Мой Компьютер Игровой

8 298

21 Апрель 2008

СИ

стр.32

отель

У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

стр.14

EMPIRE EARTH II

стр.18

THE CROSSING

AUDIOSURF

стр.30

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

реальность фантастики

Верный курс
в море фантастики!

Подписной индекс 08219

Стоимость подписки:

1 месяц - 5,88 грн.

12 месяцев - 70,56 грн.

Каждый месяц—розыгрыш призов!
Спонсор призовой кампании
ModelKits

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.

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.
Стоимость издания: 1 месяц — 7.32 грн, 3 месяца — 21.96 грн, 6 месяцев — 43.92 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line-предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

Оглавление

Bateau
Animals стр. 04
Новости стр. 05-11
Vassallog
Salvation стр. 12-13
Максим НИМКО aka Dantrag
The Crossing стр. 14-15
Fallen Angel SID
Legendary: the Box стр. 16-17
TinS
Empire Earth 3 стр. 18-21
Кирилл ТАЛЕР
«Обитаемый Остров. Землянин» стр. 22-24
Александр ВЫСОЦКИЙ
«Возвращение на Землю: Внутренняя сила» стр. 25, 28-29
Елена ВАНИФАТОВА
Постер стр. 26-27
MaD LOrD
Audiosurf стр. 30-31
Gidrogen
«Отель "У погибшего альпиниста"» стр. 32-33
Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
«Harley Davidson: Повелитель Дорог» стр. 34-35
Лайка
«Делай ноги» стр. 36-37
Lar
«Проект «Андерсон» стр. 38-40
Диггер Яскр (Y.ask`r), ретинарий
Gladiatus, Герой Рима стр. 42-45
Диггер Яскр (Y.ask`r), охотник на демонов
Ура! BiteFight получил обновление! стр. 46
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика. Инь, Янь, Хрень стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№08 (298), 21.04.2008
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: Яскр
Верстка: Андрей Шмаркатюк
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк
Директор по рекламе: Валентина Маркевич-Кравченко

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

Bateau

Animals

То ли весна так тлетворно действует на мозг и прочие органы, которыми мне иногда случается производить мыслительные процессы (а бывало всякое), то ли звезды так стали на небе, то ли еще какие-то катаклизмы произошли... Но факт остается фактом: последние несколько дней мне абсолютно не хочется думать про игры. Вот, вообще.

И дело тут не в качестве последних проектов, которые попадались в мои руки (что вы, я на днях открыл для себя Team Fortress 2!), не в усталости от игр как таковых (после TF2 до утра сидели с Ларом и товарищем, известным как Saduga, в HoMM III). Нет, просто мысли об играх были вытеснены мыслями о вещах более важных. Да, представьте, есть вещи, которые нам кажутся действительно более важными, чем игры. И связаны они, конечно же, с изнанкой виртуальной реальности, то есть, с реальностью обыкновенной.

Тут следует сделать небольшое отступление, чтобы расставить все точки над «i» (это такая «i», придуманная нашими предками специально для огров с раздвоением личности). Обычно в «Бензоколонке» принято писать либо что-то шибко умное, либо злободневное, либо просто откровенную, но харизматичную чепуху. Но поскольку я буквально только что вернулся из родного города в не менее родную редакцию, и за окном еще толком не рассвело, моей умной, ироничной и вообще такой великолепной голове очень хочется спать. А за написание «Бензоколонки» возьмется вторая голова — тупая, прямолинейная и неуклюжая. Прежде всего, конечно, в словах неуклюжая. Потому что, как ляпнет что-нибудь, потом не отмажешься.

Впрочем, есть у этой головы и хорошие качества. Ну, по крайней мере, умной голове эти качества тоже нравятся. Например, глупая голова уже, наверное, раз десять смотрела «Терминатор 2: Судный день», но все равно в самом финале не может сдержать слез. То же самое, кстати, и с «Леоном» Бессона, которого при необходимости сможет процитировать от и до. Эта же голова умудряется слушать «Весь этот бред» в исполнении товарища Васильева, а следующей песней в ее плейлисте идет «Sometimes I Feel Like Screaming» от Deep Purple с, пожалуй, диаметрально противоположным содержанием. А строчка «You can`t to love, you can`t to trust. Now die! Die! Die! Stupid girl!» из «Copycat» группы Lacrimosa почему-то пробуждает в этой голове неукротимое желание пришибить... Нет, не саму «stupid girl», а того, кто отучил ее любить и доверять. Но потом кулаки разжимаются, потому что тогда придется и себя того. Апстену.

А потом — снова плейлист, в котором Джеймс Хэтфилд дерет глотку:

— If I could have my wasted days back, would I use them to get back on track?

О, да, старый вопрос, хорошо знакомый всем, кто ошибался. А кто не ошибался? Все ошибались. Да и ответ на этот вопрос известен — не получишь ты свои «wasted days», как ни тужься. Поэтому, если уж так получилось, что кусок жизни отправлен в утиль, остается лишь следить за тем, чтобы оставшееся время не проследовало в том же направлении.

Впрочем, это только глупая огрячья голова может верить в нацарапанную несуществующей Сарой Коннор надпись «No fate». Как минимум — в том смысле, который мать будущего лидера человеков, воюющих против машин, вкладывала в эти два слова. Конечно, многое зависит от нас, но ничуть не меньше — и от тех, кто нас окружает.

Вот, скажем, была в классе девочка — местная королева красоты. Встречалась с «прынцем», все было красиво и сказочно... А потом «прынцу» или надоело, или еще что-то в голову стрельнуло — и вот он бросает свою королеву. Но ей ведь нельзя терять лицо, верно? Надо дать этому подонку понять, что она и без него чудесно обойдется, а в лучшем случае через ревность заставить вернуться. Отличный план! Почему же он заканчивается свадьбой по «залету» и годами жизни с нелюбимым человеком?

Или, скажем, мальчик. Хороший, умный, добрый, красивый. Не налюбуешься. Представить невозможно, насколько крутой «мэн» из него вырастет... Но вдруг мама с папой что-то не поделили, и у мальчика теперь новый папа. Не то? чтобы плохой человек, мама ведь плохого не выберет. Но просто не тот. И мальчик начинает делать разные глупые вещи, так, ради протеста. Ему старого папу хочется, но его почему-то никто не понимает. Его начинают «воспитывать», объяснять, что он не прав. Но в чем он не прав? В том, что не может понять сложности взрослых взаимоотношений?

Но его ведь тоже не понимают.

Я тоже не понимаю никого из вышеописанных, допустим, все-таки придуманных персонажей. Себя бы понять — и то уж за счастье. Но главное, что в подавляющем большинстве житейских ситуаций разделить NPC на хороших и плохих не получается. С точки зрения каждой из сторон все сделано правильно, причем особенно живо это понимаешь, когда сам оказываешься в роли «злодея». Вопрос лишь в том, как к этому относиться.

А относиться надо в любом случае спокойно, сдержанно и с пониманием к противоположной стороне конфликта. Верно? Ну, да, где-то так. Хорошо было бы, если бы у всех все головы были умными, добрыми и спокойными. Не творили бы глупостей, а если даже во что-то и вляпывались, то не усугубляли бы положение лишней возней. Хорошо, да.

Но — скучно.

Наверное, поэтому я до сих пор не отпилил эту тупую башку, которая рыдает над расплавленным Шварценеггером, хандрит под Radiohead и улыбается, подпевая маленькой концентрированной харизме по имени Bjork песенку «All is Full of Love». Пускай глупая голова творит что хочет, умная голова постарается понять и простить всех.

Кому должен — всем прощаю. Надеюсь, вам я никаких пакостей не наделал, да?

Ну а вы мне — только попробуйте!

P.S. По правилам хорошего тона надо бы свершить небольшой акт разоблачения. Если, конечно, кто-то еще не догадался, что превью на игру «Ветхий Завет» из прошлого номера МИКа на самом деле является первоапрельским розыгрышем. Собственно, вот.

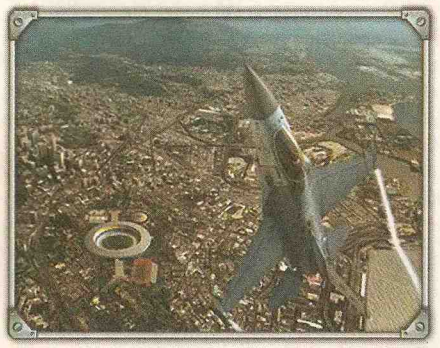
Уважаемые Dreamlore, Адам и Ева, Каин и Авель, Ной, а также Змий — будьте умными, поймите и простите нас, грешных. Аминь.

Игровые новости

Есть только МиГ...

Хорошая старая песня из кинофильма «Земля Санникова» в применении к нашему сегодняшнему случаю могла быть перефразирована и другим образом: «Есть только брэнд — за него и держись».

А компания **Ubisoft** держится за брэнд имени Тома Клэнси так крепко, что крепче уж просто некуда. В прошлом номере у нас была новость о том, что права на все творческое наследие старины Тома было скуплено французскими игроделами, что называется, «с потрохами» и на много лет вперед. Среди деталей была и новость о том, что в разработку



запущена очередная игра под покровительством светлого имени писателя. Причем совсем нетипичная для «томклэнсиевской» серии, поскольку чего-чего, а уж авиасимуляторов в ней отродясь не бывало. Что ж, теперь — будут. И сейчас уже можно примерно представить себе, каким будет первый авиасим от Тома Клэнси.

По последней моде (надо бы вспомнить, кто первый до этого додумался) название новой игры щеголяет двусмысленной аббревиатурой: **Tom Clancy`s H.A.W.X.** (ранее — Air Combat), впрочем, на этом уже заявленные достоинства проекта не заканчиваются. Прежде всего впечатляют первые скриншоты. Честно говоря, после орденоносного «Ил-2» (со всеми его аддонами и переизданиями), а также красивого, но тормозного F/A-18 мне не удалось припомнить в этом жанре ничего приличного. А со времени выхода оригинала «Ил-2», простите, уже семь лет прошло. Поэтому уже одного обещания предоставить в распоряжение игроков более 50 современных самолетов с реалистичной физикой и при современной графике (а уж с последним у Ubisoft проблем никогда не было) геймерам, мечтающим о небе, будет предостаточно. Другое дело, что степень хардкорности/аркадности результата пока находится под большим вопросом. С одной стороны реализация симуляции современных технологий наведения и уклонения от ракет выглядит многообещающе, но, с другой стороны, наличие на миссиях команды пилотов-помощников, управляемых ИИ, заставляет задуматься о том, на какие компромиссы пришлось пойти, чтобы игрок не сломал пальцы, управляя одновременно своим самолетом и оравой компьютерных болванчиков.

Тем не менее, особенно заманчиво звучит обещание реализовать кооперативное прохождение на команду до четырех человек (обычный мультиплеер на 16 персон тоже будет). Как мы уже имели возможность убедиться, кооператив, независимо от жанра, делает любую игру на порядок интереснее и динамичнее.

Разработкой игры занимается внутренняя студия Ubisoft, ранее выпустившая игры *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific* и *Blazing Angels: Squadrons of WWII*. Первая игра, представляющая собой крайне реалистичный симулятор подводной лодки, запомнилась хорошей проработкой, приличной графикой (как для своего жанра), но вместе с тем — слабым ИИ, а также изрядной глючностью. Вторая же не запомнилась практически ничем кроме того, что это явно не ровня «Ил-2». Впрочем, провальной игру Blazing Angels тоже не назовешь — так, середнячок. Поэтому никаких гарантий того, что Tom Clancy`s H.A.W.X. получится хорошей игрой, у нас нет. Но и заранее ожидать трэш тоже не стоит.

