Мой Компьютер
Игровой

6 (296)
17 Март 2008

WAR



стр.16
WARHOUND

стр.29
ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

стр.22
SOLDIER OF FORTUNE PAYBACK

стр.34
БЕЗМОЛВИЕ

ВОЙНА ГРЯДЕТ

ISSN 1819-8716

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

PCM POWERCOM
Complete Power Solution™

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

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

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

Bateau
Benzоколонка стр. 04
Новости стр. 05-11
The Maks
Afterfall стр. 12-13
Fallen Angel SID
New Dawn стр. 14-15
Дантраг БЕНР
Warhound стр. 16-17
Алексей ТУР aka leprecon
«Золотая Орда» стр. 18-20
Вирджин КЕМПЕР
Soldier of fortune: Payback стр. 22-24
Александр ВЫСОЦКИЙ
«Возвращение на Землю: Внутренняя сила» стр. 25, 28
Елена ВАНИФАТОВА
Постер стр. 26-27
Bateau
«Империя превыше всего» стр. 29-33
Lar
«Безмолвие» стр. 34-35
Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
«Акули телеефіру» стр. 36
Агент Яскр (Y.ask`r)
Legend of the Green Dragon стр. 38-42
Алекс Джаг
«Скуби-Ду: Свет! Камера! Тайна!» стр. 43
Браузерный агент Яскр (Y.ask`r), реформатор
E-GAME LIFESTYLE: Надо ли нам больше браузерных игр? стр. 44-46
Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика. Время — весеннее стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№06 (296), 17.03.2008
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 Харитонейко
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

Bateau

Benzoколонка

Возвращаясь после гуляний, посвященных Восьмому марта, в родную редакцию, я невольно подслушал в трамвае диалог двух пенсионеров. Вернее, пенсионера и пенсионерки, до этого дня, похоже, не знакомых, поскольку мужчина рассказывал о своих детях, которые, как выяснилось, не поздравили его жену (то есть, свою мать) с праздником. Собеседница подхватила благодатную тему и тоже рассказала о подобном случае. Что ж, в итоге пенсионер сделал логичный (по его мнению) вывод о том, что нынешней молодежи старики ни к чему — так, мусор, отработавший свой ресурс. И вообще, мол, все эти картинки с бабушками, которые нянчат внучат, и прочая пенсионная идиллия — профанация чистой воды. Детей бабушкам доверяют лишь в том случае, когда жлобятся нанять няньку или не хотят возиться с детсадом. Ну, и далее в таком духе...

Не хочется давать моральную оценку членам этого семейства, как родителям, так и детям, хотя мне кажется очевидным, что в таких ситуациях виноваты, как правило, обе стороны, каждая по-своему. Но стало обидно. Что вы говорите, уважаемый, о нынешней молодежи? Вот, оглянитесь! Сижу же я, такой красивый, умный, талантливый и вечно перспективный, пока еще не обремененный семейным положением, но уже абсолютно самостоятельный во всех вопросах быта. И денег у родителей уже лет пять не беру ни копейки, но не потому что у них нет, а потому что воспитан так (ага, хитро они меня :)). Значит, не нужны мне «старики», верно? Вроде бы, так получается. Но почему я как минимум раз в месяц пересекаю эти 400 километров до «исторической» родины, чтобы встретиться, поболтать, привезти что-нибудь? Кто знает? А вы как с родителями уживаетесь? Вот оглядываюсь вокруг — все, кого я тут вижу (и о ком знаю достаточно), поступают примерно так же, как я.

А вот тот самый пенсионер, оглянувшись вокруг, увидел человека, который видит ту же картину, что и он. Что укрепило его обобщения (очевидно, внутренне принятые им уже давным-давно) еще сильнее.

В общем, неприятная ситуация, но сам принцип принятия подобных обобщений показывает достаточно наглядно. Казалось бы, при чем здесь МИК и игры вообще? Отвечу только что придуманной «цитатой», аналогов которой в Интернете, да и в реальной жизни можно найти миллионы. Итак:

— Что вы мне рассказываете! Fallout — фигня полнейшая, точно говорю. Да, я пробовал играть — не поперло. И все мои друзья, кто пробовал, говорят, что действительно ерунда какая-то, а не игрушка. Counter-Strike круче в сто тыщ мильенов раз!

Вот.

Уже что-то вырисовывается. К аргументу «всех моих друзей» прибегают даже не в качестве последнего, скорее, наоборот. Ведь на самом деле коллективное мнение — оно действительно заведомо более верное, чем одиночное, поскольку учитывает больше нюансов, видит объект под разными точками зрения. Статистика, да. Именно поэтому рейтинги игр на сайте gamesrankings практически всегда адекватны, ведь они составляются как среднее арифметическое оценок от сотен различных изданий и ресурсов, приведенных к общему знаменателю (процентному; четыре из пяти, например, превращается в 80%). При этом отдельный рецензент (а любой форумный спорщик отчасти является рецензентом) может приводить сколько угодно аргументов в пользу своего «рейтинга», это не поменяет его личной оценки. Но ведь всегда есть и контраргументы, которые данный человек почему-то считает недостойными внимания (например, графика в квестах — старая песня, но я никогда не назову фигово нарисованную игру шедевром, в отличие от некоторых других). А раз есть и такая точка зрения, то ее тоже нужно учитывать. Причем можно даже не в конкретных деталях, а уже просто в виде отдельного альтернативного рейтинга. И если два таких мнения сложить, объективность вроде бы возрастает.

А почему «вроде бы»? Ну вот, подошли к заковырине, которая полностью объясняет мое отношение к аргументу «всех моих друзей». Возьмем ту же цитату и присмотримся к последнему предложению. Как вам кажется, поклоннику динамичных сетевых шутеров должен нравиться Fallout? Совсем не обязательно. Каждый ищет свой фан по-своему (вот я, к величайшему своему позору, не люблю Starcraft), вот только это не отменяет существования людей с другим складом ума и другими вкусами. А про то, что завсегдатаи компьютерных клубов могут быть сколь угодно разносторонними личностями, можно рассказывать ровно до тех пор, пока та же статистика не вжарит по этой точке зрения рикошетом. В своей массе cs-фаны RPG не переносят на дух, несмотря на наличие исключений из этого правила. Тут, кстати, я тоже могу ошибаться, поскольку опираюсь на давний опыт двухмесячного «администва» в компьютерном клубе. Админы с годовым и более стажем про своих клиентов, безусловно, знают больше. Но надеюсь, что мой пример все-таки точен, и вы согласитесь с тем, что в определенном кругу друзей всегда есть некоторая общность вкусов. У нас в редакции, например, никто не переваривает рэп (хотя я снова становлюсь исключением, поскольку NAS, 2pac и Дельфина все-таки иногда слушаю, причем с удовольствием), на праздновании Восьмого марта (кстати, миковцев там было человек тридцать), естественно, стрейт-эджеров не наблюдалось, хотя одна трезвенница все же была — продолжать можно бесконечно... Неудивительно, что во многих спорах я могу сказать «все мои друзья меня поддержат». Но на самом деле веса моим словам это нисколько не прибавит.

М-да, а как же при этом можно говорить о хоть какой-нибудь объективности при написании обзоров? Может, действительно лучше друзей послушать? Отчасти верно, но у нас, бумагомарателей, есть такой скилл «непредвзятость». Или чуть более развернуто — «умение посмотреть на объект с разных точек зрения». У кого он прокачан получше, тот и оценивает более точно, независимо от остальных профессиональных качеств. И даже гений журналистики, если хорошая игра просто в него «не попала», выдаст замечательную, но все же ахинею, не имеющую с реальностью никакой связи.

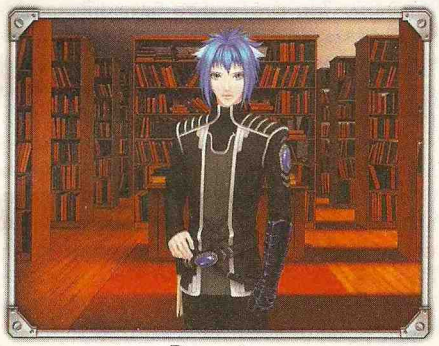
Кстати, именно поэтому у меня столько виртуалов на микпортале :). Только учтите, что за виртуалов-клонов мы баним. Если уж создаете «другого себя», то включайте фантазию. Чего, в принципе, желаю не только вам, но и себе. А то пора бы еще кого-то придумать, но фантазия кончилась.

Игровые новости

«Вот мой Онегин на свободе. Острижен по последней моде...»

Хорошая строчка из первоисточника, характеризующая каждую новую чего-нибудь-изацию бессмертной классики. Только раньше «стригли» в основном по сюжетной части — наши поярче показывали разложение мещанства при проклятом царизме, в Голливуде романтики и сисек добавляли, а вот сами прически как-то держались в рамках традиций времени действия поэмы.

Но ничего. Нынче мода пошла не та, что раньше, и если уж делать на современный лад, то так, чтобы мало не показалось! В общем, встречайте, наши хорошие знакомые, всенародные любимцы — студия *Dreamlore*, представляющая игровой проект в жанре visual novel **«Евгений Онегин»** (спасите меня кто-нибудь, меня же заставят писать по нему рецензию-у-у!!!).



Нетрудно себе представить, что «Евгений Онегин» в anime-style будет идейным продолжателем наработок «Красного Космоса», навсегда оставившего глубочайший след в наших сердцах. Но по части графики намечается некоторый прогресс: уж персонажи, как минимум, стали чуть более детализированными, на их одежде появились текстурки (для диванной обивки из клипартов, у меня самого ссылка хранится — красивые узорчики)... Правда, с анатомией все еще наблюдаются некоторые неувязки, но девушек с одной грудью и врожденным косоглазием пока не видно, что уже радует. Обещают также добавить анимацию и некоторые «прикольные эффектики». Стало быть, картиночка приятненькой должна получиться. Иначе пацанчики-разработчики не вещали бы так уверенно о своих успехах на страничке игры.

Сама страничка, кстати, достойна всяческих похвал и почестей, вплоть до растаскивания на цитаты. Вот ее адрес: **http://www.dreamloregames.com/onegin/anecdotes.htm**. Хотя бы в этом деле у Dreamlore виден прогресс. Хотя почему-то мне кажется, что лучше бы ребята только разработкой сайтов и занимались... Ну, хватит ерничать, просто я настоятельно рекомендую зайти на указанную страничку. Хотя бы ради того, чтобы увидеть анимешных героев поэмы — это нечто! Двоечники, прогульщики и просто садисты могут скачать картинки близняшек-муняшек Ольги (зеленый хаер) и Татьяны (сиреневый хаер) Лариных, чтобы показать их училке русской литературы и языка. Если училку на месте не схватит Кондратий, быстро добивайте светлым образом женщины-вамп aka Полины Лариной.

А вот сам Онегин, к сожалению, вполне цивилен. Даже скучно...

О том, что произойдет с сюжетом, даже страшно представлять. Например, в оригинале-то труп, если мне не изменяет память, был. Но он был один. А на сайте читаем: «ТрупЫ будут. Иногда даже ходячие». Моя плакать, колоться, но продолжать ждать этот кактус. Потому что я мазохист, наверное. Зато чем хуже игра, тем веселее обзор по ней.

На закуску оцените еще и вторую новость от Dreamlore. Компания всерьез планирует выпускать **«Красный Космос 2»**, над которым уже вроде бы идут какие-то работы.



Ну и совсем последнее: прогресс компании виден уже хотя бы по новому «эпатажному» воллпейперу с уже более-менее цензурными подписями. Ну, если не присматриваться.

Православный блокбастер наносит ответный удар! Кстати, на МИК-форуме спрашивали, почему именно «православный». Так вот, моя версия: это православный боженька ниспослал нам кару за наши грехи. Апокалипсис близок, и «Онегин» — вестник его! Кайтесь, грешники!

Наших девочек тянет за бугор

Причем не только реальных, но и виртуальных. Правда, Ониблейд из одноименной игры от *Gaijin Entertainment* отправляется туда не за богатым женихом, а за мировым признанием и (куда ж без этого) деньгами для своих создателей. Бюджет у игры по нашим меркам немаленький, так что СНГшными продажами окупиться было малореально.

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!

В экспортном варианте «Ониблейд» будет называться **X-Blades** (видать, права какие-то пересеклись), но изменения затронут не только название. Добавится



новый контент (уровни, монстры), будет расширена база заклинаний, переделаны ролики — в общем, разработчики четко восприняли чуть ли не единодушное мнение прессы о том, что следовало бы исправить, как прямое руководство к действию. Пожалуй, со всем перечисленным у Ониблейд на мировом рынке будут неплохие шансы на успех.

А теперь проникнитесь величием момента — PC-слэшер будет портирован на Play Station 3 и Xbox 360... Поздравляю, коллеги-компьютерщики. И вас, консолененавистники, хотя с вашей точкой зрения я и не согласен. Почему? Да хотя бы следующую новость гляньте.

«Я не знаю, что мне делать с этою бедой» (ВИА «Гра»)

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots выходит 12 июня. В свое время из-за третьей части этого сериала (так и не вышедшей на PC) мне пришлось покупать



Play Station 2. Теперь вся надежда на слабую installed base новопоколенной консоли, иначе Sony захомячит эту игру тоже. А покупать PS3 неохота... Но Metal Gear... Но PS3...

Эх, будем надеяться на слухи, по которым MGS4 все-таки появится на PC.

Если бы да кабы

Многие люди, живущие сейчас, мечтают убить Гитлера. Или Сталина — кому кто больше нравится (или не нравится, если говорить точнее). Более миролюбивым хотелось бы просто сделать так, чтобы дуэли Пушкина и Дантеса не было, чтобы у компании Dreamlore было больше простора для творчества. В общем, мысли о том, «как хорошо было бы, если бы...», бродят в головах, причем не только в обывательских, но и в девелоперских тоже.

Альтернативных историй в играх мы повидали немало, чего стоит только серия Red Alert! Однако чтобы идея строилась вокруг затягивания гражданской войны в США — такого на моей памяти еще не было.

Воплощать задумку будут совместно *Codemasters* (как издатель) и *Blue Omega Entertainment* (как разработчик). Что интересно, разработчики не просто так попали в поле зрения Codemasters — они были в числе финалистов конкурса Make Somethig Unreal, которую проводил лидер рынка игровых движков, то есть сама Epic. Аутсорсеры подобраны тоже более чем достойные (хватит только того, что они работали над BioShock и TES4: Oblivion), так что проект, судя по всему, будет AAA класса — стоит присмотреться повнимательнее.

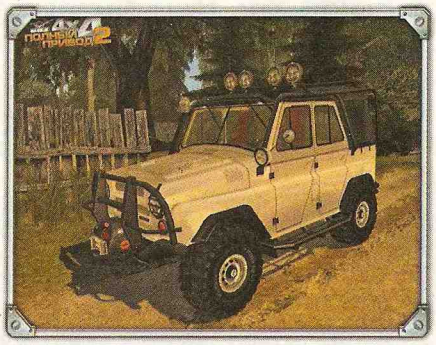


По жанру эта игра, получившая название **Damnation**, пока классифицируется скромно — action, однако из описания фич следует, что дадут и пострелять, и ногодрыжеством позаниматься, и поиграться в акробата на манер Принца Персии.

Вообще, очень правильный проект. Американцам должно понравиться, потому что игра про их страну, про тяжелые страницы истории, с переосмыслением грехов предков и прочей ерундой в таком духе. Остальным тоже хорошо — какую сторону ни выбирай, все равно будешь мочить американцев. В общем, ждем новостей. PC в списке платформ имеется, выход планируется к концу года.

Один в двух...

А не два в одном, как обычно вещают нам с телеэкранов, биллбордов и так далее. Речь идет о новых играх от *Avalon Style Entertainment*, посвященных покатушкам на внедорожниках по настолько пересеченной местности, насколько это вообще можно себе представить. Первый тайтл — **«Полный привод 2: УАЗ 4x4»** — следует по стопам первой части во всем, начиная с автопарка и заканчивая локациями (понятие «трасса» для этой серии немного неуместно, сами понимаете). Правда, откуда удалось наскрести аж 39 моделей марки УАЗ, для меня лично загадка. Ну, посмотрим.



Вторая игра называется **«Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition»**, и тут уже ясно, каким будет автопарк. Ну, а локации разбросаны по всему миру, российская глубинка (Байкал, Ладога, Уральские горы, Камчатка, Новая Земля и прочее) «Хаммерам» не по зубам :), поэтому эти места можно будет посетить только тем, кто купит игру с УАЗами.

Но, что интересно, обе игры совместимы между собой, поэтому после установки их на один компьютер кататься можно будет на любой из машин, представленных в каждой из игр, по любой из трасс. Для ценителей жанра — очень интересное предложение.

Игры появятся... вернее, уже появились в продаже, пока печатался этот номер. Так что вполне можно топать в магазин.

Кавай добрался и до космоса

Только не подумайте плохого, имеется в виду не красный, а обычный космос. И кавай тоже особенный. С казуальным уклоном, примесью RPG и TBS... Ага, некоторые уже догадались, что недавно расхваленный Талером (и вполне заслуженно, кстати) шедевр Puzzle Quest: Challenge of the Warlords получит в самое ближайшее время сиквел по имени **Puzzle Quest: Galactrix**.



Как и в оригинале, название достаточно емко передает суть игры, особенно если вы уже успели познакомиться с оригиналом. Так что ждите баталий космического масштаба с использованием флотилий космических кораблей, а возможно, даже гигантских человекоподобных роботов (какой же кавай без роботов?).

Изменится не только сеттинг, но и механика игры — «поле боя» в Galactrix будет состоять не из четырехугольников, а из шестиугольников. Причем заявлена непостоянная гравитация, которая зависит от расположения поля боя в игровом мире. Расширятся и прочие стороны геймплея, в частности, дипломатия.

В продаже игра появится к осени, так что у тех, что еще не знаком с Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, остается достаточно времени, чтобы исправить эту досадную ошибку до выхода сиквела.

Заржавели

А что еще сказать про студию *Iron Lore Entertainment*, известную прежде всего по игре *Titan Quest*, которая пускай и не пошатнула hack-n-slash трон Великого и Ужасного, но как минимум заняла свое законное место по правую руку от Короля. Ибо качество, баланс и вменяемый сюжет в этом жанре всегда ценились выше рек крови, которой в Titan Quest из гуманных соображений не было.

Но с тех пор Iron Lore занималась только аддонами, последним из которых

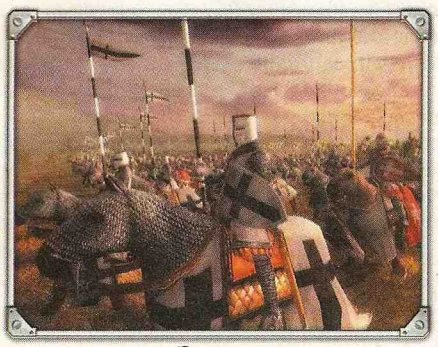


является *Warhammer 40k: Soulstorm*. А вот теперь поступило известие о закрытии студии и сворачивании всех проектов. Причина банальна — нехватка денег, многие издатели терпят убытки, соответственно, и разработчикам не очень весело живется (если эти разработчики не Relic, к примеру, создатели оригинального Warhammer 40k: Dawn of War). Издательство *THQ*, с которым Iron Lore сотрудничали в последние годы, как раз из числа тех, кто находится не в лучшем финансовом положении.

Впрочем, есть надежда, что обещанный аддон все-таки выйдет в продажу. На момент закрытия студии основная работа уже была проделана, а с тестами и отладкой THQ должна сама справиться.

Славим Ярилу!

Не успела компания *Unicorn Games* выпустить свою стратегию с православным уклоном «XIII век», а уже появился анонс первого аддона под названием **«XIII век: Русич»**. Ничего необычного ждать



не приходится. Заявлены восемь новых миссий, связанных сюжетом о подвигах князя Довмонта из славного города Пскова, улучшения по графической части, доработка ролевых элементов (прокачка дружинников и самого князя), а также небольшие, но заметные добавки в игровых возможностях — нам позволят возводить укрепления.

Впрочем, основным для любителей повоевать за православных полководцев, а не за чужеродных зергов с протоссами, станет полноценный онлайновый сервис с рейтингами, обновлениями и прочим причитающимся по такому случаю добром. Оригинал у нас уже побывал, так что можем сказать, что «XIII век» вряд ли стоит такой онлайновой поддержки. Ну, всему свое время, посмотрим, вдруг геймплей тоже кардинально улучшился.

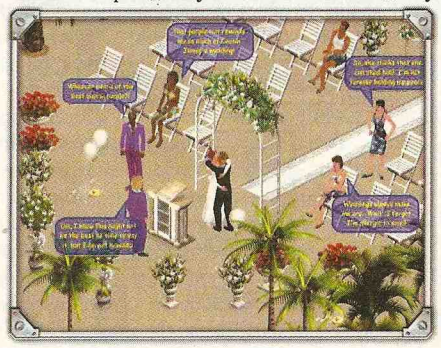
Онлайновые новости

Да будет Мир

Компания *Electronic Arts*, предварительно взвесив все за и против, приняла решение возродить один из своих проектов. В 2002-ом году рынок онлайн-развлечений, который тогда, кстати, был поменьше нынешнего, предоставил своим покупателям новый многообещающий проект с громким названием *The Sims Online*. Собственно, само название уже должно было привлечь к проекту множество подписчиков, ибо любовь немалой части американского населения к Симсам известна всем. Но, увы, даже несмотря на обширный контингент заядлых симсоводов, проект оказался неудачным. Немалое количество ограничений и неувязок пагубно сказались на игре. Плюс к тому же, само развитие технологий на то время не позволяло до конца воссоздать действительно реалистичный виртуальный мир.

Спустя годы. EA решила вернуться к самой идее создания онлайнового симулятора повседневной жизни.

EA Land представляет собой попытку переделать и доработать контент старых добрых онлайновых Симсов. По крайней мере, разработчики, упоминая все положительные стороны нового проекта, отталкиваются именно от предыдущей разработки. Двенадцать разных городов, ранее закрытых друг от друга непреодолимыми для игрока барьерами, отныне будут объединены в один большой континент под названием EA Land. Игрок вправе завести более одного персонажа в городе (раньше подобной возможности не было — один город — один персонаж). Ну и, конечно же, огромное количество всяческой мелкой полезности: более обширный набор вещей и реквизита для домашнего уюта. Дома более красивы, жизнь более реалистична, вечеринки более зрелищны. Кроме того, отныне игра доступна всем и каждому.



Проект будет работать по так называемой «корейской системе», то бишь, по «условно бесплатному» типу. Также игра будет полностью поддерживать разнообразные виджеты ресурсов Google, Yahoo и приложения для социальной сети *Facebook*. Еще игроки, опять же таки, в отличие от прошлой версии игры, смогут продавать собственноручно изготовленные изделия другим подписчикам. Большим плюсом для проекта является тот факт, что все бывшие владельцы аккаунтов The Sims Online, смогут восстановить свой статус и в EA Land.

Дата выхода игры пока что не известна, однако разработчики планируют в течение месяца порадовать всех фанатов новыми килобайтами информации касательно проекта.

Живи, встречайся и люби

Я пока забугорные коллеги пытаются доработать что-то старое и уже давно забытое, наши разра-



ботчики из сопредельной России усердно работают над созданием собственного райского уголка. Компания *IT Territory*, которая не раз уже фигурировала на страницах нашего журнала, готовит очередной онлайновый проект. Совместно с крупнейшей службой интернет-знакомств «*Мамба*», издатель и разработчик онлайн-игр разрабатывает еще один вариант площадки для виртуаль-



ных отношений. Проект **Love City**, помимо обычных подписчиков, больше всего рассчитывает на аудиторию непосредственно ресурса **www.mamba.ru**, которая, кстати, не так уж и мала (порядка девяти миллионов пользователей). В отличие от ресурса знакомств, игра позволяет весьма расширить возможности зарегистрированного персонажа. Свидание, романы, интриги, женитьба, виртуальные семейные отношения и даже дети — вот чем планируют заинтересовать подписчиков разработчики. Также девелоперы предлагают всем желающим попробовать себя в роли виртуального олигарха, бизнесмена или же простого портного или рабочего социальной службы. Плюс к тому же, весьма качественный редактор внешности, позволяющий создать себя любимого в любой уникально-виртуальной обертке. Одним словом, сплошной авантюризм.

Впрочем, кривить душой — дело не из благородных. Все-таки мое отношение к подобным играм — это исключительно личная позиция. Уже сейчас, в процессе бета-тестинга, количество зарегистрированных пользователей, судя по счетчику, составляет порядка одиннадцати тысяч игроков. Это, конечно, не ожидаемые девять миллионов, но для начала тоже неплохо. Все желающие и заинтересовавшиеся виртуальными отношениями могут пройти по адресу **city.mamba.ru**.

Повоюем с королем

Дейв Джонс, создатель *Lemmings* и оригинальной *GTA*, теперь занимающий пост главы шотландской студии *Realtime Worlds*, считает, что всеми любимый *World of WarCraft* очень сильно искажает общее понятие «massively multiplayer online role-playing game». По мнению сего господина, партии от пяти до двадцати пяти человек — абсолютно не тот уровень, который бы позволил называть игру массовой. Кроме того, Дейв уверен в том, что само понятие RPG для онлайна вообще неуместно. Именно поэтому свой личный проект под названием **APB** создатель видит как простую «MOG» (multiplayer online game). Впрочем, назвать ее простой язык не поворачивается.

Действие игры происходит в современном мире, вместо фэнтезийных волшебных лесов и постапокалиптических развалин здесь фигурируют вполне стандартные мегаполисы (тут, опять же таки, сыграло роль мнение Джонса о банальности жанра фэнтези или научной фантастики). Основное противоборство происходит между двумя группировками. С одной стороны, организованные преступные группировки, с другой — бравые отряды полиции. Задача первых — погоня за шальными и кровавыми деньгами: ограбления, шантаж, убийства и пр. В повседневные обязанности вторых входит поимка всех тех, кто решил стать на скользкий путь криминала. Собственная система балансировки, по мнению разработчиков, будет четко отслеживать контент игроков обеих сторон. То есть группа «молодых» рэкетиров, вооруженных максимум дешевыми пистолетами, решившая ограбить ближайшую забегаловку, практически не рискует нарваться на одного матерого спецназовца с шестиствольным пулеметом, гранатами и гаубицей в кармане.

Уникальный редактор аватаров позволит создать фотореалистичный образ виртуального протеже, причем учитываться будут даже мелочи, вплоть до стиля ношения одежды (рукава рубашки можно закатать, футболку заправить в штаны или наоборот). Кстати, касательно разнообразия одежды, девелоперы отзываются с неменьшей гордостью. Плюс к тому же разработчики планируют сотрудничать с музыкальным сервисом *Last.fm*, что позволит придать игре больший реализм. Если водитель включил в машине магнитолу, выбрав саундтрек из собственного плейлиста, то мелодию услышат и пассажиры, в том случае, если данная композиция есть у них на компьютере. В противном случае специальная программка подберет другой трек, наиболее похожий по стилю.

Дата выхода сего онлайно-игрового чуда назначена на конец текущего года. Получится ли у многословного Дейва Джонса выдать что-то вменяемое, лично для меня пока что загадка. Хотя я полон надежд, что в свет наконец-то выйдет что-то, способное оторвать меня от Planet Side`a.

Вне игры

Вечная память

4 марта в своем доме в городке Лейк-Женева, штат Висконсин после продолжительной болезни в возрасте 69 лет скончался **Гэри Гайгекс** (Gary Gygax), один из создателей культовой настольной ролевой игры **Dungeons&Dragons** и автор романов в жанре фэнтези. Вклад этого человека в развитие игровой индустрии трудно переоценить. Настольная игра на основе созданной им и Дейвом Арнесоном (Dave Arneson) системе правил вышла в далеком уже 1974 (выпустила ее компания *TSR*, основанная все тем же Гайгексом и Доном Кэйем (Don Kaye) за год до того) и стала первым связующим звеном между фэнтезийной литературой и сначала настольными, а потом и электронными играми. Dungeons&Dragons пережила несколько редакций (четвертая назначена на июнь), общие продажи ее правил и аксессуаров достигли миллиарда долларов, а число игроков оценивается в 20 миллионов человек. Названия же компьютерных игр, созданных по правилам и мирам D&D говорят сами за себя: Baldur`s Gate, Neverwinter Nights, Neverwinter Nights 2...

Гайгекс, впрочем, считал, что красивая графика никогда в полной мере не сможет заменить богатое воображение, без которого невозможны настольные (а, по существу, и никакие) ролевые игры.

Железные новости

Стрельба из сорокопяток

Компания *AMD* на *CeBIT 2008* продемонстрировала свои первые процессоры, изготовленные по 45-нанометровой технологии. AMD показала два 45-нанометровых чипа с кодовыми названиями **Shanghai** и **Deneb**. Первый из них рассчитан на использование в составе серверов, второй ориентирован на настольные компьютеры. Оба чипа имеют четыре ядра, а при их производстве были использованы мощности предприятия AMD Fab 36, расположенного в Дрездене. Данные о производительности новых процессоров AMD не приводит. Сообщается лишь, что в ходе демонстрации чипы успешно справлялись с выполнением ресурсоемких задач и без проблем обеспечивали одновременную работу нескольких операционных систем на одной аппаратной платформе. Поставки процессоров AMD, выполненных по 45-нанометровой технологии, как ожидается, начнутся во второй половине текущего года. Отмечается, что новые чипы получат общий кэш третьего уровня размером в 6 Мб и будут работать на тактовых частотах до 2,8-3,0 ГГц. Максимальное значение рас-

сеиваемой тепловой энергии (TDP) составит 125 Вт для наиболее производительных моделей и 95 Вт для процессоров, ориентированных на массовый рынок. На 2010-2011 год AMD запланировала начало производства процессоров по 32-нанометровой технологии.

