Мой Компьютер
Игровой

7 297
7 2008
Апрель

стр.18
UNIVERSE AT WAR
EARTH ASSAULT

стр.34
3-ий СРОК

стр.22
ПРАВДА о девятой роте

стр.29
REPROBATES

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

ВСЕБІЧНА ПІДТРИМКА

МУЛЬТИПОРТОВІ ПЛАТИ PCI

виробництво
сервіс
гарантія

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

НАШІ ПАРТНЕРИ

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

qbox
Якісна електроніка

www.qBox.ua
8 800 500 6 700

представляє

defender

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 №4

Скільки тримається шар невидимого покриття на поверхнях при використанні засобів для чищення Defender Nano?

1) до одного місяця
2) до двох місяців
3) від кількох місяців до року

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

Засоби для чищення Defender виробляють у Німеччині з дотриманням усіх вимог Європейського союзу з екології та безпеки.

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

Кирилл ТАЛЕР
Если руки опустились... стр. 04
Новости стр. 05-11
Руслан СЕЛЕЗНЁВ aka Zealot
«Дальнобойщики 3» стр. 12-14
Bateau
«Ветхий Завет» стр. 16-17
Fres
Universe At War: Earth Assault стр. 18-21
KAYD
«Правда о девятой роте» стр. 22-24
Александр ВЫСОЦКИЙ
«Возвращение на Землю: Внутренняя сила» стр. 25, 28
Елена ВАНИФАТОВА
Постер стр. 26-27
Матомкрыл ТАЛЕР
Reprobates стр. 29-33
Bateau
«Третий срок» стр. 34-37
Lar
«Talvisota: Ледяной ад» стр. 38-39
The Maks
«Чукча в большом городе» стр. 40-41
Агент Яскр (Y.ask`r), Аллан Кармин
BiteFight стр. 42-46
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика. Болшой! стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№07 (297), 07.04.2008
Тираж: 12 300. Цена договорная
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции
© «Мой компьютер», 1998-2007
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6, тел. (044) 455-3575

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

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

Кирилл ТАЛЕР

Если руки опустились...

Я не открою Америку, если скажу, что каждый человек рано или поздно разочаровывается — в своем офисном стуле, в степлере, в сисадмине, который блокирует URL`ы, в бухгалтере, который выдает зарплату с таким лицом, как будто это ты ему должен, в корпоративных вечеринках и прочих совместных мероприятиях, на которые ходить не хочется, но надо, в зарплате, в обязательном дресс-коде, во внеурочном времени, которое не оплачивается, в замедлении карьерного хода, в шефе, который или дебил, или жлоб, а если ни то, ни другое, то обязательно лузер, в клиентах, которые всегда хотят невозможного, в налоговой, которая хочет возможного, но помногу и желательно налом... Одним словом, никто не застрахован от разочарований в собственной работе. Недаром же говорят, что любой специалист, любой рабочий, служащий и даже празднолентяйствующий должен раз в пять лет (в среднем) менять работу. Чтобы не застояться и не превратиться из бурного потока в довольное, но дурно пахнущее болото. Но иногда старательный работник может и не дожить до неофициального срока «перемены слагаемых». В смысле, он-то доживет, но от старательного работника мало что останется. Поскольку без мотивации даже кошки родят с большой неохотой. А где ее, болезную искать?

Фанатизм.

Можно здесь. Но, пожалуй, не нужно. Любой фанатизм хорош в определенных дозах. Ибо в случае тотального опускания рук оголтелый фанатизм может обернуться потерей адекватности, а стандартным (той не совсем опасной, но довольно забавной формой его, которой мы страдаем в МИКе) надолго не спастись. Потому что оголтелый фанатизм есть закрывание глаз на те проблемы, которые привели тебя к плачевному результату, то есть к потере мотивации. Фанатиков любят на работе, но жестко используют. Потому что они сами «подставляются». Фанатиков в приступе благодарности могут одарить денежной премией, внеурочным отпуском за счет фирмы или прощением некоторых грешков, но только затем, чтобы впоследствии пахать на них еще плотнее. Обычный человек имеет склонность заводить себе жену (мужа), постоянного спутника жизни или же кутить напропалую. А у фанатика с этим туго: у него спутник жизни должен быть или святым мучеником, или... святым мучеником. Третьего не дано. Обычный человек имеет склонность время от времени «отрываться по полной», а фанатик подобную возможность игнорирует: он боится потерять жизненный ритм, полностью подчиненный ритму рабочему. Да и не нужны ему подобные глупости. Подавляющее большинство фанатиков довольно быстро вырабатываются и заканчивают свою жизнь на свалках — истории, карьеры, личной жизни.

От обратного. Бабло.

Вопреки расхожему мнению, бабло не побеждает зло, а заключает с ним выгодную сделку. Такую же сделку с совестью можно заключить и человеку, разочаровавшемуся в своей работе. Постоянное напоминание о том, что без денег гораздо хуже, чем с деньгами, может сослужить хорошую службу. А может и нет :). Дело в том, что привыкший к определенной сумме работник не станет лезть из кожи вон, или хотя бы работать в полную силу, **за ту же сумму**. Любое самовнушение гарантированно уступит место апатии уже через неделю. Спецу, пытающемуся удержать самого себя на рабочем месте деньгами, лучше переложить это неблагодарное занятие на плечи начальства. :). То бишь зайти в кабинет к директору и с каменным лицом наивного чукотского мальчика заявить: «Насяльника, хасю бабло. Дай бабло, насяльника! Работать буду, делать буду, перезывать буду! Толька дай бабло. Дай, насяльника!» Умная насяльника сразу же поймет, что с подчиненным что-то неладно и нужно либо действительно повышать ему зарплату, либо расставаться. В обоих случаях вы останетесь в выигрыше. И даже насяльника останется. Ибо без мотивации... ну, вы в курсе.

Профессионализм.

Несмотря на кажущееся сходство с фанатизмом, не имеет с ним ничего общего. Потому как человек не закрывает глаза на собственные проблемы и проблемы фирмы, в которой имеет радость (точнее, раньше имел) находиться. Он говорит себе: «Я профи. Я должен уважать себя. Иначе я не смогу быть профи». И начинает уважать посредством точного и качественного выполнения работы. Без вдохновения, но на «голом классе», коего у профи немало. И сцепив зубы. Как правило, параллельно профи ищет себе другую работу. Потому как от долгого сцепления зубы имеют обыкновение крошиться.

От обратного. Стать профессионалом. «Обучающийся».

Вариант для действительно упорных людей. И знающих, чего они хотят добиться. Вы страдали мазохизмом в легкой форме? Обучающийся ведет себя так, что многим кажется — мазохистские наклонности у него присутствуют. Не в такой форме, как у фанатика, но поездить тоже можно. И готовят удила. И обучающийся их с радостью принимает. Так как у него есть Цель: «*Вырасти в настоящего профи. В такого настоящего, чтобы можно было без труда найти другую работу, или же перестать кусать удила на теперешней и мочь ставить условия*». Он терпит покровительственный тон друзей, презрительный — старожилов и отсутствие тона у начальства, так как обучающийся для них сейчас — пустое место. Терпит и растет — над собой и теми, кто воинственно размахивает вожжами. Пожалуй, самый лучший вариант для нашего брата, так как все мы еще достаточно молоды и не достигли тех вершин, чтобы работать на голом классе. Да и потолок у нас гораздо выше, чем может показаться даже нам :).

А есть еще один красивый термин — **дауншифтинг**. И тем, кто его еще не знает, объяснять ничего не буду. Рано нам, не доросли еще ;). И я в том числе. Да и первый вариант не советую, поздно уже. Лучше быть фанатом рок-группы. Или исполнителя шансона, на худой конец. Или поп-кометы, на конец самый худой. Но и это многие перерастают к 15-ти годам. А вот работу перерасти можно, только выйдя на пенсию.

А теперь последний абзац, полностью перечеркивающий все предыдущие. Не теряйте мотивацию! У мученицы Софьи, оказывается, было не три дочери (Вера, Надежда, Любовь), а четыре. Последней случилось родиться той самой Мотивации ;).

Игровые новости

Золотая Атлантида: Войны древности

Команда **World Forge**, которая в последнее время активно наполняет рынок своими стратегиями среднего пошиба (серия «Спарта» и недавняя «Золотая Орда»), похоже, решила наконец-то взяться за голову и выпустить нечто более серьезное. Причем анонсированная недавно RTS **«Атлантида»** навевает такие мысли не благодаря списку заявленных фич, а скорее из-за того, что второй платформой для нее (после PC) заявлен X-box 360. А на консолях, как всем хорошо известно, контроль за качеством игр повыше, чем у PC-издателей.

Тем не менее, и заявленные особенности выглядят интересно. Основной стихией в игре будет, естественно, вода. Причем ее обещают сделать не только реалистичной, красивой и разнообразной (будут реализованы различные типы водоемов, а также погодные явления и катаклизмы), но и напрямую связанной с геймплеем. То же самое можно, в принципе, сказать и про землю — в «Атлантиде» будет реализована система терраморфинга. Вот, правда, как все это будет выглядеть — уже другой вопрос. Припоминается печально известный Maelstrom, в котором тоже и терраморфинг был, и водичка на геймплей очень сильно влияла (настолько сильно, что баланс помер, даже не родившись). Да и сюжет там был примерно такой же — снова люди встречаются со злобными алиенами на поле брани, снова танки против биомонстров... в общем, даже не баян, а аккордеон какой-то получается.

Но не будем загадывать наперед. По крайней мере, некоторую минимально необходимую планку качества World Forge держит всегда. Возможно, для прорыва команде не хватало только хорошего бюджета и достаточного количества времени. Посмотрим, что получится уже в конце 2008 года.

Дядю Тома скупили с потрохами

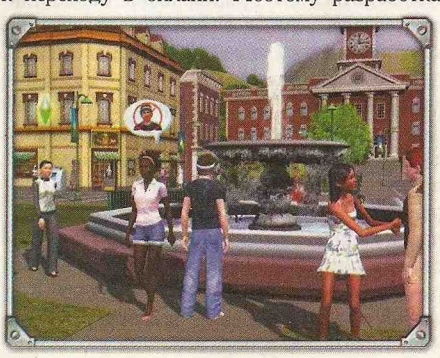
Причем не того, который негр, а того, который Клэнси. Справедливо рассудив, что возиться с документами и отчислениями по каждому новому проекту надоело уже обоим сторонам, известный писатель и компания **Ubisoft** сошлись на сумме в 20 миллионов евро за все права на книги, фильмы и, естественно, игры, связанные с именем Тома. При этом, несмотря на то, что в последующие два года запланированы дополнительные отчисления, ушлые бухгалтеры Ubisoft подсчитали, что при нынешней динамике продаж серий *Rainbow Six*, *Ghost Recon* и *Splinter Cell* издательство в итоге получит экономию порядка 5 миллионов евро. Впрочем, сдается мне, что там никто внакладе не остался.

Ну, а раз уж пошла такая пьянка, то свежеприобретенным правам грех пылиться в запасниках. Поэтому 18 марта вышло вполне ожидаемое продолжение **Rainbow Six: Vegas**, а в недрах студий Ubisoft продолжается работа над еще двумя играми. О первой из них уже известно достаточно много — это **Tom Clancy`s End War**, стратегия в реальном времени, которой предстоит сломать изрядную долю стереотипов, связанных с этим жанром (а главное — наконец-то сделать стратегии динамичными и в то же время играбельными на консолях без необходимости подключать мышь). Вторая

игра относится к более неожиданному жанру — это будет авиасимулятор. Причем снова неординарный, ибо футуристический. Пока что золотой середины я не припомню — либо авиасимулятор эпохи от первой мировой до нынешних дней (включая близкое будущее), либо нас сразу сажают за штурвал космического истребителя, в котором от авиации разве что катапультирующееся кресло осталось. В общем, **Tom Clancy`s Air Combat** тоже ждем. И скажу вам по секрету, после того как фактически закончилась серия Rainbow Six (а Vegas — это уже совершенно другая игра), именно Air Combat кажется мне наиболее многообещающим проектом из семейства «Томов Клэнсей».

EA продолжает плодить маленьких человечков

Видимо, после фактического провала проекта *The Sims Online* **Electronic Arts** со всей очевидностью поняла тот факт, что поклонники ее мегауспешной серии (а как еще ее назвать, если всего две части и, правда, не менее дюжины аддонов были проданы суммарным тиражом аж в 98 миллионов копий?!) еще не готовы к переходу в онлайн. Поэтому разработка



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!

офлайновой жилы пойдет прежним чередом, на что прямо и указывает состоявшийся недавно анонс **The Sims 3**.

Раз уж так получилось, что в нашей редакции фанатов The Sims как-то не завелось, то оценить по достоинству список нововведений на самом деле некому. А на взгляд непосвященного, получается, что разработчики обещают все то же самое, только в еще больших количествах, с более красивой графикой, бесшовным миром и новыми системными требованиями. Ну, для EA вообще-то типичная ситуация.

Интересной выглядит разве что новая система кастомизации характера персонажа, благодаря которой можно будет создать практически любой типаж. Причем диапазон не ограничивается градациями от ботана до психа, игра позволит добавлять характерам «полутона» благодаря возможности задавать сразу пять разных черт. Цитирую: «Мечтатель-идеалист неожиданно для всех (и для вас в том числе) предпримет опасную авантюру, потому что в нем проснулся искатель приключений. А за внешностью светской львицы, равнодушной к многочисленным поклонникам, может скрываться пассионарный научный гений». Звучит... Эмм... Наверное, для фанатов звучит заманчиво.

В общем, все заинтересовавшиеся могут отслеживать новости на сайте **thesims3.ea.com** и ждать релиза, намеченного на следующий год.

Немецкое кино? Нет, скорее, бразильское...

Мы все хорошо помним разборки, начавшиеся сразу же после выхода *Gothic 3* от немецкой студии **Piranha Bytes**, а также трагикомическую историю с мастер-копией игры, отозванной уже прямо с конвейера в связи с найденными критическими ошибками. Ну, и последующую возню с патчами ни один из поклонников вселенной Gothic приятной не назовет. Настоящие причины столь плачевного состояния проекта на момент релиза нам, конечно, никто не раскрывал (хотя, естественно, в общих чертах они очевидны), но зато упреки от разработчиков в адрес издателя (**JoWood**) и в обратном направлении звучали регулярно. Закончилось все не очень весело — права на

Gothic 4 остались за издателем, и теперь разработкой четвертой части одной из величайших RPG-серий занимается малость скисшая после великолепного Desperados студия **Spellbound Entertainment**. И про опыт этой команды в жанре RPG говорить как-то не приходится. Piranha Bytes тем временем пришлось продолжать в привычном жанре, но уже без возможности использовать старые наработки, а именно — мир Gothic.

И вот, как сообщается в пресс-релизе от JoWood и Piranha Bytes, компании пришли к взаимопониманию и не исключают возможности дальнейшей совместной работы. То ли Spellbound так достали издателя, то ли JoWood сами одумались, но факт остается фактом — вне зависимости от того, какой будет Gothic 4, у вероятной пятой части шансы стать хитом возросли многократно.

Вейдер. Дарт Вейдер.

Вдоволь наджедайствовавшись во вселенной *Star Wars* и навоевавшись в мире *Forgotten Realms*, команда **Obsidian Entertainment** анонсировала очередную RPG, получившую название **Alpha Protocol**. И если при создании KotOR 2 и NWN 2 у «обсидианов» все-таки были хорошие примеры в виде первых частей этих серий (впрочем, превзойти совершенство, которым в свое время считали первый KotOR и оригинальный NWN, тоже уметь надо), то в случае с Alpha Protocol разработчикам предстоит ступить на неизведанную территорию. По крайней мере, лично я слышу о RPG в шпионском сеттинге впервые.

Сюжет, в принципе, не особо оригинален — нам предстоит примерить шкуру агента ЦРУ, который волей обстоятельств оказался вне закона и теперь вынужден восстанавливать свое честное имя. Но, как известно, вся прелесть кроется в деталях, а уж с этим делом у Obsidian всегда было хорошо.

Что же касается геймплея, то пока трудно себе представить, как будет выглядеть использование высокотехнологичных шпионских гаджетов в таком консервативном жанре. Точно так же интересно посмотреть на обещанные допросы и прочие «шпионские» ежедневные занятия.

Точной даты пока никто не сообщает, игра будет «ready, when it`s done». Но ориентировочный срок — 2009 год. Не так уж и долго, в принципе, так что делаем пометку в списке ожидаемых проектов.

Туман рассеивается

Все, конец страданиям и мучениям заядлых PC-ролевиков, поскольку состоялся официальный анонс издания PC-версии проекта **Mass Effect** от самизнаетекого в странах СНГ. Займется сим полезнейшим делом компания **«1С»**, а непосредственно работы по локализации возложены на студию **snowball.ru**. Оно, конечно, хорошо, но еще лучше было бы в слу-

чае издания одновременно русской и английской версий игры. Впрочем, посмотрим, в последнее время как раз к «1С» по части качества продукции нареканий практически не наблюдается.

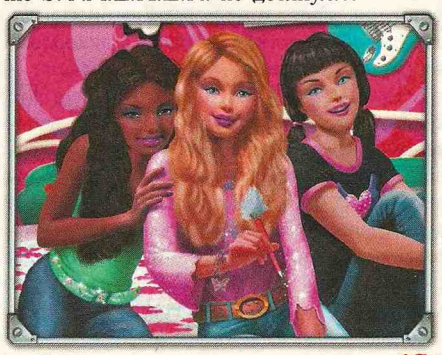
Порадовали, кстати, и новости от **«Буки»**. Выпущен третий аддон к стратегии *Warhammer 40.000: Dawn of War*, получивший название **Soulstorm**. Кстати, его разработкой занимались разработчики **Titan Quest** перед закрытием их студии. Но **Relic** довела проект до ума, так что поклонники вселенной W40k могут радоваться и топать за дисками. Также «Бука» издала локализированную версию многообещающего шутера **Frontlines: Fuel of War**, мультиплеер которого уже по достоинству оценили американские геймеры.

Вокруг продолжения нашумевшего в прошлом году шутера **BioShock** туман все еще остается довольно материальным. Сиквел уже официально анонсирован, но в том, что лучшая игра года по версии многих авторитетных ресурсов и изданий просто не может обойтись без продолжения, никто и не сомневался. Зато с командой разработчиков пока не все ясно — непосредственно проектом занимается студия **2k Marin**, являющаяся такой же внутренней студией **Take-Two Interactive**, как и 2k Boston с 2k Australia (разработчики оригинала). В принципе, за качество можно особо не переживать, все-таки за этой стороной вопроса издатель следит хорошо. Но вот удастся ли сохранить неповторимую атмосферу — еще вопрос, поскольку одиозный Кен Левайн хоть и указан среди разработчиков сиквела, но у него все-таки дел хватает и с новой оригинальной игрой, над которой он трудится со своей старой командой. В общем, ждем новостей, поскольку релиз состоится совсем скоро — до конца этого года.

Ну, и напоследок упомяну о мелькнувшем в тумане силуэте **Max Payne 3**. Мы, конечно, все с нетерпением ждем долгостроя **Alan Wake** от горячих финских парней из **Remedy**, однако старина Макс все-таки остается желанным гостем на наших мониторах. Жаль только, Мону Сакс (которая на самом деле — рулез!) во второй части пришибли... Впрочем, ничего, кроме пространного намека Take-Two на то, что, в принципе, они рассматривают вариант выпуска третьей части годика через два, у нас нет. Что ж, и на том спасибо.

Народу нужны резиновые женщины

Вот уж не думали мы, что, составляя сводный обзор серии игр про куклу Барби, на самом деле описываем мегаблокбастер мирового уровня. Но рынок PC-игр — загадочная штука, поэтому на нем вполне реальна ситуация, когда сборники детских квестов-головоломок на архаичном движке Macromedia и простеньких трехмерных аркад на не менее древней версии RenderWare могут обскакать самые навороченные шутеры next-gen. Судите сами — серия **Barbie** только в России продалась тиражом более одного миллиона копий! До таких объемов даже S.T.A.L.K.E.R. не дотянул...



Справедливости ради отмечу, что **«1С»** издавала серию в виде сборников только на DVD, а вот в джевельной упаковке каждая игра шла отдельным диском. Так что Барби можно считать читершей. Но все равно — потенциал рынка виден, так что молодым людям, мечтающим о карьере игродела, стоит взять на заметку сей факт. Начинать лучше не с супер-пупер-мега RPG со стратегическим уклоном, а например, с квеста про куклу Машу.

Пришло время разбрасывать камни

Впрочем, не факт, что дело ограничится только камнями. Вполне возможно, что в ход пойдут также тухлые яйца, гнилые помидоры и ле-

жалая морковка. Дело в том, что и на Северном Полюсе... (зачеркнуто)... и в Казахстане есть геймдев! Причем в этой славной среднеазиатской стране завелись не какие-нибудь клонодельцы, а настоящие аутентичные разработчики с массой новаторских идей. Сама новость о студии **nanSHYMKENT games** и их шутере **«Тамерлан»** появилась в казахстанской газете «Мегаполис» и была продублирована сайтом **www.ca-news.org** (кстати, замечательный в своем роде сайт — давно не видел новостных ресурсов, для чтения которых в обязательном порядке требуется регистрация). Ну, а до менее продвинутой части человечества сию благую весть донес заслуженный ресурс *Daily Telefrag* **(http://www.dtf.ru/news/read.php?id=50398)**.

Итак, господа, готовьтесь к приходу в наш мир... (нет, не Антихриста)... первого шутера на казахском языке и от казахских разработчиков! Сюжетная завязка этого блокбастера сделала бы честь самому Тому Клэнси: в 2012 году американцы начинают «миротворческую миссию» в Иране, но предусмотрительный Махмуд к тому времени успевает убедить глав РФ, КНДР и Северной Кореи встать на его защиту. Так слово за слово — и началась Третья мировая, в которую оказались втянуты практически все страны Земли, включая и Казахстан, территория которого, очевидно, является настолько удачным плацдармом для нападения на Россию, что США применяют там запрещенное всеми международными конвенциями и договорами биологическое оружие. А именно, гхм, мутагенный вирус. Правда, он не выращивает ниндзя-черепашек, а действует исключительно на людей, превращая их в агрессивных зомби.

Главный герой до Сэма Фишера немного не дотянул. На его роль утвержден всего лишь *чоткий пасан* по имени Тамерлан, который спасся от вируса благодаря тому, что накануне атаки США попал в «обезьянник» за драку на дискотеке (вот она — романтика!). А места предварительного заключения в Казахстане, очевидно, все до единого оборудованы противобактериальной защитой. Ну, я там не был, и даже в отечественных СИЗО както не довелось посидеть. Может, так оно и есть...

Кроме очевидных достоинств в виде крепких кулаков, твердой гражданской позиции и незараженной американским вирусом крови наш герой получает еще и дополнительную поддержку от духа того самого Тамерлана, про которого в 90-х снимал рекламу «Банк Империал». Легендарный воитель в случае необходимости будет вселяться в молодого тезку, чтобы давить врагов авторитетом.

Кому хочется еще немного праздника — сходите на сайт **http://nangames.forever.kz/index_rus.htm**.

В общем, казахстанским геймерам на это лето праздник уже обеспечен — по словам разработчиков, они успеют закончить проект в такие короткие сроки. А вот с изданием в других странах пока не все ясно, так что вполне вероятен вариант со снаряжением ходока в солнечный Казахстан за вожделенным диском. Интересно, Талер согласится съездить?

Онлайновые новости

Мелкокалиберные легенды на CD

Судя по последним новостям, данный год весьма благоприятствует процветанию компании **IT Territory**. Практически каждую неделю их и без того немалая коробка плюшек пополняется свежими контрактами и договорами.

Фирма **«1С»** сообщила об отправке в печать игры **«Легенда: Наследие Драконов»** (один из удачнейших проектов IT Territory). Диск содержит клиент известной браузерной онлайновой игры (чуть больше 100 Мб. Впрочем, наличие клиента на компьютере не обязательно. При высокой скорости играть можно и через браузер. Однако всем владельцам слабенького коннекта клиент поможет сэкономить время, деньги и нервы). Помимо инсталляшки клиента, дистрибутив также будет укомплектован до-

полнительными материалами, вроде обоев, интервью с разработчиками, а также стартовым внутриигровым капиталом (как по мне, самый весомый аргумент в адрес целесообразности покупки компакт-диска — при том, что клиент можно попросту скачать). В продажу «Легенда: Наследие Драконов» поступит 21 марта.

На всякий случай напомню, что действие этой многопользовательской онлайн-игры разворачивается в фэнтезийном мире Фэо, где на протяжении многих лет идет война между двумя расами.

Присоединившись к одной из воюющих сторон, игрок может участвовать в дуэлях и групповых сражениях (местные бои происходят по схожей для данного класса игр системе, но при этом анимированы, что позволит игроку видеть результат своих действий) с сородичами и представителями враждебной расы, развивать и снаряжать своего персонажа, исследовать мир, попутно выполняя разнообразные квесты — коих в игре, кстати, не так уж и мало; общаться с игроками и NPC... одним словом, заниматься привычной виртуальной жизнью.

Спасем планету... хоть в онлайне

Игры должны не только развлекать детей, но еще и закладывать в них моральные ценности современного человека. Звучит не очень «по-геймерски», однако именно такого мнения придерживается калифорнийская компания **Fluid Entertainment** (не путать с Fluid Interactive), которая на днях объявила о получении инвестиций размером в 3.2 миллионов долларов от венчурных капиталистов во главе с фирмой *Trinity Ventures*. Все полученные средства девелоперы планируют вложить в разработку массивно-многопользовательского проекта для детей по оригинальной IP. К сожалению, на данный момент о новом виртуальном мире известно лишь то, что он будет затрагивать вопросы охраны окружающей среды. Впрочем, даже небольшая заметка подобного рода уже заставляет задуматься о том, что может ожидать юных игроков в будущем — еще одна скучная энциклопедия о том, как паршиво живется родной планете под патронатом варварского вида «человек разумный», или же действительно что-то весьма интересное и увлекательное, позволяющее детишкам не просто зубрить материал школьной программы по географии, но и получать удовольствие от игрового процесса в целом.

Запуск так называемой «обучающей MMO» планируется на конец сего года. В качестве полезной информации можно добавить, что в свое время похожую попытку заинтересовать молодую аудиторию вопросами экологии предприняла и **IBM**. Компания запустила бесплатную обучающую онлайн-игру для подростков **PowerUp**, в которой задача игрока сводится к предотвращению экологической катастрофы на родной планете. Более подробную информацию об игре можно найти по адресу **www.poweruptheqame.org.**

Магия vs Техника

Весьма известная компании **GDTeam**; разработчик популярной *ARENA Online*, которая до недавнего времени усердно трудилась над двумя новыми проектами, World of Tides и 8th Day, совместно с **CyberCrew** объявила о начале разработки многопользовательской браузерной игры **«Техномагия» (Teknomagic)**. Проект представляет собой весьма интересный коктейль казуальной игры и стандартной RPG. По словам разработчиков, в ней присутствуют все привычные элементы MMORPG, а также боевая система на основе отлично известной казуалам игровой механики match 3.

Игрокам предлагается вступить в серьезную борьбу за ресурсы в составе одной из двух игровых народностей — людей-магов или гномов-технократов. Для пользователей приготовят полный приключений набор — сражения с монстрами (в одиночку или в составе партии игроков), мас-

совые осады замков, клановые войны за право обладания богатыми на ресурсы территориями, а также огромное количество разнообразных и увлекательных мини-игр. Последние, кстати, будут представлять собой местную систему крафтинга. Все желающие опробовать *«первую российскую интеллектуальную MMORPG»* © уже сейчас могут пройти по адресу **test.tmgame.ru** и лично принять участие в проходящем на данный момент бета-тестинге. В будущем же разработчики планируют перевод «Техномагии» на английский и другие языки, рассчитывая на расширение общего круга игроков.

И еще немного о кольцах

Ближайшей осенью **Turbine** и **Codemasters Online** выпустят первый «коробочный» аддон к MMORPG *The Lord of the Rings Online*, под названием **Mines of Moria**. В новом дополнении игроки смогут посетить древнюю гномью твердыню Казад-Дум, а также своими глазами лицезреть Погибель Дурина. Для всех уставших от старых виртуальных протеже разработчики введут два новых класса персонажей (Rune-keeper и Warden). Ну и, конечно же, не обошлось без обновления, присущего большинству аддонов к онлайн-играм — максимальный уровень персонажа теперь будет ограничиваться шестидесятым. Еще в игре появятся уникальные наборы предметов, характеристики которых повышаются по мере прокачки персонажа.

За более детальной информацией и материалами по аддону можно обратиться по адресу **www.unlocktheminesofmoria.com**. Кстати, на сайте есть парочка весьма увлекательных мини-игр.

Скоротечность звездного пути

Официальный сайт многострадальной онлайновой разработки обанкротившейся компании **P2 Entertainment** *Star Trek Online* (о закрытии этого проекта мы писали в предыдущих номерах МиКа) снова заработал. Пока что, правда, кроме простенькой картинки и оптимистической надписи «Coming soon» там ничего нет, однако сам факт рабочего состояния ресурса наводит на мысль, что проект еще заморожен не до конца. Хм... интересно, кто на этот раз потащит сей крест... гм... то есть, возьмется за создание вселенной «Звездного пути»?

Вне игры

О цифрах и бумагах

Пытаясь найти достойный ответ на крупнейшее в истории индустрии слияние *Vivendi Games* и *Activision*, **Electronic Arts** вот уже второй месяц ведет по всем правилам осаду **Take-Two Interactive**, надеясь добиться руки и сердца, то есть покупки этого издательства за 2 миллиарда долларов (26 долларов за акцию). Совет директоров Take2 предложения отвергает, утверждая, что такая цена не соответствует реальной стоимости компании, и что EA серьезно недооценивает силы стоящих за их компанией франчайзов.

Подготовительная работа и переговоры шли, видимо, с декабря, но впервые Electronic Arts официально заявила о своих намерениях купить Take-Two в начале февраля, предлагая по 25 долларов за акцию. Предложение было официально же отклонено, как не соответствующее интересам акционеров и не отражающее реальной стоимости компании.

Через неделю EA предложила уже 26 долларов за акцию, и это предложение также было отклонено, хотя, по мнению большинства аналитиков, в целом вполне адекватно отображает текущую стоимость Take2. Ряд акционеров, недовольных такими действиями совета директоров, подали на него в суд за недостаточную, по их мнению, заботу об их интересах и радикально снизили свою долю в компании, а EA, как и предполагалось, пошла на «силовой» вариант, сделав акционерам предложение о покупке издательства напрямую — в обход совета директоров. Цена остается той же — 26 долларов за акцию, предложение EA действует до полудня 11 апреля. Совет директоров Take-Two, в свою очередь, призвал акционеров воздержаться от поспешных действий и дать ему возможность в течение ближайших двух недель еще раз всесторонне изучить предложения «электроников».