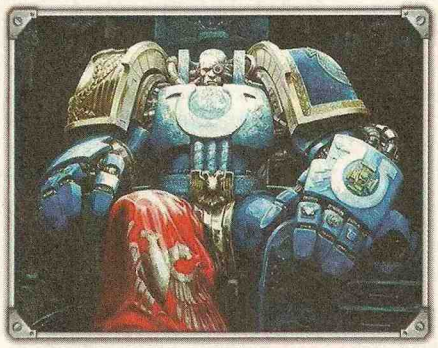
Кстати, сюжет будет тоже не совсем «фирменным». На сей раз Том Клэнси расскажет нам про героя-одиночку, который вступает в конфликт с жадными и беспринципными оружейными корпорациями. Правда, как герой-одиночка вяжется с кооперативом на 4 человека и вообще наличием команды поддержки, не объяснили. Ну что ж, увидим в релизной версии игры, отслеживать дату появления которой можно на сайте **hawxgame.uk.ubi.com**.

Грядет Warhammer of Heroes

Не успели еще поклонники реалтаймовых побоищ в мире **Warhammer 40k** от **Relic Entertainment** раскупить последний аддон к одной из лучших стратегий за всю историю жанра, как появилась информация о... Ну, правильно, о сиквеле.

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!

Ведь несмотря на отлично отполированный (особенно для мультиплеера) геймплей, оригинальный Warhammer 40k: Dawn of War уже порядком устарел, а политика Relic в отношении аддонов (а именно — необходимость наличия у игрока оригинала и предыдущих аддонов для возможности играть всеми расами)



и постепенно падающая планка качества оных в последнее время стала наводить на мысли вроде «сколько еще аддонов выдержат поклонники?»

Ну что ж, рады сообщить, что боссы Relic одумались и дали ход разработке полноценного сиквела, которому прежде всего светит значительный прорыв по части графики. Собственно, после того как *Company of Heroes* от того же разработчика стала фактически одним из основных бенчмарков для многих «железных» изданий, тестирующих видеокарты, нет ничего удивительного в том, что продолжение такого успешного тайтла будет:

а) высокотехнологичным и красивым до одури,

б) использовать графические наработки Company of Heroes.

Впрочем, в **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** (блин, замучаешься это название набирать, а что будет, когда аддоны пойдут?) у CoH будут позаимствованы еще и некоторые элементы геймплея. В частности, юниты получат возможность занимать здания, а также унаследуют модель перемещения и систему укрытий из CoH. Еще Relic планирует сделать еще больший упор на микроконтроль, уменьшить количество доступных групп юнитов, повысить важность лидеров отрядов (их потеря означает провал, но зато опытные бойцы будут переходить из миссии в миссию) и так далее.

Не обошлось и без модной (надоело это слово, но как иначе сказать?) абсолютной разрушаемости всего и вся, а также возможности кооператива между разными расами.

Остальные подробности, как водится, нам будут «скармливать» по мере приближения даты выхода, которая предварительно намечена на следующий год. О том, что разработка ведется стахановскими темпами, беспокоиться не надо, на самом деле работа идет еще с 2006 года. Так что сиквел имеет все шансы стать достойной заменой оригиналу.

Запасаемся болтами, батонами и колбасой

Наконец-то стала известна более-менее окончательная дата выхода приквела к игре **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, получившего подзаголовок **Clear Sky**. Коробки с вожделенной дозой приключений в компании мутантов, гопников, солдат и сталкеров должны появиться на прилавках 29 августа. Причем одновременно с западным и СНГ-

шным релизами Clear Sky появится среди игр, доступных на сервисе *Steam*, который (вместе с другими онлайновыми дистрибуторами) в последнее время становится все более популярным даже в наших диких краях.

Рассказывать о сюжете и нововведениях, пожалуй, не стану — у нас уже печаталось достаточно информации по этому поводу. Так что просто пойду выяснять у Ягуара, кто же из кадетов спер редакционную копию S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, которую я уже давно хотел перепройти, да никак диска не найду.

Далекий крик не так уж и далек

Разбушевавшаяся компания **Ubisoft**, в приступе головокружения после успехов *Assassin`s Creed* в ритейле попереносившая релизы доброй полудюжины ожидаемых игр, решила более-менее определиться с датой выхода хотя бы одной из них. Итак, **Far Cry 2** стоит ожидать не ранее чем осенью этого года, хотя прежде предполагалось, что игра выйдет уже весной.

Отмазка у разработчиков и издателей все та же (модная, да, именно модная) — желание сделать игру максимально качественной, оптимизированной и интересной... Ну, или дождаться, пока побольше народу купит видеокарты, способные потянуть предыдущее творение *CryTek*, известное как *Crysis*, хотя бы на просто настройках High (без Very). На то, что Far Cry 2 окажется менее требовательным, я бы не надеялся...

Новая «Энеида» в стиле фэнтези

Вышедший весной прошлого года гибрид RPG и тактической пошаговой стратегии **«Восхождение на трон»** совсем скоро обзаведется полновесным дополнением с подзаголовком **«Валькирия»**. Соответственно, в отличие от оригинала, игроку предстоит управлять дальней родственницей Ксены (той, которая warrior princess) по имени Энея. Сия дама с канонично округлым полуголым задом, наряженная в не менее каноничный бронелифчик, должна пройти нелегкий путь, показывающий историю оригинальной игры с другой точки зрения. То есть, временной промежуток останется тем же, равно как и изрядная часть локаций, врагов и прочего. Но у Энеи — свои проблемы, отличные от проблем короля Александра, поэтому нового в «Восхождении на трон. Валькирия» тоже будет немало.

Прежде всего, стоит ждать расширения всего и вся (включая набор локаций, шмота, умений, заклинаний, вражеских и дружественных юнитов), но это, в принципе, для любого аддона является обязательным моментом. А вот обещания

поработать над балансом вызывают робкую надежду на то, что «Восхождение на трон» все-таки выберется из обидной категории «середнячок обыкновенный». Хорошая ведь игра, только бои скучноватые были...

В общем, поклонников оригинала разработчики точно не должны разочаровать, а вот остальным все же лучше подождать обзора (или пока игру не купит менее рассудительный приятель).

Релиз намечен на апрель, то есть, скорее всего, игра уже лежит на ближайшей к вашему дому раскладке.

Что это было, Ватсон?

Ладно, мы еще можем понять гражданина США по фамилии Лукас, чей «Артс» не так давно открестился от платформы PC в связи со слишком большими накладными расходами по переносу игр на нашу платформу и, соответственно, слишком маленькими тиражами. Мы помним, что такие обещания Лукас раздавал не раз, но в итоге мы просто получали «отфильтро-

ванные» при помощи консольщиков проекты, на которые действительно не стыдно ставить лэйбл «Star Wars». Жаль только, что намеченный на осень этого года фактически седьмой эпизод киносаги (только в виде игры), сюжет к которому пишет сам Джордж, гарантированно пройдет мимо нас. А ведь подумать только — события между третьим и четвертым эпизодами Star Wars, золотое время расцвета карьеры Дарта Вейдера! Нет, не дадут поиграть PC-шникам за темную сторону Силы...

Но это еще мелочи, поскольку вслед за *Lucas Arts* от выпуска части своих линеек на PC отказалась и *Electronic Arts*! В частности, больше не будет PC-версии жутко популярной в Америке игры Madden NFL. Ну, а аргументация... Да, как ни странно, руководство EA жалуется на слабеющий интерес нашего брата к их спортсимам. Вот ведь загадка! С чего бы мы так охладели к клонированным FIFA, NHL и NBA? Учитывая, сколько лет нам впаривают байки про то, что вот-вот движок кардинально поменяется и наступит повсеместный долгожданный next-gen, а мы все продолжа-

ем покупать хоть что-то, EA должны не тиражей требовать, а добавить в комплекты с очередными сериями спортсимов по литровой бутылке молока. За вредность.

Впрочем, три вышеперечисленных серии пока еще остаются «в строю», но надолго ли? Сомневаюсь. Хотя поклонникам виртуального футбола уже, должно быть, по барабану — серия PES от Konami к последней части здорово похорошела и избавилась от большей части своих «детских болезней», остававшихся еще со времен PES 3.

Онлайновые новости

Бета-тест по русски

Компания **Nival Online** продолжает радовать поклонников онлайновых игр новыми порциями отечественных локализаций. Пока все желающие уже во всю сражаются в полностью русифицированном мире **«Пиратии»** (о ней мы писали в предыдущих номерах), Nival активно вербует очередную партию бета-тестеров для свежих онлайновых проектов, стоящих в очереди на локализацию. Первым претендентом в списке выступила разработка компании *HanbitSoft*, игра под названием Granado Espada (в странах СНГ игра выйдет под названием **«Granado Espada: Вызов Судьбы»**). Уже сейчас все желающие могут проследовать на официальный сайт **www.nivalonline.com**, дабы заполнить специальную анкету и, в случае если ваша кандидатура будет подойдет девелоперам, принять участие в первой экспедиции по миру Granado Espada — во времена, когда современный глобус планеты земля имел форму прямоугольника, большая часть морских карт была покрыта белыми пятнами неизвестных еще человечеству территорий. В моде же были пышные костюмы, обильно украшенные кружевами и рюшечками. Игроку предлагается взять под контроль сразу троих персонажей, при помощи которых ему предстоит принять участие в колонизации нового континента, где его ожидает множество разнообразных приключений и кровавых сражений как с другими игроками так и с коренными обитателями нового куска суши.

Всех, кто решил попытать свое счастье, предупрежу, что в случае удачного попадания в тестеры вам предстоит пожертвовать немаленький кусочек трафика, а точнее — 3.9 гигабайта; именно столько весит клиент сего онлайнового развлечения.

Следом за первым проектом практически сразу же стартовало тестирование еще одной игры, на этот раз от компании *Beijing Perfect World*. **Perfect World**, проект более старый (судя по зарубежной дате выхода), нежели Granado Espada, но тем не менее по прежнему весьма интересный и увлекатель-

ный — по крайней мере, так считают отечественные локализаторы (впрочем, чего только не пишут на официальных сайтах). Perfect World представляет собой огромный фэнтезийный мир, полный удивительных существ и персонажей, а также массовых сражений, причем не только на земле, но и в небе.

Кто заинтересовался игрой, советую пройти по адресу **www.pwonline.ru**, где вы сможете заполнить анкету бета-тестера. Клиент для игры весит поменьше предыдущего — всего 2.3 Гб.

Неприятная новость с приятным P. S.

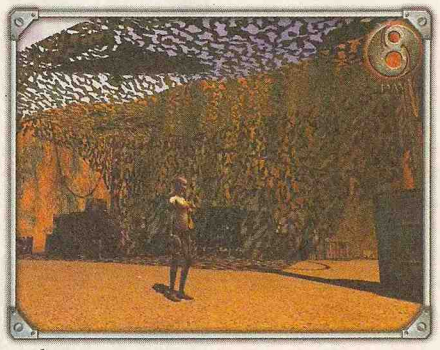
Ожидаемая многими поклонниками вселенной Warhammer игра **Warhammer Online: Age of Reckoning** задерживается и планирует появиться в продаже не раньше осени нынешнего года, причем не факт, что названная дата окончательна. По словам разработчиков, учитывая современный рынок онлайновых игр с немалым количеством конкурентов, назвать более точную дату не представляется возможным. Дополнительное время разработчики уделят всяческим доработкам, ибо планируют выпустить не просто хорошую и качественную, а великолепную игру.

