Мой Компьютер Игровой

5 295
3
2008
Март

стр.18
OVERCLOCKED

стр.36
CRUSADER KINGS

стр.29
CULPA INNATA

стр.22
SPACEFORCE CAPTAINS

ISSN 1819-8716

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

DCM POWERCOM
Complete Power Solution™

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

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

qbox
Якісна електроніка

www.qBox.ua
8 800 500 6 700

Акція

з 15.02.2008
до 31.03.2008

Мрієш про комп'ютер для засмаги?

1. Телефонуй на гарячу лінію
8 800 500 6 700*

2. Дізнайся адресу найближчого до тебе магазину електроніки та побутової техніки

3. Придбай комп'ютер від qBox на базі будь-якого двоядерного процесора AMD з наклейкою

4. Отримай можливість удвох поїхати до Туреччини!**

GigaNT
Серія комп'ютерів GigaNT
на базі двоядерних процесорів AMD Athlon™ 64 X2
та відеокарт ATI Radeon™ HD.

AMD Athlon X2 64

ATI RADEON GRAPHICS

© 2008 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, логотип зі стрілкою AMD, AMD Athlon та будь-які їх комбінації, ATI, логотип ATI, ATI Radeon та будь-які їх комбінації є товарними знаками компанії Advanced Micro Devices, Inc.

AMD Smarter Choice

** Детальні умови та місце проведення акції на сайті www.qBox.ua
* Дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Lar
Чего я не люблю стр. 04
Новости стр. 05-10
KAYD
Dead Space стр. 12-13
Fallen Angel SID
Black Prophecy стр. 14-15
The Maks
Numen: Contest of Heroes стр. 16
Алексей ТУР aka leprecon
The Swarm стр. 17
Bateau
Overclocked стр. 18-21
KAYD
Space Force: Captains стр. 22-24
Александр ВЫСОЦКИЙ
«Возвращение на Землю: Внутренняя сила» стр. 25, 28
Елена ВАНИФАТОВА
Постер стр. 26-27
Кирилл ТАЛЕР
Culpa Innata стр. 29-33
Bateau
Ascendancy стр. 34-35
Lar
Crusader Kings: Deus Vult стр. 36-38
Кирилл ТАЛЕР
«UmaNetto: Полный превед!» стр. 40
Bateau
«Илья Муромец и Соловей Разбойник» стр. 42-43
TinS
Exteel стр. 44-46
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика. Ущемление формата стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№05 (295), 03.03.2008
Тираж: 12 300. Цена договорная
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции
© «Мой компьютер», 1998-2007
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6, тел. (044) 455-3575

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

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

Lar

Чего я не люблю

Чего не люблю, так это лечить зубы. Как увижу зубное кресло, сразу хочется убежать на край света. Еще не люблю, когда приходят гости, вставать на стул и читать стихи...» — была такая шикарная книжка Виктора Драгунского «Денискины рассказы», там рассказ так начинался: «...и чего не люблю!» (на пару к рассказу «Что я люблю»).

Книжку, кстати, эту я люблю. Мне ее когда-то мама читала, с тех пор перечитывать, правда, не пробовал, но воспоминания остались самые положительные... Нравилось мне осознавать, что кто-то не любит того же, что и я, но при этом еще и так просто и доходчиво об этом говорит (а стал бы меня кто слушать, если б я сказал, что не люблю зубы лечить!).

Вот вспомнилось...

Сел «Бензоколонку» писать, и вспомнилось...

Потому что так и тянет написать — чего я не люблю...

Вот, к примеру, не люблю сидеть на работе, когда на улице такая замечательная погода, как сегодня. Считай, Ташкент, солнышко светит, небо голубое-голубое — «Весна пришла! Весне дорогу!».. А я тут сижу...

Впрочем, что мне еще делать? Куда идти? Кого приглашать? Ведь в карманах моих еще одна воплощенная моя нелюбовь — не люблю, когда нет денег. А их — нет. И до пятницы — не предвидится.

Тайну вам открыть? «Бензоколонку» писать не люблю!

Я это придумал, чтоб мы все ее по очереди писали — потому что считаю, что так правильнее, но все равно — не люблю! Потому что я вообще ленивый, и работать не люблю!

Особенно не люблю «Бензоколонку» писать, когда нет никаких толковых идей и задумок.

А их нет, потому что поразмыслить о них я собирался на выходных, а все выходные таскал мебель (ух, как же я это не люблю!), потому что сестре с мужем вздумалось переезжать, и им нужна помощь, а отказать не позволяют совесть, родственные связи и теплые отношения (в такие моменты я все это тоже не люблю!).

Не люблю приходить в понедельник, и узнавать, что кое-кто, не будем говорить, кто, хотя это был Ягуар, загулял на выходные, и свой материал не сдал (стыд и срам!). Ух, как я это не люблю...

Мы уже полчаса как сдаться должны были, тихо и спокойно — так нет же...

Сейчас все ходят, думают, что же им делать, нервничают...

Снова-таки, не люблю Ягуара, потому что он, вдобавок ко всем своим прегрешениям, не хочет писать «Бензоколонки»... Говорит: «Я не умею писать умные мысли» — надеется, что такая отмазка прокатит... Вы не подумайте, я ведь не о том, что так мне приходилось бы писать редакторскую колонку раз в четыре номера, а так — раз в три... Просто идея-то была в том, чтоб мы формировали коллективный образ редакции, проявляя свою индивидуальность, рассказывая, что мы думаем по тем или иным игровым, околоигровым или вообще неигровым вопросам... Вопрос ведь совершенно не в «умности» мыслей... А тут такой слив — ха-ха — не засчитан!

Не люблю, просто-таки терпеть не могу, когда на форумах по второму Старкрафту тролле-фанбойчеги начинают рассуждать о том, что на самом деле Blizzard все списала с любимого Warhammer 40.000, про который большая часть из них узнала после выхода Dawn of War.

Я вообще не люблю «аргументы» уровня: «Вот зерги, это на самом деле тираниды, а протосы — эльдары! (надо же — какая очевидная параллель!)» — видимо, только названия поменяйте, и все то же самое... угу... но когда эта тухлая мулька подается еще с такой «убийственной» иронией, мол, «мы-то знаем»...

Как-то загнал одного такого в угол, он мне прислал сбивчивую ЛС-ку с последним аргументом: «Ну чего ты так завелся... Все же знают, что Warhammer был раньше... И броня у пехоты там... По-любому ж Blizzard играли...» — посоветовал ему поинтересоваться, где именно и кем подобная броня была описана впервые. А также подумать, почему это наследники Хайнлайна не делают попыток прижать наглых плагиаторов, «укравших» эту идею... Не люблю дурачков.

Дураков, правда, больше, от них все беды...

Ошибки не люблю.

Особенно свои. Все люди, все человеки, но почему я обозвал в статье Forged Alliance — аддон к Supreme Commander — странноватым словосочетанием «stand only», когда правильно «stand alone»? Откуда оно вообще взялось, это «stand only»?! Подобные детсадовские ошибки человека, все-таки больше года работающего каким-никаким игровым журналистом, заставляют задуматься...

Вот еще не люблю, когда наш корректор Лена вычитывает мою статью и пытается мне доказать, что если вот этот кусок выкинуть, а вот эти поменять местами, то будет куда лучше, литературнее и понятнее... Конечно, будет! Смысл, правда, изменится на прямо противоположный, но это уже так... Корректора ни в чем винить нельзя — она ведь читает тексты на тему, в которой не сказать, чтоб разбирается, что, кстати, тоже заставляет задуматься...

Очень не люблю, когда на форуме люди жалуются, что не могут в своем городе найти МИК... Особенно, когда раньше таких нареканий не поступало...

На распространителей мы не можем повлиять никак... — и это мне тоже очень не нравится.

Не люблю сомневаться в полезности своей работы. Конечно, все люди творческих профессий, и люди, зачастую, куда более достойные, чем ваш покорный, испытывают, бывает, такие сомнения... В этом плане тем, кто видит вещественные результаты своего труда, — много проще. Можно посмотреть на палку колбасы, табуретку, дом, и сказать: «Это я сделал». А на что могу посмотреть я? На кипу статей? Да уж...

Тем не менее — все равно не люблю... Особенно, когда для таких сомнений есть реальные основания.

Словом...

Ой, сколько всего я в этой жизни и в этой работе не люблю — ужас!

Другое дело...

Что я... люблю эту самую свою работу...

Вот как оно так получается — кто-то может объяснить?

Игровые новости

Свой? Чужой!

Приятной дрожью в коленках и мурашками на спине вспоминается серия *Alien versus Predator*, особенно вторая часть. Впрочем, и на восьмибитной приставке была очень хорошая игрушка Alien 3 (на то время особенно поражал саундтрек). И вот «Чужие» возвращаются в новом обличье и с новыми родителями. Или лучше сказать — носителями? Хе-хе, в общем, готовьтесь, потому что шутер **Aliens: Colonial Marines**, готовящийся к выходу в конце этого года, создается силами хорошо известной команды **Gearbox Software**. А известна она не чем-нибудь, а серией Halo, о которой уж точно наслышаны все.

Сюжет будет завязан вокруг конфликта чуть ли не в стиле «Звездной пехоты»; алиены, которые до сих пор вели себя достаточно скромно (за исключением аддона к AvP 2), будут наступать со всех сторон, а игроки в количестве от одного до четырех (в A: CM обещают проработанный кооперативный режим) должны отбиваться и попутно выполнять различные указания начальства. В общем, обычный шутерный расклад, разве что с поправкой на знакомый визуальный ряд и, если Gearbox не ударит в грязь лицом, фирменную атмосферу.

Подход к воссозданию оригинального мира Aliens выглядит многообещающим. Прежде всего будет реализовано все оружие, которое мы могли видеть в руках Рипли и десантников, подобравших ее во второй части фильма. Но не обойдется и без новых пушек. То же самое можно сказать и про окружение, а также крупную технику — на первых скриншотах уже видны старые добрые десантные транспорты и помещения базы. С нетерпением ждем скриншота с «тем самым» желтым погрузчиком, управляя которым, Рипли в свое время вышвырнула королеву чужих в открытый космос.

В списке запланированных платформ значатся не только Xbox 360 и PlayStation 3, но и наш родной PC. Так что ждать новостей и гадать, «портируют — не портируют», не придется.

Круши, ломай и сей добро!

Не успели мы опубликовать превью по Battlefield: Bad Company, в которой среди основных фич заявлена беспрецедентная разрушаемость всего и вся, как проснулись и родоначальники шутеров с хлипким окружением — команда **Volition**. Будем надеяться, что их новый проект, **Red Faction: Guerilla**, будет сделан с учетом всех шишек, которые были набиты при создании Red Faction 2, поразившего своей убогостью даже искренних поклонников самой первой Red Faction. Впрочем, прямого сходства с первыми двумя играми ожидать не стоит, разработчики делают акцент на том, что для них работа начинается «с чистого листа», общими остаются лишь место действия (колония на Марсе в далеком будущем) и амбиции по части разрушаемости уровней.

Релиз намечен на конец 2008 или начало 2009 года, а список предполагаемых платформ тот же, что и в предыдущей новости. Посмотрим, получится ли реанимировать серию.

We need Hammer of Dawn

Мы его получим! Хотя кто-то сомневался, что ли? Конечно, один из лучших шутеров прошлого года (как минимум, входящий в первую тройку) просто не мог не обзавестись сиквелом. Да и планировалось с самого начала делать *Gears of War* трилогией (конечно, сериал Halo закончился, и Microsoft нужна «свежая кровь»), так что официальный анонс **Gears of War 2** является не более чем формальностью. Хотя не скрою, формальность приятная, даже несмотря на тот факт, что эта игра, как и ее предшественница, сперва выйдет эксклюзивно для Xbox 360. Будем надеяться, что история повторится, и мы получим в итоге лучший GoW, чем ренегаты-консольщики, которых эта игра порадует уже к ноябрю.

По такому поводу, кстати, компания **Epic** (разработчик GoW и движка *Unreal Engine 3*) продемонстрировала на конференции GDC обновленную версию своей технологии. По всем канонам современной моды Unreal Engine теперь обрабатывает реалистичное разрушение различных объектов, обладает улучшенной физической моделью, которая поддерживает мягкие объекты (и, естественно, точно воспроизводит их деформацию), а также может похвастать новыми горизонтами правдоподобия освещения и жидкостей.

Про то, насколько изменятся системные требования к играм на обновленном движке (причем, понятно, в какую сторону), тактично не сообщается. Хотя Epic всегда делала довольно гибкие движки, которые позволяли играть и на относительно слабых машинах. Да и ресурсы Xbox 360 тоже далеко не резиновые. Как и место, выделенное в нашем журнале под новости, поэтому будем двигаться дальше.

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

Куй железо, не отходя от кассы!

Такой нехитрой рекомендацией Главаря из «Бриллиантовой руки» решила воспользоваться скромная польская команда **CD Projekt**, прославившаяся ни много ни мало — лучшей RPG 2007 года на PC. **The Witcher** уже достиг тиража в 600 тысяч копий (хе-хе, но наш S.T.A.L.K.E.R. все равно круче продался). Полученную прибыль вложила в покупку студии *Metropolis Software*, известной по играм *Gorky 17*, *Infernal* и еще не вышедшему, но многообещающему проекту *They*. Тоже не последняя команда, доложу вам.

О планах новоявленной объединенной компании-разработчика пока ничего не известно, однако первоочередной задачей для CD Project является закрепление успеха The Witcher, для чего готовится «золотое издание» игры. Основная работа

была проведена над оптимизацией кода (загрузки ускорятся почти вдвое), озвучкой английской версии и графикой (в частности, появятся новые модели персонажей, новые анимации, новые предметы в инвентаре и так далее). В общем, не аддон, но добавка все равно приятная. А для владельцев «обычного» издания вдвойне приятная тем, что для них обновление будет доступно бесплатно. Готовьтесь качать, что ли...

WELCOME BACK, COMRADE!

То есть, с возвращением, товарищ... э-э-э... Хотелось бы сказать «Юрий», но похоже, что **C&C: Red Alert 3** обойдется без этого колоритного персонажа. Впрочем, официально анонсированное на днях продолжение одной из лучших стратегических серий обзаведется не менее колоритной третьей стороной — китайцами. Желтоликие восточные братья порадуют игроков оригинальным набором юнитов; впрочем, обиженным не уйдет никто. Новыми уникальными боевыми единицами обзаведутся и СССР, и Альянс (особо многообещающе выглядят бронемедведи, правда, про плазменные балалайки и тактические ушанки для закидывания вероятного противника пока речь не идет).

Геймплейно Red Alert 3 останется примерно тем же, чем и была — ненапрягающим динамичным рубиловом, в котором всегда рулил и будет рулить раш. Но, естественно, раш грамотный, с использованием всех преимуществ имеющейся техники. А для пущего веселья EA собирается реализовать в игре кооперативное прохождение кампании.

Бета-тестирование начнется этим летом, так что релиза стоит ожидать к осени-зиме.

Вторая «первая» RPG идет в гости

Если The Witcher стал лучшей ролевой игрой на PC, то **Mass Effect** от **BioWare** собрал все возможные и невозможные награды на Xbox 360, и в данный момент проходит все необходимые этапы «переселения» на PC. Процесс идет по плану, и наконец-то стала известна более-менее точная дата релиза: май сего года. Ждать — всего ничего, так что откладываем деньги на заветную коробку.

Ну, а подробности о проекте в формате новостей рассказывать неохота. Извините, не тот уровень, про игры от BioWare нужно либо писать хорошие превью, либо многозначительно молчать. Пока выберу второе.

Спор продолжается

Игра, в которой можно будет пройти весь путь от амебы до космической эры, пожалуй, самый амбициозный проект последнего времени, носящий имя **Spore**, все-таки не успевает выйти к ранее названному сроку. Дата релиза перенесена аж на начало сентября, так что придется еще немного подождать. Хотя после уморительного видео, не так давно продемонстрированного почтенной публике (его нетрудно найти на YouTube), ждать и так уже невмоготу. Но что поделать... Радует лишь то, что платформа PC на данный момент значится среди приоритетных, а на next-gen консоли Spore будут портировать. Запасаемся сухарями.

Онлайновые новости

И на Марсе поживем

Пока все уставшие от бытовых проблем реальной жизни продвигают своего персонажа по виртуальной карьерной лестнице игры *Second Life*, компания *Avatar Reality* усердно трудится над достойным конкурентом, вполне способным составить конкуренцию вышеупомянутому проекту и провести очередной переворот в жанре massively multiplayer virtual world. Для тех, кто не в курсе, поясню, данный жанр представляет собой этакий онлайновый вариант старых добрых Sims`ов, с более расширенными для игрока возможностями. Как и в реальности, пользователи занимаются обустройством своей собственной жизни: ходят на работу, знакомятся с виртуальными соседями (тоже игроками), поднимаются по карьерной лестнице, занимаются шопингом, посещают всяческие развлекательные заведения и т.д.

Игра **Blue Mars** предлагает всем желающим немного оторваться от нарисованной жизни на планете Земля и переехать со всеми вещами на Марс, а точнее, на Марс в 2177 год. По мнению разработчиков, технологическое развитие к этому времени достигло своего, так сказать, апогея настолько, что позволило воссоздать на Марсе окружающую среду не хуже, чем на родной планете людей. Голубое небо, красивые облака, тропические леса, моря, океаны, горы, одним словом — идиллия. Что самое интересное, для воплощения своей идиллии девелоперы обладают весьма немалыми ресурсами. Для создания райского уголка на Марсе компания использует вполне современный движок *CryEngine 2*, способный выдать картинку высшего качества. Способности данного движка многие из вас могли лицезреть, играя в недавно вышедший *Crysis*.

Помимо умопомрачительных пейзажей, компания планирует также удивить современного геймера точностью прорисовки и реалистичностью персонажей.

Ну и, конечно же, обещается просто огромнейшее количество разнообразного виртуального реквизита, начиная от всевозможной одежды (причем реально существующих ныне моделей), заканчивая уникальным набором чашек или же фирменной клюшкой для гольфа. Естественно, игровая популярность нынешней моды среди марсианских колонистов в двадцать втором столетии вызвана желанием разработчиков обеспечить в проекте большее количество рекламного места, и тем самым привлечь реальных производителей.

Дата выхода данной разработки пока что неизвестна. Материала, демонстрирующего возможности грядущего MMO-развлечения, тоже немного, однако сам факт

лицензирования Cryrek`овского движка уже заслуживает внимания среди геймерского сообщества, а также дает немалую надежду всем любителям игр подобного жанра увидеть в будущем действительно стоящего конкурента Second Life.

Не жди меня, Marvel, хорошего сына

Слухи об отмене ожидаемого многими MMO-проекта **Marvel Universe Online** (который был объявлен еще в 2005 году) уже давно не давали спокойно спать всем фанатам виртуальных миров City of Heroes и противоположного City of Villains. Все жаждущие вновь почувствовать себя супергероями или суперзлодеями, затаили дыхание в ожидании вестей от разработчиков. И вот, после долгого молчания, представители компании наконец-то поделились информацией касательно будущего данного игрового проекта. Увы, к сожалению, новости оказались отнюдь не из приятных.

Шейн Ким (Shane Kim), глава *Microsoft Game Studios*, недавно официально подтвердил прекращение работ над Marvel Universe Online и отказ от идеи как таковой. По мнению компании, на нынешнем рынке онлайн- игр весьма плотная конкуренция в области MMO-проектов с абонентской платой. В целом же, Microsoft рассчитывала на игру так называемого высшего класса, способную составить конкуренцию по геймерской аудитории самому *World of Warcraft*. Однако, видимо, в какой-то момент высшему руководству компании показалось, что, даже несмотря на столь популярную в США тему, как герои комиксов, проекту не светят лавры, WoW`а. Именно поэтому, после переговоров непосредственно со студией Marvel, было решено сдать игру в утиль, причем в полный, без всяких отмазок на манер «доработаем, когда появится достаточное количество свободных ресурсов».

Жаль, конечно, из всей этой идеи вполне могло бы вырасти что-то стоящее. Может быть, все-таки стоило рискнуть?

Даешь дорогу молодым!

Компания *Sparkplay Media*, планирующая дебютировать в этом году на рынке онлайн-игр со своим проектом **Earth Eternal**, на днях сумела доказать серьезность своих намерений. Недавно команда девелоперов получила весьма немалую инвестиционную поддержку в размере четырех с половиной миллионов долларов от компаний *Redpoint Ventures* и *Prism Ventureworks*. Полученные деньги девелоперы планируют потратить на доработку своего детища.

Напомним, что, по словам разработчиков, игра представляет собой некую помесь из *World of Warcraft*, *Runescape* и *Dungeons & Dragons*. Игроку предлагается выбрать себе героя из шестнадцати предоставленных рас, среди которых помимо привычных видов присутствуют всякие диковинные народы, в числе которых есть гуманоидные лисицы, еноты, кролики, совы и даже крысы. Графическое оформление выполнено в фэнтезийно-мультяшном стиле.

Как обычно, разработчики обещают кучу всего интересного и оригинального. Правда, доступные в Сети скриншоты пока что особого впечатления не производят. С другой стороны, впереди еще целый год, плюс к тому же на счету компании теперь лежит кругленькая сумма, с помощью которой, будем надеяться, разработчики смогут довести до ума то, что начали.

На абордаж!!!

Nival Online объявила об официальном запуске русскоязычного варианта многопользовательской онлайн-игры **«Пиратия»**. Пока что русский вариант находится на стадии бета-тестирования, однако, как утверждают разработчики, окончательный релиз проекта никак не повлияет на раннее зарегистрированных персонажей. Все останутся при своем имуществе и характеристиках.

Напомним, что «Пиратия» — игра условно бесплатная, так что доступна каждому желающему. Все, кто заинтересован, могут пройти по адресу **www.piratia.ru**, дабы скачать клиент (375 Мб) и зарегистрировать свой аккаунт.

Вне игры

Перетягивание лозы

Сюжет запланированного на 2009 год шутера **Earth No More**, основанный на расказе о том, как матушка-природа в ответ на ужасное к ней отношение человечества нанесла ответный удар в виде опутавшей все, что только можно, странной красной лозы, чьи споры вызывают мутации в растениях и животных, стал предметом судебного разбирательства.

Дэрин Скотт и Эдвард Полгэрди — владельцы продюсерской студии *Cinematographix Entertainment* — подали в суд на разработчиков из **Recoil Games**, **Apogee Software**, обвиняя их в краже своей идеи.

По словам истцов, в 2005 году они направили концепцию игры с таким же названием и похожим сюжетом в несколько компаний, в том числе и в Apogee Software. Теперь Скотт и Полгэрди требуют компенсацию в 150 тысяч долларов и 20% от прибыли с будущих продаж.

Скотт Миллер — исполнительный директор *3D Realms* (3D Realms — брэнд Apogee Software) заявляет в ответ, что его компания невиновна и будет защищаться.

Превентивное заявление Apogee касательно Earth No More было сделано еще в октябре, в нем сообщалось, что компания взялась за работу над игрой, не имея никакого представления о материалах Скотта и Полгэрди.

Ужас начнется в марте

Dead Space — многообещающий хоррор-экшен от **EA Redwood Shores** — прийдет к игрокам только этой осенью, однако желающие познакомиться с предысторией игры смогут сделать это уже третьего марта... Ну, если они живут в США, где в этот день издательство *Image Comics* выпустит первую из шести частей одноименного комикса. Миниссерия расскажет о незавидной судьбе космических шахтеров, раскопавших на одном из астероидов... гм... нечто древнее, злобное и инопланетное.

Сценарий написанн Энтони Джонстоном, а художником выступает Бен Темплсмит (чьи «30 дней ночи», кстати, не так давно были экранизованы).

Что ж, Electronic Arts, похоже, очень серьезно относится к раскрутке своего нового проекта. И по какой-то причине это меня радует...

Железные новости

Важнейшее в 2008

Журнал *Technology Review* Массачусетского технологического института обнародовал ежегодный список десяти технологий, которые, по мнению сотрудников издательства, в ближайшие годы будут играть особенно большое значение. В нынешнем году в рейтинг **Emerging Technologies** попали так называемые нано-радиочипы, разрабатывающиеся учеными из Калифорнийского университета в Беркли. По мнению исследователей, применение углеродных нанотрубок позволит существенно улучшить характеристики радиочастотных приемопередатчиков, в частности, понизить их энергопотребление и, соответственно, повысить время автономной работы конечных устройств от батарей. Далее в десятку включена методика «моделирования непредвиденных ситуаций». Считается, что путем совмещения накопленных данных в различных областях и современных компьютерных технологий можно будет лучше прогнозировать те или иные события. В список важнейших технологий, по версии Technology Review, вошли атомные магнитометры. Авторы списка полагают, что применение крошечных сенсоров магнитного поля позволит вывести средства магнитно-резонансной томографии на качественно новый уровень. В список также включены так называемые целлюлолитические ферменты (Cellulolytic Enzymes). Их применение, по мнению специалистов Калифорнийского технологического института, повысит эффективность процессов производства биотоплива. Дальнейшие исследования в области технологий изготовления графеновых транзисторов, по мнению Technology Review, в перспективе приведут к появлению сверхбыстрых компьютерных процессоров с невысоким энергопотреблением. Не последнюю роль в развитии компьютерной техники могут сыграть и так называемые «вероятностные чипы», которые при выполнении определенных задач будут давать приблизительные ответы в обмен на выигрыш в производительности и энергопотреблении. Кроме того, считают авторы списка Emerging Technologies 2008, в ближайшие годы будут активно развиваться веб-приложения, работать с которыми пользователи смогут с любого компьютера, подключенного к Интернету. Нашлось в списке место и ученым из Массачусетского технологического института, занимающимся исследованиями в области беспроводного электричества. Считается, что в перспективе такие системы передачи энергии можно будет использовать для беспроводной подзарядки аккумуляторов портативных устройств или для питания бытовых приборов. Наконец, считают сотрудники Technology Review, немаловажную роль в ближайшие годы будут играть средства сбора статистической информации, основанные на применении мобильников, а также принципиально новые модели, объясняющие работу человеческого мозга.

Источник: *Компьюлента*

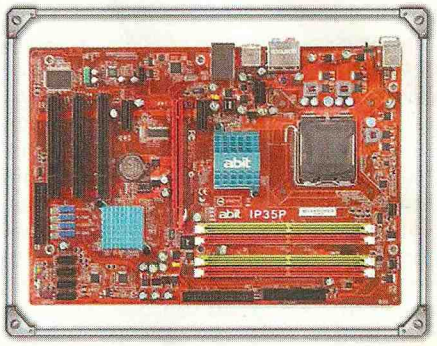
Пятилетка в четыре года

По данным источника, ссылающегося на производителей ПК, компания *Intel* решила перенести выпуск платформы для недорогих ПК (Basic Platform) на более ранний срок, чем было запланировано. Вместо третьего квартала датой дебюта упомянутой разработки называется май текущего года. Платформа **Shelton`08** для настольных ПК будет предусматривать выбор из двух 45-нм процессоров Diamondville — одноядерной модели 230, работающей на частоте 1,6 ГГц, с частотой FSB 533 МГц и 512 Кб кэш-памяти; и двухъядерной модели, характеристики которой пока не названы. Вариант Shelton`08 для ноутбуков будет включать одноядерный процессор N270 (ядро Diamondville). Другими ключевыми компонентами Shelton`08 являются мосты 945GSE (северный) и ICH7-M (южный).

Источник: *iXBT*

Разгон-демонстрация

Компания *ABIT* представила свой новый продукт, позиционируемый как основа для хорошо разгоняемой системы, — плату **IP35P**, построенную на базе чипсета *Intel P35 + ICH9* и поддерживающую все современные процессоры Intel Socket LGA775 с частотой системной шины до



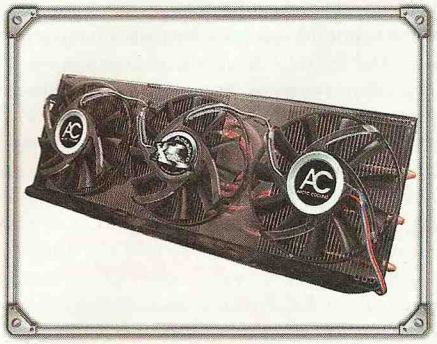
1333 МГц, включая 45-нм модели. Дизайн платы разработан инженерами ABIT. Плата рассчитана на работу с памятью DDR2, функционирующей на частоте до 1066 МГц. Интерфейсы для плат расширения представлены набором из одного PCI Express x16, одного PCI Express x1 и трех PCI. Фирменный интерфейс abit SoftMenu позволит настроить в BIOS практически любые параметры, которые необходимы для поддержания системы в стабильном состоянии даже при значительном разгоне. Переключатель EZ CCMOS Switch, вынесенный на заднюю стенку платы, позволит сбросить настройки к стандартным в случае неудачного разгона. Среди прочих характеристик платы отметим 4 порта SATA, 3 Гб, 12 интерфейсов USB, гигабитный сетевой контроллер, 7.1-канальный звук.

Источник: *iXBT*

Видеокулер для супергеймеров

Предельно эффективными решениями для качественного охлаждения видеокарт на базе графических процессоров *Radeon HD 2900 XT/Pro* и *GeForce 8800 Ultra/GTX/GT/GTS* (G80) называют разработчики из компании *Arctic Cooling* свои новые активные VGA-кулеры **Accelero Xtreme 2900** и **Accelero Xtreme 8800**,

из которых первый ориентирован на приверженцев продукции AMD, тогда как второй нацелен на тех, кто отдает предпочтение изделиям NVIDIA. Оба устройства, по словам их создателей, должны в первую очередь заинтересовать самых взыскательных пользователей из числа экстремальных геймеров и призваны обеспечить оптимальный температурный режим не только самого видеочипа и микросхем памяти, но и силовых элементов ускорителя. При этом утверждается, что при использовании Accelero Xtreme 2900 или Accelero Xtreme 8800 можно добиться понижения температуры GPU на целых 20 градусов в сравнении с референсной системой охлаждения. Каждая из новинок весом 440 г имеет габариты 252x100x32 мм и оснащена радиатором со 107 пластинами, которые нанизаны на пять медных тепловых трубок. Кроме того, в наличии имеются три 80-миллиметровых вентилятора с функцией PWM, которые рассчитаны на 400000 часов безотказной работы при температуре 40 градусов Цельсия и вращаются со скоростью от 900 до 2000 оборотов в минуту, перекачивая до 63 кубических футов воздуха в минуту. Рекомендованная производителем цена на новые кулеры без учета НДС составляет $50.