Как заявил в интервью BBC исполнительный директор EA Джон Ричитьелло (John Riccitiello), главным мотивом для поглощения является желание получить под свое крыло компанию **Rockstar Games**. Разработчики *Grand Theft Auto*, *Midnight Club*, *Manhunt* и *Bully*, по словам Ричитьелло, имеют полное право называться «звездами» индустрии, Ричитьелло также считает, что если сделка не состоится, акции Take-Two ждет обвал. Аналитик Wedbush Morgan Securities Майкл Пактер (Michael Pachter) полагает, что без посредника в лице совета директоров Take2 акционеры компании примут предложение EA. Аналитик, впрочем, не исключает, что в случае, если топ-менеджеры Take2 все же сядут за стол переговоров, цена может возрасти до 27 долларов за акцию. Пактер отметил, что шаги управленцев Take2 навстречу EA получат одобрение акционеров, которого им в последнее время не хватает.

Жестокость в Англии

Наконец закончена затянувшаяся история с релизом stealth-экшена **Manhunt 2** (для Wii, PS2 и PSP) на территории Великобритании. Вторая часть скандальной игры должна была выйти в Соединенном Королевстве еще в июне, однако рейтингующая организация *BBFC* запретила его, сославшись на излишнюю жестокость. Издательство **Take-Two Interactive** подало в комитет *Video Appeals Committee* апелляцию, которая была удовлетворена в декабре, однако BBFC обжаловала решение VAC в Верховном суде страны, и тот отправил игру на повторное рассмотрение в апелляционный комитет. Решение VAC осталось неизменным: Manhunt 2 получает рейтинг «от 18 и старше». BBFC, проконсультировавшись с юристами, согласилась признать свое поражение.

Каждый сам за себя

Лига профессиональных киберспортсменов (**Cyberathlete Professional League**) приказала долго жить. Основанная в далеком 1997 году в Далласе, CPL разрослась в свое время до поистине грандиозных масштабов, проводя чемпионаты в десятках различных стран мира. Теперь же, 11 лет спустя, Лига вынужденно объявила о прекращении своей деятельности. Похоже, решающими факторами, определившими ее судьбу, стали раздробленность профессионального киберспорта и неблагоприятный экономический климат в США. Судьба шутера **Severity**, который разрабатывался фирмой **Escalation Studios** по заказу CPL и должен был стать официальной игрой будущих турниров, пока неизвестна.

Купи клинок

Продажа всяческого мелкого и не очень мерчандайза верным фанам давно уже стала стабильной дополнительной статьей дохода для всякого уважающего себя блокбастера. Вот и у фанатов **Warcraft 3** и **World of Warcraft** вскоре появится возможность помахать копией настоящего Фростморна — проклятого меча, сыгравшего главную роль в судьбе принца Артаса.

Длина — около 120 см, вес — более 7 кг, посмотреть на сей образчик декоративного вооружения можно вот здесь: **http://www.epicweapons.com/products/frostmourne.**

Для самых безумных... ладно, для самых преданных фанов предусмотрена возможность покупки первых коллекционных пронумерованных экземпляров (от 1-го до 99-го) на специальном онлайн-аукционе (**http://www.weaponmasters.com/auction**), одно только участие в котором обойдется в 429 американских долларов. Обслуживание обычных предварительных заказов (**http://www.weaponmasters.com/shopping/FROSTMOURNE-p-17293.html**) начнется 1 мая. В этом случае меч будет стоить покупателю «всего» 379 долларов.

Железные новости

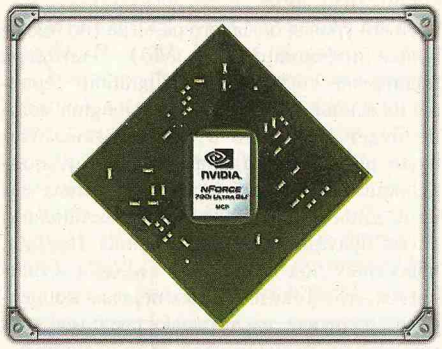
Ядерное будущее

Директор по технологиям *Intel* Патрик Гелсингер в рамках краткой пресс-конференции рассказал о планах корпорации по выпуску новых многоядерных процессоров. В ходе выступления Гелсингер сообщил, что во второй половине текущего года на рынке появятся серверные процессоры **Xeon** с кодовым названием **Dunnington**. Эти чипы будут изготавливаться по 45-нанометровой технологии, иметь шесть ядер и общий кэш третьего уровня большого размера (по имеющейся информации, 16 Мб). Благодаря поддержке системы FlexMigration, серверы на основе процессоров Dunnington можно будет добавлять в единую динамическую виртуальную инфраструктуру, поддерживающую миграцию виртуальных машин. Далее Патрик Гелсингер остановился на будущих серверных чипах **Itanium**, известных под названием **Tukwila**. Ожидается, что Tukwila станет первым процессором на рынке, насчитывающим более двух миллиардов транзисторов. Чип получит четыре ядра и будет работать на тактовой частоте до 2 ГГц, а объем кэш-памяти составит 30 Мб. При таких характеристиках Tukwila будет потреблять примерно на 25% больше энергии, чем его предшественник — чип *Montvale*. Важным этапом в развитии аппаратных платформ Intel, по словам Гелсингера, станет появление новой архитектуры **Nehalem**. В Intel отмечают, что переход на архитектуру Nehalem позволит добиться значительного повышения производительности при одновременном снижении энергопотребления. Платформа Nehalem будет использовать новую системную архитектуру *QuickPath Interconnect*, включающую встроенный контроллер памяти и усовершенствованные каналы связи между компонентами. Процессоры на основе Nehalem получат от двух до восьми ядер и благодаря технологии Simultaneous Multi-threading смогут одновременно обрабатывать от четырех до шестнадцати потоков инструкций. Объем кэш-памяти третьего уровня сможет достигать 8 Мб. Патрик Гелсингер также отметил, что процессоры Intel следующего поколения будут поддерживать новый набор векторных инструкций AVX (Advanced Vector Extensions), которые позволят ускорить выполнение операций с плавающей запятой. Кроме того, Гелсингер заметил, что в этом году Intel планирует показать чип, разрабатывающийся в рамках проекта **Larrabee**. Инициатива Larrabee предполагает создание многоядерного процессора, построенного на основе усовершенствованной архитектуры x86. Первые версии чипа, предположительно, будут насчитывать от 16 до 24 ядер и работать на тактовой частоте около 2 ГГц.

Источник: *Компьюлента*

С новой силой

Практически одновременно с выпуском долгожданного двухъядерного графического адаптера *GeForce 9800 GX2* компания *NVIDIA* официально представила еще и два новейших набора системной логики **nForce 790i Ultra SLI** и **nForce 790i SLI**. Оба решения, по заявлениям их создателей, призваны стать основой для самой производительной и наиболее «разгоняемой» игровой платформы NVIDIA, специально «заточенной» под про-



цессоры Intel с частотой системной шины 1600 МГц и обеспечить пользователям возможность получать непревзойденное удовольствие от игр с поддержкой DirectX 10 при условии совместного применения графических процессоров GeForce в конфигурациях 2-Way SLI, 3-Way SLI или даже Quad SLI (например, с парой видеокарт GeForce 9800 GX2). Кроме того, стоит подчеркнуть, что данные чипсеты рассчитаны на эффективную совместную работу с памятью типа DDR3, причем NVIDIA nForce 790i Ultra SLI допускает применение SLI-памяти с EPP 2.0 для простой, в один клик, оптимизации производительности системы памяти. Также есть возможность выбирать более высокие, чем в спецификации, тактовые частоты, что позволяет поддерживать существующие и будущие частоты FSB. Еще одним немаловажным преимуществом обоих изделий является совместимость с ESA (Enthusiast System Architecture) — первым в индустрии открытым протоколом для мониторинга и управления ПК, предназначенным для связи и управления в режиме реального времени тепловыми, электрическими, шумовыми и рабочими характеристиками системы. ESA-сертифицированные компоненты и приложения позволяют энтузиастам и владельцам мощных систем определять проблемы и настраивать системы под индивидуальные нужды, причем как на максимальную производительность, так и на тихую работу для домашнего кинотеатра.

Источник: *3D News*

Видеомонстры Nvidia

Компании *Club 3D, ELSA Technology, Forsa Multimedia Ltd., InnoVISION Multimedia Limited* (Inno3D), *Leadtek Research, Micro-Star International* (MSI), *Point of View* и *TwinTech Technology* вслед за официальным анонсом долгожданного двухъядерного графического адаптера *GeForce 9800 GX2* заявили о выпуске собственных версий этого высокопроизводительного решения, ориентированного в первую очередь на самых взыскательных геймеров и компьютерных энтузиастов. Сразу хочется отметить, что все новинки по своему конструктивному исполнению и техническим характеристикам полностью соответствуют эталонному образцу от NVIDIA, вследствие чего спецификации изделий выглядят так:

- ✓ унифицированная архитектура NVIDIA с технологией NVIDIA GigaThread Technology;
- ✓ поддержка шины PCI Express 2.0 с пропускной способностью до 5 гигатекселей в секунду;
- ✓ два созданных по 65-нм технологии ядра D8P, функционирующие на частоте 600 МГц;
- ✓ 256 (2 x 128) потоковых процессоров, работающие на частоте 1500 МГц;
- ✓ 1 Гб (2 x 512 Мб) GDDR3-памяти с 256-битным интерфейсом и частотой 1000 МГц (полоса пропускания памяти составляет 128 Гб/с);
- ✓ пара разъемов Dual-Link DVI с поддержкой разрешения до 2560 x 1600 пикселей, а также встроенный HDMI-коннектор;
- ✓ поддержка спецификации HDCP;
- ✓ совместимость с DirectX 10.0 Shader Model 4.0;

- ✓ поддержка технологий NVIDIA PureVideo HD Technology, NVIDIA nView Multi-display Technology, Hybrid Power и NVIDIA SLI;
- ✓ специальные 6- и 8-контактные разъемы для организации дополнительного питания.

Напоследок сообщим, что некоторые из вышеуказанных моделей уже сейчас можно приобрести в европейских интернет-магазинах по цене от 476 до 526 евро.

Источник: *3D News*

Растет плотность пластин

Начались массовые поставки 3,5-дюймовых винчестеров **WD Caviar SE16** объемом 640 Гб. В этих изделиях для хранения данных используется две пластины объемом по 320 Гб каждая. Производитель отмечает, что накопители Caviar SE16 хорошо подходят для приложений, интенсивно работающих с данными, высокопроизводительных и мультимедийных систем. Этому способствует не только большой объем, но и высокая скорость — 3 Гбит/с и поддержка Native Command Queuing (NCQ). Другие технические подробности WD Caviar SE16 объемом 640 Гб:

- ✓ интерфейс SATA;
- ✓ шум: в режиме простоя — 25 дБ, Seek Mode 0 — 29 дБ, Seek Mode 3 — 26 дБ;
- ✓ напряжение питания — 12 и 5 В;
- ✓ потребляемый ток по линии 12 В: в режиме чтения или записи — 410 мА; простоя — 390 мА; ожидания или сна — 6 мА;
- ✓ потребляемый ток по линии 5 В: в режиме чтения или записи — 675 мА; простоя — 600 мА; ожидания или сна — 180 мА;
- ✓ потребляемая мощность: в режиме чтения или записи — 8,3 Вт; простоя — 7,7 Вт; ожидания или сна — 1 Вт;
- ✓ диапазон рабочих температур: 5-60° C;
- ✓ размеры: 25,4 x 147 x 101,6 мм;
- ✓ вес — 0,63 кг.

В течение этого года компания рассчитывает перейти на технологию «320 Гб на одной пластине» во всем ассортименте винчестеров, включая модели для настольных ПК, корпоративного оборудования, бытовой электроники и внешних накопителей. Рекомендованная производителем розничная цена WD Caviar SE16 объемом 640 Гб (WD6400AAKS) равна $140.

Источник: *iXBT*

Адреса источников:

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

Мобильные новости

Безлимитный МТС

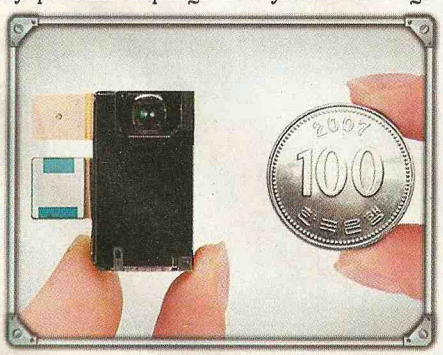
Оператор мобильной связи «*МТС-Украина*» объявляет о запуске тарифного плана **«МТС Безлимитный без контракта»**, обеспечивающего абонентам «МТС Предоплата» связь без ограничений. С 15 марта новые и существующие абоненты «МТС Предоплата» могут подключиться на новый тарифный план «МТС Безлимитный без контракта», по условиям которого абонент может ежемесячно заказывать пакет услуг, состоящий из 400 минут на разговоры. Из них 300 минут пользователь может потратить на разговоры с другими абонентами «МТС» или «JEANS», а 100 минут — для звонков на номера других мобильных операторов и городские номера Украины. Плата за соединение в рамках использования пакета минут не взимается. Во время пользования тарифом «МТС Безлимитный без контракта» абонент может дополнительно заказывать пакет из 400 минут, количество таких пакетов неограниченно. Для заказа нужно набрать на мобильном телефоне комбинацию ***125#** и нажать клавишу вызова. После заказа в течение суток абоненту зачисляются 400 пакетных минут со сроком действия 30 дней с момента начисления. Количество дополнительно заказанных па-

кетных минут добавляется к тем минутам, которые не были полностью использованы. Стоимость одного заказа — 90 грн. с НДС. Приобрести стартовый пакет «МТС Безлимитный без контракта» можно за 99 грн., первоначальный баланс на счету — 9 грн. В течение суток после первого звонка абоненту будет бесплатно предоставлен первый пакет из 400 минут. Срок, в течение которого можно воспользоваться предоставленными минутами, составляет 30 календарных дней. В качестве дополнительного преимущества в тарифе «МТС Безлимитный без контракта» существенно снижена стоимость отправки SMS-сообщений по Украине и на сеть МТС за границей, а также стоимость услуги «Мобильный GPRS Интернет». Стоимость каждого отправленного SMS-сообщения составляет 0,20 грн. с НДС, стоимость использования услуги «Мобильный GPRS Интернет» в дневное время (с 8:00 до 24:00 ежедневно) — 3 грн. (с НДС) за 1 Мб. Существующие абоненты также могут перейти на тарифный план «МТС Безлимитный без контракта». Стоимость перехода составляет 90 гривен с НДС. В течение суток после перехода абоненту будет бесплатно предоставлен первый пакет минут со сроком действия 30 календарных дней с момента начисления.

Источник: *Мабила*

Камера смотрит в мир

Компания *Samsung* объявила о создании 8-мегапиксельной CMOS-камеры для сотовых телефонов. Новая камера компактнее нынешних 5-мегапиксельных камер, ее толщина составляет всего 8,5 мм. Среди функций камеры названы система электронной стабилизации AntiShake, распознавания лиц, фиксации улыбки, система автофокусировки на малых расстояниях (режим «супер макро» — съемка от 1 см), поддержка технологии anti-blur для съемки быстродвижущихся объектов. Кроме того, эта камера обладает высокой светочувствительностью (1600 ISO). Представители Samsung сообщили, что новая камера предназначена для использования в сотовых телефонах и других портативных устройствах как в Корее, так и за ее пределами. По графику рабочие образцы поступят к потенциальным заказчикам в мае текущего года, с тем, чтобы во втором полугодии было начато массовое производство CMOS-камер. Названия фирм-заказчиков Samsung решила пока не озвучивать.



Источник: *Ladoshki.com*

Дело о краже телефона

Обвинения китайских производителей в «клонировании» брендовых моделей является довольно привычным делом, а вот когда дело касается японских компаний, то это вызывает удивление. Тем не менее, компания *Toshiba* обвиняется в клонировании телефона компании *Fujitsu*. В качестве обвинителя выступает японский оператор NTT DoCoMo, который утверждает, что продаваемый оператором Softbank телефон *Toshiba Kandan*

Keitai 821T очень сильно похож на телефон *Fujitsu Foma Rakuraku Phone III*. Обвинитель утверждает, что компания Toshiba скопировала расположение кнопок и интерфейс с линейки телефонов Rarkuraku, которую компания Fujitsu разработала еще в 2001 году. Оператор NTT DoCoMo требует изъятия из продажи модели Toshiba 821T у оператора Softbank. Оператор Softbank отрицает обвинения и не собирается выполнять требования NTT DoCoMo. Компания Toshiba еще не прокомментировала ситуацию.

Источник: *Мабила*

Небеса Pantech

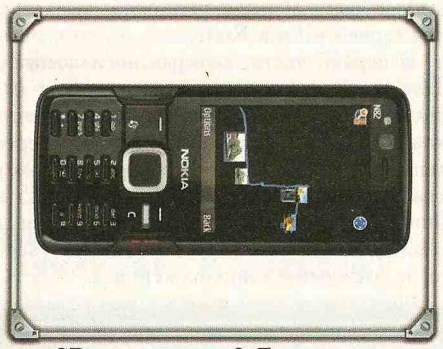
Компания *Pantech* выпустила на рынок очередной слайдер под брендом SKY. Это имиджевый аппарат со стильным дизайном, который получил название **SKY IM-310L**. Фронтальная поверхность SKY IM-310L выполнена из ромбиков, от чего этот аппарат получил название «Diamond Pattern». Задняя панель телефона имитирует кожу. Телефон выполнен в формфакторе слайдер и, как это зачастую бывает в имиджевых телефонах, технические характеристики довольно простые. SKY IM-310L поступил в продажу у корейского оператора LG Telecom. Его стоимость составляет 195. Основные технические характеристики Pantech SKY IM-310L:

- ✓ дисплей: 2,4-дюймовый с разрешением 240x320 точек, отображает 262 тысячи цветов;
- ✓ камера: 1,3-мегапиксельная;
- ✓ аудио: 64-голосная полифония, MP3-плеер, диктофон;
- ✓ память: 70 Мб;
- ✓ дополнительные возможности: ТВ-тюнер;
- ✓ размеры: 105x50,9x14,8 мм;
- ✓ вес: 110 г.

Источник: *Мабила*

Телефон для путешествий

Компания *Nokia* решила в очередной раз порадовать любителей красивых, функциональных мобильных устройств и представила телефон **Nokia N82** в черном исполнении, который совмещает в себе расширенные возможности работы с изображениями и навигации. Этот «компьютер» черного цвета способен снабжать фотографии географическими метками, что позволяет сортировать их не только по дате, но и по месту, где они были сделаны. Эта функция дополняет ряд фотоособенностей устройства, к которым относятся 5-Мп камера, оптика Carl Zeiss и ксеноновая вспышка. Используя преимущества встроенного GPS-модуля и камеры, Nokia N82 автоматически устанавливает географические метки в метаданные фотографии, позволяя увидеть, в каком месте был сделан снимок на карте в Интернете или на самом устройстве. Пользователи, желающие поделиться впечатлениями, могут загружать фотографии и видео с Nokia N82 на такие сервисы, как Share on Ovi, Flickr или YouTube. Приятным сюрпризом для пользователей также стала возможность работы с бесплатным программным комплексом Nokia Sports Tracker. Это приложение отслеживает действия пользователей и собирает данные о скорости, пройденном расстоянии, затраченном времени. Nokia N82 поддерживает карты памяти формата



microSD объемом до 8 Гб, что позволяет сохранять до 3600 фотографий в высоком разрешении, 5 часов видео или до 6000 песен. Начало поставок Nokia N82 in black ожидается в течение ближайших нескольких недель.

Источник: *3D News*

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

Руслан СЕЛЕЗНЁВ aka Zealot zealot_ark@mail.ru

Дальнобойщики 3

Разработчик: SoftLab-Nsk
Издатель: 1С
Жанр: Симулятор дальнобойщика
Дата выхода: вторая половина 2008 года
Системные требования: P4-2 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 10 Гб HDD

Наш хит

Что такое хит? Продукт, который максимально удовлетворяет потребности потребителя. При этом обязательно понимание многими того, что сие изделие вышло хорошим, полезным. Хит надолго остается в сердцах поклонников (да и не только), как то, что доставило им удовольствие, подняло настроение, предоставило возможность с наслаждением отдохнуть от монотонных будней. Когда у вас есть хит, чувство радости и гордости приходят к вам, не правда ли?

А что такое игра-хит? Проект-эталон, на который равняются молодые девелоперы, который уважают матерые игроделы, которым восхищаются и хвастаются между собой камрады геймеры. Такой проект приносит известность разработчикам, за него их награждают лавровыми венками признания и благодарности, что поднимает их на ступень ближе к сторукому ГейМыру! А что если этот хит наш, сделан нашими парнями, вдохновением для которых послужила в первую очередь любовь к играм и своей профессии? Тогда эмоции, полученные при игре, восхищение ею многократно усиливаются!

Что ж, встречайте: **SoftLab-Nsk**, новосибирская компания, труженики которой не зря получили известность! Для нас важно то, что парни из этой студии делали **«Дальнобойщиков»** и сиквел к ним. Сейчас же полным ходом идет работа над третьей частью симулятора.

Что было раньше

СофтЛаб-НСК была образована в 1988 году группой ученых с целью работы над отечественной программой космических исследований. Они разрабатывали системы тренажеров для астронавтов. Позже создавались автотренажеры, оборудование и ПО для мультимедиа и телевещания. В 1998 году к компании обратился небезызвестный издатель «Бука» с предложением сделать игру-симулятор скутеров или грузовиков. О выборе софтлабовцев несложно догадаться. Стартовала работа над серией «Rig`n`Roll».

В первой части, которая носила английское название Hard Track, геймеру предлагалось порядка 10 машин, и их можно было улучшать на заработанные деньги. То есть имелась некая экономическая система. Игрок перевозил грузы, зарабатывая на своего железного друга. Присутствовало несколько трасс общей протяженностью около 25 км. Опыт при создании игры и ее популярность в России не могли пройти бесследно, они предали разработчикам уверенность и подтолкнули к сотворению продолжения.

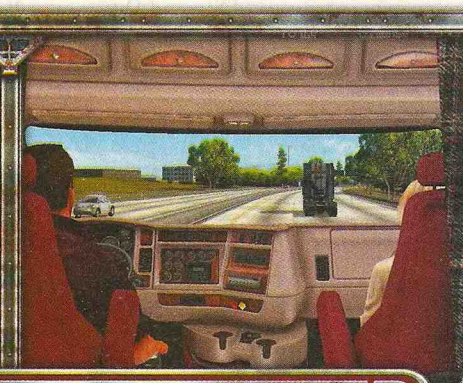
«Д2» произвели фурор уже по всему миру! В них появилось то, что считается хорошим тоном в геймплее до сих пор — полная свобода действия. Непрерывная симуляция жизни дальнобойщика, большой «бесшовный» мир (в пять раз больше, чем в первой части), из любой точки которого можно было добраться в другую без подзагрузок и смен локаций, чувство конкуренции между водителями, доработанные экономическая система и система поведения машин — этот коктейль нововведений и улучшений захватывал геймера и не отпускал до победного конца! А какие там были саундтреки! Инструментал от «Арии» добавлял горючего в жар геймплея, не давая водителю виртуального грузовика расслабиться. К слову, «Д2» вошли в двадцатку самых продаваемых игр и разошлись миллионным тиражом!

Окрыленные успехом разработчики уже в 2001 год принялись за третью часть сериала — **«Дальнобойщики 3: Покорение Америки»**. О ней и пойдет речь далее.

Жизнь — это дорога, дорога — это жизнь

Думаю, все догадались, что колесить в триквеле мы будем по Америке, а точнее — по штату Калифорния. Выбор разработчики объясняют тем, что хотелось сделать что-то новенькое, не похожее на предыдущие части, и в то же время просторы должны быть такими же захватывающими, как и наши. Калифорния подошла по всем запросам, именно там существует весьма сплоченная каста тех самых людей, которым покоряются грозные машины. А еще захватывают местные живописные пейзажи — побережье Тихого океана сменяется гордыми горами; промчав десяток-другой миль по серпантинам, выезжаем на цветущие долины Сан-Хоакин. На смену зеленым просторам приходит кажущаяся бесконечной пустыня Мохаве, а средь лесов секвой затерялась небольшая деревушка Легетт. В пятистах километрах восточнее царствует Невада с заснеженным горным ландшафтом. Дальше едем — больше видим. Вроде бы недавно отправлялись из крохотного городка Стэндиш, как уже приближаемся к величественной столице Килифорнии — Сакраменто, мегаполису со множеством хайвеев, развязок, тоннелей, улиц и проулочков. Общую протяженность трасс увеличили даже не пятикратно, а примерно до 2 тысяч километров! Согласитесь, величественный масштаб!

Не видать бы нам всей этой прелести, если бы не наши стальные гиганты! А поскольку мы покоряем Америку, то и разъезжать будем на их машинах, ничуть не уступающих «ха-



ризматичностью» нашим «Газелям» и «Камазам». Автопарк, естественно, пополнился. Нам предоставят более 20 лицензированных тягачей, производитель которых помогает при создании своего товара разработчикам: тут и кроха Kenworth T2000, и «длинноносый» Freightliner Classic XL, и могучий Peterbilt 379. Плюс примерно столько же легковых авто.

Не могу не упомянуть полуприцепы. Ведь как тягачу без них? Здесь тоже имеется порядочный выбор: от стандартного фургона, подходящего для большинства видов грузов, до оригинальных — автовоза, скотовоза, самосвала и др. Всего более десятка. Будет из чего выбрать, однообразие нам не грозит и скучать не придется.

Погоня за реальностью

Пожалуй, самой большой фишкой в Д3 будет увеличение реализма в целом. Нам сымитируют правдоподобную жизнь дальнобойщика. Это будет касаться как физики в игре, так и взаимодействия игрока с окружающим миром. Постараюсь подробнее описать оба аспекта.

Первый: система повреждений переработана, и весьма умно. Бьются теперь не только наши машины, но и траки водителей-янки, причем бьются правильно. Если за капотом находится двигатель, то при столкновении гнется сперва кузов, а после — портится мотор. Соответственно, удары будут проявляться как визуально, так и «технически», влияя на поведение

машины. У каждого грузовика имеется 12 основных систем, таких как двигатель, подвеска, трансмиссия и др., которые, в свою очередь, делятся на несколько составляющих с рядом разнообразных состояний «целостности» для каждой. Естественно, все это взаимодействует между собой, обеспечивая реализм вождения — так, за сбоями в системе охлаждения последуют проблемы с двигателем. При таком раскладе водитель должен быть аккуратен, и не только из-за возможной порчи груза. Поломки рано или поздно приведут вас в СТО, механики которых не прочь разжиться на нерадивых водителях. Однако если вы продвинутый игрок — можете самостоятельно найти причину поломки и отремонтировать то, что вам надо. Это и дешевле будет, и результативнее. При продвижении в игре и получении вечно зеленых можно апгрейдить каждую деталь своего монстра. Не лишним будет сказать, что почти все приборы в кабине рабочие, и знающему человеку помогут в управлении гигантом.

Второй: тут вообще все вкусно и интересно. Третья часть будет миром и машин, и людей (коих не наблюдалось в предыдущих сериях), со всеми вытекающими последствиями. По сути, мир автономен и существует без нашего вмешательства. Впрочем, и мы можем в одиночку пройти игру, но тогда не ощутим этого самого мира, усердно сотворенного разработчиками. Общаясь же с людьми и коллегами и помогая некоторым из них, мы будем налаживать отношения. А в будущем друзья выручат нас из неприятностей или задание подкинут полезное. Также от окружающих можно будет узнать полезную информацию, которая поможет в гонке за первенством или в управлении компанией.

Кстати про компанию. Ввиду того, что и экономика станет более реалистичной, нам предложат занять пост менеджера в нашей фирме. У вас есть сплоченная команда и вам надоело крутить баранку? Да никто и не заставляет! Сидите себе в офисе, отдавая приказы сотрудникам. Следите за новостями, ищите выгодные сделки! Можно и конкурентам дело подпортить, дав ложную информацию (только помните, что Земля круглая). Впрочем, не запрещается играть совсем наоборот. Ведите активную жизнь, участвуйте в соревнованиях, побеждайте, поднимайтесь в рейтинге, получайте престижные контракты! А лучше — и так, и так :).

Как в такой реальной игре обойтись без правил дорожного движения? В «Дальнобойщиках» они были, есть и будут! В триквеле их тоже приблизили к действительности. Так, например, нас не оштрафуют за незначительное превышение скорости или за поворот вправо на красный, всего-то надо пропустить транспортные средства и пешеходов. Зачем выжидать

зеленого? Американские ПДД в этом плане удобнее наших, в них главное — «не закрепление каких-то формальных норм и положений, разрешений и запретов, а следование здравому смыслу». Ну и, конечно же, появились истинно американские пункты. Например, за рулем разрешено находиться не более

10 часов, иначе придется заплатить пеню, тем самым пополнив бюджет страны :). Интересное правило, не правда ли? Спросите, что же делать вторую половину дня? А вы не задумывались, что водители тоже люди и могут уставать? Вот и правильно, что задумывались. А отдыхать можно будет в придорожных барах и отелях, причем не только отдыхать, а находить новые знакомства, информацию, сделки. Интересна в реализации этого правила возможность задремать за рулем и врезаться куда-нибудь или в кого-нибудь (любопытно, как это будет выглядеть?). Так что закон будете нарушать на свой страх и риск.

Не реализмом единым

Раз мы можем взаимодействовать с окружающими, значит, и им от нас может чего-то понадобиться. Они дают нам задания, совокупность которых составляет сюжет «гамы». Да-да-да! В игре появился сюжет, что ожидаемо при таком уровне симуляции мира. Нам предоставят возможность пройти часть жизненного пути российского дальнобойщика Коли, переехавшего в Калифорнию в надежде на лучшую жизнь. Именно ему придется столкнуться с проблемами американской жизни, завоевать авторитет у клиентов и конкурентов. Именно ему надлежит доказать, что он самый бойкий и надежный. Именно он будет вовлечен в приключение с оригинальной концовкой. И именно он будет возглавлять самую крупную транспортную компанию Калифорнии. Ну, а помогать в этом практически земляку будем мы.

Ничего особенного в сторилайне пока не видно. Разную вариацию этих пунктов можно встретить в каждой второй игре, а реализовать «приключение с оригинальной концовкой» удается единицам. Надеемся, что у софтлабовцев это получится, и отвлекаться от стандартных перевозок мы будем с радостью. В конце концов, вас никто не принуждает идти по сюжету. Помните, тут свобода!