Источник: *Компьюлента*

AMD сделала запуск

Компания *Advanced Micro Devices* (AMD) официально объявила о доступности по всему миру своего нового набора системной логики **AMD 780G**, известного также под кодовым названием **RS780**, который до этого, а точнее, с 25 января нынешнего года, был представлен только на китайском рынке. Как подчеркивается в опубликованном пресс-релизе, этот чипсет создан с соблюдением норм 55-нм техпроцесса, поддерживает шину HyperTransport 3.0, совместим с двух-, трех- и четырехъядерными процессорами под Socket AM2/AM2+ и является базовым компонентом новейших платформ Cartwheel и Puma для настольных ПК и ноутбуков соответственно (к слову, последняя уже официально представлена). При этом отмечается, что платы на базе новой системной логики, оснащенной поддерживающей DirectX 10 Shader Model 4.0 интегрированной графикой ATI Radeon HD 3200 с усовершенствованным встроенным видеопроцессором Unified Video Decoder и технологией аппаратного ускорения декодирования видео ATI Avivo HD Technology, будут востребованы как заядлыми геймерами, так и любителями качественного просмотра медиа-контента, записанного на оптических дисках HD DVD и Blu-ray. Кроме того, сообщается, что благодаря реализованной в чипсете поддержке интерфейса PCI Express 2.0 и технологии Hybrid CrossFireX, интегрированное графическое ядро и подключенный к плате дискретный видеоадаптер смогут работать параллельно, в результате чего значительно повысится производительность системы и одновременно снизится ее энергопотребление. Еще обращается внимание на тот факт, что AMD 780G допускает использование оперативной памяти DDR2 с частотой до 1066 МГц, а также поддерживает интерфейсы DisplayPort, DVI и HDMI. Напоследок надо сказать, что материнские платы на основе данного решения будут широко предлагаться такими партнерами AMD, как компании ASUSTeK Computer, ASRock, Colorful Technology, DFI, Elitegroup Computer Systems (ECS), Foxconn, Gigabyte, J&W Technology Limited, Micro-Star International (MSI), Onda, PCPartner Limited, Seagate Technology, Shuttle, SOYO Group Inc., Speedway, SUPoX, Universal abit, Unika и Yeston.



Источник: *3D News*

Суперпамять

На выставку CeBIT компания *Corsair* привезла **модули DDR3**, претендующие на звание самой быст-

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 №3

Які моделі Defender можуть працювати у двох режимах: бездротовому і дротяному?

1) Defender M Ranger 9215
2) Defender Gladiator
3) Defender Puma

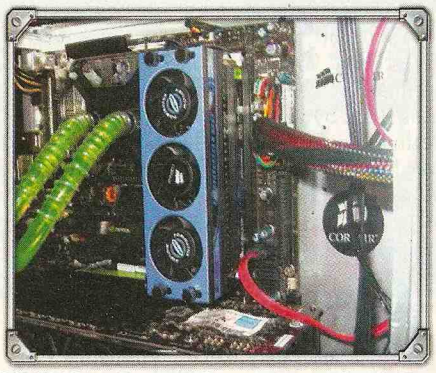
Беручи участь у вікторині, я погоджуюсь отримувати інформацію про рекламні акції та дозволяю використовувати свої персональні дані в рекламних кампаніях.

Головний приз:
Ігрове кермо Adrenaline Turbo

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

Миші Defender не є продуктом конвеєрного виробництва. У кожної моделі є свої особливості і своє призначення.

рой оперативной памяти в мире, которые функционируют на частоте 2133 МГц. Напомним, еще на январской CES 2008 компания *Team Group* показала свою DDR3-память, работающую на такой же частоте. Но если задержки для модулей TEAM Xtreem составляли 10-10-10-30, то инженеры компании Corsair сумели существенно улучшить данный показатель — при частоте 2133 МГц ее память работала в режиме «8-8-8-24». Отмечается, что новые модули Corsair работали на компьютере, включавшем набор системной логики



NVIDIA nForce 790i, процессор Intel Core 2 Duo E6850 и три видеокарты EVGA 8800GTX, работающие в связке по технологии 3-Way SLI. В качестве системы охлаждения была использована СВО Corsair Nautilus 500. Новинки появятся в продаже уже к концу текущего месяца.

Источник: *3D News*

Слышен REV

Iomega выпускает уже третье поколение своих накопителей **REV**, сочетающих в себе возможности винчестера с удобствами сменного картриджа. Первые такие диски для резервного копирования и архивирования емкостью 35 Гб появились еще в 2004 году, второе поколение в 2006-м увеличило объем вдвое. Теперь же заинтересованным покупателям доступны 120-Гб модели. Они обеспечивают скорость чтения до 35 Мб/с. Накопители способны перезаписывать данные до миллиона раз и хранить их в течение 30 лет. Изначально будут доступны модели дисководов с интерфейсом USB 2.0 и Serial ATA, вероятно, FireWire-версию производитель считает уже малоактуальной. Официальной цены пока не объявлено, но обычная практика Iomega предполагает отметку примерно в $500.

Источник: *iXBT*

Лучше корпуса только корпус

Компания *Thermaltake* представила на CeBIT 2008 два концептуальных **корпуса для ПК**, в которых производитель использовал как старые, так и новые «трюки». Из нововведений наиболее интересны кулер, обдувающий системную плату с тыловой стороны в области CPU, а также модульная система, позволяющая спрятать кабели за треем системной платы. Кроме того, корпуса имеют многосекционный дизайн, позволяют установку блока питания в нижней части, и, наконец, оборудованы отсеками для SATA-дисков с возможностью «горячей» замены.



Источник: *iXBT*

Зеркальная мыльница

С началом весны компания *Olympus* порадовала пользователей анонсом самой легкой и компактной в своем классе зеркальной фотокамеры **E-420**. Помимо дизайна в стиле ретро модель отличается богатым набором функций для профи и новичков. E-420 помещается куда угодно — от рюкзака до дамской сумочки, что делает ее универсальным компаньоном для журналистов и путешественников. Камера имеет 28 сюжетных программ, поэтому выбрать начинающему пользователю подходящие настройки есть из чего. Напомним, что контрастный автофокус у Olympus E-420 доступен с объективами ZUIKO DIGITAL 14-42 мм 1:3.5-5.6, ZUIKO DIGITAL 40-150 мм 1:4.0-5.6 и новым «блинчиком» ZUIKO DIGITAL 25мм 1:2.8. При использовании других объективов контрастный автофокус работает в комбинации с системой детекции разности фаз. Особенности:



- ✓ ЖК-дисплей с диагональю 2,7 дюймов;
- ✓ 10-Мп МОП-сенсор;
- ✓ технология определения и фокусировки лиц;
- ✓ технология коррекции теней;
- ✓ встроенная вспышка;
- ✓ стандарт 4/3;
- ✓ графический процессор TruePic III;
- ✓ баланс белого в одно касание;
- ✓ блокировка экспозиции/автофокуса;
- ✓ визуальный контроль глубины резкости;
- ✓ детальная информация с гистограммой на экране.

Новинка поступит в продажу в конце апреля этого года.

Источник: *3D News*

Адреса источников:

www.3dnews.ru
www.ixbt.com
www.compulenta.ru

Мобильные новости

Громкая покупка

В ближайшем будущем на рынке мобильных устройств появится еще один сильный игрок. Им станет компания *Acer*, которая для этой цели приобрела компанию *E-TEN*. Уже достигнуто соглашение между руководством компаний. Сумма сделки оценивается в $290 миллионов. Для ее завершения компания Acer обменяет акции компании E-TEN в соотношении 1:1,07. Также компаниям необходимо получить одобрение сделки правительством и регулирующими органами. Ожидается, что это случится летом сего года. Компания Acer не поделилась планами по поводу того, какая судьба ждет бренд E-TEN, но в любом случае ожидается, что теперь Acer будет активно развивать направление коммуникаторов и ультрамобильных компьютеров.

Источник: *Мабила*

Многообещание

В последнее время по Сети начали ходить слухи о предполагаемой дате релиза многообещающего смартфона **XPERIA X1** от компании *Sony Ericsson*. Предполагалось, что поклонники бренда могут не увидеть устройства на полках магазинов в текущем году. Якобы релиз должен был состояться только в феврале 2009. К счастью, эти неприятные домыслы не подтвердились. Согласно информации из официальных источников, запуск XPERIA X1 состоится во второй половине 2008, как и было заявлено ранее в Барселоне. Более точная дата будет объявлена позже. Напомним, что слайдер XPERIA X1 создается компанией *HTC* по заказу Sony Ericsson. Продукт работает на базе ОС Windows Mobile от компании Microsoft, оснащается полноценной QWERTY-клавиатурой, 3-дюймовым сенсорным экраном и интерфейсом, крайне напоминающим элементы управления iPhone. Модель поддержива-



ет GSM/GPRS/EDGE, A-GPS, Wi-Fi, Bluetooth и пр. Выглядит устройство более чем привлекательно.

Источник: *3D News*

Nokia полюбит Microsoft

Компания *Nokia* намерена добавить в свои мобильные телефоны поддержку технологии **Silverlight** от корпорации *Microsoft*. На первых порах совместимостью с Silverlight смогут похвастаться модели на базе платформы Symbian S60, а затем — и с Symbian S40. Стоит добавить, что смартфоны на базе платформы Symbian выпускают также компании LG и Samsung. Под управлением Symbian S60 работает каждый второй смартфон в мире, а количество проданных на сегодняшний день устройств на базе Symbian S60 достигает 150 миллионов штук. Технология Silverlight была представлена в начале прошлого года в качестве альтернативы Adobe Flash. На клиентской стороне Silverlight представляет собой плагин, предназначенный для воспроизведения мультимедийных файлов и демонстрации интерактивных веб-приложений через браузер. Использовать Silverlight можно вместе с Internet Explorer, Firefox и Safari на компьютерах, работающих под управлением операционных систем Windows и Mac OS X. По заявлениям Microsoft, платформа Silverlight позволяет значительно снизить стоимость разработки и внедрения интерактивных веб-сервисов. Отметим, что это отнюдь не первый опыт сотрудничества Nokia и Microsoft. По условиям договора между двумя компаниями, о заключении которого было объявлено в феврале 2005 года в рамках конгресса 3GSM, некоторые модели мобильных телефонов Nokia теперь поставляются вместе с программным медиаплеером, поддерживающим формат Windows Media Audio. Кроме того, в таких мобильниках реализована система ActiveSync, позволяющая синхронизировать контактную информацию и электронную почту, хранящуюся на портативном устройстве, с записями на персональных компьютерах под управлением Windows. В прошлом году, к тому же, Nokia встроила в некоторые модели своих мобильников и смартфонов поддержку технологии защиты авторских прав Microsoft PlayReady.

Источник: *Компьюлента*

Мощная кроха

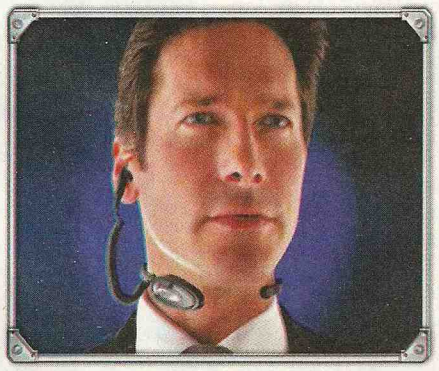
Компания *Sony Ericsson* представила новую модель **T303** — аккуратный маленький телефончик с зеркальным экраном, металлическим корпусом и хромовой отделкой. Первое, что привлекает внимание, — оригинальный дизайн и небольшие габариты. Хромовая отделка, мягкие контуры корпуса, плавный раздвижной механизм создают приятные ощущения при эксплуатации. Нельзя обойти вниманием и зеркальный 1,8-дюймовый дисплей. Технические характеристики впечатляют несколько меньше — 1,3-мегапиксельная камера, MMS, SMS, Bluetooth, FM-приемник, встроенный медиаплеер. В общем, ничего особенно выдающегося. В дополнение к T303 можно также приобрести защитный футляр IDC-22, где также можно хранить кредитные карты, ключи и сам телефон. Аппарат будет доступен у нас с середины 2008 года. Технические характеристики T303:

- ✓GSM/GPRS 900/1800/1900;
- ✓габариты — 83 x 47 x 14,7 мм;
- ✓вес — 93 г;
- ✓1,8-дюймовый TFT-экран (65536 цветов, 128 x 160 пикселей);
- ✓до 8 Мб встроенной памяти;
- ✓время автономной работы — от 9 до 400 часов;
- ✓FM-приемник;
- ✓медиаплеер.

Источник: *Мабила*

Нельзя потерять

Британский интернет-магазин *Pro-Idee* предлагает поклонникам активного образа жизни Bluetooth-гарнитуру **RoadRunner**, выполненную в виде ободка с креплением на шее. Микрофон расположен непосредственно на ободке и прилегает к гортани — таким образом, звуки речи не смешиваются со звуками внешнего мира, и качество связи остается стабильно высоким. Головка микрофона может поворачиваться на 180°. По заявлениям производителя, гарнитура также обеспечивает высокую точность голосового набора (уровень ошибок менее 1%). Надежное крепление позволяет быть на связи в любых условиях — в шумной толпе, на бегу или за рулем. Производитель обращает особое внимание на то, что гарнитура легко помещается под мотоциклетным шлемом. Устройство подходит даже тем, кто носит бороду. Для полной зарядки гарнитуры требуется 2 часа. Это обеспечивает 9 часов работы в режиме разговора или неделю в режиме ожидания. Уровень заряда батареи отображается на светодиодном индикаторе. Общий вес устройства — 28 г, радиус действия — 10 метров. Заявленная цена — примерно $60.



Источник: *Ladoshki.com*

Мечтают ли Андроиды...

В этом году ожидается выпуск сразу нескольких устройств, работающих под управлением операционной системы *Google Android OS*. Соответственно, каждый наладонник, потенциально подходящий на роль первенца, вызывает небывалый интерес. Возможно, этим можно объяснить столь пристальное внимание к представленному изданием BBC News видеоролику о раннее не экспонировавшемся смартфоне на базе Android OS. Показанный в видео смартфон наделен минимумом управляющих клавиш. Вполне очевидно, что основным является сенсорный интерфейс. Несмотря на относительно «слабый» процессор (300 МГц), программные приложения работают плавно, без «зависаний». Кроме того, видеопоказ подтвердил, что сенсорная технология Google пока не поддерживает интерфейс, подобный «яблочному» multi-touch.



С другой стороны, можно увидеть недоступные iPhone черты: панорамное отображение местности в приложении Google Maps и поддержку 3D-игр. Будет ли этот прототип трансформирован в реальное устройство, пока не известно. Равно как и неясно, какой компании принадлежит авторство. Любому из партнеров компании Google, а это такие крупные фирмы-производители мобильной техники, как HTC, LG, Motorola, Samsung, под силу наладить в этом году производство телефонов на базе Android OS.

Источник: *Ladoshki.com*

Адреса источников:

www.3dnews.ru
www.ladoshki.com
www.compulenta.ru
http://media.mabila.ua

The Maks

AFTERFALL

Разработчик: Intoxicate Interactive
Жанр: RPG
Дата выхода: предположительно 2008-й год

Эх, не жалуют девелоперы киберпанк, ой как не жалуют...

А казалось бы, такой перспективный и интересный сеттинг — фантазируй себе по самое не могу! Но проектов в этом направлении как было немного, так и осталось. А уж успешных среди них и того меньше. Есть несколько признанных шедевров — эдакие киты, на которых держится в данном случае поджанр жанра RPG (да-да, все вышесказанное относится именно к ролевым играм) и которым стараются подражать остальные. А точнее — незабвенные и навсегда великие Fallout`ы и Deus Ex. Есть кое-какие более-менее толковые поделки на эту тему — к примеру, хоть и жутко глючный, но вполне даже неплохой The Fall: Last Days of Gaya. И все. За бортом остаются лишь совсем уже второсортные или неудачные продукты типа Restricted Area, нашего Metalheart... Ну, и где искать прогресс, скажите пожалуйста? Или он сам к нам придет? Как бы не так.

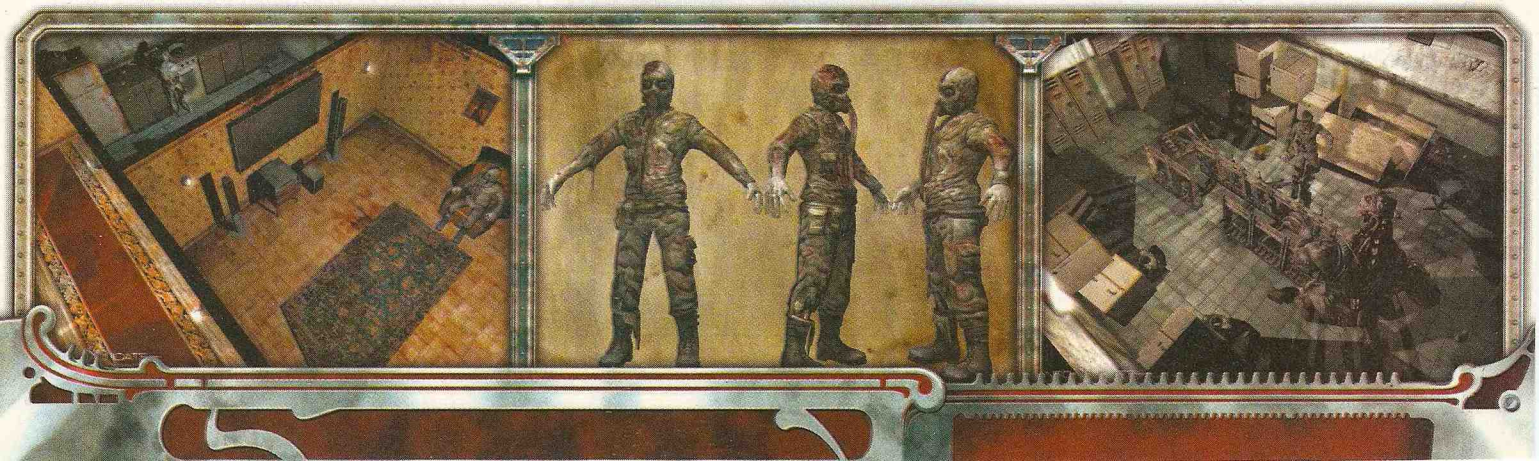
Вот поэтому и хочется обратить свое внимание на польскую студию **Intoxicate Interactive**, в недрах которой сейчас вовсю кипит работа над постапокалиптической ролевой игрой **Afterfall**. Проект уже успел стать очередным долгостроем и некой ИСМ для своих создателей — они до сих пор трудятся сами по себе и очень не хотят попасть под крыло издателя раньше времени. Ибо опасаются тотального фичаката, который в данном случае будет совсем нежелательным — разработчики наобещали нам огромный такой вагон всяческих вкусностей и маленькую тележку приправ. Естественно, обработанных радиацией. Получится ли у девелоперов воплотить все свои идеи? Знали бы вы, как я на это надеюсь — уже давненько не встречал таких интригующих проектов. В последнем интервью с главным дизайнером (Maciej Prysicski) было открыто столько интересных подробностей, что...

Но давайте начнем по порядку. За последние несколько лет проект уже дважды менял свое название — сперва был *Bourgeoisie*, а потом *Bourgeoisie: Pearl of the Wasteland*. Ну, а в 2006-м году разработчики наконец-то остановились на Afterfall`е и, судя по всему, окончательно. Удивительная вещь (или удачное маркетинговое решение?) — на коробочке любой уважающей себя постапокалиптической RPG обязательно должно упоминаться слово «фол». Однозначно и обсуждению не подлежит (шутка, если кто не понял). Предыстория проста, как борода рыжего гнома на стене у Глюка — человечество таки дало волю своей агрессии и воспользовалось ядерным оружием. Результат — уничтоженный мир и полное изменение климата. Предположительно, действие игры будет разворачиваться на территории изувеченной катастрофами Европы — точно известен тот факт, что мы посетим Варшаву. Но это — всего лишь небольшая общая информация о проекте, а вот дальше...

Знаете, даже не могу решить, о чем вам поведать в первую очередь — так много всего на уме. Главное, не столько самих тем для моего рассказа, сколько специфических подробностей относительно отдельных элементов геймплея. И если девелоперы действительно все это реализуют, то мы получим нечто очень интересное, вкусное и, в определенном смысле, даже необычное. По крайней мере, «свободы» для путей развития намечается достаточно много...

К примеру, возьмем самую, казалось бы, обыкновенную систему имплантантов — вроде бы ну совсем ничего сверхъестественного в ней нет и быть не может. Во многих играх нам предлагалось оснащать своего протеже био-, нано- и прочими девайсами, повышающими характеристики. Но в «Афтерфоле» (помимо наличия разнообразных мелких устройств) имеется также возможность серьезной перестройки своего организма вплоть до почти ПОЛНОЙ замены всех органов. Каково, а? Берем совершенно автономную механическую руку, которая обладает своими собственными параметрами силы-ловкости и т.п., никак не зависящими от параметров персонажа, проводим хирургическую операцию и вуаля — получаем новые и весьма расширенные возможности использования своей конечности. Аналогично можно поступить с ногой. И с легкими. И даже с сердцем. В итоге — получаем эдакого киборга/терминатора/робокопа или кто там вам больше по душе. То, что некоторые люди в игровом мире будут плохо к вам относиться после подобных преобразований, еще Бог с ним (об этом мы чуть позже поговорим), тут интересно другое...

Энергия! Герою нужно будет питаться, чтобы поддерживать силы своего организма. Пока вы не начнете слишком уж увлекаться механизацией своего тела, то подкрепляться предстоит обычной человеческой пищей. Даже при некоторой степени роботизации энергия в искусственные заменители может поступать и из человеческих, «живых» тканей. Но вот при серьезных мо-



дернизациях персонажа без вместительной батареи уже никак не обойтись. Само собой, в таком случае и потребность в еде окажется лишней (хотя мало ли — вдруг разработчики решат оставить нам возможность питаться). А уж если вы еще и из энергетической пушки пострелять захотите, то энергии вообще будет тратиться немереное количество. Правда, не забывайте, что отсутствие заряда в вашем накопителе приведет к неминуемому геймоверу. Также весьма существенны различия между назначениями натуральных и ненатуральных частей тела — живая рука будет точнее стрелять, но зато кибернетическая лучше подойдет для рукопашного боя и использования тяжелого крупнокалиберного вооружения. Кстати, в отличие от уже упомянутой выше Restricted Area, где все изменения были обратимыми (хотя там, в принципе, протезы ничем не отличались от стандартных «сапог-перчаток» — снял, поменял, выбросил и побежал дальше), здесь пути назад уже не будет. Решили использовать механические конечности — попрощайтесь с живыми навсегда. Выбор за вами...

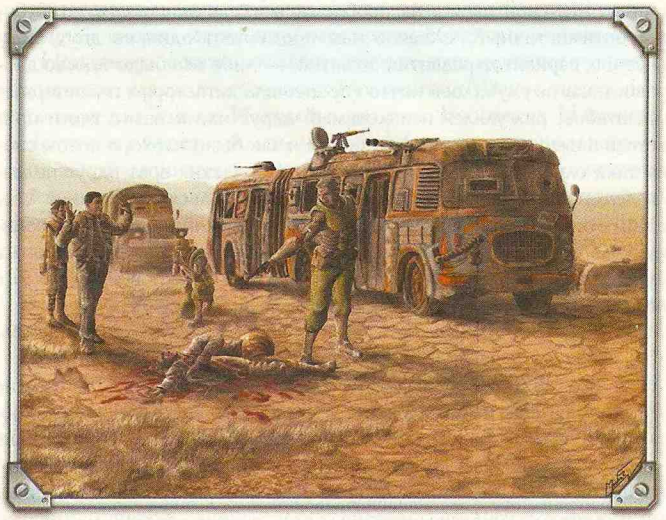
Вы думаете, это все? А вот и нет — господа поляки задумали (дай Бог, чтоб воплотили) намного больше! Без чего немыслим почти любой постапокалиптический мир? Что еще является одним из основных последствий радиации и техногенных катастроф? Конечно же, мутации! И они тоже имеют место быть в «Афтерфоле», причем внимания им уделяют не меньше, чем имплантантам. Если пренебрегать средствами, защищающими персонажа от пагубного воздействия окружающей среды, то рано или поздно можно обнаружить у своего протеже начало каких-нибудь патологий. Сперва они легко прячутся под одеждой и снаряжением (да-да, подобные «отклонения» заметно влияют и на взаимоотношения с неписями) и даже не причиняют каких-то особых неудобств. Более того — их позволяется удалить хирургическим путем (интересно, насколько серьезное вмешательство потребуется для некоторых из них?), ценой чему станут ужасные шрамы. Но со временем, если не предотвратить дальнейшую мутацию на ранних стадиях... В общем, подобный недосмотр может вылиться в отвратительные наросты, которые уже нигде не спрячешь, ничем не скроешь, да и броню поверх них надеть не сможешь. Не самая лучшая перспектива. Но, с другой стороны, изменения на генетическом уровне тоже прибавляют свои бонусы (или наоборот — кто знает, как жизнь сложится) к характеристикам. И снова-таки игроку придется делать довольно нелегкий выбор между человечностью и... чем-то иным. Как нетрудно догадаться, путем комбинирования мутаций и механизации живого тела вполне возможно создать некоего сверхчеловека, которому будет не ровней любой другой персонаж в «Афтерфоле». Что при этом будет твориться с игровым балансом, мне уже аж страшно представить. Да и сами разработчики на этот счет как-то неуверенно высказываются — видно, им тоже страшно. Только они виду не подают. А я честный, да (гордый смайл). Ладно, идем дальше.

А на очереди у нас стоит нелинейность, которую разработчики тоже обещают реализовать на высшем уровне. По ходу игры встретится определенное количество ключевых мест, где наше решение может конкретно повлиять на дальнейшее развитие событий. Кроме того, будут запоминаться и все остальные достижения — в эпилоге поведают о последствиях наших мелких поступков. Странно только — девелоперы говорят, что после Фоллаута подобные «повести о судьбах мира» больше нигде не использовались, но ведь это неправда. Чтоб далеко не ходить — в «Готике 3» такое было.

Почти любое задание позволяется выполнить несколькими способами. Но большая часть из этих вариантов решений требует определенных навыков, которыми должен обладать персонаж. А еще в разряд фич разработчики выделяют некие «короткие пути», притом очень ими хвалятся. Суть этой особенности состоит в том, что можно упустить некоторые длинные цепочки квестов, необходимых для достижения какой-то цели. Как пример девелоперы приводят случай со вступлением в одну из варшавских группировок: если игрок станет чемпионом местной арены, то его тут же пригласят в банду. В противном случае придется выполнять надцать мелких поручений, доказывая свою профпригодность. Приятное разнообразие, но я бы не сказал, что уж очень оригинальное.

Также нам обещают качественно реализованные stealth-элементы — воровство, подкрадывание и прятки в тенях прилагаются. Никаких «меток» на герое или предметах не будет — если игрок незаметно оглушил и обворовал персонажа, тот не сможет никого в этом обвинить. Хотя доверие к мутантам и киборгам в обществе почти отсутствует (в большей степени это относится к первым), поэтому порой придется выполнять и дополнительные задания, чтобы убедить скептиков в своей «доброте». Правда, в мире «Афтерфола» можно встретить и отдельные общины мутантов, где собрату никогда не откажут в помощи. Ну, в этом ваш покорный слуга почему-то и не сомневался...

О чем еще ничего не было сказано, так это о технической стороне проекта. Я специально оставил ее на конец, ибо как раз графика у «Афтерфола» прихрамывает на обе ноги. А уж какой она доберется к релизу... Короче, я не хотел с самого начала портить вам впечатления. За годы разработки девелоперы уже дважды успели сменить движок — последнее обновление имело место в 2004-м, вместе с названием. Ну, картинка выглядит более-менее нормально и, в принципе, глаз не режет. Но факт — устарела на несколько лет. Открытых пространств на скриншотах не обнаружено; впрочем, людей тоже — одни страшилы, буратины и прочие дети радиации. Помещения темные и грязные. Честно говоря, игровые изображения мне совсем не нравятся, и дело тут, скорее, не в качестве, а в стилистике. Наверное, я слишком привык к гламурным фэнтезийным пейзажам...



Welcome to Wasteland

А-а-а, наобещали нам разработчики, ой как наобещали. А когда дойдет дело до выполнения, смогут ли они сдержать свое слово? Повод для беспокойства есть, и очень большой — делают-то игру уже столько времени, а конца-края по-прежнему не видно. Даже на горизонте. На данный момент Intoxicate Interactive даже техно-демку еще не закончили, не говоря уже обо всем остальном. Но настолько обширная система мутаций-роботизаций очень, очень интригует. По крайней мере, меня. В общем, скрещу пальцы и буду следить за дальнейшим развитием проекта. А вдруг?