Источник: *3D News*

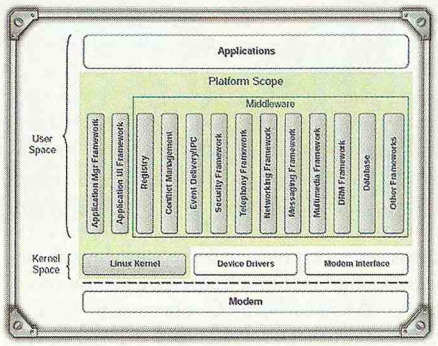
Адреса источников:
www.3dnews.ru
www.ixbt.com
www.compulenta.ru

Мобильные новости

Большое ПО для маленьких устройств

На прошедшей выставке Mobile World Congress 2008 фонд *LiMo* анонсировал предстоящий релиз серии комплектов инструментальных средств разработки программ (SDK) для мобильных спецификаций. В их число войдет инструментарий для программных приложений Linux, Java и Webkit. Как уже фондом сообщалось раннее, софтверная фирма Wind River ответственна за обеспечение работы фундаментальных компонентов для общей среды приложений LiMo (CIE), в то время как компания Azingo, чей программный набор Azingo Mobile также экспонировался на Mobile World Congress 2008, предоставляет высококлассный инструментарий. Разумеется, обе компании весьма заинтересованы в широком распространении программных комплектов LiMo. Над совершенствованием SDK будут работать и участники LiMo: Access займется Native SDK, Aplix направит усилия на Java SDK, Motorola будет создавать комплект SDK для движка Webkit HTML. Согласно данным LiMo, в настоящее время 18 мобильных устройств (в продаже и разработке) различных компаний, включая Aplix, LG, Motorola, NEC, Panasonic Mobile Communications, Purple Labs и Samsung поддерживают платформу LiMo Linux Mobile. Также фонд LiMo объявил о своем расширении за счет вступления

qbox
Якісна електроніка
www.qBox.ua
8 800 500 6 700
представляє
defender
КОМП'ЮТЕРНІ АКСЕСУАРИ
Якість в кубі 3
В КРАЩИХ МЕРЕЖАХ ЕЛЕКТРОНІКИ!
Дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні.
Всеукраїнська вікторина від Defender
ПРАВИЛА УЧАСТІ У ВІКТОРИНІ «ВСЕУКРАЇНСЬКА 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 розіграшу 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 №2
Скільки додаткових клавіш має клавіатура моделі Defender Callisto KM-4410 Standard?
1) 12 клавіш
2) 15 клавіш
3) 18 клавіш
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
Клавіатури Defender не залишать вас байдужими. Навіть найвимогливіші користувачі знайдуть для себе найоптимальніший варіант!



9 новых членов, включая известные компании Access, Orange и AMD. Кроме того, как сообщил Ханкил Йун (Hankil Yoon), вице-президент подразделения Linux Platform and Devices компании Samsung, а также член Совета LiMo по программной архитектуре, программные интерфейсы (API) для первой версии программной платформы **R1 LiMo Platform** уже готовы и доступны для всех мобильных разработчиков, а в марте текущего года состоится релиз самой платформы R1 LiMo Platform.

Источник: *Ladoshki.com*

Позвонить на Луну

Национальное аэрокосмическое агентство США (NASA) и Британский национальный космический центр (British National Space Centre, BNSC) договорились о партнерстве в дальнейшем исследовании Луны. Одним из пунктов соглашения является развитие мобильных телефонных сетей на Луне. Согласно плану, уже в 2010 году должна быть налажена лунная связь, позволяющая общаться с колонистами Луны, лунной базой и центром управления на Земле через систему спутников. Предполагается, что работы по проверке системы связи будут выполнены в ходе научной миссии, названной **MoonLite**. Она состоится не раннее 2012 года. Во время тестирований на практике будет опробована жизнеспособность системы связи, аналогичной наземной сети Inmarsat. По замыслу ученых, лунные астронавты будут передавать данные о результатах бурения почвы и картографических исследований обратной стороны Луны с помощью мобильной связи. Директор по исследованиям космоса Давид Паркер (David Parker) утверждает, что на начальном этапе лунная связь будет похожа на сотовую земную связь образца 80-90-х годов. Скорость передачи данных в системе MoonLite будет составлять: при отправке со спутника на Землю — 3 Кбит/с, при передаче с Земли на Луну — 2 Кбит/с. Миссия будет подкреплена одним или двумя спутниками, обеспечивающими более широкую зону наблюдения за южным полюсом Луны. Реализацией программы MoonLite, главной целью которой является дальнейшее исследование спутника земли, будет заниматься совместная рабочая группа Joint Working Group (JWG). Эта группа предоставила доклад, детализирующий основные этапы предполагаемой лунной миссии. Доклад в настоящее время проходит экспертизу в соответствующих департаментах обоих организаций на предмет оценки стоимости проекта и перечня входящих задач.

Источник: *Ladoshki.com*

«Золотой» аукцион

26 февраля в Киеве состоялся благотворительный аукцион «золотых номеров». Организаторами аукциона стали: оператор мобильной связи «МТС-Украина», клуб деловых женщин «Модус

Вивенди» и компания Nokia. Специально для этого аукциона была заказана и изготовлена эксклюзивная партия, состоящая из 12 «золотых» номеров, которые и предложены гостям аукциона в качестве лотов. Стартовая цена лота — от $1000. Покупатели «золотых» номеров «МТС» также получили телефонные трубки NOKIA 7500 Prism. В аукционе приняли участие известные украинские политические деятели, звезды шоубизнеса и другие публичные люди. Средства, собранные в результате аукциона, пойдут на закупку компьютеров для детских домов.

Источник: *Мабила*

Мобильник или что?

Компания *BenQ* официально анонсировала на Mobile World Congress 2008, прошедшем в Барселоне, свое первое мобильное интернет-устройство (**MID**). В качестве операционной системы используется *Linux*. Устройство базируется на платформе *Intel Menlow*, два главных компонента которой — процессор под названием *Silverthorne* и набор микросхем *Poulsbo*. При разработке устройства особое внимание компания уделила пользовательскому интерфейсу, простому и удобному управлению. Просто проведя пальцем по экрану, можно осуществить выбор некоторых функций, а если слегка встряхнуть аппарат, свернутся все открытые окна. Дисплей устройства имеет диагональ 4,8 дюйма и разрешение 1024x600 точек. Модель может работать в HSDPA-сетях, поддерживается передача голоса. Для видеотелефонии имеется камера с разрешением 0,3 Мп. Отдельной камеры для фотографирования не предусмотрено. Имеется модуль WiFi. В продаже данное устройство должно появиться во втором квартале 2008 года.

Источник: *Ladoshki.com*

Что нужно, чтобы спокойно встретить старость...

Требования к телефону у молодых и пожилых людей сильно отличаются. Люди преклонного возраста редко тяготеют ко всем современным технологиям, применяемым в мобильных устройствах. Для них достаточно, чтобы телефон просто выполнял свою основную функцию, и при этом был удобен в использовании, как, например, телефон **Emporia Life Plus**. Компания *Emporia*, создавая этот аппарат, учитывала, что большинство пожилых людей имеют проблемы со зрением и поэтому оснастила телефон Emporia Life Plus крупными кнопками и крупным дисплеем, который отображает большие символы. Меню максимально простое, в нем невозможно запутаться. Присутствует и специальная кнопка, при нажатии на которую будет совершен звонок на экстренный номер. Помимо зрения, у пожилых людей также нередко возникают проблемы со слухом. В телефоне Emporia Life Plus это также уч-

тено. Аппарат имеет очень сильный вибровызов и громкий звонок. Плюс к этому его можно использовать со слуховыми аппаратами. Встроенный аккумулятор обеспечивает 10 дней в режиме ожидания и 3 часа в режиме разговора. Производитель планирует вывести на рынок Emporia Life Plus во втором и или третьем квартале этого года, но его ориентировочная цена пока неизвестна.

Источник: *Мабила*

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

20-23 березня 2008 року

ПОРТАЛ

УКРАЇНА, КИЇВ

Европейская конференция фантастики
V Міжнародна Асамблея фантастики

ПОРТАЛ-2008

ТРЕТІЙ ВЕСНЯНИЙ МІЖНАРОДНИЙ КНИЖКОВИЙ ЯРМАРОК "У ДІАЛОЗІ КУЛЬТУР - ЄДНІСТЬ НАРОДІВ"

У програмі:

- Зустрічі з відомими письменниками Сергієм Лук'яненком, Дмитром Биковим, Генрі Лайоном Олді, Андрієм Валентиновим, Мариною та Сергієм Дяченками
- Семінари та круглі столи, присвячені важливим питанням сучасної літератури та кіно
- Виставка фантастичного живопису та скульптури
- Фантастика у кіно: зустрічі з кінорежисерами та кінопокази
- Творчі вечори, автограф-сесії, поетичні читання, презентації нових видань

ВХІД ВІЛЬНИЙ

Українські книги за цінами видавництв

м. Київ, вул. Фізкультури, 1, М. «Республіканський стадіон»
Експоцентр «Спортивний»

ОРГАНІЗАТОРИ:

Генеральний щоденний інформаційний партнер
газета по-киевски

Інформаційні медіапартнери
Главред
НОВАЯ
Жизнь как она есть

реальность фантастики
издательский дом МОЙ КОМПЬЮТЕР
Виставки Медвін

KAYD KAYD@list.ru

DEAD SPACE

Разработчик: EA Redwood Shores
Издатель: Electronic Arts
Жанр: Third-person shooter, Survival horror
Дата выхода: 28 октября 2008 года

Инициатива имеет инициатора

Ну и кто просил тебя делать все это?! — Ягуар явно был не в духе. Перед ним стоял элитный кадет KAYD, «смущенно» потупивший взгляд.

— Ну так я же задание выполнял... так сказать, «при исполнении»... — попытался оправдаться он, но Ягуар не дал ему договорить:

— При исполнении? А где это видано, чтобы кадеты на заданиях Главных Героев калечили? Даже спецагенты себе такого не позволяют! Ну почти... — небольшая заминка позволила вновь подать голос кадету:

— Ну откуда я знал? Смотрю — инженер какой-то дыры латает на обшивке. Ну, я и решил — почему бы не воспользоваться случаем? Костюмчик прикольный, магнитными ботинками снабжен, опять же, да и маскировочка...

— Красивенький... какой-то инженер... — передразнил секретарь. — А догадаться, что в этой игре Главный Герой не какой-то спецназовец, а простой инженер — не мог! А ведь какой это человек! Исаак Кларк, опытный инженер, которого вызвали починить здание новой игры от *EA Redwood Shores* — подразделения *Electronic Arts*, замеченного в разработке *Sims 2*, *LotR: The Return of the King*, *Tiger Woods PGA Tour 07*...

— Правда, причем здесь хоррор-шутер... — негромко буркнул кадет, но чуткий слух не подвел Вирджина.

— А притом — решили ребята расширить горизонт...

— Скорей отправиться «Сквозь горизонт» («Event Horizon»). Кстати, этот фильм является одним из источников вдохновения разработчиков. С одной стороны, они хотят создать «ужастик» по всем канонам, но с другой — привнести что-то новое. Например, отсутствие паузы. То есть ПОЛНОЕ отсутствие каких-либо пауз: хоть во время копания в инвентаре, хоть при выходе в меню... Также решили ПОЛНОСТЬЮ отказаться от HUD-а: теперь у нас не будут на экране висеть показатели здоровья, брони, количества патронов и так далее. Все это органично вплетено в экипировку: лампочки на «позвоночнике» костюма отображают здоровье, голографические проекции послужат прицелом и сообщат о количестве патронов...

— Так! Не пытайся сбить меня с мысли рассуждениями о **геймплее**! Мы говорили о твоих... кхм... преступлениях. Ну вот зачем тебе нужен был этот костюм?

— Ну так я же говорил: он снабжен магнитными ботинками, запасом кислорода. А на корабле встречаются разгерметизированные отсеки и частенько попадаются зоны без гравитации. Да и в открытый космос не раз пришлось выйти. Кстати, интересно — а можно ли будет в ботинках по стенам бродить?..»

— Не отвлекаемся! Да и вообще — о каком корабле идет речь?

— Как о каком? Действие игры будет разворачиваться на шахтерском космическом корабле USG Ishimura, на который прибывает ремонтная бригада с заданием наладить связь. Но вот по прибытии Исаак Кларк, инженер-техник Concordance Extraction Corporation (C.E.C), остается в одиночестве. Почти сразу же Исаак понимает, что все намного хуже, чем кофе, разлитый на красную кнопку: корабль оккупировала инопланетная раса Некроморфов. Из названия легко понять, что сии деятели шибко любят превращать людей в трупы и обратно — но уже «слегка» измененными. Да и сами выглядят соответствующе.

Кстати: при взгляде на **монстров** сразу чувствуется благотворное влияние таких замечательных «ужастиковых» игр, как *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Suffering*... И что важно, внешность монстров не только радует глаз, но и украшает геймплей!

— А это как?

— Ну вот представь: идешь ты с плазменным резаком в руках, а тут тебе навстречу чудище с тремя ногами-ножами, с глазом на одной из ног. Ты берешь, отрезаешь эту ногу, и монстр умирает. А вот сделаешь любимый «хэд-шот» — а толку ноль. Ибо мозг в ноге... Или руке... Или, как у наших политиков, в ж...

— Понял-понял! А что ты там про резак плазменный говорил?

— Ах да! Так как мы играем инженером, причем на шахтерском корабле, а не на каком-нибудь военном крейсере, **оружие** тоже будет соответствующим: главный инструмент космоинженера — плазменный резак, прекрасно справляющийся и с плотью, лазерный бур, гравицапа... в смысле, TK Gun. Хотя все равно это старая добрая гравипушка из Half-Life 2, с помощью которой мы будем забрасывать врагов различными предметами (острыми! Где мои любимые дисковые пилы?!) и решать загадки. А так как Исаак не кто-нибудь, а инженер-техник, то мы сможем модифицировать оружие и экипировку — а то и собирать новое. Как вам, например, девайс, который замедляет время для объекта, попавшего в его прицел?

— Хм — интересно. А как оно все выглядит?

— Двойственно. С одной стороны, модель Главного Героя, корабль, окружение и так далее выглядят хорошо, очень даже на современном уровне, хоть и без особых претензий. Но вот

модели монстров... как сказать... В принципе, они похожи на модели из других хорроров, таких, как вышеупомянутые Silent Hill 2/3/4, Suffering...

— Но этим играм уже лет... — вставил Вирджин.

— В том-то и дело! И модели монстров как раз на уровне ТОЙ **графики**.

— Дааа... — протянул Кемперович, представляя себе сие.

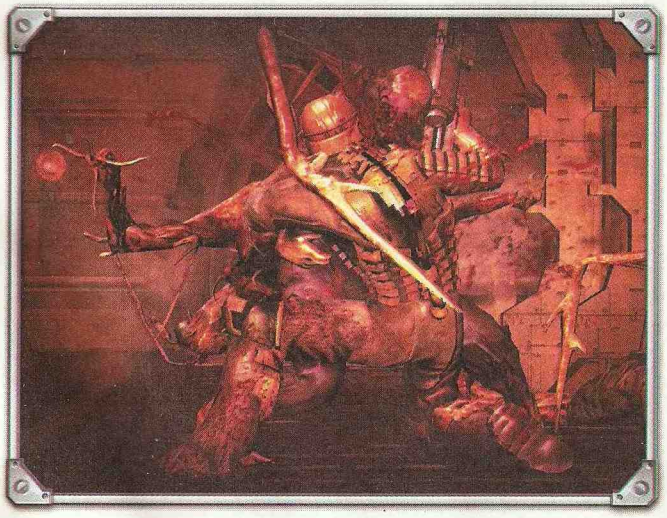
— Кстати, я так и не смог разобраться в том, какой же движок используется? Изначально разрабатывали на Unreal Engine, потом вроде как на своем собственном, а потом вообще не ясно... Хотя это и не столь важно. В принципе, даже такие монстры, при желании, вполне вписываются в игру. Да и времени до релиза еще предостаточно. Также разработчики обещают порадовать нас красивой и богатой анимацией расчленёнки — даже великому Кертису должно быть не стыдно!..

— А вот об этом поподробнее! А то уже битый час мне тут... говоришь, а про **геймплей** ни слова.

— Так я же немного уже рассказывал! В наличии имеем Главного Героя-инженера — одна штука, различные плазменные резаки, лазерные буры, TK Gun и так далее — сколько-то штук, монстры — много штук, паузы — ноль штук. Бродим по кораблю, модернизируем различную экипировку, решаем загадки — и попутно рубим тучи монстров. Рубим в буквальном смысле слова. Ибо, во-первых, это красиво, во-вторых — полезно (порубанный на кусочки враг уже не схватит нас за... ногу), а в-третьих — именно в монстрах мы будем находить «аптечки» и прочие полезности.

— Какие аптечки? — растерялся спецагент.

— Обычные, которые лечат. Ах да! Разработчики решили отказаться от новомодной регенерации и вернулись к старым добрым «аптечкам», которые будут добываться из поверженных вражин, путем их расчленения. Кстати, похоже, пострелять при беге нам не дадут (а возможно, и при ходьбе) — привет Resident Evil 4! И не забываем об отсутствии паузы! Теперь нам не дадут спокойно покопаться в вещичках или при-



крутить новый девайс. В любой момент из-за угла/из-под пола/из вентиляции (о, Мохнорыл! А ты что тут делаешь?) может выскочить монстр и прервать нас самым беспардонным способом — убив. И даже в открытом космосе нам не дадут покоя! Чудные создания, способные обходиться без кислорода и скафандров, цепляющиеся специальными конечностями за корпус корабля, скрасят ваше пребывание в безвоздушном пространстве! В случае чрезмерной назойливости сих индивидуумов рекомендуем ампутировать конечности и сделать ручкой «Па-па!» тушке монстра, улетающей в бесконечные просторы космоса.

— Понятно, — прервал его Ягуар. — А что с **историей мира**? Что это за корабль такой и что он добывает?

— История мира такова: будущее, довольно далекое. Ресурсы Земли истощены и люди устремляются... нет, не к звездам. К другим планетам. На кораблях класса planetcracker, которые буквально перемалывают планеты, получая столь необходимые Родине полезные ископаемые. Но вот с кораблем USG Ishimura случается какая-то беда, и...

— Это ты уже рассказывал. Значит, «переработка планет». И, конечно же, нарвались на какую-то занятую планету, и... В общем, как всегда.

— Угу. Именно так.

Ягуар начал мерить кабинет шагами. Видно было, что в нем происходила борьба: возможно, голода с желанием спать, а возможно...

— В общем, так!.. — начал было он, но KAYD перебил его:

— Я ведь еще не рассказал о звуке, музыке, физике... — затараторил он.

— Ну так рассказывай — кто мешает.

— За **физику** отвечает старый добрый *Havok*. Кстати, разработчики много времени провели в центрах НАСА, изучая поведение различных предметов/объектов в космосе. Как это повлияет на качество игры — увидим. **Звук** вполне соответствует, нагнетает атмосферу и играет на нервах. От него не отстает и типичная «ужастиковская» **музыка**. Думаю, с этим проблем не будет — не забываем, что имеем дело с EA.

Кадет замолчал. Ягуар остановился посреди кабинета и сурово взглянул на него.

— Это все?

— Нет — это еще не все ©. Продюсер проекта сказал, что **Dead Space** станет самой страшной игрой всех времен и народов. Довольно амбициозно, как для новичка в этом жанре.

— А ты что скажешь по этому поводу?

— Что скажу? Проект действительно интересен. Пара хороших и нестандартных задумок, неплохой антураж, довольно нетипичный арсенал... В общем, игра вселяет надежды. Но вот «похожести» — бич современных игр. Да и слишком хорошо мы знаем привычки Электронщиков — «лучше недо, чем пере». И исключить возможность полного фиаско нельзя. Но ждать, думаю, стоит. Можно ждать и любителям шутеров, и любителям экшена, и поклонникам EA, и почитателям фантастики... Можно. Но вот ожидать чего-то «Такого!» — все же не стоит. Ведь «лучше недо, чем пере», — KAYD лукаво подмигнул.

— Ну и хватит. В общем, все ясно. Пошли, — Ягуар направился к выходу из кабинета.

— Куда? — подозрительно спросил кадет, но таки подчинился.

— Скоро узнаешь...

BLACK PROPHECY

Fallen Angel SID
celeir@yandex.ru

Разработчик: Reakktor Media
Жанр: action MMO
Дата выхода: IV квартал 2008

Тишину нарушил сигнал голографического проектора. Сид удивленно посмотрел в сторону уже год не использовавшегося устройства связи, немного помедлил и протянул руку к кнопке ответа...

— Что так долго не отвечаешь, кадет? — Синяя голограмма Ягуара появилась раньше, чем Сид успел нажать кнопку, и зависла над столом, периодически покрываясь рябью помех. — А, неважно. Тебе назначено новое задание, а потому необходимо явиться в ДЗВР для получения дальнейших инструкций.

Кадет было не поверил своим ушам, но Ягуар явно не собирался его разыгрывать. Довольно быстро это поняв, Сид развернулся, двумя прыжками долетел до своего шкафа и начал копаться в нем в поисках своей стандартной амуниции для путешествий по новым игровселенным.

Немного понаблюдав за тем, как демон достает светящийся темно-синим доспех, походный плащ +5 к спасброскам, ворох старых свитков и еще какой-то хлам, Ягуар решил-таки одернуть кадета. — Это тебе не понадобится. Хватит уже по фэнтези-мирам шляться, ты летишь в космос.

Договорив, проекция Ягуара тотчас исчезла, и в комнату вернулась тишина.

— Ну что ж, в космос — так в космос...

* * *

Согласитесь, создать действительно новаторскую игру в наше время довольно трудно. Кажется, уже все возможные идеи были реализованы (а если не были — значит, они пока не реализуемы технически), у любой фичи из грядущих игр при желании можно проследить корни в более ранних проектах, а современные технологии просто позволяют воплотить старые идеи в жизнь более красиво, качественно, зрелищно... Да и собрать по примечательной геймплейной находке из разных игр в одной тоже многие догадались.

По-моему, теперь игры могут привлечь потенциального покупателя всего одной-двумя хорошими идеями, вне зависимости от их сути. Предложили нам action, в котором мы играем не за спецназовца из отряда У.Б.И.В.Ц.А., а за мутанта, умеющего бегать по стенам, антураж общий сменили и — в бой! Если умение героя игровой процесс разнообразит, то и игра вроде как другая, и своего игрока скорей всего найдет... Или сделали всех персонажей в игре из кубиков Lego (только внешне, но идея довольно примечательная), и гейма тоже свою нишу заняла.

А можно вообще вот так все провернуть: взять за основу леталку на подобие Freelancer`а, сотворить из нее MMO со всеми вытекающими из этого объединениями в отряды и кланы и отправить игрока бороздить бескрайний космос с какой-то великой целью, пока не надоест. Ну, а про ту самую интересную идею, которая отличает создаваемую по вышеописанной схеме action/MMO Black Prophecy от ей подобных, я расскажу чуть позже :).

* * *

Знаете ли вы, что даже через 500 лет человечество так и не добьется особых успехов в завоевании космоса и заселении других миров? И виной тому даже не уровень технологий (с ними-то все как раз в полном порядке), проблема в самих людях! Как оказалось, наши бренные тела абсолютно не приспособлены к длительным космическим перелетам, и ограничиться пришлось только ближайшими звездными системами. Но на достигнутом останавливаться никто не захотел, и было решено заселить остальные миры если и не своими потомками, то хотя бы своими творениями. Для этой благой цели добрые дяди-ученые создали две модификации «стандартного» человека — биологически усиленных *Genides* и напичканных имплантантами *Tyi*. Чем одни были лучше других и зачем вообще нужно было создавать именно два вида сверхлюдей, пока не понятно, но именно этот порыв и привел к печальным последствиям...

Видимо, чего-то не поделив — ресурсов или жилплощади — Genides и Tyi начали битву галактических масштабов; сначала бились только друг с другом, потом зачем-то еще и на «нормальных» людей напали... Ну, для MMO расклад межрасовых боев «все против всех» — не новость, впрочем, как и то, что прилететь посмотреть на красивые взрывы космических кораблей и перекрестный огонь цветных лазеров прилетела очень древняя и очень сильная раса Реставраторов (Restorers). Стоит ли говорить, что Реставраторы без видимой на то причины начали атаковать все, что шевелится, и именно нам предстоит раскрыть их загадочные мотивы.

Вот так вот не особо оригинально и начинается наше долгое и полное опасностей приключение в мире **Black Prophecy**. Изучая подобную завязку, я начинаю искренне сомневаться в творческих силах вроде как известного (хотя не мне) писателя-фантаста Михаэля Маррака, специально приглашенного для участия в разработке игры. Ну, а разработчики же, ссылаясь на этого человека, грозятся порадовать игроков действительно интересным и непредсказуемым сюжетом, увлекательными квестами и проработанностью мира...

* * *

Поиграть нам дадут за одну из двух сторон — Genides или Tyi, ну, а чистокровные люди, похоже, не приспособлены не только к далеким перелетам, но и к активным боевым действиям в безвоздушном пространстве. Пока никому не известно, какие отличия в игровой процесс принесет выбор той или иной стороны, и будут ли отличия вообще (не считая «идеологических» — надо ж определиться, что кричать в бою — «Во славу Genides!» или «Именем Tyi!»), тем более если учитывать то, что под нашим управлением не сверхчеловек, а его боевой корабль. Даже системы прокачки нету как таковой, а вместо обучения новым приемам человечка, который в рубке пилота, мы будем навешивать дополнительные модули на корабль в целом. И именно использование этих самых модулей является одной из главных фич в игре.

Наверное, читатель сейчас подумал: что же в этом такого особенного? Играли мы уже в уйму игр, где свой транспорт можно было оснастить какими-нибудь дополнительными устройствами. Но в Black Prophecy к решению этого вопроса совсем другой подход: мы не улучшаем свой корабль каким-нибудь вспомогательным модулем, мы собираем свой корабль из этих модулей (ой, не зря я в начале статьи про Lego вспомнил)! Нормального примера сборки корабля разработчики еще не привели, но ходят слухи про возможность практически бесконечного «наращивания»! В связи с подобной системой сборки в игре вообще нет классов кораблей, так как теперь все зависит исключительно от выбора игрока — в зависимости от сложившейся ситуации можно навешать на свой кораблик кучу маневровых и основных двигателей и летать на таких скоростях, что врагу по тебе будет очень сложно попасть, можно просто укрепить броню, расширить трюмы под товары и трофеи, увеличить количество мест для всякого рода турелей — а увлекшись этим процессом, в один прекрасный день можно обнаружить, что у нас уже не чахлый fighter, а внушительных размеров корвет или крейсер, под защитой которого прячутся корабли поменьше. При всем при этом для самой игры корабль так и остается не монолитным, а состоящим из блоков, и потому при желании его всегда можно разобрать обратно или перестроить по своему усмотрению. Модульность также навевает мысли о зональных повреждениях и направленном уничтожении жизненно важных частей корабля, но на данный момент про нее ничего не известно наверняка.

Из описания заявленной системы развития, пока игра не вышла или пока разработчики не объяснили все подробней, можно додумать практически безграничные просторы для модернизации и оптимизации своего средства передвижения, но и вопросов возникает не меньше. Так ли легко будет при наличии средств улучшить свою посудину, или какой-либо блок можно прицепить только к блоку определенного вида, ну, или там к кораблю с указанными в ТТХ-детали параметрами? (По идее, разработчики должны как-то спасти игроков от возможности собрать мега-бронированный корпус, который невозможно пробить даже целым скопом, но который не позволяет кораблю двигаться из-за своей массы, и тому подобных нежизнеспособных вариантов). Можно ли собрать корабль уникальной формы, чтобы противник вообще не сразу понял, где там генераторы, а откуда ему ждать ответного огня, или в итоге все равно получится нечто привычное и узнаваемое? Да и не заявлено, сколько типов оружия будет в игре, какие под контролем у игрока параметры корабля, будут ли щиты, и сколько вообще типов модулей будет существовать. Все же при наличии десятка-другого классов оружия и средств защиты кастомизация корабля будет не только интересной, но и жизненно необходимой (зная, какому оружию отдает предпочтение твой противник, соответственно подготовить корабль к бою, укрепив корпус подходящей броней или пожертвовав каким-либо модулем ради повышения огневой мощи или маневренности).

Из похожих модулей, но гораздо больших по размеру, можно будет собрать и клановскую крепость, добавляя ей новые посадочные площадки, защитные турели, склады для пока неиспользуемых кораблями модулей, ремонтные станции и все в том же духе. При этом базу крайне желательно постоянно караулить (возможно, только до определенной ступени развития), т.к. враждебный клан может вознамериться разрушить оплот противника, пока «дома никого нет». Также под прикрытием родной базы можно повоевать и с более сильным вражеским флотом, а учитывая возможность устраивать баталии на 300 боевых единиц, да еще и с утыканной турелями базой под боком, действо должно быть еще то!

Графическая составляющая должна быть на очень высоком уровне. И дело тут не во впечатлении от скриншотов (их пока аж четыре штуки, и космоса на них толком не видно — только корабли крупным планом), а в обязательном требовании к компьютеру — на нем должна быть установлена именно Windows Vista, и никаких вам тут XP! Понятно, что все это ради DirectX10, и тот факт, что разработчики отказались от DX9, говорит лишь о желании работать с next-gen графикой, не растрачивая усилий на поддержку менее продвинутых игровых систем. И знаете, по проработке кораблей это действительно заметно — все детали отлично прорисованы, каждая запчасть блестит в лучах неизвестных солнц... короче, прорисовано все очень красиво и четко, мне нравится. Правда, бе-

рут меня сомнения, что ради одной игры геймеры бросятся менять такую родную сердцу XP — разве что к моменту выхода Black Prophecy (а это конец текущего года) игр на DX10 будет куда больше, и стимул к смене операционки будет не в пример сильнее.

О музыкальном сопровождении известно лишь то, что все время пребывания в BP мы будем наслаждаться (мы ведь верим, что музыка будет хорошей, правда?) самой настоящей оркестровой музыкой, которую запишут в исполнении не менее настоящего оркестра. Решение не новое, но зато проверенное временем — подобное музыкальное сопровождение лишь подчеркивает всю красоту и эпичность происходящего. А вот про озвучку не известно ничего; будет ли звук распространяться в космосе или все эти жужжания приборов и шум механизмов мы услышим только на станциях, еще неизвестно.