Как это выглядит

Знаете, говорить о технической составляющей мне совсем неохота, ибо жду я от «Дальнобойщиков» вовсе не прорыва в графике, но умолчать не могу. Девелоперы создали весьма приличный движок, пусть и не совсем соответствующий next-gen`у. Он обрабатывает более полмиллиона полигонов в кадре, позволяет «оглядываться» на 5 километров вокруг. При этом в радиусе обзора может находиться до 80 машин, с 50 тысячами «поликов» у каждой. Присутствуют также модные эффекты типа HDR и motion blur, динамическая смена времени суток и динамические тени. Любопытным моментом стало введение настоящего звездного неба с 5 тысячами светил, которые передвигаются согласно физике, прячутся за объемные облака и т.п.

На немногочисленных роликах и скриншотах с «E3 2006» (!) выглядит это все симпатично и аккуратно, а мегаполисы так вообще захватывают! Главное, что движок крайне «сытый» и не просит много системных ресурсов.

Как это слышится

Музыка в игре будет представлена радио с несколькими частотами. По нему можно услышать новости, информацию, погоду (калифорнийские синоптики достаточно правдивы), и, конечно же, музыку. В игре имеется порядка 100 оригинальных композиций разных жанров, и они будут играть в зависимости от местности, в которой мы находимся. Кроме этого позволительно редактировать программу радиопередач, добавляя свои треки или удаляя стандартные.

Покорим Америку?

Думаю, не осталось таких геймеров, которые все еще сомневаются в игре. Фанаты мечтают покорить Америку с момента анонса и пережили не один перенос релиза. Хочется поблагодарить «1С» за то, что не торопят создателей. Тем временем разработка уже на финишной прямой. Осталось хорошенько отполировать «дите», а после — подарить миру еще один шедевр славянского игростроения. Держим за SoftLab-Nsk кулачки, и пожелаем без неприятностей преодолеть остаток пути. А держать осталось недолго, выход запланирован на вторую половину 2008 года. Засим позвольте откланяться, спасибо за внимание.

реальность фантастики
Верный курс
в море фантастики!
Подписной индекс 08219
Стоимость подписки:
1 месяц - 5,88 грн
Подписка – это реальная
экономия ваших денег,
гарантия доставки
журналов к вам домой
или в офис
и весьма реальный
шанс выиграть приз!
Подписаться вы сможете
в любом почтовом отделении.

Bateau

Ветхий Завет

Разработчик: Dreamlore Entertainment
Издатель в Украине: «Акелла»
Жанр: visual, представьте себе, novel
Системные требования: пока не объявлены, но должны быть примерно на уровне «Красного космоса»
Дата выхода: не объявлена, предположительно — осень 2008 года

Вот уж не думал, что когда-нибудь напишу превью, да тем более по игре от такого одиозного разработчика! Однако же, эксклюзив есть эксклюзив, и уж тем более — настолько ядреный!

Предыстория у этого превью не самая простая. Дело в том, что пребывая в перманентном полушоковом состоянии после новости о разработке игры «Евгений Онегин» в анимешном стиле и настойчивых слухах о начале препродакшена по сиквелу «Красного космоса», я стараюсь не пропускать в Интернете ни единого слова, относящегося к деятельности **Dreamlore**. И вот, на одном из игровых форумов (не буду пиарить, на каком именно), явно штатный пиарщик то ли «Акеллы», то ли самих Dreamlore обмолвился, что, мол, «Красный космос 2» будет посвящен разгадке тайны происхождения загадочной инопланетной расы, с которой столкнулся экипаж корабля «Юрий Андропов» в первой части игры. Я, конечно, уже представляю себе «оригинальный» ход, что, мол, пришельцы на самом деле никакие не пришельцы, а результат неудачного эксперимента американских ученых-головотяпов или что-то в таком духе, но главное не это. Главное то, что предполагаемым подзаголовком для сиквела служит словосочетание «происхождение тайны» (кстати, мало того, что корявое, так еще и на ассоциации с «Тайной третьей планеты» наталкивает). А все завсегдатаи сайта Dreamlore (нас немало, я уверен!) знают его структуру. Например, официальным сайтом *«Красного космоса»* считается страничка **www.dreamloregames.com/cosmos**, официальный сайт *«Евгения Онегина»* находится по адресу **www.dreamloregames.com/onegin**. Будучи сообразительным огром (соображать на двоих, имея две головы, всегда проще, чем прочим неполноценным одноголовым существам), я не так давно попробовал адрес **www.dreamloregames.com/cosmos2**. Не сработало. **www.dreamloregames.com/tayna, mystery, aliens** тоже выдали ошибку 404. Зато **www.dreamloregames.com/genesis**... Моск мой, моск...

Это у кого нет ничего святого?

Если вы не пропустили название игры, начиная читать эту статью, то вам уже должно быть понятно, что в новом проекте Dreamlore святого будет — хоть отбавляй. Причем не исключено появление «самого главного», то есть Яхве, Саваофа, или какое там из его имен выберут доблестные разработчики, ведь, как выяснилось, слово *Genesis* кроме прямого перевода «происхождение» имеет другое значение — это английское (оно же латинское) название для «Книги Бытия». То есть для самых первых глав Ветхого Завета. А это, если помните, история сотворения мира, грехопадение Адама и Евы и Всемирный Потоп. Хороший сюжет для фантастической интерактивной новеллы, не правда ли? Впрочем, закрепитесь на своих стульях/креслах/диванах, поскольку дальше пойдут подробности.

Структура разделов на сайтах, посвященных разным играм, у Dreamlore одинаковая, и начинается все, как обычно, с главной страницы. На сайте «Онегина» она обозвана «Введеніемъ» и вся написана с использованием дореволюционной орфографии, каковой факт всячески обсасывается там же, на сайте. Хотя недвусмысленно указывается и на то, что в самой игре текст будет современным (и зря, вообще-то). Круто, правда? Но нет предела совершенству! Главная страничка **«Ветхого Завета»** поднимает планку крутизны еще выше. Цитирую дословно: «В начале сотворили [мы] сайт языком давнееврейским, и узрели, что это хорошо. И явился продюсер. И рече продюсер [нам]: что сие сотворили еси? Яже бе игра по нормальны люде, иже не иудеи. Коли издавати будем ся в земле Израилевой, таки буде ваша воля. А достех игроку красно есть еже разумети игру». Ну, без вопросов, красно так красно. Хотя игра на старообрядском приобрела бы действительно неповторимый шарм. А главное, прохождение растянулось бы втрое — представьте, каково было бы сидеть по пять-десять минут над каждой репликой, пытаясь понять, что сказал тот или иной персонаж.

Между выпендрежем/эпатажем разработчики уточняют такой тонкий момент, как отсутствие малейшего желания ущемить чьи-либо религиозные чувства. Мол, сами веруем и вам советуем. А уж как бог изображен — анимешно или на иконе какой-нибудь — это дело десятое.

Чай, не Магомет, чтоб на свои изображения обижаться, наш бог демократичнее остальных. Он же нам и судья.

Информация о сюжете пока что скудновата, известно лишь то, что игра будет охватывать события от сотворения мира до Всемирного Потопа включительно и благодаря этому как бы разделится на четыре главы (сотворение, грехопадение, разборки Каина с Авелем, потоп), являющиеся чуть ли не самостоятельными играми с разными персонажами, атмосферой и подходом к изложению истории. Все вроде бы логично. Однако стоит посмотреть на список игровых фич, как мозг начинает клинить, причем клинить конкретно.

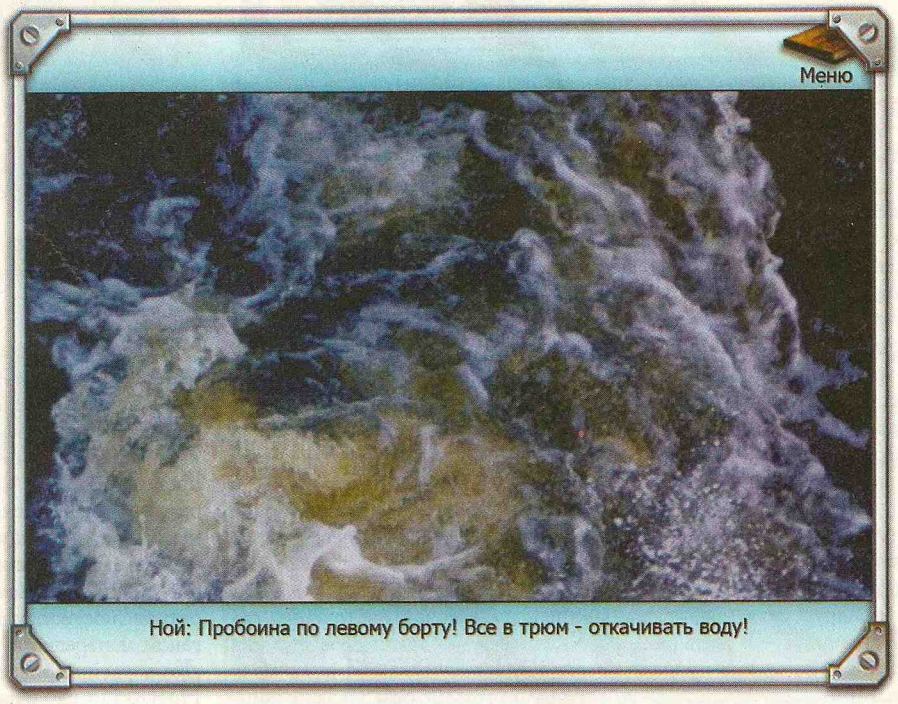
Помните «фирменную» особенность игр от Dreamlore? Господа разработчики настойчиво уверяли нас, что в их играх хентая не было, нет и не будет. Что ж, в «Ветхом Завете» для любителей рисованных сисек найдется отдушина, как вы поняли, во второй главе. Правда, подробностей пока узнать не удалось — будем надеяться, что сам процесс грехопадения будет традиционным, при помощи яблочка.

Дальше непонятно, каким боком в списке фич появилась... нелинейность! Где укроется человечество во время Потопа — на каноническом Ковчеге или в подземном бункере? Каин или Авель, кто из них более достоин смерти? Хотя в последнем случае пускай хоть обоих убьют — на общий сюжет «Завета» это особо не повлияет, поскольку Ной был потомком Сифа, третьего брата Каина и Авеля. А Каинов род во время потопа в полном составе отправился кормить рыб.

Традиционные «кучи трупов» в списке фич уже не удивляют. Вон, в «Онегине» и из одного Ленского как-то обещали сделать такую кучу. А уж в Ветхом Завете трупов всегда было предостаточно.

Зато особый упор на мини-игры — это уже что-то новенькое. Пока что известно о двух (в «Красном Космосе», впрочем, их тоже только две было, однако этого хватило, чтобы использовать в анонсе множественное число «мини-игры»). Первая, похоже, сводится к тому, что Святой Дух превращается в червячка и грызет яблоки, чтобы не дать Еве вкусить запретный плод. Ева, видать, червивыми брезгует. Вторая мини-игра еще веселее. Когда Адам и Ева таки сгрызли по полкило «антоновки» (хотя не совсем понятно, как это вяжется с вариантом выигрыша в первой мини-игре), на них среди прочих напастей насела еще и стыдливость. Посему игрок должен кидаться огрызками яблок в Змия, норовящего сорвать с первых людей их нехитрые одежды. Если не справимся, похоже, Адам и Ева помрут от стыда, а Землю будут населять шимпанзе.

Ну, а главной особенностью «Ветхого Завета» будет то, что в начале игры можно будет определиться с отыгрываемой стороной Силы (предположительно, после первой главы). То есть нам предстоит решить, за кого мы будем отвечать — за перволюдей или Змия, за Каина или за Авеля, ну, и у Ноя тоже были недоброжелатели. Соответственно, за каждую из сторон можно будет получить свою концовку, как общую, так и в отдельных эпизодах. Поэтому разработчики следующей фичей отмечают очень высокую реиграбельность. Ну что ж, в это даже можно поверить. Если только плохая концовка для хорошей стороны не является хорошей концовкой для плохой стороны и наоборот.



Блокбастер?

Вы не поверите (я и сам до сих пор не верю), но «Красный космос» довольно-таки неплохо продается, и, судя по всему, «Онегина» тоже кто-то ждет. Очевидно, тут не последнюю роль сыграло то, что наши российские коллеги почему-то решили «поддержать отечественного производителя» и вместо полагающегося разноса устроили «Красному космосу» индульгенцию. То есть, недостатки перечислили практически полностью, достоинств наскребли на пару предложений, но при этом вывод получился положительным. Особенно понравилось, как выкрутилась «Страна Игр», ну да ладно... Главное, что теперь Dreamlore находится у «Акеллы» на хорошем счету, а посему и бюджеты получает более солидные.

С озвучкой, боюсь, особых чудес не случится. Как бы ни старались девелоперы, а актеры, которые у нас занимаются компьютерными играми, уже давно всем надоели. Причем как игрокам, так и разработчикам. Про музыку известно только то, что она будет разнообразной, хотя профессиональных музыкантов никто приглашать не будет — разработчики надеются обойтись собственными силами.

Зато над графическим движком работа проделана неслабая (часть новых возможностей мы увидим уже в «Онегине», но по сравнению с «Заветом» это все равно детский лепет). Плавная анимация, синхронизация движений губ и речи... Ну, и Dreamlore не были бы Dreamlore, если бы не упомянули «реалистичную физику груди» для Евы. Правда, совсем непонятно, как это будет реализовано, если перехода в 3D нет и не предвидится.

Разумети доброе и лукавое...

В отношении игр становится все сложнее. Временами попадается, конечно, полный шлак, но некоторые умудряются сварить из шлака нечто вполне съедобное, а местами — даже гениальное. За примером далеко ходить не надо, посмотрите в этом номере обзор квеста «Третий срок». Все, что понадобилось разработчикам, это поймать наконец-то «свою» тему и не побояться пройтись по ней как положено. Будет ли «Ветхий Завет» таким же откровением? Кто его знает, я лично второй «Догмы» в исполнении Dreamlore не жду. Все-таки не тот уровень. Но чем Змий не шутит?

P.S. Для тех, кто уже запасается терпением, напомню ссылочку на старый, но до сих пор актуальный ролик: **http://www.youtube.com/watch?v=r1g53WPQrzQ**.

Fres

UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT

Разработчик: Petroglyph Games
Издатель: SEGA
Жанр: RTS
Системные требования: P4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Знаете, несмотря на свою безграничную любовь к РТС, я всегда считал этот жанр одним из самых закостенелых в игровой индустрии. Ведь со времен Dune II жанр не то чтобы топтался на месте, но и ушел не так уж далеко. Были, конечно, небольшие прорывы и потрясения, но до революций, которые в своих жанрах сотворили, скажем, Fallout или Crimsonland, им было далеко. *(Рискуя разрушить весь пафос вступления, все же не соглашусь. Если, по мнению автора StarCraft, к примеру, не Революция, то автоматически поднимается вопрос: а чем же так уж принципиально новым мог похвастать тот же Fallout? — Прим. ред.)* Принцип «построил-базу-обвел-юнитов-в-рамочку» не изменился ни на йоту, разве что немного усложнился. В принципе, данная концепция гениальна в своей простоте, но за немалое время существования игровой индустрии, а вместе с ней и жанра real-time стратегий ее уже успели порядочно заездить.

Неудивительно, что с каждым годом все громче становились голоса недовольных, кричащих о том, что, мол, будущего у РТС нет и на жанре можно ставить крест. И знаете, всего несколько лет назад с ними был готов согласиться и ваш покорный слуга. Но вдруг ситуация резко изменилась. Первой ласточкой стал Warhammer 40k четырехлетней давности — такая себе струйка свежего воздуха в душной камере тогдашних РТС. И вот в прошлом году, наконец, прорвало!.. Мало того, что год оказался просто удачным на хорошие стратегии, появились два проекта, которые, скорее всего, определят развитие жанра в будущем. Каждый из них пошел своим путем, но обоим удалось покорить привередливую публику. *Supreme Commander* сделал ставку на масштабность происходящего, а *World In Conflict* — на кинематографичность и инновационный мультиплеер. Собственно, в этих направлениях жанр понемногу двигался и раньше, но детища GPG и Massive продемонстрировали новый уровень. Да и мультиплеер в обоих проектах без преувеличения революционный.

Предмет же нашего сегодняшнего обзора — **Universe At War: Earth Assault** — предлагает другой подход к развитию современной РТС. Итак...

Поехали!

О студии **Petroglyph** не слышал, наверное, только ленивый поклонник РТС. Некоторое время назад она уже успела отметиться крепкой, пусть и не шедевральной *Star Wars: Empire At War*. Но не это главное. Костяк Petroglyph составляют сотрудники легендарной и безвременно почившей Westwood Studio (не чокаясь...), отцов C&C, Red Alert и той самой Dune II. Естественно, Universe At War ждали с нетерпением. Тем более что обещания разработчиков выглядели аппетитно.

Итак, место действия — Земля. Точнее — то, что от нее осталось. На планету нежданно-негаданно нападают инопланетяне. Центр событий — США. Злые и до зубов вооруженные военные со своими крупнокалиберными пукалками ничего не могут противопоставить мощи инопланетных захватчиков, имя которым Иерархия. И быть бы нашей голубой планетке благополучно аннигилированной, если бы ни неожиданная помощь от другой инопланетной расы — Новус. А позже в борьбу вступает еще и третья сторона.

В разборках серьезных парней людям отведено лишь место безучастных сторонних наблюдателей, не способных хоть как-то повлиять на исход событий. Не могу сказать, что завязка особо оригинальна, но финт разработчиков с исключением людей как играбельной расы не может не радовать. А то ведь неровен час, превратилась бы игра в РТСовый «День независимости», где бравые американские военные храбро отвешивают люлей злобным инопланетянам и спасают мир. Аплодисменты, занавес, на фоне играет пафосная патриотическая мелодия... И ведь все предпосылки к этому были — пролог кампании просто ужасает. Квадратночелюстной майор доблестной американской армии с миниганом наперевес и каменным выражением лица на фоне Белого Дома расшвыривает солдат Иерархии чуть ли не в одиночку. Нисколько не совру, если скажу, что настолько трэшевой завязки ни в одной игре ААА-класса я еще не видел. Чтобы добить окончательно, не хватает разве что американского флага в руках да гимна в наушниках. Боюсь даже представить, скольких людей это отпугнуло от игры.

Однако всеобщий психоз в виде пролога кончается довольно быстро, как раз тогда, когда под наше руководство поступает белоснежное войско Новус. Следом открывается компания за Иерархию. А для самых стойких приготовлен сюрприз — кампания за Масари (та самая третья раса), выполненная в виде глобальной карты, а не линейной последовательности миссий. Сюжет на протяжении всей игры, не считая провального начала, держится вполне на уровне, действия всех сторон достаточно хорошо мотивированны и обоснованны, хотя откровений ждать не стоит.

Сообразим на троих?

Выше я уже упоминал о том, что в Earth Assault практикуется немного другой подход к развитию геймплея. Здесь разработчики сделали упор на расы, коих в игре три. А если быть более точным — на уникальный геймплей при игре за каждую из них. Естественно, получились они довольно нестандартными. Правда, заимствования некоторых идей очевидны.

Взять хотя бы Новус. Внешне часть их юнитов выглядит как стыренная либо из Star Wars, либо из «Трансформеров», другая же часть страдает от неумения художников Petroglyph придать

своим идеям достойную форму — в результате многие юниты выглядят, как гибрид кипятильника с утюгом.

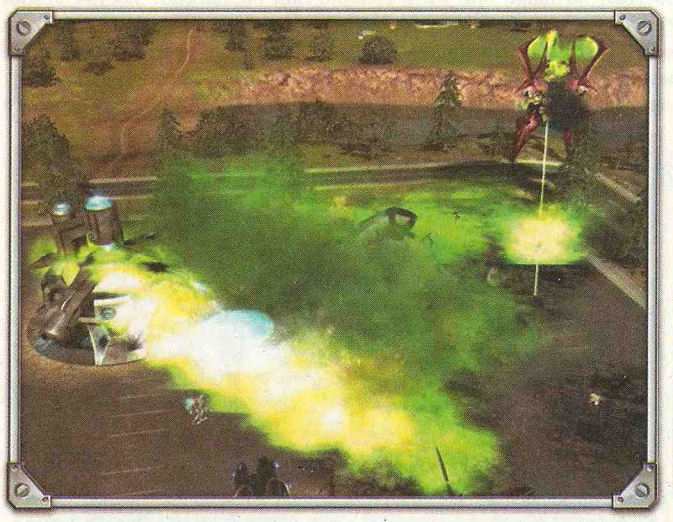
Вообще Новус представляют собой расу разумных высокоразвитых роботов. Их создатели (к слову, очень похожие на людей) были уничтожены Иерархией, и теперь роботы, следуя заданной программе, стремятся отомстить. На основе ДНК своих прародителей Новус создали Мирабель — единственную живую среди них. Именно Мирабель по-настоящему сопереживает людям, роботам же, слепо повинующимся программе, абсолютно все равно, что станет с этими органическими созданиями; их единственная цель — уничтожить Иерархию.

Что касается непосредственно геймплея, здесь Новус в общих чертах напоминают Эльдаров из Warhammer 40k. Их сила в массированных атаках, так как поодиночке их юниты слабы, зато практически все они имеют несколько спецспособностей, что, соответственно, требует делать ставку на неслабый микроконтроль. Если освоить его, слабость бойцов Новус перестанет тяготить — в умелых руках даже кучка слабых роботов Ом может наделать немало шороху. Кроме того, у разумных машин есть в запасе и парочка сюрпризов. Роботы строят по всей карте сеть связанных между собой невидимых для врага передатчиков, между которыми все юниты Новус способны перетекать с невероятной скоростью — неожиданные кавалерийские наскоки и молниеносное возвращение в защиту к вашим услугам. Кроме того, Новус могут в прямом смысле слова патчить сами себя. Грубо говоря, патчи — это баффы в особо крупных размерах, которые работают для всех юнитов сразу. Они делают Новус гораздо более гибкими, позволяя моментально подстраиваться под текущую ситуацию на карте. Ресурсы данная раса тоже добывает довольно необычным образом — из перерабатывающего центра вылетают юркие дроны и, стремительно перемещаясь по сети в нужный конец карты, начинают поглощать все, что плохо лежит, будь то фонарный столб, машина, огромное здание супермаркета или любой другой хлам, разбросанный по карте.

Следующими в списке идут Масари — легендарные атланты, проведшие многие тысячи лет в спячке и разбуженные разборками так некстати заглянувших инопланетных гостей. Проснув-

шись, высокомерные Масари, считающие себя полубогами, обнаружили, что их давным-давно забыли. Кроме того, обнаруживают они еще и Иерархию — своих созданий, столетия тому назад взбунтовавшихся и чуть не уничтоживших своих создателей. Вынужденные столько скрываться на Земле, Масари теперь жаждут отомстить за позор. Любыми средствами.

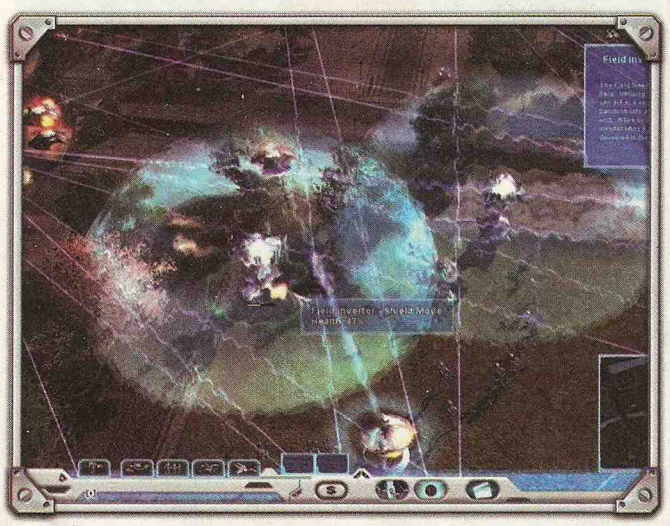
Управление этой расой происходит по вполне знакомой схеме — настроил войск и вперед, сносить врага. Тем более, что юниты у Масари хоть малочисленны и дороги, зато очень сильны и легки в управлении, а схемы развития базы и добычи ресурсов вполне стандартны — знай себе строй побольше местных



аналогов электростанций. Но и здесь не обошлось без нюансов. Очень важную роль у Масари выполняет Архитектор — с виду это простой рабочий, но принцип действия он позаимствовал, похоже, у своих коллег из Supreme Commander. Стоит прикрепить такого к какому-нибудь зданию на базе, и — о чудо! —

генераторы дают больше ресурсов, пушки сильнее стреляют, здания производят быстрее. Кроме того, Масари очень любят баловаться с неким подобием магии — светлой и темной энергией. Каждый из этих режимов по-своему полезен — в светлой форме юниты имеют больший обзор и дополнительный урон, в темной — подопечные отращивают дополнительную броню, двигаются быстрее и получают некоторые другие бонусы, а летуны опускаются на землю и сражаются в качестве тяжелой пехоты. В целом Масари являют собой сильную и достаточно простую в освоении расу.

Ну, и на десерт — верх творческой мысли гейм-дизайнеров из Petroglyph, Иерархия. Играя против нее, вы очень долго можете носиться по карте в поисках базы противника. Не тут-то было! За исключением одного здания, базы в традиционном понимании этого слова у Иерархии нет. Роль зданий играют три вида огромных паукообразных юнитов-Волкеров. В масштабах игры их размеры действительно огромны — даже при максимальном отдалении каждый из них занимает большую часть экрана. У каждого из этих механических монстров на корпусе есть некоторое количество точек, которые можно апгрейдить по своему усмотрению — броня, орудия, модули производства, т. е. Волкера можно «заточить» под свои нужды в кратчайшие сроки. Чудовищная разрушительная сила Волкеров компенсируется неповоротливостью и ужасающей скоростью, но даже при этом именно они составляют костяк армии Иерархии, тем более что производить ее они способны прямо на ходу. В атаке Волкеров дополняют производимые ими же более мелкие юниты, среди которых попадаются как достаточно мощные, так и практически бесполезные образцы. Сбором ресурсов у



Иерархии занимается Жнец. Принцип действия его напоминает дронов Новус, но Жнецы в несколько раз прожорливее и поглощают абсолютно все, не брезгуя даже вражескими юнитами. Не откажутся пришельцы и радиацию использовать, причем не толь-

ко для борьбы с врагом, но и для превращения гражданского населения в подконтрольных мутантов. Что же касается мотивации этой интереснейшей расы, то она схожа с предложенной в «Дне независимости» — Иерархия словно саранча поглощает планету за планетой, перерабатывая все ее содержимое в ресурсы. Та же участь ждет и Землю.

SadPlay

Ну вот, с главной фишкой игры — необычными расами — разобрались, пора переходить непосредственно к геймплею. Казалось бы, у разработчиков были на руках все козыри, чтобы создать по-настоящему увлекательный геймплей. Не сложилось.

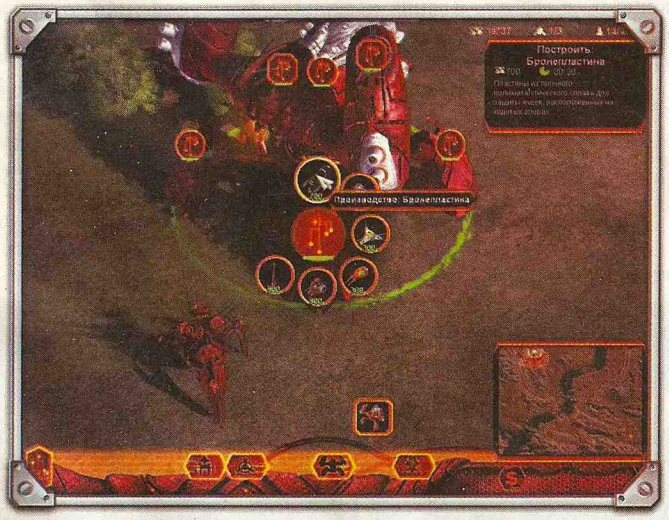
Если напрячь память и проанализировать все основные проекты Westwood Studios, практически невозможно не заметить, что эта компания достаточно болезненно относилась к кардинальным нововведениям в своих играх. Единожды достигнув успеха с «Дюной», Westwood так ни разу и не отошла от этой концепции — все RTC-проекты компании предлагали практически идентичный геймплей.

Судя по всему, бывшие вествудовцы занимают в Petroglyph далеко не последние места, иначе как объяснить, что в Universe At War используется абсолютно классический игровой процесс? Игра построена по формуле «старый геймплей в новой обработ-

ке». Однако этот геймплей настолько стар, что от него порядком попахивает. Такое впечатление, что гейм-дизайнер, работавший над игрой, застрял где-то во времени, и последнее, что он видел, были куценькие RTC девяностых годов.

Собственно игровая механика примитивна. Вроде бы и расы необычные есть, каждая со своей изюминкой, но так уж сложилось, что кроме них интереса к игре практически ничто не вызывает. Стандартная формула «отсиделся в обороне — накопил ресурсов — настроил войск» здесь возведена в абсолют. Все, по-другому никак (ну, разве что раш, да и то...) — никакой тактики, зато просто, как двери. В сражениях тактика отсутствует практически начисто, при встрече две армии довольно быстро сливаются в одно большое месиво, управлять которым не то чтобы очень сложно, а скорее не имеет смысла — как правило, побеждает тот, кто до этого чаще кликал мышкой. И если поначалу гнетущее впечатление может сгладить эйфория от получения контроля над громадинами Иерархии или довольно колоритные герои, то позже, когда первые впечатления поутихнут, приходит скука, разогнать которую по сути нечем.

И ладно, если бы все было так, как описано выше, детище Petroglyph вполне могло бы прийтись по вкусу (и, скорее всего, придется) олд-скульным геймерам, но игра страдает от огромнейшего количества недоработок. Взять хотя бы местный ИИ, который и войска-то толком использовать не умеет, не говоря уже о каком-нибудь вра-



зумительном сопротивлении. Да и собственные подчиненные неспособны адекватно выполнить приказ, чему сильно способствует кривейший pathfinding. Кроме того, игра страдает от жутчайшего дисбаланса, дыр в балансе столько, что хватит еще на десяток патчей.

Жаль, но геймплей Universe At War — пустышка, пусть и вызывающая ностальгию по «старым добрым» временам. Хотя стоит отдать разработчикам должное, основные недостатки они удачно прикрыли мишурой и рюшками, да так, что первое время играть довольно интересно. Понимание ситуации приходит позже.