З.Ы. Просто интересная информация. В списке художественной литературы, которая вдохновляла девелоперов при создании игры, числятся братья Стругацкие и Желязны. Это помимо некоего Phillip K. Dick, но о нем я (уж простите невежду) ни слухом, ни духом... *(Это про Филипа-то Дика автор ни слухом, ни духом?! И даже «Вспомнить все» не смотрел?! Фигассе! То есть, хорошо ему — сколько интересного еще впереди! — Прим. лит. ред.).*

Fallen Angel SID, celeir@yandex.ru

New Dawn

Разработчик: Undead Society
Жанр: RPG
Дата выхода: 2009 год
Сайт игры: http://www.newdawn-game.com/

В наше время многие ученые просто уверены, что именно человек истребит свой род, и неважно, каким способом — начав последнюю в нашей истории мировую войну или просто испоганив родную планету настолько, что выжить на ней не будет никакой возможности. Но у разработчиков компьютерных игр свой взгляд на проблему — хотя не сказать, чтоб более оптимистичный. Обычно нам предлагают один из двух стандартных вариантов развития событий — либо все было просто здорово, пока не случилось нечто (произошла катастрофа планетарных масштабов, разгулялся неизлечимый вирус или к нам в гости прилетели злые инопланетяне), либо все и так было плохо, а потом снова-таки случилось что-то еще похуже (из адских врат вдруг полезли демоны и начали буянить, к примеру). Польская компания **Undead Society**, в данный момент разрабатывающая PC-эксклюзивную RPG **New Dawn**, тоже обещает нам гибель всего живого в духе одного из канонов, а именно — из-за столкновения Земли с кометой… Но обо всем по порядку!

* * *

До 2029-го года уже не так-то долго ждать осталось, но мы еще и не подозреваем, что наука к тому времени достигнет таких высот, что человечеству жить будет хорошо как никогда! Роботизировано и автоматизировано буквально все что можно. Модификации ДНК стали вполне обыденными и общедоступными, значение слова «война» можно найти разве что в толковом словаре — в общем, жизнь пошла расчудесная. Но долго так продолжаться не могло, и прежде чем люди снова решили заняться переделом территорий и ресурсов, астрономы обнаружили громадную комету, летящую в сторону нашей планеты. Столкновение было неизбежно, но предпринять активные меры люди не смогли (похоже, продвинутых технологий того времени на уничтожение небесного тела почему-то не хватило), даже убежища построить не удалось; только и оставалось, что залезть в подвалы, что поглубже, да в оставшиеся после давно прошедших войн бункеры, и ждать своей судьбы.

Столкновение с кометой оказалось вполне разрушительным. В одно мгновение было уничтожено все, чего человечество достигло за время своего существования. Все, чем люди гордились и ради чего жили (а вдобавок — и большая часть населения, которой не хватило места в убежищах), было сметено мощнейшей ударной волной. Поднявшаяся в результате столкновения туча пыли окутала планету, закрыв от лучей солнца картину всеобщей разрухи. Пылевая завеса не спадала многие годы, и без источника света начала исчезать пережившая удар растительность, а вслед за флорой вымерла и фауна. К тому же без источника тепла планета стала быстро остывать, и началась бесконечная зима, добившая остатки жизни…

Как говорил Малкольм в «Парке Юрского периода», природа всегда найдет способ выжить. Через сотню-другую лет Земля снова увидела солнце; казалось бы полностью уничтоженная растительность снова начала завоевывать территории, а вслед за ней появились насекомые, рептилии и млекопитающие (о, как эволюция разгулялась — всего за несколько сотен лет жизнь возродилась практически с нуля). Уже ничто не напоминало о том, что по планете когда-либо ступала нога человека… Но выжившие люди помнили о прошлом человечества.

Прожив несколько веков под землей, хомо сапиенсы все же пришли к тому решающему моменту, когда у них не осталось ни еды, ни питья (хорошие были запасы, ишь на сколько хватило!). Желающих умирать с голоду не нашлось, и было решено выйти на поверхность…

Выжившим пришлось начинать все с начала: технологии были забыты, заводы и фабрики — уничтожены, знания о животных и растениях не распространялись на то, что увидели «гости из-под земли». Разделившись на группы по религиозному и национальному признаку, люди начали строить цивилизацию заново…

* * *

Мы играем за некоего парня по имени Сэт, который приходит в себя в какой-то зловещей темной пещере. Но не в простой пещерке с сырыми стенами и летучими мышами под потолком! Вокруг полно истлевших человеческих останков и непонятных древних приборов. Ко всему прочему у парня наблюдается обширная амнезия, вследствие чего он помнит только свое имя. Понятное дело, что в подобной ситуации у человека не просыпается стремление спасти мир от Злодея-в-Маске — только лишь желание убраться из этого импровизированного кладбища как можно дальше, да поскорей разобраться в том, что же здесь происходило и какова в этом деле его роль.

К сожалению, под рукой не нашлось летающего говорящего черепа, который смог бы на первых порах нам что-нибудь поведать, зато обнаружился наш личный дневник, дающий уйму вопросов, но не ответов, даже про подозрительную татуировку на шее главгероя там ни слова.



Ну вот, цель ясна, приоритеты расставлены — пора искать ответы на свои вопросы!

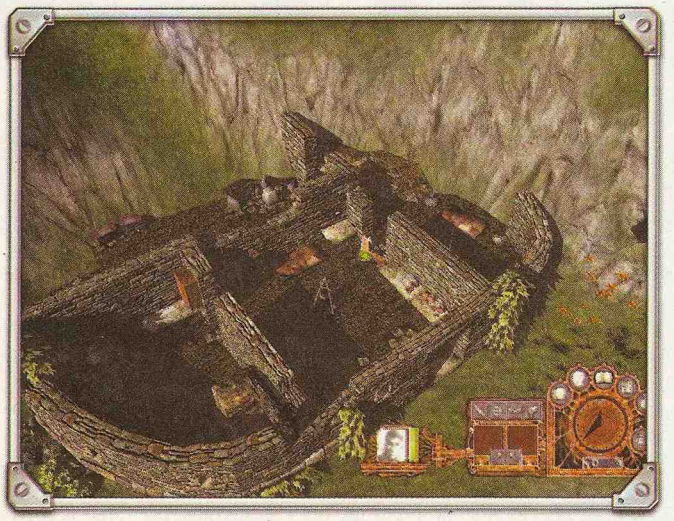
* * *

Что у нас там в графе «жанр» указано? RPG, да? Ну, тогда посмотрим, на какой же системе основана грядущая игра. Хоть менеджер проекта и заявляет, что игра базируется на разработанной им лично общей механике, но все же список основных параметров нашего протеже не может не вызвать ностальгии по былым проектам — тут у нас Здоровье, Сила, Выносливость, Ловкость, Интеллект, Восприятие и Обаяние, влияющие на пока неизвестный набор второстепенных параметров. О навыках персонажа пока ничего толком не известно, да и рановато ждать столь подробной информации, но уже сейчас можно судить о наличии гербологии, умений владения различными типами оружия и возможности развить... обоняние. Присутствие запахов в игре — может, и не предмет особой гордости разработчиков, но все же имеет место быть и даже обещает влиять на игровой процесс. (Какой-нибудь недружелюбный зверь вроде как сможет нас по запаху выследить. Как с этим бороться или использовать в своих целях, пока не сообщается.)

Раз уж люди растеряли большинство изученных ранее технологий, то о сражениях с лазерной винтовкой наперевес можно забыть — снова в моде всевозможное оружие ближнего боя (каменное, бронзовое и металлическое), а также луки, арбалеты и всякого рода метательные ножи. Конечно, ничто не пропадает бесследно, и самые мощные группировки смогли где-то откопать некоторые экземпляры стрелкового оружия нашего времени и даже электромагнитное оружие, разработанное незадолго до близкого знакомства с кометой, но подобные вещички возведены в ранг эпических артефактов, и даже заполучив их ближе к концу игры, мы не сможем перейти исключительно на бой этими находками — патронов и... хмм... батареек, наверное... для этой цели все равно не хватит. Получается, что в основном мы будем воевать в роли файтера или лучника, и вкупе с буйной растительностью вокруг нас это очень напоминает всевозможные фэнтези-проекты. Постоянно вытекающие из этого визуального сходства вопросы типа «будут ли в игре расы?» или «а что там с магией?» разработчиков, похоже, уже порядком задолбали, и они регулярно пытаются указать на научность тех или иных аспектов игры.

Вот, например, некоторое подобие рас в игре будет, но все эти «люди обыкновенные», даркорги (darkorgs), гули и гиганты — совсем не порождение местных креативных богов или сомнительных мутаций, а всего лишь результат продолжительного обитания в подземных бункерах в различных условиях — одни, допустим, покрепче телом стали, другие еще как-то к жизни приспособились. Именно потому, читая слово «гуль», не стоит представлять себе миленькое полусгнившее существо, еле передвигающееся и мычащее себе что-то под нос, да и гиганты местные — вовсе не громилы в три этажа ростом, просто они выше других людей, и тем самым заработали себе подобное прозвище. В общем, все генетические изменения уже давно изучены местными учеными и научно обоснованы — не стоит про это забывать. Та же ситуация и с магией — ее просто нет, и любителям покидаться файерболами с этим придется смириться. В нашем мире, знаете ли, правит бал Наука, и даже если какой-то селянин просит у вас помощи в борьбе с трехногим восьмиглазым огнедышащим монстром, то всему должно быть логичное объяснение — может, он увидел в действии один из строго засекреченных типов убер-оружия и напридумывал бог знает чего?

Боевая система предложит нам повоевать в реальном времени с управляемой паузой или в пошаговом режиме и даже грозится обрадовать серьезного игрока наличием всевозможных тактических решений, особенно в сражениях с численно превосходящими силами противника. При этом выход из сложной ситуации с оружием в руках абсолютно не обязателен (но от того не должен быть плохо проработан), ведь New Dawn затачивается в первую очередь под диалоговое прохождение. Странствуя по обширному слабозаселенному миру (выжили немногие, помните же? А карта мира поделена на локации аж по 15 км^2...) в поисках ответов на свои вопросы, игрок встретит более 300 различных персонажей, каждый из которых, по идее, будет обладать уникальным характером, поведением и мировоззрением. Одни нам просто поведают что-нибудь важное и/или интересное, другие (а их будет 90% от общего числа) к тому же попросят выполнить какой-нибудь квест, а третьи вообще захотят составить нам компанию, пусть даже на время. В отряде у нас может быть до шести человек, включая самого Сэта (а желающих присоединиться — и того больше), и если послушать разработчиков, то нас ждет внутрипартийное общение уровня чуть ли не Baldur`s Gate 2 — каждый попутчик имеет свои взгляды на мир, свои убеждения и мотивы, а наши действия могут вызвать у него (нее) как одобрительный возглас или настоящее восхищение, так и непонимание, зависть, просто недовольное бурчание или желание познакомить нас со своим клинком, и все в том же духе. Не знаю, что в итоге получится, но листая сайт игры, можно заметить, что разрабы любят попи́сать — а для RPG это скорее плюс (если пишут хорошо).



В принципе, можно не набирать себе отряд и бродить в гордом одиночестве, но, во-первых, тогда придется играть на легком уровне сложности, а во-вторых, игрок упустит не только общение с NPC, но и связанные с нашими сопартийцами второстепенные квесты. Да и тяжелый рюкзачок таскать никто не поможет, не говоря уж о помощи в сложной битве...

* * *

Похоже, у меня появляется пристрастие к обзору игр с четырьмя анонсированными скриншотами :). Но все же и на четырех картинках видно, что графическая составляющая хоть звезд с неба и не хватает, однако выполнена довольно аккуратно. Если рассматривать скриншот, где стоят два перса и шипогрив (тварючка такая, типа большой дикой козы) под очень приятную музыку, что играет на официальном сайте, да еще и представить, как колышется густая высокая трава... ээх, в это веришь. Не скажу «стильно», здесь другое слово нужно; все выглядит очень приятно и естественно (правда, строения по прорисовке природе все же уступают... пока). В New Dawn нет места кислотным краскам, гамма приглушенная, и потому все смотрится просто и естественно, все будто так и надо. Ну, а если кому-то этого мало, то могу утешить, что движок еще в разработке, игра тоже нескоро выйдет, так что времени на улучшение предостаточно.

* * *

Ну, вроде как пора подытожить все вышеизложенное. В недрах студии Undead Society куется занятная RPG, которая, как мне кажется, заслуживает внимания. Подход к работе у разработчиков основательный, планы большие, времени достаточно. Да и кто их, поляков, вообще знает — а вдруг у них там что ни проект, то игра уровня «Ведьмака»? :)

Дантраг БЕНР

WARHOUND

Разработчик: Techland
Издатель: пока что не наблюдается
Жанр: шутер от первого лица
Дата выхода: 2008
Платформы: PC, Xbox 360
Системные требования: обещают низкие

Рассматривая на досуге послужной список наших польских соседей, я терзался противоречивыми чувствами: с одной стороны, мы имеем ужасный дебют в жанре экшен, представленный весьма посредственным фантастическим шутером *Chrome* — не слишком обнадеживающий факт для нас с вами, дорогое геймерское сословие. И дело ведь не в плохом исполнении первенца, а в том громогласном пиаре и связанными с ним неоправданными ожиданиями, которые порой навсегда закрывают сердца игроков, не дав им даже должным образом открыться. Вспомнить хотя бы Lada Racing Club…

Но, с другой стороны, сверкая таинственными глазами, на нас смотрит вышедший несколькими годами позже *Call of Juarez* — самобытный и очень атмосферный, а главное — качественный вестерн, названный многими издательствами «прорывом 2006 года». Лично для меня — просто отличная игра с очень даже «вкусными» идеями и наработками. Естественно, не каждый разделяет мое скромное мнение, но, тем не менее, многие признают тот состоявшийся вклад, который она оказала на игростроение в общем и на жанр в частности.

Такие разительные перемены в отношении к своему труду должны как минимум вызывать уважение к разработчикам и как максимум — заставить нас застыть в ожидании даты релиза. Хотя…

Сами понимаете, если бы качество игр со временем всегда безоговорочно росло в строгой геометрической прогрессии, тогда не существовало бы такой специфической профессии, как «игровой журналист», и уж точно не было бы этого превью — но, увы и ах, это совсем не так. И именно поэтому, стоя на шатком распутье исторических фактов, я попытаюсь максимально точно донести до вас, какой будет игра на момент выхода.

* * *

Даже не представляю, чем руководились разработчики при выборе сеттинга для игры, но он, мягко говоря, разочаровывает. Итак, перед нами самое что ни на есть альтернативное настоящее, представленное очень «горячими» точками нашей планеты. Согласитесь, учитывая последние тенденции (только четвертый Call of Duty чего стоит) тяготения индустрии к этому временному отрезку, вырисовывается не очень радужная картинка ближайших геймерских будней (люблю я эльфиков, и все тут). Хотя, если хорошенько присмотреться, можно заметить оправдывающие разработчиков попытки сохранить оригинальность: все три шутера студии представлены не только разным эпохами, но и кардинально отличающимся подходом к игровому процессу (в рамках жанра, конечно). Но об этом чуть-чуть позже, а пока что поближе рассмотрим персонажей.

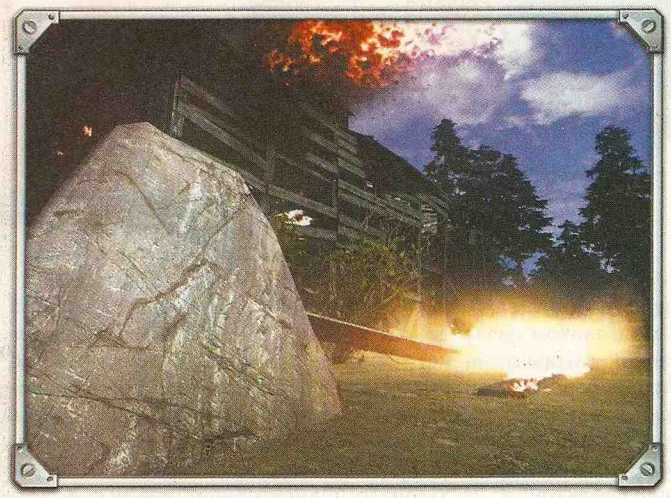
Главному герою игры отведена почетная роль бывшего сотрудника элитных спецвойск. Выйдя в отставку, он сталкивается с крайне плачевной финансовой перспективой своего существования, после чего принимает вполне логичное решение — стать псом войны, человеком, признающим только грубую физическую силу или власть вполне материальной валюты. Пока что достоверно не известно, будет ли в игре предоставлена возможность выбора внешности протагониста, но скриншоты почему-то каждый раз пестрят новыми лицами, так что остается только надеяться. Для любителей различных групповых ухищрений хотелось бы отметить пренеприятнейшую новость: разработчики уже сейчас не предполагают наличия нанимаемых игроком отрядов, поэтому, если что, можете не беспокоиться :). В то же время будет присутствовать очень сильная конкуренция со стороны этих самых наемных отрядов, морально подстегивающая игрока на протяжении всей игры. Разобравшись с действующими лицами, переходим к главному «блюду».

* * *

А главным у нас сегодня будет революционная, доселе невиданная (и так далее) система свободного геймплея. Ну, как вам? Ах да, забыл объяснить: дело в том, что теперь нас никто не будет водить за нос по линейным локациям, пытаясь навязать сюжетную составляющую сомнительного качества. Изъясняясь обычным языком, мы имеем развитую систему контрактов, подписывая которые, мы сами определяем тип последующей миссии: хотите взорвать военную базу — пожалуйста, хотите заняться похищением людей — нет никаких препятствий, просто выберите соответствующий пункт и поставьте там галочку. Правда, первое задание с подрывом базы, скорей всего, будет потяжелей второго, ну так и цена за его выполнение намного выше. Простая, казалось бы, система, в сочетании с заявленными огромнейшими локациями, насыщенными различными враждебными объектами, будь то стоянка неприятеля или серьезно укрепленный блокпост, дает просто колоссальное реплейабилити. Как при этом она будет уживаться с сюжетом, мне неизвестно. Есть предположение, что сюжетная линия будет представлена цепочкой отдельных ненавязчивых заданий, выполняя которые, мы подойдем к финалу игры.

Но это еще не все: свободный геймплей должен быть свободен во всем, поэтому неудивительно, что все задания мы сможем выполнять различными способами, а заработанные деньги нам в этом только помогут. Здесь, к слову, стоит упомянуть «Сталкер», а именно его начало: вы просыпаетесь без какого-либо вооружения, практически «голым», с единственной записью в дневнике — убить Стрелка, которого вы в глаза никогда не видели и даже не предполагаете, где он находится :). Начало каждой миссии **Warhound** представляет собой

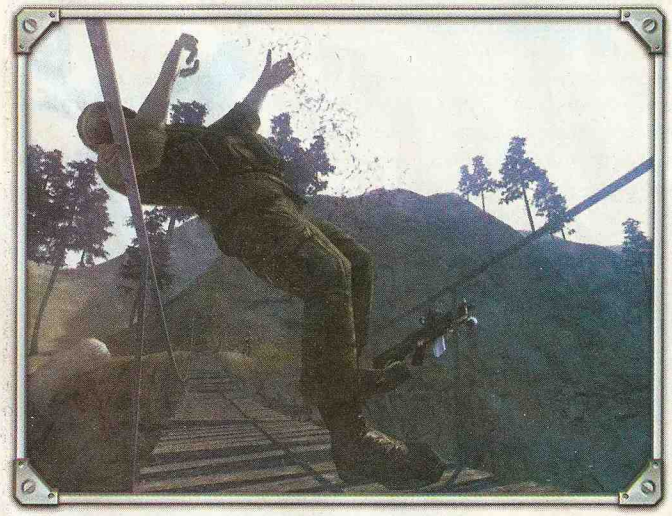




нечто подобное: перед каждой высадкой у вас есть только пара строк описания задания… и все!

Вот тут-то и понадобятся заработанные деньги и связи в развитой системе наемнической инфраструктуры: заплатив определенную сумму, мы получим не только координаты местоположения и описание объекта, но и любое желаемое оружие и транспорт, вплоть до хорошо оборудованного танка, разрушающего все на своем пути. Да, в игре будет управляемый транспорт, тем более, что некоторый опыт в создании аркадных гоночных симуляторов у поляков имеется (я об Xpand Rally и Speedway Championships), поэтому за эту сторону игры можно быть спокойным.

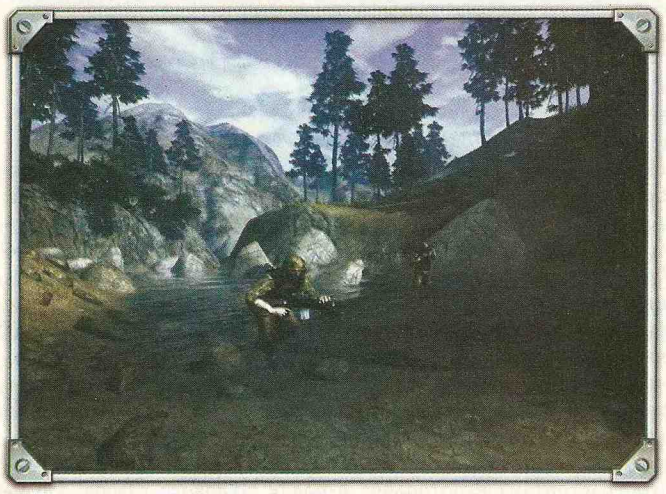
Как уже говорилось, наш протагонист — парень непростой, с богатым прошлым, которое просто глупо не использовать в своих целях, поэтому и в этой игре мы увидим вездесущие ролевые элементы — еще один рычажок игрового процесса, за который упорно тянут разработчики. В релизе игры мы будем иметь 5 различных навыков, среди которых на данный момент известно только об альпинизме, меткости и управлении техникой (лично я ставлю на то, что там точно будет стелз ;)). С этим связана еще одна фишка игры — поливариантность прохождения каждой миссии, зависящая от ваших личных предпочтений. Представьте себе базу на очень высоком утесе, к которой ведет окольная дорога, полная патрулей. Люди, предпочитающие не привлекать внимания, вскарабкавшись на утес или проползя на пузе сквозь бдительные посты, тихо устранят свою цель и так же тихо уйдут, не поднимая лишнего шума, а люди, отыгрывающие Джона Рэмбо… хм, с этими все и так понятно :). Уже сейчас известно, что ради ограничения огромных территорий все задания будут выполняться на островах. По крайней мере, это было бы честно по отношению к «тихим» альпинистам.



«Вы сами себе хозяин и вольны распоряжаться своим свободным временем по собственному желанию». Не знаю как кому, но мне задумка по душе. Конечно, есть немалая вероятность, что со временем это все надоест, превратившись в обыкновенную рутину, но эта степень риска находится полностью на совести **Techland** — чем больше они приложат усилий для отладки игрового механизма, тем благосклонней мы отнесемся к игре.

* * *

В визуальном плане нас встречает все тот же старый добрый *Chrome Engine*, хорошо зарекомендовавший себя в предыдущих проектах студии и известный многим по некоторым отечественным играм (серия «Полный привод», «Экспедиция-Трофи»). Выдавая сногсшибательную для своего возраста картинку (более пяти лет, как-никак), теперь он гордо щеголяет циферкой «4» в названии, вероятно, намекая на свою тесную дружбу с последней версией шейдеров. Учитывая этот факт, можно не бояться отсутствия остальных стандартных для сегодняшнего дня технологий и технических решений. Самое забавное состоит в том, что разработчики достаточно уверенно заявляют о просто сумасшедшей оптимизации, позволяющей комфортно играть даже на относительно слабых машинах. Поверим?



Говоря о физике, скажем, что она присутствует именно в том количестве, в котором действительно востребована игроком. То есть никаких излишеств, наподобие лесоповала в «Кризисе» (чувствуется рука «Гринписа», ой как чувствуется), в игре не будет, но обязательными простреливаемыми материалами, взрывающимися бочками и разрушаемыми зданиями разработчики, несомненно, нас порадуют. Опять же, все это делается во благо производительности.

Звук… Звук как звук. Если студия не уволила композитора, работавшего над музыкальным сопровождением Call of Juarez, нас ожидает очень хорошая и атмосферная музыкальная гамма, которая, возможно, даже успеет укорениться на ваших винчестерах.

* * *

Анализируя пройденный путь, хотелось бы добавить, что нас ждет отличный проект, который уж точно не потеряется в современном водовороте игр. Все признаки налицо: оригинальный и инновационный геймплей, приятная и нетребовательная картинка, очень интересные «плюшки» и богатый опыт работы команды-разработчика. В то же время мелкие недочеты на данном этапе выглядят действительно мелочно — до релиза, более точную дату которого огласят в скором будущем, их можно будет сто раз исправить, главное — отсутствие наплевательского отношения как к игре, так и к игрокам, которым в последнее время стали грешить очень многие. А тем временем Techland клепает Chrome 2…

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

Золотая Орда

Разработчик: World Forge
Издатель: «Руссобит-М»
Жанр: RTS
Системные требования: P-4 2.0, 1024 MB RAM, 128 MB VRAM

Они были Ордой

Они ходили Ордой, они атаковали Ордой. Их называли **World Forge**, и они совсем не пытались скопировать «Спарту». Нет, они просто делали новую игру на ее основе. Древней Греции — нет! Славянским полкам — да! Монгольские Кони Бату-Хана топчут земли Киевской Руси во славу Бога Войны Сульдэ — они должны дойти до последнего Моря, и разрозненные урусутские княжества не в силах остановить их победоносное шествие. Но не все земли попали под их удар — Господин Великий Новгород остался в стороне от ордынского пути смерти и разрушения. До него не сумел добраться Батый. Но лиха беда — начало. Тевтонские рыцари, следуя кличу своего магистра: «На восток!», выстроились в таранный «клин», нагнали племена чуди и еми и начали разорять границы Новгородского Княжества. Не стали терпеть этого новгородцы — князь Александр, потренировавшись на шведах, приплывших по Неве и уплывших по ней же, только без лодок, решил дать бой заносчивым крестоносцам. Вдобавок князь очень опасался возможного вторжения на обратной дороге поиздевавшихся над европейскими армиями монголов — вот и решил он потренить свои войска, накачать им экспы по самую завязку. Ну, и по ходу защитить Землю Русскую от врага не менее страшного, чем монгольские захватчики. Ведь покорять и завоевывать Русь шли крестоносные воины, а не просто грабить и разорять окрестные города славянской державы. Но не тут-то было — обломали рога ливонским рыцарям русские полки, выбили дурь из закованных в сталь тевтонских воинов доблестные новгородские ратники. В битве на Чудском Озере крестоносцы потерпели сокрушительное поражение от бородатых русичей — их армия была разбита, растоптана и потоплена в водах Чудского Озера. Больше никогда Тевтонский Орден не решался проверить на прочность броню воинов Киевской Руси.

Именно об этих исторических эпохальных событиях и повествует свеженькая игра стратегического плана **«Золотая Орда»**, именно в схватках тех лет предлагают нам принять полное и непосредственное участие господа разработчики. Предлагаю довериться им и вступить на опасную стезю воина и защитника Отечества! Вот только нужно определиться, какого...

Бей Орду, потому что это не Спарта!

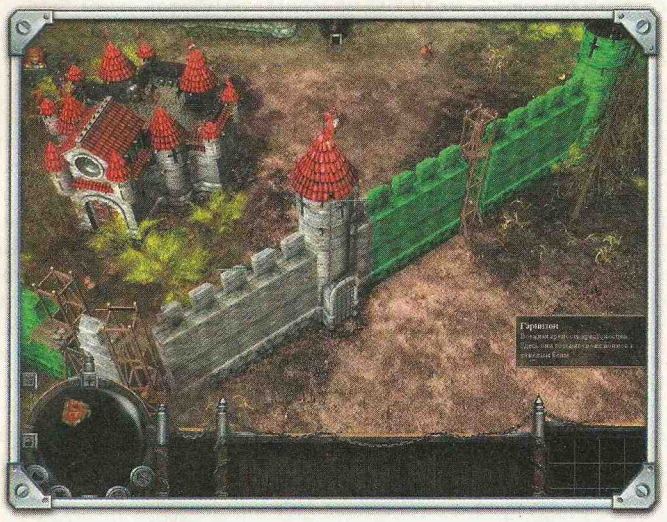
Вы хотели веселую стратегию на историческую тему, с легеньким намеком на нестандартность? Хотели? Получайте! И не говорите потом, что игра вам не нравится, что она гораздо глюкавее, чем должна быть даже при самом плохом раскладе, что графика в ней слабовата, а противник глуповат — не говорите, даже не думайте об этом! Лучше вспомните о веселых беззаботных днях, полных чистого и прекрасного 3D, когда фигурки воинов не коробятся при ходьбе, а герои не застревают в стенах домов. Подумайте о том, как прекрасен игровой мир, полный качественных спецэффектов, а не угловато-прямоугольной лажи с весьма неплохими элементами огня и разрушений. Вообразите себе, что «Спарта»... ой, простите, «Золотая Орда» — это и есть та самая, нестандартная, отлично прорисованная, качественно проработанная стратегия, с умным компьютерным противником, поражающая мозг своей интерактивностью. Закройте глаза, замрите на месте и насладитесь этой мечтой, пока жестокая реальность не долбанула вас копьем по затылку, не сгребла за шиворот и не швырнула со всей силы за компьютерный стол, уткнув носом в монитор. Нет, я не жестокий, это реальность жестока — там, где миром игр правят деньги и «Параллакс Арты», никогда не будет ничего толкового и нормального. Будут только недоработки и недопределки. А это печально.

А ведь все казалось не таким ужасным, когда я запускал «Золотую Орду» впервые. Закрыв глаза на ужаснейшие скриптовые ролики, при виде которых упал бы в обморок конь Батыя, я запустил первую миссию кампании за монголов. Поиграл, прошел, загрузил следующую, поиграл, прошел, тяжело вздохнул и включил кампанию за русских. Поиграл в нее, вздохнул еще тяжелее, затем улыбнулся и запустил одиночную игру за крестоносцев. Потратив на нее пару часов своего времени, драгоценного, как награбленные монголами бриллианты, я выключил компьютер, спел несколько песен классной рок-группы «Эпидемия», пожалел, что не сходил на их концерт «Сказание на все времена», на который они привезли восхитительную Александру Комарову, поговорил с Ягуаром по телефону, включил компьютер и принялся словно сумасшедший пианист бить по клавишам, глотая наворачивающиеся слезы. Ну почему, почему эти, с позволения сказать, господа разработчики так дерзко плюют с высокой мечети в душу простого постсоветского геймера?! Зачем они постоянно делают так?