* * *

Ну и что же мы имеем в итоге? Потенциально хороший action/MMO, мода на создание которого уже плавно внедряется в умы разработчиков, пока что довольно расплывчатое описание особенностей игры, дающее бескрайние просторы для фантазии и порождающее множество встречных вопросов, бесспорно красивую графику и обещание серьезного сюжета, который пока ничем особенным не отличился. Вроде как спорное получается дельце, но если верить в исполнение именно того, о чем думаешь при прочтении перечня фич игры, то вполне хватает для того, чтобы, как минимум, заинтересоваться проектом. Ну, а ответ на вопрос «ждать или нет?» я никому навязывать не буду, да и для принятия своего решения у читателей времени еще предостаточно.

The Maks

NUMEN
CONTEST OF HEROES

Разработчик: Cinemax
Издатель: Cinemax
Издатель у нас: «Акелла»
Жанр: action / RPG
Дата выхода: второй квартал 2008 года

Виртуальные сеттинги бывают разными. Одни из них поначалу вызывают жуткий восторг, но вскоре тускнеют на фоне тонн однообразия, которыми начинают заваливать потребителей почувствовавшие золотую жилу издатели. Другие настолько оригинальны и самобытны, что очень мало кто захочет использовать их в будущем — вдруг не окупятся. Некоторые сеттинги достаточно консервативны, в то время как есть и те, что предоставляют широкий простор для полета фантазии разработчиков. И какой же из этих многих шаблонов стоит выбрать для нового проекта?

Тут тоже не все так просто. При создании ИСМ решение чаще всего принимается на основе личных предпочтений девелоперов. А вот если главным намерением создателей является получение как можно большей прибыли, то нужно уже проводить серьезный анализ рынка и учесть все последние тенденции в индустрии. Сейчас, например, очень популярной тематикой стали мифы и легенды древней Греции. И правда — народ еще не успел пресытиться этим антуражем, ибо разработчики использовали его не так уж и часто. Все-таки фэнтизийные истории и события Второй мировой пока держат первенство в списке самых распространенных сеттингов. Вот и славным (а может быть, и нет :)) парням из компании **Cinemax**, судя по всему, не дают покоя лавры Titan Quest`a, поэтому они вовсю работают над своей action / RPG под названием **Numen: Contest of Heroes**. А что из этого получится? Попробуем разобраться.

Официальная русскоязычная страничка игры на сайте **«Акеллы»**, которая выступает издателем на территории СНГ, переполнена гордыми речами о чудесном проекте и его достоинствах. Текст — сплошной пафос! Чего стоит лишь одна фраза: «целый ряд выгодных отличий от конкурирующих продуктов», и следующее за ней стандартное перечисление стандартных фишек. Ладно, я уже привык не обращать внимания на подобные вещи — маркетолог им судья. Выцедим из текста немного информации о сюжете. Противным и вредным богам опять стало скучно на своем высоком-превысоком Олимпе, поэтому они придумали себе новое развлечение — в попытках показать друг другу, кто здесь папочка (и не надо Зевса вспоминать :)) они начинают воспитывать смертных героев. И, как нетрудно догадаться, победит в соревновании тот, чей подопечный покажет самые лучшие результаты. Оригинально? При грамотной реализации — может быть. Но почему-то мне кажется, что мы все равно получим обыкновенный и примитивный сторилайн с главным букой в конце.

Не стоит ждать особых красот и от графики, ибо бюджет проекта достаточно скромен. Ежели судить по скриншотам, то в целом все ярко и симпатичненько, хотя угловатостей тоже хватает с головой. Еще слегка раздражает вид некоторых деревьев, да и персонажи уж больно смахивают на пластмассовых кукол. Не next-gen, в общем, и вряд ли разработчики хоть немного успеют изменить ситуацию в лучшую сторону — релиз уже на носу. Правда, в последнее время даже игры с весьма посредственной картинкой умудряются порой так сильно тормозить, что мало не покажется и владельцам хороших машин. Надеюсь, с Numen`ом подобного наблюдаться не будет, иначе провал почти гарантирован — ну, не верю я в потенциал остальной «начинки» проекта.

Насчет ролевой системы на данный момент ничего толком не известно. В распоряжение игрока предоставят обычные три класса для главного героя — файтер, маг и охотник. И не было бы в генерации персонажа вообще ничего интересного, если б не выбор олимпийца-покровителя. Их будет по три на каждый класс, и если верить обещаниям девелоперов, то стиль прохождения тоже сильно зависит от того, кто из древнегреческого пантеона богов станет нашим наставником. Воздержусь я, пожалуй, от очередного едкого комментария насчет правдивости обещаний среднестатистического разработчика...

Также в сети доступен коротенький ролик, непосредственно демонстрирующий геймплей Numen`a. Не сказал бы, что видео особо содержательное, но некоторые факты из него выудить все-таки можно. Например, в проекте присутствуют мини-игры. По крайней мере, одна так точно. Система же боя и управления больше напоминает мне KotOR, а не славных представителей жанра hack`and`slash. К добру это или нет — пока неясно, однако схватки получаются совсем нединамичными. Искусственный интеллект противников не покидает отметки «идиот». Представьте себе: стоит наш протеже в десяти метрах от двоих врагов, а они его не видят. Запустил славный герой в одного из них заклинанием — тот направился к обидчику, а второй остался на месте, как ни в чем не бывало. Выглядит смешно, но если девелоперы не поправят ИИ к выходу игры, то будет очень даже грустно.

О самой студии Cinemax тоже ничего особо хорошего накопать не удалось — приложила руку к созданию весьма неоднозначного, если не сказать хуже, проекта *Daemonica* да выступает издателем еще одной action / RPG — *Inquisitor* (была даже превьюшка в МиКе когда-то). Это, как на мой взгляд, самое достойное из ее актива. Сложно дать какой-то определенный ответ на вопрос, ждать или не ждать Numen`a, — лично у меня никакого доверия игра не вызывает. Но если действительно получится что-нибудь стоящее — буду только рад и обязательно побегу в магазин за диском. Ибо хороших hack`and`slash`ей в последнее время выходит все меньше и меньше. И это плохо.

Разработчик: Targem Games
Издатель: Buka Entertainment
Системные требования: пока неизвестны
Жанр: 3D Action
Дата выхода: 3-й квартал 2008-ого года

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

SWARM

Симбиоз — это серьезно

Особенно, если это симбиоз с московскими пожарными. Или с московскими рабочими. Или с московскими бомжами. Или вообще с какими-то московскими парнями на фоне постапокалиптических пейзажей земли русской, в руинах некогда великого надуто-могучего города Москва. Творит сей симбиоз екатеринбургская компания Targem Games, по заказу Buka Entertainment, и обзывает его «Симбионт» на русском и The Swarm (2008) на буржуйском. Перенесет нас этот новый СНГ-шный экшен с видом от третьего лица в недалекое, но очень мрачное будущее — Земля в который раз покорена, разрушена и разорена, человечеству в который раз фактически пришел трындец от в который раз злобных пришельцев. В данной военно-политической ситуации преступная кодла инопланетных загребущих товарищей (которые, как известно, нам совсем не товарищи) под названием Рой мечется по матушке Земле в поисках выжившего в результате ядерной войны генетического материала, проще говоря — людей. Мало им того, что сама великая Москва превратилась в огромную мусорную кучу, не говоря уж о других супердупер мегаполисах — не останавливаются генетически модифицированные захватчики на достигнутом, рвут и мечут, роют и уничтожают все, что только можно, на своем пути. Как тут не поднять головы стальному московскому движению сопротивления! Выплыв из канализаций, вырывшись из заброшенных веток метро, выползя из радиоактивных подворотен и обуглившихся остовов элитных краснодеревянных домов бывшей Рублевки, неистовые бойцы невидимого фронта бросили вызов гадким инопланетным тварям. Долгие годы оккупации закалили остатки человечества — новые герои знали все неуязвимые места пришельцев и нашли способы эффективной борьбы с ними. Самым универсальным и смертоносным оказался симбиоз. Симбиоз человека и представителя Роя. Именно благодаря ему избранные воины людей получили уникальный шанс на победу в единоборстве с гадким врагом. Изменив свою ДНК с помощью генов пришельцев, человек превращался в могучего симбионта, способного уничтожать тварей Роя десятками. Именно таким милым парнем нам и предлагают стать господа разработчики в своей новой игре — посмотреть на мир, как говорится, всеми тремя глазами сразу.

Генофонд нарушен

Вот такая у нас с вами выскакивает очередная радиоактивно-патриотическая история на тему «Врагу не сдается наш гордый "Варяг"», оформленная в такую себе графическую обертку и заправленная невыразительным звуком. Похоже, господа создатели вознамерились ультраклассной фишкой и мега-свежими наворотами выделить свой продукт из серой ниши средне-слабеньких экшенов, и таким образом заработать на нем пару-тройку десятков тысяч хрустящих денег. Не уверен, что у них это получится на все 100 процентов, но некоторого внимания проектец заслуживает однозначно.

Во-первых, потому, что у него прикольный ролик, лично меня заинтересовавший — уж очень мне понравилась огромная тварь, состоящая из плоти и железа; сильно захотелось узнать — это тоже результат какого-либо уникального симбиоза или исконно-натуральный вид проклятых пришельцев?

Во-вторых, сама концепция симбиоза человека и тварей из космоса, во славу победы и чисто человеческого триумфа — это уже само по себе неплохо. А при удачной реализации — так вообще классно. Остается только надеяться, что реализация будет действительно удачной.

В-третьих, я просто люблю всякие экшены и мясные шутеры, в которых врагов нужно резать тоннами и выкидывать за борт сотнями. Правда, если эти самые враги будут тупыми, как пробки, да еще и коряво прорисованными, то я тут же забираю назад свои слова о любви и всеобщем взаимопонимании.

В-четвертых, судя из пиар-пресс-релизов разработчиков, они до сих пор точно не знают, что они будут делать, каким образом, и насколько все это будет важно. У них есть костяк, есть технологии, есть наброски сюжета — осталось только все это достойно склепать. Вот мне почему-то кажется, что после проведения точного процесса спайки полученное изделие будет выглядеть неплохо. Хотя опять же — все меняется, и если какие-то грабли в который раз наступят на разработчиков, и они заклепают краеугольный экшен с намеком на 4-кратное сглаживание бровей и ресниц главного героя, тогда пишите письма — от волны моей гневной критики выйдет из берегов Мировой Геймерский Океан.

Вот такие пироги с измененным ДНК нас ожидают, дорогие мои геймеры. Пока что проект выглядит сыроватым и не внушает особого доверия, но несколько приятных плюшек в нем присутствует. Ну, или, по крайней мере, мне так кажется. А посему вывод.

Вывод

Третий квартал 2008-го года — это не очень скоро, но и ждать не особо долго. А с учетом того, что первоначальная дата выхода была в первом квартале этого самого нынешнего 2008-го года, но потом была отодвинута в связи с желанием разработчиков много чего доработать, то получается, в принципе, позитивная картина. Думаю, что по истечении обещанного срока мы получим рубилку с возможностью добровольной мутации. Очень надеюсь, что она к тому же будет еще и качественной, этакий крепкий середняк.

Bateau

OVERCLOCKED

Разработчик: House of Tales
Издатель в Украине: Новый Диск
Жанр: квест с хитроподвывертами
Системные требования: CPU 1.6 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видеокарта со 128 Мб памяти и поддержкой DirectX 9.0c, 7 Гб на жестком диске, Windows XP/Vista
Авторское примечание: Всем, кто верит в «двадцать пятый кадр», всемогущих российских ученых и бабайку настоятельно рекомендую поиграть в Overclocked. Сильные эмоции обеспечены. А вот остальным все-таки лучше почитать текст, который пойдет дальше.

Сколько лет уже пророчат скорую гибель жанра «квест обыкновенный», а он, гад, все никак не даст дуба — хоть ты тресни. И раз за разом выходят игры, которые вызывают у публики самые противоречивые отклики, причем вовсе небезосновательные, при всей своей противоречивости. Например, если вам скажут, что графика в **Overclocked** ужасна, то это будет чистая правда — давно я не видел настолько кошмарных моделек персонажей и окружения (уровня любительских воллпейперов из эпохи 3D Studio Max 2.0). Но и те, кто говорит, мол, по меркам жанра Overclocked красив, аки Мона Лиза, тоже будут правы. Да, остальное, пожалуй, выглядит еще страшнее, а былые шедевры (ну, все помнят игры мсье Бенуа Сокаля?) потускнели в свете новомодных шейдеров, бампов и прочих наворотов. Вот сиди теперь, товарищ-рецензент, и думай, что написать.

И ведь если бы так было только с графикой, то уж как-нибудь можно было отписаться, сказать «смотрите на скриншоты», дать парочку сравнений и уточнить, что, в принципе, стиль в игре более-менее выдержан. То есть, военная база выглядит именно военной базой, виртуальный Нью-Йорк похож на реальный (сужу, естественно, по голливудским шедеврам, сам в «большом яблоке» не бывал еще), и так далее. Но что делать, например, с геймплеем? Вы не забыли еще, что скрывается за термином «пиксельхантинг»? Ну, конечно, не забыли, ведь нас еще регулярно кормят теми самыми «олдскульными» квестами подкласса «руссо-квесто». Но это отдельная песня, достойная самостоятельного разбора. А вот чтобы такой архаичный подход жил и здравствовал в просвещенной Европе (разработчики Overclocked родом из Германии, если кто не догадался) — это уже что-то из ряда вон... Особенно после *Fahrenheit*, показавшего, как сделать интересной игру, в которой основное достоинство — это сюжет. При этом, кстати, сам по себе геймплей тоже получился на славу, хотя, на первый взгляд, и прост, как три копейки. Знай себе, кликай по кнопкам, которые показывают на мониторе, но соединение действий персонажа с тактильными ощущениями и постоянным напряжением игрока создавало такую необходимую связь между виртуальностью и реальностью. В конце концов, если ты не чувствуешь никаких опасений за жизнь персонажа, то и все происходящее с ним воспринимается менее остро. Вот, кстати, так спонтанно и сформулировалась одна из моих основных претензий к жанру «квест». А ведь еще в далекие 90-е аксакал этого жанра, компания *Sierra*, пыталась преодолеть эту границу. Помнится, в *King`s Quest* (часть вторая, если не ошибаюсь) был такой момент, когда игрок принимал пари у Кракена-наперсточника. Угадаешь, под какой из трех чашек жемчужина, идешь дальше. Не угадаешь, извини, скушают тебя. А система сейвов там хитрая была...

Ну, не о том речь, перейдем поближе к столу, на котором расположился наш пациент. Не подумайте плохого, я не пытаюсь забрать у Кертиса его лавры совокупно с образом хирурга-психопата, препарирующего игры, но с Overclocked иначе не получится. Тут надо именно что препарировать, чтобы понять, почему после прохождения остается такое непонятное ощущение. За мою практику такое случилось впервые: прошел игру, и не знаю, что о ней сказать. Хорошая, плохая, никакая — что? До сих пор не могу решить.

* * *

Red Lable — то любов,
Black Lable — то журба.
Раз, два — вже дрова.
В ресторані
Піджак-кутюр`є,
Медамс і мєсьє,
Заснув в олів`є
Із ногами
(Группа «БОРЩ»)

Начать придется, пожалуй, с самого основного то ли достоинства, то ли недостатка этой игры. То есть, с **сюжета**.

Завязку, думаю, уже знают все, кто хоть как-то интересовался Overclocked до ее выхода, но напомню еще разок. В один прекрасный дождливый день на улицах Нью-Йорка появляется пятеро полуголых подростков мужеского и женского полу (да-да, в ролике покажут сиськи, правда, не шибко аппетитные), вооруженных пистолетами неизвестного производства. Все они пребывают в неудовлетворительном умственном состоянии, вследствие чего их отлавливает полиция и доставляет в больницу для умалишенных на Стейтон-Айленде. В больнице, в свою очередь, устанавливается практически общий для всех диагноз — амнезия.

Разобраться в том, откуда взялись эти товарищи, где было добыто оружие, а главное, что вогнало пациентов в столь плачевное состояние, предстоит нашему альтер-эго, то ли психиат-

ру, то ли психопату Дэвиду Макнамаре. Интриги добавляет то, что информация о ходе лечения является конфиденциальной, о чем нам незамедлительно сообщат еще до встречи с больными. Ну что ж, приступим...

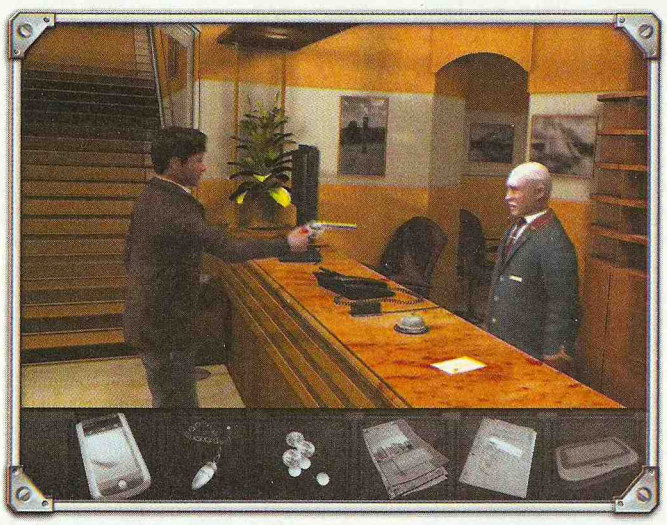
Мое личное восприятие истории Overclocked по мере прохождения можно описать кривой Гаусса. Начало — вяленькое, хотя и интригующее. Но, братцы, что вы предлагаете? Снова амнезия? На сей раз — аж у пяти человек? Не перестарались, а? Ну ладно, что у нас там еще... Ага, главный герой, которого вот-вот выпрут из дому (вернее, он сам по работе выперся в другой город, и ему в гостиницу вот-вот жена пришлет все пожитки). Хорошо. Правда, отождествлять себя с таким лузером станет не каждый, а кроме того, сюжетные действия главного героя далеко не всегда продиктованы общечеловеческой логикой, что еще сильнее затрудняет «вживание в образ». Впрочем, тут больше вины самой игровой механики, но все несуразности кондового квестового геймплея в Overclocked почему-то очень остро рикошетят по восприятию сюжета. В том же «*Илье Муромце*», которого я проходил буквально перед Overclocked, такого ощущения нет вовсе. Может, потому что там пафоса поменьше?

К середине игры интерес к сюжету начинает возрастать, и тут уже не пришлось гадать, в чем причина. Просто разработчики начали выводить на первый план личную жизнь главного героя, которая на фоне абсолютно невнятного «основного» сюжета как раз наполнена настоящими вещами. Любовью, ненавистью, дружбой, чувством вины и ответственности, в общем, всем тем, что волнует любого из нас и будет волновать всегда. Я вам сейчас открою большую тайну, до которой, правда, либо своим умом, либо по чьей-то указке добралось уже все прогрессивное человечество... Но, тем не менее, озвучить лишний раз не помешает. А суть этой тайны состоит в том, что интересный сюжет всегда основан на личных переживаниях персонажей, на их взаимоотношениях и прочих «телячьих нежностях», которые, как ни крути, все-таки близки всем нам независимо от возраста и политических взглядов. Ярчайший пример — это классическая литература (вернее, литература, ставшая классической). Шекспир писал о любви, Достоевский — о пороках личности (и о любви, впрочем, тоже местами писал), Щедрин больше напирал на мещанство и уже общественные пороки, присущие отдельным социальным прослойкам. Но когда читаешь их книги, в принципе, описанная эпоха абсолютно не имеет значения. Будь это средневековье или 19 век — чувства Джульетты поймет любая девушка, а борзописец, которого прессует маркетинговый и рекламный отделы, а также главный редактор, чтобы не писали плохого «про вот этих» невольно поежится при прочтении истории «пенкоснимателей» из «Записок провинциала» Салтыкова-Щедрина. Ну, вечное это, что поделать? И будет жить, пока жив хотя бы один гомо сапиенс.

А прочитать про новую расу полугномов-полутараканов, про крутую пушку, придуманную товарищем пейсателем с большого бодуна, или про крутого человекоподобного робота бывает интересно, но максимум — один раз. Согласны, нет? Причем, если в такую историю приплетено нечто большее, чем просто бурный полет фантазии автора, то и такой вариант имеет все шансы на то, чтобы стать классикой. А пример можно взять из еще более острого жанра — из кино. Помните «Терминатор 2»? Конечно, все помнят. Но во время выхода ходили смотреть на крутого робота в исполнении неподражаемого Арни, на спецэффекты, равных которым тогда еще не было... А сейчас пересматривают по пятому-десятому-сотому разу из-за того, что кроме самого Терминатора в фильме есть еще Сара Коннор, которая достоверно знает, что конец света наступит и не может смириться с тем, что ее воспринимают не более, чем сумасшедшей. Есть Джон, у которого такая вот интересная мать и приемные родители, о личностных качествах которых благоразумно умолчим. В конце концов, «очеловечивание» самого Т-800 по ходу действия имеет немало общего с чувствами реальных людей.

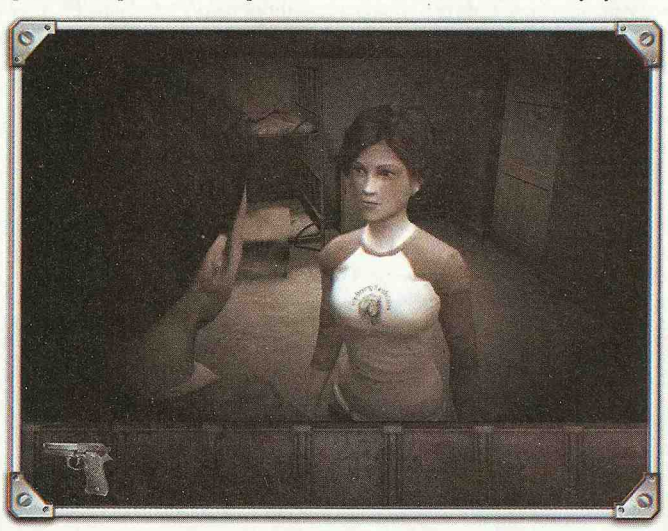
Преисполненный подобными мыслями в середине прохождения Overclocked, я уж было понадеялся на закрученную интригу в личной жизни главного героя, но... Любая вечная тема воспринимается лишь тогда, когда персонажи, ее несущие, поступают так, как поступил бы и реальный человек. И пускай вариантов много, но какая-то единая логика все же должна присутствовать. Жаль, что создателям Overclocked эта простая истина неизвестна... Либо же, известна, но они почему-то решили принести ло-

гичность и жизненность персонажей в жертву сиюминутным «большим пушкам» и «человекоподобным роботам», ассоциирующимся у меня с «основным» сюжетом.



Эх, блин, еще и не так вывернешься, чтобы ненароком не запустить спойлер! Но мысль, надеюсь, понятна. К финалу Overclocked я успел разочароваться в герое, который вроде бы начинал становиться похожим на живого человека в середине игры. Ну и финал... Мда... В общем, кому страшно хочется спойлеров, перечитайте еще раз «авторское примечание», там имеется вполне прозрачная подсказка об основе всех хитросплетений сюжета Overclocked. И основа эта человека более-менее критически мыслящего нисколько не впечатляет. Но что забавно, второстепенные персонажи, которые не связаны напрямую с «той самой» военной базой, на которой творятся ужасные ужасы, сей печальной участи избежали. Вот из-за них, наверно, я и не назову сюжет Overclocked совсем уж плохим. Но ведь в середине-то он казался интересным, оригинальным (несмотря на амнезию)...

И еще одна деталь, которой и посвящен эпиграф этой подглавки. Наш «лудильщик душ» является банальным алкоголиком. Не подумайте плохого, я и сам иногда бываю выпимши (и даже сильно выпимши), но все равно, люди, которые «решают проблемы» просто напиваясь, никогда не будут вы-



зывать у меня ничего, кроме неприязни. В лучшем случае — непонимание. Да, один раз, когда «все навалилось», можно и хряпнуть рюмочку-другую для расслабления мозговой мышцы. Но не каждый же день — проблемы от этого никуда не исчезнут.

* * *

Наши лица, как коробки,
Наши ноги, как столбы,
Наши взгляды, как заклепки,
Словно пробка наши лбы...
(Группа «Ноль»)

Это уже про **графику** пошел разговор, если кто не догадался. В начале статьи я уже сказал достаточно для того, чтобы можно было понять, что представляет собой визуальная составляющая Overclocked. Да, на адекватность дизайнеров жаловаться не приходится. И даже несмотря на то, что большая часть игры проходит в нарочито старых, обшарпанных помещениях, с донельзя аскетичной обстановкой, визуально «задники» воспринимаются именно так, как надо. И атмосферу нагнетают подходящую случаю. Запустение, ржавчина, облупленная краска... Ну, не Сайлент Хилл, но тоже ничего так. Да и не с монстрами имеем дело, а с обычными людьми и их пороками.

Только халтуры при создании локаций (кстати, они статичные, но я так и не понял — трехмерные с неподвижной камерой, либо просто отрендеренные) допущено немало. Наповал «сражает» табуретка (смешки прекратить!), вернее, две табуретки-близнеца из военной базы и психбольницы. В больнице трехногое седалищное приспособление, прикрученное болтами к полу, выглядит вполне уместно, но на военной базе бросается в глаза сразу же.

Впрочем, подобных несуразностей хватает и в геймплее Overclocked, но об этом чуть позже. А по поводу графики необходимо еще пару слов сказать о персонажах.

Сами модели получились так себе, на уровне Max Payne (первого). Для квеста уже вроде бы неплохо. Но вот анимация в Overclocked — это нечто. Как наши буратинки ходят, при желании посмотрите сами, несколько минут здорового смеха обеспечены (особенно забавно выглядят девицы, виляющие бедрами так, что им сзади на джинсах впору лепить наклейки с автобусов-гармошек «занос 1 м»). А вот передергивание затвора пистолета негнущимися пальцами и опрокидывание стакана с виски примерно за десять сантиметров от рта — это уже не смешно, а просто печально.

И не знаю почему, но меня больше всего покоробила поза одной из девушек, которая по причине своего нездорового психического состояния часами сидит в одном положении, откинувшись назад и опираясь на полусогнутые руки. Интересно, сами аниматоры пробовали посидеть таким образом хотя бы пять минут? Упомянутый выше Арни просидел бы часок, я не сомневаюсь, но человеку, далекому от спорта, это все равно что, допустим, висеть на турнике.

В общем, единственное, что не вызвало никаких нареканий в графическом оформлении Overclocked, это вода. И дождь, и море смотрятся неплохо. Правда, то же виски в стакане к воде уже не относится, оно пребывает в состоянии желе и из стакана в утробу главного героя перемещается посредством телепортации.

Ну и напоследок, если кто-то заподозрит меня в том, что я проморгал момент и не выставил приличные настройки графики, то уточню — в Overclocked настройка графики всего одна. Яркость называется. А даже для того, чтобы выставить другое разрешение экрана, придется лезть в системный реестр (именно так, не в конфиги, а в реестр!) и вводить не количество точек, а произведение требуемого разрешения на цветность. Давно не меняли разрешение в игре способом, при котором требуется калькулятор? Я лично — впервые в жизни.

* * *

Я еду в поликлинику
Сдавать свои анализы,
С учета диспансерного
Сниматься не хочу.
Я занимаю очередь,
Заказываю карточку,
Я кал сдаю в коробочке
И в баночке мочу...
(Группа «Ногу Свело»)

Собственно, **геймплей**. О нем можно говорить долго, но суть все равно будет одна — типичный квест, который хотели скрасить чем-то свежим. Из «свежатинки» у разработчиков придумалась только «схема» с «гипнозом» больных. Наш доктор мечется из палаты в палату, заставляя каждого из молодых людей вспоминать очередной кусок прошлого. На нужные воспоминания может навести какой-нибудь предмет и (или) запись разговора с другим пациентом, в которой описывается ситуация, в которой так или иначе участвовал наш больной. Выбрать нужный кусок разговора несложно по контексту, на крайний случай можно просто прокручивать все свежие записи подряд — после «правильной» доктор задумчиво хмыкнет, давая тем самым подсказку, что теперь самое время гипнотизировать «клиента». А вот с предметами не все так просто. Логика их появления в игре и дальнейшего использования местами отсутствует напрочь. Например, радио, лежащее в ординаторской больницы, нужно для того, чтобы напомнить одному из пациентов о его прошлом. Но игрок может узнать об этом только после того, как получит соответствующую sms-ку от полицейского инспектора, а sms-ка приходит только после того, как радио перекочевало в наш карман, после весьма неочевидной махинации с другим предметом... В общем, спасает только хроническая квестоманская клептомания. Если уж поймал курсором активный предмет — тащи его в инвентарь, пригодится. Правда, некоторые предметы нельзя взять, в принципе, до тех пор, пока не наступит «нужный момент».

Небольшой отдушиной являются «флэшбеки» душевнобольных. Эти эпизоды из прошлого выглядят как мини-квесты, в которых нам предстоит не просто исполнять роль пассивного наблюдателя, но и активно участвовать, руководя действиями одного из пяти молодых людей. Постепенное «отматывание назад» во времени флэшбеков позволяет сохранить интригу (хотя было бы что сохранять), а непосредственное участие игрока позволяет более четко понимать, как себя чувствовали пациенты «там».

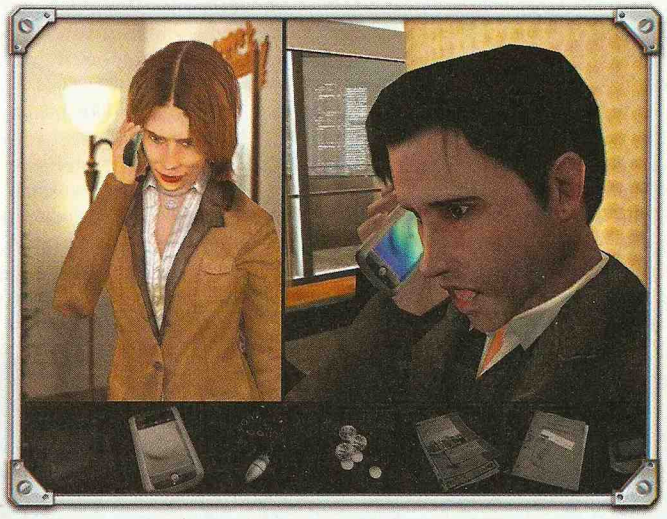
Но все равно, если вы не прожженный квестовик, то проходить Overclocked лучше с солюшеном. Муторное «обкликивание» всего и вся простому смертному вряд ли понравится, ну, а во «флэшбеках» можно и не подглядывать. Хотя тем, кто хоть что-то смыслит в технике, будет трудно догадаться, например, что в аккумуляторе, которому уже исполнилось лет 40-50, осталось достаточно заряда, чтобы между двумя зажимами проскочила искра. Эх, горе от ума. Ягуар прошел Overclocked гораздо легче, чем я.