Дабы загладить свою вину, девелоперы заявили, что помимо стандартного варианта дистрибутива в продажу поступит также подарочная версия игры. Всего за восемьдесят евро все обладатели заветной коробочки, помимо игры, получат в свое распоряжение 128-ми страничный комикс по вселенной, специальный альбом с игровыми иллюстрациями на 224 страницы, фирменный коврик для мышки, двенадцать дополнительных аватарок и столько же новых заданий, плюс некий Librams of Insight. Также игроки, оформившие предварительный заказ недешевой коробочки, получат доступ к бета-тесту.

Тем кто заинтересовался, стоит поторопиться, ибо в Европе box`овые версии выйдут тиражом всего в пятьдесят пять тысяч. Тираж для американского рынка будет немногим больше — 60 тысяч копий.

Постапокалиптический тест

Компания **GDTeam** совместно с **PIPE Studio** начала прием заявок на участие в бета-тесте своей MMORPG **8th Day**. На всякий случай напомню, что игра представляет собой постапокалиптический мир. После



глобального катаклизма планета превратилась в выжженную, зараженную пустыню, где остатки выживших борются за дальнейшее выживание и право обладания территориями.

Заполнить анкету желающие могут по адресу **8day.ru/beta.html**.

Вне игры

Дайте две

Мы уже писали об интересной ситуации, сложившейся вокруг предложения **Electronic Arts** о покупке издательства **Take-Two Interactive**, совет директоров которой дважды отклонял предложения EA. А затем, стараясь успокоить недовольных таким решением акционеров, попросил тех не торопиться с продажей акций EA напрямую и дать совету время при поддержке приглашенных экспертов еще раз обдумать предложение «электроников».

26 марта, впрочем, предложение EA было отклонено в третий раз.

Мотивируя свое новое решение, менеджмент Take2 придерживается старых аргументов: цена EA не отражает реальной стоимости компании, а целью покупки является желание EA нажиться на релизе криминального блокбастера *Grand Theft Auto 4* за счет акционеров Take2. По словам председателя совета директоров Take2 Штрауса Зельника (Strauss Zelnick), решение об очередном отказе было принято советом единогласно.

Кроме того было подтверждено, что Take2 намерена остаться независимой, но не исключает своей частичной продажи третьим лицам (EA в том числе) в будущем.

Сейчас компания готова начать вести предварительные частные переговоры об этом, однако о подписании каких-либо сделок не может идти речи до релиза GTA 4 в конце апреля. Также Take2 сообщила, что приняла план по защите акционеров от попыток приобрести компанию по «неадекватной» цене, который вступит в силу в случае, если новый акционер купит свыше 20% акций паблишера или любой из текущих увеличит свой пакет на 2%. Также собрание акционеров, которое должно было состояться 10 апреля, отложено до 17-го.

Как и следовало ожидать, EA встретила эти шаги с неодобрением, Оуэн Мэхони (Owen Mahoney), вице-президент EA по бизнес-развитию, посчитал нужным предостеречь акционеров Take2 о том риске, который они несут, не продаваясь EA. «Мы продолжаем считать, что 26 долларов за акцию — цена адекватная с финансовой и стратегической точек зрения для всех заинтересованных сторон», — заявил он. EA продлила свое предложение к акционерам на неделю, с полуночи 11 апреля до полуночи 18 апреля.

Майкл Пактер (Michael Pacher) из аналитической фирмы Wedbush Morgan заявил, что «очень удивлен» решением Take2, поскольку за последние два года издательство заработало лишь убытки, а при новом руководстве и близко не подбиралось к $26 за акцию. Он напомнил, что до публичного предложения EA речь шла о $17 за акцию. Учитывая, что из всех издателей сделка имела наибольший смысл именно для EA, Пактер сомневается, что кто-то предложит за Take2 больше. Мнение об увеличении цены Take2 после релиза GTA 4 аналитик при этом назвал «по меньшей мере наивным».

Адреналиновые надежды

Что может объединять видеоигры и товарищей из панк-рок группы **«НАИВ»**? Вроде бы ничего, скажете вы. А очень даже и чего, отвечу вам я! Ну, во-первых, они писали саундтрек к «*Адреналин 2: Час пик*», а во вторых... Слыхали про «*Адреналин 2: Анархия*»? Да-да, аддон к «Адреналин 2: Час пик». Так вот, эта самая группа взяла, и записала песню для саундтрека и этой игры. В ответ на этот замечательный ход, компания **Gaijin Entertainment** создала клип на эту самую песню (а называется она, кстати, «Надейся на себя») на движке игры. В клипе музыканты группы «НАИВ» участвуют в нелегальных гонках, превышают скорость, катаются по загруженным трафиком улицам, выступают на сцене и вообще занимаются всякими нехорошими делами. Обещают, что вскоре (как сообщает DTF — в апреле, а он ведь уже наступил) клип можно будет увидеть на крупнейших музыкальных каналах, ну а самые нетерпеливые могут поискать его на Youtube.

Штормового фронта больше нет

Жила себе компания девелоперов, жила и худа не знала, а звали компанию **Stormfront Studios**. За 20 лет существования она создала *Neverwinter Nights* образца 1991 года выпуска (и получила за это, кстати говоря, в январе этого года премию Technology and Engineering Emmy Awards), *Stronghold* (1993), *Forgotten Realms: Demon Stone, Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, Blood Wake*, занималась играми из таких брэндов как Tony LaRussa Baseball, Madden NFL и Nascar. Помните их?

Так вот, их больше нет. Руководство компании объявило о ее закрытии по причине неудачных продаж последних проектов (а в последнее время компания занималась играми, «сопутствующими» фильмам — последним их проектом были «*Хроники Спайдервика*») и отсутствия заказов со стороны издателей. R.I.P.

Рождественский призыв — это надолго

Два сверхуспешных экшена, вышедших в прошедший рождественский сезон, господствуют в мировых топах продаж. Это **Halo 3** от *Bungie* (лидер продаж США в сентябре и октябре по данным аналитиков NPD; Microsoft заявляет о мировых продажах свыше 8.1 млн. копий) и **Call of Duty 4** от *Infinity Ward* (лидер продаж США с ноября по настоящее время; Activision заявляет о продажах более 7 млн. копий). Эти же два проекта ведут между собой упорную борьбу и за игроков в онлайне на сервисе Xbox Live, число пользователей которого в начале года превысило 10 млн. человек.

В течение месяцев ни одному проекту не удавалось потеснить Мастера Чифа с сетевого трона, однако в неделю с 14 по 20 января бравый космоспецназовец впервые уступил вершину чарта Xbox Live борцам с террористами из Modern Warfare, и с тех пор лидирующей позиций они уже не теряли. Как рассказал в интервью изданию Eurogamer продюсер Infinity Ward Марк Рабин (Mark Rubin), последние два-три месяца в Call of Duty 4 на Xbox Live ежедневно играют от 1.2 до 1.3 млн. человек, тогда как в Halo 3 — от 845 тыс. до миллиона. При этом, по его словам, ни один конкурирующий тайтл не подобрался к CoD 4 даже близко и по числу одновременно находящихся в онлайне пользователей. Не хуже обстоят дела и у версий игры для PC и PlayStation 3.

К слову, удерживать внимание игроков в ближайшем будущем Infinity Ward намерена выпуском набора из четырех дополнительных карт для проекта, который с сегодняшнего дня можно скачать через Xbox Live по цене 10 долларов. Бесплатно эти же карты смогут скачать покупатели издания *Call of Duty 4: Modern Warfare Game of the Year Edition*, в Северной Америке поступившего в продажу 1 апреля.

Железные новости

Конец закона Мура?

Десятилетиями полупроводниковая индустрия следует закону Мура, сформулированному одним из основателей **Intel** в далеком 1965 году. Закон гласит, что удвоение числа транзисторов в процессорных микросхемах будет происходить каждые два года. Intel неуклонно следует этому закону и планирует, что его действие сохранится на протяжении следующих 10-15 лет, а вот **AMD**, похоже, уже отстает от графика. Аналитики Raymond James & Associates считают, что компания выбилась из темпов и не имеет шансов догнать закон Мура. Впервые признаки тенденции проявились у AMD при переходе на 65-нм техпроцесс, говорят аналитики, а с внедрением 45-нм технологии ситуация лишь усугубится. Raymond James & Associates говорят, что технологическое отставание неизбежно приводит и к ухудшению финансового состояния компании. По сравнению с прошлым годом средние цены настольных процессоров AMD снизились на 65%. Сейчас их диапазон составляет от $68 до $251. В то же время, такое снижение цен делает процессоры AMD гораздо более привлекательными для развивающихся стран, к которым аналитическая компания CRT Capital Group относит Бразилию, Россию, Индию и Китай. Это позволит AMD выжить и не даст Intel получить монопольное положение на рынке, говорят они. В противном случае, по меткому выражению аналитиков, Intel получит «лицензию на право печатать деньги». А ведь нам, покупателям, этого не хочется, не так ли?

Источник: *iXBT*

Новинки EVGA

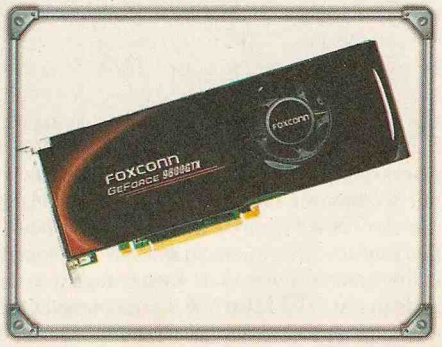
Компания **EVGA** одновременно с официальным анонсом нового графического процессора GeForce 9800 GTX заявила о выпуске собственных видеокарт на основе этого ускорителя с созданным по 65-нм технологии ядром G92-420. Итак, на суд заядлых любителей современных трехмерных компьютерных игр производителем были представлены модели EVGA e-GeForce 9800 GTX (серийный номер 512-P3-N871-AR) и EVGA e-GeForce 9800 GTX Superclocked Edition (серийный номер 512-P3-N872-AR), из которых первая функционирует на эталонных частотах 675/1688/2200 МГц, тогда как

у второй рабочие частоты графического ядра и микросхем памяти фабрично повышены до значений 685 и 2260 МГц соответственно. В остальном же технические характеристики обеих новинок совпадают, поскольку каждый из видеоадаптеров оборудован двухслотовой системой активного воздушного охлаждения с референсным дизайном, имеет унифицированную шейдерную архитектуру с технологией NVIDIA GigaThread Technology и 128 потоковыми процессорами, укомплектован памятью GDDR3 объемом 512 Мб с 256-битным интерфейсом, «дружит» с шиной PCI Express 2.0, получил два разъема Dual-Link DVI (HDCP) и снабжен одним выходом HDTV. При этом изделия совместимы с DirectX 10.0 Shader Model 4.0, поддерживают технологии NVIDIA Lumenex Engine, NVIDIA Quantum Effects Technology, NVIDIA PureVideo HD Technology и NVIDIA nView Multi-display Technology, а также могут использоваться в конфигурациях SLI и 3-Way SLI. В заключение сообщим, что стоимость EVGA e-GeForce 9800 GTX составляет $340, тогда как цена на EVGA e-GeForce 9800 GTX Superclocked разработчиками пока еще не объявлена.