Неземные некрасивости

Жизнь игры на винте среднестатистического геймера могла бы продлиться, будь Universe At War красива. Ведь наблюдать за красочными, сочными, красиво анимированными сражениями интересно, даже если игровой процесс оставляет желать много лучшего. Но нет. Вожделенных красот Earth Assault вам не покажет, не надейтесь. Движок игры выдает крепко сбитую, но все же посредственную по сегодняшним меркам картинку. Если при максимальном отдалении особого дискомфорта визуализация не вызывает, то едва приблизив камеру, начинаешь замечать множественные ляпы. Или даже не ляпы, а просто элементарную техническую отсталость. Полигонов не хватает, там и сям проскакивают размазанные текстурки, анимация оставляет желать лучшего. Единственное, что действительно радует, так это эффекты, которыми игра сдобрена достаточно обильно, и которые хоть частично помогают скрыть недостатки. Довер-

шает разгром совершенно неудачный дизайн некоторых юнитов — когда у гордых и величественных Масари танк представляет собой два колеса и пушку, это, знаете ли... Вызывает по меньшей мере недоумение. Еще и камера, висящая так низко, что управление войсками Иерархии превращается в настоящую муку, да и другим живется не намного легче.

А вот к чему нельзя придраться при всем желании, так это к музыкальному оформлению. За этот аспект был ответственен композитор серии C&C Френк Клепаки, а он-то свое дело знает, уж поверьте. Забористые электронные и индастриал треки разгоняют скуку и не дают заснуть. Такой саундтрек хоть отдельным CD выпускай. Да и к звуку нет никаких претензий — инопланетяне клокочут, пикают и рычат, как и полагается инопланетянам, оружие смачно стреляет, герои отпускают пафосные речи. Все как в лучших домах...

...приехали

Жаль. Привнести в жанр новые идеи не получилось.

Более того, не получилась и просто хорошая стратегия. У Universe At War был громадный потенциал, но, к сожалению, разработчики не смогли раскрыть его даже наполовину. Какой аспект игры ни возьми, изо всех щелей торчат ляпы и недоработки. Как развлечение на пару вечеров игра потянет, но не более. Средне, господа, очень средне.

KAYD KAYD@list.ru

ПРАВДА о девятой роте

Разработчик: Extreme Developers и Kranx Productions
Издатель: 1С
Жанр: FPS, претендующий на симуляторство
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти, 1.5 Гб на винчестере

Похождения бравого кадета KAYDa

Утро наступало в Игрограде. Хотя точнее будет сказать: утро в Игрограде наступало для элитного кадета KAYDa — ибо так уж повелось, что утром считается время просыпания. А когда просыпание вызвано внешними факторами, то «утро» стремительно теряет шансы быть добрым. Единственное, что может его спасти, это приятность внешних факторов.

Для KAYDa нежданное утро в 14.15 было просто отвратительным. Мало того, что пробуждение было вызвано внешним фактором (стуком в дверь), так еще и фактор был малоприятен: «стучавшим» был двухметровый паладин 87-го уровня, который при Департаменте состоял почтальоном — причем заведовал «дурными вестями». На работу его назначили после того, как очередного почтальона «дурных вестей» зарубили топором (или таки расстреляли из БФГ?), и мэрия решила нанять «одного, но надолго». Вскоре обнаружились новые радости в таком решении: оплата стала не нужна, ибо паладин с радостью работал за экспириенс (шутка ли — 12 левел-апов за 3 дня!). За 3 месяца службы он так поднялся с 23 до 87-го и собирался в ближайшее время получить 88-й.

В общем, у KAYDa были все поводы рассвирепеть: мало того, что разбудили рано, так еще видеть эту противную ухмыляющуюся рожу. И в завершение всех «приятностей» получить повестку! Но KAYD умел держать себя в руках: он лишь тихонько закрыл дверь (для паладина это вылилось в 15-ти метровый полет), оделся (сломанный шкаф был абсолютной случайностью) и все-таки решил прочесть повестку. «Явиться к секретарю ДЗВР.... при себе иметь... дата....» KAYD замер — почта как всегда поражала своей оперативностью — повестка была уже просрочена на 3 дня. Решив, что это действительно «крайний случай», он воспользовался резервным порталом «в секретариат ДЗВР»...

Из материалов спец. комиссии ДЗВР

Среди прочих документов в отчете элитного кадета KAYDa была обнаружена следующая газетная вырезка:

«Кроме того, на ВРНС (*Всемирный Русский Народный Собор — Прим. автора*) был представлен документальный экшен **«Правда о девятой роте»** студии **Extreme Developers**, компании **KranX Productions** и фирмы **«1С»**, который, напомним, тщательно и в весьма необычной манере реконструирует один из героических эпизодов Афганской войны.

Проект, созданный на основе материалов расследования **Дмитрия Пучкова** (также известного как **ст. о/у Goblin**), по мнению первого проректора Ярославской духовной семинарии иеромонаха Серапиона, "можно порекомендовать и людям воцерковленным". По словам же представителя миссионерского отдела Южно-Сахалинской и Курильской епархии протоиерея Виктора Горбача, в этой игре нет недостатка, присущего большинству "игр-стрелялок" — обесценивания человеческой жизни».

На полях карандашом была сделана пометка: «Как видно, убийство пачками моджахедов не обесценивает человеческой жизни ввиду того, что они не принадлежат к роду человеческому».

Также имеется...

Выдержка из отчета — резюме игры

Создателем сегодняшнего пациента является безвестная студия **Extreme Developers**. В ее активе аж... один проект, *Anti-Terror: Scorpion*, который так и не увидел свет. Идеологом стал широко нынче известный **Дмитрий Пучков** (*ст. о/у Goblin*), а не менее известный в игродельных кругах **Андрей «KranK» Кузьмин** (**KranX Productions**) выступил продюсером.

Проект задумывался как «первая российская компьютерная игра, созданная в редком документальном жанре». Заявленные фичи:

✓ Историческая битва воссоздана в мельчайших деталях на основе уникальной информации, полученной «из первых рук», от непосредственных участников и очевидцев.

✓ Реалистичная механика боя с применением аутентичного советского оружия, а также соответствие игровых целей боевым задачам, поставленным перед десантниками девятой роты в 1988 году.

✓ Доскональное визуальное и звуковое воплощение битвы: взрывы ракетных снарядов и мин, свист пуль, вспышки осветительных снарядов, дрожащая от разрывов тяжелой артиллерии земля, крики раненых и угрозы наступающих.

✓ Документально-исторические сведения об Афганской войне и ее героях, мнения историков и очевидцев о битве на высоте 3234 в контексте операции «Магистраль», профессиональный разбор стратегии и тактики сражения.

Пройдемся по пунктам...

Сводки с фронта — часть первая

Вот я и прибыл в расположение «доблестной Девятой Роты». И почему именно я явился на призыв одним из последних? Послали, блин, так послали...

Ну да ладно — надо осмотреться... Хм — кто-то что-то рассказывает. Ага — наверно, командир. Описывает

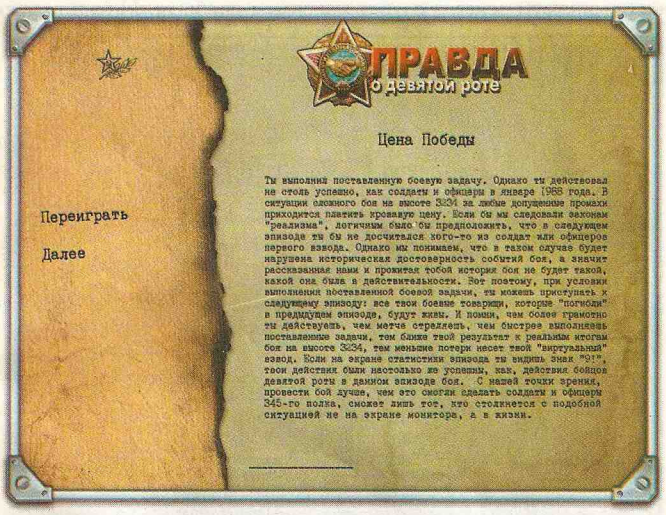
ситуацию. Послал... Хм... А — на боевой пост. Ну пошли... Стоп! А где оружие? Не понял! Ага: я — пулеметчик. И? Разве мне не положено оружие? Даже пистолет или нож?.. *<более поздняя приписка>* Ни ножей, ни пистолетов действительно нет ни у одного бойца. Только первичное оружие (АК, РПК, СВД, бинокль), гранаты и осветительные ракеты (иногда). *<конец приписки>*

Озвучка персонажей хороша. Тут болтают, там болтают. Все правильно, даже душевно... *<более поздняя приписка>* Таковое положение дел сохранится до конца игры, что не может не радовать. *<конец приписки>*

Вот только почему лица не двигаются? Да и вообще — что у меня с глазами? А, нет — с глазами норма. Это так выглядит мир. Прямо Call of Duty... первый. Угловатые модельки, спрайты кругом... *<более поздняя приписка>* И это с учетом того, что локация всего одна (!) на всю игру, причем небольших размеров. Неужто нельзя было за столько времени что-нибудь «приличное» сделать? *<конец приписки>*

Ходить только по дорожкам — подходы к высоте заминированы. *<более поздняя приписка>* Вот только почему мины действуют исключительно на советских солдат? *<конец приписки>*

Ёпт! РПГ! Где мой автомат? Нету? А — я же пулеметчик! Как его тут...



Ага, ясно: патроны бесконечны, ствол перегревается, есть оптический прицел... Стоп! А от пуль как уворачиваться? Блин — стреляют ведь! Ай — попали! И снова! Хм — а почему я не труп? Два попадания из РПГ — а у меня лишь покраснело ненадолго в глазах и все... Ладно — потом разберемся... *<более поздняя приписка>* Также мы с легкостью переносим попадания из автоматов, и даже пара выстрелов из снайперской винтовки в голову — нам не помеха. Главное — вовремя спрятаться и переждать «ранение». Причем повторять сей трюк можно до бесконечности. На этом фоне Kaine & Lynch является верхом реализма — там от адреналина можно было получить передоз. И где реализм? *<конец приписки>*

Где этот [цветочник] с гранатометом? Массаракш! Стоп! С каких пор елки стреляют из РПГ? Ага, вот эта черная точка — это боевик. Получи... *<более поздняя приписка>* Все моджахеды — братья. Причем близнецы, причем однояйцевые. Подругому нельзя объяснить их клонированную сущность. Они все одинаковые! Даже умирают одинаково! Эх, реализм...

А мини-игра «отличи моджахеда от елки/кустика/земли» является новым уровнем эволюции пиксельхантинга. Часто найти врага можно только по трассеру или следу от ракеты. *<конец приписки>*

Все — меня убили. Заново? Ан нет — так и должно быть. Ну и ладно. *<более поздняя приписка>* Есть три уровня успешности прохождения. Чем лучше мы выполнили задачу — тем выше «соответствие реальному подвигу» и награда в виде документальных материалов. Например, в первой миссии это время до смерти: 7 минут — одна звезда, 9 — две звезды, 12 минут — 9!, что значит точное соответствие подвигу бойца 9-й роты. *<конец приписки>*

Из материалов спец. комиссии ДЗВР

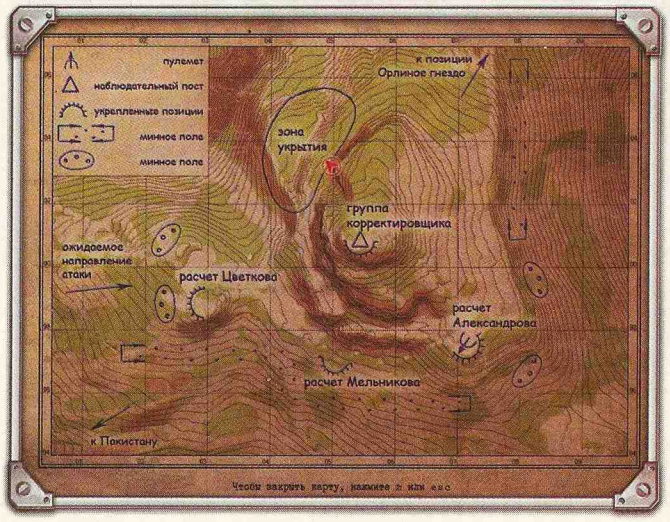
Также была обнаружена следующая вырезка:

«Как отметил в ходе “круглого стола” директор программ Собора Роман Силантьев, игры, подобные “Правде о 9 роте”, “не только воспитывают в молодых людях патриотизм, но и дают объективные знания по военному делу, истории, географии”. Он подчеркнул, что в рамках игры точно воспроизводятся боевые действия, при этом, согласно правилам, воевать в игре можно только за одну сторону.

“Может быть, с этой игры начнется процесс (сперва — в литературно-игровой сфере) преодоления мифа о том, что война в Афганистане была преступлением. Она не только не была преступлением и не была проиграна — на мой взгляд, это была успешно реализованная операция, выигранная с минимальными потерями”, — заявил Р. Силантьев.

Он напомнил, что в ходе войны в Афганистане советские военные “перебили примерно миллион боевиков”. Однако, по словам директора программ Собора, “почему-то многие не задумываются о том, где был бы этот миллион обученных «моджахедов» после распада Советского Союза. Вполне возможно, что уже где-нибудь под Самарой”.

“Погибшие в Афганистане русские солдаты спасли десятки миллионов жизней, и ни один из них не погиб зря. И было бы

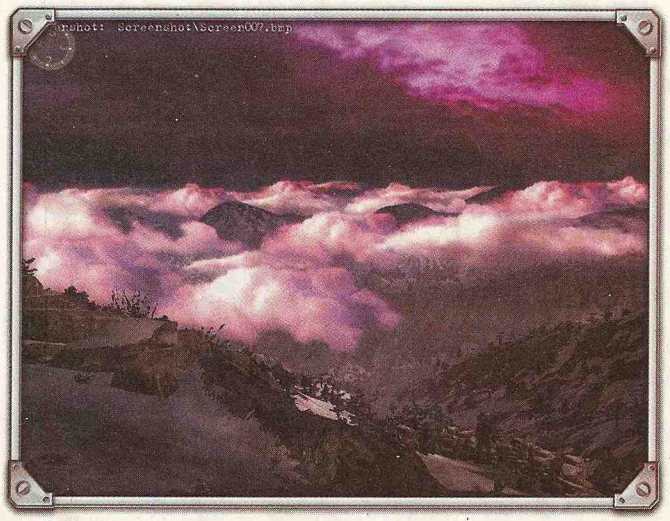


очень правильно, чтобы эти факты фигурировали и в фильмах, и в книгах, и в компьютерных играх об афганской войне", — отметил Р. Силантьев».

На полях все тем же карандашом сделана пометка: «Важно: Потери Афганистана в его гражданской (и не только) войне за 1979-1989 гг. действительно составили около миллиона человек. Это потери страны ВООБЩЕ. Всех воюющих сторон и гражданского населения. Данное безграмотное и претенциозное заявление ясно дает понять, за какую "историческую правду" ратуют люди, восхваляющие творение Extreme Developers. Похоже истории Афганской войны г-н. Силантьев не знает даже отдаленно, либо же сознательно вводит публику в заблуждение. Гуманитарная ценность игры, за которую ратуют, прибегая к таким аргументам, люди такого сорта, крайне сомнительна».

Сводки с фронта — часть вторая (ака вывод)

Вот уж и задания позади, а я все не пойму, почему выстрелы чужих АК хоть как-то напоминают автоматные выстрелы, а из моего — какие-то хлопки? Почему моджахеды без проблем ходят по минному полю? Почему они не пользуются гранатами? Почему они материализуются в воздухе? Почему чувствуешь себя в тире и пули воспринимаешь как комариные укусы? Почему в некоторых эпизодах ТУПО завышена сложность? Почему нельзя стрелять мимо своих солдат? Почему графика ХУЖЕ, чем в том же «Бойце СОБР»? Почему от напарников нет абсолютно никакого толка (кроме спец. мест)? Почему?..



Где «доскональное визуальное и звуковое воплощение битвы»? Где «реалистичная механика боя с применением аутентичного советского оружия»? Где?..

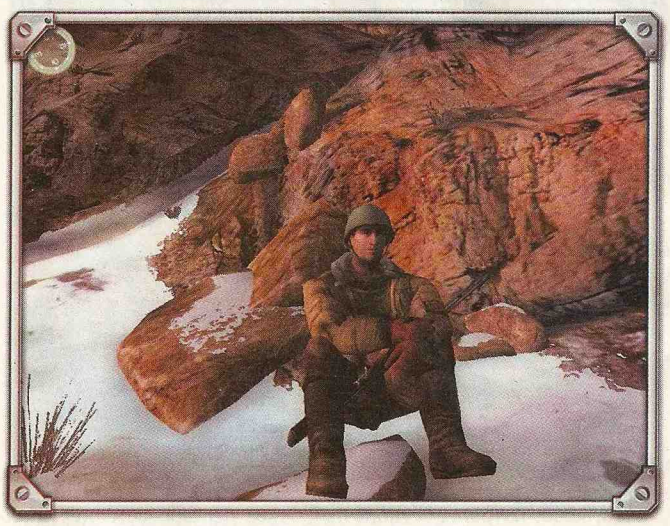
Да, есть обширная энциклопедия по Афганистану, войне, непосредственно сражению, героям, оружии и так далее — пусть даже все эти материалы пропущены через призму мировосприятия Дмитрия Пучкова (взгляды которого во многом тождественны силантьевским). Да, у нас есть замечательная актерская озвучка. Да, местами возникает атмосфера боя — пусть ненадолго и крайне редко.

Но этого мало даже для того, чтобы вытянуть «ПоДР» на средний уровень. В действительности это проект уровня ниже среднего (да и то лишь благодаря вышеперечисленным плюсам), не представляющий собой ничего, кроме «низкобюджетной поделки». И пылиться бы ему на полках магазинов, если бы не — Дмитрий Пучков, «КранК» и...

«ПоДР» для тру-патриотов!

Вот такой девиз подойдет пиар-компании идеально! Идеальный пример, как «рубить бабло» на волне патриотизма-национализма. «Не понравился «ПоДР»? Не любишь Россию?! Не *тру-патрирот*?!! На дыбу!»

В общем, вместо реалистичности, документальности, «Правды» мы получили низкокачественный ширпотреб, в который вложили минимум денег, а срубят максимум прибыли. И будьте уверены — еще как срубят! Уже срубили достаточно! Стоит почитать восторженные крики «тру-патриротов», писающих от удовольствия обладать коллекционной коробкой. 60 гривен за жевел-коробку? И это «желание донести Правду»?



Товарищ Гоблин! Если хотите донести Правду, то действительно не нужно вкладывать огромные средства. Но на Правде нельзя и НАЖИВАТЬСЯ! Из нее нельзя делать «зашибалку бабла»! Подобное исполнение больше позорит Подвиг, чем его прославляет! Лучше бы фильмом больше занимались... Хотя теперь и он вызывает очень сильные опасения...

А читателям я советую не покупать игру. Совсем. Ну разве что вы «тру-патриот России».

Заключение спец. комиссии ДЗВР

Тело элитного кадета KAYDa было обнаружено в районе шутеров возле здания «Правды о Девятой Роте». Вначале было решено, что тело представляет собой труп, но позднее оказалось, что тело вполне еще жизнеспособно. Элитный кадет KAYD был доставлен в военно-полевую поликлинику при ДЗВР. Следствие продолжает выяснение причин столь тяжкого состояния обозначенного субъекта. Также неясно, имеют ли отношение к его состоянию многочисленные следы попаданий пуль (в том числе из снайперских винтовок, в том числе в голову) и снарядов РПГ.

Александр ВЫСОЦКИЙ

Возвращение на Землю: внутренняя сила

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

6. Большое переселение

Требовалось срочно принять решение — и оно было принято. Единственным выходом в сложившейся ситуации было массовое переселение людей с Земли на внеземные колонии Меркурия, Венеры и Марса.

Хорошо, что вконец ошарашенные представители руководства стран все-таки сохранили последние крупицы разума и не стали распространяться о причинах срочной потребности массового переселения, ибо неизбежная в таком случае паника могла поставить крест на всех дальнейших планах, связанных с переселением.

К тому же, слава Богу, к данному времени оставались резервы энергии, добытой еще в первые годы работы станций — в противном случае вся операция могла пойти насмарку.

В ограниченные сроки был разработан и запущен проект, получивший название «Большое переселение».

Но, несмотря на все эти громкие названия и речи по телевидению, лидеры проекта прекрасно осознавали горькую действительность — к моменту взрыва имеющимися мощностями земного космического флота можно было перевезти не более 1% населения планеты...

К этому моменту (сентябрь 2158 года) на Земле было зарегистрировано население в 12.5 млрд. человек. Население на внеземных колониях было следующим (в скобках указаны данные за 2132 год и прирост населения, в %):

Меркурий — меньше 1000 человек (меньше 1000, прироста практически нет);

Венера — чуть больше 5 тыс. человек (около 2 тыс., прирост — 250 %);

Марс — около 20 тыс. человек (около 5 тыс., прирост — 400%).

Поэтому, исходя из ситуации в уже существующих внеземных колониях, заселение планет проводилось в следующих пропорциях: Марс — около 50% поселенцев, Венера — около 40%, Меркурий — 10% поселенцев.

А две группы энтузиастов, поддержанные местными организациями и учеными, соорудили два небольших флота и отправились двумя независимыми группами за пределы Солнечной системы. Результат до сих пор остается неизвестным, ибо с момента покидания Солнечной системы от них не было принято ни одного сообщения, подтверждающего или отрицающего успешность перелета.

Но ситуация на планете все более обострялась. Волнение среди населения стало достигать критической точки. В августе 2159 года произошла утечка информации о надвигающейся угрозе, запущенная в эфир средствами одной из радиостанций.

События, произошедшие в течение следующих двух месяцев, слабо поддавались анализу. Напряжение достигло критической отметки, началась паника. Жители планеты пытались за любые деньги приобрести спасательное место на одном из космических кораблей. Некоторые личности открыто этим спекулировали, ибо к тому времени большинство представителей руководства уже покинуло Землю, как правило выбрав Марс для своего дальнейшего проживания. На планете воцарилась анархия.

Представители «низов» населения, оказавшись в безвыходном положении, стали идти на крайние меры, пытаясь штурмом добыть себе место в спасательных кораблях. Зачастую такие попытки приводили либо к массовым расстрелам штурмующих людей, либо, в случае успешного захвата корабля, обнаруживалось, что в процессе штурма были необратимо повреждены системы управления кораблем или убиты пилоты. В общем, эти люди все равно были обречены.

Другие жители, в основном это касалось молодого поколения, устраивали массовые вечеринки, которые сопровождались грабительскими набегами на бары и продуктовые магазины. Их лозунгом стало: «Если уж суждено умереть — то с весельем и ни о чем не жалея».

Правда, находились и такие люди (хотя их было немного), которые понимали, что всем все равно не покинуть планету, но это вовсе не значит, что нужно сидеть сложа руки. Такие люди, чаще всего, объединяясь в небольшие группы, подготавливали запасы пищи и медикаментов, а затем искали потенциально безопасные места на планете. А таких мест, между прочим, было немало. Среди прочих вещей они запасали антирадиационные препараты и, конечно же, оружие, дабы защитить себя от полубезумной толпы или других опасностей.

События октября 2159 стали знаковыми для всего человечества. К моменту, когда 40% участников «Большого переселения» (около 50 млн. человек) уже были вне Земли, а события на планете слабо поддавались осмыслению, произошло то, что положило начало «Новой эпохе» или «Внеземной эпохе человечества», завершив «Старую» или «Земную эпоху».

18 октября 2159 года произошел взрыв мезонного реактора №8 (находившегося в центральной Азии), что было

идея: Александр Высоцкий, концепт-арт: Елена Ванифатова

почти на год раньше прогнозированной даты. Взрыв энергосети, как и предполагалось, произошел через несколько минут после этого. За ним последовал массовый взрыв мезонных станций по всей территории планеты, сопровождающийся обильными выбросами радиации.

Космические корабли, проводившие, как оказалось, последний спасательный рейс, зафиксировали яркие вспышки на поверхности планеты и последовавшие за этим статические помехи земных каналов радиосвязи.

Связь с Землей оборвалась. На момент взрыва на планете Земля оставалось больше 12 млрд. человек...

История — Внеземная эпоха человечества

7. Первые годы после переселения

Что касается дальнейшей колонизации — то экспедиция на Марс превратилась в полный провал. Из отправленных на Марс 25 млн. человек, среди которых было большинство представителей высшего руководства Земли и просто обеспеченных людей, прижилось меньше 20% (около 5 млн. человек). Остальные либо погибли в одной из многочисленных катастроф и аварий, произошедших на Марсе в первые месяцы колонизации, либо не смогли приспособиться к новым условиям жизни.

Про ситуацию на Меркурии на тот момент ничего не было известно. Связи с другими колониями пока не было и о состоянии отправившихся туда 5 млн. человек можно было только догадываться.

Ничуть не лучше обстояли дела с двумя независимыми экспедициями (приблизительно по 0.5 млн. человек каждая), которые отправились за пределы Солнечной системы. Связи с ними не было с тех пор, как они покинули Землю. Хотя, откровенно говоря, тогда никто и не интересовался судьбой тех экспедиций. О них вообще мало кто знал. Да и не до того было в те неспокойные времена — своих проблем с головой хватало.

А вот на Венере ситуация была получше. Нет, проблемы, конечно, были и здесь, но небольшие и в основном технического характера.

К 2220 году население на Венере достигло отметки в 70 млн. человек, в то время как на Марсе, изначально считавшимся более перспективным для потенциального переселения, не было и 10 млн. человек. Кроме того, почти все жители Меркурия, за исключением технического персонала и немногих оставшихся, переселились на Венеру, обладавшую, несомненно, более благоприятными условиями для проживания человека.

Снова были построены мезонные реакторы, на сей раз более совершенные по конструкции, хотя и не менее опасные при авариях. Человечество усвоило урок, и на сей раз станции старались использовать более разумно.

К данному моменту функционировали 3 мезонные станции на Меркурии, 3 — на Венере, 4 — на Марсе. Также была восстановлена старая мезонная станция на Луне, которая получила меньше всего повреждений из станций бывшей энергосети. Кроме того, в ближайшие 20-30 лет планировалось построить еще одну мезонную станцию на Луне и 6 станций на Плутоне, на котором люди не проживали, за исключением рабочих немногочисленных научных баз. Так что, в случае очередной аварии какой-либо из мезонных станций, количество жертв среди мирного населения сводилось бы к минимуму.

Ну и, наконец, у правительства Венеры и Марса, объединенного в Первую Внеземную Коалицию Людей, были свои виды и на 9 разрушенных мезонных комплексов Земли. Их также планировалось восстановить и модернизировать, или же построить новые комплексы — ведь руководящие представители Первой Внеземной Коалиции считали, что на Земле больше не осталось людей, во всяком случае в биологическом понимании. Как впоследствии оказалось, зря.

8. Первая экспедиция на Землю

В 2190 году стартовала первая научно-исследовательская экспедиция, организованная совместными усилиями планет Первой Внеземной Коалиции. Основной задачей экспедиции была научно-исследовательская деятельность на Земле, с целью изучения уровня радиационного фона на поверхности Земли, а также анализ повреждений и общее состояние разрушенных мезонных комплексов. Ну, и попутное изучение флоры и фауны, естественно. Под фауной, кстати, подразумевались и люди, пораженные радиацией, если таковые найдутся — тогда предполагалось их дальнейшее изучение.

Данная экспедиция не принесла позитивных результатов. Изучение состояния мезонных комплексов затруднялось радиационным заражением по периметру базы и за его пределами. В итоге процесс изучения мезонных комплексов был признан потенциально опасным, и экспедицию отозвали.

Из того, что было сделано, можно отметить разве что запуск исследовательских зондов, которые находились на орбите Земли, пропорционально размещению разрушенных мезонных комплексов. Впрочем, в рамках первой экспедиции (до 2205 года) эти зонды так и не представили ничего интересного для изучения.

9. Вторая экспедиция на Землю

Вторая научно-исследовательская экспедиция, стартовавшая в 2205 году, была оснащена гораздо лучше, с учетом сложившейся ситуации на Земле. Задачи экспедиции в целом были аналогичны первой, но с небольшими поправками.

Используя тяжелые защитные костюмы и специальное оборудование, участники экспедиции совершили проникновение на все разрушенные мезонные станции и установили степень их разрушения.

В целом, несмотря на высокий уровень радиации, сами станции были в не таком уж плохом состоянии и вполне поддавались реконструкции. Также было отмечено значительное снижение уровня радиации на территориях, находившихся на большом удалении от станций.

Что до самих станций, то реконструкцию мезонных комплексов планировалось начать через 20-30 лет.

Среди прочих событий, которые произошли в рамках второй научно-исследовательской экспедиции, выделяется нападение мутировавшего представителя местной фауны на членов научной группы. Военные, также входившие в состав экспедиции, среагировали мгновенно — открыли огонь на поражение и устранили существо. Ученые отделались испугом. Тело мутанта (изначальный биологический вид которого так и не удалось выяснить) исследовали и оставили на Земле.

В дальнейшем, ввиду подобных ситуаций, было принято решение построить несколько космических станций, которые служили бы промежуточными базами между планетами Внеземной Коалиции и Землей. Также эти станции планировалось использовать как карантинные центры, где предварительно изучались бы образцы мутировавшей флоры и фауны, а также обследовались бы участники экспедиций перед возвращением на свои родные планеты. К 2220 году подобные станции планировалось поместить на орбиту Земли, где они и начали бы функционировать.

По завершении экспедиции старые орбитальные зонды были заменены на более совершенные, а также началось планирование третьей исследовательской экспедиции.

Разработчик: Future Games
Издатель: Digital Tainment Pool
Издатель на территории Украины: Новый диск
Жанр: Adventure
Системные Требования: P4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Матомкрыл ТАЛЕР

REPROBATES_

Пьеса-триллер [специально для литредактора — в слове триллер буквы «л» на «п» не менять, даже если в результате получится правильнее]:

Действующие лицы [специально для литредактора — «лицы» на «лица» не менять, иначе напишу «морды»]:

Кирилл ТАЛЕР — худой, злой, вечно небритый, спецагент, недоквестогуру, перестал курить Saint George, и за это ему прощают все, если догоняют...

Мохнорыл ТАЛЕР — харизма у императора всея вентиляции настолько жесткая, что Мохнорыл периодически об нее режется.

Ягуар, он же **Потаскун Кемпер** (имя «Вирджин» больше не актуально!) — полусклеенный енотовидный кот, спецагент, секретарь, каких мир не видел (и слава ГейМыру!).

Демон (Saint_Daemon, Bateau, пара кавайных девочек и т.д.) — партОГР, двухголовый Вассерман, интеллект двух голов стремится к 451 пункту (по Fahrenheit`у)

Лар — коммунистическое привидение-кролег, кавайное зомбяшко, периодически ходит по Европе и гадит в камментах, подкармливает сцобако Шарега.

Сцобако Шарег — наше все.

Зимородок Анисим — встретился на конкурсе рисунков эмблем «Сочи-2014»; единственный рисунок, который я захотел вставить аватарой вместо неизменного собственного портрета; в пьесе занимается шумовыми эффектами.

Все остальные участники пьесы будут появляться и исчезать по мере наполнения ее текстом, так как я пока не знаю, кто еще выйдет из пены моей больной фантазии, а кто канет в нее, не успев сказать ни слова.