* * *

О, не пинайте дохлую собаку!
Она не сможет вас уже укусить...
(Группа «ДДТ»)

Хорош или плох Overclocked, я однозначно сказать не могу. Но раз уж все равно упор был сделан на сюжет (который довольно многим понравился, хотя я в их число и не вхожу), можно было вообще отказаться от атавизмов квестового жанра. И воспользоваться идеями Fahrenheit — получилось бы гораздо лучше, уверен. Местами то загадки, то сюжетные ходы заставляют вспомнить старую поговорочку, не особо приличную по форме, но мудрую по содержанию. Озвучу ее в талеровском стиле: не можешь [цвести], не мучай [корнеплоды]. А посему рекомендация простая: поклонникам жанра на безрыбье играть все-таки стоит. Ничего лучше в ближайшее время не предвидится. Остальным если и играть, то только ради сюжета. Но сюжет Overclocked, что бы кто ни говорил, дурь еще та. И не говорите потом, что я не предупреждал.

P.S. Отдельного пинка хотелось отвесить локализаторам. Особенно после того, как я услышал первый сеанс гипноза, в котором доктор и пациент говорят одним голосом. Звучит дико, но как оказалось, это задумка разработчиков. Мол, пациент в трансе, ему кажется, что он говорит сам с собой... Угу, и диктофон, на который все это записывается, тоже в трансе и послушно записывает именно один голос.



В общем, пинать не буду, за вычетом этого момента локализация вполне стандартная. Внятный перевод и фиговая игра актеров. Привыкли уже...

P.P.S. Спасибо всем вышеназванным музыкальным коллективам за хорошие песни, из которых я понавытаскивал цитат.

KAYD KAYD@list.ru

SPACEFORCE CAPTAINS

Разработчик: Provox Multimedia
Издатель: JoWooD Productions
Жанр: клон HoMM
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 768 Мб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти, 3 Гб на винчестере

«Світом рулить УЕ, Світом править Бабло...» (с) Борщ

Даже не знаю, с чего начать (надо было подготовиться! — *Прим. шизофрении*). В принципе, хватило бы этого заголовка и вывода. Но «низя!» Поэтому будем писать...

А писать ой как много чего хочется! Но только не об этой игре. Поэтому начну с предупреждения: объективность уехала курить! (Далеко, ибо сам не курю и ей в себе не позволяю. — *Прим. разума*). (Да откуда здесь разуму взяться? — *Прим. шизофрении*). Я буду субъективен. Хотя, возможно, моя субъективность будет самой объективной в мире (Дааaa... Я — курить, тут и без меня все в «норме» — *Прим. шизофрении*). Но не игрой единой! (И слава богу! — *Прим. «таки разума!»*). Поэтому кроме субъективности в статье будет много флуда о наболевшем и просто рвущемся наружу («Фитилек прикрути — коптит» (с) — *Прим. раздражения*).

Но для начала все-таки об игре. Кто же тут у нас? Ага! На лицо синдромы «плоско-туннельного космоса», «Героичности без Меча и Магии», «бабки-бабки-УЕ!»... Все ясно. Клон HoMM в космическом антураже. Ну-ну. Идея интересная, и при хорошей реализации... Хотя последний синдром заставляет сомневаться. Сильно. Очень.

В принципе, похвально стремление разработчиков, используя старую идею, все-таки чем-нибудь выделиться: в данном случае отказавшись от стандартных людей-орков-некромантов-эльфов с топорами-мечами-луками-камнями в пользу землян-инопланетян с лазерами-торпедами-ракетами. Капелька фантазии, прямые руки и светлая голова (хотя бы одна) — и потенциальный хит готов.

Но что поделать, если разработчики не хотят «заморачиваться»: берут кальку (причем пользованную и дырявую), карандаш (тупой) и «СОЗДАЮТ». Точнее — копируют. Точнее — пытаются. Но если уж решили тупо скопировать, так хоть это сделайте нормально!

Первая «приятная неожиданность» — это три (!) кампании по восемь (!) миссий, восемь (!!!) сценариев (без всяких настроек — даже без выбора игровой стороны!) и... все! Нет, вы не поняли — ВСЕ!!! Мультиплеера НЕТ (и это в пошаговой «Героичной» стратегии!!!). Игровых рас шесть, но вот попробовать некоторые из них практически негде. Говорят, еще должен быть редактор карт — но я его не нашел. Еще обещают добавить патчами мультиплеер — но надо ли нам оно? Лично мне — нет. Почему? Читайте дальше.

Ретроспектива номер ноль. Начало

Элитный кадет KAYD шел к зданию ДЗВР. Решив заглянуть на новостройки в квартале пошаговых стратегий, поскольку кто-то сказал, что там появилось что-то интересное («кто-то» разыскивается — *Прим. маниакальной склонности*), он проложил свой путь через местную помойку. (И какого меня туда понесло? — *Прим. сознания*). (Гы! Дык прикольно получилось! — *Прим. подсознания*). Осторожно обходя мусорные кучи, чтобы какая-нибудь гадость не пристала, KAYD заметил блеск портала. В частности, его внимание привлекло название. Из-за плохой освещенности (Ага, рассказывай тут! Очки купи, деревня! — *Прим. докурившей шизофрении*) ему показалось, что написано было «StarForce». Мимо такого названия пройти было нельзя! Подойдя поближе и вытащив портал из кучи мусора, кадет рассмотрел надпись — **Space Force: Captains**. Пожав плечами, KAYD собрался было выбросить его — но не тут-то было! Портал будто прирос к руке. Немного подергавшись и испробовав подручные средства (лом, болгарка, бензопила, сварка, плазмаган, Портативная Ионная Пушка, BFG), кадет понял, что просто так от сего чуда не отделаться. Помочь могли только в одном месте... Но вместо него KAYD отправился в ДЗВР.

Звідкіль беруться погані ігри

Этого я вам рассказывать не буду (хотя...). А расскажу о родословной сегодняшнего нашего пациента. **Provox Multimedia** записан как родитель, **JoWooD Productions** — как издатель. Разработчики отметились парой далеко не шедевральных игр: среди них почти брат пациента (хоть и представитель другого жанра) *Space Force: Rogue Universe* — вполне неплохой, пусть и довольно вторичный проект. Издатели же — вполне заслуженные, имеющие на счету множество замечательных игр (но и не меньше различного «вторсырья»). В общем, парочка что надо...

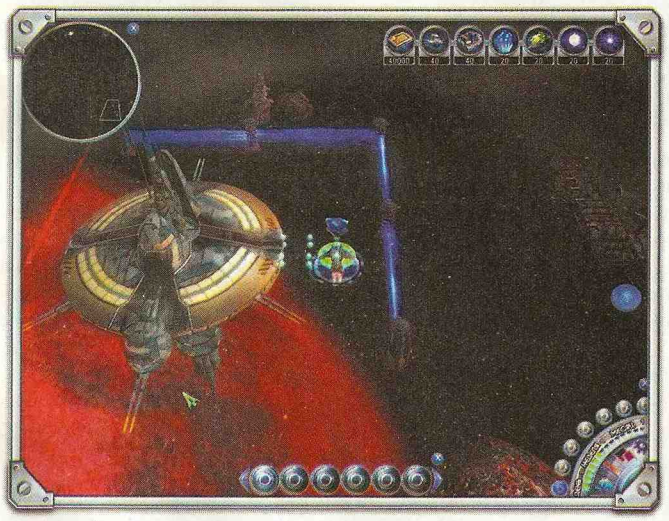
Ладно, продолжим разбор пациента... в смысле, осмотр (хотя разбор мне больше нравится — *Прим. маниакального синдрома*). (Нам тоже — *Прим. всех остальных*). (А может, некоторым элитным кадетам специальные элитные клавиатуры выдавать — с выкорчеванными клавишами круглых скобок? — *Прим. лит. ред.*) Загружаем игру — и что мы видим? Вполне неплохая графика (пожалуй, уровня **HoMM V**), хотя можно было и лучше. А честно говоря — нужно было. «Светлым пятном» выглядят космические «задники» — они просто великолепны! Возможно, не будь их, все вы-

глядело бы еще хуже. И тут мы сталкиваемся с первой «необъяснимостью» — почему «это» иногда тормозит?! Разве что из-за задников (в чем я сильно сомневаюсь).

Так же в плюсы визуальной составляющей можно записать прорисовку станций — местного аналога «Геройских» замков. Но вот внутреннее убранство — копия тех самых замков, причем сильно урезанная. У различных рас «модули станции», кроме внешнего вида и

названий, ничем не отличаются. Приятной и интересной находкой стала возможность как бы «лично» посетить таверну, торговую лавку и научный центр (кстати, тоже абсолютно идентичные у всех). Например, в баре вы сможете поговорить с торговцем артефактами, послушать сплетни возле барной стойки и посмотреть на бармена (иных действий, кроме «стояния», у сего индивидуума я не наблюдал). Но особой погоды это все равно не делает.

Следом за дырявой копией замков следует не менее дырявая копия героев. Здесь они представлены флагманскими кораблями, которые мы можем улучшать различными приспособлениями (местный аналог артефактов). У героев... в смысле, капитанов есть умения (практически идентичные «Геройским»: *финансы*, *навигация* и



так далее), характеристики (точная копия «Героев»: *атака*, *защита*, *дух*...) и различные технологии (местный аналог магии: различные хакерские атаки, лучи смерти и прочее).

Флот же представлен пятью (!) юнитами у каждой расы, с возможностью прокачки (точно как в «Героях»). Условно можно разделить на три типа: дальнего боя (дальность 10), среднего (5) и «почти в упор» (3). Никаких (!) дополнительных способностей (наподобие «Ярости», «Ослепления») у юнитов нет: только стандартные характеристики урона, защиты, дальности, атаки и иже с ними.

Баланс (или некое его подобие) между типами достигается стандартно: или далеко стреляешь, или хорошо бронирован и испепеляешь всех в упор. Хотя, по моим наблюдениям, баланс трещит по швам: дальнобойные юниты заруливают всех. Между юнитами различных рас различий не больше, чем между зданиями: внешний вид, названия и небольшой разброс характеристик.

Фух — пора делать перерывчик.

Ретроспектива номер один. Пути ГейМыра неисповедимы

В первую очередь, по прибытии в здание ДЗВР кадет KAYD решил навестить Ягуара.

«Здоров, хвостатый!»

«И тебе не хворать», — ответил усато-полосатый секретарь, не отрываясь от монитора.

«Я тут на свалке в районе пошаговых стратегий один портал нашел...»

«Ну так выбрось! Всякую гадость тянете — потом от паразитов не избавишься!» — оторвавшись все-таки от монитора, Ягуар обратил взор на элитного кадета.

«Да я пробовал!»

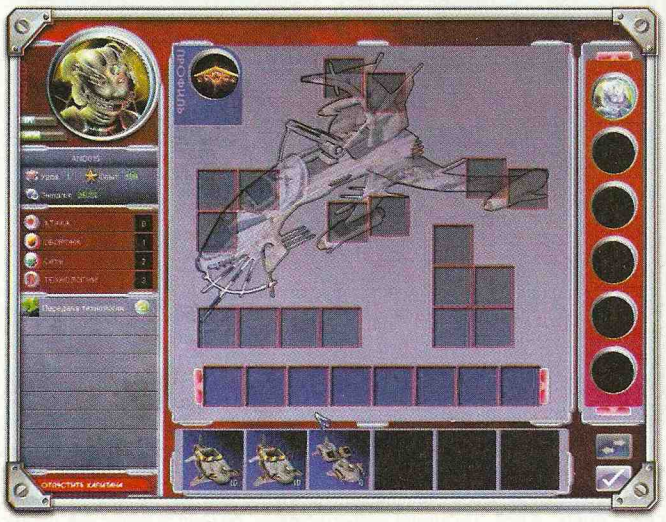
«Так ты его автогенчиком!..»

«Да я его и ломиком, и плазмаганом, и BFG...»

«А BFG откуда?! Немедленно сдать! Не хватало еще...» — глядя на кадета исподлобья, строго сказал Ягуар.

Ругая себе под нос попеременно то свою глупость, то мешающий портал, KAYD извлек (из широких штанин, бугога! — *Прим. подсознания*) BFG и передал Вирджину.

«Будет теперь чем всяким надоедливым отвечать...» — мечтательно сказал Кемперович, ласково поглаживая оружие.



Заметив, что KAYD так и стоит перед ним, наблюдая с улыбкой за действиями заслуженного спецагента, Ягуар милостиво предложил: «Ну, показывай, что за гадость подцепил — может, заодно и на задание сгоняешь... Хм. Вроде что-то знакомое — пойди у Талера спроси».

«У Талера?»

«Угу — вроде он во что-то с таким названием играл».

Пожав плечами, KAYD направился в кабинет не менее заслуженного спецагента всея Игроградщины Кирилла Талера.

«Вітаю, вельмишановний пане!»

«Кайд. Ты хороший человек, по лицу вижу», — был ответ Талера, продолжавшего смотреть в монитор. — «Но я сейчас занят».

«Да я по мелочи: нарыл игру SpaceForce: Captains, думаю статью написать. Но Ягуар сказал, что вроде ты играл...»

«Я сейчас играю в Space Force: Rogue Space».

«Значит, писать можно?»

«Угу».

«Еще вопрос...»

«KAYD! Сейчас удалю... из жизни!»

Так как сомневаться в словах столь уважаемого человека не приходилось, кадет ретировался из кабинета и отправился на задание.

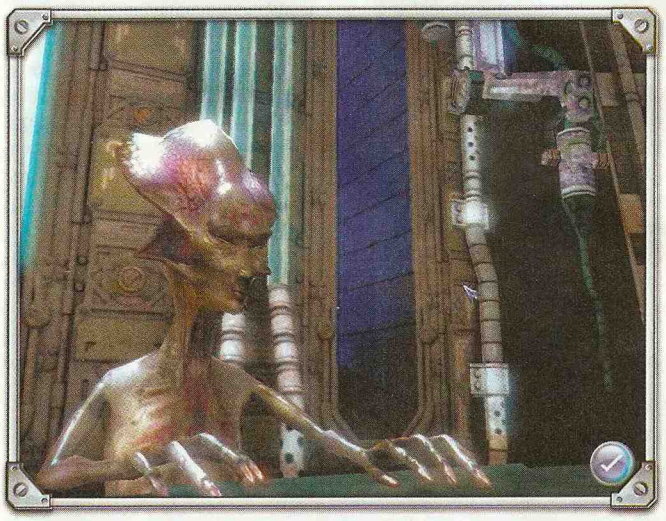
Выйдя в коридор, он заметил, что половина коридора не освещена. Хоть в этом не было ничего особенного, KAYD отчетливо ощутил, как по коже пробежали мурашки. «*Наверно, и правда какую-то гадость на свалке подцепил*», — попробовал он себя успокоить. Ну не бояться же ему — элитному кадету — неосвещенных мест ДЗВР-а! Это ведь только новичок может опасаться (и небезосновательно) быть съеденным ИМ. «*Чего только в голову не взбредет!*» И вправду — может, они с Мохнорылом и не братались, но уж пищи точно друг в друге не усматривали.

Пытаясь имитировать бодрость, KAYD вступил в неосвещенное пространство... и моментально был сбит с ног. «*Нет! Этого не может быть!*» — скакала в его мозгу мысль. Но сомнений не оставалось — это был Мохнорыл...

«А сегодняшний день Был не так уж и плох, И кто знает теперь Был ли в этом подвох?» (с) Вадим Курылев

Еще я не рассказал про сюжет — и не буду, ибо это классический «плохие-на Землю-бум-бум-ГГ-показывает-плохим-кузькину-мать» и так далее по шаблонам.

А поговорить хочу о плюсах. Ибо они есть. В игре довольно хорошая (если не больше) музыка, уже ранее упомянутые задники, возможность «заглянуть» в бар... И вполне воз-



можно, что моя оценка слишком критична, и кому-то игра даже понравится... Но лично я больше не вернусь в сей мир — ибо у меня он вызывает лишь скуку и желание поскорей «дернуть стоп-кран».

Рекомендовать никому не буду, но если вы неровно дышите к этому жанру — вполне возможно, вам и понравится. А я как-нибудь обойдусь. Чего, признаться, и вам желаю.

Fine

Черт, как же его потрепало!

«Ниче — он живучий. Но без ампутации, боюсь, не обойтись».

«Ампутируем руку?»

«Нет — *моск*».

Так до конца и не пришедший в сознание KAYD вновь отправился в страну грез.

Уже позже он понял, что Мохнорыл пытался его уберечь: в крайнем случае, всего лишь отгрызть руку с проклятым порталом. Но вместо этого он лишь подтолкнул кадета к роковому шагу...

Кстати, операция прошла успешно! И теперь KAYD-у никогда не бывает скучно (это уж точно! — *Прим. шизы, разума, сознания, подсознания...*)

Александр ВЫСОЦКИЙ

Возвращение на землю: внутренняя сила

Всем ценителям постъядерной тематики посвящается...

Тема: Сюжетный концепт для постапокалиптической RPG

Введение

Данный концепт планировалось написать немного позже, а именно — после проработки другого концепта, для шутера «NightFire: The lost order».

Однако, как это часто бывает в нашей жизни, «не так сталося, як гадалося». В силу определенных причин приоритетность написания данного материала в рамках сюжетного концепта вышла на первый план. Плохо это или хорошо, решит время (ну и, конечно же, читатели журнала). А пока спешу написать несколько строк, чтобы в общих чертах обрисовать проект.

Игра будет представлять из себя фриплейную RPG с сеттингом, выполненным в постапокалиптическом (постъядерном) стиле. Игра будет представлена реалтаймовым управлением, передвижением с видом от третьего лица (как это было реализовано в «Готике» или Conflict: Desert Storm), а также математической системой просчета боев и других действий. На качество всех игровых действий будут равномерно влиять точность и опыт игрока, наличие правильного развития персонажа и баллистические показатели оружия (или качество не боевых вещей). А математическая система будет все это просчитывать. Вот, вкратце, и вся информация.

Что касается собственно концепта, то материал представляет собой сюжетную часть проекта, без проработки геймплея (пока). Возможен вариант, что после размещения данного материала концепт будет дополнен небольшой статьей с описанием сеттинга игры, где будет рассказано о наполнении мира, основных игровых организациях и сюжетных линиях игры.

Несомненно, прочитав дальнейшее, читатель проведет параллели с другой постъядерной вселенной — Fallout. Не буду никого отговаривать, ибо влияние Fallout`а, как одного из ярчайших представителей этого стиля, на данный проект все-таки есть.

Собственно, на этом можно и закончить вводную часть и перейти непосредственно к материалу.

Приятного вам времяпрепровождения.

Вступление (начало)

Передача кодированного сообщения с разведывательного шаттла «Предвестник-4» по направлению: Земля — 2-я Космическая база Венеры (КБВ-2), 12-го сентября 2228 года.

Предвестник-4 (П-4): ... /помехи/...

2-я Космическая база Венеры (КБВ-2): Предвестник-4 — это база. «Предвестник-4», отвечайте базе.

П-4: ... /помехи/....

КБВ-2: «Предвестник-4», вас плохо слышно. Повторяю — вас плохо слышно.

П-4: .../помехи/... здесь пл.... связь... /помехи/...

КБВ-2: «Предвестник-4», покиньте опасную зону, а затем проведите повторную проверку связи.

П-4: .../помехи/... так лучше. Слышим вас хорошо, КБВ-2. Повторите инструкции.

КБВ-2: Доложите обстановку...

П-4: Мы находимся возле Научной базы №12, точнее — возле того, что от нее осталось. При осмотре с высоты 200 метров интересующих нас объектов не было обнаружено. Движение отсутствует. По периметру Научной базы распылен какой-то полупрозрачный газ, едва заметный. Мы думаем, что именно из-за него происходят перебои связи. Во всяком случае, когда мы покинули так называемую зону риска, связь возобновилась. Подозреваем, что данный газ был распространен специально.

КБВ-2: «Предвестник-4», вы хотите сказать... (пауза)

П-4: Так точно, сэр. На базу было проведено целенаправленное нападение.

КБВ-2: Что по поводу участника программы?

П-4: Предварительных данных нет, сигнал с его датчика местонахождения отсутствует. Нужно больше данных для анализа. Просим разрешить снижение.

КБВ-2: «Предвестник-4», запрос подтверждаю, снижение разрешаю. Сделайте пробный круг на небольшой высоте вокруг базы и можете совершать высадку. Как поняли?

П-4: КБВ-2, вас понял. Выполняю разведывательный маневр на низкой высоте, после чего совершаю посадку.

КБВ-2: Подтверждаю.

П-4: Конец связи.

Лирическое отступление

Выжженная земля. Бывшая колыбель человечества в течение нескольких лет превратилась в братскую могилу, рассеяв оставшихся в живых людей по территории планеты и за ее пределы. Сумеет ли человечество оправиться от тяжелого удара, полученного от собственного творения?

Человек. Он может быть умным, дальновидным и твердым в своих решениях. Но в большинстве случаев хорошие качества подавляются им же и уступают место безграничной глупости и недальновидности. Глупости, цена которой — жизнь всего человечества.

Ведь во времена высоких технологий всего одно неправильное действие может привести к массовым катастрофам.

А человек всегда ищет неприятности на свою голову. Он просто не может без этого. Правда, без этого невозможно движение вперед, к прогрессу. Но движение должно быть плавным. Как говорится, всему свое время. Тем не менее, довольно часто возникают ситуации, когда человечество не готово к какому-нибудь открытию, но изучение этого явления происходит форсированными темпами. При этом, совершая какое-то действие, человек не всегда задумывается о последствиях. Вот и появляются ситуации, когда сделав какую-то глупую ошибку или оплошность на ровном месте, человек с героическим рвением пытается эту проблему решить.

Вид с высоты птичьего полета

идея: Александр Высоцкий, концепт-арт: Елена Ванифатова

К счастью, зачастую ему это удается. Когда вдруг пахнет «жареным», человек в считанные моменты самоорганизовывается и из недалекого существа, пусть на короткое время, превращается в образец мудрости, ума и решительности.

Да и Бог, со снисходительной улыбкой созерцая всех атеистов, что бы там не говорили последние, следит за тем, чтобы человек не совершил какую-нибудь большую глупость, про которую он потом будет долго жалеть.

Словом, не все так плохо в этой жизни. Все плохое рано или поздно заканчивается. А плохое — может, и оно порой нужно человеку, чтобы он не слишком расслаблялся.

Впрочем, все это лирика, а действительность все равно не отменишь. Ибо она уже наступила...

От автора. Отписка-объяснение

Данное лирическое отступление было написано для того, дабы читатель не подумал, что все настолько плохо в этом мире. Любое событие, даже самое негативное, имеет свое завершение в пользу события позитивного.

Данный сценарий (я имею в виду катастрофы, описанные ниже) нужен для того, чтобы создать богатый, разносторонний сеттинг для ролевой игры (RPG), мир которой будет интересно исследовать (даже после прохождения основных сюжетных линий), проникаться его проблемами, искать ответы на интересующие вас вопросы.

Впрочем, какими бы фантастическими не показались вам нижеописанные события, это не значит, что их не может произойти на самом деле.

История — земная эпоха человечества

Что Бог создал, человек пусть не разрушает. Человек редко следует этому принципу. Но сейчас не об этом.

1. Начало

К 2130 году человечество уверенным шагом двигалось вперед навстречу будущему. Технологии развивались — и вот уже стали доступны космические перелеты по Солнечной системе и за ее пределы. На соседних планетах проводился терраформинг для добычи полезных ископаемых. Также были построены первые внеземные поселения на Меркурии, Венере и Марсе.

Но, несмотря на это, все отчетливее стали проявляться первые признаки надвигающегося кризиса, которые и привели к тем событиям, что позднее внеземные ученые назовут концом «Старой эпохи» или «Эпохи Земли».

Первой проблемой была, естественно, нехватка природных ресурсов, в основном это касалось энергоносителей, руды и других полезных ископаемых. Запасы земных месторождений были практически исчерпаны, а поставки с внеземных месторождений Меркурия и Марса еще не были налажены должным образом и не могли удовлетворить текущие потребности Земли.

Второй проблемой был рост населения планеты. В 2130 году на Земле проживало около 11.2 млрд. человек. Во внеземных колониях Меркурия насчитывалось около 1000 жителей, Венеры — около 2 тыс., Марса — чуть больше 5 тыс. человек.

Правда, здесь ситуация была не столь критической, ибо к тому же 2130 году было налажено производство синтетических продуктов питания, так что о массовом голоде речь не шла. Да и места вроде бы пока хватало, несмотря на то, что города довольно сильно разрослись по периметру. В принципе, основной проблемой было повышенное потребление все тех же природных ресурсов.

А вот какая из проблем выходила за разумные рамки, так это стремительное возрастание энергопотребления, в связи с тотальным внедрением электроники во все сферы деятельности человека.

К 2131 году ситуация в этом плане достигла критической отметки. Начались поиски дополнительных источников энергии, ибо уменьшение ее потребления очень негативно сказалось бы на развитии технологий и другой человеческой деятельности.

В апреле 2131 года представителями Всемирного Совета при поддержке ООН было поручено объединенной группе лучших ученых и инженеров планеты спроектировать структуру новых электростанций с мезонными реакторами, с целью постройки 10 подобных сооружений.

Следующие месяцы лучшие умы человечества работали над проектированием мезонных станций, а все человечество наблюдало за этим процессом. Тема проектирования мезонных станций стала предметом рассуждения №1 — как среди населения, так и среди средств массовой информации — и по популярности превысила рейтинги телевизионных ток-шоу и трансляций спортивных событий на планете.

Проект «М» — так называлось данное предприятие — стал самым ожидаемым событием с момента выхода человека в космос.

И вот, спустя почти год с начала разработки проекта, ученые и инженеры представили свое детище на суд Всемирного Совета.

2. Проектирование энергосети — Проект «М»

16 марта 2132 года общим решением Всемирного Совета и ООН было принято решение в течение 10 лет соорудить 10 станций с мощными мезонными реакторами, объединенными в единую сеть энергопередачи.

Каждую станцию можно было назвать произведением инженерного искусства. Она была, по сути, объединением 6 сотен полуавтономных электростанций (по 100 в каждом из шести блоков), перерабатывающих и транслирующих энергию, выработанную гигантским ядром с мезонным реактором, находящимся в центре станции. Сам реактор был многоуровневым и имел три уровня над землей и несколько субуровней, что уменьшало потенциальные физические повреждения окрестностей от взрыва в случае аварии на станции.

Среди преимуществ подобных станций над другими, на тот момент функционировавшими на Земле (атомными, гидро-, теплостанциями и др.), были следующие факторы:

1. Дешевизна и доступность сырья для мезонных станций. Мезонный реактор мог использовать любые вещества для получения энергии и перерабатывать их по нескольку раз (в зависимости от типа вещества). Что касается остаточных продуктов переработки — то их практически не было, и они достаточно легко утилизировались, а затем либо распадались на более безопасные вещества, либо обогащались и использовались повторно.

2. Количество вырабатываемой энергии. Мощности построенных мезонных станций, даже при 20%-ной работоспособности, позволяли не только удовлетворить текущие энергетические потребности Земли, но и аккумулировать энергию про запас. Для этого сразу после постройки реакторов планировалось построить специальные энергетические хранилища, дабы предотвратить проблемы с дефицитом энергии в будущем.

3. Повышенная безопасность условий для работников станций. Применение новых технологических решений в сумме с практически полной автоматизацией работы позволяли сотрудникам станции и гостям из руководства передвигаться по территории станции без защитных костюмов, приче без риска для здоровья. Фактически на станциях можно было жить.

Разработчик: Momentum DMT (AS)
Издатель: Strategy First
На территории Славяностана: «Акелла» («Презумпция виновности»)
Жанр: adventure
Системные требования: Pentium III/Athlon 1 ГГц., 512 Мб оперативки., 64 Мб пам. видео, 4 Гб на винте

Кирилл ТАЛЕР

CULPA INNATA

Над кем смеются беларусы? Над эстонцами! А над кем смеются эстонцы? Над финнами! А над кем смеются финны? Над пингвинами! А над кем смеются пингвины? Ээээ... над финнами! © КВН, «Парма» (Пермь), одно из наиболее ярких выступлений персонажей Светки и Жанки.

Колебательность...

Синусоидность, маятникость, колебательность.

Ноево Корыто современного общества раскачивается, зачерпывая бортами радикальную пену: или геноцид, или расстрел за любой «расовый» анекдот.

На одном конце света — сезон политкорректности. Негры (прошу прощения) только сами могут называть себя неграми (прошу прощения), да и то в контексте R`n`B, хип-хопа или гангста-рэпа. Остальным же позволено называть их только афроамериканцами. Иначе в суд могут подать.

На другом конце света мусульманские фундаменталисты рушат тысячелетние буддистские храмы, сербские и косовско-албанские полевые командиры успешно мстят друг другу путем вырезания мирного населения, Палестина огрызается терактами, Израиль отвечает ракетами, Эритрея ненавидит Эфиопию и наоборот...

Мы, по старой привычке, посередине колебательных процессов. До вооруженных разборок еще не дошло, зато понятия «кровавый (или окровавленный) москаль», «тормознутый эстонец», «убогий белорус», «жадный хохол», «[10 вариантов] грузин» и прочие заняли достойное и видное место в лексиконе. А лет двадцать-тридцать назад было модно говорить: «Тупой как турок» и при этом стучать кулаком по лбу. По своему. В подтверждение слов. Запомните, **тупой как турок**! Эта фраза пригодится чуть позже...

А хотели бы вы жить в совершенно другом обществе, в Прекрасном Новом Мире? Хотели бы... Для каждого — своя погрешность в процентах: кто-то изменил бы нашу реальность на 95%, другим хватило бы и 0.1% (чтобы Люська не выпендривалась и дала...).

Увы, любой Прекрасный Новый Мир заканчивается или утопией (то есть, мило-сахарным, но неспособным к жизни социально-политическим организмом), или антиутопией (очень способным и даже талантливым, но к выживанию — а краски мира сгущены до... вы когда-нибудь плавали в вареной сгущенке?). Пока что — только в беллетристике и на голубом экране. Или порхающие розовые слоники с человеческими улыбками, или злобный мутант корпорации «Розвитие» с паровым плазмаганом наперевес (собирательный образ), третьего не дано. Или все-таки дано, но пока еще никем не взято, потому что *нафиг нада* ©?