Источник: *3D News*

Самая быстра видеокарта в мире

После официального анонса NVIDIA GeForce 9800 GTX практически все партнеры калифорнийской компании поспешили объявить о выпуске своих новых флагманов. Практически все новинки отличаются друг от друга лишь упаковкой и ком-

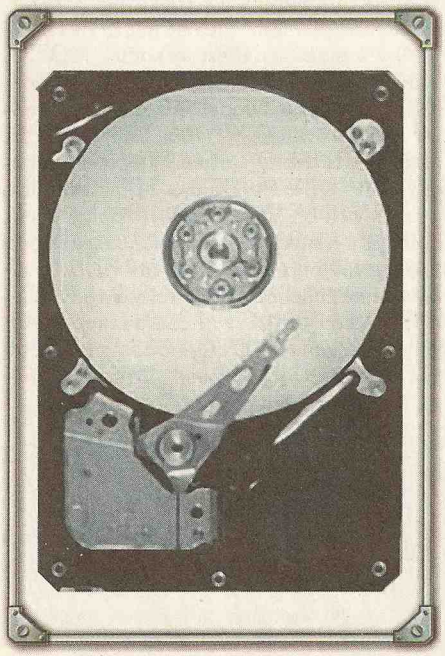


плектом поставки, представляя собой точные копии референсного дизайна. **Foxconn** же выпустила сразу три ускорителя в новом семействе модели 9800GTX-512N, 9800GTX-512N OC740/2280 и 9800GTX-512N Extreme. Наиболее интересна среди них, конечно, последняя. Частота ее графического процессора повышена на целых 105 (!) МГц относительно эталонного дизайна. Память разогнана до 2360 МГц, что тоже весьма немало по сравнению с 2200 МГц у референсной карты. По поводу частоты шейдерного блока производитель умалчивает, но не сомневаемся, что даже если она стандартна, 9800GTX-512N Extreme является на сегодня самой быстрой из серийно выпускаемых однопроцессорных видеокарт в мире.

Источник: *iXBT*

Тихой сапой

Компания **Seagate** без официальных церемоний и громких заявлений пресс-службы расширила ассортимент жестких дисков новой 3.5-дюймовой моделью объемом 320 Гб, основанной всего на одной пла-



стине. Известный американский производитель стал третьим по счету крупным игроком рынка накопителей, который начал внедрение 320 Гб пластин в сегменте дисков для настольных ПК. Напомним, что пионерами в преодолении новой планки плотности записи стали компании Samsung и Western Digital. Факт пополнения портфолио Seagate нашел отражение в обновленном описании линейки Barracuda 7200.11, опубликованном на официальном сайте производителя. В списке накопителей появилась новая модель под названием ST3320613AS, спецификации которой указывают на наличие единственной пластины при общей емкости 320 Гб. До недавнего времени самым младшим в данной линейке был 500 Гб диск на базе двух 250 Гб пластин. Очередное достижение инженеров Seagate в совершенствовании технологии перпендикулярной записи (PMR) и магнитных головок позволило улучшить ряд важных параметров накопителей. Новый однопластинный диск из линейки Barracuda 7200.11 отличается большей скоростью линейного чтения и записи, меньшим энергопотреблением, повышенной устойчивостью к вибрациям и ударам, а также более скромной толщиной и весом. Следует также отметить, что переход на 320 Гб пластины означает очередное снижение стоимости гигабайта хранения данных и открывает возможность пополнить продуктовую линейку компании 3.5-дюймовыми накопителями емкостью почти 1.3 Тб. Характеристики 320-Гб HDD Seagate Barracuda 7200.11:

- ✓ модель: ST3320613AS;
- ✓ емкость диска: 320 Гб;
- ✓ дисковый интерфейс: SATA-II (SATA-300, 300 Мб/с);
- ✓ поддержка технологии NCQ;
- ✓ количество пластин: 1;
- ✓ количество головок: 2;
- ✓ скорость вращения шпинделя: 7200 об/мин;
- ✓ объем кэш-памяти: 16 Мб;
- ✓ внутренняя скорость передачи данных: до 115 Мб/с;
- ✓ время поиска в режиме чтение / запись: <11 / <12 мс;
- ✓ уровень шума в холостом режиме / в режиме поиска: 25 / 26 дБ;
- ✓ стойкость к ударам в рабочем режиме: 65 g (2 мс);
- ✓ стойкость к ударам в выкл. состоянии: 350 g (1 мс);
- ✓ энергопотребление в рабочем режиме: 9 Вт;
- ✓ энергопотребление в холостом режиме: 5.3 Вт;
- ✓ диапазон рабочих температур: от 0 до 60°C;
- ✓ среднее расчетное время безотказной работы (MTBF): 750 тыс. часов;
- ✓ размеры: 147×101.6×20 мм;
- ✓ вес: 380 г.

Источник: *3D News*

Источники:

www.ixbt.com

www.3dnews.ru

Мобильные новости

Кое-что задаром

Оператор мобильной связи **«МТС-Украина»** объявил о запуске тарифного плана «Супер МТС», абоненты которого могут совершать бесплатные звонки внутри сети «МТС-Украина» и JEANS. Тарифный план «Супер МТС» — это специальное предложение с нулевым тарифом и без платы за соединение на звонки всем абонентам МТС и JEANS. Для того чтобы бесплатно общаться внутри сети, необходимо пополнять свой счет единоразовым платежом на сумму не менее 25 грн. каждые 25 календарных дней. После каждого пополнения нулевой тариф будет активироваться в течение суток. В остальных случаях звонки внутри сети тарифицируются по 0.25 грн./мин без ПЗС. Стоимость звонков на городские номера и на номера других операторов мобильной связи Украины составляет 1 грн. Плата за соединение при этом составляет 0.27 грн. (с учетом НДС без учета ПФ). После активации стартового пакета «Супер МТС» или перехода на этот тарифный план абонент сможет в течение 5 календарных дней бесплатно звонить внутри сети. Для проверки срока действия нулевого тарифа абоненту необходимо набрать USSD-команду `*101*6#` и нажать кнопку вызова. Для проверки остатка минут по нулевому тарифу абоненту необходимо набрать комбинацию клавиш `*101*4#` и нажать кнопку вызова. Воспользоваться новым предложением могут все новые и существующие абоненты МТС и JEANS. Перейти на тарифный план «Супер МТС» можно с 1 апреля по 31 мая 2008 года. Для этого необходимо отправить бесплатное SMS-сообщение с кодом 109 на номер 102011.

Источник: *Мабила*

Windows Mobile 6.1

Компания **Microsoft** на ежегодной выставке *CTIA Wireless 2008* официально представила новую версию операционной системы **Windows Mobile 6.1**. Стоит отметить, что впервые в новой версии улучшения не затронули Microsoft Office и электронную почту. Зато был обновлен браузер Internet Explorer Mobile, с помощью которого стало комфортнее бороздить просторы Интернета. В новой версии Internet Explorer Mobile использует такие же технологии, что и Internet Explorer 6, под-

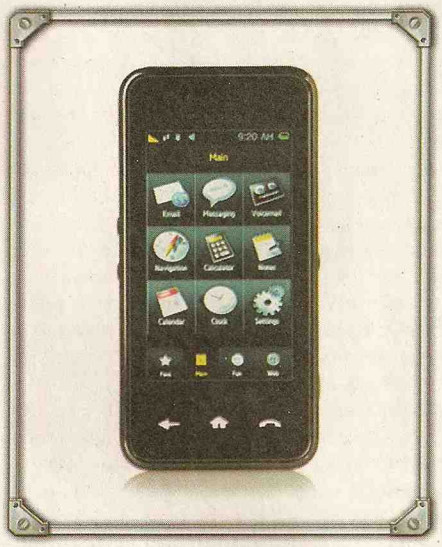
держивает работу с Adobe Flash и Microsoft Silverlight, стандартом H.264, а также предлагает улучшенную безопасность. Реализован удобный режим для просмотра больших страниц. Большая часть улучшений в Windows Mobile 6.1 коснулись главного меню.

С его помощью пользователи могут получить быстрый доступ к большому количеству функций и приложений. Также новая версия ОС включает в себя настройки для POP3 и IMAP, потоковые SMS-сообщения, большое количество различных функций для устройств, не оснащенных сенсорным дисплеем и многое другое. ОС Windows Mobile 6.1 начнет массово внедряться в устройства различных производителей во втором квартале этого года, а некоторые устройства получат ее в виде апгрейда.

Источник: *Мабила*

Убийца iPhone

Сегодня президент одного из крупнейших сотовых операторов США компании Sprint Дэн Хессе (Dan Hesse), представляя на выставке CTIA Wireless 2008 (Лас-Вегас) продукт сотрудничества с Samsung/ телефон **Samsung Instinct**, ни словом не обмолвился о



сходстве с «божественным телефоном» (Jesus Phone) компании Apple. Но вряд ли у кого появятся сомнения в сходстве корейского аппарата с iPhone после просмотра фотоснимков. Тем не менее, Хессе несколько раз подчеркнул, что Samsung Instinct «по-настоящему уникальный». Из технических характеристик нового телефона известно, что он оборудован сенсорным дисплеем с диагональю 3.1 дюйма, 2-мегапиксельной камерой с камкодером, слотом для карт памяти Micro SD (до 2 Гб), портом USB и функцией GPS-навигации. Предполагается, что поддержка телефоном высокоскоростной технологии «EV-DO Rev. A» обеспечит комфортный доступ к развлекательным сервисам Sprint, а так же удобный и быстрый веб-поиск. Начало продажи Samsung Instinct ожидается в июне этого года. Компания Sprint, испытывающая значительные финансовые трудности из-за оттока клиентов к операторам-конкурентам, решила выложить на продвижение Samsung Instinct крупную сумму в 100 млн. долларов США. Цена нового аппарата будет менее $300 (цена iPhone — $399). Так же большие надежды Sprint возлагает на грамотную тарифную политику. Для примера, «безлимитный « тарифный пакет у Sprint составляет всего $99.

Источник: *Ladoshki.com*

Парочка телефончиков

На выставку CTIA Wireless 2008 финская компания **Nokia**, вместо того чтобы привезти новые смартфоны, привезла два телефона с простыми характеристиками, предназначенные для работы в сетях стандарта CDMA. Индексы этих новинок 1606 и 3606. Оба телефона выполнены в формфакторе раскладушки со сглаженными краями, что, как утверждает производитель, должно обеспечить больше комфорта при работе с ними, и предназначены для работы в сетях стандарта CDMA в частотных диапазонах 1700 и 2100 МГц. Модель Nokia 1606 представляет собой телефон бюджетного класса, оснащенный 1.8-дюймовым внутренним дисплеем, отображающим 262 тысячи цветов, внешним монохромным дисплеем, 8 Мб встроенной памяти и фонариком, для которого даже выделена отдельная кнопка. Причем фонарик может работать даже при выключенном телефоне. Встроенный аккумулятор обеспечит 3.5 часа в режиме разговора и 10 дней работы в режиме ожидания. Телефон Nokia 3606 позиционируется производителем как бюджетное решение, ориентированное на воспроизведение музыки. Аппарат оснащен 1.3-мегапиксельной камерой и модулем Bluetooth. Количество встроенной памяти составляет всего 15 Мб, но может быть увеличено до 8 Гб при помощи карт

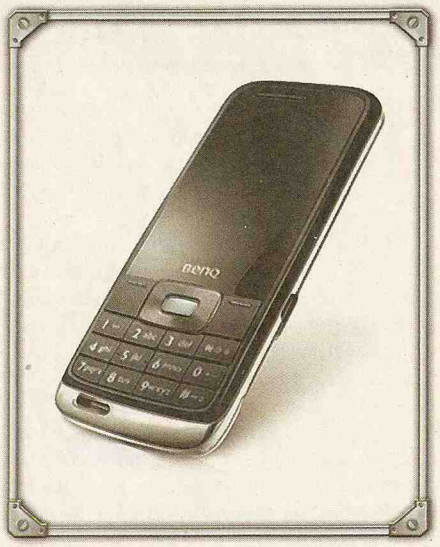
памяти формата microSD. Аккумулятор обеспечивает 5 часов в режиме воспроизведения музыки. Релиз Nokia 1606 и Nokia 3606 запланирован на третий квартал текущего года, но их стоимость пока не афишировалась.

Источник: *Мабила*

Все тоньше

Компания **BenQ** вчера представила на выставке CTIA Wireless 2008 новый телефон BenQ T60.