Ведь игрушка-то, по сути, совсем не плохая. Я бы сказал, совсем даже неплохая. Но сделана она так коряво и небрежно, что плеваться хочется. В лицо ее создателям. Никогда не понимал логики — «быстрее, значит лучше». Типа,



если мы игру быстро заклепаем, у нас ее кто-то купит, мы деньги отобьем, прибыль кое-какую захлебнем и станем дальше делать наши суперталантливые проекты. М-да... А ведь все могло быть гораздо лучше, гораздо ровнее и удачливей,



приложи криэйторы чуть больше своих мозговых усилий к будущей стратегии. Ведь, как ни крути, как под «Варкрафт 3» не коси, а графика в игре плохая и кривая — глюк на глюке текстурой погоняет. Да, неплохо выполнены разрушения зданий, да, если не приближать камеру, воины смотрятся где-то даже симпатичненько, да, огонь горит ярко и весело — но ведь это настолько малая положительная часть, что про спасение всеобщего полупрозрачного кошмара я и говорить не хочу. Точно так же, как и про спецэффекты, и всякие там погодные якобы влияющие на что-то условия. Ну и что, что воины всех враждующих сторон непохожи на идеальные орудия убийства — каждый из них промахивается, медлит и тормозит, — разве это должно сильно удивлять? Нормальный подход к реалистичности, вовсе не удивительный плюс игры. Что особенного в том, что, если войска будут долго стоять на льду, он треснет, и воины утонут? А в том, что секретные ловушки накрывают всех попавших в зону дейст-



вия — без разделения на «своих» и «чужих»? Это что, супер-пупер-мега-драйв? Это Люк Скайвокер — наша новая надежда? Скорее Аникей Сковородкер — милый друг принцессы Задолбалы.

Почему, скажите мне, почему самое простое, что может быть — звук, который мне поначалу так нравился, и тот сделан в игре на скорую руку?! Да, у каждого юнита есть три-четыре действительно хороших, юморных фразы, но на этом их репертуар резко и бесповоротно заканчивается! Мне, конечно, смешно слушать всякие высказывания типа: «А где эти хваленые русские полки?! Сейчас они отведают шведской стали!», «Я не могу идти быстрей — у меня просто болят ноги», «О, наисветлейший, твои воины не знают усталости» и т.д., но когда эти простые слова повторяются по двадцать раз за пять минут, хочется снять наушники и играть без звука. Тем более, что слушать в игре больше нечего. И это грустно.

Как играть в Орду

Однако отвлечемся от второстепенных излияний и перейдем непосредственно к главной теме нашего рассказа — битвам во славу Орды. У нас есть три довольно отличающиеся между собой расы — сверхмобильные монголы, тяжелобронированные крестоносцы и средненькие по всем параметрам русские. Игра за любую из этих сторон интересна (по крайней мере, несколько часов), у каждой нации есть свои приятные фишечки. Монголы не терпят замкнутых пространств и закрытых помещений. Их дом —



это весь мир, и именно поэтому все здания монголов имеют способность трансформации в телегу, которая довольно резво гоняет по карте. Крестоносцы, напротив, привыкли укрываться за высокими каменными стенами, усеянными бойницами, их здания стоят прочно и нерушимо отдельно друг от друга, внушая к себе уважение грозным видом. Что касается русских, то деревянный частокол со стрелометными башнями по периметру и концепция одного-единственного главного здания, к которому приделывается куча пристроек — вот их ответ и Бату-Хану, и тевтонским рыцарям. В тесноте, как говорится, да не в обиде.

Что касается воинства доблестного, то тут ситуация слегка погрустнее — монголы бегают и скачут на конях, исключительно в плащах и шапках, всем своим видом показывая, что легкая конница и легкая пехота — это стиль соотечественников Чингизхана, а бамбуковые пушки и всякие стенобитные орудия у них чисто случайно на складе завалялись. Крестоносцы медленно вышагивают, прикрываясь тяжелыми щитами, мечут камни из требуше и катапульт, ну, а русские играют роль золотой середины между этими двумя антагонистами военного дела. Причем не ждите от «Золотой Орды» масштабных сражений, битвы двадцать на двадцать — вот почти максимальный предел мечтаний среднестатистического золотоордынца. При таком раскладе на первую полосу нашей газеты выходит индивидуальное мастерство юнитов — типа, чем больше опыта, тем сильнее твоя армия. И

это неоспоримый факт. Герои, хоть и обладают кучей полезных и разнообразных бонусов, далеко не всегда могут вытянуть на себе сражение. Здесь экспа рулит всем. Наверное,



поэтому господа разработчики сделали так, что нейтральные юниты, на которых первоначально эта экспа и набивается, не исчезают никогда — после уничтожения группы тех или иных файтеров, мирно курящих в лесочке, через довольно небольшой промежуток времени они появляются вновь. А как вы хотели? В игре, где оружие воинам приходится либо собирать с павших противников, либо ковать в кузне, опытный отряд прокачанных воинов во главе с опять же прокачанными героями просто тупо решает все. У меня не раз (не два и не три) были моменты, когда шесть-семь файтеров четвертого уровня вместе с героями брали верх над вдвое, а то и втрое большим количеством моих бойцов первого левела, идущих с плохо прокачанными героями. Ага, господа офицеры, ага. Запоминайте, что я говорю, запоминайте, чтоб хрен потом слаще редьки не казался.

Единственное, чего я не могу понять, это каким образом разрабы просчитывали меткость и урон такой крупногабаритной техники, как катапульты, стрелометы и прочая метательная офигень. Ведь если понаблюдать за этим оружием массового поражения на поле боя, то очень быстро делаешь интересные выводы — оказывается, метательные машины крестоносцев самые «косые», и бьют как-то слабенько, в то время как русские баллисты показывают чудеса меткости, поражая противников насмерть без особых усилий и с довольно хорошей скоростью перезарядки. Девайсы монголов застыли где-то посередине.



В принципе, данный неоднозначный факт можно было списать на баланс — если бы, конечно, он у этой игры был. А так все очень логично получается: каменные стены тевтонцев со стрелками в бойницах, под прикрытием стационарных требуше — это оборона, взять которую при грамотном поведении защитника фактически нереально. Монгольские стенобитные машины, конечно, рулят, но не настолько, чтобы сходу проломать толстый камень. В открытом поле рыцари тоже очень сильны, и только стрелы баллист их останавливают. Вот и выходит, что вроде все и гладко придумано у разработчиков, все укладывается в одну картинку. Но самой картинки нет. Яркий дисбаланс между наличием двух основных ресурсов — дерева и железа — сильно бьет по игроку в самом начале игры. Если начал неправильное развитие, не стал искать второй железной шахты и потратил в схватках всю свою армию — можешь смело начинать сначала, выиграть не удастся. Да и достойно проиграть тоже — железо всегда в дефиците, дерево фактически везде в избытке, вот и скажите, зачем нам такие Канары? Иногда моя игра доходила до абсурда — я приходил к врагу, уничтожал половину его зда-



ний, он отбивался, присваивал себе мое оружие, отстраивался, приходил ко мне, умирал на моей обороне, я собирал его шмотки, вооружал ими своих парней и снова шел в атаку, снова погибал и т.д. А все почему? А все потому, что к тому моменту рубилова все железные шахты на карте уже были истощены, войска перекачаны и растеряны, а герои получали опыт килограммами. Таким образом, тот, кто владел трофейным оружием — владел миром. Безоружная армия вообще не может сражаться, сколько бы экспы не получали бойцы за всю игру. Прикольно? А как по мне — глупо и тупо. Очередная лажовая недоработка очень хорошей идеи.

Вывод

Итак, что хотелось бы отметить, подводя предварительные итоги выборов в Госаппарат Золотой Орды? Господа разработчики из World Forge создали, в принципе, неплохую, но сырую как сама сырость игру, в которой идеи, неплохие по сути, комкаются и недорабатываются, все свежие веяния мешаются с корявой графикой и вялыми спецэффектами, а на действительно качественную озвучку, видимо, не хватило ни сил, ни желания. Однако, как ни странно, я считаю, что игра найдет своих поклонников, и их будет довольно много. Почему я так считаю? Не знаю, просто мне так кажется.

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

Вирджин КЕМПЕР

SOLDIER OF FORTUNE PAYBACK

Разработчик: Cauldron
Издатель: Activision Value Publishing
Жанр: FPS
Системные требования: P4 2,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 3,3 Гб жесткий диск

Журналистская жизнь переменчива. Прежде мне приходилось писать материалы исключительно на работе, в прокуренной комнатке игровой редакции, где вместе с табачным духом витает дух творчества, а компанию им составляют алкогольный выхлоп и запашок носков, которые стирались еще на прошлой неделе. Да, романтика, черт возьми! Еще недавно мне казалось, что работать в другой обстановке просто невозможно. Однако хороший домашний ноутбук здорово повлиял на мое мировоззрение. Вот и сейчас, вместо того, чтобы идти на работу, я взялся готовить материал у себя дома, на уютной кухне, с чашкой кофе и горячими бутербродами под рукой. Красота!

На кухню периодически заглядывают родители, иногда забегает младшая сестра — поинтересоваться, как продвигаются дела. За окном гудят машины, соседи сверху затеяли ремонт, соседи снизу слушают на полную громкость какой-то новый попсовый сборник, за левой стеной играет начинающая пианистка... Блин! Ну неужели нельзя хотя бы на час оставить меня в покое?! Сговорились они, что ли? Стоит мне только сосредоточиться на материале, как все дружно вспоминают про ремонты, уроки игры на музыкальных инструментах и радость общения со мной. Ну можно ли работать в таких условиях? Нет-нет, хватит с меня, быстро заканчиваю завтрак — и в редакцию, в ту самую, родную, прокуренную комнатушку. Пусть там постоянный бардак, клавиатура залита кофе и засыпана пеплом, зато никто не мешает работать...

(Автор извиняется перед читателем за лирическое отступление и обещает впредь писать статьи только в рабочей атмосфере).

В целом об идее

Первое, на что хотелось бы обратить внимание, а заодно и предостеречь нашего читателя — это само название игрового проекта. Как игровой журналист, я убедительно прошу вас, уважаемые читатели... нет, даже не прошу, а требую — ни в коем случае не ведитесь на то, что написано на коробочке с диском, и уж тем более не верьте тому, что пишут на официальной странице разработчика или издателя. **Payback** — это не продолжение культовой игры **«Солдаты удачи»**; я бы даже сказал, что к «старым и великим» оно не имеет практически никакого отношения, как с сюжетной стороны, так и с точки зрения геймплея. Единственная связь между ними — в том, что новый главный герой, получает свои заказы от той же конторы, что и предыдущий. В остальном же игра полностью... хм... самостоятельна, если можно так о ней сказать.

Увы, **Activision**, вспомнив в один прекрасный день о лицензии на журнал для любителей оружейных новинок, решила склепать на коленке второсортный шутер и издать его под именем некогда великого игрового произведения, не заботясь о сюжете и напрочь забыв о герое прошлых частей — который, между прочим, для многих фанатов был в свое время чуть ли не культовой личностью. А действительно, чего лицензии пропадать, если можно за пару лет наклепать с десяток таких вот Payback`ов? Будет геймерам постоянная пища для спинного мозга, на манер «Морпеха против терроризма», который уже черт знает какую часть бродит по обедневшему на текстуры виртуальному миру, останавливаясь периодически для отстрела низкополигональных террористов. Ну хорошо, допустим, Payback полностью окупится... хотя что тут допускать, так называемое независимое продолжение окупится непременно, за счет громкого имени, причем как проекта, так и издателя. Дальше выйдет еще парочка таких вот «расплат», которые тоже принесут немалую прибыль, отыгрываясь все теми же козырями. Вы спросите, а что будет дальше? А дальше разработчикам и издателям как раз и придется расплатиться за содеянное. Ведь несмотря на всю наивность, фанатичность и романтичность, геймеры — народ злопамятный. Не угодишь один раз — простят, второй — обидятся, но в глубине души еще будут надеяться на лучшее. Но после третьего (четвертого, пятого) раза — забудут (или перестанут воспринимать всерьез), и потом уже вернуть прежний статус будет непросто.

Activision, конечно, контора не бедная, и вполне может себе позволить пойти по стопам плачевно известной 3DO и ее серии Might and Magic. Только вот, как и в том случае, за серию обидно будет. Чертовски обидно.

Сюжет, про который забываешь...

А теперь, аж до самого вывода, забываем, что перед нами продолжение знаменитого Soldier of Fortune, мысленно нарекаем данную разработку первым пришедшим в голову именем, что-нибудь вроде «Дядя Боб против мирового





заговора, или Как я провел лето», и начинаем непосредственный разбор геймы на составляющие.

Дабы не нарушать традиций, хотелось бы начать с описания сюжетной составляющей игры, однако я поймал себя на мысли, что напрочь не могу вспомнить общую суть того, что сценаристы пытались передать в стандартных брифингах и коротеньких скриптовых сценах. Помню, что началось все с предательства напарника, а закончилось перестрелкой в элитном ночном клубе, где, по мнению разработчиков, находился «высший разум» сверхтеррористической организации, который очень насолил главному герою в прошлом. Еще помню, что в самом конце нашего неистребимого мега-наемника, сумевшего выкарабкаться из самых ядреных передряг и оставившего за собой добрые две сотни трупов, шандарахнула по голове огнетушителем какая-то девушка, намекнув тем самым на продолжение сей «Санта-Барбары».

В общем, хотелось бы поотрывать кривые руки геймдизайнеров за безграмотную и несвоевременную подачу сюжета. Текстовые вставки в самый разгар боя — ну да, конечно, это именно то, на что я буду обращать внимание в первую очередь, кто бы сомневался! О качестве диалогов говорить не хочется совсем. Вот я и промолчу.

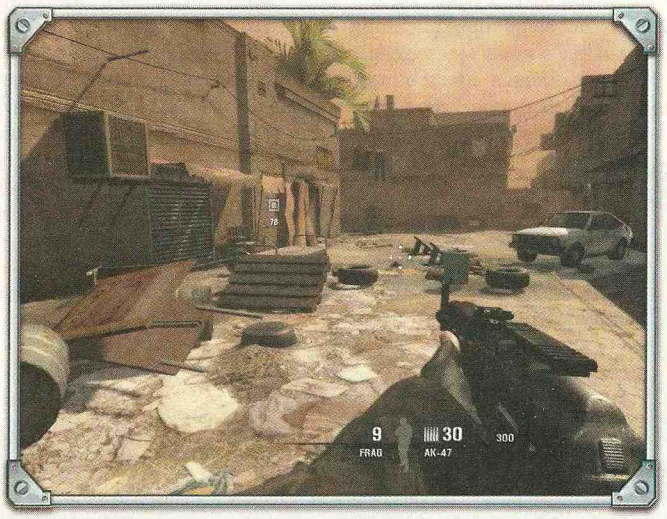
Геймплей 90-х

А теперь, исключительно позитива ради, попробуем вникнуть в суть игрового процесса. Чтобы окончательно не заскучать после первого получаса игры и все-таки пройти игру до конца, необходимо заранее посмотреть фильм «Командо» с непревзойденным губернатором Калифорнии в главной роли. Если у вас под рукой его фильма, кончно нет, сойдет и старая добрая «Кобра» со Сталлоне. Также можно закалиться методом просмотра последних двадцати минут четвертой части «Рэмбо». После подобного психологического тренинга вы сможете воспринимать все, что будет происходить по ту сторону монитора, без особого вреда для вашего сознания.



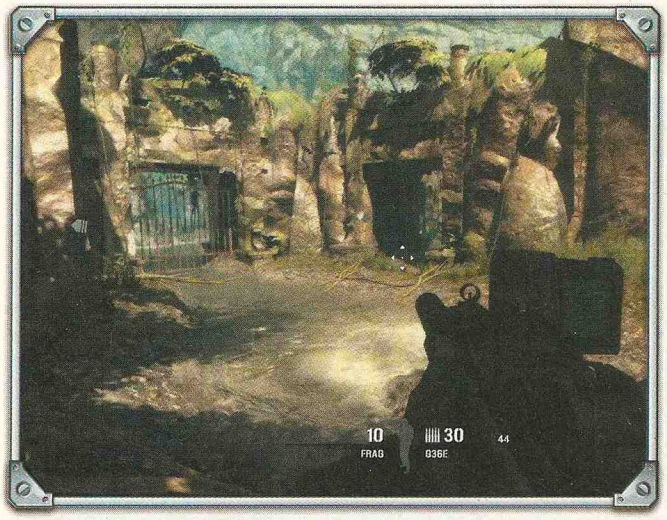


В отличие от других игр подобного жанра, первое, что бросается в глаза, это любовь противников материализовываться где-то за спиной. Поначалу это немного затрудняет прохождение, но со временем к подобному способу разработчиков усложнить игроку жизнь начинаешь привыкать. Также мы постепенно привыкаем и к постоянной беготне из одного угла локации в другой, с попутным выполнением стандартного набора заданий вроде спасения пленных, уничтожения стратегически важных объектов врага и полной зачистки местности от сил противника. Периодически на нелегком пути нашего героя



будут встречаться боссы, в большинстве случаев представляющие собой профессиональных наемников. По общему коэффициенту IQ они мало чем отличаются от стандартных врагов, зато с живучестью у них ну очень хорошо. Не знаю, как вам, уважаемые читатели, но лично мне кажется, что этот прием в подобных играх слегка устарел еще в девяностые годы прошлого века. Видимо, в какой-то момент данная мысль посетила и девелоперов, поэтому для разнообразия и пущей оригинальности они добавили в качестве боссов вертолет (да здравствует

классика жанра!) и... не поверите — броневик (любители классики аплодируют стоя). Причем, по непонятным причинам, водитель броневика, вместо того, чтобы сидеть внутри боевой машины, почему-то вылезает наружу, в надежде уложить героя



точным выстрелом из РПГ. Что самое интересное, при большом желании и терпении избавиться от боссов можно и при помощи пистолета.

Солдаты удачи: Постреляем

Как ни странно, местная система вооружения неплоха. Пожалуй, это единственное, чем лично я остался доволен. Перед каждым новым заданием игроку предлагается собрать собственный боевой комплект. В наличии у нашего героя есть два слота под первичное оружие и один для пистолетов. Четвертый слот, хоть и отображается визуально, но по умолчанию предназначен для гранат, коих в игре аж одна разновидность (только осколочные). Поначалу склад нашего героя не блещет изобилием доступных стволов, однако по мере прохождения виртуальное хранилище будет пополняться новыми моделями.

На некоторые винтовки можно повесить дополнительные модули. Правда, за исключением подствольника и дополнительной фиксирующей рукояти, основные доступные позиции



забиты разнообразными прицелами, от которых практически нет никакого толку, ибо в основном бой предстоит вести на ближних и средних дистанциях, где достаточно и простой «мушки». Ну и, конечно же, не обошлось без такой обязательной для подобных игр штуки, как глушитель. Хотя ставить его я рекомендую только в том случае, если вас очень сильно раздражает стандартный звук выбранной винтовки, а в настройки лезть лениво. На тихое прохождение можете даже и не рассчитывать — враги слышат вас за километр и частенько открывают огонь еще до того, как вы их сами заметите. К тому же, о каком стелсе вообще может идти речь в игре, где противники появляются за спиной?

Next-gen для бедных

Графическое оформление на удивление приятное. Если особо не придираться к мелочам, то в целом картинка сносная. Уровни, если не обращать внимания на постоянный «копи-паст», выглядят вполне достойно. Модели оружия прорисованы тоже хорошо, за исключением разве что некоторых мелких неточностей технического характера. Даже тени выглядят весьма реалистично и правдоподобно. Физика, в принципе, тоже «на уровне». Количество разрушаемых объектов небольшое, зато есть возможность при точных попаданиях отстреливать врагам конечности. Разработчики даже не поскупились сделать парочку специальных анимаций и парочку скриптовых действий для искалеченных противников: сол-



дат с оторванной ногой, например, все еще способен из последних сил наставить оружие на героя и нажать на спусковой крючок. Выглядит не очень реалистично (сомневаюсь, что человек в такой ситуации способен на что-то еще, кроме смерти от болевого шока), но зато весьма зрелищно. Особенно эффектно смотрятся закрытые помещения, после того как там взрывается граната, разрывая в клочья всех, кто в этой комнате находился. Боюсь, что от такого зрелища пресловутого Джека Томсона (самого заядлого борца с жестокими играми) хватил бы инфаркт.

Безымянная игра

Несмотря на некоторые положительные стороны, перед нами обыкновенный шутер категории «Бе», который по непонятным причинам был назван Soldier of Fortune. Быть может, если бы издатель повел себя скромнее и не пытался подсунуть геймерам это недоразумение как продолжение знаменитой серии, проект был бы встречен более снисходительно. Но, видимо, в Activision решили рискнуть. Как оказалось — зря. Фанатам серии, да и просто любителям шутеров остается лишь надеяться на то, что подобное больше не повторится, и следующая часть «Солдат удачи» вернет игрокам ту самую атмосферу, которой так славились первые две части.

Александр ВЫСОЦКИЙ

Возвращение на Землю: внутренняя сила

Продолжение. Начало см. в МИК, №05 (295)

4. Ну и, конечно же, основным преимуществом была сама энергетическая сеть. Принцип ее работы заключался в том, что все мезонные станции были объединены между собой общим энергетическим каналом. Во-первых, это позволяло обмениваться энергией непосредственно между мезонными станциями, так что в очень короткие сроки можно было устранить внезапно возникший дефицит энергии в каком-либо регионе планеты, который обслуживался мезонной станцией, за счет передачи энергии с другой станции или станций.

Во-вторых, конструкция мезонного комплекса была устроена таким образом, что полученная энергия «разбивалась» на небольшие фиксированные порции, и через специальные трансляторы энергии передавалась на другие энергостанции, оборудованные блоками приема и использования энергии — репликаторы, под которые планировалось переоборудовать все действующие электростанции на планете.

Только мезонный комплекс, установленный на Луне, должен был работать на аккумулирование энергии, но и у него присутствовал канал энергопередачи.

Здесь, правда, скрывался и главный недостаток проекта, который, впрочем, руководство проекта не посчитало нужным сообщить СМИ и простому населению. Заключался он в следующем: разработанная общая энергетическая сеть, которая была призвана дать новую, беззаботную жизнь роду человеческому, могла стать причиной смерти этого самого человечества.

При случайной (или в результате диверсии) аварии хотя бы двух мезонных реакторов цепная реакция через линию энергопередачи разрушила бы остальные станции, причем практически одновременно. Урон, полученный при этом, был бы сопоставим с массовой бомбардировкой планеты ракетами с ядерными боеголовками, которые, к слову, уже вовсю старались утилизировать и заменять на более стабильные (и, конечно, более разрушительные) средства массового поражения.

Впрочем, для избежания подобной ситуации нужно было всего лишь следовать правилам техники безопасности при эксплуатации станции, основным из которых было не повышать мощность работы ядра мезонного реактора выше безопасной отметки в 50% от мощности. Ну и, конечно, организовать улучшенную охрану станций.

Вроде бы просто, правда? Как показало время — не совсем...

В общем, руководство ООН, курировавшей проект, посчитало ненужным лишний раз нервировать население потенциальной угрозой, зато в полной мере представило общественности преимущества проекта.

3. Завершение постройки станций

Прошло чуть больше 10 лет. В ноябре 2142 года был официально завершен процесс постройки сети энергостанций с мезонными реакторами.

28 ноября 2142 было названо днем победы над энергетическим кризисом или вторым рождением человечества. Мезонные станции были запущены.

Ниже проводится описание расположения 10 мезонных комплексов, а также территории, которые они обеспечивали энергией.

Северная и Южная Америка.

1. Первая мезонная станция находилась на северо-западе Канады, недалеко от Аляски, и поставляла энергию на многочисленные электростанции США и Канады. Впрочем, первые годы часть энергии пытались аккумулировать и помещать в специальные резервуары, находившиеся на Аляске и о. Гренландия.

2. Вторая станция была расположена на юго-востоке Мексики и обеспечивала энергией собственно Мексику, а также страны Центральной Америки (Куба, Гавайи, Гаити и др.) и часть Южной Америки.

3. Что касается третьей станции, то она расположилась на юге Южной Америки, на территории Аргентины (ближе к Чилийской границе) и «покрывала» зоной энергообеспечения всю остальную часть Южной Америки (Аргентина, Бразилия, Чили, Парагвай, Уругвай, Перу, Боливия, Венесуэла и др.).

Западная Европа и Африка.

4. Четвертая мезонная станция была расположена на территории Норвегии. Ее зоной энергообеспечения были Скандинавия, Великобритания, Центральная и часть Западной Европы, за исключением ее южной части (Италия, Испания, Португалия, Турция и др.).

5. Эту часть Европы, а также северную часть Африки, обслуживал мезонный комплекс в Нигерии (ну и, разумеется, саму Нигерию).

6. Что до шестого комплекса, расположенного на территории ЮАР, то данная мезонная станция обслуживала, как нетрудно догадаться, всю остальную Африку.

Восточная Европа, Азия и Австралия с Океанией.

7. Седьмой мезонный комплекс был установлен в тайге Российской Федерации. Среди стран, в которые поступала энергия с этого комплекса, была сама Россия, все европейские страны СНГ и часть Азии (Монголия и др.). Также часть мощностей станции «питали» исследовательские базы в Антарктиде.

8. Восьмая мезонная станция была расположена в Центральной Азии — на территории Казахстана. Мощностями



Возвращение великого воина

идея: Александр Высоцкий, концепт-арт: Елена Ванифатова

этой станции обслуживались страны центральной и Восточной Азии, за исключением Китая, Южной Кореи и КНДР, а также Японии.

9. Ну и, наконец, последняя земная мезонная станция находилась на северо-востоке Китая. В ее область энергообеспечения входили тот же Китай, обе Кореи, Япония и другие страны Дальнего Востока. Кроме того, в эту же область входила Австралия и Океания.

Поверхность Луны.

10. С десятой мезонной станцией, расположенной на Луне, ситуация отдельная. В принципе, эта станция также была «подключена» к общей энергосети, но использовать данную энергосеть по маршруту Земля-Луна и наоборот пока не спешили. Так что все мощности лунной станции были задействованы на аккумулирование энергии.

Как видно из географического расположения станций, страны с более развитой экономикой решили перестраховаться, позаботившись о том, чтобы постройка станций осуществлялась подальше от их территорий.

Собственно, несмотря на некоторые опасения, которые все же возникали среди населения, ничего плохого, связанного с мезонными станциями, пока не происходило. Общая энергосеть заработала без сбоев, как и было задумано ее создателями. Энергетический кризис был преодолен за довольно короткое время, и человечество вновь направилось навстречу будущему, уверенно шагая.

В общем, вплоть до 2158 года для человечества все складывалось довольно гладко — все выше росли технологии, планомерно развивались внеземные колонии, появлялись новые профессии.

Будущее выглядело безоблачным. Оптимистического настроения жителей не омрачал даже тот факт, что к этому времени (2158 год) рабочие мощности мезонных станций, дабы удовлетворить вновь возросшие потребности в энергии, давно перешли границу безопасного 50%-го режима и на данный момент составляли приблизительно 62% от максимальных показателей.

К тому же, ответственные представители ООН были к этому готовы и не делали из данной ситуации большой проблемы. Уже к 2165 году планировалось построить 16 новых мезонных комплексов на внеземных базах: 3 — на Меркурии, 3 — на Венере, 4 — на Марсе, 6 — на Плутоне.

4. Первая катастрофа

Среди всех этих положительных событий, разрушая оптимистические настроения людей, как гром среди ясного неба прогремели события апреля 2158 года.

14 апреля 2158 года, в 12:51 по местному времени, произошел взрыв мезонного ядра на энергетическом комплексе №9, расположенном в Китае!!! Причин катастрофы выяснить так и не удалось. В равной степени это могли быть износ одного из важных элементов, небрежная ошибка, сбой ИИ-управления, сбой электроники, человеческий фактор или теракт. Правда, все это были лишь гипотезы, которые даже не было возможности нормально проверить.

По последним данным расследования инцидента, наиболее вероятной причиной аварии принято считать следующую: на мезонную станцию №9 (Китай) было произведено целенаправленное нападение (теракт) со стороны группы людей с европейской внешностью. Вся нелепость и трагичность ситуации состоит в том, что данные личности не были достаточно осведомлены об устройстве энергосети и не знали, что взрыв одного подобного реактора неизбежно отразится на других станциях. Скорее всего, данный теракт был направлен против Китая, хотя это, опять же, только предположение.

Что касается дальнейших событий того дня и последующего времени, то это был шок. Шок, на какое-то время овладевший всеми представителями человечества. Руководство проекта не знало, что предпринять. События дальнейших трех месяцев, а также организационные ошибки, совершенные руководством проекта, позднее были названы учеными Венеры «преступной халатностью», из-за которой не смогли спастись миллионы...

Однако пока что ничего сверхкатастрофического не произошло. От взрыва станции пострадало немного людей — в основном, работники и гости станции. Другое дело, что от взрыва разгерметизировалось мезонное ядро реактора и по территории северного Китая, разрастаясь, стала распространяться скрытая угроза — радиация. Это в процессе работы мезонные станции были намного безопаснее тех же атомных, но после аварии поражающие способности радиации с мезонных станций не уступали аналогичным со станций атомных.

