узагалі, проробка персонажів мені не дуже сподобалася — у грі є уберюніти (ведмеді, слони...) і практично непотріб (пінгвіни, страуси...), за усю гру я наймав у свою армію лише 4 види юнітів (всього їх, здається, 13). А про що це нам каже? Правильно! Про відсутність стратегії у цій стратегії (і не треба мені про тавтології і каламбури нагадувати). До речі... Солдатів ми можемо наймати (та прокачувати) між місіями, за зароблені гроші. Також є можливість найму солдатів у захоплених шахтах, але ви не зможете ними керувати, вони потрібні лише для захисту шахт.

У грі також є *артефакти*, котрі сховані у розкиданих по карті скриньках. Коли ми їх знаходимо, то маємо відкрити (найбільш страшна частина гри — треба просто заклакувати скриньки), на екран вискакує меню, котре дає нам на вибір або артефакт, або енну кількість золота. Звісно, вибирати тре-



ба арти... Поділити їх можна на декілька типів: ті, що підсилюють скіли героїв, ті, що підсилюють скіли якогось виду військ, або ті, які роблять «добре» усім (окрім свиней, звісно). До речі, артефактів я використовував за усю гру штук 10, із декількох десятків (одночасно юзати можна лише 5). Про що це каже? Про те саме... Див. попередній абзац.

У кожного з героїв, і у декого з простих юнітів є свої *специалічкки*. Наприклад, Глюкоза може на деякий час викликати свого вірного добермана Дюка, Клавішник може лікувати союзників, а Птеродактилі скидати бомби... Між іншим, забув сказати, що свою групу ака героїв Глюкоза збирає по рівнях, і тільки в останніх двох УСІ герої діють разом. Отак...

Сталося, не як гадалося

В агалом ми отримали дуже пристойний проект (і навіть те, що він класу «нестратегічна стратегія» не дуже помітно на тлі усього іншого), особливо завважуючи на те, що він орієнтований на дітей і зроблений по ліцензії. Грати цікаво, графіка дуже гарна, звук — атмосферний, геймплей цікавий. Я пройшов цю гру і не пожалкував про це, що останнім часом трапляється усе рідше... Чого і вам, дорогі читачі, бажаю. Ідіть у магазин, купуйте гру, насолоджуйтесь, особливо, якщо у вас є діти. Такий собі лайт Вархаммер...

3.1. Але якщо ви — «тру» стратегіжник, раджу утриматись!.. Усього найкращого, з вами був кадет GreenCat

The Maks Eschalon »BOOK I«

Разработчик: Basilisk Games
Издатель: Basilisk Games
Жанр: классическая RPG
Системные требования: процессор 1 ГГц,
128 Мб ОЗУ, 8 Мб видео



меняемся мы или меняются игры? Не хочется снова возвращаться к извечному спору, но в рамках данной статьи это просто необходимо. Нужно освежить в памяти разговоры о более зеленой траве и более высоких деревьях, которые якобы наблюдались еще в прошлом веке. А то в последнее время тема немного утратила свою популярность — вот года три назад каждый второй автор начинал обзор именно с рассуждений по поводу былой растительности. Куда ж без этого? Индустрия же деградирует, верно?

Успокойтесь, пожалуйста. На самом деле я так не считаю, но жанр обязывает «позудеть» :). Конечно, в молодости игры воспринимаются иначе, и поверить в происходящее на экране монитора намного легче. Даже не самая пристойная вещь может вызвать бурю положительных эмоций и затыкнуть в процессе, как говорится, с головой. А потом наступает пресыщение, рушатся воздушные замки. Заботы повседневной жизни искореняют в человеческой душе желание «погружаться» в сказки. Все это мы знаем, все это мы проходили, но уж простите — увлекся. А как история начиналась...

В общем, жили-были себе во времена «девяностых» великие RPG, не тужили нисколько и народ радовали. Предлагали каждому желающему отправиться в какое-нибудь увлекательное путешествие (обязательно опасное и иногда эпическое), а по дороге спасти парочку принцесс, заговорить зубы злым демонам... сундуки и ящики все обчистить заодно. Хорошо гулялось бравым героям по виртуальным мирам! А потом наступило третье тысячелетие, и разработчики взялись жутко кощунствовать и извращаться, коверкая основные законы «настоящих RPG». Порой в играх вообще начинали появляться всякие ужасы (хорошая графика, например), отпугивающие ветеранов жанра. Тяжелые времена настали, да.

Но даже сейчас еще остались романтики, которые считают своим долгом показать всем геймерам на планете Земля, что есть «тру», а что — нет. А если не получается, то хотя бы порадовать старое поколение ролевику. Помнится, около года назад я писал превью об одном из таких проектов — игре **Eschalon: Book I**, разрабатываемой маленькой американской конторой **Basilisk Games**. Ну так спешу вас обрадовать! А первая часть предлагаемой трилогии успешно вышла и оказалась... очень даже неплоха. Это при том, что игра морально и технологически устарела еще на этапе задумки. Но, попав в загребушие ручонки вашего покорного слуги, она надежно обосновалась на моем жестком диске и в ближайшее время покидать его не собирается. Ибо ностальгия, знаете ли, побеждает все.

Ведет дорога за порог...

Сразу хочу отметить очень милое и приятное оформление вступительного ролика и меню. Все просто и примитивно, но сделано явно с большой любовью и старанием. Мелкие шероховатости умело скрыты от глаз пользователя, а интересная реализация некоторых элементов дизайна вообще заслуживает отдельных похвал. Получилось достаточно стильно. Хотя... может, это просто я отвык уже от игр подобного рода? Интерфейс, к слову, тоже очень удобен.

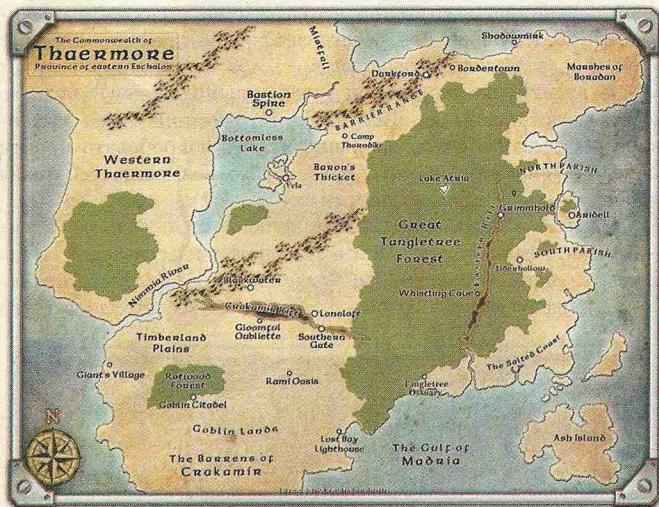
Графика *Eschalon* достаточно приятна, несмотря на то, что нам предлагают обыкновенную изометрию вкупе с прямоугольным принципом строения локаций. Деревья похожи на деревья, скалы выглядят как скалы (по крайней мере, ни с чем другим их не спутаешь), гоблина от человека тоже отличить можно. Что еще требуется настоящему ролевику для счастья? Я, конечно, понимаю — качество картинки на уровне разработок конца прошлого века а то и более ранних, но давайте и смотреть на проект соответствующе. Ведь все так и задумывалось изначально. К тому же, в титрах в разделе «developed by» значится аж один человек. Думаю, этим все сказано.

Единственное, что действительно сильно раздражает в графическом исполнении — это разрешение 800 на 600. Тут уж, простите, Basilisk Games — «анреспект», ибо даже на 19-дюймовом мониторе выглядит все несколько размыто. А жаль. На скриншотах игра получается заметно красивее.

Господа девелоперы (точнее, один господин, но мне более привычно употреблять множественное число :)) предоставили в наше распоряжение восточную провинцию государства Thaermore — достаточно обширные территории к западу от знаменитого «Бездонного Озера». Фэнтезийный мирок под названием *Eschalon* не блещет особой оригинальностью: единственная его особенность — это полное отсутствие эльфов. Почему-то о дискриминации по длинноухому признаку сообщалось еще задолго до релиза — видно, недолюбливают создатели эту расу. Во время путешествий по Таэрмору мы имеем возможность побывать в нескольких климатических зонах — равнинное морское побережье на западе, огромные лесные массивы, расположенные по центру материка, а также пустыня Кракамир на юге, где обитают гоблины. Поглядеть есть на что — тут вам и башня магов Shadowmirk, и несколько разрушенных городов, и разветвленные системы подземелий, и еще много всего. Впрочем, карта игрового мира прилагается на одном из скриншотов.



Исследованием местных достопримечательностей я занялся всерьез и надолго — даже корявенькая графика не смогла остудить пыл искателя приключений, впавшего в ностальгию. Честно говоря, никак не ожидал, что Eschalon окажется настолько сильно пропитанным атмосферой тех стареньких игр, которые я проходил когда-то давным-давно. Как выразился камрад Metatron на Микпорте, «будто в детст-



во попал». Полностью с ним согласен. Конечно, далеко не каждый в наше время сможет по достоинству оценить прелесть творения базилисков, так что все-таки проект ориентирован на любителя. Но снимаю шляпу перед разработчиками, ибо теперь играм не так уж часто удастся подарить мне столько приятных ощущений. А эта игра — смогла, несмотря на все свои недостатки.

А они есть, кстати. В первую очередь это относится к достаточно слабой сюжетной линии, которая, к тому же, еще и слишком коротка. И пусть для выполнения очередного обязательного квеста и придется пересечь добрую треть восточных земель Таэморра, но самих заданий очень мало. А если учесть, что весь игровой мир доступен геймерам сразу (99% закрытых дверей позволяет взломать или уничтожить при помощи оружия), то можно даже упустить небольшую часть сторилайна, достигнув определенной локации раньше, чем того предполагали девелоперы. Да и начинаем мы свой путь бравого приключенца со стан-



дартной амнезии. Хотя не поймите меня неправильно — в принципе, сюжет достаточно интересен. Но в ролевых играх нового поколения, которые якобы коверкают основы жанра, сценаристы часто выполняют свою работу на порядок лучше.

Раз уже собрались показать всем «правильную RPG», то почему нету отыгрыша? И не надо мне говорить, что нелнейность присутствует — если выбор предлагается только перед финальной схваткой, то это не считается. Да, можно убить любого персонажа. Но это, скорее, заведет сюжет в тупик, чем позволит почувствовать всю прелесть «темной стороны силы». Диалоги линейны — не ждите десяти вариантов одной и той же реплики. Каждый из них влияет на мировоззрение героя. Здесь все просто: либо хочу торговать, либо ишу работу. От последней позволено еще и отказаться, но и такой выбор ни на что, по большому счету, не повлияет. Только опыта меньше получите. Хотя побочные задания очень даже интересно выполнять, но все они сводятся к банальному «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что, а по дороге можешь всех убить». Ла-ла-ла.