И вот тут на арену выходят «тупые как турки»... Точнее, Бурак Барамбек, А. Танжу Эрдем, Мехмет З. Озкан ...+ Кевин Рейнольдс. И другие... И начинают показывать игровому миру, какие они тупые... И умно-мудро-хитропопому игровому миру периодически начинает становиться стыдно... Тем, кто еще способен устыдиться...

Квантовость...

КОТ ШТРЁДИНГЕРА (кошка Шредингера, ящик Шредингера) — герой кажущегося парадоксальным мысленного эксперимента Эрвина Шредингера, которым он хотел продемонстрировать неполноту квантовой механики при переходе от субатомных систем к макроскопическим.

Суть эксперимента:

В закрытый ящик помещен кот. В ящике имеется механизм, содержащий радиоактивное ядро и емкость с ядовитым газом. Параметры эксперимента подобраны так, что вероятность того, что ядро распадется за 1 час, составляет 50 %. Если ядро распадается, оно приводит механизм в действие, тот открывает емкость с газом, и кот умирает. Согласно квантовой механике, если над ядром не производится наблюдение, то его состояние описывается суперпозицией (смешением) двух состояний — распавшегося ядра и нераспавшегося ядра, следовательно, кот, сидящий в ящике, и жив, и мертв одновременно. Если же ящик открыть, то экспериментатор обязан увидеть только какое-нибудь одно конкретное состояние — «ядро распалось, кот мертв» или «ядро не распалось, кот жив».

...В Турции в 1944 г. от Р.Х. родилась простая турецкая девушка Алев Алатли. Вернее, не совсем простая, поскольку закончила школу (английскую) не в родном Измире, а в Токио. Росла юная особа, видимо, не по дням, а по часам, и, в довесок, имела свое и только свое мнение по многим вопросам. Ядерная смесь: образованная молодая турчанка с либеральными взглядами и европейским (космополитическим) мышлением. Нелишним будет заметить, что отец Алев на тот момент был военным атташе при посольстве Турции в Японии. А годы тогда все больше смутные наползали... конфликт между США и СССР находился на очередном пике (или в пике) противостояния, а в двери уже стучалась Вьетнамская мясорубка. Активно боролась за свержение колониальных режимов Африка, дабы после погрязнуть в режимах собственных... А на Кипре как раз начал набирать силу конфликт между киприотами и турками-киприотами, который разрешится в 1974 году вторжением турецких войск...

...И посреди всего этого распределения политических влияний и прочих завихрений Алев в возрасте 19-ти лет выходит замуж за турка-киприота Алпера Орхона, после чего молодожены, ничтоже сумняшеся, едут покорять Америку.

Америка была так истощена холодной войной, что сдалась без боя. Наша героиня через некоторое время становится магистром на экономическом факультете университета в Тенесси. Пытаясь понять суть западной культуры, она поступает еще и на философское отделение в Нью-Хэмпшире.

В 1974 году (совпадение, не иначе) 30-летняя Алев понимает, что с новообретенным знанием пора бы возвратиться к основам. Она снова пересекает океан и оказывается в Турции, изучает ислам в странах Ближнего Востока (Каир, Иордания), вводит образовательные программы по изучению английского для маленьких детей, превращает прекрасную, но дикую Каппадокию (центральная вулканическая Турция) в туристическую Мекку...

Первая книга Алев («Aydin Despotizmi») выходит только в 1982 году, но сразу же получает широкий резонанс благодаря своей скандальности. Затем следует роман «Yaseminler Tuter mi Hala?» («Ясминлер, скока мона курить?!»), в котором описывается жизнь греко-киприотской (!) девушки, попавшей в жернова культурно-религиозно-политических событий и умершей в 32 года. Забавно, что Алев опять оказалась в центре скандала: греки нашли книгу слишком «тюркской», а тюрки — слишком «эллинской». Лучшей награды для писателя, кажется, и придумать сложно...

Зато уже в следующем году Алатли была удостоена одной из главных регалий арабского мира: «Медаль Ясера Арафата». Чуть позже Алатли увлекается Россией, пишет и на эту тему...

Главное: после множества работ в 1999 году выходит фантастический роман-антиутопия **«Кот Шредингера: Кошмар»**, *а через год — еще один —* **«Кошка Шредингера: Мечта»** *(действие происходит в 2020 г. в родной для Алев стране). Турецкая компания* **Momentum DMT (AS)**, *ранее специализировавшаяся на телевизионных и художественных спецэффектах, вдруг (и для себя — тоже вдруг) увлекается романами и решает создать игру. Остальной мир хохочет и лупит себя кулаком по лбу, на дворе 2002 год, только что рухнули башни-близнецы...*

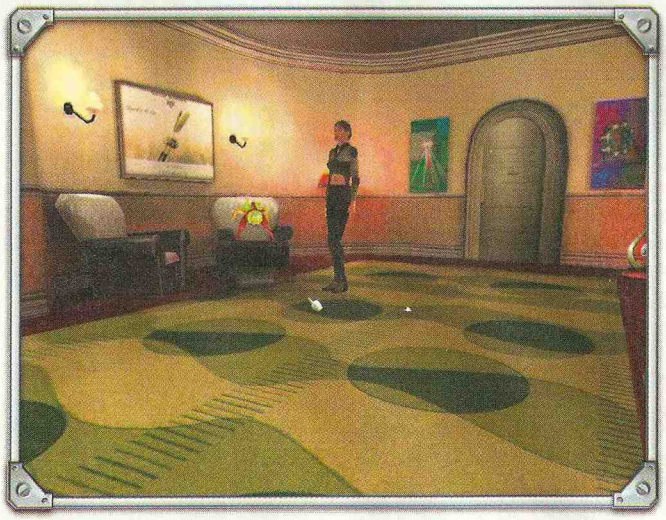
Через несколько лет Алев начнет работать над книгой о Гоголе и получит за это Шолоховскую премию (2006 г.)...

Смахивает на предысторию обозреваемой игры? А это всего лишь рассказ о замечательной (и очень даже реальной) турецкой писательнице, по мотивам произведений которой...

Биполярность...

ПЕРВОРОДНЫЙ ГРЕХ *(лат.* **Culpa Innata***) — христианский богословский термин, означающий первый совершенный прародителями Адамом и Евой грех, последствия которого проявляются у всех живших или живущих на земле людей в силу наследования человеческой природы.*

Итак, никому не известная турецкая компания собирается делать адвенчуру. Как на 2001-2002 год — графика и анимация очень даже ничего. Тем более, наличие лицевой анимации (липсинг!) окупает с лихвой некоторые графические шероховатости. Потому как по графике и моделлингу создаваемая **Culpa Innata** УЖЕ проигрывает великой **Syberia** Бенуа Сокаля.



...Но создается нечто шедевральное — тонны текстов (продюсер и лид-сценарист Бурак Барамбек — просто Дыбовский какой-то!), нелинейность сюжета (и это в адвенчуре!), к лицевой анимации добавляется еще и качественный лицевой моделлинг (или наоборот?)... И все бы хорошо, но турки делают ИСМ (игру своей мечты), в первый раз, да в Пантеон!.. А это сложно. Разработка приостанавливается, замораживается, размораживается, множество деталей переделываются — опять замораживается... Не зная всех нюансов, рискну предположить, что в зародыше проекта место действия игры планировалось на территории Турции, но суровая маркетологическая действительность распорядилась по-своему: кто такая эта Турция? Это штат США? Это область в Англии, Франции, Италии? Это связано с кельтами или фараонами на худой конец?! Нет? Значит, среднестатистическая кормушка не поймет!.. Перенесите-ка действие поближе к Европе, пжлст...

Прошу простить мою оголтелую ненависть к маркетологам. Скорее всего, я не прав, тем более, действие игры в результате разворачивается в Восточной Европе, которая... ну, вы поняли. Просто музыкой навеяло. Постоянной назойливой музыкой.

Как и всякая ИСМ, Culpa Innata не должна выжить! Но она выживает и выживает всем новшествам назло. Становится долгостроем, наподобие **S.T.A.L.K.E.R.** и на короткое время — посмешищем, наподобие **Duke Nukem Forever**. На короткое. После которого про **CU** и вовсе забывают. Информации нет, новых скринов нет, роликов нет, Momentum DMT (AS) населен роботами...

Новость о выходе уже не долгожданного проекта вызывает легкую ухмылку, не более — графически проект устарел на много лет, тем более, у компании не было таких серьезных финансовых тылов, как у GSC или 3D Realms, чтобы на ходу переделывать существующую матрицу. Вышла Culpa Innata тихо, без пыли и шума, ни на что не претендуя...

...Многие сравнивают CU с **TLJ (Dreamfall)**. Но почему мне видится здесь тень призрака **Fallout**?..

Броуновскость...

А вот и недалекое будущее...

Глобальная нехватка ресурсов, экономический кризис, перенаселение и прочие маленькие радости Апокалипсиса приводят нашу планету к затяжной и общемировой Гипердепрессии.

Несколько предшествующих этому фактов: доминирование Большой Восьмерки в ВТО, рост цен на нефть, расцвет Китая и... роспуск ЕС в 2013 году. Правительства все меньше могут контролировать собственное население, по всему миру стихийно создаются местные НГО (Народная Гражданская Оборона). В 2015 г.

НГО и СПС (расшифровка подзабылась) бросают вызов правительствам. Тем временем Гипердепрессия входит в пиковую фазу: инфляция достигает 100% в год, половина всех жителей Земли оказывается без работы, религиозные секты отравляют источники воды в США, по всей Земле вспыхивают восстания.

2016 г. — Большая Восьмерка не в состоянии справиться с кризисом, ООН набирает силу, поскольку правительства ее теряют, по всему миру вспыхивают народные восстания…

В 2017 г. — некий Дерек Фишер создает свою теорию бихевиоризма (человеческого поведения), предопределившую развитие цивилизации на несколько десятилетий вперед. Ну, а пока она еще не известна всему прогрессивному миру (хотя какой тут прогресс?..)…

2018-2019 гг. — полный и окончательный биржевой кризис; коллапс экономики США, Великобритании, Франции, Японии, Германии;

2019 г. — провозглашение мировой свободной торговой зоны, расцвет технократии и политической коррупции;

2020 г. — армии мира встают под знамена ООН — единственной глобальной боеспособной организации (НГО и СПС еще не в счет), начинается «очищение» мира от коррумпированных правительств; «освобождены» США, Канада, Япония, Европа…

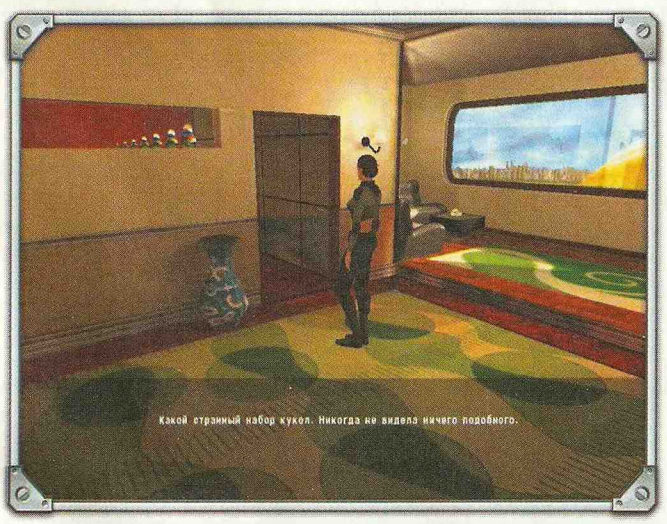
2020-2021 гг. — поприветствуем старых-старых знакомых… Вспышка холеры в Европе, вспышка желтой лихорадки в Америке;

2018-2024 гг. — массовые бунты по всему миру…

2022 г. — взрыв на ядерной станции в Квебеке…

Долго так продолжаться не могло. Во времена Гипердепрессии и Хаоса погибли десятки миллионов людей.

2024-2026 гг. — «Единый билль о правах», единая мировая валюта (доллар), единый Глобальный банк, единый мировой Фонд. ООН, как мавр, сделавший свое дело, распущена. Вместо нее появляется **Мировой Союз**. Однако есть и неприсоединившиеся страны: гордые и перенаселенные Индия, Китай, обезбашенная Россия, у которой, как известно, есть «свой путь». В 2026 г. между ними вспыхивает война из-за контроля нефтяных месторождений в Тибете. Удивительно, но и в Европе находится одна неприсоединившаяся страна. Никогда не угадаете: это… Дания. Мировой Союз меж тем набирает силу — полное ядерное разоружение. Запрет на владение ядерным оружием.



2028 г. — Россия, Китай и Индия, неприсоединившиеся к Мировому Союзу, подписывают мирное Сиэттлское соглашение, последняя глобальная война закончена, остались только чистки «слабых» неприсоединившихся стран: Центральная Америка (2029), Балканы и Кавказ (2030), Южная Африка (2031). Остальная Африка полностью непригодна к жизни…

2029 г. — экономическое соглашение с Арабской Лигой, которая теперь зависима от Мирового Союза;

2030 г. — отчуждение сибирских природных ресурсов у России (!)

2033 г. — все неприсоединившиеся страны объявляются **изгоями**, поскольку не соблюдают принципы экономического развития;

2033-2034 гг. — **устранение институтов семейных ценностей и Альтруизма**;

2034 г. — создание Детских Центров (теперь детей НЕ воспитывают биологические родители);

2035 г. — введение ИР (Индекса Развития человека), иерархической шкалы в Мировом Союзе. Два основных критерия: сила воли и жадность;

2039 г. — введение централизованной системы Миграционных академий (для беженцев из стран-изгоев);

2044 г. — 99.99% рожденных в мировом союзе не имеют генетических заболеваний;

2047 г. — 7 лет нулевого уровня безработицы, 15 лет с момента совершения последнего тяжкого преступления в Мировом Союзе.

…Это не весь список, а краткая выдержка. И это «всего лишь» **предыстория** игры.

Криминальность…

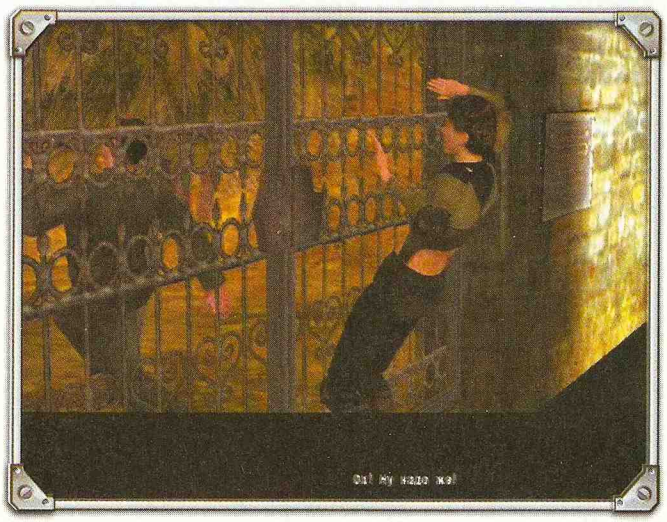
Что мы имеем к началу игры? Великий и могучий **Мировой Союз**: Северная и Центральная Америка, Европа, Япония, Северная и Южная Африка, Австралия, Антарктида, Урал. Территории, подконтрольные Союзу: Арабская Лига, джунгли (центр) Южной Америки, Малайзия, Индонезия, Корея. Страны-изгои: Индия, Китай, Россия (Украины как государства уже нет, но об этом позже). Дания, видимо, не выдержала и вошла в состав МС.

Старший инспектор Финикс Уоллес, молодая женщина 27 лет от роду (хотя выглядит на 31-32, тяжелая работа?), сотрудник Миграционного Центра в городке Адрианаполис (Краков, Люблин? — очень похоже на польский город; река, которая разделяет Адрианаполис и… Россию, очень смахивает на Вислу) получает интересное задание — расследовать убийство гражданина МС Василия Богданова (иммигранта из… ну, вы поняли). Богданов убит в российском (Украины больше нет!) городе Одессе, куда выехал непонятно зачем. На дворе стоит 6 апреля 2047 г. Богданов — уроженец Минска (разработчики решили игнорировать стандартное для беларусов окончание «ич»). Заданию присваивается гриф «совершенно секретно», потому что сам факт убийства гражданина МС — это нечто из ряда вон!..

Честно-пречестно, я не знаю, что еще можно рассказывать про данную игру. Мозги кипят и плавятся… Естественно, Финикс берется за расследование и начинает его раскручивать… естественно, от правильно построенных разговоров…

Ах да, разговоры! Разработчиками было обещано порядка 50-ти уникальных NPC, и обещание они сдержали… С той поправкой, что некоторые NPC по количеству и качеству диалогов будут стоить двоих-троих, а с некоторыми предстоит всего один короткий разговор. А теперь проведем нехитрые арифметические расчеты. Один диалог

с NPC (с выбором вопросов и развернутыми ответами) длится от 2-х до 4-х минут. В среднем с каждым NPC придется провести около 3-х диалогов. NPC = 3 мин., умножить на кол-во диалогов = 9 мин. Умножить на кол-во NPC = 450 (!) минут диалогов, а если учитывать побочные ветки, время возрастает примерно до 600 и больше (!!!) минут диалогов. И почему мне вспоминался Fallout?..



Итак, наша задача: в достаточно успешном обществе, руководимом постулатами эгоизма и амбиций (не самая худшая антиутопия!) и доказавшем свое право на существование, разговорить обалдевших (или не очень) свидетелей на откровенную беседу. Важная информация: за день можно всего лишь один раз опросить конкретного свидетеля, и это взято не с потолка. По законам MC нельзя отрывать гражданина от работы чаще, чем раз в день.

Головоломки и паззлы будут, но, вследствие нелинейности, у одних они могут пойти жирным косяком, другим же придется разгадывать загадки в ремиссионных паузах между нервотрепкой: «Какой вариант из предложенного списка вопросов окажется правильным?!»

Кроме того, в нашем распоряжении имеется персональный компьютер — всемирное поле экспериментов, позволяющий сравнивать и восстанавливать изображения двух- и трехмерные, вести поиск по базе данных, расшифровывать тексты и аудиозаписи (один раздел так и остался неиспользованным... фичакат!) и... писать ничего не значащие отчеты (вероятно, кол-во их учитывается при финальной оценке, выставляемой игроку — и такое есть!).

Бедная Финикс мотается по Адрианаполису, крутится как белка в колесе, открывая новые локации, допрашивая новых свидетелей, проводя собеседования с иммигрантами, постепенно погружаясь в параллельную ветку сюжета, в какую-то чертовщину с бабочками и секретными комнатами в метро... Бедная Финикс, которая не имеет семьи (MC не приемлет этого института), болтает по вечерам с одной подружкой явно расистской национальности (всех граждан стран-изгоев она считает грязными вонючими недоумками... ну, вы поняли — это про нас). Финикс покупает себе шикарное платье и туфли, чтобы «достать» одного особо зарвавшегося свидетеля в ночном клубе (раньше там был костел)...

И если вы все-таки доведете до логического финала это совершенно безнадежное дело, вас ждет... вторая серия, которая еще не объявлена *Momentum DMT (AS)* — визит в Одессу, жемчужину страны-изгоя. Самое интересное только начинается...

Атипичность...

Сначала о минусах. Однозначно о них, потому что лучше всего — сейчас. Иначе критика рискует захлебнуться в восторженных воплях, которые...

Графика: игра устарела на много-много лет вперед. И назад. И вращие. Как я уже говорил, у компании-дебютанта просто не было денег на динамическое обновление контента. Лица персонажей — хороши, даже очень хороши. Они ЖИВЫЕ! Но тела... Но анимация... Порезаться — раз плюнуть!

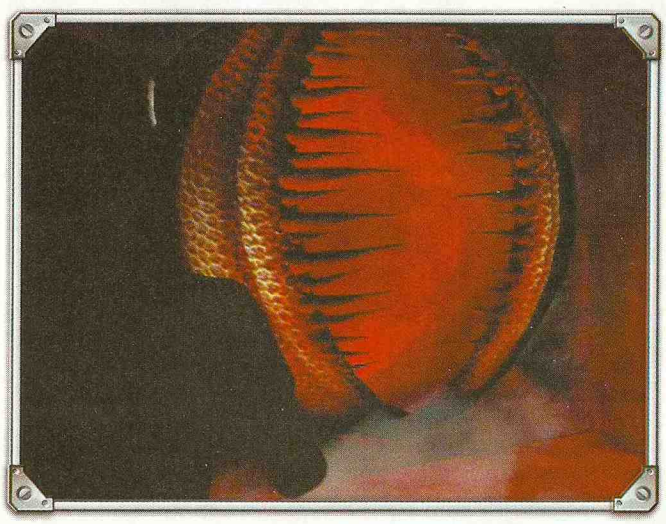
Видимо, Syberia все же сыграла свою роль в житии CU — ракурсы камеры проставлены по мотивам... Но вот работа лэвел-дизайнеров... Курсор пьян, и ему хорошо, он не понимает, куда должна бежать (идти) героиня. Тяжело управлять нервной женщиной при помощи неадекватного курсора, согласитесь. «Секретная комната» в метро — вершина неквалифицированности турецких лэвел-дизов: баг на баге, героиня постоянно попадает в «мертвые зоны» и замирает, не в силах сделать ни шага.

Неумение совместить «активные зоны» перемещения персонажа с постоянно меняющимися ракурсами камер считаю главным минусом игры. А графика и анимация тут и рядом не валялась! Все бородатые квЫстовики подтвердят...

А теперь от синяков и шишек к пирогам и пышкам.

CU затягивает в себя сразу и моментально! Потому что главную роль играет не столько сбор информации и улик, сколько скрупулезно проработанный ЖИВОЙ МИР. Антиутопия будущего, созданная Алев Алатли и переработанная Momentum DMT (AS) — крайне живучая штуковина! Пожалуй, один из наиболее точных прогнозов среди всех заявлений футурологов и фантастов за последние 10-20 лет. Затягивает настолько, что ты перестаешь понимать — *в каком жанре, собсна, разворачивается действие!* Иногда (сны Финикс) мир выворачивается наизнанку, и мы наблюдаем интерпретацию Silent Hill, иногда — ощущается некая связь с Ice-Pick Lodge (турки про них не знали, аппендикс на отсечение даю!), иногда — выплывает вся постапокалиптическая фантастика вкупе с антиутопической... И никакие «Нибиру» здесь и рядом не валялись!..

О, да, теперь я понимаю, почему CU сравнивали с TLJ: несколько параллельных реальностей, тщательно проработанный мир и прочее. Но при всей моей безграничной любви к Рагнару Торнквисту, мир Culpa Innata проработан в разы лучше (!). О преимуществах и недостатках мирового союза можно философские трактаты писать. Любопытно: каждый игрок найдет в этом антиутопическом мире хотя бы одну деталь, которая ему безусловно понравится. Противоречиво, остро, неожиданно. И вы еще не забы-

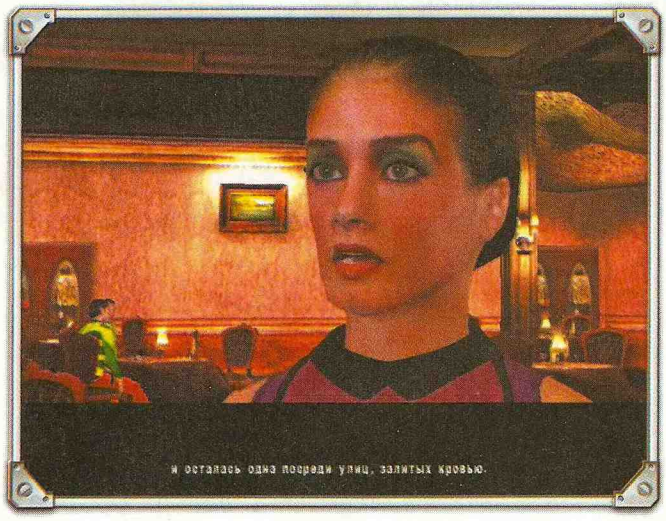


ли, что Арабская Лига (родная для Алев Алатли) находится под контролем MC, а не гордо реет над остальными государствами? Голливуду бы такую смелость...

И немножко о музыке... Впервые за надцать времен появилось желание ощущать ее в своем трек-листе.

Самое главное: **Алев Алатли**, скандальная турецкая писательница, создала гипертрофированную вселенную потребления (а-ля США), противопоставила ей некое общество возрожденцев (подозреваю, что это — квинтэссенция арабских стран, России, Ки-

тая и Индии). И опять оказалась в двойной опале: западники не поймут, почему это «свет в конце тоннеля» исходит не от них, восточные не поймут — почему это миром владеют не они. Браво,



Алев! Ты опять всем утерла нос. Браво, Momentum DMT (AS)! Вы смогли донести основной посыл!

Архиважность...

Что можно тут сказать? Перед нами лучшая **адвенчура 2007**, безо всяких «но». Редчайшая птица-ИСМ, которая долетает до середины Босфора, потому что так надо. Ибо практически 7 лет разработки все-таки не прошли понапрасну для «тупых, как турки». И пусть умным будет стыдно!.. А уступает или нет CU care Dreamfall — решите сами, я пока что, по горячим следам, побоюсь делать выводы...

Одного боюсь: чтобы все те невзгоды, которые сказались на работе Momentum, вся эта нервотрепка длиной в пятилетку с блохастым хвостом, не отразилась на компании. Ребята, вы молодцы! Вы действительно покорили мир! Ну, отдохните друг от друга полгодика и собирайтесь делать продолжение... Не повторяйте судьбу Elemental Games, Troika Games, Black Isle!.. Не валитесь! Даже если вы осточертели друг другу...

Пожалуйста. Нам так не хватает настоящих праздников.

...Вы ждете окончательного вердикта: брать или не брать?

Прочитайте тогда финальный текст из игры. Этот текст фактически не влияет на сюжет. Это **внесюжетный** манифест, пришедший на ЛП Финикс (Личный Помощник — аналог мобилки и КПК). А потому подумайте, какого уровня должны быть игры, если в них есть такие внесюжетные манифесты...

Сознание Хакера...

Сегодня поймали еще одного. В газетах все написано.

«По подозрению в компьютерном мошенничестве задержан подросток».

«Арестован хакер, взломавший банк».

Чертовы дети, все они одинаковы!

Но разве вы, застывшие в прошлом веке, пытались понять, что ими движет? Пытались заглянуть им в глаза?

Задумывались ли вы — хоть один раз — почему они делают это, что заставило их встать на этот путь?

Я — хакер, войдите в мой мир...

Мир, который начался со школы... Вот, я самый умный ребенок в классе, меня утомляет чепуха, которую нам навязывают на уроках...

Чертов умник, все они одинаковы!

Я в старших классах. Учительница только что, в пятнадцатый раз объяснила мне, как сокращать дробь. Я все понял. «Нет, миссис Смит, я не могу показать вам расчеты, я сделал их в уме».

Чертов ребенок, списал, наверное, все они одинаковы...

Сегодня я совершил открытие. Я впервые сел за компьютер.

Погодите, но это же потрясающе, он делает то, что я хочу. Если он совершает ошибку, то только потому, что я где-то просчитался, а не потому, что я ему не нравлюсь...

...или потому, что он меня боится...

...или потому, что считает меня слишком умным...

...или потому, что ему не нравится преподавать и он ненавидит свою работу...

Чертов ребенок. Опять играет. Все они одинаковы.

А потом это случилось... открылась дверь... и электронный импульс рванулся по телефонным сетям, как героин, струящийся в венах наркомана, спасение от ежедневных мучений, мой бастион, моя крепость.

«Вот оно... это мое призвание...»

Здесь я знаю всех, хотя никогда ни с кем не встречался, никогда ни с кем не говорил и, возможно, никогда не заговорю. Я знаю вас всех...

Чертов ребенок, опять висит на телефоне, все они одинаковы.

Вас удивляет, что мы все одинаковы?

В школе нас кормили кашкой с ложечки, но мы хотели крови, и даже те крохи мяса, которые перепадали нам, были уже разжеваны. Нас притесняли садисты и игнорировали флегматики. Те, кто пытался научить нас хоть чему-то, находил в нас благодарных слушателей, но их старания были лишь каплями воды, неспособными спасти умирающих от жажды.

Теперь это наш мир, мир электронов и переключателей, мир строгой красоты информационных потоков. Мы бесплатно пользуемся тем, что было бы дешево и доступно, не заправляй нашим миром жадные до денег бюрократы — но вы называете преступниками нас, а не их. Мы хотим расправить крылья, но вы называете нас преступниками. Для нас ничего не значат ни цвет кожи, ни национальность, ни религия, но вы называете нас преступниками. Вы создаете атомные бомбы и развязываете войны, вы убиваете, лжете и воруете, вы пытаетесь убедить нас в том, что это для нашего же блага — и при этом называете нас преступниками.

Да, я преступник — мое преступление — любопытство.

Я виновен в том, что сужу людей не по их взглядам, а по их словам и поступкам.

Я виновен в том, что умнее всех вас, и вы никогда не простите мне этого.

Я хакер, и это мой манифест. Вы можете остановить меня, но вы не остановите нас всех.

В конце концов, все мы одинаковы.

Наставник... 1/8/86 © **Culpa Innata**

Bateau

ASCENDANCY

Разработчик: The Logic Factory
Издатель: Virgin interactive
Жанр: Космическая TBS
Дата выхода: 1995
Системные требования: Пойдёт на любом пылесосе, но потребуется эмулятор DOS
Авторское примечание: До сих пор удивляюсь, почему у этой игры так и не появилось сиквела или, на худой конец, римейка.

Бывают игры, которые предлагают качественное переосмысление наработок какого-нибудь жанра. Бывают и их антиподы — новаторские игры, которые так просто, с пол-оборота, и не изучишь, просто потому, что опыта не хватает. Но сказать, какой из этих вариантов является правильным, невозможно. Например, как ни крути, а геймплей *Warcraft*'а (первого) всё-таки вырос из идей *Dune 2*, хотя, конечно, изобретение пресловутой «рамочки» у *Blizzard* не отобрать. Ну, и «идейные» игры тоже частенько падают жертвами амбиций разработчиков, поскольку чаще всего они являются ИСМ (игрой своей мечты) и делаются прежде всего под свои вкусы.

Наш сегодняшний герой, пожалуй, всё-таки относится ко второму виду игр. Хотя, если вспомнить далёкий 1995 год, два ближайших родственника найдутся очень быстро — это *Master of Orion* и *Civilization*, как бы странно это не звучало. Однако, так и есть, цитат в **Ascendancy** предостаточно. Впрочем, главное, как всё это было подано и в какую обёртку упаковано.