Предыстория

(Перед первым действием, согласно канонам пьесы, обязательно должна быть или изящная предыстория, или грубое введение в сюжет, например: «Он стоит у камина, она стоит у окна. «Не правда ли, хороша сегодня погода?» — говорит она. «Отнюдь...» — отвечает он, подходит к окну...» и т.д. Кажется, я увлекся... Так вот, груз нашей предыстории пал на хрупкие плечи вступительного ролика **Reprobates**. *С маленькими, правда, добавлениями...)*

Оригинал: ночь, высокая скорость, главгерой за рулем, говорит по мобильному, отвлекается от дороги, перекресток, навстречу «тяжеляк» с огнеопасной цистерной, резкие торможа, поздно, поздно, поздно! — удар, взрыв, туннель и свет в конце... главгерой открывает глаза.

В пьесе: По ночной трассе на высокой скорости мчит в ночь из вечера джип. За рулем Кирилл Талер. А также Демон, Ягуар, Лар, Мохнорыл и сцобако Шарег. То есть, у каждого свой руль. И все рулят туда, куда им хочется. Джип подчиняется всем сразу и офигевает от самого факта такой возможности. Кирилл разговаривает по мобильному телефону, не выпуская руль. Демон, Ягаур, Мохнорыл, Лар, сцобако Шарег также говорят по мобильным телефонам, и тоже не выпускают рулей. Джип давно уже съехал с трассы и теперь мягко идет по бездорожью, изредка натыкаясь на одинокие скалы. Навстречу агентурному составу на предельной скорости движется большой грузовик с квашеной капустой. На борту грузовика надпись: **«ОгнеБЕЗопасно, но мало не покажется!»**. Грузовик замечают все и начинают резко и профессионально тормозить:

«Эээээ... А чего этот грузовик здесь делает?» — Талер.

«Эээээ... А где на заднем сиденье тормоз?» — Демон.

«Сам ты тормоз!» — Ягуар

«Хм... В багажнике тормоз пока не наблюдается...» — Лар

«Сам ты багажник!» — Мохнорыл

«Не поэл... А что я здесь ващще делаю?!» — сцобако Шарег

И только Зимородок Анисим ничего не сказал, так как он был водителем грузовика с капустой, к тому же не умел разговаривать.

Взрыв. Квашеная капуста разлетается в разные стороны. Нервно вздрагивают во сне потревоженные взрывом суслики...

Действие первое

(Остров с миниатюрными домиками, на островном холме возвышается единственная в своем роде колокольня, на горизонте виден другой остров, побольше; растительность скудная, Интернета нет, наши герои открывают глаза и немедленно поддаются панике.)

Лар *(бегает кругами по островку)*: Аааааа! Необитаемый остров!!! *(натыкается на Ягуара)*

Ягуар: Аааааа! Говорящий кролег-привидение!!! *(бегают кругами по острову друг от друга)*

Талер *(выходит из своего домика)*: Аааааа! Москва превратилась в остров! *(начинает бегать вокруг своего домика)*

Мохнорыл *(выходит вслед за Талером)*: Аааааа! Я в Крыму! *(начинает бегать вокруг Талера, напоминая спутник)*

Сцобако Шарег *(выходит из конуры)*: Аааааа! Я разучился лаять!!! *(начинает плавать вокруг острова)*

Зимородок Анисим *(просыпается на дереве)* Аааааа! Я Зимородок Анисим!!! Горе мне, горе! *(начинает летать вокруг острова)*

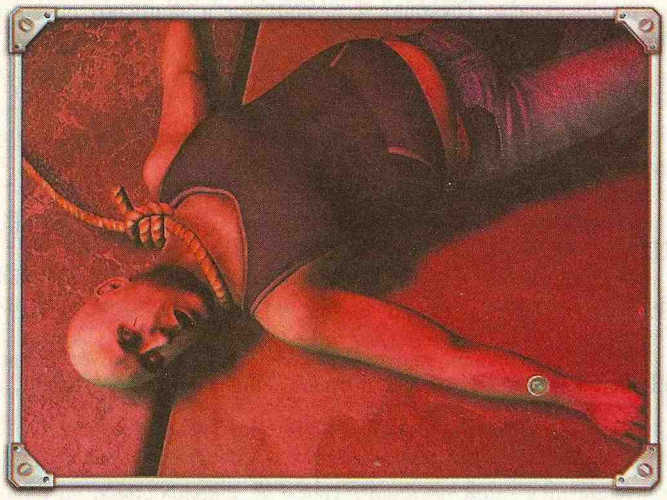
Демон *(выходит из домика и видит творящийся бардак)*: Аааааа! Как меня достали эти параноики! (начинает ловить и успокаивать остальных)

(Через два часа того безобразия, которое доблестные агенты впоследствии будут называть спортивной разминкой и легким неврозом, Демону удается привести в чувство большинство; меньшинство, в лице сцобако Шарега, продолжает плавать вокруг острова... Замри же, читатель, ибо сейчас я с головой окуну тебя в святая святых ДЗВР!.. В совещание агентурного состава. В суровый и неспешный разговор НАСТОЯЩИХ МУЖЧИН, которые одним взмахом своих пи... пистолей с лазерными прицелами решают судьбы виртуальных вселенных)

Мохнорыл *(ковыряясь в носу)*: Гыыыыы! Мы в безвыходной ситуации. Возражения есть?

Лар: Посплю-ка я... С горя, естественно... *(уходит в свое бунгало)*

Кирилл: Есть. Вместо словосочетания «безвыходная ситуация» можно использовать более короткое слово из 4-х букв. Оно удобнее произносится в случае повторной паники.



Демон *(выжимая вспотевшие носки)*: Предлагаю сначала определить жанр этого слова из 4-х букв. Голосую за RPG. Очень похоже на завязку банального, но в целом неплохого сюжета... Мы потеряли память и очнулись на необитаемом острове, над нами проводится некий эксперимент. «Рыцари сорока островов»?

Ягуар: Хм... я бы более предпочел тактик-RPG: «Дятлы из одной редакции»...

Зимородок Анисим: Меня окружают дятлы! Горе мне, горе! *(летает вокруг острова)*

Ягуар: ...Или даже тактический шутер: «Лузеры из одной лузы»...

Демон: Ага, а что здесь тогда делают Кирилл и Мохнорыл? *(пауза)*

Может, мы суперкоманда, а они — фраги?

(все плотоядно засматриваются на обоих Талеров)

Сцобако Шарег *(наматывая двадцатый круг)*: Я разучился лаять!!!

Талер *(уныло, в сторону верного пса)*: Эти модельки не заточены под собачий лай...

Мохнорыл: Гав-гав! Пора прояснить ситуацию... Я тут отправлялся на сверхважное задание по адвенчуре Reprobates в качестве личинки главного героя...

Кирилл: Мохнорылушко, правильнее говорить *«под личиной главного героя»*.

Мохнорыл: Точно! ...Так вот, я отправился сюда один, а как здесь оказались вы — не знаю. И что теперь с вами делать — не знаю тоже... *(пауза)* В общем, я решил! Будете моими «неписями», тем более, в Reprobates главный герой после попадания на остров знакомится со множеством NPC, которые также попали сюда в результате якобы смерти.

Ягуар *(угрожающе)*: А если мы не захотим быть неписями?!

Мохнорыл *(угрожающе)*: А как читается слово «непись» без «не»? Вот этим и будете!

Сцобако Шарег: Не поэл... *(начинает наматывать круги в обратную сторону)*

Талер: Тихо. Давайте думать логически, тем более, мы в квесте...

Демон: Муахаха, насмешил.

Талер *(как бы не обращая внимания, но очень злым голосом)*: Видите колокольню на утесе? Чтобы выбраться отсюда, нам надо пробраться в нее. Для начала. Пока же предлагаю разойтись и отдохнуть, завтра нам предстоит сложный день. Тем более, скоро колокольня начнет звонить...

Мохнорыл: ...А после третьего колокола все жители острова погружаются в беспробудный сон. Потому что так хотят таинственные хозяева острова.

Ягуар: Они что, снотворное рассыпают?

Кирилл: ...А я бы с удовольствием ушел в беспробудный запой! Тем более, что это не я — и сказка не моя! *(с хохотом убегает в свое бунгало)*

Ягуар: Да уж... Игра совершенно квестанутая! Даже пострелять из снайперки нельзя. *(уходит)*

Демон: Зато море рядом, носки стирать можно... *(уходит)*

Талер: Или Мохнорыла утопить... *(уходит)*

Мохнорыл: Ясно... носки я стирать не иду... да и нет их у меня... *(уходит)*

(Из бунгало до сих пор доносится храп Лара)

Действие второе

(Тот же остров, утро, у камня недалеко от пляжа сидят Кирилл, Мохнорыл, Демон и Ягуар, остальные пока спят. Мохнорыл, прошу заметить, крайне серьезный и вдумчивый.)

Кирилл: Мы выспались и прочистили себе мозги. Кое-кто прочистил их отсутствие, и это тоже хорошо, потому что пустая голова может пригодиться в качестве склада для инвентаря. Теперь попрошу рассказать о своих наблюдениях...

Демон: ...наблюдается остров. И люди, которые попали на него в результате летального исхода.

Мохнорыл: Наблюдается отсутствие флэшки и других вещей. Все вещи ночью тырят неизвестные хозяева острова.

Ягуар: Наблюдается большое желание жрать, так как дневной рацион у всех нас составляет 10 единиц печенья (пачка) и 100 единиц воды (бутылочка), а этого мало.

Мохнорыл: Также наблюдается непонятная и явно лишняя фича, связанная с питанием. Каждое действие требует определенных усилий. Особенно бег и тяжелый физический труд,

как-то: сдвинуть с места тяжелый камень, приподнять каменную дверь, убежать от Кирилла и т.д. В правом верхнем углу наблюдается полоска жизненной силы, которая постоянно уменьшается. Подпитывать ее можно, кушая печеньку или попивая водичку, но если совершать слишком много бестолковых действий, запасы иссякнут и... Зачем это нужно в адвенчуре — непонятно. Похоже на остатки фича-ката...

Кирилл: Также наблюдается много экранов, по которым можно ходить долго и нудно, и которые каждый день меняются, дополняются и т.д., вследствие чего игрок рискует потеряться среди двух сосен и трех камней. Зачем нужны новые ракурсы и экраны — непонятно. Разнообразия и в без того скучном «островном» геймплее от этого не появляется, зато дополнительную сумятицу вносит...

Ягуар: Ага, и эти камни с палками еще... На острове есть несколько залежей камней и месторождений палок, а также плантации сухой травы. Они нам будут нужны каждый день, чтобы выполнять рутинные и скучные головоломки. А из-за того, что хозяева острова, точнее, разработчики, чтоб всем им спалось так, как нам, забирают у нас ночью все лишние вещи, искать камни, палки и траву приходится каждое утро. А экраны меняются, а ракурсы зачастую хреновые... И от этого так становится нудно!.. И пострелять не в кого, опять же!...

(из бунгало выбегает Лар, пронзительно вопя)

Лар: Ужас!!! Я одноногая негритянка с потерей всякой ориентации! Все пропало, агенты, все пропало!!! *(ударяется о камень невдалеке от пляжа и окончательно теряет связь мозжечка с мозгом и полушария с полушарием)* Раз ро-

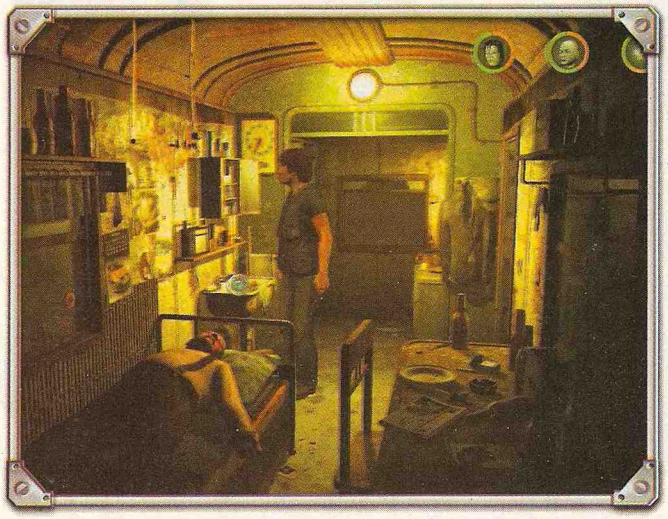
машка, два, ромашка, три ромашка... А я японку здесь нашел... Пять кораблик, шесть, кораблик, семь кораблик... А я японку в нем нашел!...

Мохнорыл: Кажется, Лар потерял останки адекватности...

Демон: Мохнорылушко, правильнее говорить — не «останки», а «остатки».

Мохнорыл: Это обычные люди теряют остатки адекватности, а у Лара до сих пор были только ее останки. Теперь потерялись и они...

Кирилл: Сейчас и я разум потеряю, ибо игра — квестатее некуда! Медлительный, крайне медлительный и достаточно унылый герой, плохо простроенный остров, торможение и без того черепашьего геймплея нудным хождением, однообразные головоломки, кривая фича с питанием, разлапистокруглый курсор, который превращает ужасный пиксельхантинг в фантастически ужасный, особенно, если учесть общие планы, на которых крохотные предметы и даже NPC (!) сливаются с фоном...



И главное: разработчик **Reprobates** — моя любимейшая контора **Future Games**, изготовитель детективно-викторианского квеста *Black Mirror*, который понравился несколько лет назад, кажется, всем крупным «оценщикам», кроме меня, а также создатель еще одной адвЫнчуры *Nibiru*, которой большинство «оценщиков» сказали единогласное «фэ»! На этот раз

вместе со мной. Но, может, в Reprobates есть что-то хорошее? Если честно, у меня об этой компании сложилось однозначное мнение, и даже если в игре и есть положительные моменты, я этого не вижу в упор…

Зимородок Анисим *(мгновенно просыпаясь)*: Я попал в игру, созданную Future Games?! Теперь я стану похож на сцобако Шарега! Горе мне, горе!!! *(начинает плавать вокруг острова)*

Сцобако Шарег *(просыпаясь от воплей Зимородка Анисима)*: Не поэл… Я превратился в Зимородка Анисима? *(начинает летать над островом)*

Ягуар: Снимите кто-нибудь собаку с неба… Если она начнет нас метить…

Демон: А я бы еще Зимородка Анисима из моря выловил. А то у нас тут вместо ужастика **«Челюсти»** получается трэш **«Клювы»**.

(Агенты, кроме Лара, прячутся под камень, дабы их не задело продуктами истерики сцобако Шарега)

Мохнорыл: Я, как альтер эго главного героя Адама, буду вы…

Кирилл: …пендриваться?

Мохнорыл: Нет, выступать в качестве адвоката Reprobates. Во-первых, вы заметили, что чехи из Future Games научились вместо деревянных буратин создавать вполне симпатичные трехмерные модели? В сравнении со спрайтовыми каракатицами из Black Mirror или чурбанами из Nibiru они смотрятся очень даже. Да и вообще, не в каждой адвенчуре…

Лар *(прыгая на одной ножке между камней и показывая язык проплывающему мимо Зимородку Анисиму)*: Почему финны не выиграли Вторую мировую, а?! Да потому что они еще не успели закончить Первую мировую. *(напевает)* Талвисота, Талвисота, Талвисота ты моя! Финн на танке лезет в соту, не выходит… нифига!..

Демон: Хорошо, про модельный ряд «неписей» мы поняли. Меня это сейчас так же волнует, как Ларчега — берлинское бьеннале. Я хочу выбраться из этой славянской НУДИ!

Ягуар: Беретту бы…

Кирилл: Это пистолет такой, да?

Ягуар *(кривляясь)*: Нет, блин! Беретта — это чешское женское имя!..

Мохнорыл: Минуточку внимания… Рассказ о том, как выбраться, будет моим бенефисом. А пока продолжим разговор про плюсы…

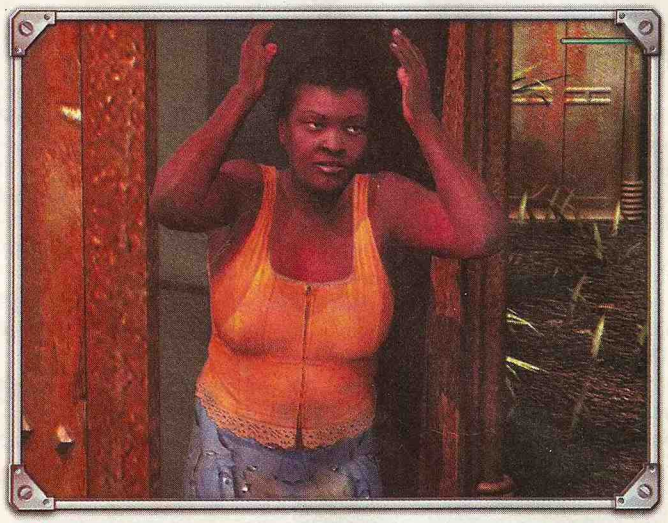
Демон: В репу…

Мохнорыл *(гордо)*: Да-да! Репутацию мне на форуме все вы повысите обязательно! Потому что только я знаю, как отсюда выбраться!

Демон *(зверея)*: Ты сейчас просто получишь в репу, блин, если не перестанешь трепаться обо всякой фигне!

Кирилл: Не надо Мохнорылу в репу. Он потом всех элитных кадетов нам перепортит… В отместку. Продолжай, Мохнорылушко!

Мохнорыл: Так вот, второй плюс — это характеры NPC, с которыми я, то есть главгерой Адам, коротает унылые дни. Они точны, проработаны. Увы, симуляции жизни или хотя бы симуляции симуляции — нет…



Кирилл: Нет, симуляция симуляции есть, но не более того. Есть несколько вопросов к каждому персонажу и несколько развернутых ответов. Или завернутых. Но дальнейшей проработкой соседей-узников Future Games предпочли не заниматься. Увы. Именно поэтому, когда исчезает или умирает очередной житель острова, особой жалости не чувствуешь… Недодавили. Недожали. Развернутые сложные взаимоотношения жителей острова могли бы стать одной из главных фич игры. Да и скуку скрасили бы заодно…

Лар *(выбирается из укрытия и начинает ловить неизвестно откуда взявшимся сачком сцобако Шарега)*: Симуляция-симуляция! Шыло-мыло-мутабор-триангуляция! Эх, политика да экономика, я вчера убил лопатою гно-ми-ка! *(хватает горсть камней, начинает кидать в Шарега)*

Шарег: Не поэл… *(пытается войти в штопор, чтобы устроить бомбардировку Лара)*

Мохнорыл *(пытаясь не смотреть на Лара)*: Как же сложно сосредоточиться!.. А мне вот понравились анимации героев. Точнее, их уместность в определенных ситуациях. Белокурая итальянка аплодирует главгерою, когда тот сбивает камнем крюк со скалы. Адам, применяя предмет, сначала достает его из кармана пиджака. Расстроенная Дороти в ожидании диалога прислоняется к дверному косяку… Подобные мелочи добавляют жизни в унылое островное времяпрепровождение…

Ягуар *(недовольно)*: Это смотря для кого унылое. Из-за Лара и жывотных тут можно оборжаться до слез…

Кирилл: …Зато чехи так и не научились прививать своим героям нормальную походку. Адам ходит, простите, как гиббон, на которого надели штаны, а животное, испугавшись, тут же в них, простите, наложило. А бегает Адам…

Мохнорыл *(подхватывая)*: …Как тот же самый гиббон, которому очень неудобно бежать, потому что наложенное в штаны сильно мешает. А теперь я наконец скажу про главный плюс игры…

Кирилл *(перебивая)*: …Да и сам Адам, мягко говоря, несимпатичен. И, в отличие от NPC, не вызывает особых эмоций и чувств!

Мохнорыл: Да дайте же сказать!..

Лар *(«выстрелы» которого по Шарегу становятся все более прицельными)*: Я слеплю куличики из вишневой каши! И на Пасху подарю их девочке Наташе! Ах, Наташа хороша! Ах, она прекрасна! У нее купальник есть — бело-сине-красный!..

Мохнорыл *(стараясь не замечать уже ничего)*: ...Главное — это сны! Ибо каждую ночь узникам острова снятся кошмары, в которых они постоянно оказываются на волосок от гибели. Знаете, и откуда что у игры берется? И динамика, и гнетущая атмосфера, и реалистичность, как ни странно. Даже Адаму, который не особо убедителен, что рожей, что озвучкой, начинаешь верить. Динамику, кстати, подогревает и то, что во сне можно расстаться с жизнью без особых проблем. И больше уже не встретиться... Вы сны сегодня видели?

Кирилл: Да!

Ягуар: Эротические!

Демон: Я носки стирал...

Мохнорыл: Вот! Именно «геймплей снов» не дает Reprobates скатиться к уровню прошлых позорищ. Black Mirror обладала отличным сюжетом и неплохой графикой, но отвратительные персонажи пиксельной эпохи и программерского озвучивания попросту убили игру. Nibiru...

Лар *(прицеливаясь камнем)*: Мне приснился странный сон офигенной глубины: я летал на табуретке в Ливерпуль из Астаны! *(попадает в сцобако Шарега)*

Сцобако Шарег: Не поэл... *(пикирует с воющим звуком, рушится в море прямо на Зимородка Анисима)*

Зимородок Анисим: Меня атакуют летающими собаками! Горе мне, горе!!!

Демон: Плыл медведь в сковороде по кудрявой каше... Может, Лар от Лепрекона заразился?

Мохнорыл: ...Nibiru была просто ужасающе скучной и кондово нелогичной... А вот Reprobates... Если бы Future Games превратили островной геймплей из тягучей манной каши...

Ягуар: ...по которой Лепрекон плыл? То есть, медведь...

Лар *(радостно)*: Кревед, преведко! *(лезет разнимать Зимородка Анисима и сцобако Шарега)*

Мохнорыл: ...в настоящее яркое приключение, перемежающееся с почти детективным расследованием прошлых жизней островитян, тогда проект можно было бы смело называть одним из претендентов на звание «Адвенчура-2007». И даже причудливая локализация с обязательным двух-трехголосьем у одного персонажа не испортила бы от игры впечатления. А так...

Демон: А где же обещанное спасение? Я о нем ничего не услышал.

Мохнорыл: Оно придет, если мы выживем в эту и следующую ночи. Оно обязательно придет! Правда, концовочка в игре, как бы это помягче сказать... Штамп, вбитый в сюжет мощной,

волосатой рукой бюрократа. А пока — предлагаю набрать палок и камней, попытаться влезть в колокольню, а потом — спать! Только сон может спасти нас от скуки и приблизить к финалу.

Ягуар *(горько вздыхая)*: Ну что, пойдем, займемся пиксельхантингом?

Кирилл: С кем?

Демон *(угрюмо)*: Со мной!

Кирилл: Вот так займешься с тобой пиксельхантингом, а от этого потом Мохнорылы появляются. И редакторы с двумя головами...

Мохнорыл: Идите спать, короче. Иначе ночью я вас не сумею спасти, потому что вся башка моя будет забита той ахинеей, которую вы несете...

(Громкий всплеск воды, все островитяне поворачиваются к Лару; доблестный агент выходит из моря, держа за шкирки мокрых сцобако Шарега и Зимородка Анисима. Лар взбирается на камень, демонстрируя всем свой гордый анфас и профиль.)

Лар: Я вернулся к вам, коллеги! Я больше не негритянка, я Лар...

Демон: Слава Богу...

Ягуар: Дулю ГейМыру...

Лар: Я Лар... Я Лар... *(собирается с мыслями)* Я Лар Крофт! Расхититель фабрики по производству гробов!

Сцобако Шарег: Не поэл...

Зимородок Анисим: Меня поймал кролег-привидение, ворующий гробы! Горе мне, горе!

Мохнорыл: Всем спаааааааать!!!!

Эпилог

Вот такие пирожки с зимородками. По 30 коп. за крыло. Можно сказать, что **Future Games** наконец-то создали относительно нормальную игру. Но вот научились ли чехи понимать, что есть игра? Сие вопросец. Над которым предлагаю подумать тем фанатам адвенчур, которые сядут за **Reprobates** (или же Next Life). Им же (фанатам) и порекомендую покупать игру. Остальным, пожалуй, не стоит. Либо берите солюшен, чтобы побыстрее избавиться от Острова и оказаться во сне. Тогда игра, уверяю, вам понравится. Но вот можно ли называть игру, половину которой зелено-тоскливо проходить без солюшена, хорошей?

Вот и я не буду.

А почему статья такая получилась по неоднозначной игре, свернутая на всю голову?

А вы бы не умерли со скуки, если бы статья полностью соответствовала духу Reprobates? :)

ЗЫ: **Кирилл:** Ягуар, а что это за имя такое в заголовке — Матомкрыл ТАЛЕР?

ЗЗЫ: **Ягуар:** А это я попросил литредактора, чтобы он слегка ошибся при вычитке...

ЗЗЗЫ: **Ягуар:** А за Потаскуна Кемпера он мне еще лично ответит!

ЗЗЗЗЫ: **Мохнорыл:** Пиши в «Автоответчик», Котя! Чао!

Bateau

3-ий срок

Разработчик: JetDogs Studios
Издатель в Украине: «Акелла»
Жанр: невбровьавглазный квест
Системные требования: CPU 1.2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта со 128 Мб памяти и поддержкой DirectX 9.0c, 1.5 Гб на жестком диске, Windows XP SP2 (автор проходил под Vista, случился один вылет, но больше — ни единого глюка), DVD-привод

Авторское примечание: *Куда только смотрел куратор ФСБ, которому было поручено следить за деятельностью «Акеллы»? Впрочем, есть такое подозрение, что издатель с волчонком на логотипе специально выпустил в последнее время столько ерундовых игр, просто чтобы усыпить бдительность своего куратора.*

Весь нижеследующий текст людям, абсолютно не интересующимся политикой, читать не советую. Несмотря на то, что «лирических отступлений», подобных тому, которое я сделал в обзоре по «Илье Муромцу», тут не будет. После прохождения квеста ***«Третий срок»*** *от известных трэшеделов* ***JetDogs Studios*** *слов уже просто не осталось. А пытаться пересказывать события игры... Ну зачем я буду спойлить и портить вам удовольствие от самостоятельного познания всех глубин политической жизни наших северных соседей, а также тамошних отношений власти и народа? Правильно — незачем. Потому и не буду.*

Однако же задача получается не из самых простых. Если оставить в стороне сюжет (и даже не столько сюжет, сколько отдельные реплики, интонации персонажей), от «Третьего срока» останется только посредственный квест, не заслуживающий даже рекомендации поиграть в него, если совсем уж нечего делать. И более того, он не переживет мало-мальски подробного «разбора по деталькам», на этом солнце совсем мало светлых пятен. А все почему? Да потому что «Третий срок» — это самый настоящий махровый трэш, который разом переплюнул все, что можно было назвать трэшем раньше.

* * *

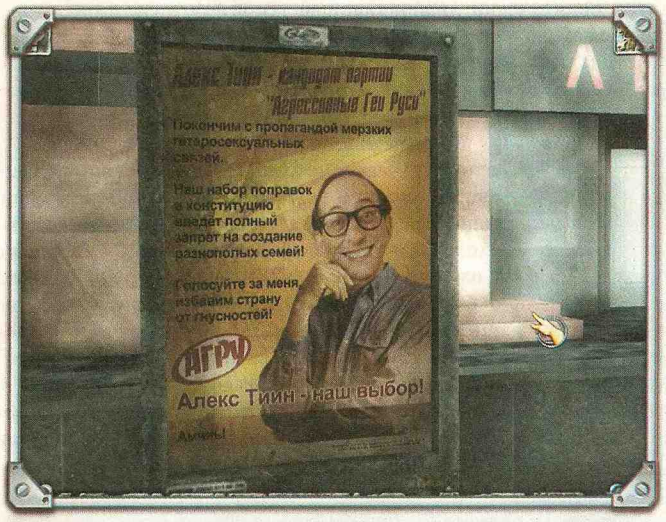
Студия JetDogs, в принципе, и раньше делала примерно то же, что получилось в «Третьем сроке». Играть с общечеловеческой моралью в покер на раздевание, заигрывать со скользкими темами, проверять нервы игрока на прочность, а желудки — на непоколебимость — это все им не впервой. Уже почти легендарной стала фраза из новостной ленты известного сайта **ag.ru** о том, что четыре первых игры от JetDogs все вместе набрали аж 7% рейтинга (это получается меньше, чем 2% на брата — такой подвиг еще никто не повторял). Но, братцы, почему же эти игры все равно не остались в стороне как заведомый отстой? Почему мы, а также многие наши коллеги потратили свое время на их прохождение и написание рецензий? Пускай разгромных, но все же... Гадать можно долго, но мне кажется, что в «Туманных ежах» и «Ядерных тварях» уже чувствовался потенциал команды. Вернее, такой ядреный запас цинизма и пофигизма, которому нужно было только найти правильную точку приложения, а уж там как попрет — фиг остановишь! Дело было лишь за этой самой точкой, поскольку при всей своей кавайности укуренный еж и собачка-гоп все равно оставались довольно банальными персонажами, а все их приключения воспринимались примерно с тем же энтузиазмом, как и очередной анекдот про наркоманов или Чапаева. Улыбнуться-то можно, но надоело до чертиков.

А теперь вспомним один фильм... Сразу уточню, что с игрой «Третий срок» он ничем не связан. Ничем, кроме общего рецепта приготовления.

Итак, помните, где в главных ролях было два озабоченных укурка? Причем настолько кондовых, насколько это вообще возможно — весь их юмор вращался вокруг гениталий, сортиров и немотивированной агрессии. Другой персонаж оттуда же — негр с канонично длинным, гхм, достоинством. Ну и, конечно же, фекальный демон из унитаза — ха-ха, как смешно...

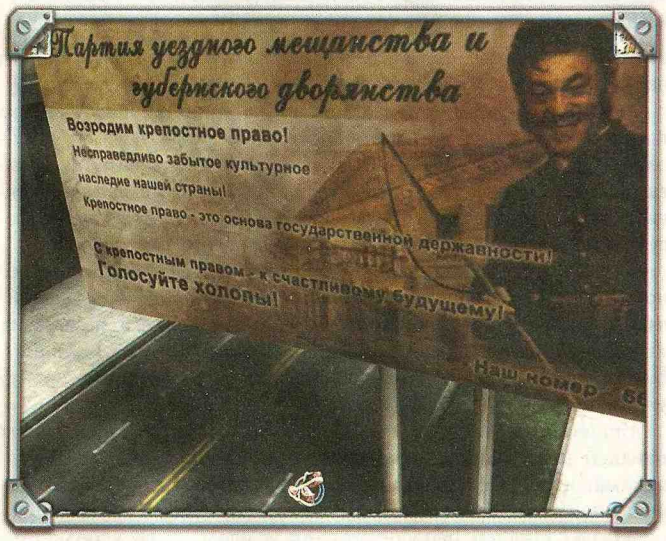
Вы уже догадались, что речь идет о фильме «Догма» (Miramax films), в котором весь этот «суповой набор» заштатной американской комедии был применен на тему, о которой якобы пристало говорить только авторитетным научным мужам в галстучках и очках. А тут — нате! Демон из унитаза! Причем серьезная позиция авторов очевидна для любого, кто не лишен серого вещества в голове. О всем сказано очень прозрачно, хотя тот факт, что роль бога исполняет великолепная Аланис Морисетт, сглаживает многие углы. Но в случае с «Догмой» авторам удалось то, что в средние века удавалось только самым везучим и талантливым городским сумасшедшим — плюнуть в рожу королю (морализаторам, святошам, ханжам) и сохранить при этом голову на плечах. А что с дурачка взять? Об юродивых мараться владыкам не пристало.