А еще в игре обнаружился весьма неприятный баг — после того, как я забрал сюжетный предмет из подземного банка в Блэквотере и покинул город, система начала отказываться грузить эту локацию. В результате выполнение парочки квестов стало невозможным. Обидно. Также регулярно случаются глюки с сэйвами — в процессе сохранения возникает ошибка, а предыдущее содержимое слота стирается. При этом повторное сохранение в этот слот невозможно — нужно занимать другой. А их всего десять... В общем, суть проблемы вы поняли.

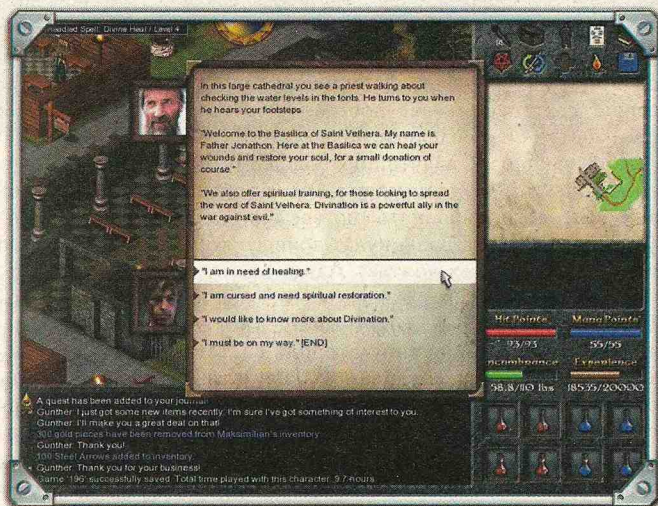


Но эти минусы никак не перечеркивают достоинств проекта, ибо если у игры есть душа, то ей можно простить многое. Жаль только, что мощный заряд ностальгии, выдаваемый вначале, потихоньку улетучивается, и последние локации проходятся уже без этого хорошего чувства. Да и финальная схватка немного разочаровала — главный злодей и его приспешники очень быстро полегли от моей руки. Даже мощные зелья, которые я специально берег для этой битвы, негодились. Полное прохождение лично у меня заняло 25 часов — достаточно мало в общем случае, но в самый раз для такого специфического проекта. И надоест не успеваешь, и сытым остаешься.

Через горы и под горами

Знаете, я очень люблю игры, в которых всего один уровень сложности — не испытываешь соблазна включить более легкий. Вот и в Eschalon'e так. Не скажу, правда, что он уж очень хардкорный, но попотеть порой придется. Некоторых врагов нужно выманивать на бой по одному, даже имея персонажа высших уровней. Правда, мой герой был слишком разносторонне прокачан — сразу воин, лучник и хилер в одном лице. А концентрироваться лишь на какой-то определенной специальности я вам не советую — слишком уж полезны остальные.

В окне генерации персонажа есть где разгуляться. Помимо вполне обыкновенной возможности раскидать определенное количество очков по начальным характеристикам и умениям (основных параметров героя 8 штук, а навыков — 24) присут-



ствуют и более интересные опции. Например, выбор мировоззрения — от него зависят некоторые уникальные способности нашего протеже. Вот я взял себе «друидическое», и регенерация здоровья моего аватара на земной поверхности заметно ускорилась. Но зато в данженах — наоборот. Если же создать агностика, то персонаж становится невосприимчив к наложенным на него проклятиям. Правда, тогда ему также не помогут никакие благословения и лечебная магия. Еще нужно определить родину героя (в зависимости от нее получим бонусы к характеристикам) и класс (отвечает за начальные умения). На основе всех ваших выборов персонажу присваивается уникальное звание, которое потом динамически изменяется в процессе игры. Забавно.

Конечно, как бы ни хотелось, но все сразу прокачать не удастся, поэтому в городах можно найти учителей, которые за звонкую монету помогут в освоении интересующих вас на-

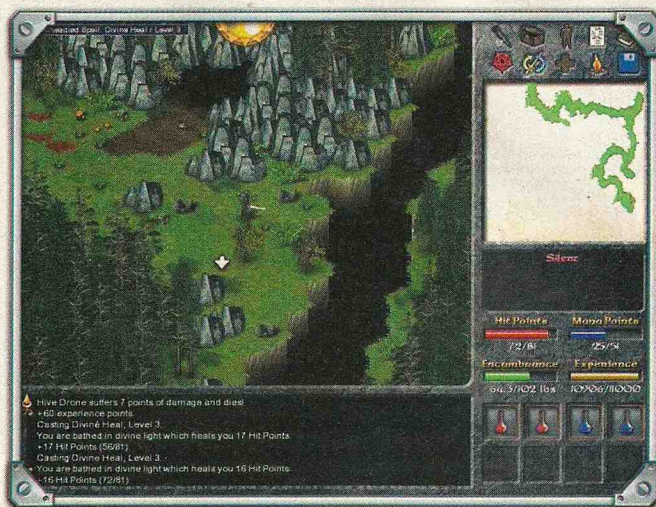


выков. Стоит это, правда, недешево, но позволит сэкономить заработанные на левелапах очки умений. В магазинах и сундуках также найдутся и книги-учебники — они тоже очень полезны. Хотя кое-что стоит обязательно учить еще при генерации персонажа...

Во-первых, без «картографии» в «Эшалоне» — никуда. Мини-карта доступна игроку только при наличии хотя бы одного очка, вложенного в этот навык, да и то... с такими знаниями

это вовсе и не мини-карта. Так... жалкое подобие. Но чем больше усердия вы проявите при прокачке, тем подробнее она будет становиться. Еще очень полезным является «взлом замков», ибо закрытых сундуков по Таэормору раскидано огромное количество. Также не советую пренебрегать и вспомогательным волшебством Divination, а в частности, лечебным заклинанием. Ибо если сначала отдых, восстанавливающий хит поинты, занимает достаточно мало времени, то с ростом максимального здоровья сон затягивается на несколько игровых суток. Ну, и всякому уважающему себя файтеру пригодится умение воевать на расстоянии (особенно под конец), будь то боевая магия или владение луками. Что из них более эффективно — решайте сами, но лично я хочу попробовать пройти «Эшалон» снова за чистого мага. Благо возможностей такая специализация предоставляет много.

Сражения в Таэорморе проходят в пошаговом режиме, но не совсем так, как мы привыкли это созерцать в классических RPG. Никаких очков действия не наблюдается — здесь действует схема «ты бьешь — тебя бьют». Происходит все это достаточно



шустро. Правда, разработчики и говорили, что хотят максимально приблизить свою походовую систему к риа тайму. Получилось, в принципе, неплохо.

Вывод, или Туда и Обратно

Хоть я и был настроен весьма скептически, но в результате пришел к выводу, что игра однозначно удалась! Пусть в ней есть некоторые недостатки, пусть реализация и устарела лет на десять, но **Basilisk Games** нашли свое место в гейм-индустрии.

Игрокам старой закалки и тем, кто еще застал прошлое поколение подобных игр, **Eschalon: Book I** придется очень даже по душе. Так же как и владельцам не самых мощных машин. Главное только воспринимать проект не на уровне хитов конца двадцатого века — до них ему, может быть, и далеко. Это просто небольшая экскурсия в прошлое, приятная и не напрягающая. Но атмосферности ей не занимать. И если у меня будет свободное время, то я обязательно пройду игру снова. Другим классом. Как-нибудь потом...

И не стоит забывать, что девелоперы обещали нам целую трилогию. В следующих частях намечалась даже полноценная партия приключенцев. Кое-какая информация о сиквеле уже доступна (по крайней мере, после финальных титров предлагалось зайти на официальный сайт и узнать подробности о продолжении истории), так что ждите от меня превью. Как-нибудь потом :).

P.S. А еще я забыл упомянуть об отличном музыкальном сопровождении. Боевые марши, правда, самые обыкновенные, но вот мирные мелодии мне очень и очень понравились. Никак не ожидал.

Разработчик: Paradox Interactive
Издатель: Paradox Interactive
Издатель в СНГ: «1С»
Жанр: Аддон Исторической Глобальной Стратегии
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб видео, 2 Гб на винчестере

KAYD KAYD@list.ru
ЕВРОПА III
ВОЙНЫ НАПОЛЕОНА

А что было бы, если?..

Есть много стратегий. Бывают пошаговые, реального времени, варгеймы, экономические... А есть еще и Глобальные. Каждая из подобных игр принадлежит к одному из вышеназванных жанров (чаще всего RTS или TBS). Но их отличает одно — это ВЛАСТЬ. Ни в какой игре (разве что в совсем редком «симуляторе бога») вам не дано столько власти, как здесь, а вместе с ней и ответственности. Ведь вы повелеваете Государством, вы правите Народом. Причем именно Правите. Вы развиваете экономику, торговлю, культуру, увеличиваете население, строите колонии и развиваете провинции, создаете армии... Но также вы и подавляете мятежи, боретесь за право наследования, заключаете союзы и браки, объявляете Войны. А здешние войны отличаются от обычной «стратегической»: военные союзы, бунты в захваченных провинциях, внезапное нападение вчерашних «друзей», союзники, договаривающиеся с врагом, шпионаж и саботаж... Глобальная стратегия — это шанс почувствовать себя настоящим Правителем, решающим судьбы народа, а иногда и всего мира.

Глобальные стратегии тоже бывают разные. Сегодняшний наш гость относится к разряду «исторических глобальных стратегий». Подвид — аддон.

Paradox Interactive — создатели одних из лучших исторических глобальных стратегий. Именно они принесли компании известность и признание. **Europa Universalis** — наверное, самая знаменитая (причем не зря) их линейка. «Европа» недаром считается если не лучшей, то уж точно одной из (двух :)) лучших глобальных стратегий: «слишком умная», «неказистая», она тем не менее покорила сердца геймеров и показала, что есть иной, не «Дивизационный» путь.

Но хватит об истории (в игре ее и так достаточно) — переходим непосредственно к пациенту.

«...А еще добавить ножек — получился осьминожек...» (с) «Осьминожки»

У что же добавили «Парадоксы» в и без того неимоверно масштабную «Европу 3»? Во-первых, нам «накинули» еще около 30 лет. Мало? Но ведь это рубеж XVIII-XIX веков! Время, настолько насыщенное событиями, что считаешь буквально каждый день. А если еще выбрать исторический сценарий... Что? Какой еще «исторический сценарий»? А вот такой: «Парадоксы» прислушались к просьбам/мольбам/угрозам фанатов (а может, и не прислушались) и вернули «исторический режим». Правда, не до конца — в основном он заключается в «историчной» смене личностей.

Далее по списку идет введение показателя «дисциплина». Вам не нравилось, что армия из «зеленых бойцов» могла разбить ветеранов? Теперь исход сражения зависит не только от морали и численности армии, но и от дисциплины, сиречь, подготовки. Дисциплина же зависит от традиций, национальных идей и внутренней политики.