Другая опасность, устранением которой занялись не сразу, да и нельзя было уже ее устранить, была поврежденная энергосеть, а вместе с ней и подключенные к ней другие мезонные станции. Наиболее пострадали мезонные комплексы №7 (Россия) и №8 (Средняя Азия — Казахстан).

А пока специалисты и ученые просчитывали потенциальный урон, а руководство проекта находилось в ступоре, не зная, с какой стороны подойти к проблеме, в Китае и соседних странах полным ходом шла массовая эвакуация населения с последующим (временным) переселением на территории Европы, Америки и Австралии. Ясное дело, что далеко не все жители Европы и Америки были рады новоприбывшим гостям из Азии. Именно в этот период среди населения и СМИ стали появляться первые предложения переселения (пускай даже временного) на внеземные колонии. Тогда же начались и первые сетования народа на современный уровень технологий — программы массового переселения на внеземные станции до сих пор были на уровне тестирования. Да и количество жилых мест в тех колониях было слишком малым.

Что касается эвакуации населения с места аварии, то данный процесс занял около трех месяцев и завершился в конце июля — начале августа (в зависимости от дальнейшего места жительства) 2158 года. К счастью, оперативная и спасательная группы ООН, при поддержке отдельных государств, вовремя отреагировали на угрозу, и количество жертв среди гражданского населения не превысило 0.02% от общего количества эвакуируемых.

5. Надвигающаяся угроза

Впрочем, недолгие дни затишья сменились месяцами ожидания надвигающегося шторма. Человечество, не успев оправиться от первого удара, получило второй, еще более тяжелый.

К сентябрю 2158 года научно-исследовательская группа ООН объявила результаты своих расчетов. А они оказались далеко не утешительными. Судя по результатам расчетов, к 2160 или, в лучшем случае, 2161 году находящиеся в критическом состоянии мезонные станции №7 и №8 окончательно выйдут из-под контроля, произведя неконтролируемый выброс энергии (взрыв). В последствии возникнет неизбежная цепная реакция, которая приведет к разрушению всех остальных мезонных станций, за исключением, возможно, станции, расположенной на Луне.

При таком развитии событий Земля, конечно, не сместилась бы с орбиты, вот только почти вся поверхность планеты покрылась бы радиоактивными осадками, что, в свою очередь, было чревато смертью или перерождением тканей у 85-99.9% населения планеты, вплоть до полного исчезновения человека...

И вновь шок среди жителей и представителей власти, холод, навалившийся с новой силой, всепоглощающий страх перед будущим.

Разработчик: IceHill
Издатель в Украине: Акелла
Жанр: симулятор бета-тестера
Системные требования: CPU 1.7 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видеокарта со 512 Мб памяти и поддержкой DirectX 9.0c, 1.7 Гб на жестком диске, Windows XP (но не Vista!)
Авторское примечание: Нет, я не плачу и не рыдаю! На все вопросы я открыто отвечаю, что наша жизнь — игра, и тот уже герой... Дальше у меня эта хорошая старая песня скатилась в нецензурщину, так что додумайте концовку самостоятельно.

Bateau



Сколько я зарезал, сколько перерезал... Сколько душ невинных загубил!

Эх! Давно не было у меня такого чувства эйфории, такого кайфа, если хотите. Даже не припомню, когда после игры оставалось такое великолепное ощущение всепоглощающего счастья. Я не могу описать словами, что чувствует человек, который прошел игру **«Империя превыше всего»**. Я могу только стать посреди редакции, воздеть руки горе, дико заорать, а затем, слегка успокоившись, сообщить коллегам:

— Наконец-то эта игра закончилась! Как хорошо, что теперь я могу снести ее к чертям со своего драгоценного винчестера! Боже, как же это великолепно!

А потом уйду в трехдневный счастливый запой.

Думаете, это так, ради красивого словца? Ох, если бы... Впрочем, попробую скорчить серьезную мину и написать все в традиционном игрожурском виде — такая-то графика, такой-то сюжет... Ну так, для приличия.

* * *

Тоталитарный рэп — это вам не «ха-ха».
Тоталитарный рэп — это факт!
(группа «Алиса»)

Кстати, поздравлю разработчиков со всенародным назначением нового президента на их родине. И заодно задам риторический вопрос: зачем пытаться говорить о серьезных вещах, да еще с полунамеками и двусмысленностями, если не умеешь говорить в принципе? Ну в самом деле, уж если не сложилось с лицензией на книгу товарища Перумова, то написали бы что-то совсем уж тупое и без претензий в качестве сюжета. Народ бы понял. И не мучился, разгадывая ребус — то ли «ИПВ» является такой хитрой аллюзией на нынешнюю Расею (в политическом смысле), то ли разработчики просто извратили сюжет первоисточника, чтобы обезопасить себя от весьма вероятного судебного иска со стороны автора? Если мы имеем дело со вторым случаем, то надо отдать должное бездарности сценаристов, поскольку «уши» книжной «Империи» торчат отовсюду. Есть Человечество, большая часть которого объединена под пятой тоталитарного режима, по многим признакам смахивающего на «четвертый рейх», есть алиены-осьминоги (так оригинально названные «октопусами»), которые заметно превосходят человечество и по технологиям и по, скажем так, степени умственного развития (тема идиотизма игрового мира будет раскрыта чуть позже). Еще есть главный герой, матерый космозольдатен Патрик Фогель, отзывающийся на позывной «Виктор» (что запутывает политические аллюзии еще сильнее). Патрику-Витьку со всей очевидностью не нравится эта Империя и все, что в ней происходит. Но если в книге Перумова нелюбовь главгероя к тоталитаризму имела логичное объяснение (что, в целом, нетипично для изобретателя хоббитов-берсерков), то в игре он не любит — и все. При этом начальство общается с ним на темы, за которые в приличной армии полагался бы трибунал и «вышка» без права амнистии, доверительным тоном вещает, мол, Империя, конечно, имеет свои недостатки, свободы, например, не хватает. Но это тебе, вояке, быдлу, которому терять нечего, свобода дорога. А простым трудягам, у которых есть семьи, стабильность, которую дает Империя, дороже «свобод». Угу. Этот бред даже комментировать неохота, типичная риторика вороватого бюрократа, запугивающего обывателя страшной «свободой». Ну, если уж так хочется поспорить на предмет того, что, мол, «этим только дай волю», то стоит просто еще разок пересмотреть киносказку «Убить дракона» — там, пожалуй, все сказано. Да, свобода — это еще и ответственность. Свободой нужно уметь пользоваться. Но на самом деле — невелика наука, ее не могут быстро освоить только поломанные тоталитаризмом умы, вот и весь разговор.

Что у нас еще по графе «сюжет» можно упомянуть? Да ничего хорошего. Или хотя бы спорного. Злобные рептилии, «которых мы прозвали рапторами» (идиоты, блин, а инопланетный медведь у вас был бы окрещен как «грызли»?) грызут беззащитных шахтеров. Умные кристаллы-симбионты мочат морпехов энергией, собранной из атмосферы... ледяной



планеты! Блин, какая там энергия? Не иначе та, про которую астролог Глоба вещает по утрам в какой-нибудь телепередаче «С добрым утром, дорогие зомби». Примитивная раса приматов с телепатическими способностями поднимает бунт под предводительством подлых мятежников, у которых телепатических способностей вроде бы нет, но «обизянами» они таки управляют. Октопусы по сюжету дважды оказываются первыми возле важных ксеноархеологических объектов, дважды получают по рогам от кучки морпехов (более технологически развитая раса, ага), и опять дважды гордо удирают, бросив последний раз в эфир пафосную и загадочную фразу из трех каноничных слов: «Уже слишком поздно». Да кто бы сомневался? Четыре часа ночи было, когда я ваши откровения услышал, хотя мог бы эту игру пройти еще засветло. Но об этом тоже чуть позже.

В общем, нетипично вменяемая книга Перумова командой *IceHill* была превращена в нечто аморфное. Пускай сюжет и сдобрен неплохими диалогами (на фоне «Красного космоса» так уж точно), но напрочь лишен всякого смысла.

Кортинки не грузяццо

Это уже про графику. Грех, конечно, издеваться над убогими, но что поделать? Постараюсь максимально кратко.

О великолепии движка «ИПВ» скажет, например, момент на втором уровне, когда после включения силового генератора на оном начинают загораться лампочки. Давно (со времен Doom 2) я не видел, чтобы светящийся объект обозначался простой заменой текстуры на более светлую. Свет, знаете ли, он светит. Вокруг. На соседние объекты.



А о реализации возможностей, заложенных программистами, расскажут доступные в меню настройки графики, коих аж две: разрешение (широкоформатные мониторы не поддерживаются вообще) и тени (вкл-выкл). Три ползунка «гамма-яркость-контраст» не в счет, они вообще актуальны только для тех игр, в которых есть темные жуткие локации... Ну, а в «ИПВ» всюду светло, красочно — прям палитра настенной росписи из типичного уездного детсада.

Удались ровно три вещи: модели персонажей, взрывы, искажения подводных объектов. Это если судить по меркам стратегий. Но камера в «ИПВ» такая, что в кадре, например, Max Payne людей собиралось вдвое больше. И если судить по шутерным меркам...

Ну, не будем, зачем нам это? Лучше попробовать решить загадку теней. Я поначалу даже думал, что их в «ИПВ» просто нет, но спустя три миссии заметил жиденькие серые силуэты на земле. Решил, что раньше я на них просто не обращал внимания, но после очередной загрузки тени пропали снова. Потом появились. Настройки, естественно, не менялись ни разу.



А если уж смотреть на дизайн, то становится совсем плохо. За автомобили, которые в эпоху космических полетов выглядят как «Форды» 90-х годов прошлого века, ругать не будем. В Gears of War гражданские драндулеты тоже на De Loran из сами знаете какого фильма смахивали. Но скажите, кто додумался огораживать форты наклонными стенами, у которых подпорки находятся с внешней стороны? Это чтобы вероятному противнику было легче их повалить?

Ну ладно, ладно. Хватит. У нас еще самое интересное впереди. Перетерпите как-нибудь описание геймплея, и будет вам счастье :).

Гибрид бульдога с волкодавом...

Как известно, называется «булкодав». Что с чем пытались скрестить в IceHill, так сразу и не угадаешь. Ну, один компонент, судя по всему, какая-то стратегия. Только обычно в стратегиях можно выбирать отдельные юниты (или отряды) кликом, а не только «рамочкой», кнопки командира остаются активными, даже когда с ним выделены и другие солдаты... Ну, много чего еще делают в стратегиях. А в «ИПВ» этого почему-то нет.

Со вторым компонентом я до сих пор не могу разобраться. Внешне вроде бы шутер от третьего лица: бегаем WASD-ом (причем все подопечные Патрика бегают рядом с ним, как на выступлениях по синхронному плаванию), стрыляем мышью. Только камера остается практически «стратежной», то есть повернуть ее можно, только подведя курсор (он же, блин, прицел!) к краю экрана. Если бы «стратежный» ра-



курс (сам по себе страшно неудобный, но все познается в сравнении) при переходе в режим «прямого управления» не менялся, то получился бы Crimsonland. Но игроку доступен выбор только между «видно немного спереди, но нифига не видно сзади» и «видно главгероя». Ясно, что второй вариант неиграбелен в принципе, поскольку единственной тактикой на миссиях, где кроме режима прямого управления ничего нет, остается отступление от полчищ врагов с методичным отстрелом ближайших особей. Оружие у нас одно и то же на всю игру, спецспособность тоже аж одна (пустить ракету). Правда, еще можно нанимать «специалистов», у каждого из которых тоже есть по одному умению, кроме стрельбы. Медик выпускает наноботов, исцеляющих всю пехоту в округе, инженер аналогичным образом ремонтирует технику, ксенобиолог швыряется ослепляющими гранатами, а сапер ставит мины.

Нетрудно догадаться, что из всей этой братии реальный толк есть лишь от медиков, главная задача которых — не дать склеить ласты главгерою (иначе — геймовер). В стратежном режиме ситуация немного иная, но медики все равно гораздо полезнее других «спецов».



Кстати, стратегия из «ИПВ» могла бы выйти неплохая. Кроме командира со свитой «специалистов» доступны пехота, ракетчики (судя по озвучке — реальные «пасаны», уважуха), элитные морпехи, БМП и танки. Негусто, но юниты принципиально различаются по своим характеристикам, поэтому тактическое мышление для «ИПВ» все-таки пригодится.

Стратежный геймплей основан на захвате контрольных точек. Чем больше точек, тем быстрее на счет поступают денежки, за которые мы покупаем юниты и постройки (старая как мир система, но все равно интересно, почему из имперских элитных частей устроили какой-то кооператив «Аленка»). Юниты выползают из захваченных заводов и телепортов, а из построек доступны лишь радар (открывает кусок карты и почему-то увеличивает прибыль), ферма (немного расширяет позорно куцый лимит на количество юнитов) и два типа турелей. Тоже выбор не ахти, но хватило бы. У врага изначально ресурсов больше, чем у игрока, поэтому сразу же встает вопрос: как распределять те три-четыре платформы возле каждого флага, на которых можно возводить постройки? Поставить радары и фермы? Но тогда будут проблемы с обороной — лимит юнитов все равно слишком мал, чтобы можно было отбиваться без турелей. Но без денег тоже особо не повоюешь. В общем, некий интерес «ИПВ» для стратега могла бы представлять.

Особенно хороши три предпоследние миссии. В одной нам дают город, в котором все флаги наши, но нет ни единой постройки, нет стартовых денег, да и из юнитов — только командир и восемь хилых пехотинцев. А враги уже прут с первых секунд. Вот и выкручивайся. Дальше — лучше. Биомонстры пытаются расползтись из центрального (зараженного) озера по окрестным водоемам, чтобы заразить их то-



же. А игроку, соответственно, такую пакость надо не допустить. Хитрый рельеф карты, постоянный респаун врагов и жуткий лимит на количество солдат тоже заставили подумать, как организовывать защиту периметра. На закуску была миссия с «маткой», похожая на гибрид двух предыдущих. Карту занять можно, но сама непробиваемая «матка» пролезет в центр карты и будет спаунить там монстров в дополнение к тем, которые ползут из-за пределов зоны боевых действий. Кстати, саму «матку» придется убивать в режиме прямого управления, но как именно — сами догадаетесь (если, конечно, осмелитесь в это играть).

Присутствует даже прокачка главного героя (можно увеличивать личные навыки, умения специалистов, силу наемных юнитов и даже турелей), но какая-то странная. Первые левел-апы дают ровно столько очков для повышения параметров, сколько вообще параметров доступно для прокачки на данном уровне. Разве что уровню к десятому можно будет действительно выбрать, куда добавить еще очков — на



танки, турели или еще что-нибудь. До тех пор можно было бы ставить автоматическое раскидывание бонусов — ничего бы не изменилось.

Не было бы «прямого управления» вообще — было бы даже неплохо. Ну, не Supreme Commander и не Starcraft, но хотя бы не так зевотно. А в нынешнем виде на три интерес-

ных уровня — десяток нудных забегов, суть которых борьба не с врагами, а с камерой.

Йад тут не поможет. Нужен «Дихлофос»

Чего средства для излечения «ИПВ» от багов, скорее всего, не будет. Как бы вам помягче сказать... Дело в том, что не было у меня такой привычки — перечислять все глюки, которые встречались в пройденной игре, но тут просто уникальный случай какой-то! Сейчас сами поймете.

Причем разработчики оказались людьми самокритичными — на диске от «Акеллы» версия игры значится как 0.99. Я понимаю, какую циферку захотели, такую и поставили, но вышло пророчески. И раз уж IceHill не хватило бюджета на бета-тестеров, то так уж и быть, я помогу по мере сил.

Самым загадочным (и зверским) глюком стал глюк с иконкой скилов. При появлении этого красного квадратика на экране в 70% случаев игра намертво виснет. Что это означает, я сейчас попробую объяснить. Некоторые задания выполняются только благодаря скилам (например, на первой миссии надо завалить пещеры из ракетницы Патрика). Выживание главгероя тоже зависит во многом от того, насколько шустро вы будете подкармливать его аптечками — скил медика. А еще в «ИПВ» есть укрытия, к которым причисляются также стены фортов и баз. В укрытиях можно прятать-



ся, на что и указывает красный квадратик, появляющийся рядом с курсором при наведении его на соответствующий объект. А объектов таких на карте... Ощутили?

Есть вероятность, что сей глюк проявляется только под Windows Vista, но разработчики не могут ответить ничего, кроме «мы на Висте не тестировали». Молодцы! Аргументация (дословно): «Эта ОС пока еще слишком редкий зверь в наших краях». Ну я понимаю, конечно, Екатеринбург — это не Лондон и не Силиконовая Долина. Но и не Чукотка же! Вот, в наших краях, крупнейшая компьютерная торговая сеть (называть не буду, они за рекламу не платят :)) уже почти 30% компьютеров в 2007 году продала с предустановленной Вистой.

Впрочем, методом тыка было найдено решение, снизившее процент вылетов до 30. Если навести мышь в нужную точку, и, не двигая ее, активировать скил хоткеем, а потом быстро кликнуть мышью, шансы на успех резко увеличиваются. Правда, проблему с укрытиями это не решает. И особенно хорошо становилось на картах с огороженными базами. Про pathfinding говорить особо ничего не надо, вояки наши ходят как попало, сталкиваются друг с другом, застревают на ровном месте и порой выбирают самые невероятные



траектории движения к указанной точке. Но зачем, разработчики дорогие, зачем вы воткнули в игру раздвижные ворота, если ваш AI не умеет отличать их от стены? Юнит выйдет с базы, только если вручную подвести его прямо к воротам (и при этом ни за что не задеть курсором стены!), подождать пока они откроются, и только тогда указывать финальную точку марш-броска.

Но и в этом случае гарантии на успех вам никто не даст. Например, как вам такое: танк из единственного доступного танкового завода (естественно, стоящего в форте) не может выехать за его пределы вообще никак. Слава богу, это случилось только на одной карте, на других танки худо-бедно проползали через калитку.

А вообще, танки — самый веселый юнит в игре, даже несмотря на то, что IceHill использует забытый еще со времен первого Warcraft прием усложнения игры, который называется «с голым задом на танки». То есть, когда у врагов юнит следующего уровня есть (в Варкрафте особенно весело было сбивать лучниками драконов), а у тебя — нет. И появится только на следующей миссии.

Впрочем, когда Патрику все же дают танки, бороться с врагами становится гораздо легче. Только если у вашей фабрики не получится отреспаунить всю заказанную технику в узком промежутке между забором, двумя турелями и самой фабрикой. Смешно? У меня так четыре танка (сожравших, кстати, две трети максимума доступных юнитов) застряло на одной точке — отбивался по всей карте практически одними турелями.



Но самый веселый цирк начался на карте с маткой. Матка, блин, здоровая тварь, какой там танк... Вот, одна моя бронированная махина и застряла между маткой и скалой. Сразу же был испытан заработанный при возне с воротами скил «покликай в разные стороны, авось поможет». И танк действительно поехал в указанном направлении! Вернее, не сам танк, а его катки. Все остальное так и осталось в застрявшем состоянии. Якобы. На са-



мом деле катки от танка продолжали жить своей жизнью, стрелять из невидимой пушки по врагам, а чуть погодя погибли смертью храбрых, как и положено настоящим каткам. Через минуту свихнулся второй танк, только кроме катков, объявивших независимость, у него еще и все остальное «прикинулось трупом». Как минимум, башня отвалилась. Что, впрочем, не мешало ей спокойно разить врага на максимальной дальности.

Ну, после автоматов, которые стреляют не прямо, а вбок, поведение танковой пушки уже не удивляло.

Думаете, алиены умнее танков? Ну, хотя бы меньше по габаритам? Ха! Настоящему алиену габариты — не помеха! Как-то удалось вражинам снести турели перед моей базой, развалить ворота и, соответственно, открыть свободный проход к моим тыловым постройкам. Но в ворота рванулось сразу двое монстров, благодаря чему оба застряли в проходе. Тупость AI не всегда вредит :).



Графические глюки — отдельная песня. Вот, впервые увидел, как дырки от пуль, вроде бы проделанные в монстре, остаются в географическом месте попадания пули, а не на тушке монстра. Так и тянется за преследующим меня «толстым» врагом в воздухе шлейф из «дырок», висящих в воздухе.

И напоследок — самый праздничный штрих! В любой момент времени присмотритесь к главному герою и начните во что-нибудь стрелять. Я, конечно, понимаю, это у вас гильзы вылетают из автомата назад, а не в сторону (хотя учитывая, куда в «ИПВ» летят пули, все логично), пролетают сквозь эфемерную тушку главгероя и вылетают с другой стороны. Но согласитесь, всерьез воспринимать игру, в которой у главного героя из задницы сыплются гильзы, просто невозможно.

Зайдя после всего этого на официальный сайт игры в поисках патча, я посетил тамошний форум, где и наткнулся на замечательную реплику от разработчиков: «Патч возможен».

У меня приключилась истерика.

Парочка бесплатных советов

Аля «Акеллы». Товарищи, ну пожалуйста, что же вы творите? Со своей репутацией в первую очередь. Ну да, «ИПВ», возможно, и окупится благодаря паразитированию на известном книжном бренде, но скоро логотип с волчонком станет отпугивать даже самых отъявленных фанатов Перумова и иже с ним. Не надо больше выпускать такой ужас на прилавки, по крайней мере, в таком сыром виде.

И, кстати, если озвучка в игре — от ваших актеров, то передайте им пламенный «превед»! Особенно той дистрофичной студентке из РУДН им. Патриса Лумумбы, которая изображала «компьютерный голос» то ли с немецким, то ли с эстонским, то ли с зимбабвийским акцентом. Ее «икра сокраненна» заставляло невольно улыбаться каждые пять минут (а с такой частотой вылетов реже сохраняться просто вредно для здоровья).



Совет для IceHill. Программистов своих увольте нафиг, композитора и моделлеров отправьте на курсы повышения квалификации, художники пусть лучше комиксы рисуют, а вот геймдизов, ответственных за упомянутые выше три миссии, берегите как зеницу ока. Если ваш второй проект получится не таким убожеством, как первый, то это будет прежде всего их заслуга.

Ну и вам, дорогие геймеры, посоветую. Не покупать «Империю» ни в коем случае. И даже пиратский образ из локалки не качайте, потому что все равно получите чистые убытки в размере стоимости вашей мышки, которую вы разобьете примерно между тридцатым и сороковым зависанием. У меня-то нервы закаленные (и мышь за 80 баксов, что немаловажно), а вот вам оно надо?

Впрочем, самые эстетствующие из эстетов в поисках новых ощущений могут и попробовать. Как минимум для того, чтобы увидеть такие глюки, каких до сих пор еще не было ни в одной игре. Да, «ИПВ» — уникальная игра.

А я сошел с ума.

И Гойко Митич — форева!

Lar

БЕЗМОЛВИЕ

ВОЙНА ГРЯДЕТ

Разработчик: VironIT
Издатель: Buka Entertainment
Системные требования:
Процессор 1500 МГц; ОЗУ 512 Мб; 128 Мб видео; 2 Гб свободного места на жестком диске

Работа игрового журналиста крайне редко имеет что-либо общее с работой исследователя. Практически о любой обозреваемой игре можно заранее примерно сказать, что именно она будет собой представлять, чего стоит от нее ожидать, а чего, во избежание разочарований, лучше не нужно...

В целом, для работы это полезно, но такое предсказуемое положение дел рано или поздно надоедает...

Хочется ведь иногда быть первооткрывателем, а не исследователем, уточняющим «некоторые детали»...

Надо ли говорить, что увидев на полке магазина стратегию **«Безмолвие»**, информации о которой не встречал прежде нигде и никогда, и не сумел найти ничего конкретного, даже заинтересовавшись, я был заинтригован.

То есть здравый смысл подсказывал, конечно, что все вышеизложенное говорит далеко не в пользу «Безмолвия»...

Но эмоции шептали:

— Загадка! А вдруг?! Вдруг это тот самый случай, когда команда добросовестных новичков-энтузиастов создаст небольшой прорыв в жанре... И никто не заметит! Только я... И первый всем расскажу!

Н-да... Вот такие фантазии были...

Ну или, на худой конец:

— Там могут быть, по крайней мере, неплохие задумки...

Н-да...

И нечего там смеяться!

С любым может случиться приступ непозволительного прекраснодушия...

И что, спрашивается, с того, что после пяти минут знакомства с «Безмолвием» хочется выхватить диск из привода и отправить его в полет к ближайшему мусорнику с воплем:

Какой ужас!

Скажу сразу — людей, надеющихся, что у игры есть и светлые стороны, «Безмолвие» будет бить, причем беспощадно и методично — по всем фронтам.

Формула «куда не ткни — всюду лажа» воплощена здесь практически в лабораторной чистоте, вот возьмем, к примеру, сюжет... если это можно так назвать...

Значит так, упал на какую-то там планету с не имеющим значения названием космический корабль корпорации... как она называется, тоже не важно, и потерял при этом ценный груз, да...

И, значит, два героя, имена которых ничего не значат, ищут этот груз. Ищут-ищут, а тут, оказывается, война!

Герои на территории одних, а груз на территории других. Вот. Тут Одни нашим героям и предлагают: а давайте вы за нас повоюете, Других победите, ну и груз заодно заберете? Герои, естественно, соглашаются, и на протяжении скольки-то там миссий сражаются с Другими, чтоб свой груз забрать...

Если это звучит глупо, то я своего добился — это и есть глупо.

То есть при правильной подаче и из такого сюжета можно сделать конфетку «Тузик»...

Но для этого нужны нормальные сценаристы, чтоб вместо схематичных и скучных картонных фигурок в игре появились персонажи, а вместо уныло-казенной жвачки — диалоги, раскрывающие этих самых персонажей какую-никакую мотивацию.

А поскольку никаких сценаристов в титрах игры не значится (зато значится, что некто Максим Осипов является одновременно продюсером, руководителем проекта, программистом и гейм-дизайнером) — то извольте довольствоваться той ерундой, которой тут потчуют. Видно, что человек, сочинявший эти тексты (на что спорим, что это был Максим Осипов?), скучал, делая свою работу, потому что совершенно не верил, что это кому-то будет интересно, и не верил, что в его силах это изменить. Редактор, правивший диалоги, усиленно боролся со сном и ограничился расстановкой запятых. Актеры старались побыстрее наговорить всю эту галиматью и поскорее забыть пережитый позор (а ведь мечтал Гамлета в театре...). В общем — сквозь всю гуманитарную часть игры сквозит унылое безразличие совковой столовки.

Впрочем, с геймплейной частью все еще хуже.

Ей-богу, я в шоке...

Да, бывают неудачные воплощения идей, бывают неудачные идеи, бывают игры, идея которых теряется на фоне неудачного воплощения всего прочего...

Но игру, у которой НЕТ ИДЕИ, по-настоящему НЕТ, я встречаю впервые.

Поймите меня правильно, тот же архиотвратный «Монгол», к примеру, демонстрирует блестящее воплощение идеи: «При мизерных затратах на разработку игра окупится, даже если ее под шумок с выходом фильма купят два человека».

«Безмолвие» же...

Ну вот вообразите себе: вы обводите рамкой (внутриигровая подсказка гласит, что: «Вы можете выбрать несколько юнитов, обведя их левой кнопкой мыши в прямоугольную область») группу юнитов и посылаете ее вперед, к подсвеченному на карте маркеру промежуточной цели миссии. Юниты едут, растягиваются по местности, безумно тупят... но я ничего про это не скажу, потому что о мертвых либо хорошо, либо ничего, а ТАКОЙ pathfiding умер во времена второго WarCraft`а... Едут... встречают врагов и начинают по ним стрелять.



Ваша задача и основной тактический прием — приказать всем юнитам стрелять по одному противнику одновременно. А когда он таки погибнет — по второму... а когда и этот помрет — по третьему, и так пока не закончатся.

Все.

То есть вру. При этом стоит учитывать, что средняя пулеметная машинка — убивает легкую пулеметную машинку. Да...

А легкий танк — убивает среднюю пулеметную машинку. Да...

А средний танк — убивает легкий...

А тяжелый — средний.

А все прочие юниты — нафиг вам не нужны, потому что сделаны тут «для мебели».

Как вы понимаете, ваша задача — настроить много-много самых тяжелых танков, и гордо колесить ими по карте, расстреливая рассеянные силы врага и захватывая базы, выступающие здесь в роли источника ресурсов и контрольных точек. Причем элементарно отбить захваченную базу комп вряд ли сможет — ему для этого не хватает мозгов...

Экономики — нет. Тактики — нет. Стратегии — нет.

Выйди эта игра пятнадцать лет назад — она не стала бы популярной, так как воплощает абсолютно устаревшую на тот момент концепцию. Dune 2 во многом нашего сегодняшнего пациента превосходит — и это я не утрирую!

Ужас какой!

Графика — сильно ниже среднего, видали, конечно, и похуже, но местный дизайн...

Оооо... Эти аляповатые машинки — продукт больной фантазии бездарных дизайнеров-самоучек... Эти придурошные конструкции, изображающие из себя самолеты... Эти карты, похожие на свалки бытовых отходов... ей-богу, когда глядишь на все это «великолепие», подступает тошнота...

Не отстает гейм-дизайн... Думаю, из всего вышеописанного вы уже поняли, что геймплей здесь — редчайшая занудь... а теперь вообразите миссию «защищайся 30 минут от сонно атакующих противников»...