* * *

Полем действий для игрока становилась целая звёздная система, если хотите, галактика. Разные солнца являлись центрами планетарных систем самой различной конфигурации, причём планеты имели различную «ценность» в качестве объектов для колонизации. На старте игры было очень важно подобрать для второй колонии хороший «шарик» с благоприятными условиями для развития. В то же время, ближе к финалу, когда технологии терраформирования поднимались на высокую ступень, принципиальным был уже просто размер планеты, на которой можно было бы уместить хорошую производственно-научную базу.

Как вы понимаете, планеты в Ascendancy — это такой себе аналог городов из Civilization. Отличие лишь в том, что вместо «окрестностей», на которых расположены поля, дороги и полезные ископаемые, планета использует исключительно собственную территорию, разделённую на специализированные «квадраты». Квадрат может иметь благоприятные условия для того или иного типа постройки. Зелёные хороши для всего, что связано с развитием населения и экологией, красные подходят для производственных построек, голубые — для научных центров. Белые квадраты не имеют никаких бонусов, ну, а чёрные нельзя занимать до тех пор, пока не будет проведено терраформирование. По мере развития «научной мысли» появляются новые, более эффективные типы построек, но на их возведение требуется больше «человеко-часов» и, естественно, какое-нибудь место. Первые обновлённые здания можно начать строить и на свободных квадратах, но очень скоро планета будет застроена полностью, и тогда придётся выбирать, что разрушить, чтобы не отстать в развитии от конкурентов.

Кстати, поначалу максимальное население планеты (а на каждую новую постройку нужен хотя бы один «человечек») сильно ограничено, поэтому к поискам баланса между производством и наукой добавляется поиск оптимального соотношения между ускорением прироста населения и собственно жиплощадью для граждан той или иной планеты. Естественно, всё это напрямую связано с научными достижениями цивилизации, поскольку новые здания всё-таки на порядок эффективнее старых. Так что успешное развитие технологий зачастую является ключом к победе. Но не всегда.

* * *

Научные исследования в Ascendancy представлены в виде «дерева», причём, что интересно, трёхмерного дерева с довольно сложной системой связей. К трёхмерности (правда, довольно условной) мы ещё вернёмся, а пока продолжим по науке.

Каждое исследование даёт либо новое устройство/здание (а то и целый класс однотипных устройств — например, пушку для корабля и аналогичное орбитальное защитное орудие), либо доступ к исследованию оных. При этом вся цивилизация усердно работает над одним проектом, а научный потенциал всех планет вашей империи складывается воедино. При желании можно «перебросить» исследования с одного направления на другое. При этом некоторая часть работы окажется проведённой впустую, однако бывает стратегически важно, например, скорее изобрести новую корабельную пушку, чем систему терраформирования. И наоборот, если вдруг удалось заключить мир, то военные технологии на какое-то время можно и отложить в сторонку.

Добавляют интереса и так называемые «раскопки», которые можно проводить на занятых планетах в определённых квадратах (там изображены загадочные развалины). Если повезёт, то вы получите какую-нибудь новую технологию, причём

иногда такая технология оказывается на несколько порядков выше текущего уровня развития. Иногда подобная находка может запросто переломить ход игры, поэтому на начальных этапах порой приходится тратить дорогущие колонизационные модули на заселение «мёртвых» планет, зато имеющих места для раскопок.

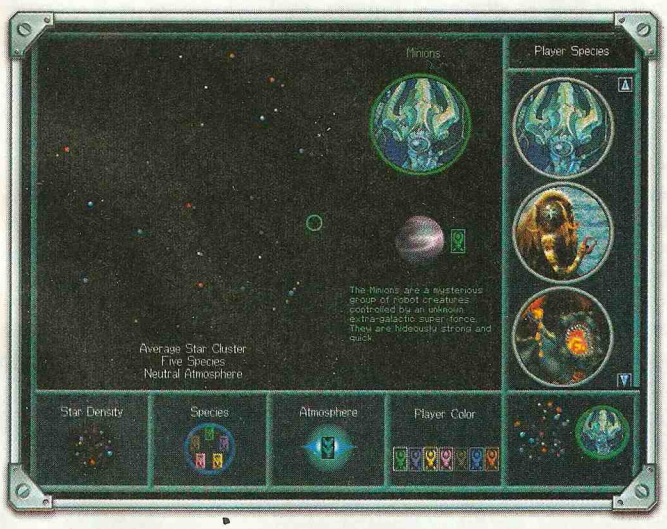
* * *

Война в Ascendancy ведётся, естественно, космическими кораблями. Выбор конфигураций и классов ограничен только двумя параметрами — размером корпуса и доступными технологиями. От размеров корпуса зависит количество различных устройств, которые можно в нём упаковать, ну, а от технологий, соответственно, их качество. На корабле нужно иметь двигатель (чем больше двигателей и чем они мощнее — тем быстрее корабль летает), star lane drive (штука для межзвёздных перелётов) и генераторы для питания всего этого добра.

Кстати, про старлайны. Звёзды в Ascendancy связаны двумя типами «линий» — синими и красными. Синие — обычные, по ним можно путешествовать сразу после изобретения первых корабельных технологий, а вот красные требуют драйва нового поколения. Так что какое-то время придётся довольствоваться только ближайшими звёздными системами.

Остальные устройства корабля в особых пояснениях не нуждаются: пушки, щиты, колонизаторы и модули вторжения (последние нужны для захвата уже заселённых планет, причём если планета большая, то одного модуля может и не хватить). Можно упаковать корабль кучей щитов так, чтобы его не могли «пробить» и десять противников, но тогда скорость и огневая мощь получатся смехотворными. Можно... Да, впрочем, уже и так понятно, что лучше всего производить хорошо сбалансированные, но при этом всё же специализированные корабли. Боевые, разведчики, колонизаторы, десантные транспорты...

И вот теперь — самое время вспомнить о трёхмерности. Конечно, никакого честного 3D в Ascendancy не было, однако, тем не менее, спрайтовые кораблики, планеты и старлайны располагались внутри звёздных систем с учётом всех трёх координат. Сложностей с точным перемещением в Ascendancy не было, в пошаговой стратегии можно позволить себе переме-



щать корабли двумя кликами (сперва выбираем точку в проекции, а потом — высоту), но зато какая тактическая гибкость открывалась у такого подхода! Если огневая мощь вашего корабля уступает противнику, но выигрывает по дальности, можно попытаться заманить его под огонь орбитальных пушек. Если же на вашей стороне мощность, а на вражеской — дальнобойность, можно попытаться использовать хитрый гравитационный девайс, который «подтянет» его корабль поближе. В конце концов, если бой заведомо складывается неудачно, то можно спланировать ходы так, чтобы отступить к старлайну

пускай полумёртвым, но всё ещё действующим кораблём, доставив противнику максимум неприятностей, а уж там с родных планет подтянется основная ударная группа.

На 95-й год в Ascendancy и система дипломатии имела внушительную гибкость. По крайней мере, если сравнивать с Civilization. Сейчас, конечно, игроки, набившие не один десяток шишек в интригах Europe Universalis и ей подобных, могут свысока смотреть на дипломатию Ascendancy. Но прогресс не стоит на месте, а тогда...

* * *

Тогда, в 1995 году, игра от *The Logic Factory* опередила своё время не на один шаг, и даже не на два. Отголоски этих идей я вижу до сих пор — то в «Рейнджерах», то в очередной «Galactic Civilizations». Но так, чтобы всё вместе, да ещё без кучи совершенно лишних наворотов... Нет, не подумайте, что я против тех же «Рейнджеров» — это просто совершенно другая игра, в которой я вижу некоторые параллели с Ascendancy, оставившей в моём чёрством геймерском сердце неизгладимый след. Причём, довольно болезненный.

Спросите себя, почему сейчас так мало людей знает об этой игре? Да и в 90-х Ascendancy не стала хитом, как ни крути. Что ж, ответ очень прост — всё кроется в AI. Вернее, в его слабости. Возможности, предоставляемые игрой, позволяют хорошему стратегу обыграть нерадивого кремниевого болванчика сравнительно легко. А мультиплеера в Ascendancy не было, да и тяжеловато играть в пошаговые мультиплеерные стратегии с достаточным уровнем глобальности. Пробовали Civilization на карте от среднего размера и выше? Вот, тут примерно то же.

Но всё равно я до сих пор храню эту игрушку у себя в запаснике вместе с эмулятором. И время от времени погружаюсь в космические интриги и баталии с братьями по разуму. А ведь чем чёрт не шутит? Возможно, и вспомнит кто-то про давно забытую стратегию, чтобы возродить её. Ведь всё, что нужно, это только приличный AI. Эх...

P.S. Одна любопытнейшая подробность. В Ascendancy присутствует множество рас на выбор, у каждой свои преимущества и недостатки, причём весьма существенно влияющие на ход игры. Но человеческой расы нет. Вот так. Зато есть хомячки с тремя языками и хорошим навыком дипломатии. Ну и в самом деле, вы что, сможете отказать милому хомячку, который пришёл просить у вас мирный договор?

Lar

Crusader Kings: Deus Vult

Разработчик: Paradox Interactive
Издатель в Украине: «1С»
Жанр: Глобальная Историческая Стратегия/симулятор феодала
Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 700 Мб свободного места на жестком диске

* * *

Вот скажите мне, дорогие любители глобальных стратегий... любители градостроительных тоже, кстати, могут поучаствовать — вот ответьте на такой вопрос...

Вам никогда не казалось, что все в лучших представителях жанров хорошо и замечательно, но вот что-то все-таки... Что есть все-таки какой-то подвох?..

Вот, к примеру, *Civilization* (любая часть) — вне всякого сомнения, замечательная игра... Вот только... Какие представления об историческом развитии, жизни и смерти государств она нам предлагает? Если вдуматься... — ведь чистейшей воды этатизм! (*Этатизм*, «государственничество» (от фр. l'etat — государство) — мировоззрение и идеология, абсолютизирующие роль государства в обществе и пропагандирующие максимальное подчинение интересов личностей и групп интересам государства, которое предполагается стоящим над обществом; политика активного вмешательства государства во все сферы общественной и частной жизни). «Все в государстве, ничего вне государства, ничего против государства!» — добавь немного империализма (в «Циве», между прочим, — краеугольный камень геймплея), чуть-чуть трансперсонализма, чуть подогреть... Каску на голову, шмайсер в руки и ать-два левой...

Градостроителям, которых просили остаться исключительно для более обширной базы примеров, советую вспомнить абсолютно инертных, бестолковых, не склонных к какой бы то ни было коммерческой деятельности, и ни на что не годных самостоятельно, только и ждущих, когда всемогущий и всеблагой правитель их облагодетельствует горожан какой-нибудь Caesar-образной игры — тогда они поймут, о чем я, и могут быть свободны.

Тема сегодняшнего нашего разговора не совсем по их части...

Хотя... Как знать... **«Крестоносцы. Именем Господа!»** (Crusader Kings: Deus Vult) — отличный пример отхода от «государственнических» традиций и вполне удачная попытка более реалистично отобразить в компьютерной игре жизнь государства, в данном случае феодального, — придется, думаю, по вкусу всем любителям чем-нибудь поправить... **Симулятор феодальной династии** — таким нас не часто радуют...

Шведские умельцы из *Paradox Interactive*, несомненно, заслуживают глубочайшего уважения. В первую очередь, за то, что умеют делать игры — создать на основе в целом неизменной игровой механики такие разные и непохожие серии, как «*Европа*» (Europa Universalis), «*Виктория*» (Victoria) и «*День Победы*» (Hearts of Iron), весьма реалистично и толково передающие нюансы и частности Большой Игры человечества в описанные исторические периоды... — согласитесь, это показатель мастерства.

Вышедшие осенью 2004 «Крестоносцы», как и свежий аддон «Крестоносцы: Именем Господа!», в этм плане очень показательный пример. Оценить игру с точки зрения: «Это та же "Европа", но...» — никак не получится. «Европа» — сама по себе, «Крестоносцы» — сами по себе. В первую очередь потому, что акцент здесь сделан первую очередь на более детальном отображении внутренней жизни средневекового государства. Нет никаких огромных королевств... То есть формально — есть...

Другое дело — как они организованы, нужно ведь учитывать, что на дворе 11-15 века — полдень феодальной эпохи. Король непосредственно владеет лишь крайне незначительными территориями в государстве. Все прочее — владения герцогов, полновластных хозяев своих наделов, связанных с сюзереном лишь вассальной клятвой верности. Впрочем, не столь уж и полновластных... Ведь их владения, в свою очередь, поделены на многочисленные графств, а, принадлежащие не им, а уже их вассалам (и вассал моего вассала — не мой вассал).

В этот мир феодальной раздробленности, интриг и усобиц мы можем прийти в лице одного из графов, герцогов, или даже королей любой европейской страны, от Португалии до Киевской Руси (иные из них, правда, ничем, кроме титула, похвастаться не могут). Наша задача — максимально преумножить владения, богатства, силу и славу нашего рода и набрать к 30 декабря 1452 (окончание игры) наибольшее количество очков.

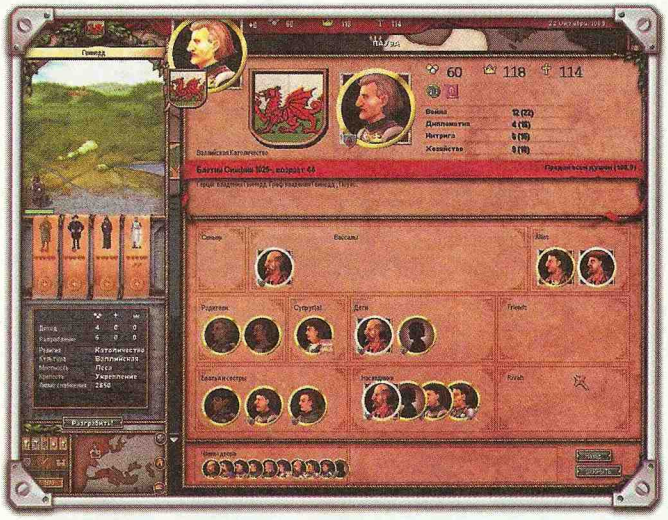
Род помянут здесь не случайно. Экономика и наука в «Крестоносцах» (как, впрочем, и в жизни тогдашней знати) присутствует весьма условно. Куда важнее — родственные связи, удачные в политическом смысле браки, претензии на земли и титулы, места в линии наследования, личные отношения с сильными мира сего, репутация в глазах мира и церкви...

Игрок — не абстрактный дух-хранитель определенной страны, в мире «Крестоносцев» у него есть конкретное воплоще-

ние — глава выбранного знатного рода, со своими личными талантами, особенностями, склонностями характера, друзьями и врагами. Он окружен членами семьи, придворными, вассалами и волен решать, на какие посты кого назначать, кого возвысить за верную службу, даровав титул и земли, кого покарать за наглость и вероломство, чей и с кем брак организовать... Кстати, о браках... Как и все люди, феодал — смертен, и потому очень большую роль играет вопрос наследования. С кем породниться, вступая в брак, кто из детей или братьев займет место сюзерена (и заодно станет нашим новым игровым альтер-эго), способен ли наследник, по складу ума и характера, приумножить, или хотя бы просто не растерять наследство... — все это отнюдь не досужие вопросы. Словом, симулятор феодала... А вернее, даже целой феодальной династии, которую нам надлежит провести через сотни лет, к славе и могуществу.

* * *

За что еще Paradox Interactive заслуживают уважения, так это за умение делать толковые аддоны, глядя на список нововведений которых, хочется воскликнуть: «Ведь это именно то, чего мне раньше не хватало!». В «Крестоносцы: Именем Господа!», к примеру, значительно усилили главную изюминку игры — отношения между персонажами. Так, теперь в дополнение к вассальной клятве и кровному родству добавили такую переменную, как *дружба/вражда*. Имея в союзниках или вассалах давнего и заклятого личного врага — каши не сваришь, очень вряд ли он останется тебе верен или не подведет в трудную минуту, зато на друзей можно положиться, они не бросают в беде (ну... по крайней мере, бросают реже, чем прочие...). Изменилась *система воспитания детей*, теперь на их будущие способности влияют не наклонности родителей и прочая «генетика», но воспитание, к тому же, отпрысков можно отправлять на обучение к чужому двору, что позволяет улучшить с его хозяином отношения.



Значительно доработан *интерфейс*, он стал во многом удобнее, хотя некоторые неочевидные нюансы все-таки сохранились (к примеру, чтоб узнать, на какую провинцию папа призывает идти крестовым походом, нужно пользоваться внутриигровым поиском — почему это нельзя сделать, к примеру, кликом на флаге, обозначающем, что крестовый поход начался?).

Добавлены знакомые по «Виктории: Революции» (а затем и «Европе 3») удобные иконки-напоминалки, сигнализирующие о чрезмерном падении верности одного из вассалов, свободных должностях, холостых/незамужних представителях нашего рода, отсутствии наследника (это задел на «геймовер»!) и прочих важных вещах.

Словом, казалось бы, в плане нововведений не так уж и густо... Но зато это именно те небольшие удобства, которых раньше не хватало «Крестоносцам».

Как и прежде, строить великую династию — вполне увлекательное занятие, хотя, как и прежде (и вообще часто бывает с играми «парадоксов»), процесс — куда интереснее и важнее результата (но то же самое можно сказать, к примеру, и о сексе)...

Все-таки, основная изюминка «Крестоносцев» в личных отношениях и феодальных дрязгах. Чувствуется, что за потоком

лет, случайных событий (в аддоне их частота серьезно увеличена), войн, браков, воспитания детей, усмирения слишком амбициозных вассалов и плетения сети интриг против своего сеньора... — что за этим всем стоят жизни людей, счастливые, или не очень... Хитросплетения судеб, скрывающиеся за непритя-

зательными менюшками и портретами персонажей, захватывают дух, и при должном воображении... Что чувствует престарелый герцог, вынужденный вести войска на своего друга детства, с которым росли еще при дворе старого короля? А его сын, безмерно талантливый дипломат и интриган — никто не сомневался, что он будет великим правителем... Но первая его жена сошла с ума и покончила с собой после смерти второго их ребенка, вторая — безупречный брак по расчету (дочь короля!), переросший в нечто большее — умерла в девятнадцать лет, оставив единственного сына... Сам он, кстати, проправит меньше года и умрет от воспаления легких...

* * *

После хоть плохонькой, но все же 3D-графики «Европы» старый спрайтовый движок «парадоксов» вызывает... неоднозначную реакцию. С одной стороны, «старое-доброе»... С другой, конечно, страшновато... Ну, да *графика* тут никогда не была главной, а демократизм системных требований игры, по нынешним меркам, — совершенно невиданный...

А вот с *музыкой* — однозначно нехорошо получилось.

Некоторые мелодии очень даже «в тему», но некоторые... Ну, когда музыка откровенно напрягает — это никуда не годится.

Равно как и случающиеся иногда вылеты в систему... Все-таки за три года можно было отловить все возможные баги и ошибки, тем более, что они просто губительны для атмосферы этой игры, где, как и в жизни, очень многое зависит от случайностей... Ну вот, к примеру, все в моей земле было хорошо и отлично, и тут игра вылетела... Я загружаю автосейв и «со второй попытки» в графстве появляется и начинает бесчинствовать банда разбойников, а жена умирает при родах... И как я это должен воспринимать — «Это неправильно! Всего этого не было!»?

Из недостатков можно также упомянуть некоторую однообразность игры на поздних этапах. Сильным королем быть, оказывается, не очень интересно... Именно поэтому, кстати, очень советую начинать герцогом, или графом — королевство начинаешь куда больше ценить, когда оно собрано/завоевано тобой лично, а не преподнесено на блюдечке с голубой каемочкой.

* * *

Помимо всего прочего — отличная в своей увлекательности и наглядности иллюстрация того, почему феодальные системы управления были все-таки неэффективны. Бывало, присоединишь пару «бесхозных» графств, при помощи сеньора отхватишь еще одно у соседей, нарастишь мощь и влияние, под шумок очередной войны откажешься от вассальных обязательств и отхватишь еще пару

провинций от своего бывшего королевства... Уже и на корону так с интересом посматриваешь... Словом, укрепишь, бывало, свою династию, казалось бы безмерно, рассадишь кругом своих братьев-сыновей...

Угу... И глазом моргнуть не успеешь, как через какие-то тридцать лет абсолютно незнакомые тебе потомки тех самых братьев будут уже вовсю планы коварные строить... Только успевай по рукам давать и негодовать: «Неблагодарные!» — припоминая, впрочем, что совсем недавно сам именно так вел себя со своим сюзереном...

Вечная феодальная усобица...

Опять же, когда смотришь, как младший брат позапрошлого правителя, которого посадил в это графство, чтоб под ногами не путался — что-то больно заматерел и понимать про себя слишком много при слабом герцоге начал...

Игра не только про Историю, но и про истории людей...

Вам не кажется, что это действительно интересно?

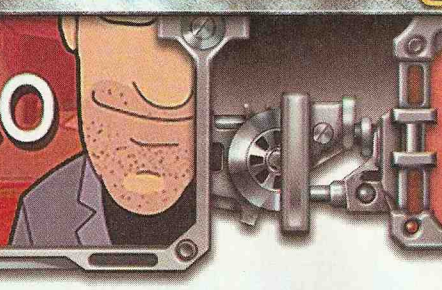
P.S. Локализация от *Snowball Interactive* — традиционно более чем хороша, из недостатков могу упомянуть разве только очень неудачно подобранные цифры, показывающие характеристики персонажа, когда не сразу разберешь, что перед тобой — восьмерка или нолик, это не есть хорошо, согласитесь.

P.P.S. Для установки аддона не требуется оригинальная игра.

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.

Кирилл ТАЛЕР

UmaNetto
Полный превед!



Жанр: russoquesto
Разработчик: PIPE Studio
Издатель: «Новый Диск»

Уманетто

Не побоюсь громких и скрипучих слов, но **Umanetto: Полный превед** — игра знаковая. На 99% благодаря названию. Потому что «уманетто» рискует стать новым термином, а заодно квинтэссенцией и лейтмотивом всей отрасли бизнеса, пересекающегося с искусством. Не пересекаться с искусством бизнесу нельзя, потому что творец хочет кушать, пересекаться нельзя тоже, потому что творец превращается… творец превращается… во что-то дурно пахнущее дорогими духами.

«Уманетто!» — и 96% всего музыкального телеэфира гонят попсню. Не поп-музыку: *A-ha, Мадонна, Наталья Ветлицкая, Катя Chili* и т.д.; не попсу (да хотя бы *ВиаГра, Меладзе, Тина Кароль* и т.д.), а именно **попсню**. С полным отсутствием вкуса и нижней планки качества, с копированием любого, главное — чужого успеха, в троекратно худшей интерпретации.

«Уманетто!» — и 90% молодых актеров в российских/украинских сериалах занимаются тем, что усваивают первый курс театрального училища/института: *«Я в предлагаемых обстоятельствах»*. Нынешняя театральная/киношная молодежь поголовно сексапильна, сексуальна, фотогенична, но создать образ не в состоянии. Зачем перевоплощаться, если у меня и так есть *обои мои красивые волосатые ноги?* ©

«Уманетто!» — и разработчики не хотят, а издатели не могут создавать прослойки и выходить за рамки заданных категорий: ААА-проект, А-проект, В-проект, С-проект и Ы-руссоквЫсто.

Летят пароходы, потому что кто-то приклеил к ним крылья (скотчем): *«Привет* **уманетто***!»*

Плывут самолеты, *потому что не смогли с этой всей х$##@& взлететь* ©: *«Привет* **уманетто***!»*

Идут маркетологи и пиарщики, практически каждый из которых закончил профильный вуз и перечитал множество умных заграничных книг и облазил многие профильные сайты: *«Голый PR», «Рабочая книга PR-менеджера», «Конкретный и конкурентный PR», «Системный PR», «Серебряный лучник», Эл Райс, Огилви, Почепцов, IPRA, SABRE, PRоба* и т.д. — *«Салют* **уманетто***!»*

Огромный билборд: *«Уманетто — и проблем нету!»* — висит на входе в империю игровой индустрии. И пипл **хавает**, хотя мог бы **кушать**, и даже **смаковать**.

Проблемнетто

Хронология:

1980 г. — на свет появляется Нелли Уварова, будущая мегазвезда сериала *«Не родись красивой»;*

2001 г. — в Донецке создается анимационная студия *Toonguru*, по ассоциациям тайтла: нечто среднее между «мультяшный кенгуру» и «гуру мультов», красивый брэнд;

2002 г. — в Москве возникает *PIPE Studio*. Стала известна широкой игровой общественности благодаря нескольким сериям «Братьев Пилотов» и «сопровождающимся» играм для всех «древнерусских» анимационных фильмов — «Алеша Попович», «Добрыня, Князь Владимир», «Илья Муромец», однако вершина творчества PIPE — замечательная *«Полная Труба»*, которую сейчас издает… Valve.

2004-2005 гг. — Нелли Уварова проходит кастинг «Не родись красивой». Уже через несколько месяцев сериал поднимет до заоблачных высот рейтинги телеканалу-счастливчику и станет **брэндом**.

2007 г. — на волне успеха сериала «Не родись красивой» анимационная студия Toonguru радует поклонников сериала флэш-пародией Umanetto.

2007 г. — на волне успеха сериала «Не родись красивой» и флэш-пародии Umanetto PIPE Studio под чутким руководством «Нового Диска» начинает рубить легкую капусту…

2008 г. — на прилавки специализированных магазинов (и прочих магазинов, до которых еще не добрались органы, специализирующиеся на борьбе с пиратством) ложится и кладется, выбрасывается и предлагается компьютерная игра по одноименным мотивам мультсериала Umanetto по мотивам художественного сериала «Не родись красивой»…

Совестинетто

Потому что игровой бизнес — брутто. Займемся легкими ламерскими подсчетами. Что имеют в начале PIPE Studio и «Новый Диск»? Готовый и свежий брэнд; готовых персонажей; в общем-то, готовую анимацию; в более чем половине случаев готовые бэкграунды, а также готовую музыку и наполовину готовую озвучку.

Если взять все эти полуфабрикаты и подставить колено, например, лид-геймдизайнера Сергея Охотникова (на чем там у нас делаются малобюджетные руссоквесто?), то управиться можно и за полгода + еще недели две на тестирование. И тогда вполне может получиться качественный квест-пародия. Потому что (по большому счету) игра еще до препродакшена готова наполовину (!).

Я не знаю, на чьем волосатом колене она делалась, я даже не слышал криков радости топ-менеджмента, когда было подсчитано, что при таких малых затратах (главная статья расходов — выкуп прав на мультяшных героев у Amedia?) UmaNetto выходит в полный превед, точнее, в хороший плюс по прибыли… — но де-факто: получилось руссоквесто в худшем смысле этого слова, способное конкурировать разве что с БСП («Белое Солнце Пустыни»).

Игрынетто

Половина игры (большая) состоит из непосредственно роликов-фрагментов одноименного флэш-мульта. Ролики смешные. Вторая половина игры — это 4 эпизода и 3 мини-игры. Эпизод проходится в среднем 10 минут. Две мини-игры: древняя *«лабиринт-этажи-враги-прыгай-убивай»*, третья — поймай коллегу, падающего с дерева. Последняя недоделана, т.к. падающие *неодушевленные предметы* — кошелек, дипломат (видимо, предполагались в качестве бонусов, но затем о них попросту забыли или не успели доделать) — никакой практической пользы не несут.

Из непосредственно геймплейных моментов отчасти понравилась только головоломка: «Загони сотрудников в кабинет к Падлычу». И это ВСЁ, что можно сказать по игре. Главная фича игры Umanetto — ОТСУТСТВИЕ данной игры.

Выводобрутто

Зачем покупать проект, если «чужих» мультов в нем — 50%, мини-игр (инет-аналоги которых совершеннейше фриварны и при том более высокого качества) — 30%, и только 20% чего-то, напоминающего геймплей? Занимает сие «счастие» 1.06 Гб = DVD или 2CD.

Мульты, кстати, могут порадовать наличием юмора. И без покупки диска, то есть даром: **http://toongu.ru/main.php?page=mult**. Велкам на «Тонгуру», смотреть ролики!

Что же касается окончательного вывода: покупать — не покупать…

…если разработчик/издатель думает: зачем при разработке платить больше, если можно заплатить совсем мало…

…то покупателю советую задуматься: зачем платить за ЭТО вообще?

Десять лет вместе — десять месяцев подарков

Попади в десятку!!!

Правила участия:

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

Юридическая поддержка:
ДОМІНІОН
ПРАВОВА ГРУПА

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

Bateau

Илья Муромец и Соловей-разбойник

Разработчик: PIPE Studio
Издатель в Украине: 1С
Жанр: руссоквесто с паззлами
Системные требования: CPU 1.0 ГГц, 256 Мб ОЗУ, DirectX 8.1b-совместимая видеокарта со 16 Мб памяти, 1.5 Гб на жестком диске, Windows XP/Vista
Авторское примечание: Десять лет назад рисованные квесты (и покрасивее сабжа) требовали процессора с рабочей частотой ровно в десять раз меньшей, чем нужно для игры «Илья Муромец и Соловей Разбойник». И не говорите мне, что я параноик.

Вселенная не терпит пустоты, это всем хорошо известно. А тому, кто идет против законов Вселенной, светит противоестественный кирдык и всяческие мучения. Исходя из таких соображений, перед составлением плана на этот номер МИКа я вспомнил, что на Новый год мне достались две очень хорошие игры, и даже *Juiced 2* оказался не таким уж страшным, как оно подумалось вначале. Поэтому нужно было срочно выбрать из новых игр какую-нибудь пострашнее, чтобы поглумиться всласть. Ну, в крайнем случае, нарисовать еще одну эльфийку. Ибо нельзя постоянно грести под себя все самое лучшее (хотя *Clear Sky*, Ягуарыч, буду отбивать обеими руками, ногами и головами).

«Илья Муромец и Соловей Разбойник» выглядел самым лучшим кандидатом. То есть худшим. Мало того, что сам жанр уже давно вошел в геймерские поговорки, так еще и сюжетный первоисточник является такой развесистой клюквой, что даже сравнивать не с чем. Последние потуги российских аниматоров воспользоваться наработками западных коллег, повадившихся снимать «всевозрастные» мультфильмы (и детям забавно, и для взрослых парочка особых шуточек припасена), навевают печальные думы. Поскольку западный подход оказался изрядно приправлен «православным духом», а тот самый контент «для взрослых» (ясно, что речь не про постельные сцены) присобачен к былинному антуражу совершенно топорным образом. Тут ведь вот какая штука, создатели «Шрека», например, придумывали свой мир сами, и изначально он создавался гротескным гибридом всевозможных миров классических сказок от разных авторов из разных стран. А у «новых русских» былинных мультов источник всего один, причем не особо поддающийся имплантации таких чужеродных органов, как гэг, например.