Остальное же можно отнести к «доработкам» — зато каким! Тут вам и улучшение интерфейса: и введение очереди заказов, и сверх удобное окно статистики, и автоматическая рассылка купцов (как я этого ждал!). А статистика противостояний, благодаря ко-

торой легко можно оценить силы конфликта и понять, кто и насколько побеждает — а значит, и выбрать нужные правильные репарации! А чего стоит возможность перенести центр торговли и даже столицу? А как вам нравится необходимость согласия аборигенов на торговлю (которое можно получить как пером, так и топором ;))? А торговый фильтр, отображающий ресурсы и производства? А повторная отправка колониста из окна отчета? А новые национальные идеи: ветеранам не нужно объяснять ценность возможности без повода объявлять войну только по причине другого политического строя (правда, придется дождаться 45-го уровня развития технологии). А дополнительные настройки при начале игры... Не любите инфляцию? Ну и не надо — ставим на ноль. Не нравится быстрота распространения сведений о новых землях среди отказавшихся от экспедиций в Новый Свет? И верно, неправильно — меняем ползунок на 100 лет, и лишь смелые конкистадоры «несут огонь просвещения темным аборигенам».



«Войны Наполеона» — замечательный аддон. Это добротная «работа над ошибками» и огранка и без того замечательной игры. Правда, ничего существенного не было предпринято по поводу графики. Но ведь здесь это не главное — и даже не второстепенное. Ведь правда?

Но я все же не могу промолчать по этому поводу! Ну зачем это было нужно? Чего добились переводом в 3D? Повышения требований и «неказистости» игры. Лучше бы нарисовали хорошо в 2D. Ведь все-таки это совсем не главное. Ну да ладно, пора закругляться.

«Это все, что останется после меня» (с) ААТ

Napoleon's Ambition — возможно, не самый глобальный аддон. Я бы скорее сравнил его с оправой для драгоценного камня. Поклонников третьей «Европы» он порадует доработками интерфейса, делающими игру еще более удобной и интересной. А для новичков... А новичкам для начала нужно распробовать сей столь интересный и пикантный коктейль, позволяющий ощутить всю полноту Власти. А также оставить в ней свой след.

З.Ы. На диске от «1С» вы также найдете набор патчей и модов для игр «Парадоксов» + полную русскую версию игры «Виктория».

Агент ЯСКР aka Yask'r, браузерная ищайка



Жанр: On-Line Browser RTS
 Разработчик: www.innogames.de
 Серверы: www.die-staemme.de, www.voyna-plemyon.ru, www.tribalwars.net
 Системные требования: современный браузер, цветной монитор, желательно выделенка, знание языка общения иностранного сервера

Краткое описание: Развивайте средневековую империю в многопользовательской браузерной стратегии в реальном времени. Начав с одной деревни, вы можете завоевать новые, а также присоединиться к племени или создать свое с другими игроками. Живая дипломатия и внутренняя политика, торговля ресурсами на свободном рынке и совместные военные действия. Механика игры не требует ежеминутного участия, приказания выполняются по заданным очередям, что делает игру подходящей для школьников, студентов, офисных работников, вольных копеечников и воинственных домохозяек. Из недостатков следует отметить налет скуки, редкими пятнами, скудность игровых возможностей и риск потерять даром месяцы жизни по прихоти незнакомого человека на другом конце планеты.

Распространенность: Четырнадцать серверов на разных языках, количество игроков на каждом сервере может достигать сотен тысяч.
Ближние стационарные игры: Warcraft, Civilization, Vikings: Strategy of ultimate conquest.

Моей музе посвящается

Руководителю операциями, ст. о./у. Вирджину Кемперу

ОБНАРУЖЕНА БРАУЗЕРНАЯ ИГРА ЗПТ ВЫЗЫВАЮЩАЯ ЯРКИЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ БЕЗ ПОМОЩИ ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКИ ВСКЛЦ

Мэру Игрограда

ПРОШУ ПОДРЕМОНТИРОВАТЬ УЛИЦУ БРАУЗЕРНЫХ СТРАТЕГИЙ ЗПТ РЕКОМЕНДУЮ УСТАНОВИТЬ МАГЛЕВ ВМЕСТО РИМСКОЙ МОЩЕНОЙ ДОРОГИ ТЧК

Интро. Чувство Средневековья

Обратите внимание на средневековые гобелены, фрески, иллюстрации летописей. Что вы видите? Толпу криво изображенных мужиков, убивающих друг друга железными штуковинами? Нет, вы видите доблесть, отвагу, ярость боя, острые блестящие клинки и стремление к славе. Видите, что авторы не хотели изобразить кровавую бойню и падающие с крепостных стен истерзанные трупы. Напротив, они раскрыли иной, тайный, духовный смысл. Увековечив сражающихся за возвышенные идеалы, сочувствуя поверженным на жестоком пути к этой цели, они прославляли чемпионов.

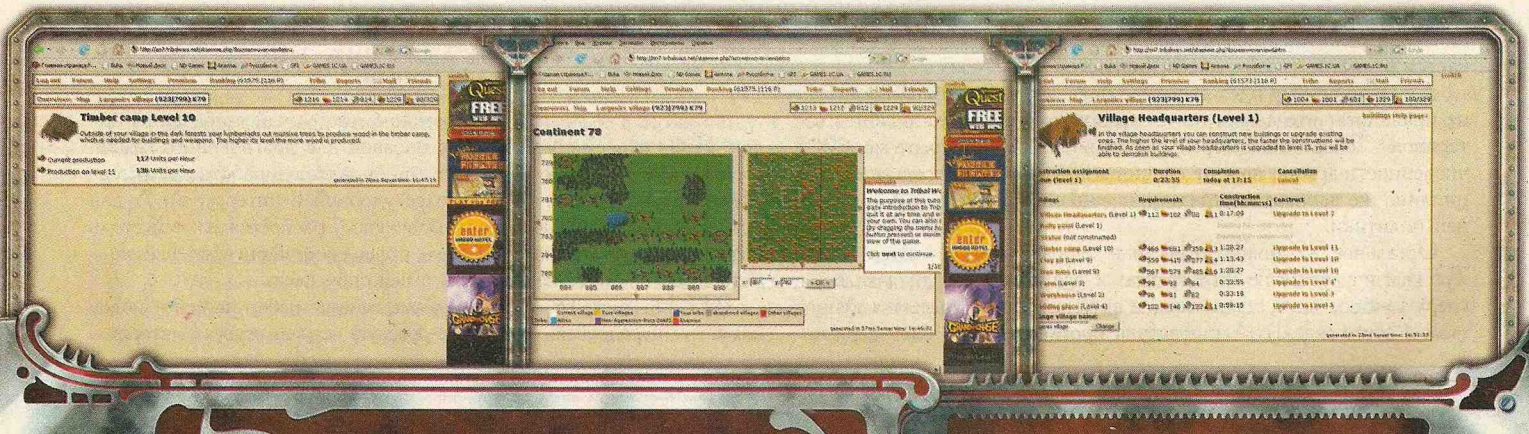
Во мраке ночей и грязи дней Средневековья люди не держались за жизнь. Телесные оболочки, гниющие от неизлечимых болезней, не представляли собой ценности, старость виделась адом слабости и беспомощности. Жестоким уходом от невзрачной действительности были высокие идеалы рыцарства и королевской власти. Массивные замки не предназначались для защиты откормленных бюргеров и нищих крестьян от грабежей — они стояли, как материальные символы бесплотного божественного духа, выражение амбиции и стойкости характера. Воины сражались за жизнь в сражении.

Это свирепое настроение Средних веков как нельзя более подходит «Войне племен». Состоявшееся в прошлом, вошедшее в кровь восхождение от варварства к гражданству сквозь звон клинков, боевые кличи и танец пламени лагерных костров просыпаются в скромной игре на просторах Всемирной сети. Она не изобилует ни графикой, ни сложной боевой системой. Но в силу внутреннего устройства, однажды начавшись, становится

вашей теневой стороной, неизменно парящим за спиной призраком средневекового чувства.

«Война племен» — захватывающая командная игра, которая учит сотрудничать с людьми, и не только. Она обнажает характер человека — и команды людей, играющих в одном племени; показывает, кто к чему склонен, сидя за щитом компьютера, Интернета, под защитой огромных расстояний через леса, горы и океаны, отделяющих одного правителя от другого. Порождения глубинных инстинктов — жестокость, злоба, зависть, алчность, агрессия и ненависть — кипят под видом игры для подростков. И, вместе с тем, заметнее и ярче в дарвиновской модели средневекового общества варваров сияют верность, честность, доверие и поддержка — эти достойные качества человека. Способности к лидерству, организации, тактике, психологии, дипломатии проявляются в условиях, максимально приближенных к жизненным. Думаю, 50 тысяч конкурентов в борьбе за выживание и первенство достаточно для признания модели реальности достоверной.

В основном, я бы сказал, игрой правит страх: именно он, в первую очередь, подталкивает в спину, торопит с развитием и формированием армии. Страх оказаться внизу сильнее амбиции подняться наверх. Ее время наступает, когда ты прожил достаточно долго. Если не вынесли тебя, значит, пора вынести кого-то другого и вобрать силу его племени, наращивая мощь своего. И, деревня за деревней, страх уступает место амбициям, — а их, в свою очередь, сопровождает боязнь остаться без всегожитого. Человеку, занятому активной игрой в «мире номер ноль» (то есть, в этом) вытянуть полноценное участие больше чем в одном-двух мирах тяжело, иначе игра быстро превратится в работу.



1. Война, не отягощенная трафиком

Основное в этой игре, как вам уже стало понятно, далеко не графика и не зрелищность. Поэтому дизайн игры в целом строгий. Ровно столько, сколько надо, чтобы поддержать в виртуальной реальности те бесплатные идеалы, о которых я говорил выше.

Управляется любое племенное государство через неудобные списки команд (чтобы сделать их ненамного приятнее, нужно заплатить), ниспадающие меню, вкладки, ссылки и форум. Строительство ставится в очередь, набор войск и военные действия задаются через цифровые



боксы с количеством солдат и координатами. Внутренняя политика меняется через «галочки» и радиоточки. Карта, обзор деревни и оружейная комната (в новых мирах) — вот и вся графика, и графические элементы на самом деле занимают около 10-15% экрана.

То есть отдавать команды можно просто с клавиатуры, набирая цифры.

Основное облегчение трафика (но не жизни) состоит в том, что все происходит в реальном земном времени. И, если уж вы решили играть, то отныне вам придется строить свои планы на день так, чтобы между одним важным делом и другим уложиться пять минут на приказание или даже полчаса — на дипломатическую почту и форум племени. Иначе вы долго не протянете.

Каждый игровой сервер делится на *игровые миры* с хаотически сгенерированными картами и некоторыми отличиями в правилах; миры, в свою очередь, разделены на так называемые континенты (хотя карта на самом деле неразрывна). И война племен происходит за первенство как на своем континенте, так и в мире в целом.