Унылому действу — унылая музыка, и, в общем, традиционная для наших игр унылая полупрофессиональная озвучка...

Вынесенная как главная фича на коробку сетевая игра и ее «продвинутые режимы»...

Я не хочу это описывать... Смотрите скриншот.



Знаете, у меня возникло впечатление, что разработчики не ставили перед собой никаких задач.

Вообще никаких... Даже простой и понятной «срубить бабла».

Образ той самой совковой столовки с двузубыми алюминиевыми вилками и салатом «Витаминный» не покидал меня все время, которое я убил на эту недоигру...

Оставайтесь с нами, и сейчас я в три клика докажу вам — что не зря!

Просто ужас!

И так, зачем же такой продукт появился?

В поисках ответа на этот вопрос мы идем на страничку (это нельзя назвать сайтом) белорусских разработчиков из *VironIT* (**http://www.vironit.com/index_ru.html**), там мы находим ссылку на единственный сайт, где игра «Безмолвие» представлена более-менее полно (в разделе «пресса» есть даже ссылка (единственная!) на превью 2005 года с белорусского сайта «Компьютер-



ные вести»), — официальный сайт самой игры (**http://tos.vironit.com**). Вторая новость с этого сайта (датирована тридцатым мая прошлого года) сообщает нам, что VironIT стала резидентом Парка высоких технологий, созданного указом Президента Республики Беларусь от 22 сентября 2005 г. №12 «в целях создания благоприятных условий для повышения конкурентоспособности отраслей экономики Республики Беларусь, основанных на новых и высоких технологиях, дальнейшего совершенствования организационно-экономических и социальных условий для проведения разработок современных технологий и увеличения их экспорта, привлечения в эту сферу отечественных и иностранных инвестиций». Идем по ссылке (**http://park.by**) — любуемся дизайном (так выглядел бы советский Интернет) и читаем эпиграф: «...Создать в Беларуси уникальную благоприятную среду для развития высоких технологий, в которой совокупность экономических, социальных и правовых условий будет превосходить уровень, достигнутый на сегодняшний день в мировом сообществе...» (из послания Президента РБ А.Г.Лукашенко Национальному Собранию и белорусскому народу).

Если кому-то еще что-то неясно...

Если он думает, что это не объясняет полного отсутствия даже потуг понравиться геймеру, рекламной кампании, статей в прессе, и того, что форум на оффсайте игры не работает... То этот кто-то просто не может адекватно для данного случая совместить слова «бюджет» и «распил» в своем сознании.

Ужас! Ужас! Ужас!

Это... оскорбительная игра!

Я на полном серьезе... Мегаговнище «Монгол» я так не называл, и это показатель — согласитесь...

Отвратительно. У меня нет слов.

Таких разработчиков, продюсеров и организаторов надо гнать в шею!

И я хочу сказать...

Несмотря на то, между прочим, что меня часто упрекают в некоторой политизированности статей... так вот...

Я хочу сказать, что на месте белорусов я бы начал прямо с Александра Григо... (обрыв связи).

Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
greencatua@gmail.com

Акулы телеэфира

Розробник: GFI
Видавець: РуссОбіт-М
Жанр: жах
Вимоги до системи: не повинні вас турбувати
Авторський коментар: Не знаю, як я це писав. Не знаю, як це опублікували. Не знаю, як ви це читатимете. Але, не грайте у ЦЕ!!!

Прийшов я в редакцію,
І ось що подумав,
Якою фігнею
Нас тут годують.

Приїхав Вадим
І привіз 10 дисків,
Один з них був класний,
А 9 — РЕДИСКИ.

Давайте, вставаймо,
Геймери, браття,
Візьмемо АЦТОЙ,
І порвемо на шмаття!

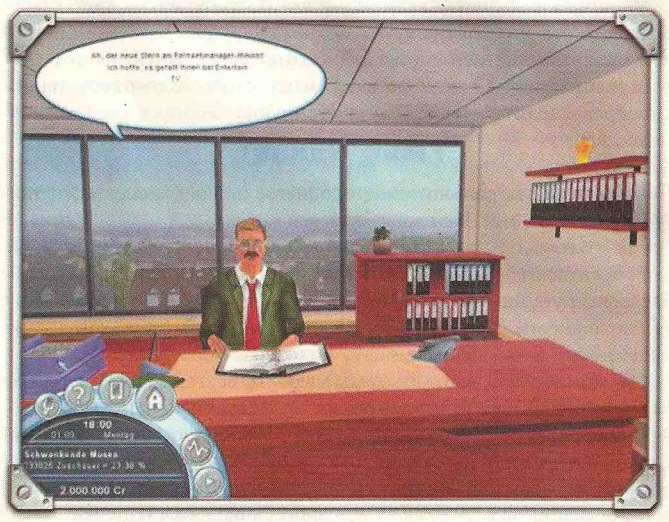
Ні, товариші... Якщо девелопери і далі будуть «годувати» ТАКИМ, то усі геймери на чолі із гейм-журналістами втечуть у шаоліньський монастир і гратимуть там у змійку на тетрісі...

Розумієте, камради, гра «В Білому Гетто» (рев`ю до якої ви могли читати декілька номерів тому) була класичним представником класу «цур мене», але там хоча б було про що писати, там було над чим стебатись. А тут...

У грі ми маємо розвивати свою телекомпанію, яка працює на одне місто, у нас є 4 конкуренти, бос, пара студій, групи глядачів, працівники... У-у-у... Як багато... Що ми маємо з усім цим робити? Наймати працівників, вислуховувати догани від боса... Складати програму телепередач (наааааааайнудніша частина гри), плюс ще кілька аспектів... Не знаю, як це звучить, але грати у ЦЕ — дуже нудно! Це просто жах. І якщо людям, котрі вже пройшли серйозну школу ацтоя, вже не шкода своїх нервів, то я просто боюся думати, що цей, вибачте, проект може зробити із психікою підростаючого покоління.

Якщо про деякі ігрові аспекти ще можна сперечатись, доводячи геймерам, що поки що розрабів з GFI не треба лінчувати, то одна з рис гри відбиває найменше бажання грати — ФЕНОМЕНАЛЬНЕ занудство «Акул Телеефіру»... Тобто, якщо ви збоченець, і таки збережетесь грати у ЦЕ, то ви обов`язково маєте запастися кількома літрами чорної кави та блоком банок з енергетичними напоями, а то — просто заснете, і будете, як у казці, 100 років чекати своїх принців(ес), які розбудять вас поцілунком, пісенькою у виконанні «Children Of Bodom» на повну потужність ваших колонок, або копняком під зад...

Візуально гра виконана у 3D. Нащо — незрозуміло... Але — виконана. На модельки персонажів без плачу дивитись неможливо. З навколишнім середовищем усе трохи краще, але на місто ми будемо практично завжди дивитись зверху, не знижуючи камеру, бо на фіг це не потрібно... Але тепер розраби можуть сміливо поставити галочку і казати усім, що вони великі і кУнкретні, і що у них у грі є велике і жахливе ТРИ ДЕ (тут має бути соло на органі або на синтезаторі, головне, щоб поострашніше і поготичніше)!!!



Якщо я вже заговорив про орган, то треба сказати про звук. Треба, але нічого... Ні, він, звісно, є, але — абсолютно ніякий... І баста. Про геймплей, точніше, про його відсутність писати не буду!

Отже, що ми зрозуміли, прочитавши цю статтю? Правильно, Вовочка, що гра — повне лайно! Що ще? Правильно, Вовчику! Грати у це — категорично не можна! А ще? Ну, Вовка, сьогодні тобі — 5 із плюсом! Розраби ненавидять геймерів і постійно їх чмирять...

Серьйозно, дорогі камради! Я ставлюся до цієї гри без упередження та ненависті, але ж не можна «згодовувати» простим геймерам таке! Вони від цього пухнуть і дохнуть... Ось і я зараз сиджу у редакції і думаю, об яку із стінок битися головою...

Сподіваюсь, що надалі не буду бачити ТАКІ проекти... Хоча — важко в це повірити.




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.

Агент Яскр (Y.ask`r),
браузерный менестрель
agent_yaskr@bigmir.net



Жанр: браузерная текстовая MMORPG
Классический сервер: http://lotgd.net
Центральный сервер: http://dragonprime.net
Требования: любой браузер с поддержкой JavaScript, знание английского языка
Краткое описание: Героический эпос, повествующий о приключениях одинокого героя в мире меча и волшебства, сражениях с чудовищами в бескрайнем лесу, и поисках зловещего Зеленого Дракона. Кроме основной задачи игры, возможны бои PvP, объединение в кланы, включая сражения кланами. С технической точки зрения, игра выполнена на движке php, все действия совершаются переходами по ссылкам на обновляемые страницы.
Оплата: поддерживается за счет пожертвований игроков (за вклады полагаются бонусы).
Распространенность: два основных сервера, около десятка дополнительных (фэнских) развитых. Количество только начатых неизвестно. Возможность создать свой сервер есть у каждого; общество игры развито, существуют детальные форумы по игре и по созданию клонов игры.
Оценка: хорошая текстовая игра для ценителей ретро и/или быстрых сражений без стесняющей графики и огромных пространств для перехода.

* * *

Мой триумф над Зеленым Драконом свершен
в честь моей дамы сердца, моей супруги
Респектное камрадство, доброго вам hh:mm:ss.

Мы живем в эпоху потрясающей трехмерной графики, сумасбродных виртуальных скоростей, испытаний на реакцию и выдержку в шутерах под грохотом реалистичного обстрела. Пресса регулярно выдает сообщения о том, что появился новый процессор с еще большей тактовой частотой или еще удвоившимся количеством ядер; что те, у кого нет новой видеокарты (для охлаждения которой требуется собственная водная система), лишены радости жизни. Мы живем в эпоху прогресса техногенных впечатлений, и привыкли ждать счастья от техники.

В нынешнем своем отчете я представляю вам игру со сверхмощным движком, способным порождать не только графику, но и непосредственные переживания, впечатления, радость и боль в чистом виде... **«Легенду о Зеленом Драконе»**! Браузерную! Текстовую! Игру!

Перестаньте смеяться. Она, правда, текстовая. Там *совсем* нет графики.

А, вы не поэтому смеетесь. Вы думаете, а где же движок? А он у вас в голове. Воображение называется.

Текстовые игры в свое время (более двадцати лет назад) составили основу всего того, что мы знаем о компьютерных играх, в первую очередь, ролевых и приключенческих. Они перекочевали на компьютеры с письменных столов, развившись из словесных игр. Которые, в свою очередь, по сути, были оживленными книгами с развилками и дополнительными вариантами в каждой ситуации — вместо неизбежности, созданной писателем. Вся графика, сначала черно-белая или скудно цветная, затем полноценная двухмерная и трехмерная в ее разнообразии — оболочки, создающие богатую гамму чувств и визуальных впечатлений, объясняющие детали без слов. Но скелетом игры по-прежнему остается код, выполненный в тексте. Так же, как и наша «Легенда...» во всей ее красе.

Простота исполнения порождает драйв. Не нужно ждать загрузки и тратить ресурс системы на графику, когда, по сути, просто хочется завалить гада-другого. Не нужно пробегать долгие километры по пересеченной местности, как, скажем, в Морровинде, в поисках жертвы, когда боевое настроение — вот оно. Запускаешь, сражаешься, продвигаешься по уровню, хвастаешься перед своим кланом. Вызываешь на бой другого игрока. И все это можно делать даже и не дома, преспокойно, на работе, в гостях, где только пустят в Интернет.

На одно обстоятельство я бы хотел обратить особое внимание игровой общественности: игра существует на нескольких серверах стараниями преданных поклонников. Создано php-community, помогающее создавать свои игры на этом языке. В чем помогает и тот факт, что игра находится под Общей Творческой Лицензией, позволяющей ее легальное клонирование и перевод.

Поскольку существует великое множество таких клонов, я бы хотел ознакомить заинтригованных камрадов с хорошими или даже лучшими, на мой взгляд, из них, и помочь ориентироваться на будущее, чтобы знали, чего требовать от игры.

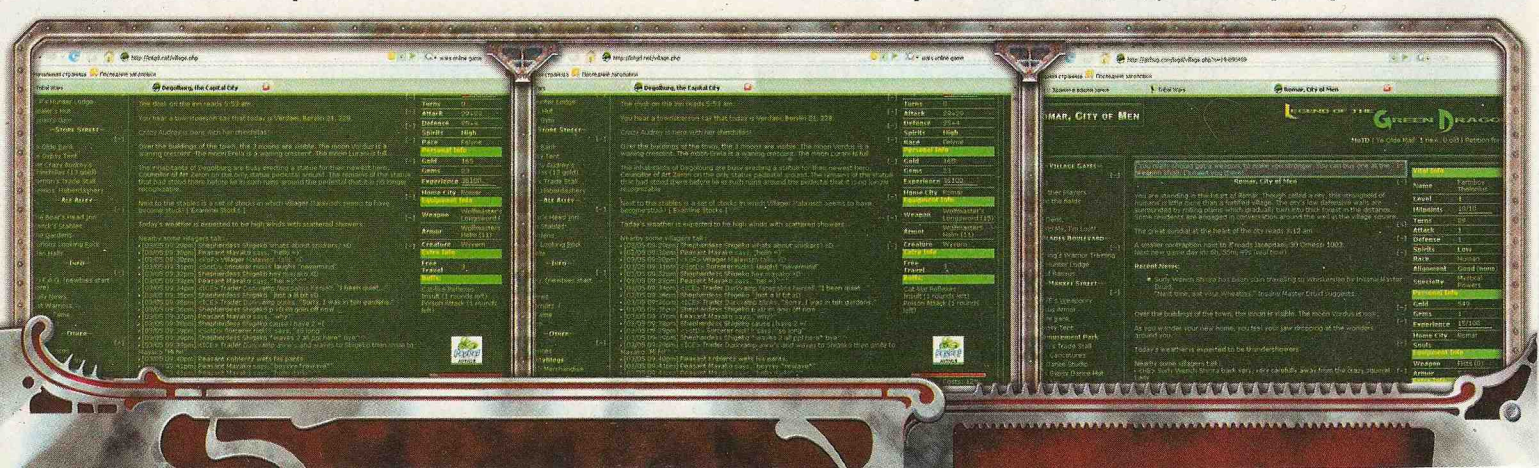
Но сначала приглашаю на классический сервер. Возможно, недоработанный, но только после игры на классическом сервере можно полностью познакомиться с настроением саги, понять, что изменилось.

1. Классический сервер MightyE

http://lotgd.net

1.1. Персонаж

Каждая MMORPG начинается с воплощения в местного жителя. Простая фабула «Легенды о Зеленом Драконе» предполагает создание одиночки — истребителя указанного змееподобного существа. Регистрация проходит практически в несколько кликов по ссылкам. Для первоначального воплощения от вас требуется ответить всего на два вопроса: в каком из четырех городов континента вы родились и чем увлекались в детстве? Ответы наделят ваш кусочек php-кода расой и родом занятий — это основные оригинальные и индивидуальные параметры. А во всем



прочем персонажа сформируют растущие и прыгающие в ходе игры абстрактные цифры.

Поначалу дается **четыре расы** на выбор (еще одна открывается позже, и одна только для платных клиентов), три увлечения, становящихся профессиями. Нехитрая арифметика дает от двенадцати до восемнадцати классов персонажей. Между собой



все они примерно равны; как ни странно, — убить дракона может представитель любой расы с какими угодно навыками. Отличаться будут побочные развлечения по ходу «основной работы». Сложив 2+2, вы уже догадались, что постороннее в этой игре преобладает.

Эльф (Elf) — это персонаж для игрока осторожного. Эльфы лучше защищаются в бою. Играть за эльфа означает, в принципе, некоторую экономию на лечении, вот и все. Чуть меньше внезапных смертей в темном уголке леса. Возможно, эльфам несколько больше везет на встречи с волшебницами, поднимающими навыки. А еще им благоволит некий эльфийский Робин Гуд (имя не скажу, узнаете при встрече). Но, при всей моей любви к эльфам, должен сказать, что я сменил расу после довольно долгого времени — здесь «остроухие» предстают не в лучшем виде.

Дворф (Dwarf) — неисправимый жадина. Несмотря на все, что гласят нам древние легенды о подземных карлах, здешние виртуальные бородачи не отличаются выдающимися боевыми качествами. Зато ухитряются прямо на месте переработать все снятое с трупа в звонкую монету. У них бонус на получение золота в бою, этой летучей субстанции скоротечной жизни, а она даже у эльфа частенько залеживается в избытке. Легко представить себе злобного карлика, заказывающего со скуки головы одних игроков другим за вознаграждение.

Человек (Human) — по своей природе это солдат, и постоянное обращение с оружием и ношение доспехов позволяют ему перемещаться по лесу с меньшей усталостью. Это плюс, так как количество лесных поединков в день непосредственно влияет на опыт и богатство вашего персонажа.

Тролль (Troll) — громила с повышенной атакой. Учитывая, что направленность игры атакующая, быть троллем вовсе неплохо. Быстрее справляешься с врагами, меньше времени тратишь на перелистывание боевых отчетов.

Профессии заинтересовали меня больше, чем расы. Как бы они не назывались, принцип действия один и тот же: так называемые *очки использования* (use points), четыре уровня стоимостью 1, 2, 3, 5 очков использования независимо от профессии.

Темные Искусства (Dark Arts) ваш персонаж постигает, мучая в детстве животных и принося их в жертву страшным богам. Ужасает? Тем не менее, опыт показывает, что это довольно практичная профессия. Можно прикрыться скелетами в бою или ударить противника болью через куклу Вуду, привести душу в замешательство, не давая попасть по себе. Стремительная агрессия Темных Искусств сокращает бои до нескольких ходов, часто время действия заклятия длится на протяжении и следующего боя также.

Мистические Силы (Mystical Powers) наделяют любознательного подростка, которым некогда был ваш персонаж, в первую очередь, защитными способностями, восстанавливающими жизнь. Путем регенерации или питья жизни через клинок вы поднимаете упавшую планку запаса жизни в бою. Честно говоря, это умение не оправдывает своего громкого названия, и эффективность, казалось бы, одного из мощнейших перевесов в магическом эпосе (лечения) на самом деле низкая. Еще раз напомню, это агрессивная игра.

Воровские Навыки (Thieving Skills) не имеют ничего общего с кражей кошельков или денег из банка. Это умение грациозно обращаться с кинжалом. Настолько грациозно, что в кинжал превращается любое из всех оружий, приобретаемых в игре (когда прочтете названия, поймете, о чем речь). Элегантный набор, присущий, скорее, ассассину, чем вору, говоря о ролевых классах. Например, можно отравить клинок или мелькать тенью в бою, нанося удары и оставаясь невредимым. Можно поспорить, не блекнут ли Темные Искусства на фоне Воровских Навыков?

Но это вы будете делать в игре. Еще одно: расположенности к какой-либо профессии нет ни у одной расы, разве что косвенно, в сочетаниях, на бонусе расы и применении профессии. Так что экспериментируйте, составляйте, обрастайте опытом, камрады.

1.2. It is a New Day!

Наступил новый день! С этой фразой ваш персонаж просыпается, готовый к приключениям.

А они ждут в нескольких локациях.

Сердце игры, средоточие приключений, прибежище монстров, царство Зеленого Дракона — темный-претемный **лес**. Позволю себе небольшое художественно-психологическое пояснение. Образ леса на окраине города живет в подсознании со времен образования Киевской Руси или Темных веков Европы. С одной стороны, привычная для человека среда обитания, все рукотвор-



ное и духовное, что ему близко, его мировоззрение и способ мышления и поступков — город. С другой стороны, темный лес, дремучие чащи, бескрайняя обитель всевозможных злых гадов (которые на самом деле живут только в воображении испуганного селянина), и, что хуже всего, какого-то огромного Дракона, огнедышащего и жестокого. Скорее всего, образ дракона навеян случайно обнаруженным в какой-то лесной пещере скелетом плезиозавра, длинношеего плавающего ящера юрского периода. В те времена, несколько десятков миллионов лет назад, на месте ле-

сов Европы вполне могло плескаться море, и вымерший ящер жил себе в подводной пещере. Когда морское дно поднялось вместе с побелевшими костями животного, какой-либо средневековый крестьянин, заглянув под каменные своды, мог нафантазировать себе дракона.

Чтобы некий *MightyE*, создатель игры, в 2002 году мог облечь его в текстовую форму.

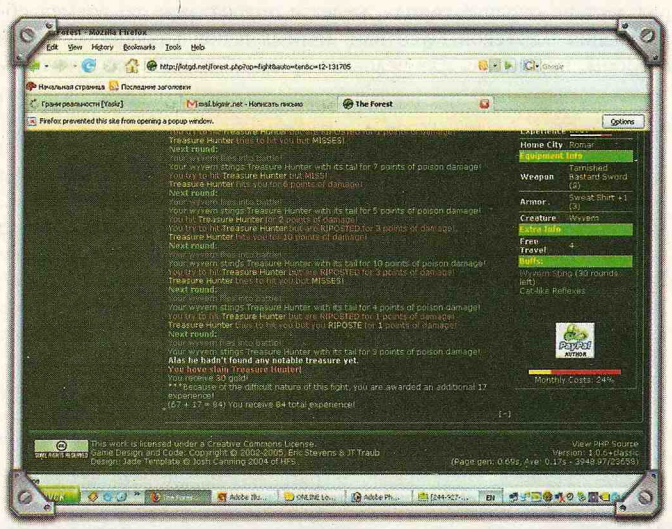
Перед тем, как отправиться на поиски той самой пещеры с плезиозавром, ваш юный персонаж должен пройти через лестницу уровней развития, сражаясь со случайно сгенеренными монстрами в лесу.

Лес занимал бы большую часть территории страны Зеленого Дракона, если бы у этой страны были границы. Четыре родных города персонажей разбросаны на краю леса, и в центре находится столица. Так мне представляется — никакой карты на сайтах игры я не обнаружил.

Вход в лес есть в каждом городе, но это вовсе не означает, что через лес можно пройти из одного города в другой; **путешествия** возможны только по лесным дорогам — и из лесу нужно сначала вернуться в город, из которого персонаж заходил в лес, а уж потом отправляться в путь. Время, проведенное в лесу и в дороге между городами, ограничено количеством **лесных поединков (forest fights)** и **свободных странствий (free travel)**. Это как бы показатель бодрости персонажа. Когда заканчиваются поединки в лесу, персонаж отказывается идти на встречу с монстрами даже за счет странствий (так как лесной поединок это показатель не только бодрости, но и боевого духа), но путешествовать за счет поединков реально, хоть и накладно.

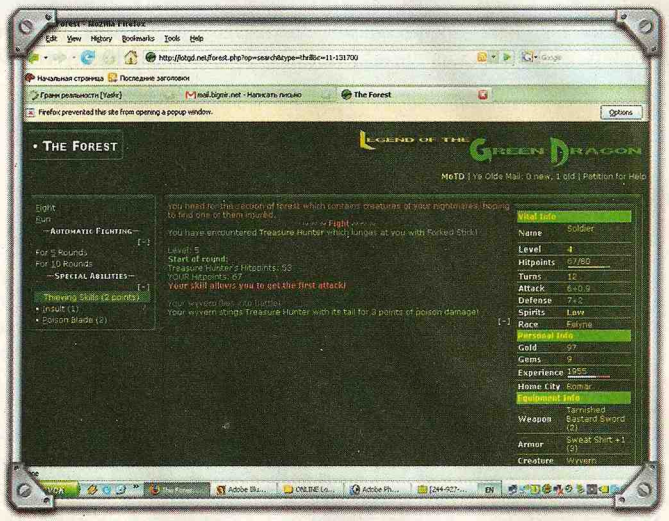
Считается, что персонаж ходит пешком, но возможно приобретение себе верхового животного, от коней до экзотики — в городе людей, Ромаре (Romar) или в столице, Деголбурге (Degolburg), а они увеличивают количество путешествий и лесных поединков.

В лесу произойдет большая часть сражений. Меньшая — по дороге из города в город.



Сражение происходит, когда вы нажимаете ссылку «Искать, кого бы убить» (*Look for Something to Kill*) для поиска равного противника, или поохотиться на слабую добычу (*Go Slumming*), а то и пощекотать себе нервишки в погоне за сильным соперником (*Go Thrillseeknig*).

Пошелестев по лесу, вы привлекаете внимание некой твари. Это может быть классический фэнтези-монстр вроде Грифона, нападающего Клювом и Когтями (You have encountered Large Griffon which lunges at you with Beak and Claws!), что-то поинтереснее вроде Дочери Дьявола с Греховной Красотой (Daughter of the Devil which lunges at you with Sinfully Good Looks), а то и самого Бармаглота с Челюстями Кусающими и Когтями Загребущими (Jabberwock The Jaws that Bite, the Claws that Catch!). Еще есть целая армия нелепых Волшебных Унитазов или жизненных Плохих Начальников, и прочих монстров-шуток, которые, тем не менее, способны убивать.



Бой происходит нажатием ссылки «*Бой*». Альтернатива — «*Сбежать*». Нажали — увидели результат, сколько повреждения нанесли вы или вам. То есть каждая битва состоит из отчетов по вашим действиям. Если удар был прямым, сколько он снял очков; возможно, оппонент ответил и нанес удар вам, уклонившись от вреда. Так же и вы можете *RIPOSTE!*, то есть парировать и нанести вред врагу во время его атаки.

Есть возможность разнообразить азарт тактикой: нанести один удар или же сражаться автоматически 5 или 10 раундов. Ничего не меняется от этого, технически, просто бой нельзя остановить, даже если он оборачивается критически для вас. Если вы прогнозируете успех в следующие несколько раундов, можете поступить так. Но если прогноз неправильный, то вы по истечении 5 или 10 раундов будете вчитываться в ленту отчетов, считая, в какой же момент вражина нанес вам внезапный смертельный удар.

Стоит принять во внимание то, что удары не всегда одинаковы. Некие скрытые механизмы подсчета вероятности попадания и силы удара выдают необычные данные, если ваш уровень высок и оружие отлично. Это называется *мощный замах* (power move), *малый* (small), *обычный*, *двойной* (DOUBLE), *МЕГА* (MEGA!), и временами везет уложить даже трудного соперника с одного удара.

Иногда случаются битвы, из которых нельзя сбежать. Идете вы по лесу, и вдруг — хруст веток и топот выдают приближение какого-то неизвестного существа. Иногда есть шанс увернуться перед битвой, но, если вы выбрали остаться на месте, то перед вами появится Горгона или Цербер, и сражаться можно будет только до конца.

Фактически, сражаясь, вы увидите столько обновлений страниц Леса, что браузер будет зависать.

После каждого сражения может пригодиться *Целитель* (Healer), живущий в своей избушке (hut). За плату, от умеренной до непомерной, он восстановит ваше здоровье полностью. Либо предложит «компромиссное» зелье, которое с математической точностью излечит вас на 10-20...90% от повреждений. При малейшей царапине в 1 ХП старое создание сдерет с вас золотишко, в качестве базовой стоимости целебного раствора. Но, с другой стороны, стоимость лечения определяется в процентном отношении к повреждению и зависит от вашего уровня.

Золото выпадает из монстров, и его рекомендуется периодически (продираясь сквозь дебри многих страниц) нести в банк в городе. Потом опять возвращаться в лес, чтобы набить еще золота и опыта.

Когда полоска опыта набегает на 100%, вы идете в город, тренируетесь и идете опять в лес, если остались еще силы.

В бою вы можете применить свои способности, о которых я так много говорил выше. С ними только одна загвоздка: в нормальных условиях продвижения по лестнице уровней вы с большим трудом наскребете единиц навыка только на то, чтобы один (!!!) раз использовать за весь игровой день свое самое страшное оружие. Или несколько раз самое простое. А это уже тонкости охоты на сильных монстров, насколько часто вы можете ею заниматься.

Оружие и **доспехи** не заменить специальным умением. Если они ниже вашего уровня, вы в беде. Или, по крайней мере, готовьтесь к лишним затратам, их не компенсирует даже использование умения. И, израсходовав единицы использования за одну битву, все равно пойдете в *магазин*.

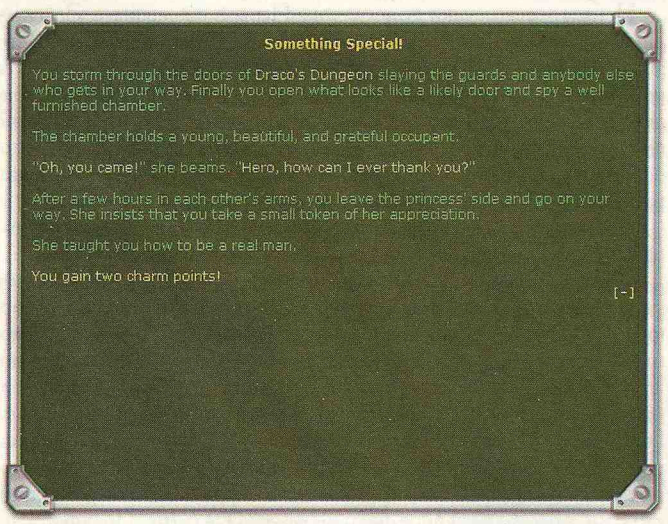
Магазинов всего два, в одном оружие, в другом — доспехи. Шмотки отличаются только своим уровнем, и поначалу называются глупо, вроде Банного Халата или Лопатки, но со временем обретают нормальные рыцарские названия мечей, туник и так далее. Учитывая, что, по сути, и то, и другое просто дает бонус к атаке или защите, разработчики не морочились с тем, чтобы меч отличался по атаке от булавы, или чтобы предметов брони хватало на все тело. По одной линейке каждого — и хватит.