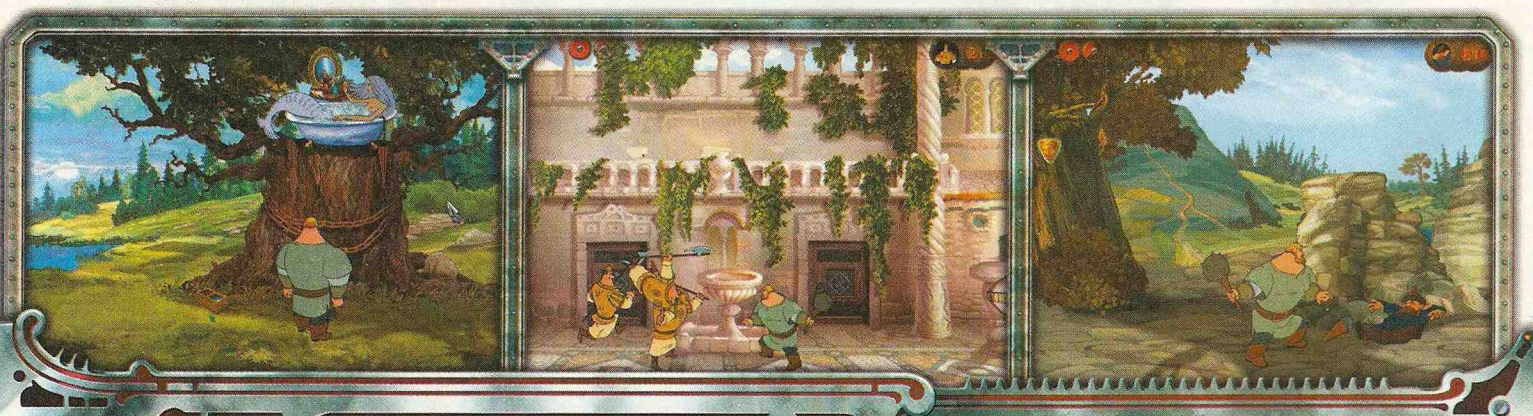
Впрочем, это я еще не об игре, а о первоисточниках... На самом же деле оказалось, что «Илья Муромец и Соловей Разбойник» не так страшен, как казалось поначалу. И даже страшно сказать, эта игра мне понравилась! Попробуем разобраться, в чем причина сего феномена... Но должен предупредить: сторонникам «плана Путина» читать дальше не рекомендуется. Ибо буду писать ересь и возводить напраслину на Светлейшего и его курс.

* * *

Боже! Сколько лет я иду, но не сделал и шаг...
(Юрий Шевчук про жанр руссоквесто)

Изменю-ка я разок своей тяге к объективности и подробному обмусоливанию всех деталей обозреваемой игры. И вдарюсь во вкусовщину. Вернее, уже вдарился, поскольку по-другому начальные рассуждения о мультах про былинных богатырей назвать не получится. Но это еще ничего, сейчас ягодки пойдут...

Открою вам маленький секрет, прежде всего мне хотелось «пройтись» по «Илье» из-за одной маленькой строчки в пресс-релизе. Той самой, в которой в уничижительном тоне упоминается спутник главного героя, некий Князь Киевский (напишу оба слова с заглавных по аналогии с конституционным написанием слова «Президент»). В принципе, еще во время просмотра саги об Алеше Поповиче меня кольнуло то, что мудрого правителя солидной державы (кто поспорит?) изобразили алчно-вороватым трусом и мямлей. Вы, дорогие соседи, блин, на свое чудо поглядели бы лучше. На нынешнее. Которое ничего умнее «мочить в сортирах» за два срока так и не придумало... Впрочем, вести беседы на политические темы в игровом журнале — занятие неблагодарное, поэтому просто оставлю как субъективный факт: мне не нравится Путин, ибо тиран, самодур и, как ни странно, слабак. С Эстонией поругаться смог, с Грузией тоже осмелился. Украину подразнил немножко, но газовая труба все равно через нашу территорию проходит, так что пришлось договориться. Кстати, байки про то, что Россия проложит трубу на севере, по дну моря, вы в последнее время часто слышите? Уже и забыли, правда? А все дело в том, что проект такой реализуется лет десять, не меньше, да и система газопроводов в Европе построена так, что придется либо подводить новую трубу прямо к западной границе Украины, либо мириться с тем, что не меньше половины транзита газа все равно пойдет через нашу территорию. При этом в ЕС чиновников советской закалки найти не так просто, поэтому и цены на транзит будут, скорее всего, европейскими. А это совсем невыгодно Газпрому... Казалось бы, причем тут Путин? Да так, просто к слову пришелся. Подумаешь, есть у него сосед по даче, который за время президентства Владимира Владимировича стал одним из крупнейших акционеров Газпрома...



Ну, и в довесок — тот факт, что Эстония после известных событий врубила на полную катушку свою бюрократическую машину и фактически блокировала весь проект северного газопровода.

И это — только малая часть того, что можно рассказать о президенте, похожем на домового Доби из фильма о Гарри Поттере. При желании можно зайти на shender.ru и почитать-послушать программу «Плавленый сырок». Ну, а если желания нет, то правильно — нечего мозги всякой ерундой забивать. Не читайте советских газет перед едой, как говаривал профессор Преображенский.

Но вот что интересно, по мере прохождения «Ильи Муромца» то и дело встречались совсем недвусмысленные намеки и на состояние свободы слова (свободу узникам совести!), и на тупость типичного бюрократа (на документе нужна печать, пофиг какая, но нужна!), и даже на армейские порядки («дедушка» Добрыня Никитич дрыхнет без задних лап, пока молоденький «дух» ведет все дела на заставе и постигает науки). Впрочем, острые темы затронуты без особого фанатизма, поэтому даже откровенно аполитичных игроков не должны задеть. А вот более приземленные вещи разработчикам удалось сделать как-то душевно — иначе не скажешь. Русалка, которая на ветвях сидит (канонично!), нарисована по-русскоквестовски фиговенько, но до чего же трогательный персонаж! А Кащей, издевающийся над кукушкой? А Горыныч, который все спорные вопросы между тремя головами решает при помощи старого способа, известного в народе как «камень-ножницы-бумага»? При этом

учтите, что передних лап у Горыныча всего две, на все головы не хватает. Поэтому средней голове приходится использовать заднюю конечность... И все это — сидя за столом в домике Кащея. Перечислять веселые (по-настоящему веселые) моменты можно долго, причем вот какая штука, в игре они смотрятся более чем уместно. Возможно, опыта прибавилось, а может, это я привык уже? Не знаю, но согласитесь, что невозможно без смеха смотреть на Бабу Ягу, которая примеривая новые бусики, смотрит в зеркало и радостно заявляет: «Эх, хороша девка!» После всего этого даже пузатый «иностранец» («Это кароший сделка!»), будто вернувшийся из светлого советского прошлого, в котором все буржуины были меркантильными пресыщенными жизнью праздными гадами, воспринимается без внутреннего протеста. Ну иностранец, ну и что?

А эпизод, в котором Илья на заморском пляже встречает Алешу Поповича с его подружкой, уже не юморной, а скорее жизненный. Черт возьми, ну как ругать такую игру?

Хотя поругать немного все же надо. Прежде всего, конечно, за все «фамильные болезни» жанра. Графика традиционно страшненькая, но задники неплохие. А вот персонажам, конечно, не хватает ни детализации, ни фаз анимации. Музычка не раздражает — такая себе стилизация под народные мотивы. Озвучка тоже хороша (особенно колоритно и при этом беззлобно вышли арабы), только в одной локации звук подкачал — слишком тихие голоса были едва слышны за фоном.

Описывать игровой процесс «Ильи Муромца» — дело гиблое, типичный кондовый плоский квест. Правда, в отличие от некоторых (кхм) коллег, особой нелогичностью не страдает.

Да и «ходов» не так уж и много, на крайний случай можно просто перекликать все, что валяется на доступных в данном эпизоде локациях.

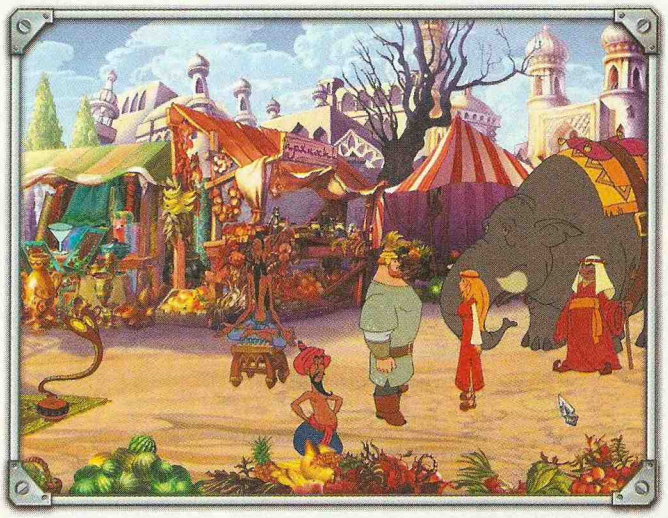
Кроме того «Илья» разбавлен несколькими мини-играми, среди которых первое место занимает игра в «Чапаева» в арабской тюрьме. Впрочем, есть среди мини-игр и достаточно сложные паззлы, над которыми придется хотя бы минут десять, но подумать.

А вот две аркадные вставки... Ох, ну на том уровне, на котором они сделаны, лучше бы их вообще не было. Я еще отлично помню игры на NES, так вот, там такого убожества не было. Ясно, что кровищу показывать нельзя, игра номинально детская, но хотя бы анимаций чуть побольше, да звук посочнее...

* * *

Ну что сказать, удивили меня *PIPE Studio*. Даже неловко как-то. Руссоквест, который не стыдно посоветовать в качестве развлечения на пару вечеров. Нонсенс! Но вот он, передо мной лежит. В скромной джевельной коробочке.

Только послушайте моего совета, сохраняйтесь почаще. «Илья Муромец и Соловей Разбойник» игра практически безглючная, но у меня с какой-то радости в самом конце случился вылет в систему. А о сохранениях я как-то забыл, умереть-то все равно нельзя... Но зато теперь я могу авторитетно заявить, что для написания обзора прошел игру аж два раза. Я крут.



TinS

Название: Exteel
Разработчик: NCsoft
Издатель: NCsoft
Жанр: MMO Action
Системные требования: CPU 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 256 Мб видеокарта

Герой

— Привет, здесь не занято?

— Угу

— Ну, тогда я сяду, я сильно не помешаю. О, что за фигню ты ешь?

— Кх-кх... Эта фигня называется «борщ».

— А-а... Экзотика... Ну-ну. Слушай, а ты часом не пилот?

— Угу.

— Ну да, ты ж в контактном костюме. Все вы, пилоты, их носите. Удобно? Ну да, наверное, очень даже удобно. Эх, мне бы один такой, я бы всем показал! А какая твоя? Стой, стой, дай угадаю... Вон та, сине-белая?

— Угу.

— Красавица. А ножки... Скоростной билд?

— Угу.

— А что там у нее на плече? Какие-то буквы? Сейчас-сейчас. Вэ... Эр... Пэ...

— VRPD.

— Ты все-таки доел эту бурду? Да ты не злись, на вкус и цвет товарищей нет. А что означает это твое «ВРПД»? Что-то связанное с тайными организациями? Или просто твои инициалы? А может...

— Virtual Reality Protection Department.

— Ого... Круто, наверное. Департамент... Класс! Я тебе так завидую! Когда-нибудь я тоже стану пилотом. Я буду легендой, мастером пилотирования, смелым и благородным бойцом. И все будут знать мое имя... А у тебя позывные какие?

— Стилет.

— Стилет? Круто. Сти-лет. Могучий, быстрый, как молния. Стииилееет! Стилет. Стилет? Что-то знакомое. Где-то я уже...

— Счет, пожалуйста!

— Погоди, вспомнил! Ты же рекордсмен! О тебе в газетах писали! Ты столько раз разбивал собственную машину, что у тебя скидка во всех ремонтных мастерских! Ты умудрился отстрелить своему Механавту ногу в одном из боев! Ты...

— Мне пора.

— Эй, куда ты? Подожди!!! Дай автограф!!! Стой!!!

I am not Gundam!!!

NCsoft... Как много в этом слове. Linage, Dungeon Runners, Guild Wars, City of Heroes/Villains... Да, есть Blizzard с тяжеловесом WoW, есть Tribune с многообещающим новичком LotR Online. Но как было бы скучно без **NCsoft** и ее проектов! Поразительные смеси из захватывающих и скучных до тошноты элементов, дикий баланс (иногда кажется, что его просто нет), интересные идеи и странный стиль их исполнения. От стремительных PvP, заканчивающихся через мгновение после начала, до многочасовых блужданий по подземельям; от пестрящих спецэффектами массовых побоищ до внезапных гоп-стоп атак, сопровождающихся криком: «Бей Скоржей!» Кажется, ты видел уже все, но каждый новый проект этих ребят вновь вызывает интерес, смешанный с восторгом, и вопрос: «Ну, что на этот раз?» И когда слышишь в ответ: «Гигантские человекоподобные роботы», понимаешь, что ты еще не окончательно сошел с ума. Но это не надолго.

Итак, новый проект NCsoft под названием **Exteel** предлагает возможность игроку влезть в шкуру пилота, который, в свою очередь, влезает в шкуру гигантской прямоходящей человекоподобной машины убийства, ласково обзываемой Механавтом.

Внимание, далее следует описание всей сюжетной составляющей или даже раскрывается концовка!!!

Данное средство передвижения (20-25 метров брони и дорогущей электроники) используется пилотами для уничтожения аналогичных машин противника и попутного разрушения правительственной собственности в особо крупных размерах. Короче говоря, неконтролируемое безостановочное рубилово на разнообразных аренах. Зачем? Почему? Настоящий пилот не задает вопросов. Синхронизация, пальцы на гашетку — и вперед, творить светлое будущее. Да, еще деньги платят. Все. Игрового мира как такового нет. Ни одного слова, ни одного паршивого байта информации. Возможно, ребята из NCsoft, посмотрев на свои предыдущие проекты, где в трепетно созданных мирах игроки просто устраивают веселую резню, забивая на историю, богов и квесты, решили оставить только эту самую резню, без соплей и проволочек. В итоге получаем странную картину — у нас есть лобби со списком серверов, настройками пользователя, ангаром и, собственно говоря, боевые арены. По сути, Exteel от обычного сетевого шутера отличают лишь наличие уровней, статов и возможность покупки оружия/экипировки (практически все это есть в последних Battlefield и Call of Duty 4). Если этого достаточно, чтобы иметь гордую приставку MMO, то количество Massive Multiplayer Online увеличится на порядок.

Eva01, запуск!

— Добро пожаловать, Стилет. Оператор Сара на связи.

— Привет, Сара. Как дела?

— Дублирующие подсистемы функционируют нормально, резервные контуры перегружены, состояние внешней брони критическое, правый манипулятор не обнаружен. Боеготовность 15%.

— Неплохо. Это все?

— Твоя задолженность за ремонтные услуги составляет 265 тысяч кредитов.

— Угу. Начинай подготовку к синхронизации.

— Стилет, не рекомендую вступать в бой при…

— Да я так, прокатиться. Обещаю, ничего плохого делать не буду, правда.

— В таком случае… Запускаю процедуру синхронизации. Приятного дня.

Покореженный металл

Когда я запустил свой первый матч, меня очень крепко ударили воспоминания. *Rune*… Ее дух витает здесь. Я чувствую его в воздухе, я почти вижу его наяву. Ориентировались ли разрабы при создании боевки на великую Rune, или же это получилось случайно, но различий довольно мало: нет магических рун (есть спецскилы), есть огнестрельное оружие (ничего особо не меняет, но об этом позже), драйва поменьше и карты побольше. А высокая скорость игры, насыщенность событиями, впрыск адреналина в кровь и специфическая «боевая атмосфера» присутствуют. А то, что игрок управляет роботом… Скажу честно, с тем же успехом мы могли бы играть маленькими белыми мышками, сражающимися за сыр в кухнях старых хрущевок. Наличие мехов никаких особенностей в игру не вносит. Ни тебе перегрева реактора, ни тебе потери частей, ни тебе датчиков и сенсоров (эх, где ты, MechWarrior?). Даже то, что должно быть априори — высокая интерактивность, и та отсутствует. Все, что мы можем разрушать — фонари, контейнеры и рекламные щиты (вот это странно). Ну скажите мне, почему, почему двадцатиметровая восьмидесятитонная махина даже дерево повредить нормально не может?! Если в наше время выходит игра про таких зверюг, то разрушаемое окружение — это минимум из того, что обязательно должно присутствовать! Как преобразилась бы игра, насколько интереснее она стала бы… Эх, мечты, мечты. Ну да ладно, хватит о грустном.

В игре есть три типа вооружения: огнестрельное оружие, холодное оружие и щиты. И если с последними двумя все понятно (в смысле, см. Rune), то огнестрелы здесь немного странноваты. Вернее, необычна система их использования. Дело в том, что у каждого оружия есть ограничение на дальность стрельбы, введенное для баланса с холодным оружием (самый яркий пример — лучники в абсолютно всех RPG/MMORPG стреляют

со смешных, по меркам реальной стрельбы из лука, дистанций). Но как реализовать эти ограничения в TPS? Ответ прост — система наведения. Смысл ее заключается в том, что для того, чтобы нанести врагу какой-либо ущерб, сначала нужно навестись на цель. Наводка происходит самостоятельно, нужно лишь находиться на нужной дистанции и держать прицел на противнике (куда целиться, значения не имеет). Через мгновение машина противника обводится прицельной рамкой, и можно давить на гашетку. Но: если нет наведения, то выстрелы не наносят ущерба; если противник вне зоны поражения, выстрелы не наносят ущерба. Плюс ко всему, все оружие имеет свойство перегреваться, так что непрерывной стрельбы / размахивания мечом / защиты щитом не получится. Хорошо хоть патроны бесконечные.

Оружие делится на классы: пистолеты, СМГ, дробовики, винтовки и тяжелое (у огнестрельного оружия), лезвия и копья (у холодного). Оружие также может быть двуручным и одноручным. Одноручные модели можно комбинировать — в правой шотган, в левой меч и т.д. Стрельба с двух рук реализована наподобие Red Faction 2 — правая клавиша мышки отвечает за правый «вэпон», левая — за левый. Использование различных комплектов вооружения даст определенное преимущество. Например, снайпер со щитом в левой руке — выстрелил, и сразу закрылся от ответного огня. Полет для фантазии есть, тем более что слотов под комплекты два, и их можно менять по ситуации.

Берсерк

— На связи Синий Лидер. Команда, слушайте план атаки: идем стандартным боевым порядком по третьему парапету. Атаковать будем через верх. Схема 4, подавление — Байрон, Винтер, Макс; поддержка — Дарк и Родерик, снайперы — Сэм и Фрейм. Разбивающий смертник — Стилет. Вопросы?

— Гм… У меня нет правой руки, босс. Это не станет проблемой?

— Твое дело маленькое — сломать строй и отвлечь огонь на себя. Так что тебе особой разницы нет — что с правой рукой, что вообще без рук.

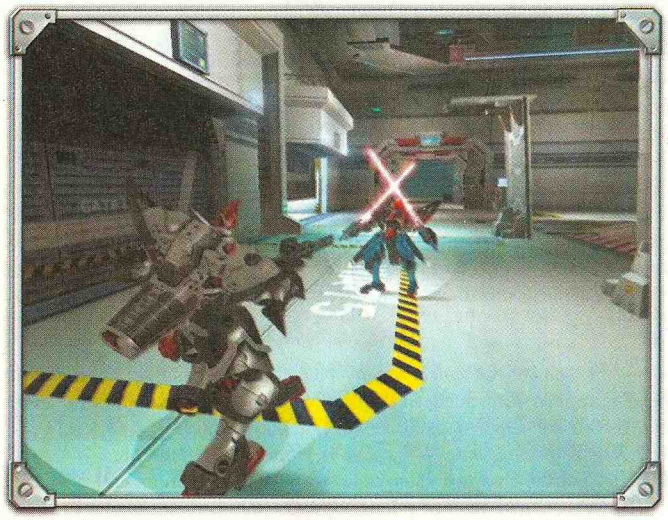
— Но как же вооружение и…

— Дави их интеллектом. Ну что, команда, поехали!

«I am the bone of my sword…»

Также в игре присутствует система уровней/рангов. Немного странная, немного бестолковая. За бои игроку начисляют опыт и очки ранга. Чем выше место в таблице игроков по итогам матча, тем больше опыта. Очки ранга начисляются только за 3-е, 2-е, и 1-е места. И если ранги (от рядового до генерала) определяют только крутизну игрока, то уровни имеют практическое значение. При повышении уровня в распоряжение игрока поступают 3 очка апгрейда, которые можно потратить на улучшение таких характеристик, как количество хитпойнтов, скорость передвижения, меткость и т.д. Кроме того, имеют место активные способности, которые игрок может приобрести за звонкую монету. Все они работают под свой, отдельный комплект вооружения. Например, один из моих любимых — проткнуть супостата мечом и расстрелять в упор из пистолета. Выглядит очень эффектно, сносит много, да и помешать никто не может — на время использования скила вы неуязвимы. На использование способностей тратятся очки действия (Action Points), которые начисляются при нанесении урона противнику — чем больше, тем лучше.

По окончании каждого сражения игрок получает энное количество кредитов — местной валюты. Сумма зависит от количества очков, заработанных в матче, и может варьироваться от нескольких сотен, до десятков тысяч кредитов. Деньга, заработанная тяжелым трудом, тратится на покупку нового оружия, запчастей и способностей, а также на ремонт вашего меха. Оружия действительно много, но достигается это очень читерским путем — например, в магазине есть начальный пистолет, Planet Eagle C, по абсолютно мизерной цене. И есть куча его модификаций: Planet Eagle D, Planet Eagle B и т.д. Но самое интересное, что цены на каждую следующую модель растут в геометрической прогрессии, а боевые характеристики первой и самой последней модификации практически идентичны. Серьезно, и зачем игроку покупать дорогущий суперпистолет, если он не дает никакого преимущества? Глупо, как минимум. Другое дело — запчасти. Тут все по-взрослому — хочешь победить, покупай новые части брони. Каждая из частей (руки, ноги, тело, голова, ускоритель) имеют свои показатели веса и прочности, а также улучшают некоторые статы пилота и меха. Элементы брони группируются по билдам, которых всего три типа: скоростной, средний, тяжелый. Скоростные билды — высокая скорость, маневренность, малое количество брони и хитпоинтов. Тяжелые — обратная картина, жертва скорости в пользу живучести. Средние — золотая середина, выбор новичков. И вот тут игра показывает свою гибкость по отношению к игроку: у оружия нет привязки к типу билда, и любой, даже самый легкий мех может вооружиться тяжелым оружием. Учитывая сбалансированность билдов, игрок может выбрать тот тип меха, который ему по душе, выбрать нравящийся ему комплект вооружения, и он все равно будет иметь равные со всеми шансы на победу. В Exteel невозможно создать машину, неспособную на равных бороться с другими созданиями творческой мысли игроков. Все решает умение, и поэтому игроки могут играть так, как им нравится, одерживая при этом победы. По-моему, это главное достижение для любой игры.



Мы будем драться на земле, под солнцем и в кромешной тьме, мы будем драться в небесах...

В игре имеют место пять игровых режимов: Training, Deathmatch, Team Deathmatch, Territory Control и Last Stand. И если с первыми тремя все понятно, то последние два нуждаются в некоторых объяснениях. *Territory Control* — игра на захват контрольных точек. На карте расположены несколько Aerogates, за контроль над которыми и сражаются команды. Проигрывают те, кто контролирует меньшее количество врат в конце игры, или теряет их все. Есть возможности тактической игры, плюс довольно серьезный накал страстей — точек много, захватываются они быстро, а победившая команда получит нехилое денежное вознаграждение. Самый яростный и напряженный тип сражений. *Last Stand* — команда игроков обороняет свои врата от толп компьютерных противников. Победить можно, удержав хотя бы одни врата на протяжении 15 минут. Довольно весело, интересно, да вот только денег мало дают. Вот и все. Казалось бы, игра, сосредоточенная только на мультиплеерных сражениях, должна иметь большое количество разнообразных режимов, не дающих игроку заскучать. А тут... Все быстро надоедает и приедается, разве что Last Stand периодически дарит глоток свежего воздуха. Плохо, очень плохо для игры подобного класса.

I... will... win...

— О, вот ты и пришел в себя.

— Са... Сара?

— Ты получил тяжелые травмы в последнем бою. Группа парамедиков доставила тебя сюда сразу же после того, как тебя достали из обломков контактной капсулы. Твой Механавт уничтожен.

— Не очень хорошо, правда? Еще и эти провода, гипс...

— Экономь силы. Попробуй заснуть, через 32 часа ты будешь как новый.

— Моя правая рука...

— В растворе наноботы, они восстановят твою кисть.

— М-да... Неприятно. Сара, я, конечно, понимаю, что это не очень правильный момент, и что я ни разу не видел тебя, кроме как на экране монитора, но... Может... Может быть, ты согласишься сходить со мной куда-нибудь? Конечно, после того, как я выпишусь. Что скажешь?

— Я даже не знаю, что сказать. Впервые за все время моего существования мне попался такой... Слушай, ты что, дурак? Ты ведь прекрасно знаешь, что в системе обслуживания только один оператор — я! Как, по-твоему, один оператор может обслуживать одновременно тысячи пилотов? Подумай головой! Я Искусственный Интеллект, программа, матрица поведения! Я — машинный код! Это написано в руководстве пилота, это знают все!

— Я... Я... Черт. Черт, черт, черт... Опять... Опять! Сначала Глэдос, потом ты! Ну почему всегда так!?!

— Спи.

Внешние данные

В плане графического оформления Exteel не впечатляет. Я даже удивлен, как из *Unreal Engine 2* можно вытянуть такую посредственную картинку. Простенькие модели, слабые текстурки, блеклые спецэффекты. Напоминает, как ни странно, слегка подкрашенный первый Unreal. Даже Lineage 2 во многом выглядит симпатичнее. Радует дизайн мехов — действительно красиво, футуристично, традиционно. Но это все, за что можно хвалить здешнюю графику.

Звучит Exteel средненько. Обычный джентльменский набор из взрывов, выстрелов и тому подобного. Саундтрек тоже особо не выделяется — порадовала только вступительная тема, а остальные слишком слабы и не успевают за улетающим на крыльях драйва геймплеем. Поэтому, если будете играть, включите лучше что-нибудь зажигательное из своего плейлиста.

In the end

Интересно, весело, драйвово... сначала, но уже через час скучно и однообразно. Плюс блеклый звук и слабая графика. Плюс отсутствие игрового мира, интерактивности, сюжета... Вердикт: рекомендуем принимать малыми дозами. Расслабиться, подбавить адреналина в кровь, а через полчаса выйти и не возвращаться до следующего дня.

P.S. А вообще, если есть выбор, выбирайте Rune.

Записки Автоответчика

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

УЩЕМЛЕНИЕ ФОРМАТА

Вопли и сопли

Уважаемые камрадены и прекрасные камраденки! Я знаю, сколь долго вы ждете смены старого формата на новый. Не поверите — мы, редакция МИК, тоже его ждем! Работаем и ждем, отдыхаем и ждем, пьем — и все равно ждем нового формата! Ожидание этого неотъемлемого компонента смены времен журнальных годов стало нашим вторым Я и третьим Ы. А его, заразы, все нет и нет!

А почему нет заразы? А потому что МИК при всей своей неповторимости и многогранности все же остается младшим братом МК. А в МК тоже хотят менять формат!.. И теперь мы (то есть мы все с вами) сидим и ждем, пока формат поменяют в МК, потому что прическу сначала должно сделать старшему брату. А младший пускай вихрастым походит. Вам это нравится? Уверен, что нет! Нам это тоже не нравится. А поделать ничего нельзя. Остается только хмуриться и писать гневные письма в «Авто» или возмущенные посты на форуме. Мы, конечно, приголубим-приласкаем в меру своей распущенности, поймем и успокоим, но качественного результата это не даст.

Посему: держим кулачки, ждем и надеемся, когда же МК разберется со своей одежкой, и нас наконец допустят в гардеробную.

Что же касается «Авто», то здесь налицо не столько изменение, сколько ущемление формата — отпал запасной ящик **kertis@mycomp.com.ua**. Больше на этот адрес письма слать не стоит, даже дублированные. Объясняю, почему. На данный момент письма в «Авто» поступают на два ящика: некоторые сразу в двух экземплярах, но есть и такие, что присылаются ТОЛЬКО на **aftootvet** или же ТОЛЬКО на **kertis**. Копаться сразу в двух ящиках, выискивая, сортируя, откладывая в архив, синхронизируя поступления — это дело ОЧЕНЬ долгое и, пардон за мой вульгарный, геморройное. А времени с некоторых пор у меня практически нет.

Остался только **aftootvet@gmail.com**, и никаких ящиков более. Увы и ах, но славному «Т-34» пришла пора отправиться в музей.

Пироги и пышки

Время награждения! Троекратное УРА всем победителям!

«Карикагентура». Александр Еличев за отличнейшую подборку карикатур награждается колонками Game Zone 2.1.

«И рука не подвела!» *(лучший стих)* Saviour aka Dzirt за многослойную и смысловую работу «Игрок» награждается колонками Microlab Solo 1 MK 3.

«И рука не подвела!» *(краткая форма)* Артем Кононенко, «Сказала гному маленькая фея...» — за исчерпывающую краткость в донесении своих мыслей (в т.ч. и на английском) награждается колонками KINYO SW-220.

«И рука не подвела!» (стеб на грани фантастики) freedom с душераздирающей балладой о Константине, убийце нечисти, получает настольные часы ABSTRACT ART.

Что же будет с конкурсами дальше? Пока что мы оставляем и **«Карикагентуру»**, и **«Рука не подвела!»**, т.к. это уже немного больше, чем конкурсы. Они стали, в некоторой степени, визитной карточкой нашего журнала, в чем-то даже нашим кредо: мы учимся и УМЕЕМ рисовать, мы учимся и УМЕЕМ писать стихи.