Отмечу, что, ввиду случайного разброса деревень (редко в каких мирах позволяет выбрать сторону света, где поместить деревню, но не более того), все отношения строятся по месту, с соседями, и даже в военных действиях нет ничего личного, одна лишь абстрактная алчность.

Я не зря назвал игру «призраком, стоящим за спиной» — она идет на фоне действительности. Больше, чем экономика и забота о своей деревне, отнимет времени, сил и нервов, заставит размышлять о себе на уроках в школе, в метро по дороге на работу и даже на кровати перед сном только политика. Здесь играют живые люди, со своими чертами характера, блестящим разумом и непрошибаемой тупостью — и вести переговоры с ними предстоит по-настоящему.

Рекомендую читать форумы, в них опытные игроки иногда дают советы. Не все дают советы, некоторые просто предпочитают захватывать неопытных, а не учить.

2. Первый этап игры:

This ain't the medieval SimCity

Правду говорят на англоязычном сервере — это не средневековый СимСити! Никто вам не позволит тихо сидеть и строить свои избушки и развивать деревеньку

на радость виртуальным пейзажам. Основывать самостоятельно деревни нельзя, можно только захватывать чьи-то или ничейные; империя вырастает только из посеянных в полях Колхиды зубов дракона.

Сразу же запоминаем вышеуказанную поговорку и ее следствие: *все, что строится, строится для завоевания*. Поэтому, хотя игрок и начинает с неразвитого села, он должен всегда помнить, что он готовится завоевывать другие. И наоборот, могут захватить его. Или регулярно приходить в гости за ресурсами (в Англии это называют *farming*, подразумевая, что беззащитная деревня — это ферма, где все растет само собой и можно брать без спроса).

В силу существующей игровой механики цикл развития любой деревни ориентирован на ускорение процессов. Собрав нужное количество ресурсов, игрок может обратить их в сэкономенное время:

- ✓ непосредственно увеличив выработку сырья в час;
- ✓ сократив продолжительность строительства и тренировок в деревне;
- ✓ отдав приказ на подготовку мародеров.

Первые пять дней игры, пока вы находитесь под защитой, как новичок, уходят на развитие сырьевой базы. На некоторых серверах с ускоренным развитием уже подготовлены здания добычи ресурсов, а в обычных условиях все надо развивать с первого уровня.

Технически ресурсы — это *дерево (wood)*, *глина (clay)*, *железо (iron)*. Между ними нет существенных различий, добываются, перевозятся и хранятся они абсолютно одинаково; наличие поблизости деревни леса или озера не означает бонус развития. Только статистическое распределение по частоте использования в строительстве и снаряжении войск влияет на приоритеты.

Улучшениями зданий ведает *Ратуша (Village Headquarters)*. Она находится в центре деревни во всех отношениях. Внутри игрок не обнаруживает тронного зала с кабаньими головами на стенах и гордыми стягами государства, зато видит нудный перечень возможных улучшений. Столбики данных: требуемые ресурсы и время, уходящее на улучшение. Самый правый интереснее других — он показывает, сколько ждать *накопления ресурсов*. Это один из первых философских аспектов игры — попытка ожидания. Большинство зданий в «Войне племен» проходят по 20-30 уровням развития, и с каждым уровнем возрастает не только ресурсоемкость, но и длительность улучшения. От нескольких минут и горстки ресурсов — и до многих часов и десятков тысяч единиц сырья за каждый уровень.



Первые дни игры вы сидите, не отрываясь от Ратуши, чтобы добавить следующее здание в очередь строительства по истечении коротких отрезков времени. Больше двух подряд нельзя, увы. Терпения не хватает, и все время дергаешься, ну когда же оно построится? Дальше идет фаза спокойного развития, когда можно не заглядывать в Ратушу час-другой

и спокойно развиваться, делая параллельно еще что-то, выходить из игры и лишь изредка добавлять следующий заказ на строительство.

Как только добывающая промышленность в лице *Лесопилки* (*Timber Camp*), *Карьера* (*Clay pit*) и *Шахты* (*Iron mine*) достигает 10-15 уровня, появляется возможность не ждать бесцельно и беспомощно полдня, чтобы сделать 25-минутное улучшение



другой постройки и ждать потом еще полдня. Для ускорения строительства и доступа к новым постройкам надо ухитриться улучшить до 3-5 уровня и саму Ратушу. Заодно поставить белую палатку *Казарм* (*Barracks*) и натренировать несколько солдат, не столько для обороны, сколько для мародерства.

Игра не оставляет места для жалости и компромиссов. В россыпи деревушек замками становятся только те, кто грабит соседей. Поэтому, едва поставив казарму, смотрите, есть ли вокруг вас пустующие серые деревни или деревни, не подающие признаков жизни, но еще не заброшенные, и отправляйте туда мародеров. Это вам особенно пригодится в будущем.

Юное поселение можно приказать охранять *Паладину* (*Paladin*), для назначения которого строится дорогая *статуя* (*Statue*). Паладин — это один в поле воин, у вас никогда не может быть больше одного на всю империю (если он вообще включен в



данный игровой мир, поскольку это новый юнит). В самых новых мирах у Паладина может быть оружейная комната, куда он приносит трофейное волшебное оружие. Экипированный им, он превращается в предводителя войск и одаряет свой отряд бонусами. Если оружейной комнаты нет, то Паладина впору отправлять на оборону свежей деревни на высылках империи.

Проходят две недели развития — и настает время ждать подолгу, шесть-двенадцать часов в среднем за каждый средний уровень, перемежая короткими вставками. Тут впору запастись терпением или ставить такие улучшения на ночь.

В общем, первый месяц игры проходит без особого участия в боевых действиях. С одними только войсками вы не можете захватить ничью деревню, поэтому все внимание и усилия будут отданы быстрейшему развитию.

Вам потребуется защита из многих сотен воинов: *копейщиков* (*spear fighter*) — от кавалерии врага, *мечников* (*swordsman*) — от пехоты, желательно еще и *лучников* (*archer*), дорогих, но универсальных, против пехоты и кавалерии. Часть ресурсов также уйдет на развитие *стены* (*Wall*) вокруг деревни. Стена дает банальный бонус к защите, местами еще и смехотворный, когда кавалерия берет приступом укрепления и побеждает лучников... взбираясь на стены, очевидно.

Чтобы заполучить все эти войска, нам нужно улучшать Ратушу, строить и развивать избушки стратегического назначения: *конюшню* (*Stable*), *кузницу* (*Smithy*), *мастерскую* (*Workshop*), канонический набор ремесленника войны. Конюшня значительно улучшит ваши грабежи благодаря вместительным седельным сумкам *легкой кавалерии* (*light cavalry*), а также здесь обучается *разведчик* (*scout*) — оригинальный конник, успевает на скаку записать все данные по деревне, но при этом его никто не может убить, кроме другого разведчика.



Центр управления набегами — еще один нудный список, на первый взгляд, напоминающий *площадь* (*Rally Point*).

Осадные машины, *Таран* (*ram*) и *Катанюльма* (*catapult*), выходящие из стен мастерской, в основном применяют для атаки, сокрушения стен и повергания зданий в прах. Но есть небольшая хитрость — они эффективно сражаются в защите против таких атак, и есть смысл в случае близкой угрозы нападения строить машины и оставлять в защите.

Итак, деревенька плотно упакована войсками, ресурсы капают и грабятся вовсю. Опытные в стратегиях камрады уже задаются вопросом: а за чей счет банкет? То есть саппорт? Банально, в игре есть *крестьянский двор* (*Farm*) для войск и трудового населения, *склад* (*Warehouse*) и оригинальная, но бесполезная штучка — *тайник* (*Hiding place*). Смысл тайника в том, чтобы, когда грабят, какие-то ресурсы оставались спрятанными. А в этой игре, если дошло до того, что тебя грабят, то начинаются проблемы, посерьезнее украденных остатков. Лишние ресурсы можно сбывать через *рынок* (*Market*), продавать или снабжать свои деревни. Вообще, можно хоть врагам подарить. Главное — это следить, чтобы склад не переполнялся. Тут уж приходится планировать, особенно, когда оставляешь на ночь.

Если вы ввязались в бой с одиноким врагом, вам впору строить наступательные войска. Да, именно с одиноким, потому что, если вы ввязались в бой с целым племенем, то можете бросать игру,

перерегистрироваться или ждать, что вас выкинет на окраину (утешительный приз захваченным игрокам). Так вот, наступательные войска готовят и в казарме, и в конюшне. То есть все войска могут участвовать в атаке, но эти — специалисты.



Топорник (axe man) — пехотинец, подобный берсеркеру, плохо защищен, но превосходит мечника в атаке, **конный лучник (horse archer)** — для основной атаки и снятия лучников со стен, а также **тяжелая конница (heavy cavalry)** — как ни странно, не основная, а вспомогательная сила (эти конники не оправдывают стоимость подготовки в столкновении с копейщиками и лучниками врага). В общем, боевая симуляция в этой игре полна странностей и надо привыкать мыслить местными образами, не перетаскивая клише из классических игр.

Касательно управления войсками, отмечу следующее: они действуют в двух режимах — атаки и поддержки. То есть, отправить в чужую деревню войска можно на захват, а можно — для защиты от атаки. А вот здесь проявляется занятная особенность: даже если вы отправили войска охранять варварскую деревню, чтобы они не позволяли вмешиваться в ваши грабежи врагам, то они все равно будут защищать не ваш атакующий отряд, а деревню варваров от приближающегося противника. То есть от собственных войск! И битва произойдет полноценная, без пощады, и в рапорте не будет указано, что вы напали сами на себя!

Занятная система, дорогие камрады. Но, зная ее тонкости, можно избежать потерь.

Месяц развития истекает. И, вот она, первая значительная веха развития исходной деревни — **академия (Academy)**, в которой дают образование **Дворянам (Nobleman)**. Дорогостоящий сам по себе, дворянин требует золота на обучение, и каждый новый хочет все больше золота. Монеты чеканят за десятки тысяч единиц всех видов ресурсов, что означает часы накопления даже при хорошо развитой ресурсной базе! Что же это за юнит такой, чтобы с ним столько возиться, да еще и все время новых готовить? О, это особый юнит, он понижает лояльность деревни, которую атакуют.

А когда лояльность деревни опускается до 0, она становится вашей. И дворянин покидает войска, занимая правительственный пост в этой деревне.