Как сообщил представитель компании, аппарат предназначен для мобиль-



ных рынков Тайваня, Бангладеш и Турции, что подтверждается поддерживаемыми диапазонами рабочих частот. Чем привлекает новинка, так это элегантным дизайном корпуса, отделанного нержавеющей сталью и его сравнительно небольшой толщиной — всего 8.9 мм. Можно так же отметить 3.2-мегапиксельную камеру и цветной дисплей (264 тыс. цветов) с разрешением 320×240 пикселей (QVGA). Технические характеристики телефона BenQ T60:

- ✓ поддерживаемые сети GSM/GPRS (900 / 1800 МГц);
- ✓ дисплей TFT LCD 2.2 дюйма по диагонали, разрешение 320×240 пикселей (QVGA), 264 тысячи цветов;
- ✓ встроенная память 24 Мб;
- ✓ слот для карт памяти microSD (до 2 Гб);
- ✓ воспроизведение файлов формата: H.263, Mpeg4, 3GP, MP3, AMR, MIDI, SP-MIDI, iMelody;
- ✓ FM-радио;
- ✓ коммуникации: Bluetooth 1.1 (поддержка A2DP, AVRCP);
- ✓ порт USB 1.2;
- ✓ литий-ионный аккумулятор емкостью 750 мАч;
- ✓ продолжительность работы без подзарядки: в режиме разговора — 2.5 часа, в режиме ожидания — 180 часов;
- ✓ размеры — 109 × 46 × 8.9 мм, вес — 80 г.

В продаже телефон BenQ T60 должен появиться в апреле текущего года. Цена телефона пока не известна.

Источник: *Ladoshki.com*

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

Vassallog

SALVATION

Разработчик: Black Wing Foundation
Издатель: пока не объявлен
Жанр: шутер/стелс от третьего лица
Системные требования: Не объявлены, но поскольку графический движок — Source, должны быть сходны с Half-Life 2
Сайт игры: ru.bwf-game.com

В жизни любого человека наступает минута, когда он стремится сделать мир лучше. Часто из обычных альтруистических побуждений, требуя у мира лишь любви и благодарности — таких, казалось бы, эфемерных и, в общем-то, ненужных чувств.

Но такая минута обычно наступает очень не вовремя и длится недолго — у меня, например, желание писать этот опус появляется во время поездки из учебного заведения и заканчивается у порога моей квартиры. И уже садясь за компьютер, я осознаю, что процесс написания статей заслоняется окнами с разной мишурой и, таким образом, переходит на другой план. К сожалению.

На сей раз мне повезло — стремление к написанию статьи пришло как раз в то время, когда я был на удобном стульчике и перед клавиатурой — и, что немаловажно, меня в тот момент не привлекала перспектива висения на каком-то из облюбованных мной форумов. Поэтому я сразу побежал на самый большой сайт разработчиков содружества независимых государств **DTF.ru** и в поисках объекта для описания начал кликать на синие подчеркнутые слова. Так я попал на новость о некоем «мрачном антиутопическом шутере» с огромной кучей девственной информации — прямо как специально для превью!

* * *

Начнем с того, что игра, которой посвящена эта статья — **Salvation** (с английского — «спасение») — разрабатывается украинской командой **Black Wing Foundation** в жанре шутера с элементами стелса. Разрабатывается сейчас и будет разрабатываться аж до весны 2009 года, пока не выйдет на наших родимых персоналках и на Xbox 360.

Замечу, что само название игры имеет некий религиозный подтекст. Слово «salvation» в христианстве обычно используется для обозначения спасения во Христе, то бишь, попадания в Рай. В контексте завязки название смотрится достаточно правильно и органично.

Итак, в десятых годах двадцать первого века наступил Апокалипсис. Разумеется, до этого был Антихрист (который в пресс-релизах почему-то называется Антиподом), властвовавший надо всем миром, потом пришел Сын Человеческий и победил Антихриста — вот только сам пал в неравном бою. Разумеется, так это все представляет серая толпа, а мы-то с вами отлично знаем, что Судный День этот, этот Апокалипсис — полнейший фейк тогдашнего правительства, которое хотело таким образом получить полный контроль над своими гражданами. Оно «воскресило» «Спасителя», превратив его в мощный сервер — и установили его в страшном и таинственном Небесном городе, а для того, чтобы еще лучше контролировать население, сделало особый род полиции под названием «Ангелы», которые силовыми методами наводили порядок среди непослушных.

Тогда и начался тоталитаризм чистой воды (который разработчики условно называют «Режим») — было запрещено любое вольномыслие, любое творчество, любое нестандартное мышление, всяческая разработка новых технологий не для Режима, любое непокорство, всякая жажда свободы — все в лучших традициях Океании из «1984». А чтобы не допустить нарушения запретов, каждый должен был проходить еженедельную «исповедь», то бишь сканирование мозга на наличие «вирусов». Если же вирусы находились или человек просто отказывался «каяться», его либо убивали, либо отправляли в «Ад» — вживляли в мозг чип, вызывающий галлюцинации и жуткую физическую боль и не дающий жертве получить хоть каплю удовольствия или утешения.

А тем гражданам, кто хорошо послужил для Бога, вживляли другой чип — то бишь, отправляли в «Рай», с высоты которого окружающий мир казался красивым, милым и свободным, воздух чистым (облака и снег из героина не считается), а еда вкусной. Хотя сказать, что «раевцы» оказывались в хорошем положении, тоже нельзя — отбери у них райский чип, им в реальном, без галлюцинаций, мире будет еще хуже, чем «жителям ада». Ломка — страшная вещь все-таки.

Разумеется, не всем нравилось такое положение дел — те люди, кому удалось отвертеться от всевидящего «Божьего» ока, стали жить под землей, изучать нанотехнологии и вживлять в свои тела имплантанты. Ну и, понятное дело, оказывать сопротивление (а организация повстанцев так и называлась — «Сопротивление») этому страшному режиму — нападать на деревни, наставлять обычных людей на свой антитоталитарный путь, грабить склады с запасами «Режима» и разрабатывать новые виды оружия для финальной битвы.

Как вы уже поняли, Black Wing Foundation в процессе придумывания завязки вдохновлялись шедеврами антиутопии — романами «1984» Оруэлла, «Мы» Замятина и «О дивный новый мир» Хаксли, а также «Матрицей» братьев Вачовски. И, кроме того, как вы заметили, концепт еще на о-о-очень ранней стадии проработки. Разработчики так и говорят: «Однако поймите и нас — во-первых, не хочется заниматься спойлом и рассказывать весь сценарий, во-вторых, мы только в начале разработки. О чем рассказывать впоследствии? Следите за обновлениями. Там будет много новой информации».

Поэтому не будем придираться. Идея, хоть и не совсем свежа, но не избита — этого и достаточно. На данный момент.

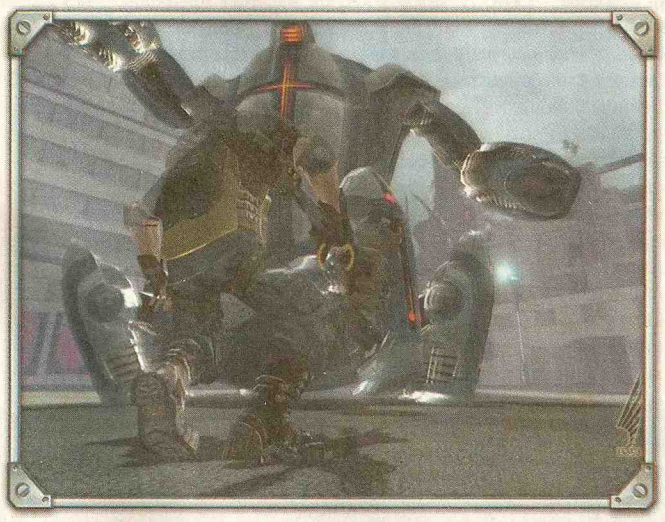
Итак, теперь о персонажах. На сайте указано ровно три человека - японская девушка, бывшая раньше инженером нанотехнологий, которой надоел тоталитаризм и пришла в голову идея похитить новейшие разработки Режима, дабы отдать оные Сопротивлению (а уже в составе Сопротивления она занимается саботажем и устранением опасных личностей); бывший сержант Объединенной Славянской Империи, по сути — идеал солдата, верный своему долгу и считающий поле боя своим домом (кстати, из одного описания чуствуешь крутизну персонажа); шпион-экстасенс, умный, циничный, эгоистичный и корыстный, при этом отличный лидер и душа компании (если его красиво сделают - зуб даю — будет моим любимым персонажем... стоит всего лишь посмотреть на его портрет, чтобы ощутить солидность и внушительность экстрасенса). За девушку и шпиона мы будем играть, а сержант, видимо, будет нашим начальником.

В геймплее, слава Богу, разработчики революцию не пророчат. То есть, перед нами будет классический коридорный шутер (но очень хорошо отшлифованный и проработанный до мельчайших деталей) с RPG-системой, мини-играми, возможностью покупки оружия и боссами. Как мне кажется, правильный подход: люди просто понимают, что с большим им, из-за молодости команды, не справиться. (Ну, вообще-то шутер с элементами RPG — это уже амбициозная затея. — прим. ред.) Тем более — основную ставку они делают на атомосферность мира и на драматический сюжет, а шутер — это так, обертка. Так и говорят: «Игра...: Похожая на кино, ориентирована на сюжет, интересный и захватывающий сеттинг, представляет новые механики в экшене и стелс».

Или: « Мы не даем большой свободы действий игроку и хотим продемонстрировать эффект, при котором игрок не ассоциирует себя с протагонистом, а скорее сопереживает ему, продвигаясь по сюжету и наслаждаясь интересным геймплеем».

То, что Black Wing Foundation берется за проект, объективно оценивая свои возможности — как по мне, достойно уважения.

Ну, а теперь «плавно» перепрыгнем к техническим характеристикам разрабатываемой игры. Начнем с того, что графический движок у нас — крепкий середнячок Source. Несомненно, разнообразные эстеты могут плеваться во все стороны, но давайте посмотрим на эту проблему с другой стороны — не у всех видеокарты поддерживают



DirectX 10, не у всех многоядерные процессоры — а играть-то хочется. Тем более, при использовании разнообразных эффектов и умении можно даже из RenderWare сделать красивую конфетку. Тем более, Source сейчас дешевеет, а сэкономленные деньги разработчики смогут потратить на толкового сценариста или художника :).

Как обычно, обещают наличие искусственного интеллекта в полигоновых болванчиках врагов, обещают, что он будет групповым и даже будет учитывать человеческий фактор противников. Более того, «у каждого противника есть своя модель поведения, завязанная на базовые характеристики, ситуацию и морально-волевые кондиции» и «враги могут быть разбиты на три большие группы: гуманоиды, механические и генетически модифицированные враги. Каждая из них, в свою очередь, делится на подгруппы, обладающие своими моделями поведения». Что-то не верится, но обещания есть обещания. Мое дело — их вам передать, ваше уж — верить или нет.

А звук немного обделили вниманием, про реалистический шум воды и звук взрыва гранат ничего не сказали — просто пообещали, что будет поддержка аудиосистем размером 5.1. Насчет саундтрека сказали, что в его создании будет участвовать симфонический оркестр (!), а некоторые треки будут куплены у исполнителей. Кроме того, на сайте уже размещен один саундтрек для игры, который, по моему мнению, отлично подойдет для поддержания ее атмосферы.