JetDogs Studios долго и упорно создавали себе имидж юродивых. Преуспели. И вот теперь — получите, господа, тот самый плевок в рожу, который многие хотели бы сделать сами, да только голова еще дорога.



Да, пускай за невинную растяжку «Мутин — Пудак!» на одном из питерских домов людей посадили в самую натуральную кутузку — с клопами и туберкулезными соседями. Статья «за экстремизм»... Какую же статью пришить юродивым, которые виртуального президента Владимира Мишкина наряжают в стринги и лифчик, вооружают плеткой и дилдо, а затем поручают игроку заснять все это на видео? И не скажешь ведь, что JetDogs поносят отечественный автопром через реплику главного героя: «В этом гараже, видать, крутая тачка стоит — "Бентли" или "Лада"!»

Впрочем, стоп! Хватит цитировать игру — я не хочу воровать у вас удовольствие от самостоятельного знакомства с похождениями простого трудяги по имени Никита. Хотя еще одну цитатку все же приведу. По моему авторитетному мнению, она может послужить той лакмусовой бумажкой, по которой любой с легкостью определит, понравится ему играть в «Третий срок» или нет.



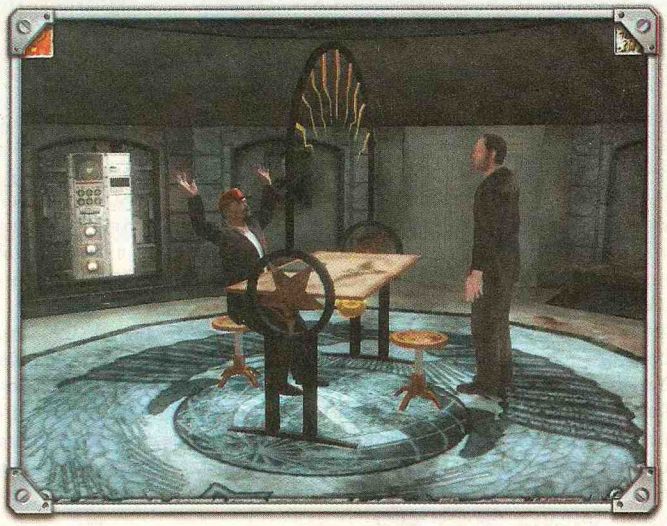
Итак, господа, мизансцена: в кабинет президента Мишкина с самыми благими намерениями прокрадывается наш главный герой. И при взгляде на кресло благолепно изрекает: «Трон Президента! Мишкин всея Руси должен сидеть здесь, а не в тюрьме!»

Это поэзия, вам так не кажется?

Кстати, не могу не упомянуть отличный ответ разработчиков на «суммарные 7%» — предвыборный плакат партии «Агрессивные геи Руси» (сокращенно АГРу). Подробности (уж если на скриншотах не рассмотрите) почитаете в самой игре. Впрочем, остальные предвыборные и агитационные плакаты, которыми напичкана игра, тоже сделали бы честь любой «фотожабе». Когда хорошее чувство юмора встречается с редким остроумием и избирает своей целью вещи настолько серьезные, что про них можно только шутить, вот тогда и получаются штуки вроде «Догмы» или «Третьего срока». Только первое — про религию, а второе — про политику и нашу жизнь вообще. Ну и бюджет у JetDogs, очевидно, был поскромнее, это тоже нужно учесть.

* * *

Говорить о техническом исполнении игры можно долго, с оттяжечкой смакуя каждую кривую анимацию, размытую текстуру, угловатую модель... Тем не менее, ощущение от всего этого возникает ни разу не отторгающее. Ну кто, скажите мне, в здравом уме будет возмущаться, что в ромеровском «Рассвете мертвецов» зомби —



это просто статисты в резиновых масках, а не высокотехнологичные твари наподобие Голлума из «Властелина колец»? В квартире у главного героя игры — серость и убогость, во дворе его дома — дымящие мусорники и бомж с пропитой рожей. Неужели с более четкими текстурами это выглядело бы более атмосферно? Можно, конечно, говорить о том, что красивый движок еще ни одну игру не испортил. Но почему-то кажется, что вещи наподобие «Третьего срока» — это исключение. Засунь эту бредовую (а как же иначе?) историю в обертку Unreal Engine 3, найми спецов из Lucas Arts для работы над озвучкой, и глядишь — получилось бы монументальное сатирическое полотно, слепок эпохи уровня «Собачьего сердца»... Вот только и издавать его тогда пришлось бы лет эдак через тридцать-сорок после создания, как и гениальную повесть Булгакова. Поэтому, собственно, с Булгаковым JetDogs сравнивать некорректно. И даже группу «Ноль» приплетать не будем. Ну, кто там еще в свое время вещал народу о том, что такое «савецкая власть» на самом деле? Не важно; главное, что сейчас тоже есть те, кто может говорить, а не тихо ждать перемен, сидя на кухнях с сигаретами в руках. А уж что вы услышите — острый политический памфлет или очередную трэш-байку про клонов и алкоголиков — это только от вас зависит. Впрочем, разработчики сделали все, чтобы игрок склонился именно к первому варианту.

* * *

Отдельно стоит упомянуть и озвучку. Заглавная тема игры — это ремикшированная песня «И вновь продолжается бой». На нужную волну настраивает моментально (особенно игривый женский возглас «Lenin is still alive!»), но, к сожалению, остальные треки в атмосферу игры не вписываются. Эх, а как хорошо бы пошла «Калинка-малинка» при прогулке перед Мавзолеем, или ремикс на «Боже, царя храни», когда Никита заходит в кабинет Мишкина! Конечно, при взгляде со стороны гораздо легче судить, но все же... Еще немного, еще чуть-чуть — и была бы достигнута полная гармония формы и содержания. А так — электронные «умца-умца» звучат слишком серьезно для шутовской игры, в которой на самом деле серьезного на порядок больше, чем кажется на первый взгляд.

С голосовой озвучкой тоже не все гладко. Тем более, что прямого визуального соответствия удостоился только товарищ Ульянов-Ленин (которому уже все равно), а остальные персонажи законспирированы по самое не балуйся. Узнать Жириновского, Явлинского и самого, гхм, Мишкина, можно только по голосам. Но фразочка из вступительных титров, гласящая «голоса кое-как сымитированы», оказывается более верной, чем этого хотелось бы. А жаль.

Хотя посмотрел бы я на того актера, который смог без дрожи в голосе произнести: «Сегодня я пассивен, как никогда! Вы посмотрите на меня! Чмоки-чмоки! Потрогай мою веснушчатую попочку, малыш!» с интонациями Путина Владимира Владимировича. Посмотрел бы и пожал руку.

Другое дело, что в отдельных фразах заметно, что перед прочтением в микрофон актеры их не особо репетировали. И будь они хоть трижды «профессионалами с Ленфильма», а глотать слова и искажать смысл реплик неправильными интонациями все-таки никуда не годится. Слава богу, этого недостатка практически лишен главный герой. Вот уж до чего душевный персонаж! Впрочем, при наличии некоторой фантазии он становится еще и символом... А вот символом чего — это уж сами для себя решайте.

* * *

Смотрю на то, что написано выше, и понимаю — слишком серьезно, слишком претенциозно, слишком сильно моя писанина отличается от того, что я чувствовал во время прохождения «Третьего срока». Игра буквально с первых фреймов начинает есть моск, а взрывы дикого хохота самопроизвольно вырываются из глотки игрока через каждые три-четыре мышиных клика. Политика? Да какая к чертям политика! Армейские агитки, соцреклама и реклама ипотеки — это то, что окружает нас прямо здесь, сейчас и практически в таком же виде, как это показали JetDogs (утрировано совсем не сильно). И над этим можно только ржать, аки конь Ильи Муромца, чтобы не свихнуться.

Но после такого пьянящего веселья всегда приходит похмелье. Над чем смеялся? Над кем? И чем ближе к тебе объект насмешек, тем тяжелее отходняк.

У меня, похоже, похмелье от «Третьего срока» началось еще до окончания самой игры. «Голосуйте, холопы!» Если бы этот плакат повесили на стене в квартире Никиты, я бы посмеялся. А после посещения пяти гротескных, плохо смоделированных, но до рези в глазах реалистичных локаций — уже не могу. Не тянет веселиться.

Кстати, в качестве рассольчика для всех, у кого «похмелье» после «Третьего срока», JetDogs готовят аддон — «мясной» казуальный шутер, в котором игроку предстоит отстреливать «вышедших из-под контроля клонов президента Мишкина». Когда журнал появится в продаже, аддон к «Третьему сроку» уже будет готов, так что имейте в виду.

Впрочем, это еще не все. После «Третьего срока» не было никакой возможности удержаться и не связаться с разработчиками, чтобы задать им пару вопросов. Вот содержание нашей коротенькой беседы:

МИК: Начнем непосредственно с игры, а уж к более высоким материям подберемся чуть позже. Итак, главный вопрос: кому пришла в голову сама идея «Третьего срока», и как команда вообще решилась на создание такой игры?

JDS: *Мысль запустить данный продукт родилась у нас (руководства Реактивных Псов) после окончания рабочего*

дня в ближайшем к офису кабачке за третьей бутылочкой коньячка. Подобная тема просто напрашивалась, учитывая, сколько информации на тему выборов выливали в тот момент на наши головы всевозможные СМИ.

Вопрос с названием тоже не стоял, хотя изначально полное название было «ТРЕТИЙ СРОК: Операция Преемник», но потом подумали и решили сделать более лаконично.

МИК: Не было ли проблем с издателем... Или, немного перефразируем, не было ли проблем у издателя из-за вашей игры? И как вообще идут продажи, вы оговорились, что в Питере «Третий срок» купить практически невозможно?

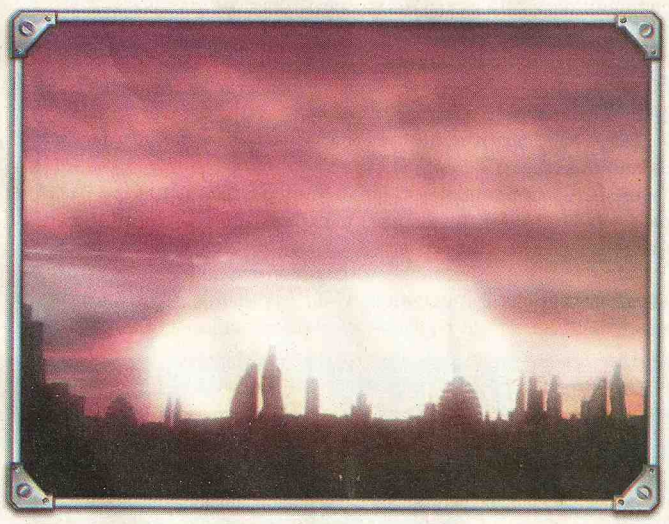
JDS: *С издателем проблем не возникло, и в результате (насколько нам известно) пока никого не расстреляли, не обезглавили и не отправили в Сибирь убирать снег... Правда, пока... Кто его знает, в нашей Могучей Империи умных людей и ровных дорог всего можно ожидать.*

Насчет продаж ничего конкретного пока сказать не можем (за исключением того, что игра была на 8-м месте в десятке продаваемых игр за февраль у «Акеллы»). Может, и купить невозможно из-за того, что игру быстро разбирают страждущие фанаты нашего творчества.

МИК: Во время прохождения меня постоянно мучил вопрос: фамилия «Мишкин» была придумана вами до того, как над президентским креслом замаячил призрак Дмитрия Медведева, или после? Если первый вариант верен, то, пожалуйста, сделайте игру про украинские выборы, нам тоже интересно, кто в 2009-м станет президентом — Косашенко или Гущенко.

JDS: *Сюжет «Третьего срока» был придуман за год до нынe уже канувших в Лету выборов, и наверняка личность будущего президента самойдемократическойизвсехдемократических стран мы знать не могли, но процентов на девяносто девять догадывались. Уж такая в России политика — искренняя, незамысловатая, очаровывающая своей детской непосредственностью.*

А по поводу проекта, раскрывающего сущность нынешнего руководства Украины... мы бы пока воздержались. В случае внезапных немотивированных репрессий и уважительных публичных пыток представителей JetDogs нам придется искать политического убежища, а у вас и погода недурна, и люди свои по духу, опять же, море теплое и Массандра вкусная. Так что мы пока обождем годик без политических откровений, а там, если все выживут, видно будет.



МИК: Не было ли желания сделать «правильную» игру про российскую политику и получить под это дело какой-нибудь грант? В Белоруси такое уже практикуется, между прочим, и у разработчиков голова о продажах не болит.

JDS: *Делать хвалебную игру по госзаказу точно не хочется, даже учитывая немаловажный факт «срубки нехилого бабла». Мы уж лучше что-нибудь безобидное вроде «туманный еж и спецназ лесбиянок против репы-каннибала».*

МИК: Не могу не спросить про ваше отношение к реальному прототипу Мишкина, его политике и теперь уже узаконенному преемнику. Напоминаю, что в России мы не издаемся :).

JDS: *По нашему глубокому убеждению, смена вывески суть не меняет. Нынешний российский политический строй, который больше всего попадает под понятие феодальный, оставляет мало надежд на правительство с человеческим лицом.*

МИК: Насколько я понимаю, аддон к «Третьему сроку» уже готов. Можете поделиться планами на следующий проект? Хотя, честно говоря, я не представляю, куда можно двигаться после такой... откровенной игры. Видно, что наболело.

JDS: *...Наболело!*

Сейчас делаем игру, повествующую о том, как любовь, идущая от самого сердца, может преодолеть время и пространство, сокрушить древние империи и власть темных богов. Конкретнее, к сожалению, пока не расскажем, так как проект еще не анонсирован.

МИК: JetDogs выпустила уже пять игр — вас уже не назовешь бегиннерами. Однако все эти проекты сугубо нишевые, с ограниченным бюджетом и, соответственно, рассчитанные прежде всего на «попадание» в определенную аудиторию, которая может закрыть глаза на различные огрехи в исполнении. Но скажите честно, у вас есть «игра своей мечты», грандиозный проект, за который вы возьметесь, когда почувствуете, что готовы? Или вы — махровые реалисты и хотите просто «плыть по течению»?

JDS: *Если точно, то с «Третьим сроком» уже шесть, и если говорить начистоту, эти игры не были техническим и художественным прорывом в индустрии. Собственно, наш принцип: «не браться за работу, по выполнению которой остаешься без штанов». Данное правило необходимо соблюдать на пути, который нужно преодолеть, чтобы не пополнить список коллективов неудачников, избравших первым (и как следствие — последним) проектом «самую наикрутейшую шутеро-рпг-стратегию-в-реальном-времени всех времен и народов».*

«Игра мечты» не миф, она возможна, но подходить к этому нужно осторожно, с расстановкой, а не бросаться сломя голову с криком «УРА! ЗА ГЕЙМДЕВ!!!». Любой творческий человек хочет сделать что-то значительное, и в этом плане JetDogs не исключение.

Навеки ваши,
Трэш-короли славянского игропрома
Игорь и Артем

Lar

TALVISOTA

Разработчик: Blitzfront Game Studio
Издатель: Nival Interactive (дистрибьютор "1С")
Жанр: RTS
Системные требования: 350 МГц, 128 Мб ОЗУ, 8 Мб видео, 900 Мб на жестком диске

Если уж речь зашла о рецензиях, то проще всего, скажу я вам, написать обзор заведомого отстоя. Подыскиваешь эпитеты пожестче, обливаешь с их помощью игру и разработчиков высокомерным презрением — и вуаля, разгромная статья готова. Фактаж, если честно, можно вообще не привлекать, фразы типа «Доколе разработчики из студии N будут злоупотреблять терпением нашим?!» прекрасно настроят читателя на нужный лад и объяснят ему, что эту игру покупать не нужно. А уж если в конце приписать вечное «О времена, о нравы!» вместо вывода — успех обеспечен.

С обзорами заведомо значимых или даже шедевральных игр все много сложнее, хорошая и честная рецензия, создающая у читателя адекватное представление о громком и заслуживающем внимания проекте, это настоящая работа, требующая вдумчивого и умелого подхода. Впрочем, это ИНТЕРЕСНАЯ работа, именно та, ради которой ты и шел в игровые журналисты; работа, позволяющая ГОВОРИТЬ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.

Работа, результатом которой, если все сделано правильно, ты будешь гордиться.

Словом, если бы все игры делились только на отстой и мастхэв, жизнь игрового журналиста была бы легка и интересна. Но есть, есть еще у этой системы среднее звено.

Имя ему — легион. Или же, если кто хочет — Посредственные Проходные Проекты.

Не лучшие и не худшие, не хватающие звезд с неба и, в общем, никогда и не нацеленные на это, не выдвигающие новых идей и никогда их за душой и не имевшие, созданные отнюдь не для того, чтоб обеспечить разработчикам бессмертную славу и мировое имя, но для того, чтоб у разработчика был кусок хлеба с куском масла и мечты о мировом имени.

Обозревать их зачастую очень скучно, но нужно. Нужно пояснять в очередной раз, почему для современной стратегии игровая механика третьего WarCraft`а совершенно не годиться, а графика уровня 2002 года могла бы пройти только при условии действительно интересных геймплейных находок (которых, естественно, нет). Нужно в который раз разбирать унылые, составленные из осточертевших штампов сюжеты, и растолковывать, что RTS, не имеющая сетевой поддержки (а значит, по сути, и мультиплеера), в конце 2000-х — нонсенс...

Но есть в этой категории особая графа...

Можно даже сказать, целый поджанр, заслуженно считающийся бичом ориентированных на RTS игровых журналистов и в особенности геймжурналистов постсоветских. Называется этот поджанр «аддон-клон к "Блицкригу", и...

Они снова сделали ЭТО!..

То есть, если быть точным, игра **«Talvisota: Ледяной ад»** была закончена группой энтузиастов с сайта **«Блицфронт»** еще в 2005 году, но издателя не нашлось, и игра была выложена в сеть для свободного скачивания. Однако же в конце прошлого года издатель **«1С»** посчитал почему-то, что ситуация изменилась, и сейчас нашему брату-геймеру игра на движке «Блицкрига» нужна как никогда, и официально издал все это дело в ностальгическом формате «2CD в jewel коробочке».

Ну что ж... скрепя сердце... давайте посмотрим, что за Talvisota такая...

* * *

Самый ощутимый из плюсов игры — незаезженная тема, все-таки советско-финская война 1939-1940 гг. (Talvisota по-фински — «зимняя война»), хоть и является одним из принципиальных и поворотных событий Второй мировой, всегда, по понятным причинам, замалчивалась советской историографией (официальная советская версия уж слишком явно была шита белыми нитками, а там и до пакта Молотова-Риббентропа недалеко, а от него уже — до понимания, когда и с каким союзником СССР вступил во Вторую мировую) и терялась на фоне последующих грозных и грандиозных событий.

Поэтому выход самостоятельной компьютерной игры, посвященной этому конфликту, не может не радовать.

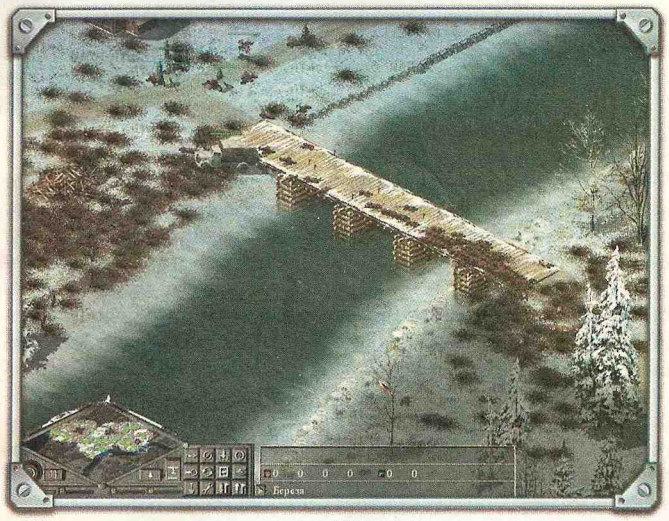
Прочие плюсы в целом аналогичны «блицкриговским» (уж позвольте мне не записывать в неоспоримые достоинства лыжников и финских солдат, говорящих на родном языке), минусы — тоже.

На этом, собственно говоря, рецензию можно было бы и заканчивать...

Заинтересованный читатель припомнит, в каком году вышел *«Блицкриг»*, вспомнит, что речь идет о морально и технически устаревшей игре, и все ему станет ясно...

Впрочем, возможно, среди наших читателей еще остались люди, не знакомые с творением *Nival Interactive* и сонмом его производных, да и мне еще полосу чем-то надо заполнить...

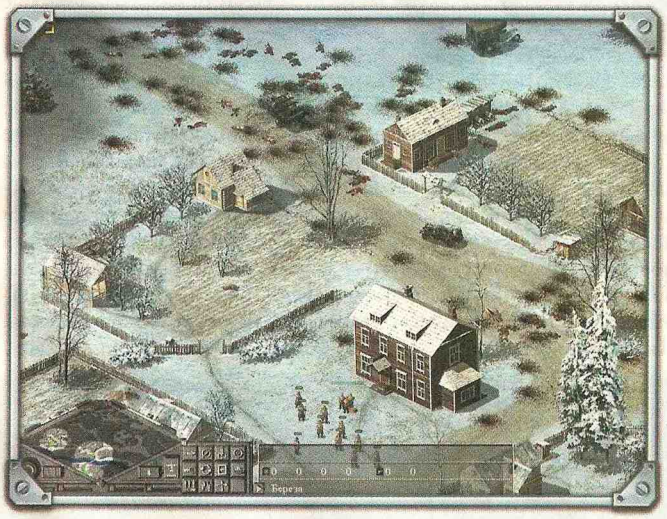
Так что извольте прочитать в очередной раз, что на эту графику невозможно смотреть без слез, что родовые глюки «блицкриговского» движка нам уже осточертели. Я успел тридцать три раза возненавидеть AI местной пехоты, а выкуривать по двадцать минут врага из окопов артиллерийским и минометным обстрелом — очень «увлекательное» занятие.



Конечно, игровая механика Talvisot`ы по сравнению с оригиналом несколько изменена...

Так, танки и броневики стали куда уязвимей, легкие БТ (БТ-2, БТ-5 и БТ-7) и Т-26 уничтожаются из засады «на ура», а пристрелявшаяся противотанковая пушка щелкает хрупкие машины, как семечки. Танков в местных сражениях вообще участвует очень мало (десяток на миссию — это уже колоссальная битва). Эффективность лобовых атак упала практически до нуля... впрочем, когда это атака «в лоб» была выбором настоящего командира?

Вот связка «бинокль» (офицер или снайпер) + артиллерия или «бинокль» + танк — это вершина тактической мысли, гарантирующая вам долгую и нудную победу, главное только сразу выбить вражескую артиллерию.



Поскольку эффективность и количество танков несколько понизилась — логично предположить, что увеличилась роль пехоты. Это действительно так, но интеллект и реализация возможностей пехоты не возросли ни на йоту. Пехотные сражения всегда были слабейшей частью «Блицкрига», и смотреть на этих циркачей (поднимите руку, кого достала пехота, ползающая на пузе, даже когда опасность давным-давно миновала! а отряд, по неизвестным причинам «растерявший» на местности своих солдат?!) я уже не могу, а здесь от них зачастую исход битвы зависит...

Две кампании («советская» и «финская», само собой) достаточно подробно раскрывают ход войны. Авторы особо подчеркивают документальность игры, мол, все именно так и было, мы карты изучали, документы... Впрочем, принимать на веру, вслед за некоторыми рецензентами, заявления о «документальности игры» перестает хотеться после первой же миссии советской кампании, в которой доблестные советские пограничники отбивают орду... кхм... «белофиннов», напавших на мирную советскую погранзаставу — видимо, с целью выхода на линию Мурманск-Астрахань... Но вот их коварный наскок отбит, и советские войска отвечают ударом на удар! М-да...

На форуме игры поясняют, что как там оно было — еще бабушка надвое сказала, а игра — документальная, а у них даже документ есть! Видимо, тот, который приведен в брифинге: сообщение ТАСС о том, что накануне (того дня, между прочим, на который было назначено нападение на Финляндию) услужливые финны совершили ряд провокаций на границе... Ну-ну...

Для всякого человека, хоть чуть-чуть знакомого с историей финской войны — с тем, какими наглыми, циничными провокациями и насколько беспардонными инсинуациями советская дипломатия и пропаганда готовили к назначенному сроку повод для вторжения, — с такой «документальностью» все сразу станет ясно.

Типичный подход «патриота»: как там оно было — дело десятое, и все враги врут... а Родину любить надо, она у нас всегда права! Последнее прибежище мерзавца... но первое — дурака.

В целом кампании довольно сложны и неплохо проработаны, но случающиеся иногда неоднозначные формулировки целей миссии и изредка — прискорбные сбои скриптов здорово портят общее впечатление. Кстати, финская мне понравилась несколько больше. Защищаться от превосходящих сил врага — намного интереснее, чем уныло в течение получаса бомбить кучку солдат, окопавшихся на высоте N, которую срочно нужно захватить...

* * *

Скучно.

«Блицкриг» — он и есть «Блицкриг», пусть даже и по-другому называется.

Особого смысла покупать эту игру для современного геймера я не вижу.

The Maks

ЧУКЧА В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Разработчик: AeroHills
Издатель: «Бука»
Жанр: Руссо-эдвенчуро
Системные требования: процессор 1000 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

— Какой большой чум, однако!

Перед главным входом в Департамент Защиты Виртуальной Реальности стоял самый обыкновенный чукча. Несмотря на хорошую весеннюю погоду, низкорослый житель северного края был тепло одет, а на ногах у него имелись лыжи. Конечно же, такой специфический внешний вид привлекал внимание, поэтому вполне естественно, что проходящий мимо Макс резко остановился и удивленно уставился на незнакомца. Уж кого-кого, а таких «кадров» тут отродясь не видели.

— Привет тебе, большеглазая человека с длинными волосами! — чукча добродушно улыбнулся. — Твоя может подсказать моя, как зайти в этот чум? Большой железный дверь не хотеть пускать.

— Э-э, привет... а зачем тебе нужно в департамент? — Макс вспомнил, что агенты просили тщательно проверять всех желающих попасть в святая святых ДЗВР и, по возможности, отгонять от здания посторонних. Недавно один такой «желающий» на обратном пути прихватил с собой несколько важных отчетов, ядерную боеголовку и казенный ящик пива. На макулатуру и оружие массового поражения решили забить, но вот за пропавшим пивом пришлось отправить два взвода элитных кадетов. Поисковая операция прошла успешно, и участвовавшим в ней даже выплатили задолженность по гонорарам. Фантиками.

Чукча гордо выпятил грудь:

— Моя собирается кадетом стать, однако. Великий шамана сказала, что самый лучший охотник нашего стойбища пойдет сюда, чтобы стать сильнее. Моя слушать своего шамана и идти сюда долго-долго, из самой Тундры.

Макс возвел очи горе. Кадет не завидовал тому, кто будет читать отчет будущего новобранца — манера речи просто отвратительная!

— Ладно, пошли. Отведу тебя к Талеру.

Статья, однако

Лень — штука неплохая и очень даже полезная. Во-первых, ею хорошо прикрываться и оправдываться во многих жизненных ситуациях, причем другие люди вполне могут повестись на эту уловку. Даже если на самом деле лень не было (да-да, и такое случается). Во-вторых, как же все-таки приятно не заняться чем-то напрягающим и провести лишний час в беззаботном ничегонеделании! Эх...

А особенно любят лень разработчики компьютерных игр. Вот только они ею не прикрываются и не оправдываются — для посторонних глаз славные деятели гейм-девелопинга всегда собранные, сосредоточенные и уверенные в успехе своего будущего проекта. Но на самом-то деле подавляющая их часть тайно посещает заседания клуба «анонимных лентяев», которые порой проводятся прямо на рабочем месте. И что из этого получается, очень даже нетрудно догадаться.

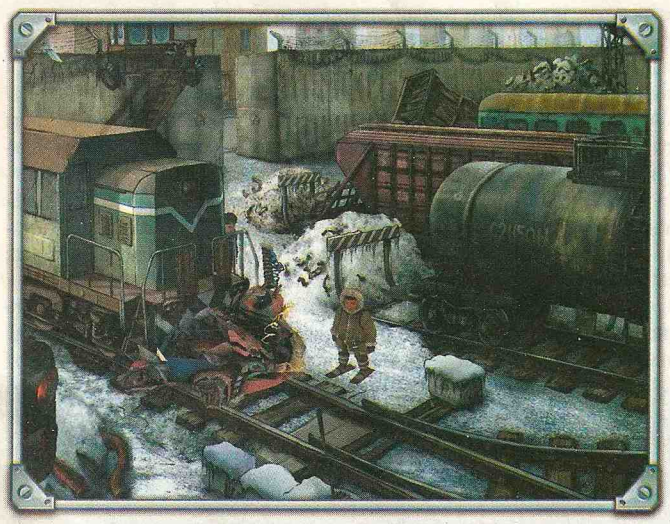
Вот попала ко мне недавно игра **«Чукча в большом городе»**. Совершенно случайно появилась на моем винчестере — ничего я о ней раньше не слышал, никаких материалов не читал. Думаю еще: что за дурацкое название? И знаете, какая гениальная мысль посетила тогда мою не менее гениальную голову? Наверное, это такой маркетинговый ход специальный — потребитель ведь очень даже может обратить свое внимание именно на такой глупый брэнд. И не потому, что потребитель тоже глупый — нет-нет. Интересно просто — вот пипл и хавает, как говорится в просвещенных кругах. А сама игра-то — обыкновенное руссо-эдвенчуро, не блещущее практически ничем, начиная от графического исполнения и заканчивая финальными титрами (хотя вру — таковых вообще нет, ибо есть кнопочка «Авторы» в главном меню). Но не буду забегать вперед — негоже вывод в самом начале статьи писать. Давайте разберемся во всем по порядку.