3. Второй этап игры: Племя и мир

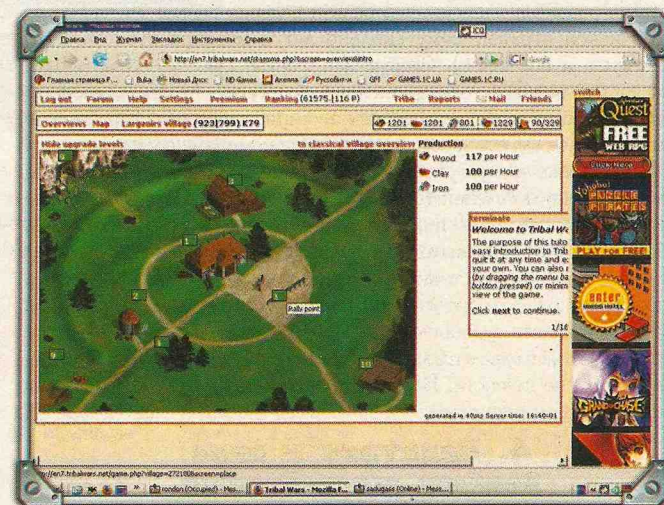
Можно обладать всего одной деревней и вообще находиться в начале развития, но уже состоять в племени. А можно сидеть сиднем, гордым одиночкой — и через месяц потраченного времени, считай, подарить готовую деревню сплоченным соседям. Никто никому не желает зла лично. Многие даже не морочат себе голову тем, чтобы считать вас личностью. Деревня — это просто статистика, которую надо бы добавить к своей статистике для улучшения данных.

Чтобы избежать подобного к себе отношения, лучше быть в племени. Племена бывают разные. Кто-то играет с настроением, развивает рыцарский дух, кто-то просто пропагандирует мировое господство и все такое прочее. Одни подходят к игре с юмором и создают шуточный образ племени, другие педантично нумеруют завоеванные деревни вместо названий. Есть и просто придурки, которым в радость испортить другим игру. Неизменно только одно — тебя захватит кто угодно из них.

Вариантов не быть одиноким и захваченным, очевидно, два.

Первый выглядит простым: присоединиться к существующему племени, подобрать себе подходящую философию и попросить, чтобы взяли. Хороший вариант, если только возьмут. Развитые племена, существующие много месяцев, год и больше, устанавливают нижние планки конкурсного отбора, чтобы в племя приходили только сильные участники. Такие проходные условия начинаются с «не менее 500-1000 очков», возрастают до «выше племенного среднего значения по очкам» и «больше очков, чем у нашего №40» (конечно, числа здесь уже четвертого, пятого порядка) и достигают невероятных «должен быть в Топ-40 игрового мира», где счет идет на миллионы очков. А до этих миллионов очков еще надо дожить. Дело в том, что, чем старше мир, тем больше в нем могущественных племен. Если мир существует уже около года или больше на момент вашей регистрации в нем, то центр точно поделен на части лучшими племенами. Если на русском сервере «Войны племен» это не так заметно, но на английском «Tribal Wars» есть чему удивиться: племена, насчитывающие по 4000-5000 деревень на 90 участников, еще и объединенные в семьи из 3-5 таких племен... Казалось бы, шансов нет. Возможно, нет. Зато выбор есть: бороться за выживание в занятом мире или присоединиться к новому миру в первые часы старта. Впрочем, хорошие игроки, постоянно сидящие в игре, агрессивные, не знающие отдыха и сна, могут долго держаться в одиночестве и претендовать на вступление в ведущее племя. Тут уж на статус работает все, и жестокость, и везучесть.

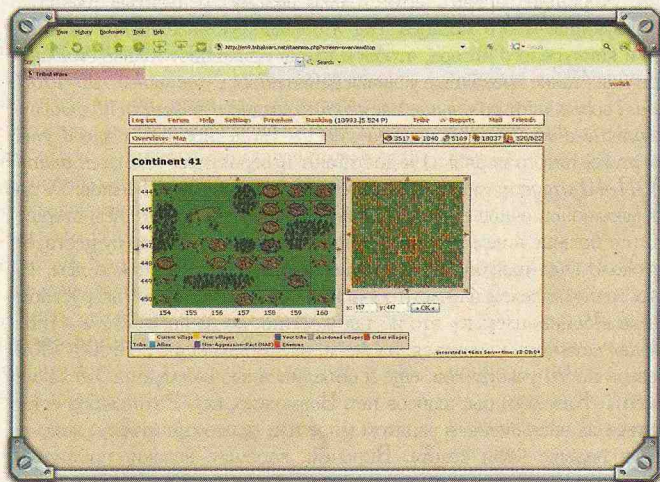
Второй вариант оказаться в племени — основать его и привлекать игроков. Но, представьте, люди все чужие, из разных стран, тем более, все пребывают в растерянности. Они смотрят на ваше племя, сравнивают с другими — и, конечно, привлекательно выглядят только большие племена, по крайней мере, сравнительно большие. Хотя бы способные прикрыть в своем регионе. Но я успокою тех, кто пробует строить племя с нуля. Во-первых, если не задастся рекрутинг, племя всегда можно ликвидировать и подать заявку на присоединение к существующему



племен. Надо всего лишь пережить первый период развития племени, когда участников мало и очков развития у них тоже мало — следовательно, племя выглядит беззащитным и лишенным перспектив. Но, стоит дотянуть до десяти участников, как присоединение новых игроков, юных дарований, оживится, и в список ежедневных занятий может добавиться общение с новыми рекрутами. Иной путь развития племени — заинтересовать успешных одиночек с большим количеством очков. Их присоединение станет заметным скачком племени в рейтинге, что, в

свою очередь, позволит пригласить еще больше... и так далее, вы меня поняли, камрады.

Если вы возглавляете племя, то считаетесь *Герцогом* и вправе раздавать титулы и назначать на должности. Отчасти по договоренностям между игроками, отчасти ограниченные функциями игры, на благо племени трудятся вербовщики, секретари, модераторы форума. Вербовщик — одна из первых профессий, востребованных в племени. Это участник с привилегией приглашения игроков в племя. Без приглашения (оно приходит в виде отчета) пополнить ряды племени невозможно.



Еще одна важная должность — дипломат. Герцог не всегда успевает общаться с герцогами других племен, учитывая, что племен сотни, и даже список наиболее важных из них огромен. Поэтому для ведения переговоров и установки отношений и связей назначаются дипломаты. Тут уж положение племени в мире и само его существование порой зависят от умения человека связать вместе больше двух слов, сделать предложение, от которого нельзя отказаться... Да хотя бы выяснить, кто кому союзник, чтобы не заключить договора с враждующими племенами одновременно или косвенно не перейти кому-то дорогу.

Племя также означает общение на форуме. Совместная выработка стратегии развития племени, торговли и ведения войны. А также — кто из какой страны, кому сколько лет и что нравится (шутки, развлечения и все такое). Форум как форум, главное, организовать разделы для важных государственных вопросов. Альянсы, военные действия, планирование фермерских операций, торговля. Еще можно основать форум, где все хором молятся текстовому зайчику или медведю.

Продвижение по карьерной лестнице в племени происходит благодаря развитию своих поселений (очки развития деревни влияют), а также вследствие проявления инициативы в деловых вопросах. Быть вербовщиком или дипломатом — дело добровольное.

Вопрос защиты участника племени от нападения иногда решить трудно: враг может оказаться слишком могущественным, чтобы из-за одного подставлять судьбы многих.

Даже участие в одном племени не спасает от нападения — случайного, намеренного, по глупости. Вообще, лучше быть внимательным, из-за простоты оформления игры.

4. Политику в игре делают живые люди

Политика довольно проста. Каждое племя заботится о своих интересах, могуществе, первенстве; защищает членов семьи племен и союзников, не трогает участников пакта. Ничего больше нет, ни парламента, ни партий. Важно не только кто и с кем, а еще и против кого. Такие вопросы решаются постоянно и считаются нормой поведения. И холодный расчет никого не пугает, отношения между племенами в игре действительно средневековые. Особенно мне нравятся обсуждения высокоразвитых племен, кому достанется какой угол карты. То, что там находятся

деревни тысяч человек, никого не волнует — это просто статистика в игре больших племен.

Все эти и другие договоренности совершаются через дипломатическую почту. Никаких привязок вас к союзникам и их к вам нет, разве что вы отметите для себя на карте, кто союзник, с кем пакт ненападения, кто враг — но это только пометки цветом на карте. Все на вашей совести и репутации.

Тонким вопросом, который большинство племен решает категорическим отказом, является общение с беженцами. Беженцем чаще всего считается игрок, на которого напали, и он присоединяется к племени только ради защиты. Этот факт может оставаться скрытым до самого начала войны, и тогда вопрос рекомендуется решать дипломатически. Если игрок был в одном племени и захотел перейти в другое, это может быть расценено как смятение, акт войны, и закончится нападением на него и на племя, в которое он переходит.

Кстати, «фермерский» сбор урожая с деревни не обязательно считается объявлением войны, но является проявлением неуважения к игроку или племени, и, скорее всего, может закончиться отправкой Дворянина вслед за рейдерами.

Разведка считается актом войны большинством племен. Смотреть-то не на что, кроме войск и укреплений, появление разведчиков предвещает атаку войсками.

Впрочем, можно «шиповать» деревни-фермы, размещая в них ловушки из войск. Они будут отбивать атаки противника, и тот вместо ресурсов с беззащитной деревни получит затраты на обновление кавалерии. Такие диверсии не прослеживаются, равно как и рейды на заброшенные деревни рядом с потенциальным противником.

Аутро. Игроград, ул. Браузерных Стратегий

Игроград — огромный мегаполис. В нем полно неизведанного, столько улиц еще не были осмотрены агентами ДЗВР, столько жителей бродят по трущобам, не догадываясь, что рядом, за углом или за домом, есть яркие районы, например, странный эфемерный район браузерных игр со своими законами допуска, существующий без сохранений и оглядки назад. Надеюсь, мои отчеты направят заинтересованную общественность камрадов к нужному им виртуальному способу жизни.

«Война племен» — одна из множества игр. Есть заядлые любители именно этой игры, они записаны в трех, пяти, десяти мирах одновременно, но лично я так увлекаться «Войной племен» не советую.

Rank	Name	Points of 40 best players	Total points	Members	Average points per player	Villages	Average points per village
1	T.F.B.	35 877 930	36 321 208 44	825 462	36 45	9 965	
2	ANGELS	33 095 024	57 893 897 120	482 446	6171	9 382	
3	REF	29 636 967	52 260 976 131	398 939	5899	8 859	
4	PTT-B	29 065 153	45 671 551 125	365 372	5048	9 047	
5	VF	24 211 229	43 888 155 144	304 779	4762	9 216	
6	THOR	24 149 276	40 961 203 135	303 416	4350	9 416	
7	ARES	23 140 662	34 038 031 120	283 650	3770	9 029	
8	MP*NVG	22 785 709	33 676 210 125	269 410	3899	8 637	
9	PTT-G	22 534 654	38 582 421 142	271 707	4236	9 108	
10	MARS	21 585 230	27 457 691 89	308 513	3123	8 792	
11	MP*W26	19 283 212	29 871 576 131	228 027	3533	8 455	
12	PTT-W	18 406 628	27 383 450 119	230 113	3247	8 433	
13	NP	17 913 247	21 982 785 79	276 997	2345	9 332	
14	ELITE	17 828 294	21 454 157 65	330 064	2369	9 056	
15	NADES	16 303 229	19 650 494 93	211 296	2242	8 765	
16	ORION	15 464 137	24 995 585 123	203 216	2771	9 020	
17	ANUBIS	14 279 727	23 419 046 144	162 632	2952	7 933	
18	CROM	13 480 964	19 433 582 121	160 608	2454	7 919	
19	TC-THE	12 644 518	17 914 007 111	160 487	2234	7 974	
20	TG	12 467 923	16 324 128 99	164 890	2089	7 814	

Это игра интересная, полная переживаний, щекочет нервы, радует, когда что-то там на фоне развивается, пока ты ешь, едешь, спишь, работаешь. Но, когда миров пачка, то это становится, на мой взгляд, пресновато. Хочется разнообразия.