«Скриншит» пока что остается в автономном режиме и, как я уже говорил, если забавных скринов будет приходить все больше, конкурс станет полноправным в «Авто»-семье.

Предлагайте новые конкурсы, новые аттачи, аддоны и патчи к автоответчику, камрады! Show must go on!

Стихи и проза

Автоответчик продолжается! На проводе камрад **Рита**. Не обманитесь женским ником, камрад Рита пишет о себе в мужском лице и, подозреваю, таковым и является.

Доброго времени суток вам, товарищи.

И тебе привет!

Мой опус будет начат типичной басней о том, как и когда, чем и сколько, доколе и зачем в моей жизни был МиК.

(Уселся, внимательно слушаю)

В те далекие годы, когда компьютерные игры мне казались сказочным миром неограниченных возможностей, я с детской жадностью к познаниям учитывался всяческими изданиями, которые посвящены были моему излюбленному хобби. Первым у меня в руках оказался GAME.EXE, о да... это был великолепный журнал, чего стоил только господин ПеЖе, но я несколько отдаляюсь от темы повествования. Просто невозможно было пропустить на прилавках ларьков МиК, и хотя он несколько отличался дизайном от популярных журналов, чего таить, не в лучшую сторону, но по количеству обзоров, по приблизительным подсчетам около 10 в неделю, ваш журнал мог заткнуть за пояс любое издание. Я считаю, что наряду с информативностью это было одним из главных достоинств, которое, насколько я помню, в том же автоответчике подмечено не было ни разу.

Возможно, тогда — да. 10 обзоров-превью на 4 = 40. В месяц это неплохо. Но с переходом на полумесячник у нас аналогично вырос и размер статей, ~10-15 на сдвоенный номер. Так что по количеству материалов мы проигрываем предыдущему формату в полтора раза или даже вдвое. Зато выигрываем по качеству. Средний уровень авторов стал выше. Если раньше МИК состоял из статей двух-трех звезд и остального, которое иногда и читать-то было сложно, то сейчас среди авторов много маленьких звездочек и состав довольно ровный.

Вспоминая «тот» МиК, я осознаю, что в итоге не пропустил практически ничего даже из минимально важных новостей игровой индустрии того времени, наряду с тем, что остальные издания не стыдились опускать маловажные, по их мнению, события. Почему я говорю о прошлом времени? Врать не стану, я не читал МиКа уже более трех лет, с того момента, как для меня открылся доступ в мировую сеть порнографии, пардон, информации...

Красивая описочка...

...обладая которой я мог самостоятельно созерцать факты. Даже и по сей день я не утратил этого интереса к компьютерным играм, то ли из-за отчаянного желания убежать от того, что принято называть реальностью, то ли из-за титанических усилий мастеров игровой индустрии укрепиться в моем сознании с целью заполучения звонкой монеты.

Что сподвигло меня написать вам? Странное событие произошло давеча: изучая обновления на популярных варез-порталах (читать «файлопомойках»), я наткнулся на сканы свеженького МиКа, и мимо воли подумал: «Вот ты достал меня и здесь 0_o», — орфография практически соблюдена. Я опускаю факт незаконного распространения и говорю только о своих впечатлениях.

...судиться будем, но не сейчас! :)

Конечно, есть МиК-портал, но сравнивать его с материальным, таким «живым» и «теплым» журналом не стоит, наверное. По-моему, сей знак оповещает, что МиК стал дос-

тойным нелегального распространения, ибо настолько востребован, не иначе. Немного обидно, что только сейчас, ведь и раньше был он явно не хуже...

Просто Инет сделал очередной шаг вперед. Но и в 2002 году на форумах и порталах размещались статьи наших авторов. Некоторые, как полагается — со ссылками и авторством. Некоторые незаконно.

Расставим некоторые точки над «i», ибо без них мне не добиться цельной мысли. Возвращаясь к теме компьютерных игр, отмечу, что это увлечение во многом ущемляло меня по жизни, начиная со Спектрума и заканчивая сегодняшним днем. Читая МиК, я осознавал, что его создают такие же «больные» люди, как сам я, уж простите, если чем обидел, оправдаюсь тем, что до статуса фанатичного нерда мне далеко :3, в итоге я верил, что не одинок. Возможно, сие письмо станет неким признанием тотальной капитуляции меня, мол, будь спокоен дядюшка Билл и Ко., все работнички девелоперских конторок получат свои заработанные денежки, я продолжаю кушать вашу продукцию и это надолго.

Если разработчики девелоперских конторок создают действительно качественные продукты, в которые приятно погружаться и проводить время (погружаться в продукты, м-да...), то почему бы не отблагодарить их праведные труды покупкой лицензии? :)

Но покажите мне человека, который заявит, что в играх нет никакой эстетической ценности? Я не говорю о сюжете или даже геймплее, речь идет о самих эмоциях, вызываемых играми, ведь они приносят fun, как любимая музыка, хороший фильм, etc.

*Завтра обязательно куплю новый МиК — вот, собственно, и все, что я хотел сказать. F**k yeah, я возвращаюсь в семью :) На сем прощаюсь и быстренько отправляю вам сие сообщение, пока не начал цинично пересматривать изложенное выше.*

Сообщение принято и опубликовано. С возвращением!

* * *

Передаем эстафетную дубину камраду **Александру Д.** Посмотрим, что он с ней сделает.

Привет, Талер!

Здорово!

После оченно долгого откладывания ентого дела (несколько долгих лет) решил-таки написать тебе и МИКу заодно. Буду говорить кратко и по существу (постараюсь, по крайней мере). Сразу извиняюсь за ошибки и сумбурность.

По поводу непосредственно качества журнала — растете потихоньку. Новые рубрики, новые авторы — это все хорошо. Спасибо Морте и ШаманАДу, а также Лепрекону, Лару, Гералту — радуют неизменно! Пантере, Веде, Торхейед респект — побольше б девушек-геймеров.

...особенно таких, как Thorneyed. Думаю, она смогла бы поспорить с Шарон Стоун, у кого IQ выше.

И вообще, всем авторам МИКа, и штатным, и не штатным, огромное спасибо за то, что вы делаете.

Спасибо, что ты нас читаешь :)

«Роддом» — это явление, не имеющее аналогов, такое могли сделать только вы. Так держать!

Будем пытаться совершенствовать не только его, но и работы авторов, приходящие к нам. Пока что они далеки и от синопсиса, и от диздока.

Хотелось бы еще какую-нибудь рубрику про Интернет-ресурсы, связанные с играми и их разработкой. А то идея со школой молодого девелопера чего-то так и заглохла, а жаль.

Не факт. На данный момент я пытаюсь ее возродить. Но о девелоперских Интернет-ресурсах тоже надо бы написать.

Лично мне было интересно почитать, да и какой геймер не мечтает о ИСМ? Короче надо продолжить.

Так-с, о том, какие вы уникальные, я писать не буду, НО! Респект вам за то, что в МИКе автор может выражать мнение, отличное от мнения редакции, что есть очень и очень хорошо.

А вот сейчас начнется...

Так, а теперь буду критиковать!

Началось...

Опечатки — ура, их есть у нас! Не слишком много, но есть. С чем это связано? Не знаю, но надо бы что-то решать. Хорошо хоть «перлы» встречаются редко, а то даже по ТВ такое временами услышишь (напр., прочитал: «надела шапку на голову» ;)). Хотя фирменный миковский загон — «магические заклинания» — встречается чуть ли не в каждом номере. Может, объясните мне, как заклинание может быть НЕ связанным с магией?

:))) Шаблон, блин! Кто-то впервые написал, остальным лень думать. А как тебе словосочетание «падают вниз»? Как будто можно падать вверх... А как тебе фраза «птица, летящая по небу»? Это не наши перлы, но они не менее ярки. И Розенбаум в «Вальсе-Бостоне» использовал эти самые неоригинально падающие листья.

Что тут еще можно добавить? Будем искоренять...

Далее, неточности — Ягуар писал о 4-м «Резиденте», что в игре нельзя найти оружие, а как шотган в начале и револьвер ближе к середине? Причем сама статья отличная. Я ничего не имею против Ягуара, просто это то, что первым пришло в голову, а сколько их у других авторов?

Все-таки две недели — это не месяц. Хотя уже и не неделя на прохождение игры и написание материала по ней. Но все равно немного. Иногда просто физически невозможно облазить всю игру, особенно если она большая. Слава Богу (и к сожалению одновременно), мы не находимся в той весовой (тиражной) категории, когда за одну подобную ошибку нас могут размазать по стенке тысячи читателей, а также разработчики с издателями. Но все равно неприятно. Слишком много сил у нас, наверное, уходит на передачу самой атмосферы игры. На оголение ее нерва. Другие издания в большинстве своем работают на скрупулезность и четкость в подаче материала, у них есть свои минусы (сухость и заштампованность) — у нас свои (статейные «багги» при изложении геймплейных моментов). Боремся с этим и будем продолжать бороться, но посыпать голову пеплом не собираемся :)

Об оперативности — желательно, чтоб новость о релизе появлялась в журнале одновременно с тем, как игра появляется в продаже (я понимаю, что это не всегда возможно, но все же).

Оперативность. На данный момент я работаю напрямую с большинством московских издателей. Другое дело, что диски получаю большими пакетами, по 5-10-20 шт., а не одновременно с выходом игры. Так что иногда оперативность может действительно пострадать, пока не найдем другой, более приемлемый способ передачи дисков. Зато мы избавились от статей по «ператкам».

О постере — тут все просто: он должен быть больше, плотнее и цветастей ;) А если серьезно, то постер со статьей на обороте мне не нравится, т. к. жалко вырывать его из журнала. Я предлагаю делать его один раз в месяц, но чтобы он был двухсторонний. Тогда и журнал будет цел, и постер будет висеть себе на стенке без проблем.

А что на вторую сторону ставить? Еще один постер? И тогда многие будут недовольны тем, что не могут повесить на стену сразу два постера... Замкнутый круг.

Кстати, вы там хоть Клаксе за постер доплачиваете? А то сидит, небось, и рисует целыми днями за спасибо.

Обижаешь. За постеры Клякса получает вполне адекватный гонорар. Пусть и небольшой, но выше, чем стандартный за две полосы текста.

О спецвыпусках — все ОК, только в выпуске про RPG не было ни слова про J-RPG, а ведь это вообще другой мир.

У нас мало знатоков в этой теме. После появления Bateau стало больше, но Демон в момент работы над RPG-спец еще не числился в штате сотрудников МИКа.

Статьи про игры вроде «Метал Гир», «СайлентХилл» и вообще про консоли вполне имеют право на жизнь! Поясняю. Т. к. существует множество шедевральных игр на консоли, то просто необходимо понемногу освещать этот вопрос, так

сказать, для общего развития. В конце концов, лучше я почитаю про консоли, чем про то, как покупать комп.

Согласен, но только с условием: освещать стоит игры, еще не портированные на PC.

О не выполненных обещаниях: кто-то, кажись, Морте и ШаманАД, обещали продолжить про «Блуд Омен», а воз и нынче там...

...Mortre и Shaman AD не в штате. Поэтому мы не можем требовать от них новых материалов. Думаю, хотя бы один из них нас сейчас читает...

...а еще куда это задевался диск с архивом старых номеров, а? Талер, я тебя спрашиваю, а то я усі жданики поїв. Жду диск не дождусь, ведь у меня не все номера (подозреваю, что не только у меня).

Пока не планируется. Тут с новым форматом войны нешуточные идут, а ты про диск с архивами. А мне хотелось бы, да. Но формат пока актуальнее.

Раньше ты писал 2-полосные статьи о разных браузерках, часто весьма отстойных, — было весело, а теперь почему нет?

Скоро будет :). Как раз сейчас экспериментирую с одной условно-бесплатной «надуваловкой» :).

Дальше, почему Глюк и Кертис потерялись куда-то, и что там с «Бельтионом»? И кто теперь подведет итоги года и выберет лучшую RPG, шутер, далее по списку?

С небольшим опозданием, но итоги грядут. А Kertis и Glukk уже не занимаются «Бельтионом». Tom/DOC/Kertis — пиарщик Deep Shadows (на правах рекламы — ждите в этом году Precursors и Xenus II: White Gold!), а Александр Glukk работает на канале СТБ.

Опять же, раньше в конце МИКа была страничка о новых релизах и изданиях, а теперь нету.

Мммм... хочешь мое мнение? Лучше уж вообще никакой, чем такая.

О МИК-Портале — у вас там есть электронные книги? Я скачал бы с удовольствием, особенно фэнтези и фантастику.

На МИК-Портале — нет. Была «liboратория», но сейчас она временно (или навсегда) недоступна.

Ах да, еще по поводу нецензурной лексики: — «рідну мову треба знати і поважати, а так як матюки є невідємною частиною народної творчості, а отже, і мови, то треба і матюки знати, поважати і вміло використовувати» © Мой брат. Хоть это и не значит, что разговаривать надо одними матами. Я считаю, что автор имеет право называть вещи своими именами. Именно возможность прочитать правду об игре, а не заказную хвалебную статью и привлекает многих в МИКе.

С обозначением нецензурной лексики, как части народного живого языка, согласен (как и с вопросом суржика, на котором предыдущий абзац и написан), а вот в журнале... Если мы и позволяем себе острые и вульгарные словечки без купюр, то мата как такового на страницах журнала быть не должно. Исключение — мат, «закодированный» символами. И то, только в том случае, если распирает по самое не могу. Правомочность подобных использований решает научная вычитка.

Так... мои 5 копеек по теме «село VS город».

Ух ты, прошлогоднюю тему вытащил.

То, что человек живет в селе или провинции, не означает, что он тупой. И в городе, и в селе достаточно вполне нормальных и адекватных людей. То, насколько ты будешь культурен и образован, в основном зависит только от тебя самого. Хотя сейчас и развелось столько... ммммм... как бы так выразиться... в общем, нехороших индивидов, на которых и выстрела из шотгана не жалко, а то и двух.

...полегче. В виртуале убивать легко, а вот разбрасываться в рЫале подобными фразами не стоит.

Кстати, знаешь, как сделать, чтобы все были счастливы? «Надо, чтобы все хорошие люди собрались и поубивали всех плохих людей» ;) Просто иногда так достают, что хочется взять что-то тяжелое и (или) острое и настучать кое-кому по черепу. Но я пока что сдерживаюсь ;) А то, не дай Бог, еще психи, вопящие о том, что игры сводят нас с ума, будут приводить меня в качестве живого примера юного террориста, переигравшего в адский «Дум» и какой-то ужасный «Фоллаут», в котором (подумать только!) можно убивать ДЕТЕЙ!

Превентивно ты в эту категорию уже входишь ;)

Кстати, я еще не рассказывал, как после нескольких дней игры в «Ведьмака» спросонья просил брата положить мне в мешок серебряный меч? Что, нет? А про то, как хотел засейвиться в реале? Тоже нет? В общем, дети, не играйте в адские компигры, слышите, никогда не играйте! И в «Тетрис» тоже не играйте! А будете играть, придет к вам ночью Сатана в образе Билла Гейтса и заберет вас в Ад! И вы будете страдать вечноооооооо!!!

Играйте, много и плодотворно. А вот смешивать рЫал и виртуал нужно очень осторожно. Иногда виртуальные навыки могут тебя спасти в реальной жизни. Иногда — сильно навредить.

Так, о чем это я? А, о негативном влиянии компьютера вообще и игрушек в частности на неокрепший детский организм! Главное, никого не интересует то, что по телеку боевики и порнуху крутят постоянно — те же сериалы, вечно там кого-то мочат или насилуют; в нашей стране людей убивают прямо средь бела дня, маньяков тоже развелось, что собак нерезаных...

Маньяки были всегда, просто о них мало говорили.

...а труп может валяться хрен знает сколько на улице и никому нет дела (у нас в городе прецедент уже был). Власти легче обвинить во всем игры, всемирный заговор сатанистов или рок-музыку, чем признать, что существующие проблемы имеют множество причин вроде коррупции, бездействия правоохранителей (так называемых), наркомании и т.д.

Обвинить игры гораздо легче — у разработчиков/издателей компьютерных игр нет таких серьезных покровителей в правительстве, как у телемагнатов или же торговцев наркотиками/оружием (хотя последние запрещены, это им вовсе не мешает процветать).

Особенно это характерно для американцев («Боулинг для Колумбины» смотрел?).

Нет. Заинтересовал.

В том и проблема, что вместо вечного поиска виноватых нужно что-то делать, и побыстрее. Но это тема отдельная, и ее продолжу когда-нить позже (если склероз проклятый не помешает). Уж в следующем письме я поразглагольствую и про падение нравов, и про глобальное потепление, и про место харда & хеви в нашей жизни, и про влияние попсы на неокрепшие умы ;)

Глаголь, отрок, глаголь ;)

Чего бы еще такого написать? АААААААААААААААААА! ВСПОМНИЛ! 27-го декабря уже прошлого года на **petrovka.ua** *уже можно было сделать презаказ на «Фол 3»! Так что я ожидаю уже вскоре увидеть на страницах МИКа суперподробное и объемное ревью!!! Наконец-то, как долго я этого ждал! (игру, а не статью, хотя теперь и этого тоже ;)).*

Выйдет — сделаем. Но не по «пиратке», и не по «лицензионной пиратке» ;)

А под конец сего послания выражаю личный респект тебе, Талер, за честность в недавних статьях про создание тобой клана. Быть честным не только с читателями, но и с самим собой — это многого стоит. Признать свои ошибки — означает исправить их как минимум наполовину. Респект!

Спасибо... А сколько еще меня ждет ошибок с последующим признанием! Страшно подумать.

И, наконец, если письмо попадет в «авто», то все, у кого есть желание пообщаться — пишите. Отвечу, может, и не сразу, но отвечу обязательно.

Запоминайте: **d_of_s@mail.ru** — Александр Д.

Все, закругляюсь, а то уже тебя, наверное, достал. К письму прикладываю стих — не на что не претендуя, все же хотелось бы услышать твое мнение. Хоть рифма и примитивна, хоть и начало тупое, но это все же моя первая проба пера, так что не критикуй меня слишком больно.

Так что до скорой (надеюсь) встречи!

Мохнорыл, прошу. Надеюсь, рука не подведет?

Люди рождаются и умирают
чтобы путь пройти
Ты — один из них,
Разорвать этот цикл готов ли ты? (Какой цикл разорвать? Жизни и смерти? Зачем?)

Видишь, как мимо смерть проходит,
превращая все в тлен и прах?
Чувствуешь ее дыханье на своих устах? (Готичненько...)

Любишь жизнь, хочешь прожить
Отведенное время?
Очнись от сна, убей в себе страх —
Сбрось это бремя! (О! Пошел оптимизм: через готику и эмо — к большому позитиву!)

Решено — ты будешь искать
От двери закрытой ключ!
Бессмертия алкать —
Это ли не твой путь? (...Оптимизм зашкалило, и мы переходим к культу андедов...)

Ты в древние книги вникал
В них мудрость найти желал
Но задача была сложна
Может, не по тебе она? (Слава ГейМыру, единственный куплет с более-менее четкой ритмикой и внятными рифмами!)

Долгие годы тянулись
С деревьев слетали листы
И, наконец, достиг своей цели ты («Осень наступила, падают листы, мне никто не нужен, кроме ты...» — с деревьев могут слетать **листья**, точнее **облетать**; а вот если слетают именно **листы** (бумаги), значит, на дерево залез сумасшедший офисный работник.)

Но вот возвысился ты над живущими
И больше нет никаких преград
Задай себе вопрос —
Этому ли ты рад?
Без страха, без любви, без веры
Зачем тебе эта игра?!!
Бессмертным стал ты ?
Человеком остался ль ты? (Ыыыыы... А рифма где? Раньше были хотя бы попытки... Так и просится: **«Остался ли ты, пу-ру-ра?!»**)

Но, в это время,
Зверя время,
Что Человек? Бога творенье?
Или исчадье Сатаны? (Какое «зверя время»? Калиюга? Или очередной подслушанный у апологетов hard`n`heavy текст?)

Прожив хоть день, сказать ли можешь
Что прожил этот день не зря?
Ты вечной жизни страстно хочешь?!!
Достоин ли ее? (Рифма умерла в судорогах... Она не бессмертна, ее этот стих не касается...)

Теперь я вижу — конец неизбежен,
Хоть оттянуть его и можем мы (No comment!!! Ыыыы..)
В прах все равно вернемся —
Нет у людей иной судьбы!
Пусть говорят глупцы, что вечно
В потомстве кровь твоя живет,
Я знаю — рано или поздно,
Но смерть меня всегда найдет! («Ку-ку, мой мальчик!.. Я выхожу...»)

Александр Д., в данных стихах (хотя стихами назвать это сложно) я не ВИЖУ тебя. Вижу нагромождение из ужасных штампов **metallll-групп**, поющих о глобальных вопросах жизни и смерти, вижу вопрос, который рано или поздно встает перед человеком — «зачем я живу?» Но тебя, твоей личности, твоего «хочу» здесь нет. Ты потерялся между сотен строчек любимых исполнителей, между стылыми днями учебы, в закоулках ничего не значащих разговоров. Главное — не рифма, которая у тебя через раз, не ритм, который через два раза, не метафоры, аллегории и эпитеты, которые рубленные топором. Главное — здесь нет тебя. Начинать нужно со своих, человеческих чувств. Попробуй заглянуть в себя — там ты найдешь не извечные вопросы, а вполне житейские: девушка, с которой так сложно общаться, друзья, которые иногда совершают не самые правильные поступки, маршрутка/автобус, набитая серыми одинаковыми лицами... Через эти мелочи человек учится задавать главные вопросы. Если ты увлечешься гамлетовским «быть ли не быть» и, проходя мимо, не заметишь плачущую девочку или бездомную собаку, которая так дружелюбно машет хвостом, грош цена этим вопросам жизни и смерти... Начинай с себя, со своих чувств.

* * *

Последнее не комментирую. И по традиции, и вящше...

Приветствую вас, братья Кирилл и Мохнорыл Талеры! Мое почтение всем сотрудникам мэрии великого Игрограда, а также агентам, суперагентам и кадетам славного ДЗВР!

Читаю ваше издание еще с тех времен, когда журнал не был игровым, но в нем уже появлялись первые отчеты с «горячих точек» Виртуального мира. С ностальгией вспоминаю те далекие 90-е, когда на месте современного, шумного и суетливого мегаполиса Игрограда на фоне непроходимых джунглей, дремучих лесов, бескрайних равнин и горных хребтов девственной и первозданной природы начинали расти грандиозные сооружения Великих Игр. Baldurs Gate, Neverwinter, Star Craft, Diablo и др. Те далекие 90-е, потрясенные ядерной катастрофой, в результате которой образовались ядерные пустоши Follauta. Жители RPG-квартала, пережившие те события, до сих пор видят кошмарные сны про супермутантов и анклавовцев и просыпаются в холодном поту от голоса, вещающего: «War... War never changes...» Тогда, будучи еще совсем ребенком, едва научившимся читать и выводить на парте «иероглифы скандинавской клинописи» (иначе и не скажешь), облаченным в шкурки говорящих бурундуков от фирмы «Чип&Деил» и вооруженным пластиковыми атрибутами черепашек-турлес, я убегал из деревеньки Dendy, дабы полюбоваться Игроградом, а заодно и обменять несколько какао-бобов на свежий выпуск «МК».

Время летело со скоростью эльфийской стрелы, настигающей свою цель. Первая экспа и боевые шрамы, бессонные ночи и пропущенные пары, семейные скандалы и... «МК» (позже — «МИК»). Лучший советник и верный друг, которому всегда было что мне рассказать.

Хочу выразить благодарность тем авторам, статьи которых я перечитываю из года в год и по сегодняшний день, которые первыми поведали мне о замечательных Играх и играх, не стоящих денег и внимания, которые... Благодарность авторам, таким как:

1 Ефим Беркович aka Rand
2 Андрей Ясенков aka Ян Эндрю
3 Кертис&Glukk
4 Алан Кармин
5 Кирилл Талер
6 Bateau

Конечно, атмосфера уже не та, что была раньше, несмотря на усилия многих авторов. МИК меняется буквально с каждым номером, а это тоже есть хорошо.

Хотелось бы побольше статей из рубрики «Пантеон», чаще видеть статьи про рыцарские турниры (всего-то была статья «Меч Луцкого замка» да «Глубинный сраж»... если память не подводит) и историческую реконструкцию.

На этом пока все.

С ув., всегда Ваш постоянный читатель из Одессы **Kortes**.

И про ролевиков будет. С уважением, и полный вперед!

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ

ГОЛОВНЕ УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ ТА НАУКИ КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ

КИЇВСЬКИЙ ПАЛАЦ ДІТЕЙ ТА ЮНАЦТВА

КИЇВСЬКА МАЛА АКАДЕМІЯ НАУК «ДОСЛІДНИК»

ЗА СПРИЯННЯ

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

НУЦПІ КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

БМС консалтинг

КВАЗАР-Мікро
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

ZyXEL

Wnet
http://wnet.ua

SYNTEX.COM.UA

ВІДКРИТИЙ КОНКУРС З ПРОГРАМУВАННЯ серед старшокласників

ДОСЛІДНИК 2007–2008

05.02.2008–07.03.2008

Подробиці та онлайн трансляція:

http://doslidnyk.org

ДОСЛІДНИК
2007–2008

РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ У 6 НОМІНАЦІЯХ:

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

ЗМАГАННЯ ЗІ СКЛАДАННЯ ПК

СПЕЦІАЛЬНІ ПРИЗИ ПЕРЕМОЖЦЯМ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ
www.ko.itc.ua

МОЙ КОМПЬЮТЕР

ДОМАШНИЙ ПК
www.dpk.com.ua

КГ

ITC.ua
IT Community United

Gameplay
gameplay.com.ua

eMobile
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ТЕХНИКЕ

ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНЫХ ИГРАХ № 1
PLAY
eMobile

MOBILITY

УНІАН

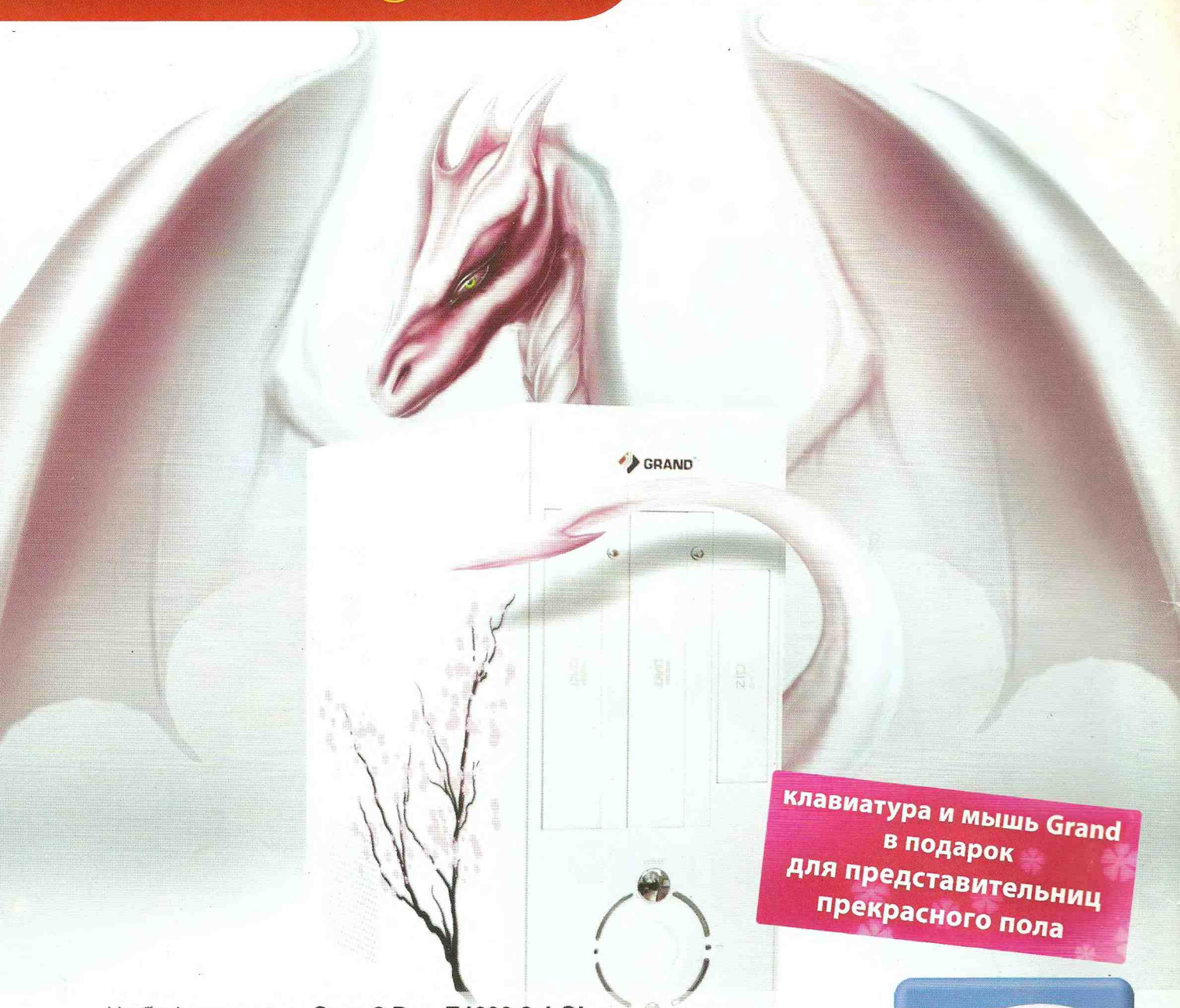
.com
vanopl
development group

генеральні інформаційні спонсори

Шукайте в мережі магазинів «КПІ-сервіс»

потужний комп'ютер
Grand Average CD310

на базі процесора
Intel® Core™ 2 Duo E4600



клавиатура и мышь Grand в подарок для представительниц прекрасного пола

На базі процесора	**Core 2 Duo E4600 2.4 Ghz**
Материнська плата	**ASUS iP35 P5K SE**
Пам'ять	**DDR II 2x1024 MB**
Відео	**512 MB PCI-E RadeOn HD3850**
Вінчестер	**SATA 400GB**
Оптичний пристрій	**DVD+-RW**
Кардрідер	**All in 1**
Корпус	**Grand**
Блок живлення	**Great Wall Hopely 400W**

3727 грн

intel Core™ 2 Duo inside™
Два ядра.
Делай больше.

GRAND computers

КПІ сервіс

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