Наверняка вам уже надоели эти корявые двухмерные квесты, которые так любит штамповать отечественный игропром. Без сомнения! Поэтому разработчики из Aerohills предлагают геймерам небольшие вкрапления трехмера, причем на фоне все такой же корявой плоской картинки. Страшненькие 3D-модели персонажей и некоторых активных предметов окружения плюс ужасно низкое разрешение — это, конечно, шикарный вариант для такого проекта! Мой восторг неописуем — его нельзя показать, нельзя нарисовать и вообще нельзя передать никакими словами, кроме нецензурных. Да-а, как же я скучаю по прошлогоднему H.C. Andersen`s Ugly Prince Duckling с его красивейшими бэкграундами (может, сравнение и не очень подходящие, но принцип соединения разномерных пространств в «Андерсене» и в «Чукче» одинаков)... Ладно, спишем на маленький бюджет. В принципе, ничего хорошего я от графики и не ожидал, но надежда-то оставалась. Как оказалось, зря.

Что там у нас на очереди? Сюжет? Был такой — шаман отправляет лучшего охотника своего стойбища на поиски зверя с «сильным челюстя». Старику приснился вещий сон, в котором этот самый зверь побеждает огромную змею, угрожающую мирному народцу. Вот наш чукча и отправляется в далекий путь, дабы разыскать странное существо и привезти его к себе в Тундру — история закинет нас аж в саму столицу России. Простенько и без лишних заморочек, но получается, к сожалению, не очень хорошо. Ибо скучно. Подавляющую часть игрового времени мы проведем в маленьком северном городке Тундринске и собственно в Москве. Как наш герой туда попадет, это уже узнаете сами, если вдруг решите поиграть — не буду тратить время и место в журнале на неинтересные, а потому и совершенно ненужные подробности. Я хотел бы рассказать о другом...

А именно о том, что жутко не понравилось. Ну почему темная сторона «русской культуры» прет из всех дыр? В первой половине игры вообще почти все персонажи — это сплошные алкоголики, бомжи, гопники и невежды. Я понимаю, если бы разработчики хорошо проработали их характеры, написали интересные диалоги или хоть как-то попытались вызвать у геймера интерес к процессу. Так нет же! Нас еще для пущего удовольствия заставляют слушать длинные и нудные разговоры между героями. Никаких субтитров вы здесь не найдете, и если игра предлагает осилить двухминутный монолог трех местных «авторитетов», состоящий в основном из вариаций фразы «Вась, ты че ващще?», то придется это сделать. Ибо даже намека на какой-нибудь журнал персонажа, куда бы заносилась важная информация, нет и в помине — любые подсказки относительно дальнейшего прохождения можно только услышать и запомнить. Ага, готовьтесь — вас ждут сопливые истории о неудачах в жизни, откровения старых бабушек, дворников, студентов и еще Бог знает кого. Нудно, очень нудно. А озвучка! Мало того, что качество записи отдельных реплик почему-то сильно хромает (может, это глюк?), так еще актерская игра... Ну, вы поняли — имеем полный набор основных недостатков отечественного игростроя.

Но тут кроется один забавный момент — начинаешь даже немного сопереживать чукче, которому приходится таскаться по свалкам и слушать всю эту ерунду. Да и озвучен он на удивле-



ние неплохо, если сравнивать с остальными. Даже слово-паразит «однако» за всю игру не успело мне надоесть. Так что могу с уверенностью сказать: главный герой — единственный персонаж, который мне хоть как-то понравился. Хотя нет — опять вру. Грузин, торгующий шаурмой перед входом в метро, тоже весьма натуральным получился, но ему слишком уж маленькая роль в процессе отведена.

Если не учитывать огромное количество разговоров, съедающих львиную долю игрового времени, то «Чукчу», в принципе, можно было бы пройти очень быстро. Локаций не то чтобы мало, но большинство из них почти одноразовые, так сказать. Выполнили несколько мелких задачек на трех «экранах» — шуруйте в следующую часть города. Причем девелоперы часто перекрывают нам

доступ на остальные уровни, пока мы не завершим дела на текущем. Особых проблем с загадками не наблюдалось — все более-менее логично, понятно и несложно. Не проматывайте диалоги, тогда всегда будете знать, что дальше нужно сделать. Хотя порой приходилось прибегать и к старому, проверенному годами методу «берем все собранное барахло и по очереди пытаемся использовать каждый предмет в данной ситуации».

А вот анимация движений просто отвратительна! По-моему, давно уже прошли те времена, когда герою позволялось засовывать ладонь куда-то «внутрь своего тела» (не знаю, как еще такое можно назвать), чтобы достать вещичку из инвентаря. А в руках у чукчи после таких операций зачастую вообще ничего не появляется. Зато однажды он с легкостью засунул в карман целый мусорный бак с запертыми в нем кошками. Ну, до Штырлица наш протеже, конечно, не дотягивает — тот вообще целый паровоз в штанах носил. Но ведь то — классика, а здесь... Ужас, короче, просто ужас.

Хотя знаете, перечитал сейчас все написанное... что-то уж сильно я ругаю игру. Да, некоторые моменты бесят, другие раздражают, к третьим вообще остаешься равнодушным. Но в целом провести пару вечеров за «Чукчей» очень даже можно, правда, если нет занятия поинтересней. Встретится и кое-какой юмор, пусть его и немного, да не самого хорошего он качества. Игра не отстой — однозначно...

Но ведь можно было сделать на порядок лучше.

Здесь должно быть заглавие, но я его не придумал. И поделом!

Глупый игра, однако. Моя не понимать, почему чукча ходить по этот огромный стойбище и делать столько странных вещей. Моя тоже чукча, но моя никогда не хотеть делать ничего подобного. Не нравится мне, однако.

Талер с облегчением закрыл папку с отчетом. Такого ужаса он не испытывал с тех самых пор, когда ему подсунули материал, написанный полностью на «падонкафском» языке. Странные кадеты пошли, однако.

— Тьху! И ко мне это слово прицепилось! — агент в ужасе вскочил с кресла и побежал во двор Департамента.

— Запомни этот запах, — сказал он сдобаке Шарегу несколькими минутами позже, протягивая зверю отчет. — Если унюхаешь такого, поступай на свое усмотрение.

Агент Яскр (Y.ask`r), препаратор трупов
agent_yaskr@bigmir.net
Аллан Кармин, упырь-советник
ak-of-ash@rambler.ru

BiteFight

Жанр: браузерная дуэльная MMORPG
Сервер: www.bitefight.org
Разработчик: Gameforge
Системные требования: любой браузер с поддержкой JavaScript, минимальное знание английского языка

Блиц-характеристики

Фабула: Вечный спор между вампирами и оборотнями принимает форму несложной по механике боевой игры; сюжета нет, настроение создается редкими мазками средневековых красок.

«Яскравость»: как для старта проекта — неплохая игра, но в сети уже есть и лучше; многовато ограничений по сравнению с возможностями, визуальное отображение скудное, литературная часть — хорошо, но маловато.

Оплата: коммерческий вариант игры в 2-3 раза активнее бесплатного, это влияет на развитие; оружие, бонусы, купленные за деньги, дают ощутимый перевес в битве; цены высокие.

Распространенность: серверы на разных языках, несколько тысяч игроков.

Инфоподдержка: форумы, главный и клановые, полны боевого опыта.

Времяедство: зависит от вас, в основном, требует участия через запланированные промежутки времени от 10-15 минут до 8 часов между действиями. Развитие протекает небыстро: могущество начинается через месяц-два...

* * *

Респектное камрадство, доброго вам hh:mm:ss.

Противоречивый проект перед нами. Только начался, а уже требует много денег. Да и это самое «только» уже три года тянется, судя по копирайту, а все в состоянии «начался». Длительное изучение скрытых аспектов простой на вид игры с откровенным названием показало, что особых скрытых аспектов пока нет. Есть энтузиазм игроков и желание обсудить и улучшить игру, какой бы простоватой она не выглядела. Привлекает людей тема, а игра, к сожалению, по чувственной составляющей отстает.

Что ж, я побродил по этому зданию несколько месяцев, и даже пригласил советника с собой. Вот наше мнение, переплетенное, как только можно было.

Вступление от Кармина

Увы, я разочарую всех поклонников Мира Тьмы и мистической литературы. В «Грызне» нет ничего, связанного с классическими представлениями о вампирах и оборотнях, кроме набора клише: деревня с кладбищем, заброшенные особняки и горные замки. Сами вампиры и оборотни, кровь и мясо, поглощаемые ими, — тоже клише. Пожалуй, популяризованная со времен «Другого мира» тема схватки бессмертных кровопийц и волколаков стала фактором привлекательности игры из тех, к коим легко применить разные темы.

Не хватает милых вампирскому сердцу мелочей — пульсации крови при нападении на смертных, выслеживания оборотней в лесных чащобах... охотников нет, в конце-то концов! Ну, пусть детали, но... В игре отсутствуют мистические силы, присущие всем произведениям с вампирами и оборотнями — не и мы даже не будем упоминать ролевую игру «Мир Тьмы», где системы учений о вампирских силах составляют основы общества... Которого здесь тоже нет.

Единство вампиров против оборотней и наоборот, когда они не атакуют «своих», меня поразило. Этого никогда не было в ролевых играх по теме, и в литературе всюду сквозит крайний индивидуализм бессмертных существ.

Сухая игра. Много говорится о крови, но крови-то в ней и нет. Жизненной влаги, я хочу сказать, а не жестокости и красочного ее изображения.

Ничего не выходит за рамки циферок.

Фронтон здания: Твари ночные, монстры безликие...

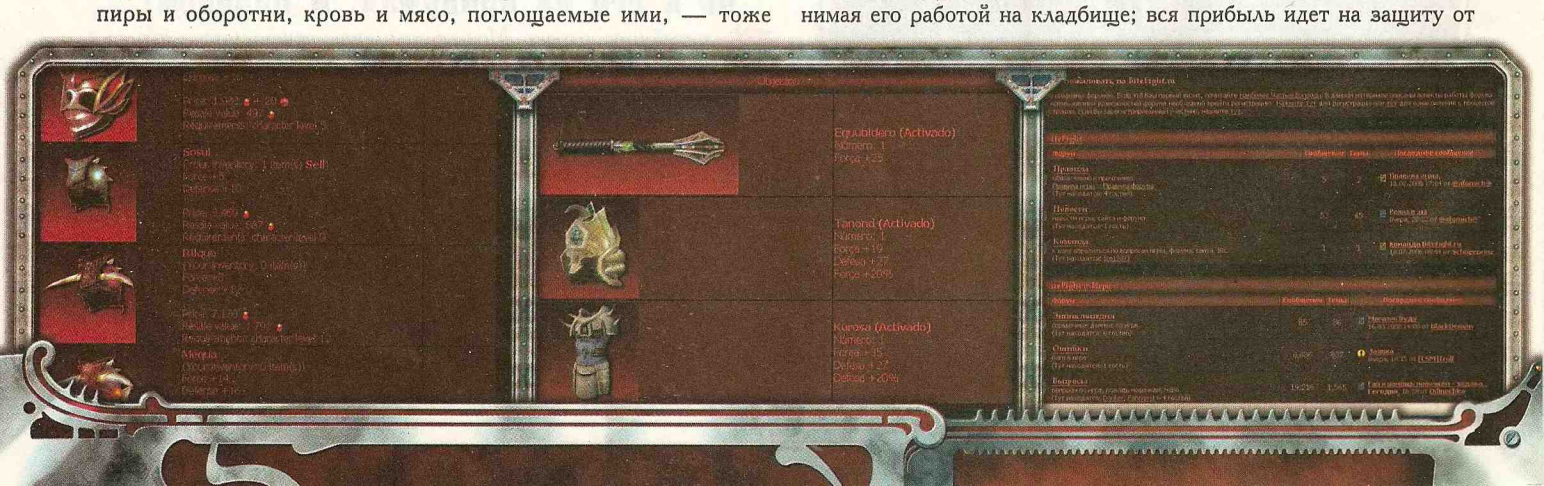
Ну так, уважаемый камрад, у вас проснулись готические наклонности? Захотелось мрачняка, полная луна наводит странные грезы о кровопийстве и желание жутко выть, бежать сквозь ночь, преследовать невинную жертву, настигать и утолять жажду...?

Тогда вам точно не сюда. Возможно, к психиатру, если хочется все это проделать реально, а не в игре. Но в смысле игры — это не здесь. Разве что, вчитываясь в числовые данные отчетов об охоте и сражении, вы увидите все описанное выше. Тогда я поздравлю вас с хорошим воображением!

В «Грызне» респектному камраду предстоит стать вампиром и пить кровь — или оборотнем и жрать мясо — невинных людей. Смертных. Расходного материала, мва-ха-ха!

Увлекся. Ничего подобного. Несмотря на всю поэтику, романтику и мистику, заявленные в рекламе, игра жестокая ровно в меру вашего желания читать отчеты и представлять их себе в красках.

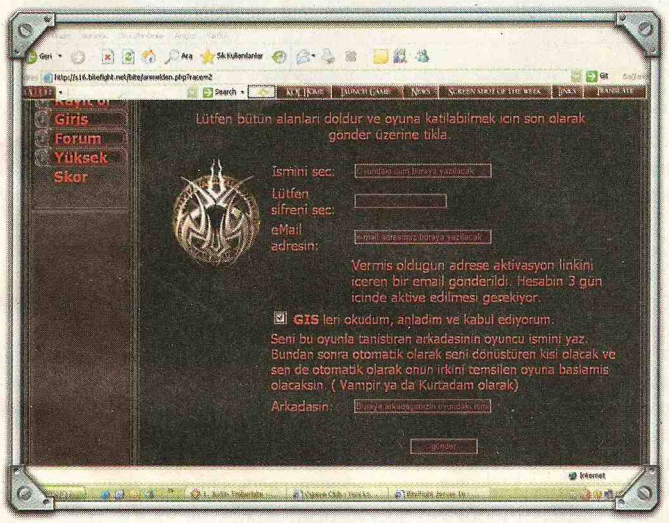
Представьте себе два варианта игры. Первый: вы развиваете своего питомца, как тамагочи, гоняя его на охоту на людей и занимая его работой на кладбище; вся прибыль идет на защиту от



нападения. Второй: вы делаете все это, но еще и тратите время и нервы на атаки на других игроков.

В первом случае вы заходите в игру редко. Месяцами накапливаете золото. Вкладываете его в развитие параметров персонажа, одеваете в лучшие шлем и броню, вооружаете могучим оружием, строите ему тайное логово (Hideout) и растет он у вас, как цветочек, изредка отбиваясь от настырных противников. Количество возможных уровней персонажа доходит на сей день почти до двухсот, а уже где-то с десятого продвижение займет больше суток или двух, и все дольше с каждым уровнем, так что на год работы хватит.

Во втором случае вы сидите в игре весь день. Каждые 10 минут охотитесь на людей, и каждые 15 — на оборотней/вампиров (врагов, в общем); эти циклы накладываются один на другой. Вы ничего не успеваете делать в реале, потому что все время отвлекаетесь на игру. И только ночью, успокаивая свое невротическое состояние, ставите на восемь часов свою зверюшку на работу на кладбище.



Есть и третий вариант, когда вы платите за игру. Тогда вы в ней просто живете, охотясь каждые пять минут на другое чудовище, и вдвое больше по общему времени — на людей. Динамично? По-своему. Но есть игры, где не надо ждать и, тем более, платить за количество битв (о них я в свое время расскажу).

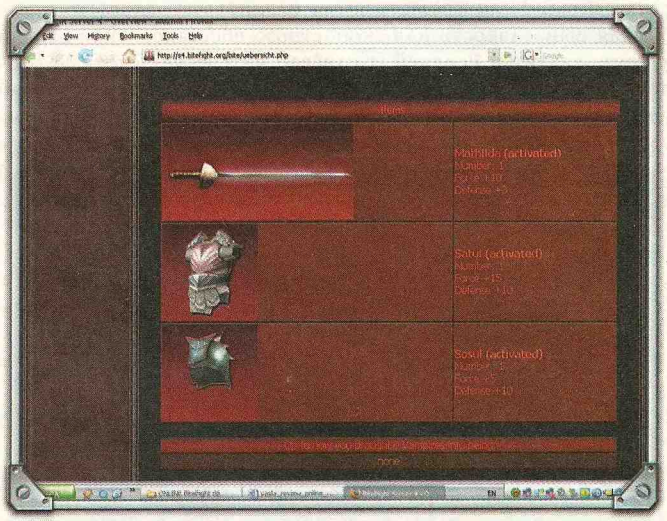
И не зря я назвал местных «безликими»...

Зал регистрации: Вампир, оборотень, где разница?

А у вас в голове. Ее нет, как и было отмечено выше. *Картонные персонажи*, иначе и не скажешь — страница в Интернете, какие-то числовые параметры, текстовые поля для заполнения... Помимо аватарки ничто не оживляет электронный прах. Да и то, в бесплатной версии на ней вы видите нахмуренного и злобного персонажа в одном варианте. Значит, предстоит работать вашему воображению (не лучшее применение ресурсам, в данном случае). Если у вас творческое настроение или наплыв уныния, связанного с занудно-усыпляющим дизайном вашего чудовища, можете дать оному текстовое описание. Другой вариант развития аватарки — заплатить. В случае игры за деньги, пользуясь элементами лица или морды, как в фотороботе, камрад обретает сомнительное счастье индивидуального портрета, с альтернативами по цвету кожи, татуировками, пирсингом и модерновой прической.

Придав злобный и устрашающий внешний вид питомцу, вы переходите ниже, на той же странице, к профилю персонажа. Какая же ролевая игра без профиля? Сюжета в игре может не быть, но профиль быть обязан!

Сила, Защита, Ловкость, Выносливость, Харизма, Опыт и Здоровье, конечно же. Все параметры хорошо известны по сотням игр всем заинтересованным камрадам. Никакой магии, сверхъестественных способностей, ничего зрелищного, даже иллюстративного.

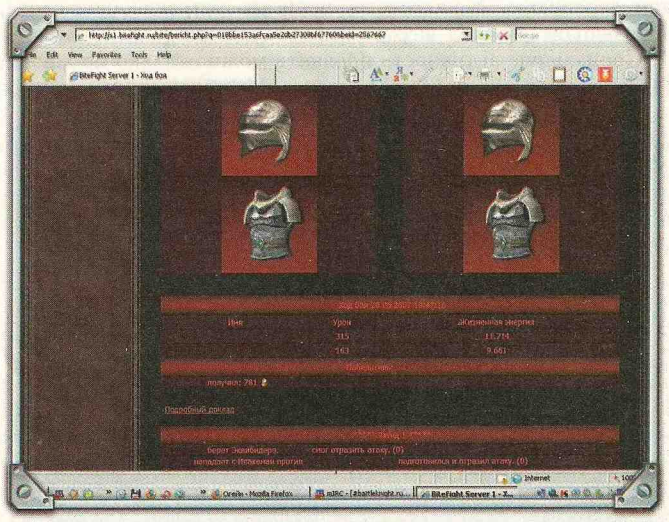


Даже здесь проявление индивидуальности заблокировано. Первые много уровней любого параметра стоят дешево, сравнивая с прибылью от охоты или работы за день. Поэтому низкоуровневые персонажи (первые 12-15 уровней из более чем 100) мало отличаются один от иного — гребенка одинаковых цифр. Разница становится все более ощутимой с каждым десятком уровней, пока мы не приходим к распределению, где меньший параметр составляет 90, а больший 120. Это примерно 130-какой-то уровень. Я думаю, эти персонажи на сервере с самого начала игры... Причем играли активно.

И что, пути развития отличаются? Так как в игре есть только боевая часть, и нет социальной, то выбирать можно только из немножко разных моделей поведения в грызне.

✓ *Сила* — основной боевой параметр, влияет на эффективность повреждения при атаке;

✓ *Защита* — понятно без лишних слов, она понижает урон от атаки врага;

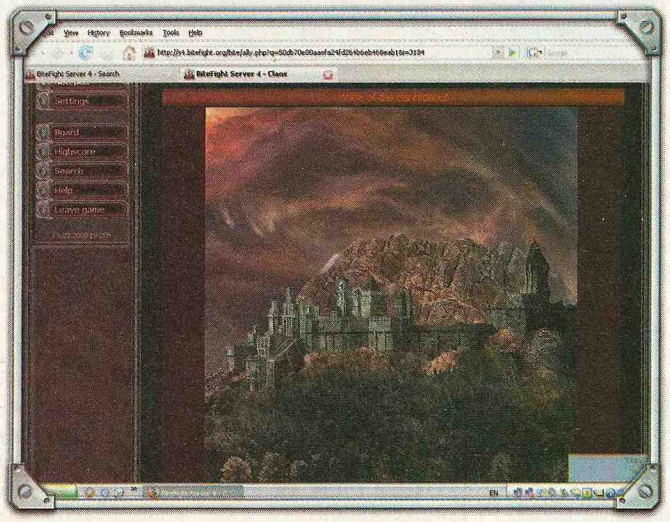


✓ *Ловкость* — показатель попадания по врагу или уклонения от атаки;

✓ *Выносливость* — пригождается после битвы, когда наступает время зализывать раны, и быстро;

✓ *Харизма* — в этой игре она влияет на обнаружение спрятавшегося в своем логове врага и дает небольшой шанс двойного удара в бою по разнице уровней.

Каждый параметр дает свои преимущества, и обычно рекомендуют качать все или три основных. Мое скромное мнение таково, что на самом деле развиваться лучше под свой стиль игры. Если сражаться вы планируете редко, то и огромная выносливость для скоростного восстановления вам ни к чему, хватит и средней. Если вас интересует охота на людей, то незачем тратиться на харизму. Но и слишком низкий показатель приведет к бедствиям. Поэтому все персонажи на сервере, в общем-то, друг на друга похожи.

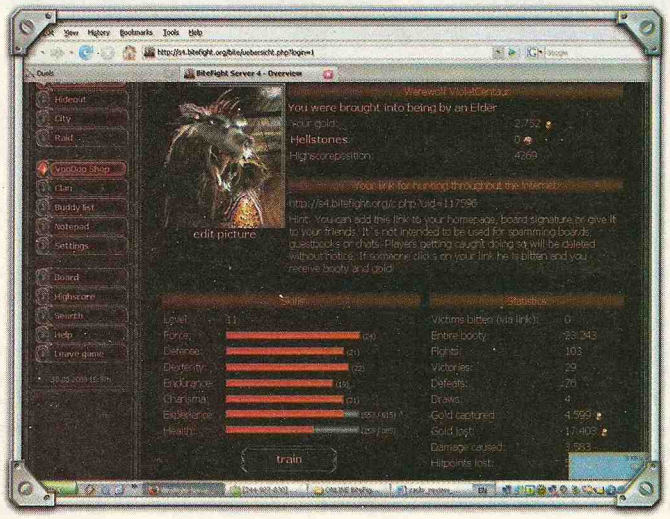


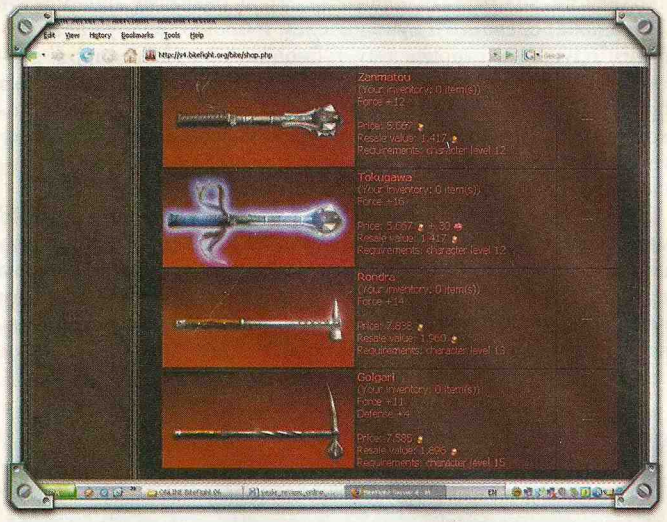
Есть и такой подход, когда экономят на развитии силы и защиты, зная, что их можно уравновесить оружием высокого уровня. В этом я вижу логику: развивать непосредственно то, что можно развить только так. Экипировка дает приличный мгновенный бонус.

Прокачка характеристик требует оплаты золотом, добытым на охоте или на работе. Опыт продвигается только во время охоты на смертных и рытья на кладбище. Уровни персонажа влияют на доступ к оружию и на ответственность и прибыльность должности на кладбище.

Еще одна вкладка, полностью для текста, позволит вам добавить что-то литературное о своем и так не особо визуальном персонаже. В частности, написать устрашающие слова, появляющиеся перед жертвой при нападении.

Социальную активность проявить можно только по жизни. Игрок может участвовать в клане, это покажет его взаимоотношения с другими игроками, но клан — не источник особых сил, способностей или богатства. Ваш персонаж — одиночка, в клане он или нет. Можно, конечно, договориться со своим кланом о массовой атаке на какого-то персонажа, но

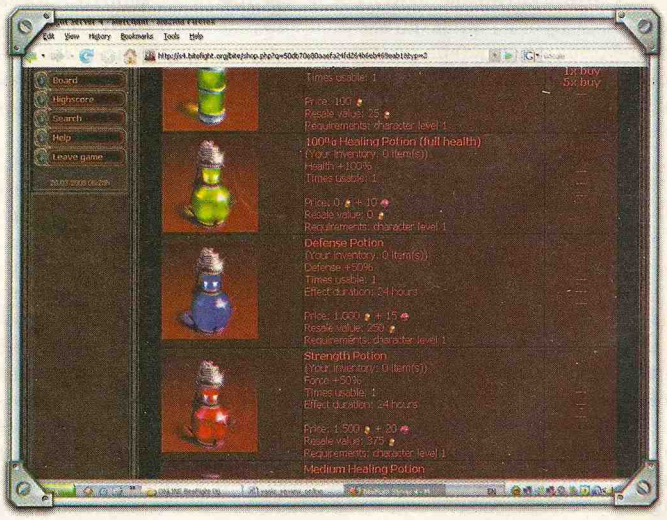




точно так же можно договориться и просто с другим игроком. И атакуют все равно все по очереди. Битва кланов, стенка на стенку, невозможна. Тактики нет, вы догадались.

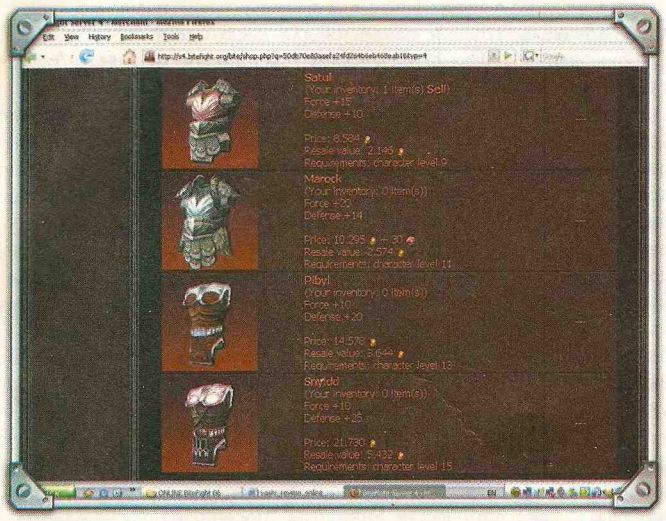
Оружейная: Купи картинку по цене компакт-диска

В оружейной комнате, роль которой в игре исполняет лавка, я обнаружил холодное оружие, смешанное в кучу, доспехи и шлемы оригинального вида, как смесь восточной и западной брони средневековья. Копаясь в этой куче, камрад, воплощенный в ночной кошмар крестьянина, обнаружит мечи, топоры, булавы, все с похожими характеристиками, будто бы и нет разницы между ними в реальном мире. Доспехи красивые, надо сказать. С вычурными рогами и украшениями, соответственно звериному образу жизни персонажей.



Аллан Кармин комментирует: *Вот тут явное отступление от темы! Зачем существам ночи холодное оружие? Почему нельзя было сделать им клыки, когти и прочую классическую атрибутику вампиров? Вспоминаются Зимища, вот кто мог «улучшаться»!*

И это тоже. Романтика звериных когтей подходит к образу вампира, а тем более оборотня, куда больше, чем, скажем, шпага под названием «Матильда». Стерта грань между человеком и мистическим созданием. Хотя название игры, дослов-



но переводимое как «Драка укусов», говорило как раз о наличии этой грани. И этот момент меня совсем не устраивает.

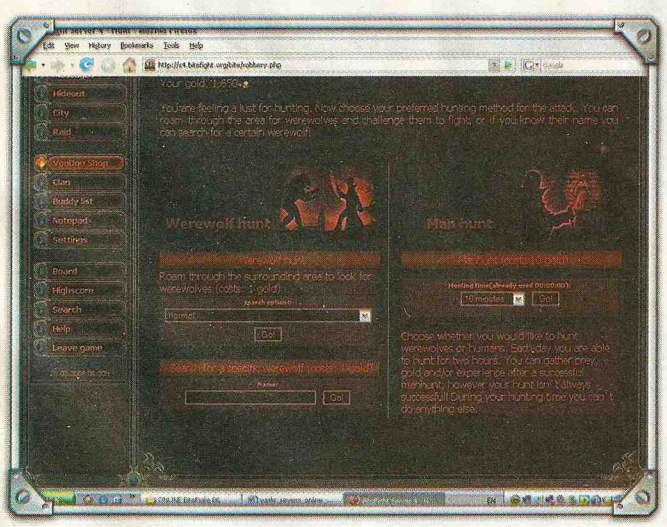
Цикл улучшений понятен: выше уровень, круче шмотка, больше денег на нее надо.

В том числе и реальных. Среди обыденной стали встречаются «волшебные» экземпляры, узнаваемые по синему свечению. По цене лицензионного диска в тонкой упаковке вы можете обзавестись картинкой, к которой приписаны цифры, превосходящие цифры других картинок на много уровней вперед. То есть, да, можно играть бесплатно. Если хочется быть мальчиком для битья.

Внутренний дворик: Псевдосредневековая псевдоместность

Основным местом действия будет Старый Город. Это вся местность, которую сейчас можно наблюдать в игре. Вокруг Старого Города, где есть только лавка торговца и кладбище, разбросаны множественные поселения, о которых в отчетах говорится, что вы там охотились, от деревушки до города. Но ни одной картинки этих селений вы не увидите даже за оплату. Только количество выпитой крови или съеденного мяса и набранное золото. Поэтому — фантазируйте, представляйте. Смотрите, какая удобная игра, может работать даже без онлайна и компьютера.