С другой стороны, я же агент ДЗВР. Это моя работа — искать все время что-то новое.

И рассказывать вам. До встречи в сети.

Записки Автоответчика

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

ИТОГО...

Конкурсы

В сегодняшнем «Авто» будем подводить итоги года по конкурсам. Прежде всего. И всего по двум. Увы, ни «ламерология», ни «скриншит» должного резонанса среди МИК-комьюнити не вызвали. Потому сначала о злобном фича-кате, которому подвергнутся наши конкурсы.

Новость № раз. **«Ламерология»** почил в бозе. Без вариантов. На этот конкурс можно уже ничего не присылать.

Новость № два. **«Скриншит»** остается, но в автономном плавании. Теперь, если кто-то присылает на конкурс свои работы, я их складирую, подписываю и затем «выстреливаю» в одном из номеров. Причина: забавные и курьезные скриншоты приходят крайне нерегулярно. Потому за ними нужен глаз да глаз. Накопится достаточно «забавностей» к началу 2009 года — скрины победителей будут отмечены, а их «хозяева» получат полагающиеся призы. Но не ранее.

Новость № три. К «автоответчику» практически не относящаяся, но крайне важная. Потому что касается **«Роддома»**. Данная рубрика взяла небольшой перерыв в связи с тем, что ваш непокорный слуга просматривал все пришедшие «Роддома» и выбирал наилучший... Увы, ничего, что могло бы сразу пойти в номер, не нашлось. Авторы, приславшие мне свои идеи и концепции, вполне могут поинтересоваться: «А чего именно-то не было? Чего нам не хватило!» Пишите на ящик «Автоответчика» aftootvet@gmail.com — и я постараюсь разобраться со всеми присланными работами. Возможно, чья-то концепция не дошла — опять же, дублируйте в [aftootvet](mailto:aftootvet@gmail.com) свою идею. Больше ничего не будет утеряно. Думаю, со следующего номера мы возобновим рубрику. Благо, уже две достойные кандидатуры есть, но их нужно немного доработать.

Новость № четыре. Конкурс **«Карикагентура»**, опять же, появлялся на наших страницах крайне нерегулярно, но в нем (в отличие от предыдущих) встречались маленькие шедевры. А значит, награждение по итогам 2007 г. состоится! И конкурс будет продолжен в 2008 г.!

Новость № пять. **«И рука не подвела»** — основной и, видимо, самый любимый читателями стихотворный конкурс. Награждение по итогам 2007 года состоится однозначно! Более того, в трех номинациях: «Лучшее стихотворение», «Краткая форма» (четверостишие) и «Загадочная рука» (неприкрытый, зловеющий стеб).

А теперь попрошу минуту внимания...

Критерии

Режде всего — о том, как проходило голосование в конкурсе **«И рука не подвела»** (в «Карикагентуре» голоса всей редакции были безоговорочно отданы одному художнику, и о нем позже, в разделе «Награждения»). Сначала из всей массы опубликованных стихов Мох-

норыл отобрал лучшие. Собственнолапно отобрал, как главный критик. Затем финалисты конкурса были распечатаны и весь штатный состав редакции + главный редактор издательства Татьяна Кохановская голосовали в каждой из номинаций за три места. Первое — 3 балла, второе — 2 балла, третье — соответственно, 1 балл.

Перед тем, как огласить результаты двух конкурсов, я, предчувствуя, что обиженным кто-то все-таки уйдет, кто-то посчитает, что его незаслуженно «засудили», кто-то «догадается», что у Талера (Мохнорыла, Ягурара, Демона, Лара, Татьяны Кохановской, сдобако Шарега) существуют любимчики, поясню критерии нашего выбора. И расскажу одну небольшую историю.

Как многие из вас уже знают, весной-летом-осенью я регулярно курсирую по фестивалям авторской и бард-рок песни. На некоторых из них уже дослужился до жюри, на некоторых до сих пор выступаю в конкурсных программах, слушаю от именитых авторов, что же у меня в песнях не так, смачно ругаюсь, устраиваю скандалы и т.д. Давайте не будем углубляться в скандалы, а остановимся на «я в жюри». Так вот, мне крайне претила позиция некоторых коллег, считающих, что слабейших нужно поощрять, а сильнейших можно и попрिдержать — а то зажрутся. Ну где это видно — на фестиваль (например, на «Оскольскую Лиру») три года подряд приезжает автор-исполнитель (например, Веня Дыркин) и три года подряд берет Гран-при. А если и в четвертый возьмет? Что ж это будет тогда!? Не пушать!.. А вот ту девочку, которая так старательно попадает в три аккорда и проникновенно поет о любви, ее пушать! Потому что надо давать дорогу молодым. В результате большинство фестивалей превратились в эдакие тусовки-попойки, на которых лауреатства, призовые места и Гран-при раздаются за красивые глаза, за «соответствие жанру» или же за «перспективность».

Баба Яга против! © Пускай камрады обижаются, пускай говорят, что наши конкурсы куплены за цистерну пива, пускай самый талантливый хоть десять лет подряд становится лучшим, но это будет значить только одно — у нас **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** побеждает **САМЫЙ ТАЛАНТЛИВЫЙ**, а не самый перспективный, усердный или просто хороший знакомый.

Что, страшно? Мне вот тоже страшно... Я, знаете ли, такой грозный, что сам себя только что напугал... Пришла пора подведения итогов.

Награждения

Нарадоксально, но призы, которые достанутся победителям, мы объявим только в следующем номере. Потому что в данный момент советуемся, кому и что давать. А сейчас объявляются победители.

«Карикагентура»

Первое и единственное место единогласно и по всем статьям занимает Александр Еличев с циклом карикатур «Кер-тис», «Глюкк», «ДЗВР в doLar-овский период». Отличное качество рисунков, интересные задумки, харизматично написанные персонажи, любовь к мелочам и деталям — все это характеризует работы Александра. Браво! Аплодирует вся редакция.

«И рука не подвела»

✓ Краткая форма

1 место — Артем Кононенко

Сказала гному маленькая фея:

— Вы знаете, а я летать умею!..

На что ответил старый гном:

— И поделом...

To dwarf the little fairy said:

— And I can fly! You know, my friend!

The old man quietly replied:

— It serves you right...

Лаконично, нестандартно, мудро. Да еще и с переводом на английский язык. Другими претендентами были: «Маленький мальчик купил Сайлент Хилл...» (Jlord Хаоса), «Дважды в месяц я привык...» (Fry), «Вышел Bateau на крыльцо, там всевластия кольцо...» (Saviour, II место), «В компьютерном клубе играл мальчик в Doom...» (Saviour)

✓ «Загадочная рука» (стеб)

1 место — freedom

«Константин»

Он проснулся ночью

От криков леденящих,

Взял свой верный крестик

И подошел к окну.

Там была девушка

Лет двадцати от роду,

А рядом с ней демон,

Когти выставив, стоит.

Но Костя — смелый парень

Взял огнемёт свой верный,

Спустился вниз, к тварюке,

И мерзость замочил.

А девушка, стеснясь,

Подошла к Косте,

Взяла его за руку

И нежно обняла.

Отличная стилизация под пацанскую балладу «нашего двора» с примесью городского хоррора и всей увиденной по телевизору лабуды. Покорила всю редакцию. Другие претенденты: «Добрый геймBlp» (Saviour, II место), «И рука не подвела...» (Rokill, III место)

✓ Лучшее стихотворение 2007

1 место — Savior aka Dzirt

«Игрок»

Удел мой мал и он велик одновременно,

Из глаз чужих смотрю на мир и облака.

Могу я быть одним или другим попеременно,

Могу глядеть я сквозь пространство и века.

Могу я меж миров прокладывать тропинки,

Решаю судьбы, кто умрет, кто будет жить,

Могу обуться я в армейские ботинки,

Еще могу по океану мерно плыть.

Могу стать архимагом я всесильным

И грозным воином, закованным в доспех,

Могу помочь по просьбе немощных, бессильных,

Могу за деньги их прикончить без помех.

Могу быть полководцем-генералом,

Героем-одиночкой быть могу,

Могу закрыть лицо свое забралом

лица чужого; скрыть позор смогу.

А надоест — в строку впишу я Слово Силы.

Оно «godmode» и «импульс-101» оно,

Тогда держись! Ни топоры, ни вилы

Вам не помогут. Я бессмертен все равно!

Я чувствую вопрос возникший, вот он:

— Ты кто? Дьявол? Бог? Судьба? Возможно, Рок?

Ответ могу пропеть легко по нотам:

— Я хакер, геймер, юзер. Я — ИГРОК.

Интересно, философски опять же, многоассоциативно, под внешней простотой угадываются массивные метафизические наслоения. Вы вот уверены, что Бог нашей вселенной не является таким же ИГРОКОМ?

И если кто-то опять начнет говорить о засилье Saviour'a в «автоответчике», отвечу просто: пишите так же много и так же качественно. А Saviour, пардон, не виноват в том, что умеет писать стихи.

Опять же напоминаю: призы будут оглашены в следующем номере.

* * *

А пока завершается подведение итогов года «2007», мы открываем Новый Сезон. И да пребудут с нами все стороны Силы и четыре стороны света. Поехали!

Начнем с очень сурьезного.

Привет, Талер! Пишу тебе я опять (я — это **disciple of steel**)

Привет!

На этот раз буду краток.

Всего 5000 знаков письмо... Да, это прогресс, однозначно.

В номере 292 ты в «авто» разбираешь стих (песню?) «Темная». Так вот — это уже было в номере 287. Прими к сведению, в общем.

Уже принял. Было одно дублирование стиха и одно дублирование письма. Удельный вес подобных крупных ошибок за год очень даже невысок. Но все равно еще раз прошу прощения у читателей.

Далее статья про игру Drakensang — ведь превью про нее уже было в номере 270.

Превью бывают разные — альфа-превью, преальфа-превью, бета-превью. Если проект разрабатывается несколько лет, периодически появляется новая информация, которой не было в предыдущем превью. Тогда она идет в новости. Если же новой информации много — следует еще одно превью.