Компьютерные клубы тоже не обидят — предполагается наличие многопользовательского режима до 32 человек. Согласитесь, довольно весело будет устроить deathmatch на готично-тоталитарных просторах Новой Москвы. Кроме того, предлагается некий особенный режим под названием "Противостояние". О нем разработчики говорят так:

"В нем игроки разделяются на две команды по пять человек и должны выполнить четкий набор тактических задач. Новшеством являются две стадии — подготовка и раскрытие ситуации, из которых последняя провоцируется случайным образом искусственным интеллектом. Этот режим потребует от команд знания локаций, своих сильных и слабых сторон, а также набора собственных наступательных, оборонительных или же партизанских тактик."

Правда, не понятно ничего, но раз обещают - значит обещают :)

И разработчикам. Желаю вам, товарищи Black Wing Foundation, быстрее найти хорошего издателя и пригреться под его крышком; желаю вам хорошего сценариста в команду, дабы проработал все сюжетные события; желаю вам хорошего художника и левел-дизайнера, чтобы от атмосферы игры дух захватывало будто рукой "Ангела"; желаю вам трудолюбивых программистов, чтобы не делали грамматических и орфографических ошибок и опечаток в коде; желаю вам талантливого 3D-моделлера, чтобы люди, увидевшие скриншоты, с удивлением спрашивали «а это что, DirectX 11?!!», и, получая сведения о реальном движке игры, рефлекторно корчили вот такую — О_о — рожу; желаю вам глючной аськи, висящего БОРа и долго грузящейся Упячки, дабы ничто не отвлекало вас от работы и вы успели сдать в срок не положенных 100%, а 200% игрового контента и получили премию втрое больше, чем зарплата; желаю, чтобы за премию каждый из вас купил себе автомобиль, трехкомнатную квартиру в Киеве, iMac и воздушный шарик любимого цвета, размера и уровня крепкости.

А мы... Мы... Что мы? Ждем-с.

Максим НИМКО aka Dantrag

THE CROSSING

Разработчик: Arkane Studios
Издатель: неизвестен
Жанр: First Person Action
Дата выхода: 2008 год
Системные требования: Source Engine

Много ли вам известно о тамплиерах? Естественно, если ваши работа и увлечения как-то связаны с историей или вы хотя бы не спали на уроках истории, ответить на этот вопрос для вас не составит труда, но вот простому обывателю придется ой как несладко, особенно если он предпочитал эти самые уроки истории игнорировать. Буду честен — до написания этой статьи я не знал об этом рыцарском ордене абсолютно ничего, кроме названия. И это при том обилии упоминаний, которые мы постоянно встречаем в различных фильмах, телесериалах (на археологическую тематику, типа Индианы Джонса) и играх. Мне стало так стыдно… Поэтому позволю себе небольшой лирическое отступление, благо оно в полной мере касается рассматриваемой сегодня игры.

Итак, тамплиеры (фр. templiers от temple — храм, «храмовники») — религиозный военный орден, основанный в 1119 году небольшой группой рыцарей во главе с Гуго де Пейном после событий Первого крестового похода (1095-1099). Основной целью ордена была военная поддержка новообразованного Иерусалимского королевства (возникло в Леванте в 1099 году) во враждебном окружении побежденных мусульманских соседей, а также обеспечение охраны множества европейских пилигримов, совершавших паломничество в Иерусалим после его завоевания. Это была первая в Европе организация подобного типа, все члены которой совмещали как монашескую, так и военную жизнь. На заре основания в ее состав входило только девять рыцарей, и это количество сохранялось на протяжении первых девяти лет существования ордена... что порой заставляет усомниться в дате основания, указанной выше.

К слову стоит заметить, что немаловажную роль в существовании ордена отыгрывали деньги. Именно тамплиеры являются создателями чековой системы расчета, и именно орден храмовников со временем стал одним из крупнейших кредиторов Европы, что позволило отодвинуть военную сторону деятельности на второй план. В момент наивысшего расцвета в ордене насчитывалось около 20 тысяч человек, которые в связи со строгой иерархической цепочкой распределялись по четырем разрядам — рыцарей, капелланов, оруженосцев и слуг. Наибольшее влияние орден имел во Франции, Испании и Англии, располагая в этих странах огромным количеством замков, соборов и монастырей.

Сыграв очень важную роль во всех последующих крестовых походах и создав уникальную для своего времени финансовую структуру, орден сильно укрепил свое влияние в последующие столетия существования — отчего в результате и пострадал. Финансовая деятельность и непомерные богатства ордена не давали спокойно спать и вызывали непомерную зависть у многих сильных мира сего, в особенности у французского короля Филиппа IV, который, воздействуя на Папу Клемента V, добился роспуска ордена по обвинению в богохульстве и отречении от Христа. Случилось это в 1314 году...

* * *

А вот люди из **Arkane Studios** знают о тамплиерах очень многое. Во-первых, потому что они французы и знать о тамплиерах им положено — как нам, к примеру, следует знать о Запорожской Сечи и украинском казачестве. По традиции отвлекусь и расскажу немного о студии: основанная в 1999 году в Лионе, она начала свою творческую деятельность очень бодро. Первая ласточка — оригинальный и самобытный ролевой проект *Arx Fatalis*, выпущенный в 2002 году, — был очень тепло принят как игровой общественностью, так и критиками (80% на АГ.ру — это вам не там!). И, конечно же, многие ожидали продолжения, но дождались только *Ubisoft* со своей лицензией на мир *Might&Magic*… «И грянет гром, и придет в наш мир Темный Мессия, неся хаос и разруху и уничтожая все на своем пути». Гром грянул в октябре 2006 года, огласив выход замечательной игры *Dark Messiah of Might&Magic* (для тех, кто еще не понял), создавшей мини-революцию в жанре экшенов, в первую очередь благодаря своей боевой системе, совмещенной с видом от первого лица. Ну, а во-вторых, прямо сейчас в Arkane Studios разрабатывают игру, где тамплиерам будет уделено серьезное внимание. На этом вернемся от истории к современности…

* * *

Франция, ближайшее будущее. Страна охвачена неудержимо расползающимся пятном анархии, которому из последних сил пытаются противостоять государственные службы (вспомните фильм Люка Бессона «13-й район»). Расцвет насилия и упадок закона... И вот из небытия параллельных вселенных (как бы «ужасно» это ни звучало) появляется орден тамплиеров, который недолго думая, задается целью сместить ослабевшее правительство и установить собственные порядки. И знаете, они имеют весьма неплохие шансы: это не обычные рыцари со щитами и мечами, которым предстоит противостоять военным современности, а очень даже технологическое войско, оснащенное многими интересными штуками (об этом чуть ниже). Единственным напоминанием об их происхождении служат характерные кирасы с красными крестами и забавные металлические шлемы, все остальное — чистый стимпанк :).

Судя по предоставленным роликам, мы будем играть за такого вот тамплиера. Конечно, пока не совсем ясно, будем ли мы бороться за или против собственного ордена. Ведь, по законам жанра, добро всегда побеждает зло, а кого в этой веренице событий

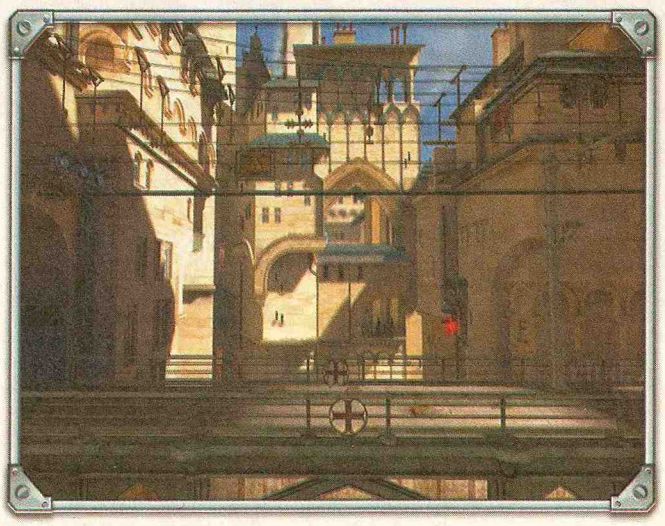
представляют тамплиеры (по сути — захватчики), непонятно. Уже сейчас известно о наличии в нашем арсенале некого подобия меча, выдвигаемого из ножен в предплечье (типа ножика у Альтаира из Assassin`s Creed, только побольше), бумеранга с заточенными кромками, способного разрубить человека пополам, и какой-то совсем уж непонятной штуковины (вероятно, это ранец), дающей способность мгновенно спускаться и подниматься на различную высоту (крыши зданий, этажи и т.д.). Так что можно предположить наличие в игровом процессе какой-то примитивной разновидности паркура или просто быстрого перемещения по городу, которые в последнее время приобретают бешеную популярность в списках «фич» для игр. В игре, скорее всего, будут присутствовать скрытые убийства, причем очень эффектные убийства, в стиле вышеупомянутого ассасина. Поэтому stealth-прохождение, довольно интересное в «Мессии», здесь обещает принять поистине кинематографический вид. Кстати, поскольку наш протеже прибыл из параллельного мира, вероятно, мы сможем посетить его историческую родину. Мне вот тоже интересно, как бы выглядел мир, в котором никогда не исчезали тамплиеры.

* * *

Игра работает все на том же неувядающем движке Source, что и предыдущий проект студии, и отличается фирменной «мессиевской» анимацией движений. Все это, надо полагать, сильно облегчило разработку игры — и привнесло в нее проверенные временем компоненты. Например, ани-

мация узнается практически с первого оттягивания указательного пальца левой руки в стиле кунг-фу (в моей древней книге об этом виде восточных единоборств прием называется «один палец дзен»). Те же боковые, верхние и протыкающие удары, что и в «Мессии», но с использованием несколько иного оружия. Те же отрубленные конечности и разрезанные тела, только в несколько ином сеттинге. И хотя пока что нам не показали убийства с использованием физики и окружающей среды, не думаю, что аркановцы так просто откажутся от этой идеи. И еще: к вящей радости любителей тру-шутеров в игре было замечено огнестрельное оружие (и это не странно, учитывая время, в котором происходят события игры) — точнее, его активное использование главным героем...

Как уже упоминалось сотни раз до меня, несмотря на все вышеперечисленное, удивить современного игрока может только чудо. Конечно, я бы с удовольствием прошел еще с десяток различных продолжений «Мессии» только ради одной боевой системы, но разработчики пошли дальше, честно отказавшись от проверенного временем тотального скармливания одной идеи под разными обертками. И в роли того самого чуда будет выступать оригинальная и доселе невиданная система *Crossplay*, позволяющая во время одиночной игры заменять виртуальных противников на вполне



реальных и наоборот, причем все это будет происходить абсолютно незаметно для глаз. Поэтому, путешествуя по игровому миру, не удивляйтесь, если заметите возросшую сложность игры в связи с более осмысленными действиями противников. Естественно, усилия игроков, жертвующих своим свободным временем ради развлечения других, не останутся незамеченными и будут поощряться всякими бонусными пряниками и плюшками.

Уже сейчас можно предположить, с какими проблемами могут столкнуться игроки в будущем. Например, разграничение игроков на хардкорных и не очень. То есть, ничто не мешает какому-нибудь матерому игроку, голыми руками разрывающему ботов на самом высоком уровне сложности, присоединиться к игре неопытного новичка, решившего расслабиться после тяжелого рабочего дня, и всячески ему мешать. После нескольких часов, проведенных друг с другом наедине, желание играть у новичка пропадет навсегда, и он отправится к продавцу менять игру со словами: «Она неисправна!». И все потому, что у большинства игроков не будет желания вникать в то, что это главная фича игры, и в то, что, порывшись в настройках, ее наверняка спокойно можно будет отключить. Это всего лишь прогноз, но будет жаль, если он окажется суровой действительностью...

* * *

Вывод... Сложно писать вывод, когда уже все сказано и рассказано. Да, я уверен на все 100%, что игра получится очень интересной и вкусной — а если вы проанализируете опыт разработчиков, концепцию и нововведения игры, то наверняка со мной согласитесь. На этом и закончим.