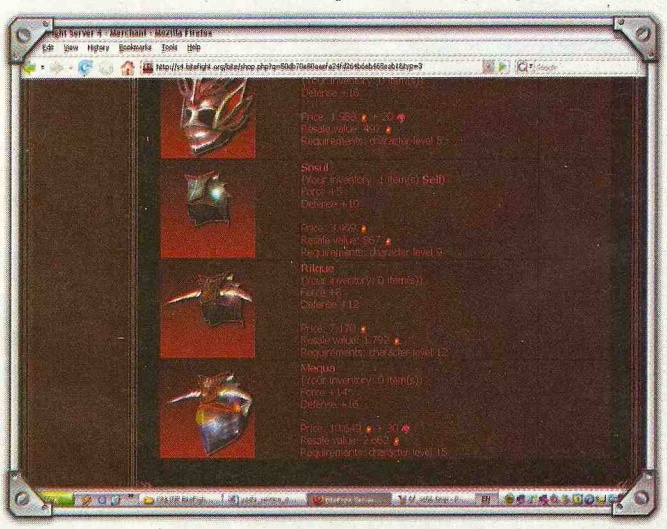
В лавке продается все, что нужно для битвы: оружие, доспехи, лечение. Кладбище — это рабочее место всех вампиров и оборотней. Наверняка никто не догадается, глядя на толпу постоянно копающих там что-то мрачных типов, что они — не люди.



Занять персонажа добычей честных денег и опыта можно от часа до восьми часов, например, на время сна в реальной жизни. Поначалу он будет подрабатывать копателем могил, затем садовником, стражником, бальзамировщиком и так далее.

Добавим к местности то, что прорисовано — логова персонажей и кланов. Должно быть, забавно выглядит городок с двумя зданиями в центре, а вокруг сплошные мрачные дома, заброшенные особняки, и окружено все это горной цепью, усыпанной крепостями кланов. Никто в окрестных деревушках не догадается, что в этом поселении живут сверхъестественные существа. Особенно, когда все они тусят на кладбище.

Здесь уместно пояснить про *Логово* и *Крепость*. Недвижимость, принадлежащая персонажу, помогает скрыться от нападения. Это снизит вероятность того, что сильный противник, алчный до вашего золота, настигнет свою цель — то есть вашего персонажа — и отберет горсть денег. Развивается эта недвижимость, указанная на фото, с помощью посадки большого количества деревьев на пустыре, строительства сразу же заброшенного особняка (покрашенного специальной облезлой краской) с покосившимся забором и дорожкой из стертого камня. Со временем особняк становится все мрачнее и шикарнее. Остается только повесить табличку: «Здесь вампиров нет!», так как на тайник (Hideout) это не похоже. Логово несколько спасает от обнаружения, но полагаться надо в первую очередь на способность постоять за себя. Крепости кланов напоминают классические вампирские замки а-ля Дракула на горе, развитие их происходит за деньги клана, и смысл — в повышении вместимости клана.



Пустырь: Место для PvP и охоты

Вампир и оборотень встречаются, когда один из них выслеживает другого, и сцепляются в кровавой грызне. Красные буквы летят во все стороны, описывая их жестокие удары холодным оружием и ловкие увертки на протяжении целых трех ходов. Но вот пыль оседает, отчет о битве формируется и отправляется игрокам, а персонажи расходятся по своим логовам в заброшенных особняках...

Романтично. Хотя это описание банального грабежа. Даже опыт не идет за битвы! С какой-то стороны, это хорошо, потому что сильнейшие персонажи просто задавили бы слабых, не имея иных ограничений.

Каждые 15 минут есть шанс завязать бой с врагом, отыскать в хитрой паутине всех логов какого-то оборотня или вампира (но только расы, противоположной своей) и схва-

титься с ним в битве за часть его доходов, рискуя поделиться своими. Причем даже сильный персонаж может проиграть слабому, если не повезет.

Охота на оборотня/вампира происходит в два этапа: поиск и выбор достойного или подходящего противника, потом автоматический бой в три раунда. Здоровье никогда не падает до нуля, просто сильно снижается. Побитый и истерзанный, персонаж не может продолжать бой и требует зелья восстановления жизни.

Охота на людей находится в той же вкладке, правее. От десяти минут до двух часов в день ваше чудовище может охотиться на людей, в погоне за опытом и золотом. Отчеты описывают результат одной фразой. Это происходит так: задал время охоты, заплатил чуть-чуть золота и ждешь, пока она кончится, потом приходит сообщение о добыче. Если охотиться по 10 минут, то можно получить от одинокого прохожего фонарем в глаз и остаться ни с чем.

В целом, если, например, сравнить с игрой, которая так и называется, «Дуэли» (о ней пойдет речь в одном из наших следующих номеров), то здесь нет удобства отложенной битвы, приходится ждать обновления возможности боя. Скучно и отвлекает от дел.

Явно видна провокация: платить за количество боев в день, утраивая их количество за деньги. И вдвое больше времени на охоту на смертных.

Башня: Кланы и общение

Любой игрок может основать клан. Просто заполнить форму, подождать 5 минут и получить вкладку с горой для строительства замка. Внося деньги, первый игрок клана, основатель, создает вакансии для нескольких игроков. Они, в свою очередь, даря фонды клану, расширяют место для новых участников, и так далее, пока гора не кончится.

У некоторых кланов есть свои форумы. Но центром общения остается главный форум. Там можно не только найти статистику боев или почитать, как игроки хвалятся идеальными битвами и добычей. На особых ветках процветает творчество, посвященное битве вампиров и оборотней. Хотя игра и не дает пищи для художественного обсуждения ее самой, и даже обсуждения новшеств в игре не имеют долгого хода и реализации, но, безусловно, если люди общаются вокруг игры, то почему бы не поделиться творчеством, не уходя от темы? Странно только, что, несмотря на количество интересных и качественных рисунков, они не вносятся в игру. За три года можно было одним фан-артом все украсить, если нанять некого.

По поводу населения игры можно сказать, что среди обычных замкнутых в себе игроков встречаются как агрессивные типы с платным доступом, стремящиеся ободрать вас каждый день на деньги, так и творческие личности, способные поделиться мыслями, рисунками и советами новичкам.

Закрывая ворота за собой, мы скажем...

Аллан Кармин: Все же, к вампирам и оборотням игра имеет мало отношения, а вот форумы мне понравились.

Яскр: Не самая лучшая боевая игра, хотя со своими интересными особенностями. Может, в следующей версии многое изменится? Пока что не рекомендую особо тратить на нее время.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР aftootvet@gmail.com

БОЛШОЙ

В первый и, очень надеюсь, в последний раз я решаюсь на беспрецедентный шаг в истории «Авто». Название текущего абонентского взято у Гарри Гаррисона. Было дело на «Портале-2006», когда живая легенда, у которой Ваш покорный слуга брал интервью, увидела камрада Silverseagull, несколько лет подряд бывшего рулевым, админом и спонсором нашего МИК Портала. Именно от Гаррисона Сильвер и удостоился восхищенного эпитета «Болшой!» (несколько слов по-русски автор «Крысы из нержавейки» знает).

В данном случае роль Сильвера играет письмо некоего камрада **rainmaker**. Парень реально крут, потому как ему удалось своим посланием выбить ногой двери в кабинет Пентаграммы, а я побледнел и затрясся... Камрад rainmaker писал мне 4 раза, и в последний пошел ва-банк. То есть склеил все письма. В результате получилось 28 тыс. знаков.

...Когда мне надоело *валяться пацтулом* (уверяю вас, не от смеха!), я попытался злостно порезать письмо, чтобы оно хоть каким-то боком влезло в «Авто» и оставило место и для других читателей. Увы, не получилось. В первый и последний раз данная рубрика состоит из одного эпистолярного эпоса. А прежде, чем начать общение, я все-таки посоветую камраду rainmaker`у сделать пластическую операцию, сменить стиль, пол и страну проживания, пока до него не добрались разгневанные читатели, чьи письма не попали в номер :).

Привет, Талер! — опять оригинальное начало :)

Да что уж там. Само письмо крайне оригинальное. Привет!

Мое предыдущее письмецо ты так и не опубликовал, возможно, потому что я отправлял его на «кертисмайкомп.юэй», так что высылаю его тебе в 4-ый раз и с ним еще немного разных мыслей, приведенных ниже: они все вперемешку — и про МИК, и «про жисть», так что не серчай :). Да, смотри, еще стЫхи внизу...

По причине того, что твое письмо тянет на эпическую статью в стиле истерзанного музами меня, и масса брутто его равняется 28 тыс. знаков, письмо здорово порезано: оставлены только стихи «пра редакцию», убито большинство ранних писем и т.д. А в целом, знаешь, я рад, что ответил тебе сейчас и не стал ждать паровозика из семи-восьми посланий, склеенных в единое письмо. Спецвыпуска по rainmaker`у читатели нам, боюсь, не простили бы :).

1) В последнем номере от 3-го марта в «Авто» есть твоя фраза: **«маршрутка/автобус, набитая серыми одинаковыми лицами»** *— так вот, позволю себе с тобой «несогласиццца» — прикол в том, что как раз все эти люди и каждый из них по-своему уникальны.*

Согласен.

Они ничем не хуже любого из читателей МИКа. У меня — как, думаю, у многих — тоже был период, когда я считал их просто серой толпой, а себя единственным и неповторимым. Но это же не так!!! Все мы уникальны и равноценны! Не надо разделять людей на «избранных» и «серую массу»!

И опять согласен!

Хотя, возможно, ты писал не о своих впечатлениях, а о том мнении, которые должно было возникнуть в маршрутке у **Александра Д.**

Именно! Прием, использованный мной, называется литературным преувеличением. Я **как бы** описывал мир от первого лица Александра Д.

...который, кстати, мне приходится родным братом (о Господи, и за что мне такое наказание?! :))

Ого! Это даже не мексиканский сериал получается, это мыльная силища покруче!

2) Кстати, вот еще — никогда не искал в матах Силу (поиски Силы оставим джедаям и другим извращенцам).

А силища в нем таки огроменная! И, как и в случае джедаев и ситхов, в данной Силе есть и Темная, и Светлая сторона. Темная проще: она позволяет материться в любой ситуации и при том считать себя крутым. У темной больше адептов :).

...но позволю себе цитатку: **«Мат — оружие интеллигенции, в отличие от булыжника — оружия пролетариата»**. *И еще одну:* **«Мат — средство сильнодействующее, поэтому применять его надо только в гомеопатических дозах»**.

Первая цитата — хорошая острота. Вторая цитата — чистая правда.

Я, конечно же, не за то, чтобы в МИКе вводить маты: прежде всего потому, что вас (как энтот факт не удивителен) все еще читают дети (до 18) и особы, причисляемые к ним — бородатые и волосатые дядьки, — а **за тактически грамотное применение мата в реальной жизни**. *Вот это загнул!*

Совершенно верно насчет «тактически грамотного». Нужно очень хорошо подумать, прежде чем ввернуть «сакральное» словцо. А вот в МИКе мата в чистом виде не было и не будет. Максимум — замена непечатного слова вполне печатными символами или же [цветочками], [бабочками] и [опылением].

3) **Про новый формат** *— вот это точно для МИКа не критично — я вас не ради картинок читаю (хоть конфетка, конечно, должна быть в красивой обертке... тьфу ты! ...обложке :) НО!!! Ваш журнал как раз и не про-*

сто глянцевая «конфетка», в которой кроме этого самого гланца и показного блеска вовсе и нет ничего — не буду тыкать пальцем, но таких изданий (и не только игровых) сейчас много развелось, — а нечто большее, что дает пищу уму. **Так держать!**

Новый формат не столько связан с картинками, сколько с повышением удобочитаемости и смотрибельности.

4) **Но вот диск и в самом деле необходим**, *правда, как вы это осуществите — не знаю (у вас, наверное, в редакции все напечатанные статьи не сохраняются, да и переезжали вы не раз, если мне память не изменяет). Правда, в этой ситуации (со старыми номерами), мне кажется, могли бы помочь МИК-фаны — если по Киеву пошерстить (среди камрадов), то, наверное, можно собрать и отсканировать все (или почти все) номера. Но тебе, конечно, виднее. Ответь, увидим ли мы его (диск) хоть в ближайшую пятилетку?*

В ближайшую пятилетку — да. Раньше — нет :). Наша редакция, да и сам МИК полностью оправдывает противоречивую поговорку о том, что поэт должен быть нищим, злым и голодным. Поэтому денег на подобные разовые акции у редакции нет. Зато есть ветка на МИК Портале, где выкладываются старые номера в формате *pdf*. Загляни туда: **http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=14288.**

5) Да, вот еще какая мысль — заметил ли ты, как реклама влияет (или пытается влиять) на нашу жизнь? Покупай то или это, купи себе такую вот мобилу или пей вот это пиво — про алкоголь и сигареты я писал в предыдущем письме, — а иначе ты лох, голимый, немодный, с тобой девушка не пойдет гулять, тебя не будут уважать и т.д.

Люди! Да разве шмотки делают человека человеком? Покупать нужно предметы искусства — живопись, книги, музыку, фильмы, игры наконец — т.е. **то, что заставляет задуматься, посмотреть другими глазами на себя и на окружающий тебя мир**.

Живопись, музыка, книги и игры тоже нуждаются в рекламе. Не в такой упрощенной, конечно, как, реклама стирального порошка, но... А потому и там человек наталкивается на массированную атаку рекламистов и маркетологов. Реклама — это вообще отдельный разговор.

Появляется какая-то модная вещь (заметь, «модная» не означает «качественная»), и вот люди, которые раньше прекрасно без нее обходились, берут кредиты, лезут в долги, чтобы заполучить эту, в сущности, не нужную им хреновину.

...А существуют и альтернативные каналы передачи информации. Тот же Интернет или «голубиная почта», когда «товарищ товарищу» нашептал. В наши времена Инетизации и сотовой связи и такие каналы становятся серьезным источником информации. Ни по TV, ни по радио не услышишь, например, о концерте Олега Медведева, зато каждый раз, когда он приезжает в Киев, зал переполнен. Вообще, в условиях «информационного шума» очень актуальна пословица «Семь раз отмерь — один раз отрежь».

6) Еще вот **про геймаддикцию** *— неужели ни один из МИКовцев ни разу в жизни не читал запоем Говарда, Лавкрафта, По, Толкиена, Сапковского (допиши свое)...*

Джордж Мартин :)

...не проводил дни и ночи во вселенных «Стар Варс», «Дрэгонлэнс» или «Форготтен Риалмс»? Не пересматривал любимый фильм по 150 раз :) и не мчался в поту и мыле на другой конец города, чтобы приобрести диск любимой группы? Мы ж не осуждаем коллекционеров марок, значков и т.п. за их пристрастие! Как ты когда-то писал на эту тему, «свинья грязь всегда найдет» :) — так что, по-моему, нет принципиальной разницы между гейм-зависимостью или, там, алкоголизмом: и то, и другое — побег от реальности.

Есть химическая аддикция (алкоголь, наркотики), а есть психологическая (компьютерные игры, игровые автоматы, марки, значки, календарики). Так вот, степень погружения в зависимость у каждой из подкатегорий разная. И у геймеров она гораздо выше, нежели у коллекционеров марок, я об этом уже писал. Так что игровая (виртуальная) аддикция — штука серьезная, и не стоит делать вид, что ее нет. Другое дело — вешать всех собак именно на компьютерные игры, как будто в вечерних новостях меньше крови показывается, чем в серии DOOM или в «Халфе».

Так что давайте не убегать в виртуал, а превратим мир в копию NuklearFallout (очень зловещий смайл).

Ты этого не говорил, я этого не слышал. Знаешь, и без нас достаточно людей, которые превратят мир если не в худший кошмар, то в хороший свинарник. Давай лучше будем созидать. Ломастеров хватает и без нас.

Хотя если мы не изменим наше отношение к природе, то скоро везде будут пустоши из «Фола» — даже к ядерному оружию прибегать не придется.

ДА! Кстати, как тебе такая картина: на выжженной радиоактивной планете остались только две расы: разумные тараканы и не менее разумные крысы? Пародия на «Фол» получается... Чем не тема для «Роддома»? :)

Ага. И они решают все конфликты путем проведения межрасовых гонок на специальных автомобильчиках. Жанр: race.

7) Что-то я все о грустном... Ах да, еще вот вспомнил — итак, чем был и есть для меня МИК. Давным-давно (году этак в 2002-м :)) я стал играть в комп. игры (до этого прошел стандартный путь — 8-ми/16-ти битные приставки, потом первая и вторая «Соньки») и в 2003 случайно купил 2 номера МИКа — №99 и №100. В течение некоторого времени я (точнее, мы с братом) приобретали журнал не слишком регулярно (не распробовали сначала :), о чем сильно жалею сейчас — сколько номеров пропустили ☹), но годика через пол я уже не представлял себе жизни без МИКа, и это при том, что компа тогда у меня не было. Сначала я, конечно, внимал авторам (которые тогда мне казались полубогами :)) с раскрытым ртом, но потом, поднабравшись игрового опыта (со временем купили комп), я позволял себе даже не соглашаться с их мнениями — но вот письма так и не писал, хоть собирался раз 20 :).

Время проходило, ушел Ранд, потом Кертис и Глюк (да и не только они — Озон, Маньяк, Кемпер, Акелла), ацкий Мохнорыл добрался до Автоответчика :) — неужели это Конец Света? :)

Но журнал, вопреки прогнозам всяких несознательных личностей, не загнулся, а продолжает жить и неплохо себя чувствовать!

Как мне кажется, лучше такие вот революционные изменения, чем топтание на месте.

Однозначно и безоговорочно.

Что сейчас МИК для меня? *Нууу, прежде всего очень интересное и довольно нестандартное издание :) — с ним можно спорить, можно не соглашаться, можно ругать или хвалить — но вот оставаться равнодушным невозможно. Пусть он непричесанный, глючный, непропатченный и хулиганистый, НО! МИК круче и правдивей остальных гейм-журналов хоть бы уже потому, что его авторы не боятся разговоров на серьезные и «неудобные» темы. Разве могут такие вещи, как интервью с Дыбовским, появиться в том же [Игровой журнал]? (читал его последний раз в 2005-м). Ведь «читатель не поймет»!*

Так что спасибо всем штатникам и внештатникам за их работу, отдельное спасибо Мохнорылу просто за то, что он есть.

Спасибо :) А что касаемо Мохнорыла, то да, хорошо, что он есть. И чем реже он есть, тем лучше :) Иначе он нам всех кадетов поесть :)

Ну все, на этом пока буду закругляться, а то сильно много накарябал.

(Истерический смех.)

Прости за возможные ошибки.

Удачи всем!

P.S. — 1) А кем именно на СТБ работает Глюк?

Редактором.

2) А. Высоцкий в «Роддоме» пишет, что в 2130 году население Земли — 11.2 миллиарда. Как такое возможно, если население нашей планеты удваивается каждые 50 лет, т. е. уже в 2100 оно будет примерно 24-25 миллиардов! Что его так подкосило? :) Тут, по-моему, несколько вариантов. А) Ядерная/биологическая война (пандемии соответственно). Б) Правительства всего мира скооперировались и наконец-то ограничили рождаемость — вот это точно ненаучная фантастика.

Все может быть :). Тот же Вадим Панов в цикле «Анклавы» некоторые вехи истории начинает раскрывать только в третьей книге. Подозреваю, когда Панов писал первую книгу, он и сам не знал об этих вехах, и общая картина родилась позже.

3) а) Во-первых, большинство природных ресурсов истощатся задолго до 2130-го (с современными-то темпами роста промышленности).

Солнечная энергия, как источник энергии, не истощится еще долго. К тому же, на сегодняшний день придумана масса дешевейших альтернативных источников топлива. Как ты думаешь, почему они не используются? Нефтяным, газовым (и иже с ними) королям не хочется отказываться от миллионных и миллиардных прибылей. А вот когда ресурсы начнут иссякать, те же короли будут иметь на руках патенты...

б) Во-вторых: какая такая доставка ресурсов с других планет? Ведь это же безумно дорого! Да, конечно, в будущем изобретут более экономически выгодную технику для космических полетов, но, по-моему, это все равно будет невыгодно.

Хоть в этом вопросе я не эксперт, но все же...

Размеры решают. Если удастся создать многокилометровые космические баржи и танкеры — выгода будет.

4) Бато в статье про «Овэрлокэд» удивляется и негодует по поводу пятикратной амнезии :) — но ведь на этом приколе, как я понял, построен весь сюжет. Было бы странно, если бы пациенты сразу бы рассказали главгеру про аццкую базу, где (как мне показалось, т.к. я не играл) и творятся все эти безобразия — в кино так не бывает.

Bateau негодует, скорее всего, по поводу разработчиков, которые решили поюзать эту фичу с амнезией по полной программе, дабы не напрягаться.

5) К вопросу о «СтарКрафте» — играл не слишком много, но вот мое мнение: как всегда, «Близзард» взяли за основу уже опробованные идеи других компаний, добавили немного своего и — ГЛАВНОЕ! — подняли общее качество игры (геймплей, ролики, баланс — соответственно, и мультиплеер) на недосягаемую для конкурентов высоту + неплохие графика, анимация и звук. Ничего сверхгениального, просто все сделано ОЧЕНЬ качественно и добротно. Заметь, что обычно так и бывает — сначала гении чего-то наворотят, а потом люди, может, и не такие умные, но с практической сметкой соображают, как из этого «чего-то» получить практическую выгоду.

Тут тоже нужны мозги — чтобы взять у конкурентов все самое лучшее и не хватить лишку...

Именно. Тут тоже нужны мозги. Очень-очень много мозгов. Ты все правильно понял :). А если бы не такие вот «второчные» люди, многие гениальные идеи так и остались бы невостребованными.

СтЫхи о доблестных штатниках :)

Мохнорыл, прошу!

Посвящается их героической борьбе с собственной ленью и происками тех самых вражеских изданий :)

Да, кстати, автор сам озаботился комментариями — все, что в скобках, это не мое, а авторское. Мои высказывания — после стихов.

Бато

Бато Великий так огромен,
Что не объять его умом.
Он, как все огры, очень скромен,
Владея Глюка топором. *(Последняя строчка не очень, но зато в ней есть Глюк и, что еще важнее, его топор :))*

«Огромен» — «скромен». Пресноватая рифма. Да и по фактажу... Зачем Bateau топор Glukk`a? Он интеллектом задавить могет.

Талер

Наш Талер — бард, бунтарь БК
В который шпилил под столом.
Он стал героем на века
Ища в Сибири мамонтов. *(В «мамонтов» ударение на последнем слоге, тогда получается складно)*

Жесть. Про мамонтóв. Но мамонт со столом, хоть убей, не рифмуется. Хотя некоторое обаяние в этой нарочной корявости есть.

Лар

Он взбудоражил весь реал, *(кролегами, естессно :))*
Он спас ДеЗеВеРера честь!
Кадетов вантузом пугал, *(и не только вантузом :))*
Вообще достоинств в нем не счесть!

Отлично!

Ягуар

В косухе драной и трусах
Кот в ВУЗ ходил сдавать зачеты, *(Или это был совсем не он — эх склероз, склероз :))*
Клыками наводил он страх
На всех, кто не писал отчеты. *(Правильней было бы — на всех, кто ВОВРЕМЯ не писал отчеты :))*

Хорошо. У меня вот напрашивается «трусами наводил он страх»...

Кертис

Зловещий доктор-психопат,
Страшилка на ночь для кадета.
И нет уже́ пути назад
Из рокового кабинета *(или «Ступившим на пол кабинета»)*

Или «...ступившим в сумрак кабинета». В общем — неплохо, но улучшать еще есть куда.

Глюк

Однажды Глюк «под мухой» был,
И когда с гномом повстречался,
То он беднягу не убил —
Без бороды тот лишь остался. *(или «Без бороды лишь карл остался»)*

А тут — неудачно. По ритмике получается «ко́гда», опять презренное «лишь», от которого в стихах нужно отказываться и т.д.

Ода Талеру :)

Я оду Талеру спою,
Воздам все почести и славу
Тому, кто навсегда в строю
Героев МИКа встал по праву!

(«Советский воин бережет
Родной страны покой и славу,
Он на посту, и наш народ

Гордится армией по праву» — кажется, я угадал, откуда растут ноги у стилизации!)

Давным-давно, в златые годы *(златые годы — это при Кертисе и Глюке, естессно, а у тебя, я уверен, все еще впереди. Надеюсь, у журнала тоже :))*

Был Талер хмур и нелюдим
И, мохнорылый от природы,
Не собирался быть другим.
Чувствуется знание предмета!
Но Кертис раз его увидел
И так харизмой впечатлил,
Что в МИК работать затащил
(Хоть игры Талер ненавидел).

А вот здесь знание предмета не чувствуется! Муахаха! (демонический смех). С Кертисом я познакомился в 1990 году, когда ему стукнуло 19 лет (точнее, вот-вот должно было стукнуть), мой возраст равнялся 12-ти с половиной годкам. Потому «впечатлен Кертисом» я был еще в те времена, когда Кертис Кертисом не был :). Но это так, не придирка, а сноска скорее :).

Глядишь, Кирилл уже разраб, *(я имею в виду, что ты помогал Кертису с «Бельтионом»)*
Ночами в квесты шпилит он
Играет также в «Файтерс Клаб», *(ну, типа в «БК»)*
Презрев депрессию и сон.

Тут знание темы просто зашкаливает... Мне даже не по себе немного.

Набравшись опыту немного, *(или «Экспы набив себе немного», в «экспы» ударение на последнем слоге)*
Про «Голден Эйкс» Кирилл писал.
Камрадами обруган строго,
Он про «Сибирь» нам рассказал. *(или «Он все равно в «Сибирь» играл»)*

Знание темы немного дает трещину (заметь, ни про рифмы, ни про ритм я ничего не говорю!) — за статью о Golden Axe меня не критиковали. Более того, второй моей статьей стала не Syberia (как многие полагают), а сага про... Morrowind, написанная совместно с Kertis`ом и Glukk`ом.

Но как ни страшен Мохнорыл,
Его камрады приняли.
И хоть он критикуем был,
Но также похвалить могли.

Четвертая строчка прихрамывает. По фактажу все точно :).

Прошли те дни, промчались годы,
Уже наш Талер спецагент
Изобретатель «Сент Джордж» моды
На Мохнорыла взял патент. *(а также копирайт и лицензию :))*

Отлично!

После Кертиса и Глюка
Талер самый главный был, *(или «Талер — главный Мохнорыл» :))*
Во все порталы он без стука
И днем и ночью заходил.

Быть третьим из четырех редакторов — невелика честь. Но вот если принимать в расчет весь ДЗВР... :)

Он МИКа заменил главу,
Ведь Том и Глюк ушли с изданья,
Журнал остался на плаву,
Так воспоем его старанья! *(или «Потряс основы мирозданья» :) — вообще-то в МИКе ты тогда, конечно, был не один, но ведь это ода про Талера :))*

Эххх... Ну, лесть-то я могу стерпеть, не впервой... :) А вот «ушли с изданья» стерпеть не могу, т.к. уходят не «с изданья», а «из изданья»!

С Дыбовским спорил-говорил,
Стальную Крысу повидал, *(я, естессно, понимаю, что писатель и герои его произведений — это не одно и то же, но все-таки так лучше, чем «И Гаррисона во плоти видал» :))*
«Тургора» альфу проходил *(или это была бета? :))*
Легендой МИКа Талер стал!

Альфа, скорее. И проходили мы ее пополам с пиарщицей Гаухар Алдияровой. И если бы не Гаухар, нас бы точно завалили :). А со «Стальной Крысой» — хорошая строчка. Лучше, чем упоминание самого Гаррисона.

Наш Мохнорыл живет в Москве
И не скрывает своих планов —
Готовит смену он себе
Ища ее среди МИК-фанов *(я не про то, что ты уходишь, а про кузницу кадров :))*

А по смыслу как раз получается, что собираюсь уходить... А ситуация такая, что Верещагин не уйдет с баркаса. Скорее, он вместе с баркасом уйдет :))

Так славься, Талер, славься, МИК!
Ты будешь вечно, а не миг! (или «Ты будешь вечен, ты не миг»)
А я журнал любимый свой
Не променяю на другой! *(ФАКТ! :))*

(Вот, в общем-то, и все про тебя и Мохнорыла :). Прошу прощения, если кое-где ошибся, но ведь автор имеет право на некоторый полет фантазии :))

В последнем четверостишии лучше звучит вариант в скобках.

О стихах в целом: в большинстве своем четверостишия-портреты удались. Хвалебная ода написана достаточно грамотно, и главное — содержит множество достоверных фактов, что для од в целом нехарактерно :). Достоверные факты касаются жизненных этапов, а не степени восхвалений :). В общем, поэзия тебе удалась на четверку с хорошим плюсом. А так как письмо слишком велико, остальные (серьезные) стихи в «Авто» не попали. Зато я их прочитал, и могу немного добавить в ковш меда... В твоих серьезных стихах слишком много лишнего пафоса, более того — почему-то вдруг исчезает рифма (все на алтарь пафоса?), и они в результате оказываются менее удачными, нежели юмористические. Старайся не зацикливаться на глобальных вопросах, попробуй написать про «собаку с нашего двора», про «дерево возле моего окна». Обращай внимание в серьезных произведениях на мелочи. Именно мелочи украшают нашу жизнь. Просто к ним нужно присмотреться.

А пока Мохнорыл отдыхает после серьезной поэтической схватки, я закончу «Авто» из одного письма. Еще одним пассажем из саги камрада rainmaker`а, потому как все продолжение не влазит...

Кстати о жЫвотных: у вас часто упоминается Сцобацо Шарец, так вот, у меня дома живет его конкурент — Котец Зямчец. Не нужен ли вам породистый (на 1/4 сибирский и на 3/4 дворовой) котец? Любимому департаменту уступлю бесплатно.

Эх, на месяц бы раньше. У нас появился шотландский вислоухий кот Маркет (редакционное название). Но каждый в редакции дал ему свое имя. Bateau зовет жЫвотное «Наггетс», Lar обзывает Котангенсом, я дал звучное прозвище «кот Да Винчи», а Ягуар отличился больше всех, он зовет кота «Эй ты!»...

...А больше ничего и не влезло. Неиспользованными остались 10 000 зн., в которых rainmaker говорит о многом и еще раз о многом, начиная играми и нюансами игр, и заканчивая «российско-украинской» тематикой...

Эх, не про того Гаррисон говорил: «Болшой»!

P.S. Никогда не пытайтесь повторять подобные трюки с размером письма в реальной жизни!

P.P.S. Удачи, **rainmaker**. Береги себя :).

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 компютер

Grand Heavy CD69

на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E6750

4080 грн.

На базі процессора	**Core 2 Duo E6750 2.66 Ghz**
Материнська плата	**ASUS iP35 P5K SE**
Память	**DDR II 2x1024 MB**
Відео	**512 MB PCI-E RadeOn HD3870**
Вінчестер	**SATA 500GB**
Оптичний пристрій	**DVD+-RW**
Кардрідер	**All in 1**
Корпус	**Grand**
Блок живлення	**Great Wall Hopely 500W**

GRAND computers

intel Core™ 2 Duo inside™

Два ядра.
Делай больше.

КПІ сервіс

Повну інформацію про магазини
можна отримати за телефоними:
8 (044) 594-7-594, 594-7-555
або на сайтах www.Grand.ua, www.KPI.com.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 ТЕРРИТОРІЇ 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.