Если вам уже место занять нечем, то я с радостью могу черкнуть какую-нибудь статейку! Уже и придумал тему — про нереал в играх (типа бронированного главгера в Call of Duty 4, который выдерживает 2 прямых попадания из RPG-7)

Вот и черкани! С удовольствием разместим на страницах «МИКа» профильную аналитику. Только уж не обессудь: если качество будет на уровне средней школы, мы найдем, чем заполнить номер вместо твоей статьи. Ибо грамотность у тебя осторожно прихрамывает, на обе ножки :)

(Кстати, об этой игре — играл — ниче особенного — обыкновенный «проходной» шутер, с прокачкой, стыренной из «Батлфилда 2142».)

Это твоё мнение, а вот у Ягуара совершенно другое. И о какой прокачке ты говоришь? Мультиплеерной? А если Starcraft использовал три расы, значит ли это, что все стратегии, в которых по умолчанию присутствуют три противоборствующие расы — калька со Starcraft? Еще раз (внимательно) сравни синглы CoD IV и Battlefield 2142 — историю, режиссуру (тот же мини-уровень, когда ты полумертвый выползаешь из вертолета и наблюдаешь, как разрушается город — CoD IV), или сравни отличие сингла от мультиплеера в обеих играх. Многое говорит в пользу CoD.

Если и выбирать шутер года — то это «Сталкер» или «Биошок», по-моему.

Согласен. И Ягуар согласен, а вот Демон как раз говорит, что и S.T.A.L.K.E.R. и Bioshok не совсем шутеры — они раздвинули границы жанра, так сказать. А вот лучший классический шутер — CoD IV.

И где статья про Хелгейт: Лондон?)

Появится лицензия от SoftClub — напишем. По пиратке писать не будем.

Ты пишешь, что начал потихоньку осваивать RPG и RPS. Так вот, имею наглость посоветовать сыграть в «Балдурс Гейтс» 1 и 2, и аддоны, а то грех пропустить классику жанра! Брат играл, а я наблюдал и давал ценные советы, и как он злился, когда что-то не получалось! «Что за ужимки, что за прыжки» :), а мамы — однозначно, это надо было слышать! М-да, кажется, он меня теперь убьет :)

«Балдурсы» пройду обязательно, как только схлынет авантюрная лихорадка (много их под Новый год вышло!). А брату скажи, мол, Талер запретил калечить клиента «Автоответчика» ;)

Ага, и еще с «Готикой» (моей любимой!) ознакомься — не пожалеешь! (Про «Фоллаут» вообще молчу :)) Эх, были же времена, по 8 часов за компом сидел!

«Фол»! Ты, вижу, совсем меня не уважаешь, если думаешь, что в «Фол» я не играл. Хотя переиграть стоит.

Кстати, я не рассказывал, как встретил этот Новый год? Правильно — за компом, играя в «Фол 2»!

Ужас. С одной стороны, конечно, радуюсь за кондового геймера, а с другой — Новый год не самое лучшее время для игр, даже если это «Фол».

Ну, так от меня, асоциального элемента, и ожидать драгоу не стоит ;)

Асоциального или страдающего социофобией? ;) Это штуки разные.

Замечание Карлу Граффману, а точнее — к его статье в последнем (293) номере: когда это G36 успела стать стандартной винтовкой НАТО? Бельгия юзает FN FAL, Британия — L85A1, США — M16A2, M4 и модификации, Франция — FA MAS, а вот Германия — таки да, H&K G36 (пришла на смену G3), да и то не везде.

Отвечает Bateau, ибо я в винтовках, как свинья в персиках: «Понятно, что каждая страна использует свои, но я имел в виду одну из общепринятых, и в целом принятых на вооружение странами НАТО».

И еще насчет скринов в том же №293 — в новостях, а точнее, в новости «Одна голова хорошо...» напечатан абсолютно левый скрин из «Хроник Тарр», а в статье Бато про «Гирс оф Вар» есть 2 одинаковых скрина с вертолетом. Непорядок :)

Тут могу только развести руками. Такого добра у нас через номер. Боремся-боремся, но оно как гидра. Обязательно какой-нибудь скриншот залезет не туда. Тем более, худ. редактор Федор Сергеев и верстальщик Андрей Шмаркатюк сидят не в редакции МИКа, а в редакции МК и постоянно контролировать их мы не можем.

Прочитал вот только что «Бензо» в исполнении Лара в номере 292. Так вот, мое мнение (которое, я уверен, интересует абсолютно всех :) — телевизор, который я иначе как дебилизатором не называю, вкупе с комп-играми и АДДСКИМ роком на нормальных людей практически не влияет.

А на асоциальных? :) На меня иногда телевизор влияет. Как наркотик. Не могу оторваться. Хотя смотрю его я очень редко.

Хоть играю я целыми днями в «Дум» и «Постал», хоть нет — я все равно не возьму миниган и не устрою геноцид

всем мне не нравящимся людям (просто потому что у меня нет минигана :))) А если серьезно, то в основном от родителей зависит, каким человеком вырастет их ребенок, и если они не уделяют его воспитанию никакого внимания — то кто им доктор? А потом только и слышно: «В кого он (она) (оно) :)?» Вспоминаются бандиты из «Ведьмака»: «Это общество сделало меня таким».

Согласен. Но государство не будет жалеть и причитать, что ребенку не уделили должного внимания. Оно будет смотреть на факт преступления или на степень асоциальности. Поэтому нужно иметь свою голову на плечах, даже если тебя в детстве недоследили/недолюбили. Я понимаю, насколько это сложно, но иного выхода — увы! — нет. Самоконтроль и здравое понимание нынешних реалий. Даже если ты «не такой, как все». Свою исключительность можно воплощать в работе, в искусстве, но не в хаотическом протесте.

Я, например, существую вполне положительное — играю в RPG, слушаю рок и никого не трогаю:))). Но если какая-то падла попробует ткнуть меня ножичком (например :)), то этот самый ножик я ему воткну в... не угадаю :)

Сильно не уверен, что ты сможешь что-нибудь противопоставить человеку с ножичком. Эффективно бороться против холодного оружия, даже изучая восточные единоборства, можно только через полтора-два года активных тренировок. Так что, если хочешь действительно отобрать ножичек у «какой-то там падлы», больше времени проводи на тренировках, а не перед компом. А если не хочешь — не разбрасывайся пустыми и понтовыми фразами агрессивного, но беспомощного подростка.

Если же враг будет иметь количественное (качественное) преимущество, то сначала попробую сделать ноги :). («нормальные герои всегда идут в обход», ну и «лучше убежать и отомстить потом, чем пасть в безнадежном бою».)

А вот это правильно. Еще в пору моей пламенной юности тренер Михалыч (а он мог очень много, супербизон!) говорил: «Если видите трех человек и понимаете, что вам с ними не справиться — или отдайте им все деньги, или (если хорошо бегаешь, а у них нет волеи) бегите — живы останетесь!»

Я это к тому, что самозащита — нормальная реакция любого на насильственные действия, независимо от того, играет он в «жесткие» игры или нет.

Самозащита — да. А когда геймер со съеденным шутерами «моском» заходит в церковь и расстреливает в ней прихожан, полагая, что он адепт «Сотоны», — это другое.

А то, что кто-то берет нож/обрез/ПМ и убивает, во все не означает, что в этом виновны игры или рок. Каждый из нас САМ выбирает свой путь. Понимаешь, о чем я? Нет? Ниче, я и сам себя иногда не понимаю :)

Я-то понимаю. Если у человека крыша набекрень — он съедет с катушек из-за любой зависимости: игры, секта, наркотики, алкоголь, сериалы. Склонность к аддикции это называется.

Пока не забыл, о перлах — в «авто» в номере 293 — цитирую «Авто-2007 непоколебически...» и т.д. Только один вопрос — при чем тут кобели? ;)

Производная (шутливая) от слова «непоколебимо».

И еще я брошу камень в огород Дзирта — пусть разъяснит наконец, КАКИМ ИМЕННО ОБРАЗОМ быттехника может намеренно убивать людей? (Это я о «Twilight World».) Это что, ручные дрели засверливают хозяев до смерти, а миксеры отрубают руки? :)

Представь себе — именно так. Отдел научной фантастики на втором этаже.

То есть, эту тему нужно продумать, а инфу про эти случаи можно подавать, допустим, в виде газетной вырез-

ки, висящей на стене, случайно услышанного разговора и т.д. В общем, я думаю, Дзирт как-нибудь без меня разберется :)

Дык, напиши сам «Роддом»!

И (хоть это не по адресу, наверно) хочу высказать свое мнение о «Коллапсе», точнее о паре опубликованных в МИКе скринов.

Сомневаюсь, что в будущем, пусть и постапокалиптическом, люди настолько отупеют, что сменяют огнестрельное оружие на холодное даже частично. Зачем нам меч, если есть АКМ? :) И смущает броня (явно полимерная или композитная) на противниках, вооруженных при этом мечами. Как в условиях разрушенного мира можно производить столь сложные изделия? И главное — где кровь? Где столь милая сердцу любого геймера красная жидкость, которой, как известно, много не бывает :)?

Во-первых, кровь в игре есть. Ее нет на скринах. По поводу холодного оружия: чем расправляться с огромными монстрами, когда заканчиваются патроны? Штык-ножом? Или саперной лопаткой?

Впрочем, это не меняет того, что игру я все же жду, точно так же как и «Анабиоз», «Предтеч», «Бельтион» и аддон к «Сталкеру» :)

Ну, и «Фол 3», ессно, который вовсе и не «Фол» будет, наверно :(. Ну ниче — «что-то кончится, что-то начнет», в общем, ты понял :).

«Фол» жду без большого замирания сердца. Он действительно будет другим. Не тем, в который играют уже почти 10 лет.

Кстати, о «Ведьмаке» — брат всего прочитал и теперь щеголяет новым польским матом :). Вот она, сила (и польза) печатного слова!

Не в том силу ищет брат!

Книга вообще отличная — одна из лучших из того, что я читал. Настоятельно советую ВСЕМ прочитать от и до, и будет вам счастье! Именно то, что я люблю — стремление к реализму в изображении средневековья и... да что тут говорить — надо просто взять и прочитать (там вообще много чего интересного есть).

«Ведьмак» — да, в топ-10 фэнтези XX века.

Так, будем закругляться. Респект редакции+внештатникам+всем миковцам и особенно Кораблегу :). Своей победой он доказал, что МИКовцы (то есть мы :) — лучшие!

Гип-гип! (...ура...)

P.S. Ты можешь удивиться — а как же обещанные темы «за жисть» и «роль харда&хеви в нашей жизни»? А это уже в следующем письме!

О, ужас...

R.P.S. Утверждение Ярослава о жуткой хардкорности «BG2:Трон Баала» — сильное преувеличение. Хотя Мелисан таки «жжот нипадеуки» :), да и Демогоргон не слаб. Но все же «Готика 2: Ночь Ворона» похардкорней будет. Забить Ишущего «Волчьим зубом» — еще та задачка :)

Это к Ярославу. Как я уже говорил — только осваиваю RPG, а строить из себя умного, все знающего (через «Яндекс» и «Гугль») редактора не хочу.