Fallen Angel SID celeir@yandex.ru

LEGENDARY THE BOX

Разработчик: Spark Unlimited
Жанр: FPS
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 3й квартал 2008 года

А что же это творится, куда этот мир катится? Что игроку ни предложи — все ему не то, все ему не так… Ведь сколько подвигов было совершено во время Второй мировой, сколько побед и поражений было, а геймер от этого сеттинга давно уже нос воротит. Сделал добрый дядя Толкин жанр фэнтези всемирно известным — так радуйтесь, что мы его используем! Но нет, и эта тема людям приедается, а кавайные недоодетые эльфийки больше не вызывают тех чувств, что и, скажем, пять лет назад. Даже при упоминании вселенных с альтернативным развитием истории игрок одаряет разработчиков какой-то снисходительной ухмылочкой… Да что же им надо, в конце-то концов?

Видимо, пару лет назад самые влиятельные конторы геймдева устроили грандиозное строго засекреченное собрание, где делились друг с другом именно такими мыслями касательно сложившейся ситуации в индустрии. Потом они дружно подумали над ситуацией и пришли к выводу, что люди наверняка ожидают чего-то, связанного с мифологией древнего мира. Ну разумеется! Если человека так тянет помахать мечом перед носом очередного монстра, и при этом он не хочет, чтобы этот монстр чисто случайно или даже умышленно оказался орком, то нужно свести его с каким-нибудь минотавром покрупнее или, там, с циклопом. Не предлагать же ему с простым железным (даже не световым!) мечом воевать с неимоверно развитыми инопланетянами, в самом деле. Ответ оказался очевиден!

…Может, конечно, ничего такого и не происходило на самом деле, но как же тогда объяснить то, что разработчики в последнее время все чаще и чаще обращаются именно к древне-какой-нибудь мифологии, в основном — древнегреческой? Ну, а нам в итоге только и остается, что вырезать толпы кентавров, гарпий да сатиров, подменяющих в очередной игре «родных» гоблинов, орков и троллей, от чего суть игры в принципе не меняется… Вот и разрабы из **Spark Unlimited** тоже предложили нам устроить геноцид мифологическим тварям, равняющим с землей многострадальный Нью-Йорк (в первую очередь) и остальные просторы нашей планеты (в свободное время). Правда, сокращать численность врага мы будем не клинком, а автоматом, но об этом позже.

* * *

Играть за шкафоподобного спецназовца с квадратной челюстью, который не считается с приказами непосредственного командира и, легко помахивая многоствольным пулеметом, в одно мгновение крошит вражескую пехоту и бронетехнику, — это уже старо. Таких «настоящих американцев» мы видали достаточно, и, понимая это, создатели **Legendary: the Box** (которую я, собственно, и обозреваю) вверяют нам более реального персонажа. Нам предстоит перевоплотиться в некоего Чарльза Декарда — профессионального вора, специализирующегося на добыче самых дорогих и охраняемых раритетов. Добросовестно выполняя кражи по заказу всевозможных коллекционеров, Чарльз никогда не подозревал, что одна из украденных ним бесценных вещиц сыграет очень важную роль в его жизни… Да и в жизни многих-многих жителей матушки-Земли, которых он своими действиями обрек на немалые беды. Каким образом? Сейчас расскажу.

Однажды Декард получил вроде бы ничем не примечательный заказ — стащить одну резную коробочку, выставленную как экспонат в нью-йоркском музее. Не столько из-за денег, сколько из спортивного интереса он украл этот предмет; но интерес бывает не только спортивный, но и «обычный», и именно он побудил вора украденную коробочку открыть… Как только Чарли сделал это, грянул гром, померк свет… эмм… птицы умолкли (что там еще предвещает беду?) и над городом появилась зловещая воронка. Как водится, воронка оказалась порталом между мирами, через который сразу же повалили не очень добродушные «иммигранты» — грифоны, минотавры, оборотни, големы и прочий мифический сброд. Совсем скоро выясняется, что открыл Декард самый настоящий Ящик Пандоры, легенду о котором я даже напоминать не буду, и что настоящее назначение артефакта давно было известно заказчику преступления — лидеру «Черного ордена» Райнхарту ЛеФею. Правда, этот фанатик всего темного и зловещего сам хотел открыть Ящик и стать повелителем мифических существ, но, видать, не судьба.

Послушав пару раз для соответствующего настроя гимн США, Декард решил исправить свою ошибку, загнав всех монстров обратно (в ящик? в воронку?), тем более, что сделать это может лишь тот, кто их всех выпустил. Чтобы не забыть о своей великой миссии, Чарльз даже поставил на руке крестик… рядом с той странной руной, которая у него вдруг появилась… ну, той, которая дает ему силу победить всех врагов и умудриться при этом выжить… Вот.

* * *

Разработчики совсем не собираются удивлять нас какими-то новшествами в жанре, оставляя неблагодарную затею по добавлению пятого колеса к телеге другим энтузиастам. Вместо этого они обещают проработать до невиданных высот остальные, знакомые по стандартным обещаниям каждого разработчика аспекты игры.

Для начала Spark Unlimited обзавелись хорошим движком, который не стыдно использовать для самых качественных игр. Разумеется, их выбор пал на *Unreal Engine 3*, тут и думать нечего. Благодаря такой мощной базе разработчики решили сделать окружающий мир максимально разрушаемым — локации переполнены разнообразными объектами, из которых что-то можно разломать, что-то разбить, остальное расколоть, пробить, взорвать, передвинуть и т.д. При этом игрок не получает обычного преимущества над врагом, который, следуя каким-то непонятным инстинктам, все время пытается скрыться от наших пуль за взрывающимися бочками или тонкими стенами — равенство должно достигаться благодаря проработанному интеллекту противника и его знаниям о свойствах окружающих объектов. К примеру, не особо крупный монстр не упустит возможности закидать нас какими-нибудь увесистыми предметами, будь то камень или элемент интерьера, но мысль метнуть в игрока здоровенный шкаф или еще какой-нибудь предмет, который мобу не под силу, его не посетит. Враг покрупнее не станет размениваться на подобные ухищрения и просто пронесется на бешеной скорости сквозь кучи всевозможного мелкого (как для него) хлама, баррикады и даже через стенку-другую — он ведь умный, он ведь знает, что подобные марш-броски не причинят ему вреда. Особо находчивые вражины даже могут использовать подходящие объекты в качестве щита... Подобная разрушаемость и «используемость» объектов на локациях позволяет разнообразить относительно линейный игровой процесс, ведь кто его знает, что взбредет супостату в голову в следующий раз.

Каждый монстр имеет свои предпочтения в способе ведения боя и активно пользуется своей физиологией. Оборотни охотятся стаями, лазают по стенам, окружают... да и убить их очень сложно из-за бешеной регенерации — можно быть уверенным в смерти врага, только отстрелив ему голову. Ну, или те же минотавры: они действуют подобно берсеркам, ведь что толку бегать зигзагами, если у тебя скорость невысокая, зато шкура большинство пуль не пропустит. Ко всему прочему, у врагов есть параметр «агрессивность», зависящий не от породы хищника, а от конкретной ситуации. К примеру, если игрока заметила стайка каких-то мобов, отдыхающая под лучами солнца эдак в сотне метров от него, то совсем не факт, что они ринутся атаковать новую цель. Да кому главгерой вообще нужен, пусть себе живет! Другое дело, если их разозлить — пошуметь рядом, подстрелить кого... тогда приключение нам точно обеспечено. Перечисляя подобные примеры, разработчики подчеркивают, что это заслуга исключительно искусственного интеллекта, а не скриптов, и потому подловить ИИ на неучтенной разработчиками ситуации будет маловероятно.

В игре представлены три стороны конфликта: мифические существа, главгерой в союзе с помогающим ему по мере сил Сопротивлением и тот самый «Черный орден», который оказался во всем виноват; и раз уж стороны три, а не две, то мы будем регулярно наблюдать стычки монстров с Орденом. Разработчики и здесь успели втиснуть элемент нелинейности — ИИ умеет динамически расставлять приоритеты. Если во время боя между Сопротивлением и Орденом появилась новая сила, несущая реальную угрозу и тем, и другим (ну, там, грифоны налетели, или еще кто), то обе человеческие группировки могут временно забыть о вражде и расправиться с более опасным соперником, и только потом уже закончить разговор друг с другом. Или зверье на какой-то момент перестанет обращать внимание на бойцов Ордена, пока не проредит нашу свиту; в общем, идея понятна.

* * *

Игровой процесс обещают сделать кинематографичным и зрелищным насколько это вообще возможно. Каждая встреча с новым монстром будет сопровождаться отдельно поставленной сценой, а для осознания масштаба происходящего мы частенько будем бродить в составе отряда Сопротивления (сразу вспоминается вступительный ролик из *Hellgate: London*, где несколько автоматчиков пытались отразить атаку демонов, погибая один за другим). Хоть ИИ и не использует скрипты, разработчики не собираются отказываться от этой технологии полностью, и потому нас постоянно будут сопровождать зрелищные «фоновые» события, будь то зажатый в угол отряд спецназа, сражающийся до последнего, или атакованные монстрами обычные горожане. Сквозь весь этот кавардак мы пройдем, имея при себе всего несколько гранат и два из двенадцати типов оружия — таскать все хиленький вор не может. Заменять недостающие стволы будут члены сопроводительного отряда, которых разработчики наверняка будут эффектно убивать с помощью все тех же скриптов. Ну, а если численность нашей компании будет сокращаться слишком быстро, нам на помощь придет сила самого Ящика Пандоры — появившийся при его открытии загадочный знак на руке Декарда наделил последнего какими-то сверхспособностями, из которых официально заявлен только навык выпивать жизнь из поверженных врагов, в том числе и сверх лимита HP главгероя (такая вот реализация аптечек).

Общую атмосферу будут дополнять визуальные эффекты типа рушащихся зданий, огненного дождя, реющих высоко в небе грифонов и так далее в том же духе. Само собой, без хорошей графики подобных нюансов не передать, но ведь мы помним, на каком движке делается игра: все выглядит довольно качественно и стильно в основном благодаря детализации врагов, некоторому блуру картинки, освещению и цветовой гамме. Правда, окружение вблизи от игрока выглядит несколько хуже отдаленного, но можно понадеяться на то, что во время игры нам будет не до изучения собственных ботинок. Короче говоря, графика будет «на уровне».

* * *

Вот дело дошло и до вывода. Что тут можно сказать? Разрушаемость всего и вся, отличный искусственный интеллект и непредсказуемость геймплея обещают абсолютно все разработчики, это даже в список фич уже можно не вносить. Но если игра собирается привлечь потенциального покупателя исключительно этими параметрами, то они должны быть проработаны куда лучше, чем в других проектах. Ведь если в итоге мы получим привычных обделенных умом противников и разрушаемость окружающей среды в виде переворачивающихся бочек и ломающихся ящиков, но не более, на игру геймеры обидятся гораздо сильнее, чем если бы рекламная кампания не основывалась именно на этих фичах.

Что мы получим в итоге, пока с уверенностью сказать нельзя. Так что придется ограничиться стандартным «Надо ждать, а там посмотрим». На том и сойдемся.

TinS

EMPIRE EARTH II

Разработчик: Mad Doc Software
Издатель: Sierra
Жанр: RTS
Системные требования: не потянет

Тина лирическое отступление

Давно это было. Небо было голубым, солнце ярким, да и орки — не чета нынешним. Тогда, в веселые года, стратегии выглядели по-другому, игрались по-другому, и единственным различием между воюющими сторонами был цвет. Потом пришел Starcraft, и все изменилось. «Олд скул» либо исчез, погрузившись в глубины истории, либо эволюционировал, пытаясь догнать «продвинутый» молодняк. Так было.