Итак, мы вооружились и вернулись в лес. Кроме монстров вас ожидают и *случайные происшествия*. Основной их исход связан с тем, что вы приобретете или потеряете основные игровые ценности, например, жизнь.

Игра рассчитана на любителей случайных происшествий, она держит вас в плену интриги: а все ли я видел в этом мире, а? Возможно, все известное — это широко распространенное, или средней редкости, а ведь есть еще что-то не для всех, для особо везучих и/или настырных, что-то с вероятностью встречи менее 2%???!!

Видимо, есть. Я видел далеко не всех монстров и не все события.

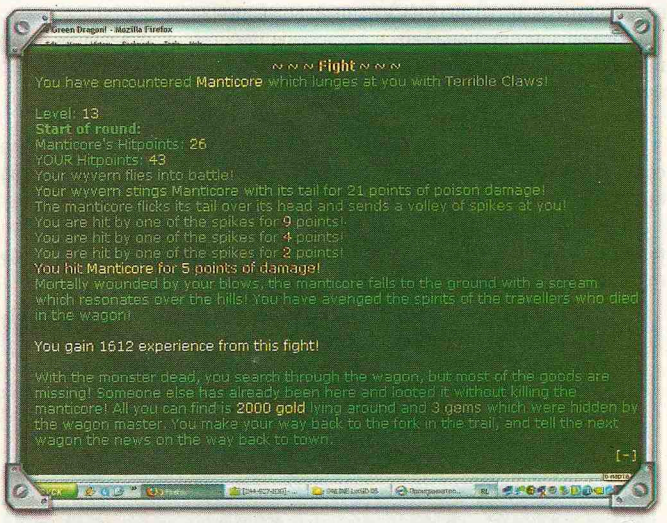
Случайная лесная тропка может завести вас в чащобу, где вы пропадете и погибнете. Или просто выйдете назад к городу, в лучшем случае — потеряв ценный лесной поединок. Тропа иногда ведет извилистыми путями к водопаду. Здесь снова выбор — пройтись по скользкому краю, или нет. Если пойдете и повезет — найдете приз. А можете и упасть, убиться. Пить воду из водопада равно может оказаться освежающе или смертельно.



В лесу иногда встречаются заброшенные, наполовину обвалившиеся шахты. Рискнув лесным поединком, можно шахту раскопать. Если шахта слишком узка для вашего животного, его приходится оставлять снаружи, и существует вероятность потерять его. Шахта может обвалиться или не дать ничего, кроме черепов предыдущих искателей. Позитивным результатом является золото или самоцветы.

Мне больше всего нравится Стоунхендж. Круги камней опасны: часто я попадал на тот свет благодаря мистическим силам Стоунхенджа, как на лифте.

Иногда меня перевозил паромщик, в котором трудно было не узнать Харона. Но все равно интересно было рискнуть и услышать его укрепляющую силы в бою песенку.



Еще один способ свернуть себе шею, играя в героя — это бутылка с призывом помощи от некой принцессы, где не указано точное название одного из трех замков. Спасая девицу, вы можете пасть от рук многочисленной стражи.

1.3. Потусторонний мир

Неспроста я завел об этом речь.

Игра не прекращается, если вы умираете. Пасть в бою не означает сгинуть навсегда. Это даже в чем-то разнообразит будни приключений среди живых. И, если вы вдруг увлеклись автоматической атакой или воспользовались артистическим способом умереть, то вдруг замечаете, что ваши характеристики посерели и названия изменились, вместо жизни стала какая-то «душа»...

Оглядевшись, понимаете, что вы на кладбище, поросшем сорной травой, и всюду крики умерших. В центре кладбища — *Мавзолей*.

Где на троне восседает *Рамиус* (Ramius), владыка загробного царства. Вы можете не дожидаться воскрешения в бездействии, а постараться заслужить его *благоволение* (favor) путем *издевательства* (torment) над более слабыми душами. Затем отправляйтесь в Мавзолей, где сможете воскреснуть (100) или запугать какого-то игрока (25). Конечно, набрать 100 непросто, учитывая, что мучения приносят 15-20 в среднем, а вашу душу тоже терзают по ходу — необходимо наведываться в Мавзолей, чтобы за те же единицы благоволения восстанавливаться. Но не забываем, это земля мучений, и вы их испытаете (лично вы), когда, с трудом собрав очередные 20 единиц благосклонности Рамиуса, попадаете на кого-то сильного (хотя он таким и не казался поначалу). Либо, жадничая на лечении, идете с неполным уровнем души на охоту, и над вами берет верх призрачное чудовище из могилы. Как бы там ни было, но, храбро сражаясь десять ходов подряд, вдруг понимаете, что одиннадцатого может и не быть, сбегаете — и Рамиус становится менее благосклонным к вам! Да еще и берет по обычному жесткому тарифу за психиатрию, в смысле, лечение души вашей, истерзанной в клочья. И от 20 единиц остается 3. Поэтому, учитывая автоматическое воскрешение, чаще лучше смириться с судьбой и отбыть наказание не дергаясь и не тратя реальное время.

Как ни странно, оказаться в Земле Теней может означать некую прибыль. Так же, как и «наверху», в краю Зеленого Дракона, здесь встречаются особые локации. Спустившись в трещину, где мерцает таинственный свет, или обыскав тела мертвецов на странном участке Кладбища, легко разнообразить свой загробный быт. Поиски сокровищ могут принести золото или са-

моцветы, но, ковыряясь у зомби в глазницах, ненароком не разбудите усопших. Они будут очень злы, когда проснутся.

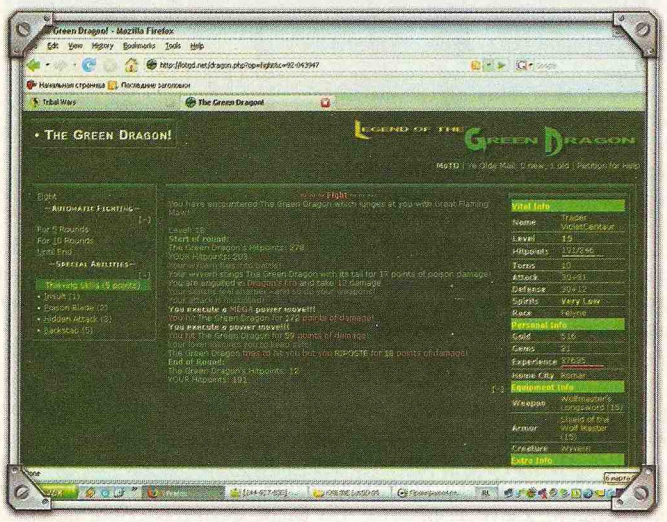
Естественно, речь о прибыли идет только в тех случаях, когда вы попадаете на тот свет, воспользовавшись Стоунхенджем или не распознав в костлявом перевозчике через лесную реку Харона. То есть, когда деньги и опыт не растерялись по дороге. Умерев в бою, можно рассчитывать только на утешительный приз.

Желательно не попадать в загробное царство, а, оказавшись там, постараться в свободное время выработать себе аванс, чтобы воскреснуть срочно в случае чего.

1.4. Город: женщины, лошади, монеты

Социальная жизнь, богатства и украшения доступны вашему персонажу на пути к пещере Дракона, и их столько, что можно и забыть, что ты там что-то искал или кого-то спасал.

Кроме *золота*, тленного и преходящего, есть *самоцветы*, драгоценные камни (gems), за которые персонаж обеспечивает себя разными приятными мелочами.



В первую очередь, надо собрать самоцветов на лошадь, причем желательно не пони, а боевого коня себе приобрести. Я уже говорил, где находятся **конюшни**. Добавлю, что ассортимент в них несколько разнится. Более интересные и могущественные звери, как, например, *Рух* (Roc) или *Выверн* (Wyvern) стоят очень много самоцветов, и на них долго копить, поэтому нелишним будет сначала завести себе коня. Хотя вот тот же Выверн жалит ядом врагов…

Чтобы пользоваться в бою своими зверюшками чаще, их приходится кормить. Но, в принципе, выдыхаются они только к концу дня, а на следующий полностью перезаряжены.

Кроме верхового животного персонаж может обзавестись и **волшебным фамильяром**. Они дешевле, не помогают путешествовать, но поддерживают в бою.

В городе эльфов, Глорфинделе (Glorfindal) за самоцветы вам сделают татуировку, а в городе дворфов, Квексельграге (Qexelcrag) изготовят прекрасные ювелирные изделия. Если вам уже некуда девать эти самоцветы.

Темные дела творятся в **таверне** в столице. Сидящий в углу мрачный *Даг* (Dug Durnick) предлагает вам отправляться на задания по истреблению шайки бандитов, злого Минотавра или ядовитой Мантикоры. Эти задания требуют невероятной подготовки и секретных воздействий на усиление персонажа. Еще Даг принимает награды за головы игроков, в том числе можно осведомиться, нет ли награды и за вашу голову.

В таверне играет музыку бард *Сет*, и бойкая официантка *Вайолет* подает напитки посетителям. В зависимости от пола персонажа, им можно постараться понравиться и довести дело до свадьбы. Зачем связывать себя узами брака, да еще и с такими непостоянными и (ахм!) публичными людьми, как Вайолет или Сет? Затем, что этот непорочный (виноват, непрочный © *бард Лютик*) союз доказывает возможность меркантильного применения любви в качестве защитного оберега в бою. Но не советую увлекаться таким подходом к чувствам, иначе ваше виртуальное счастье оставит вам однажды записку в стиле «ты не единственный герой, кому я могу дарить свою любовь»… Как будто и так не был не единственный :).

Различные заведения предлагают пойло, еду, поцелуи и прочее — все это стратегические объекты получения бонусов в бою, и вам следует обходить их иногда перед зачисткой леса, не говоря уже о…

В общем, в городах жизнь кипит. А в Глукмуре (Glukmoore), городе троллей, еще и булькает грязь.

1.5. Дракон: Последнее противостояние

Все вышеперечисленное на деле требует в сутки от нескольких минут до получаса возни с игрой. Причем вы выбираете, играть или нет, без вас ничего не произойдет. Разве что, если режим битвы с другими игроками не выключен, вам могут начистить доспех.

То есть, плотно вы играете или нет, но постепенно подходите к битве с Зеленым Драконом. Однажды вас перестают встречать как ученика в тренировочной казарме, вас признают равным — а в лесу появляется подсвеченная зеленым строчка **«Искать Зеленого Дракона»** (Seek out the Green Dragon). Советую подготовиться по полной: пообниматься с Вайолет или Сетом, напиться подороже, пожертвовать денег на благотворительность, а главное — [*сказал игровой секрет на непереводимом шифрованном языке*].

И, как только вы найдете Зеленого Дракона в его пещере, и превратите в скелет плезиозавра…

…Чудовище вдруг заговорит с вами и скажет: «Ты убил меня, но мои пещеры полны яиц, а в них уже готовые вылупиться драконята… мои дети отомстят за меня».

Персонаж выбегает из пещеры, и видит, что…

…

Наступил новый день!

Заключение: бесконечный Дракон

Да, это было только первое сражение. Многое меняется для вас, когда вы побеждаете своего первого дракона. У людей, сидящих на сайте с 2002 года, уже у многих по нескольку сотен или под тысячу убийств. Процесс ускоряется, так как после победы вы получаете возможность стать лучше: больше поединков, хитпойнтов или способностей к атаке или защите.

Немного статистики напоследок. Первое сражение с Зеленым Драконом предстоит вашему персонажу примерно через 30-50 игровых дней, то есть через несколько недель реального времени. Но не стоит впадать в уныние: добавляются лесные поединки с каждым DK, время сокращается, сначала значительно (на 5-10 игровых дней) с каждым разом, а затем скромнее. Лидеры драконоборства укладывают очередного, многосот-двадцать-не-знаю-какого дракона за 2 дня (то есть один — в реальной жизни).

А теперь о нас, любимых. Рекомендую вместо классической расы населять сервер открывающимися на втором цикле фелинами.

Фелин (Felyne) уже перестал быть экзотическим существом в мире фантастики. Широкое внедрение разнообразных людей-кошек повсюду, от магических лесов до орбиты Ориона, нашло свое отражение и здесь. Начиная со второго убийства дракона, вы можете сменить выбранную вами расу на эту. Преимущество степных кошаков в умении чувствовать спрятанные поблизости самоцветы, и у них водится наполовину, а то и вдвое больше камешков, чем у остальных. Беда только в том, что котики не разбираются в деньгах и местах, где их можно скрывать, потому не в состоянии найти спрятанное на теле монстра золото. Но, надо сказать, что денег у Фелинов как раз столько, сколько надо для успешного прохождения по лестнице уровней: хватает ровно на лечение и на оружие с доспехами, если хочется украсить себя, то можно сделать это дорогими ювелирными изделиями. Или менять каждый месяц верховое животное или каждую неделю фамильяра.

На этом прощаюсь, но не полностью.

Яскр, кошачий менестрель классического сервера.

Разработчик: The Learning Company
Издатель: 1С
Жанр: детский квест
Системные требования: P3- 1,8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 4 Мб видео, 200 Мб жесткий диск

Алекс Джаг

SCOOBY-DOO! CASE FILE #3 FRIGHTS! CAMERA! MYSTERY!

Откровенно говоря, данная игрушка попала ко мне совершенно случайно. В один из дней, когда все имеющиеся в наличии шутеры были пройдены, а от посиделок в онлайне попросту становилось тошно, я от безысходности решил отправиться в родную редакцию, дабы порыться в большой куче полученных от издателей дисков, в надежде найти что-то стоящее хоть там. Но увы, как это часто бывает, к моему приезду все интересное уже успели растащить. Остались только парочка мерзких квестов, несколько детских игрушек и один абсолютно непригодный к употреблению симулятор железной дороги. Окончательно отчаявшись, я на всякий случай решил поизучать коробочки с детскими игрушками. И тут внезапно наткнулся на знакомое название — «Скуби-Ду».

Хм... а ведь неплохой мультик был когда-то. По крайней мере, так мне казалось, когда я был помладше...

Видимо, именно детские воспоминания проявили во мне внезапное желание поиграть в данную игрушку — хотя, казалось бы, что может найти в игре для детей от 5 до 10 лет человек моего возраста?

Теперь в Голливуде

Говоря о данном тайтле, стоит обратить внимание, что начиналось все с серии художественных произведений под названием «Великолепная пятерка» (не путать с вестерном «Великолепная семерка», которая берет свое начало с «Семи самураев»). Четверо подростков и собака, для которых стандартный образ жизни среднестатистического тинейджера хуже смерти, занимаются тем, что колесят в фургоне по белу свету, разгадывая всяческие тайны — как правило, связанные с привидениями и чудовищами.

Новая часть игры ничем оригинальным с точки зрения сюжетной линии не отличается. Теперь наша компания волею судьбы направляется в Голливуд, дабы посетить знаменитую студию «Гризли», владелец которой планирует заняться съемками фильма о приключениях бравой пятерки. Однако по приезде герои узнают, что со студии уже давно бежал практически весь персонал, поскольку на территории съемочных площадок стал появляться призрак безголового каскадера (не каскадера без головы, а именно безголового каскадера), который, по легенде, погиб при исполнении сверхсложного трюка.

Я думаю, не стоит говорить, что подобная запутанная история очень сильно заинтересовала пятерку подростков, и они решили докопаться до истины.

Скуби-дуби-ду!

Суть игрового процесса — собственно, как и суть каждой серии мультсериала, — осталась прежней. Грубо говоря, игру можно поделить на две условные части. Первая представлена в виде легкого квеста. Пятеро подростков всем скопом бегают по студии в поисках кусков пропавшей кинопленки (всего 10 кусочков). Условно-вторая часть более динамична. По мере исследования территории появляется возможность посещать разнообразные съемочные площадки. В каждой из них юного игрока будет ожидать несложная мини-игра. При помощи Шеги и его верного, хоть и трусливого пса Скуби вам предстоит сорвать очередную пакость, задуманную Безголовым Каскадером. Мини-игры достаточно разнообразны, начиная от обыкновенных аркад (побыстрее смотаться от главного злодея) и заканчивая развивающими задачами — на память (сопоставить голос с картинкой персонажа), логику (подобрать одинаковые костюмы для Шеги и Скуби) и интеллект (что-то на манер Incredible machine). После каждой выигранной игры герои получат в свое распоряжение одну из улик. Собрав их все, они смогут разгадать тайну происходящего на студии Гризли и поймать того, кто стоит за всеми случившимися пакостями.

В самом конце, как и положено, вам предстоит сопоставить все найденные улики с имеющимися подозреваемыми и назвать имя виновного. Дабы юные игроки не заскучали в случае повторного прохождения игры, разработчики решили немного разнообразить набор улик и круг злодеев. То есть совсем не факт, что при втором прохождении злодеем окажется тот подозреваемый, который был в прошлый раз.

Приключения продолжаются

Графическое оформление, несмотря на то, что игра практически полностью сделана во Flash`е, весьма качественное. Игра стилизована под мультипликационный сериал. Музыка тоже вполне подходящая. Про озвучку, правда, высказаться исключительно позитивно не выйдет. Порой в игре проскакивают не совсем «детские» фразочки — ничего нецензурного, конечно, но слух режет. Хотя в наших школах и не таким словам можно научиться...

В целом же игра получилась достаточно неплохой. Детям должно понравиться.



Браузерный агент Яскр (Y.ask`r), реформатор agent_yaskr@bigmir.net

E-GAME LIFESTYLE: Стиль жизни — электронная игра

Надо ли нам больше браузерных игр?

Камрады, наш журнал подошел к принятию важного решения: не расширить ли нам кругозор и не отправить ли вездесущих пролаз-агентов на задания, связанные с браузерными играми? Чтобы отчетов было в том же, а то и большем количестве, чем по стационарным играм?

Интро. Бескрайний район браузерных игр

Респектное камрадство, доброго вам hh:mm:ss.

Как-то раз в выходной день от нечего делать я подсел на браузерные игры. То есть, когда я регистрировался на первой из них, я еще не знал, что подсел. Просто играл. Одна, вторая, друзья подкидывали ссылки, кликал по ярким баннерам — и завяз. Добровольно и бесповоротно.

Но через некоторое время начались проблемы: то игра занимает больше времени, чем рассчитывал (а удовольствия при этом все меньше), то оказывается, что за бесплатную игру надо платить, иначе нет смысла продолжать играть. Как справиться со всеми этими провокациями? Как разобраться в игре быстро и понять, нравится ли она мне вообще, если на предварительное ознакомление с любой игрой уходят недели или даже месяцы — а потом ты понимаешь, что все надо начинать сначала...

В одной игре безумная динамика: бросаешь все, и дом, и семью, и работу, чтобы тупо кликать по какой-то ссылке (как бы она ни называлась — «шахта», «бой», «искать»), набирая данные для преимущества над другими игроками. В другой — пытка терпением: сделал ход утром, второй — завтра утром, и так далее. В третьей на тебя напали ночью, когда ты крепко спал и даже и подумать не мог, что кто-то вычислит тебя случайным образом и отправит в атаку войска.

Мне приходится все это преодолевать. Но — только потому, что это моя работа. Проанализировать и рассказать камрадам, стоит ли мучиться месяц ради продвижения на начальный уровень персонажа/деревни/космической базы, или нет. Стоит ли (другой вопрос, существенный) платить, в конечном счете, за скучное бремя виртуальной жизни в этой игре — или перейти к следующей, за которую можно было бы отдавать кредиты Антареса нашей галактики?

Но подумайте: онлайн-игры — это одно из того, ради чего существуют компьютеры и Интернет. В принципе. Совершенные или нет, смешные, серьезные, упрощенные и детальные — но все же виртуальные миры. Параллельные виртуальные реальности. В эпоху, когда появляются первые прообразы «Матрицы», как, например, Second Life™, знать варианты и альтернативы сетевого самовыражения, на мой взгляд, важно.

Прошу уделить внимание затронутой мною теме, актуальной для всего ДЗВР и перейти к нижеследующим фактам и предположениям.

1. Обзор различий браузерных игр и стационарных

Я думаю, не лишним будет в первую очередь отметить факт, очевидный каждому камраду: наиболее привлекательна (во всех сетевых играх) возможность сразиться и пообщаться с другими игроками. Стационарные игры — это своеобразный тренинг перед тем, как проявить себя перед всемирной игровой общественностью, показать умение и характер. Эта особенность — не просто техническая, она ложится в самую основу настроения сетевой игры.

Браузерные игры выделяет мобильность, легкость и гибкость. Они не требуют клиента и не пожирают трафик, по сравнению с трехмерно-графическими гигантами. Конечно, среди браузерных игр есть и такие, где используются вспомогательные программы и клиенты. Но суть остается неизменной: игра в браузере. Пригодная для включения в любом месте.

Стационарная игра удобна тем, что ее можно сохранить в любой момент, выйти, потом вернуться. Если что-то произошло не так, как игроку захотелось, он вернется и все исправит. С другой стороны, непреклонный реализм браузерных игр щекочет нервы — нету бэкапов, нету сейвов, нет возврата. Водитель — ты. (© «Трасса 60»).

И еще один штрих: браузерная игра и онлайн-игра — это не обязательно и не на 100% одно и то же. Можно играть в браузере, не находясь постоянно в режиме онлайн для совершения действий.

2. Обзор распространенных механизмов браузерных игр

У каждой игры свои циклы развития и своя длительность подготовительного этапа, отдаляющие момент истины, когда суть игры обнажается хоть сколько-нибудь. Это приводит к двум неприятностям. С одной стороны, не

все хорошие игры сразу показывают свои преимущества, и нетерпеливые игроки уходят, не дойдя до той изюминки, которая бы им пришлась по вкусу. С другой стороны, не все плохие игры сразу показывают свои недостатки или необходимость платных элементов, и заманивают игроков.

Итак, согласно динамике и кинетике, браузерные игры бывают — в частности, но не исключительно — следующие.

1. *Походовые с активным участием*. Пример: «Легенда о Зеленом Драконе» и ее производные. Динамика зависит от игрока, насколько часто он заходит на сайт и как плотно расходует лесные поединки (ходы), насколько активно он ходит по ссылкам-зданиям и любопытствует о дополнительных возможностях. Кинетически такие игры зависят от скорости обновления сервера, иногда — от засоренности хисты браузера. Временной разделитель начала следующего игрового периода (дня) составляет несколько часов, и при активном использовании ходов приходится все равно ждать нового периода.

2. *Походовые с отдачей приказов*. Пример: «Королевства Ренессанса». Динамика сконцентрирована не в игре, а на форуме (в данном частном случае, но, думаю, это распространено и в других подобных играх), так как в самой игре можно сделать только один (!) ход в день, и так на протяжении многих недель. Кинетика проста: все отданные приказы выполняются по завершении дня. Период, скажем, раз в сутки.

3. *В реально-походовом режиме*. Пример: «Грани реальности». Динамически часть игры построена на отдаче команд на перемещение, активность зависит напрямую от времени участия, особенно в боях. Кинетика: перемещение по карте; какие-то действия выдают таймер задержки на выполнение заданного процесса — а вот бой походовый, с тайм-аутами.

4. *В реальном времени, в очередном режиме*. Этот вид хочу отметить особо, ввиду его распространенности. Здесь в качестве примеров можно сразу же взять и стратегию «Война Племен» и RPG «Битва Клыков». Динамика: игрок стреляет и забывает — то есть, отдает серию приказов, иногда может отменить, но чаще нет; и возвращается к игре, когда все свершилось. Кинетически эти игры состоят из постоянного ожидания и планирования игрового времени так, чтобы попасть игровыми действиями в «пожизненные» временные окна.

Для сравнения рассмотрим популярные MMORPG, идущие в реальном времени. Пример: «Линейка». Динамически надо кликать постоянно, чтобы что-то получилось, или отдавать команды на протяженные действия. Кинетически эти игры невероятно похожи на стационарные: время течет, как в жизни — пока ты ходишь или сидишь/спишь, время идет.

Из этого сравнения вытекает простой вывод: несмотря на то, что в браузерных играх сделана масса различных упрощений и облегчений для игрока (тем более, для сотен игроков, часто взаимодействующих между собой группами) — все равно нельзя с ходу сказать, как та или иная игровая механика подходит к сюжету/настроению/стоимости игры. То есть самая очевидная проблема игр — это время. Время, проходящее в игре — и в жизни. И совмещение одного вселенского потока с другим без ущерба. Вторая проблема — это несовпадение желания играть и свободы сделать это.

Все это формирует впечатления от игры (и, что важнее, от реальной жизни, на которую игра неизбежно окажет влияние) каждого камрада.

Теперь обрисуем в нескольких чертах облик игрока, подходящего для участия в одной из большинства современных браузерных игр:

✓ учится или работает, а следовательно, не имеет фиксированной точки игры и не может пользоваться клиентом;

✓ имеет постоянный или открытый доступ к Интернету, то есть, если работает, то в офисе, а не в цеху;

✓ может позволить себе не спать среди ночи (не во всех, но во многих играх);

✓ будет посвящать время преимущественно данной игре;

✓ рано или поздно начнет платить за свои достижения, чтобы их удержать при себе.

Как следствие указанных ограничений, серверы браузерных игр легко обеспечивают фон для приоритетных игроков, здесь возможны такие (часто, но не исключительно) варианты:

✓ деревни для захвата, как в «Войне Племен», — за счет слабых игроков, тех, кого выбили на край карты, или прохожих, кому игра сразу не понравилась, и они сразу бросили сгенеренную деревню;

✓ непроплаченные персонажи в боевых играх, как в «Битве Клыков» — это просто мясо для тех, кто покупает себе магические доспехи и оружие, будучи еще на низких уровнях персонажа (параметры такого оружия несравнимы с параметрами оружия ближайших высоких уровней);

✓ наемные работники, как в «Королевствах Ренессанса» — низкоуровневые персонажи могут работать, помимо абстрактной работы в городе, на высокоуровневых персонажей, чтобы сэкономить реальные фунты стерлингов.

Выходит ли, что разработчики экономят на обслуживающем персонале за счет неопытных игроков? Непонятно. С одной стороны, все справедливо: если человек настроен играть дальше, то он вырастет, так же, как и другие, и платить деньги вовсе не обязательно, по крайней мере, поначалу. А если не настроен играть, то уйдет, ничего не потеряв. В том, что кто-то поиграл день и бросил персонажа на съедение другим, нет ничего плохого. И в том, что такие случайные игроки своей сереющей массой создают основы игры, приводя в движение некие шестерни рекламы и прибыли, тоже нет ничего плохого.

Кроме потерь времени. Что же, переходить месяцами из игры в игру, засевая Интернет виртуальными трупами персонажей? Я считаю, что будущие игроки имеют право на то, чтобы страдать за что-то, за свою цель, а не терять драгоценное время и портить нервы всего лишь для того, чтобы узнать, что игра им не подходит.

Конечно, хочется помочь и разработчикам затяжных игр, чтобы потенциальные передовые игроки (и клиенты) не бросали игру, едва начав.

И вот здесь уже должен принять участие Департамент Защиты Виртуальной Реальности, в полной мере оправдывая свое название.

3. Обзор способов платежей и потребности/необходимости платных услуг

Игры занимают массу моего внимания и времени, везде хочется продвинуться, везде занимать достойное положение и найти что-то оригинальное для себя. Тем не менее, мне как-то дико выбирать между тем, чтобы купить за 10 долларов виртуальный нарисованный топор, заряженный невероятной Ащщкой Магией Сверхогромного Дамага, или купить за эту же сумму два лицензионных диска в русской локализации. А то и просто принести еды в дом, купить «пожизненных» шмоток или, скажем, отложить на новый mp3-player.

При этом не забываем, что есть ТОПОРРРРР и за 100 уни́кальных енотов, и что тебе рано или поздно придется купить и его, чтобы владелец такого топора не стал портить настроение по жизни постоянными убийствами персонажа по игре. А, поверьте, быть озлобленным заграничным подростком, пресыщенным комфортной жизнью в развитой стране, тратить все карманные деньги на покупку мега-оружия в одной игре и развлекаться убийством более слабых игроков — проще простого. И удовольствие от такого провождения времени, по моим скромным наблюдениям, получает достаточно большое количество людей.

Что, собственно, и является *первым и самым распространенным* способом заставить людей платить. Игры, построенные на принципе свободной конкуренции, уже своими названиями, сюжетами и рекламой привлекают именно тех, кто тянется к постоянным сражениям, дуэлям, жестокой борьбе и эгоистическому торжеству над изрубленными в виртуальные

клочья соперниками. Такие люди, с детства нацеленные на превосходство (неважно, в чем — главное, чтобы самым простым и быстрым способом), а не на достоинство, первыми скупают все виртуальные супершмотки, обвешиваются ими и радостно бегают по сайту, вопя, что они лучшие, а все остальные никто. Поневоле, оглядываясь на них, другие игроки принимают правила моральной игры в пальцекид. Или недовольно бросают игру через некоторое время. Стойкие ищут зацепки, как обыграть прокачанных за деньги ребят, — и находят. Эти зацепки есть, может, не во всех играх, но, если постараться, то можно найти их и применить.

Второй по распространенности способ более утончен и завуалирован. Называется «Купите Премиум Счет, и будет вам удобнее играть». Игрок думает: «А мне и так хорошо». А потом понимает, что нет, не хорошо, что без Премиума никак, просто это видно через полгода успешной игры. И тут раздорожье — зажать деньги и выбросить все вложенное в игру время в мусорный бак, или стараться обойтись обычными средствами там, где впору платные (и ухудшить качество игры), или приготовиться до конца своих дней (или терпения) платить за существование персонажа/империи/чего-там-еще. Играть эффективно без Премиума можно не везде. И во многих «неудобных» играх он стоит дорого.