R.P.S. Удивляешься, почему у меня так много смайлов? Все просто — не каждому понятен мой извращенный юмор :)

А что, был юмор?

На этой ноте позвольте откланяться :)

Удачи!

* * *

По старой, бородатой традиции письмо **Andrey Invisible** идет без комментариев. Ибо а) самодостаточно, б) содержит предложения, которые надо бы обдумать не сра-

зу, а по прошествии времени. Я же остаюсь с вами, товарищи камрады, МИК-Ноосфера живет, мы до сих пор вместе, как бы не хотели обратного враждебные ветры.

Здравствуй, Талер!

Пишу уже 2-й раз, но первое мое письмо либо не дошло, либо оказалось недостаточно хорошим для автоответчика. Поэтому вот решил повторить попытку. Потому что хочется сказать «СПАСИБО». Спасибо редакции МиКа за мое счастливое детство :). Спасибо Кертису, Глюкку, Ранду, Талеру, Ягуару, Маньяку, Лепрекону, Озону, Саинт Демону, Лару, Пантере и многим другим. Знайте, что вы делаете замечательное дело. Знайте, что вы лучшие в своем деле.

Недавно просматривал свою подшивку МиКа и в который раз перечитал «МИК-НООСФЕРУ». Ты тысячу раз прав. МИК-ноосфера существует и более того — увеличивается. Ты знаком, наверное, с такими популярными ресурсами, как «last.Fm» и «В контакте». У меня там есть аккаунты, и мне было очень приятно найти на обоих ресурсах группы читателей и почитателей МиКа. Да, они небольшие. Но они существуют! МиК-ноосфера расширяется и это меня лично радует. Не МиКпорталом единым! :) Даешь экспансию МиКовцев!)

Сейчас у вас в редакции напряженный период подведения итогов ушедшего года и поэтому вполне вероятно, что мое письмо затеряется или просто пройдет мимо твоего внимания. Но все же пишу. За 5 лет, которые я читаю МиК, мыслей было очень много, нолень-матушка меня всегда побеждала, и писем я не писал :). И очень часто другие камрады высказывали те пожелания/мысли, которые хотел высказать я. Свидетельствует ли это о заигрывании мышления или о единомыслии? Не знаю. А как ты думаешь?

Теперь все же решил высказаться, усыпив бдительность лени :). Знаешь, мне сегодняшний формат вполне себе нравится. Нет, перемены это хорошо. Но в то же время мне лично немного страшно. Я привык к этому МиКу. Привык именно к этому дизайну. К этому формату статей. Несколько пугает грядущий ввод консольных статей. На мой взгляд, не совсем оправданный ход, ибо так можно отпугнуть некоторых читателей, которые против консолей сейчас и при этом читают МиК уже давно. А что такие есть, видно из Автоответчика. Так что я против введения консолей. Не потому что они суть зло. Просто считаю их не совсем уместными.

В данное время вы оптимально работаете в сегодняшнем формате. Нужно ли рисковать? Ведь после смены формата будет снова период «обкатки» и «устаканивания», как это было после перехода на еженедельник и снова на полумесячник. Но я верю в редакцию. Что мне всегда нравилось в МиКе, так это очень стойкое отношение к различного толка кризисам. Вам все нипочем :). Пусть кризисы вас боятся! И это классно! Оставайтесь такими :).

Жаль, что не будет Игрограда. Это брэнд. Это одна из тех вещей, которая отличает вас от других журналов. Надеюсь, что Игроград вернется :)

В свете приближающегося 300-го выпуска и 10-летия МиКа хотелось бы сделать предложение. У МиКа достаточно широкое комьюнити в разных городах Украины. Почему бы вам на 10-летие не сделать торжественный выезд по разным городам? И реклама, и читателям приятно — тем, которые не могут выехать в Киев. Например, так было, когда появилась «РФ». Тем более, что ты, Талер, общался в одном из Автоответчиков заниматься рекламой МиКа (хитрый смайл).

На этом, пожалуй, все. Сорри за сумбурное письмо.

С наилучшими пожеланиями, камрад Андрей Invisible!

Десять лет вместе — десять месяцев подарков

Попади в десятку!!!

Правила участия:

- ★ Розыгрыш призов проводится среди подписчиков журналов «Мой компьютер», «Мой компьютер игровой», «Реальность фантастики» 1-го числа каждого месяца, с февраля по ноябрь
- ★ Подписчик присылает копию подписной квитанции и контактные телефоны в редакцию издательского дома.
- ★ В розыгрыше принимают участие ксерокопии подписных квитанций, присланные почтой или факсом
- ★ Участие в ежемесячных розыгрышах зависит от длительности подписки
- ★ Призы победителю или официальному представителю победителя вручаются в редакции
- ★ Редакция не осуществляет отправку призов почтой
- ★ Розыгрыш призов проводится в редакции в присутствии юриста
- ★ Интервью с победителем каждого месяца печатаются в каждом втором номере месяца журнала «Мой компьютер»

Юридическая поддержка:

DOMINION
ПРАВОВАЯ ГРУППА



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

»» Шукайте в мережі магазинів «КПІ-сервіс» ««

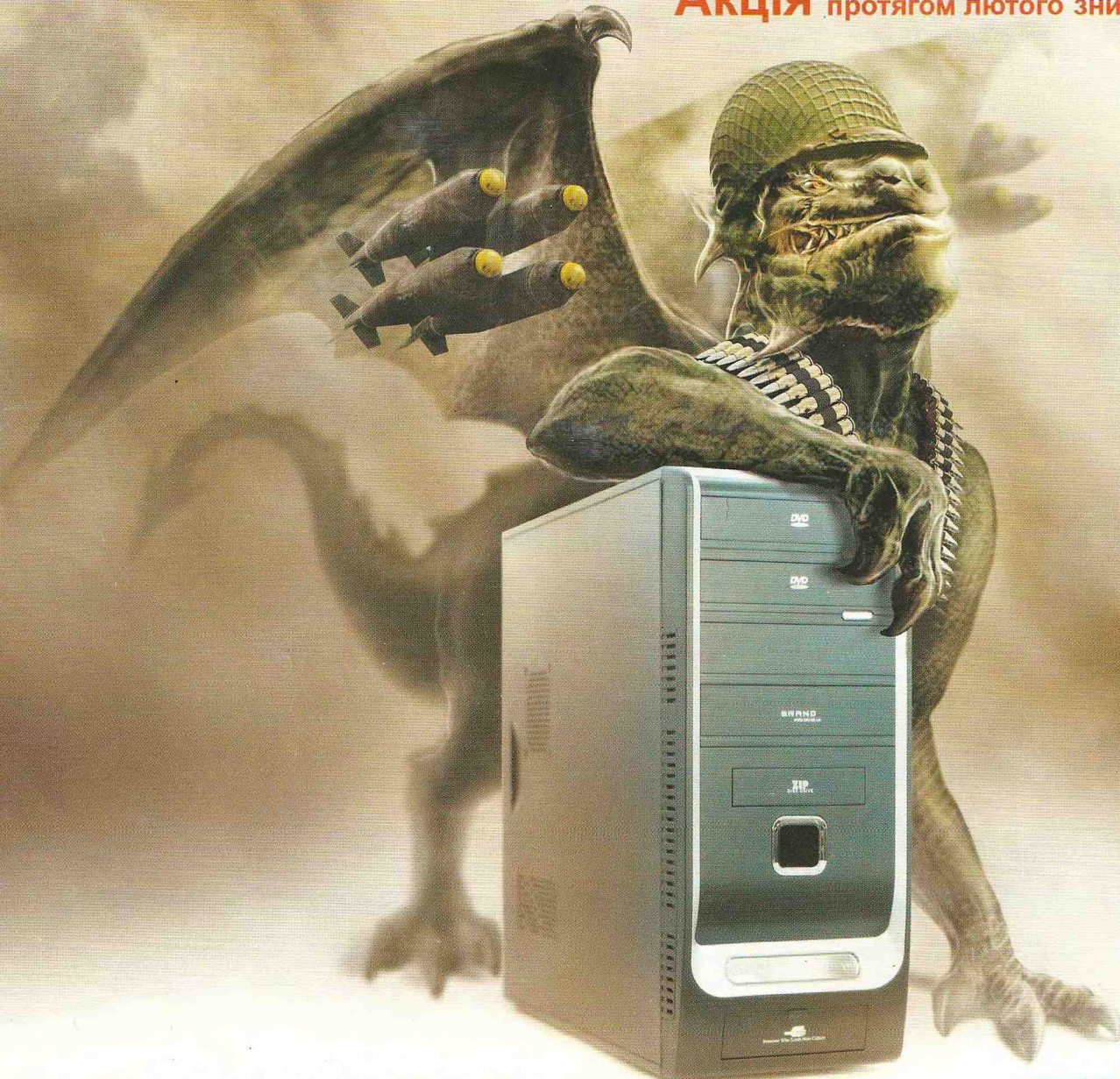
потужний комп'ютер

Grand Average CD28

на базі процесора

Intel® Pentium Dual Core™ E2180

Акція протягом лютого знижка **5%***



На базі процесора **Intel Pentium Dual Core E2180 1.8 Ghz**
Материнська плата **Asus iP35 P5K SE**
Пам'ять **DDR II 2x1024MB**
Відео **512 MB PCI-E Radeon HD2600 Pro**
Вінчестер **SATA 250GB**
Оптичний пристрій **DVD+-RW**
Кардрідер **All in 1**
Корпус **Grand**
Блок живлення **Great Wall Hopely 400W**

***При наявності військового квитка з відміткою про проходження служби в лавах Радянської армії**

2499 грн



Два ядра.
Делай больше.



Повну інформацію про магазини
можна отримати за телефонами:
8 (044) 594-7-594, 594-7-555
або на сайтах WWW.GRAND.UA
WWW.KPI.COM.UA, WWW.GRAND.IN.UA

CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, XEON INSIDE є ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ, АБО ЗАРЕГІСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ. ПРАВА НА ЯКІ НАЛЕЖАЮТЬ КОРПОРАЦІЇ INTEL АБО ЇЇ ПОДРОЗДІЛАМ НА ТЕРИТОРІЇ США ЧИ ІНШИХ КРАЇН. GRAND I GRAND COMPUTERS є ЗАРЕГІСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ ТОВ 'КПІ-СЕРВІС'. ЗОВНІШНІЙ ВИГЛЯД ПРОДУКЦІЇ МОЖЕ ВІДРІЗНЯТИСЯ ВІД ДАНОГО НА ЗОБРАЖЕННІ. БІЛЬШІ ПОВНА ІНФОРМАЦІЯ ТА АКТУАЛЬНІ ФОТОГРАФІЇ ДИВІТЬСЯ НА WWW.GRAND.UA