Третий способ не для всех игр и не для всех игроков, скорее, он дополнительный. За реальные деньги можно купить какие-то игровые украшения, типа особняка или титула Лорда. Да, в чем-то из этого можно извлечь выгоду, но, думаю, кто-то купил бы это дело и просто так. Важно отличить, где просто, а где непросто.

Помимо непосредственного обогащения разработчиков, можно помогать сайту с рекламой, привлекая новых игроков. За это вы получаете бонусы — скажем, виртуальные деньги на счет, — обычно скудные.

Как говорится в старой присказке, единственный способ выиграть в казино — быть его хозяином.

Заключение. Предполагаемые мною действия агентуры ДЗВР на полях сетевых игрушек

Итак, проблема, изложенная в начале статьи, видится мне актуальной и требующей вмешательства наших агентов, при этом ставятся такие цели:

1. Расширение кругозора заинтересованной общественности и направление камрадов к интересным впечатлениям от виртуальной реальности.

2. Разъяснение преимуществ и недостатков игр, не заметных в первые дни или даже недели игры.

3. Защита камрадов и всей виртуальной реальности от игр, занятых выколачиванием денег, а не поставкой электронных впечатлений.

На этом коннект временно прерывается. Нас интересует ваше мнение, уважаемые камрады. Редакция обязательно и с нетерпением ждет ваших писем по поводу перепрофилирования части журнала. А также писем жду и я — у кого есть желание, сразу отправляйте мне копию. Или пишите просто так.

Ваш браузерный агент-обозреватель,
ЯСКР



Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР aftootvet@gmail.com

ВРЕМЯ — ВЕСЕННЕЕ

Я давайте-ка начнем сразу с писем? Не то, чтобы мне не хотелось поговорить о весне, которая растет и пухнет и ширится... или о долгожданном-передолгожданном выходе «Тургора»... или о политике, футболе и биатлоне... Ладно, буду честен — не хотелось. Требуется мне сейчас простого человеческого общения. Вот им и займемся. А футбол, биатлон, политика, «Тургор», весна и еще 23 страницы из списка интересных тем, за которые я могу общаться сам с собой или Кириллом, подождут до плацкартного вагона в поезде Москва-Киев. А пока Кирилл пошел покупать билеты, я тут, пожалуй, внесу свою лепту в отвечательно-разговорочный процесс. Главное, потом успеть спрятаться до его прихода. Да-да, сегодня с вами только вентиляционный гуру и заплечно-поэтических дел мастер, исхудавший, кстати, изрядно, по причине отсутствия кадетов в столице России. Начнем?

Вова Мирченко на проводе:

Доброй ночи, любимая редакция МИКа!

Пять минут смотрел в окно — луны не нашел. Что ж, вот такая фиговая ночь... Привет!

Ты не ошибся, Талер — пишу это письмо тебе в 1:35 по Киевскому времени, так как нечего делать.

Мне бы твою ночную проблему :).

И так как это мое первое письмо, попрошу принять дозу банальности:

Читаю вас с 2003 года — поэтому считаю себя ветераном (хотя есть и постарше), провел с вами ровно 5 лет своей жизни, причем, попрошу заметить, лучшие годы своей жизни — ведь все мне талдычат, что с 12 до 18 — золотые годы.

А мне годы с 18-ти до 25-ти как-то больше понравились.

Поэтому МИК может гордиться — он своей мужской грудью вскормил еще одного юного геймера.

Ну... грудь у нас не совершеннейшее мужская, и некоторые женские вкрапления бывали: Дракоша, Акелла, Pantera SLS, Veda, Лайка вот появилась... Thorneyed опять же. Мужской грудью особо сильно не вскормишь, она больше для красоты нужна, хотя, опять же, не у каждого.

Без вас, МИК, я бы наверное скатился бы во двор — к местной гоп-стоп культуре, сигаретам и прочим гадостям жизни. Но благодаря добрым воспитателям из любимого журнала я быстро и без ремня усвоил, что такое хорошо и что такое плохо.

Знаешь, такое читать не просто приятно. Это **высшая педагогическая награда**. И как редакторы журнала, который несмотря ни на что до сих пор читают и дети, все мы — отчасти педагоги. А они бывают разными: в сознании нашего человека укоренился образ строгой, холодной училки с указкой и скрипучим голосом. Но есть и другие — они могут пить пиво, могут употреблять не совсем корректные слова, могут огорчаться и радоваться как дети, но все равно — учат человека неким жизненным правилам и принципам: говорить правду, быть собой, не красть, не покупаться на дешевые лозунги и цветные обертки, а смотреть в суть, дышать полной грудью, жить цветной жизнью и т.д. Мы скорее относимся к этой категории. И если в результате сотен бессонных ночей, которые мы провели при прохождении игр и написании материалов по ним, те, кто нас читали, становились лучше... Значит, мы писали не зря. Значит, мы чего-то в жизни достигли. Спасибо тебе. (Надеюсь, Кирилл меня уже не убьет — я написал **серьезный** абзац!)

Спасибо вашему журналу за то, что вырастили во мне любовь к жизни во всех ее сферах. Ведь без ваших не-игровых статей я бы так и не ходил с классом в лес, не пошел бы в пеший поход и тем более без ваших весомых аргументов я никак не выпрошу денег на поездку в Игроград-08!

То бишь аргументы нужны твоим родителям? ;) А какие? Ну хорошо (откашливается). Уважаемые родители Вовы Мирченко, такие поездки, как «Игроградская», для вашего сына будут действительно много значить: я не говорю о знакомстве с популярными личностями игропрома и не только, я не говорю о возможности раз в год увидеть собственными глазами друзей, которые живут в разных городах Украины, о новых играх и прочем. Первое — возможно, вскоре Вова захочет заниматься гейм-девелопингом, а это очень интересная, крайне сложная и хорошо оплачиваемая профессия. Игровая индустрия в Украине расширяется, требуются новые специалисты, новые руки и мозги.

Второе — социальная адаптация. Поездки, походы очень нужны людям от 10 и, пожалуй, до 24 лет, так как учат их быстро находить язык со сверстниками и не только, учиться работать в команде, приспосабливаться к временным неудобствам, которые неизбежно возникают в поездках — и, главное, учат человека быть самостоятельным. Впоследствии многие из этих качеств понадобятся Вове Мирченко в жизни (уже два серьезных абзаца, Кирилл!).

Вы воспитали во мне терпение к другим видам творческой деятельности (ведь до вас я думал, что все барды — друзья моего папы, которые плачут по 70-м).

:))) И среди «семидесятников» встречаются очень даже хорошие барды. Но сейчас есть бард-рок, есть фольковая авторская песня. Даже этот дремучий жанр не стоит на месте :)

Вы развили во мне остроумие, без которого мне было бы ох как плохо...

Вы доказали мне, что даже с потерей «лица» (K&G) организм (МИК) может не только выжить, но и заново вырасти.

Вы дали уверенность в себе застенчивому мальчику.

Вы дали место для изливания души тысячам ваших поклонников.

Вы дали полигон для тренировок юным писателям и рифмоплетам.

Вы сделали серую жизнь 10-классника разноцветной раз в 2 недели.

Спасибо вам за то, что вы есть.

С уважением и любовью, Вова Мирченко, г. Винница

Огромное спасибо тебе за письмо. После таких писем хочется работать дальше!

P.S. Так как мое депрессивное состояние взяло верх над обычно присущим мне трезвым умом, задам тебе, Талер, пару вопросов:

1) Почему в Винницу журнал стал завозиться крайне нерегулярно?! У меня последний номер еще за октябрь! Только вот сегодня купил новогодний выпуск! Безобразие! Меняйте не только типографию, но и поставщика!

На данный момент я нахожусь в Москве. А тревожные сигналы об отсутствии МИКа приходят из многих городов и областей: Днепропетровск, Алчевск, Крым, Харьков — все не перечислишь. Как приеду — буду задавать много вопросов начальству: почему, что и как жить дальше?

2) Вопрос от эстонского партизана в бункере: где можно тусоваться МИКовцу? На Игрограде.ua был — все запущено ужасно! Там последний номер — про Resident Evil 4! Микпортал.org вообще трубку не берет!

Слава ГейМыру, уже берет!

3) Больше статей на неигровую тему (про ваш с Ягуаром отдых в Крыму — просто песня!)

Скоро лето: походы, фестивали, прочее-прочее. Статей на неигровую тему станет явно больше.

4) Консолям — нет! Ведь сам журнал называется «Мой Игровой КОМПЬЮТЕР!!!!!»

Значит, не будет и НЕигровых статей: про походы, фестивали и пр. Ведь журнал называется «Мой Игровой КОМПЬЮТЕР». При чем тут походы?

Выделите консолям просто отдельную колонку новостей!

И она, думаю, будет.

Еще раз спасибо за внимание. Талер, если письмо придет — просто отпишись в ответ «принял, спасибо» (ну, или свое что-нибудь).

Творческих успехов и побольше хороших игр!

Всегда ваш Вова Мирченко, г. Винница

Отписаться — не отписался, а вот в МИК пустил. Думаю, ты не разочарован? :)

* * *

На проводе у нас **Ростислав**.

Доброго дня, К. Талер і М. Талер!

Привіт, зараз тільки Мохнорил у слухавки. Але Кирилу передам.

Читаю журнал зовсім мало часу, по МіКівським міркам — близько трьох років.

Йо! Ти «старіший» за декотрих агентів. Респект й поважуха ;)

І де я був раніше, бачив його в кіоску і не купляв, сам не знаю чому, стільки всього цікавого пропустив, тепер розкопую історію журналу. Так ось скоро трьохсотий випуск, хотів до нього встигнути, в одного журналу (не пам`ятаю якого) був ювілей, і вони всередину номеру вставили перший випуск, було дуже цікаво. Тож хотів запитати, чи можливо таке зробити в МіКу?

Можливо, але це зараз маловірогідно. Краще ми щось таке вичудимо... Щось принципово нове. Фотосесія із сцобако Шарегом, наприклад. А шо?

Що ж стосується «архівів», то ідея напрочуд вдала. Що там в нас лишилося з перших номерів? Спробуємо якось ввіпхати у якийсь з МіКів.

P.S. Хочу поцікавитись долею **www.igrograd.com.ua**. *Чи будудь на нього добавлятися статті?*

Будуть. Справа зрушила з мертвої коми ;)

з.і.2 пишу з мобільного, тому форматування може прийти криве

Усьо нормально! Дійшло ніби з компа самого Білляки Гейця — ніякого кодування.

* * *

Микс, слушаю Вас!

Здравствуйте, ув. Кирилл Талер!

Мохнорыла не хошь? Ну, как хошь...

Пишет вам ваш верный читатель Микс.

Читаю вас уже более... Аааааа! Я вам не за этим пишу в данный момент!

Привет, Микс. Читаю тебя уже более двух минут, и никак не пойму, когда же ты перейдешь к теме.

Письмо нормальное будет, но потом. Сейчас я просто хочу вас предупредить об ЭТОМ:

Красный космос 2

*(!!!!!

Он их рвал и метал,
И пятою лягал,
Но на полосу все-таки ставил. (Отлично!)

Впрочем, попробовав срифмовать «Люся», «Торн-айд», «Красный космос» и «Наслідки комуністично-НКВДшного минулого», муза наморщила очаровательный лобик с носиком, покачала ножкой в воздухе и исчезла в зеленоватом вспыхнувшем облачке.

А вот моя (в клетке) пашет и за себя, и за того парня!
Многогранная девочка Люся
Не разводит в статьях муси-пуси,
Девелопер дрожит,
А издатель бежит —
Лишь прослышав про девочку Люсю.
А шикарная дама Thorneyed
Написала по «Тетрису» гайд,
Так ужасному Glukk`у
Преподала науку
Эта самая дама Thorneyed.
В продолжении «Космоса Красного»,
Будет много веселого разного,
Бамп, 3D — ...и лапша
На фанатских ушах
В продолжении «Космоса Красного»!

Вот только *«Наслідки комуністично-НКВДшного минулого»* моя муза, пожалуй, не осилит... Слишком уж забористо! И большущее спасибо за лимерики!

* * *

Краткое объявление. В подведении итогов «автоответчика» был упомянут Артем Красавин. Так вот, со мной связался еще один Артем Красавин, с ником **delfin**, и попросил сообщить, что эти письма писал не он. А возможно, Артемов К. не два, а всего один, и я окончательно все перепутал. В любом случае, опубликованные цитаты **delfin`у из Мариуполя** не принадлежат, хоть он одновременно и Артем Красавин... Фуф...

Что ж, идем дальше? **Ростислав Горділа** на проводе!

Здравствуйте, Кирилл, Мохнорыл, а также остальные личности спецагента Талера! :)

Их только две, увы ;) И главная личность — Я, МОХНОРЫЛ!

Кстати, Кирилл, давно хотел спросить: почему только 2 личности? Ты же настолько многогранен, что можно было бы воплотить их еще с десяток. Ну, я понимаю, Мохнорыл, типичное жЫвотное, живущее в каждом из нас, звериная сторона натуры, так сказать (надеюсь, Мохнорыл не обидится на столь откровенную характеристику :). Но это же только одна из граней кристалла. Посему предлагаю устроить конкурс — не конкурс, скорее, творческое состязание на лучшую альтернативную личность для тебя, с предысторией появления, развития и т.д. :). А ты определишь лучшую из них и будешь воплощать на страницах МИКа. Даное состязание можно было бы назвать «Altern-Талер». Как тебе такое предложение? :)

Идея-то хороша, но она больше подходит для психологического журнала. Или для идеи в «Роддом» ;)

Так, это было небольшое лирическое отступление. Теперь поговорим о наболевшем. Много разговоров было, есть и будет об уходах знаковых личностей из дружной МИКовской семьи (знаю, тема заезжена вдоль и поперек, но хотелось бы выразить свое видение ситуации в целом, когда страсти уже немного поутихли). Реакция читателей на эти события была схожа с «массовой истерией». «Они же были символами журнала», «Без них МИКу конец» и т.д. в том же духе. И подобное происходило не только после ухода K&C, но после ухода Randa, Эндрю и других «отцов» журнала, может в меньшей степени, но все же. Они нашли себя в другом: Кертис с Глюком стали разрабами, Rand тоже неплохо устроился у себя в астрале, патриаршит потихоньку :). Так вот, парадокс в том, что никто из них не был, как по мне, символом журнала. Да, это были знаковые личности в его истории и развитии. Но именно ЛИЧНОСТИ, не СИМВОЛЫ! А раз уж это были личности с большой буквы «Л», то, ко всему прочему, в них видели проводников, вождей МИКа, его опору и основу. Но ведь это уже прямая дорога к развитию «культа личности»!

Не совсем так. Здесь больше символики, нежели личностного. У нас не культ личности, а культ легенды ;)

Для примера можно взять хотя бы смерть Сталина в 1953 году (а почему бы и нет?). Тогда тоже творилось что-то невообразимое. А все потому, что он развил по отношению к себе вот такой вот «культ личности». Некоторые его боялись, другие боготворили, но все ненавидели. Но никто и не задумывался, что станется после его смерти. Это был шок для всего народа. Как бы там ни было, сколько бы людей не погибло из-за воли этого диктатора и тирана, но он вывел Россию и весь тогдашний Советский Союз на мировой уровень, заставив считаться как с громадной силой. Поэтому все верили в несокрушимою силу этого человека. Народ растерялся... Конечно, сразу же нашлись те, кто подхватил бразды правления, и мы все знаем, чем все это закончилось. К чему я веду? Да к тому, что в МИКе нет и не должно быть подобного культа. Здесь работают люди для людей, люди с амбициями, которые хотят расти и развиваться, идти дальше своей дорогой. И не надо сожалеть, что в определенный момент их судьбы расходятся с журналом, со всеми нами. Они ведь есть, это все те же Личности, и будем надеяться, что мы еще неоднократно услышим об их достижениях.

Увы, но МИК в той ипостаси, которую наблюдаешь ты и другие, просто не может жить без ярких личностей. И когда одна из этих личностей уходит, это, естественно, вызывает сожаление, нередко переходящее в истерию. МИК не фабрика, не конвейер, здесь очень многое зависит от того или иного человека, его желания творить, стараться, не спать ночами. Поэтому для ЛЕГЕНДЫ — да, культ. А в жизни у нас в редакции «царит демократия» ©

Но есть все-таки в МИКе человек, ставший для меня навсегда Символом журнала. Человек, из-за которого, купив почти 6 лет назад первый раз МИК и прочитав статью о «Golden Axe», я понял, что больше не расстанусь с этим журналом. Человек, который так же, как и я, видел себя не частью игры, но Игру как часть себя и своей жизни.

...ах, вот ты куда повернул... «Принцесса не топор, на ней не заснешь»...

Который жертвовал многим ради того, чтобы окунуться в новый, интересный для себя мир, но не для того, чтобы оторваться от реальности (хотя многим из нас в трудные моменты жизни хотелось бы этого), а только для того, чтобы почувствовать себя вне рамок какого-то одного мира, вне рамок времени и пространства, ощутить настоящую Свободу, порвать те узы, что сковывают душу бессмысленными законами и ограничениями, и ощутить бесконечность своих возможностей как Человека, а не твари дрожащей. Это тот человек, который в трудные минуты, когда я уже хотел бросать чтение МИКа и все игры в целом к чертовой матери, чтобы уделить больше времени реальной жизни, заставлял меня по-иному взглянуть на мир, увидеть, что жизнь одна, и все зависит от того, под каким углом на нее смотреть. И нет разницы между Игрой и Жизнью, ведь они часть одного большого цикла, а потому неважно, сколько тебе лет, 9 или 90, ты не живешь игрой, а продолжаешь играть в одну большую игру под названием Жизнь...

Для этого человека каждая игра — это не просто локации, квесты, монстры, графика, звук, сюжет, а дизайнеры, сценаристы, модельеры, программисты — люди, которые делают эту игру, вкладывая в нее если не часть своей души, то стремление заявить о себе, прославиться, вписать свое имя в Золотой Пантеон, да заработать денег в конце кон-

цов, ведь даже гением нужно что-то есть. И уже гораздо позже каждый разработчик или издатель решает для себя: есть, чтобы жить, или жить, чтобы есть.

Это именно тот человек, с появлением которого журнал обрел свой теперешний статус самого неформатного в стране.

И этот человек — ты, Талер!

Так! Я не хочу быть начинателем культа личности, возьми свои слова обратно!

И сколько бы ты ни говорил, что пришел в журнал случайно, без гроша в кармане и реальных перспектив в дальнейшей жизни, я верю, что тебя сюда привела сама судьба, чтобы с твоей помощью наконец свести воедино грани Игры и Жизни. И несмотря на то, что зарплата штатников больше похожа на пособие по безработице, хотелось бы надеяться, что и этот журнал, и вся МИК-ноосфера стала частью тебя, ведь ты давно уже стал частью ее. И тебе не удастся уйти от всего этого, ибо Символы не уходят, они остаются за той невидимой гранью, где нет личностей и идеалов, а есть только Дух, и Воля, и Вечность...

Ты не стоишь выше или ниже, дальше или ближе других в этой структуре. Ведь часто многие из нас забывают, что мир наш не двухмерен, в нем есть не только горизонталь и вертикаль. Ты находишься в третьей из плоскостей, глубже всех остальных, в самом сердце...

Видит ГейМыр, знал бы я, какой текст несет в себе это письмо — не пустил бы. А так уже начал отвечать — как-то жалко выбрасывать... В общем, спасибо тебе огромное за лестные слова, но... как бы это сказать... В свое время такие письма писали Кертису, до него — Rand`у... Давай договоримся так: если я еще где-то, кроме МИКа, чего-то добьюсь, меня можно будет назвать личностью с большой «Л». Пока же я всего лишь винтик большого корабля, большой винтик — но и только :). Главное, чтобы корабль получал как можно меньше пробоин.

P.S. Абсолютно согласен с мнением камрада Andrey Invisible, озвученным в Авто №4 (294), что 10-летие МИКа и 300-й номер нужно отпраздновать с помпой. И я всеми конечностями за предложение сделать маленький тур по Украине, хотя бы в пределах ближайших 300-350 км от Киева :) Ведь 12300 — это просто тираж, на самом деле МИК-комьюнити в несколько раз больше. Подумай об этом на досуге, Талер :).

Не получится с туром. Наши финансы поют не романсы, а блатной шансон. В смысле, жировать не приходится. Увы, но в такой ситуации возможность гастролей равна, сам понимаешь, чему.

Засим прощаюсь, и желаю тебе и всему МИКу, как тот perpetum mobile, никогда не останавливаться на достигнутом!!!

Спасибо ;).

* * *

Теперь пришло время мотнуться разок-другой в архивы и вытащить оттуда несколько старых, но не устаревших сообщений. Кто со мной? Попадаем... на камрада **Дронозавр**. Такой же старый знакомый! И это письмо, как водится — без комментариев, ибо нефиг!

(письмо написано 21.01.08)

Здравствуй, Кирилл!

Это письмо будет несколько необычным. Я не собираюсь ни обсуждать наполнение последних выпусков МиКа, ни хвалить/ругать что-либо «околомиковское», ни реагировать на затронувшие темы в «Авто». Даже стихов постараюсь не писать :-)= Захотелось поговорить о делах давно минувших дней. Тряхнуть, тскать.

Вводная: во время исторического переезда из одного общежития в другое летом 2007-го моя увесистая коллекция МиКов была благополучно отправлена домой, в Рубежное (ПРЕВЕД!), в качестве ненужного, по мнению родителей (не усследил, понимаешь :-)=), хлама. А коллекция эта начиналась с номера от 1.09.2003 (собственно, когда и начал учиться в Луганске. Впрочем, не переживай, твои легендарные статьи по Icewind Dale 2 и Syberia я «застал», спасибо старшему брату ;-)= именно тогда, кстати, и свершилась маленькая революция касательно отношения к игровым журналам). И вот теперь сижу я, значит, пролистываю всю эту кипу и потихоньку добираюсь до самых первых своих номеров. И теперь то, почему взялся написать.

Туловище: ..и натыкаюсь на превьюхи игр, обзоры по которым только что листал с пару десятков номеров назад... и натыкаюсь на фразы «лучше подождать лишние несколько месяцев» по отношению к «Сталкеру» в ноябре 2004-го... и в номере 42 (152) от 18.10.2004 в новостях натыкаюсь на заметку о BioShock`е (взорвавшем мой мозг), который «разрабатывается уже более трех лет» (это ж сколько всего времени ушло? 6+ ?!..) и который по описанию лишь отдаленно напоминает себя же образца 2007-го года. И ощущается динамика, дрожь ниточки его «жизни»... и в номере 32 (90) от 18.08.2003 натыкаюсь на превью по «Ведьмак»у (В.М.М. аналогично), который всего лишь action-RPG и ни разу не с Геральтом в качестве Главного Героя, и динамика ощущается еще сильнее.. ..и сажусь писать письмо Талеру, пытаясь хоть как-то в словах выразить нахлынувшие чувства, мол: «Ах, как здорово ощутить за несчастную пару часов всю эту сумасшедшую динамику игр, бла-бла-бла».

Кульминация: как вдруг прямо посреди процесса написания (да-да, именно сейчас!) осознаю, что: «Приятель, а ведь МиК-то с тобой тоже уже почти пять лет. А это четверть жизни. Сколько всего произошло, сколько всего изменилось, сколько всего исчезло. МиК оставался рядом. Всегда. Находящийся в такой же динамике, как и ты сам. Проще говоря — Живой. Ставший частью твоей жизни». И понимаю, что это здорово, что именно это и хотелось сказать, и именно за это действительно стоит поблагодарить всех тех, кто причастен к такой хорошей штуке, как МиК.

Спасибо, правда. Спасибо.

Послесловие. И вдруг становится интересно: «А сколько поколений читателей пропустил через себя МиК?» Да вот только как разграничить эти самые поколения? По периодам появления/исчезновения знаковых авторов? Вопросы почти риторические. Но все равно интересно :-)=

Пожалуй, все.

С уважением, Дронозавр.

ЗЫ1: Да, смайл :-)= — «именной», торжественно заявляю. Но об этом уже в другой раз :-)=

ЗЫ2: А это — специально для taler@mycomp.com.ua :-)= В одном из номеров осени 2004-го нашел двойной листок в клетку, вложенный в автоответчик. А на нем — вручную написанное, но так никогда и не перепечатанное/отправленное письмо Кертису.

Цитирую фрагмент:

«P.S.2. О том же Талере. Doc, скажи ему, что он гений. Когда человек честен, как на исповеди, при обращении, грубо говоря, неизвестно к кому не пытается под кого-то/чего-то подстроиться, а просто рассказывает о себе и своем отношении к игре, а лишь потом о самой игре... (длинноватое предложеньице, а? :-)) Передай ему большое человеческое (можно и свинячее :-)) спасибо! И еще одно спасибо за его Сибириаду 2002 - 2004 годов. Пусть знает, что мой брат, довольно взрослый (21 год), убежденный стратег, после прочтения о «Сайберии 2» сказал: «А может, возьмем?» (!), а я наконец-то сдался и взял Сибирь-1...»

Привет Талеру 2004-го от тогдашнего Дронозавра! ;-)=

ЗЫ3: Да, чуть позже брат таки взял вторую «Сибирь»...

ЗЫ: Кирилл, я был очень серьезным на этот раз. Ты меня не убьешь, ага? — Прим. мТ.

ЗЗЫ: Нет, Мохнорылушка, я тебя покалечу ;) — Прим. кТ.

Десять лет вместе — десять месяцев подарков

Попади в десятку!!!

Правила участия:

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



Юридическая поддержка:
ДОМІНІОН
ПРАВОВА ГРУПА

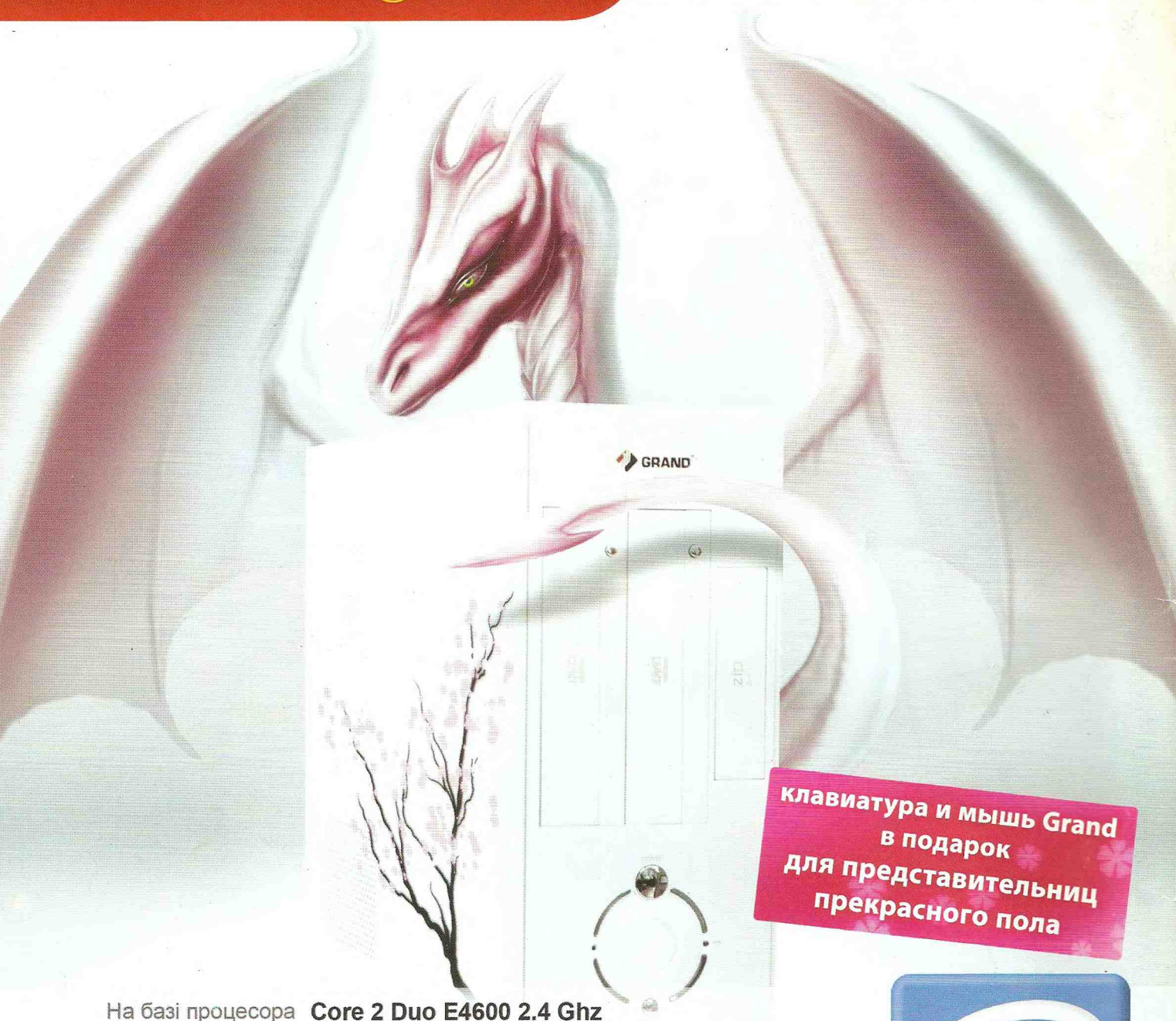


Подпишись в 2008 году!!!
Призы ждут тебя!!!

Шукайте в мережі магазинів «КПІ-сервіс»

потужний комп'ютер
Grand Average 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