Тина old school

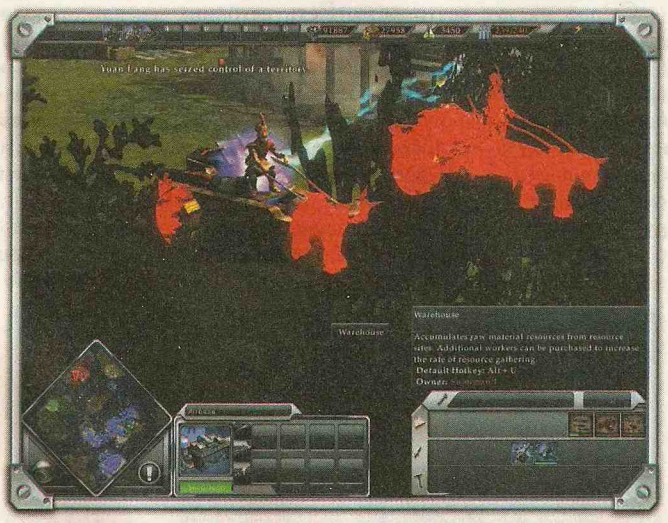
Empire Earth 3. Она вернулись. Честно говоря, я не особо жаловал эту серию во времена ее расцвета. Уж очень она казалась мне похожей на старую Age of Empires... Других «объективных» причин моего прохладного отношения к ней я не вижу. Я и до сих пор считаю ее просто клоном. Но, хотел я этого, или нет, у этой игры было довольно большое число поклонников по всему миру. Неплохая (позаимствованная!!) идея, хорошее (посредственное!!) исполнение, интересный (бывало и лучше!!) геймплей. Знаете, я не люблю признавать своих ошибок, но я их признаю. Empire Earth 1 и 2 были хорошими играми.

Тина welcome, young Emperor

Продравшись через жутко тормозящее главное меню, я умудрился-таки запустить кампейн. Теперь он называется *World Domination* и представляет собой упрощенную планетарную версию кампании из Total War (см Dark Crusade). Наша родная планета разделена на множество провинций, и цель игрока — завоевать их все (что вполне логично). Перед началом великого рубилова игроку предлагают на выбор три фракции — Западная, Восточная и Ближневосточная, — у каждой из которых, по заверениям разрабов, свои сильные стороны. Запад — качество над количеством, сильные, но дорогие юниты, Восток — в точности наоборот, Ближний восток — нечто среднее, с упором на кавалерию. Кое-что напоминает, но только на первый взгляд. Да, у каждой Империи есть свои уникальные юниты, хотя ввиду того, что способностей как таковых почти нет (за исключением редко попадающихся банальностей типа поджога здания, сканирования местности и т.д.), получается, что главные отличия между ними — скорость передвижения, сила и дистанция атаки. Вот и выходит, что обычный юнит — лучник, а уникальный — конный лучник, который двигается чуть быстрее и бьет чуть больнее. Так что, если начистоту, видим немного подкрашенный прямой баланс: у тех конница сильнее, но пехота слабее, у этих — наоборот. Небольшая разница в характеристиках — вот и все, что отличает одноклассовые юниты разных фракций.

После мучительно долгой загрузки на мониторе наконец появился вожделенный шарик, готовый к завоеванию. И вот тут я начал свое знакомство с интерфейсом EE3. Первые 15 минут я мучительно пытался угадать, как атаковать провинцию. В чертовой куче всплывающих окошек так и не нашлось кнопки «атаковать». И только когда я начал с упорством человека, несколько раз игравшего в руссоквест, нажимать на все подряд, истинна открылась. Я-то, дурак, нажимал в центр провинции, и мне выписывало информацию о ней, а нужно было нажимать ближе к краешку, и тогда появлялось окошко нападения. Интерфейс в EE3 имеет практически все возможные недостатки — он не интуитивный, в глобальном режиме он сложный и громоздкий, а в режиме сражения он просто-напросто мешает. Например, миникарта. Мне не кажется, что в EE3 она больше, чем в других RTS, но очень часто, отточенным движением обводя армию в рамку, я нечаянно цеплял миникарту, и тут же камера оказывалась где-то далеко, посреди тумана войны. Также в первое время я не мог найти кнопки команд «патрулировать», «удерживать позицию» и им подобных, пока наконец не понял, что во-он те маленькие светленькие значки, расположенные на самом верху панели интерфейса, и есть те самые клавиши указаний. Обозначающие их рисунки могут ассоциироваться с чем угодно (я так до конца и не понял, что изображено на некоторых из них), но только не с возможными действиями юнита. Кучи ненужных всплывающих окон в глобальном режиме заслоняет добрые три четверти экрана, что сильно действует на нервы. Часто в них приходится подолгу копаться в поисках необходимой инфы. В общем, ребята явно пытались придумать что-то свое, и таки придумали. Только нам от этого легче не стало.

Одна из «фишек игры» — наличие туземных племен в каждой из провинций. Для успешного захвата необходимо их либо уничтожить, либо ассимилировать (это в случае, если провинция не под контролем двух других фракций). Взаимодействие с племенами выполняется через примитивную панель дипломатии, которая становится доступной только при переходе в саму провинцию (то есть, при переходе в режим битвы). С племенами можно заключать союз, им можно объявлять войну, строить тотемы дружбы и отдавать ресурсы. Чем больше ресурсов вы пожертвуете, тем сильнее повышается ваш авторитет в племени. Также главы племен могут давать различные квесты и т.д. Звучит неплохо, но в игре вся эта система — ненужный хлам. Самый легкий и быстрый способ — просто выдать каждому племени по паре тысяч ресурсов, и вот, горстка пушечного мяса, преданно защищающая вашу провинцию, готова. На это уходит от силы десять минут, и не имеет значения, воюют ли между собой племена или же выдают вам различные задания. Ну, еще можно их просто уничтожить, особой проблемы это все равно не составляет.



В глобальном режиме игрок собирает с подконтрольных территорий четыре типа ресурсов — *коммерция*, *исследование*, *военный* и *имперский*. Тратятся они на создание армии и на использование различных спецспособностей, типа постройки дорог, разжигания бунта, разведки т.д. Способностей множество, и они, по идее, должны в полной мере отображать межгосударственные взаимоотношения, да вот только... Все эти шпионажи, диверсии, подкупы... Зачем они нужны, эти дорогостоящие, тяжелые в освоении инструменты, если выгоды от их использования никакой? Такое впечатление, что оппонент попросту игнорирует большинство из них. Чем вчитываться в большие и запутанные описания, гораздо легче и эффективнее просто пройтись по провинции огнем и мечом. Какой правитель может позволить себе забить на дипломатию? А здесь это не просто позволительно, здесь это необходимо. Я начал играть, и за четыре хода я уже уничтожил Центрально-Восточную империю, пребывая при этом на границе вступления в колониальную эру (проще говоря, порох в пятисотом году до нашей эры)! Нет, я не говорю, что нельзя играть по-умному, инициируя революции и разжигая эпидемии на территориях противника, кормя вражеских шпионов дезинформацией... Можно. Но единственное, что вы получите — щемящее чувство несправедливости, когда враг с практически уничтоженным государственным аппаратом, погрязший в внутренних конфликтах, окруженный шпионами и информаторами, собирает огромную армаду и просто стирает вас в порошок, несмотря на заключенный двумя ходами ранее союз. EE3 не благоволит умному игроку, поэтому не стоит унижать себя до ее уровня.

Типа Спарта

Теперь перейдем к основе всего игрового процесса игры — к историческим эпохам. Нам их предлагают аж пять — *древняя*, *средневековая*, *колониальная*, *современная* и *футуристическая*. Для перехода к следующей необходимо набрать определенное количество «Исследования». Каждая провинция генерирует ресурсы по-разному, некоторые идеальны в коммерческом плане, некоторые — в имперском. Прав-

да, по причинам, приведенным выше, правильный выбор — военные и исследовательские. Развиваясь таким путем, всего за несколько ходов можно смело добивать остатки противника танками и боевыми роботами (ракета на Альфа Центавра в 1637 году — ха, это для туристов!). Преимущество технологий колоссальное, и противопоставить что-либо вашей высокоразвитой армии «дикие» и тупоголовые компьютерные противники не в состоянии (хотя, помнится, во втором EE орды копейщиков спокойно давили танки). Правда, они вообще никогда ничего не могут противопоставить игроку. Но все равно, очень весело смотреть на толпу мечников, весело разлетающихся от подач гигантского кибермеханического робота.

Гонка технологий всегда была одним из ключевых элементов геймплея серии. Новые исследования, новые войска, новые возможности, но и новые требования — необходимость в новых типах ресурсов, в большем количестве старых... Это подстегивало,

делало игру интересной. Кто сможет построить более совершенную военную машину, кто сможет ее прокормить, кто отстанет в развитии, кто остановится намеренно? Был накал, был азарт... Сейчас же... Упростили. Оказуалили. Нет нарастающей сложности, нет появляющихся проблем и требований, нет стремления... Слишком просто. Слишком легко. Убили интерес, сволочи.

Типа RTS

Ну что, разогрелись? Теперь перейдем к главному блюду сегодняшнего дня — к геймплею.

Перед нами самый что ни на есть «олд скул». Никакой тактики, никакой стратегии, два ресурса и правило «Клепаем толпу и тупо рулим всех правым кликом мышки». Ресурсы — Raw material и Wealth (сырье и деньги), один из самых веселых элементов игры. Деньги добываются (внимание!) из рынков, строящихся по одному на главный дом. После постройки (рынок должен находиться достаточно далеко от мейна) между рынком и мейном начинает ездить торговец. И он-то и завозит нам деньгу! Представьте себе картину: в пятидесяти метрах от центра поселения стоит рынок, и три торговца наяривают туда-обратно, обогащая экономику.

Торговля, блин!! Торговать можно не только с собой, но и с племенами, и даже с врагами. Да только скорость у торговцев небольшая, возят они достаточно мало, и на одном маршруте их не может быть больше трех — вот и выходит, что пользы от такой торговли никакой.

Сырье — тут все просто. Есть источник — камни, кучи дров, рыбные косяки и т.д. Строим рядом склад (или порт), и получаем кучку голодранцев, добывающих сырье (ну, или парочку корабликов). Можно нанимать дополнительных работников, дабы увеличить прирост. Все. Никакого разделения на металлы, уголь, древесину, еду и т.д. Сырье. Пофиг что добываешь — рыбу, или дерево, танки все равно построить сможешь. Нельзя так делать, нельзя. Настолько упростить игру — не значит привлечь большую аудиторию. Та «сложность» с ресурсами была необходима, это был один из краеугольных элементов геймплея. Увы...

Богатство тратится на апгрейды, сырье — на все остальное. Ресурсы добываются в огромных количествах, и, захватив хотя бы пару сырьевых источников, можно спокойно на-

чинать следующий этап — постройку баааальшой толпы. Ибо численное преимущество — единственный ключ к победе. Забудьте о микроконтроле — толпы идиотов под вашим командованием даже не могут самостоятельно дойти до цели, не то что выполнять точные приказы. Они сбиваются в толпы при первой неровности ландшафта, и начинается столпотворение: крутясь на месте, рывками передвигаясь то в одну, то в другую сторону, отбрасывая друг друга на десятки метров одним прикосновением, ваши войска представляют собой нечто вроде дискотеки, заполненной пьяными, обкуренными ролевиками-сумоистами. Катапульты, перелетающие горы и реки, конница, объезжающая крепостные стены невидимыми горными тропами, тупящие друг в друга пехотинцы и бронелобые лучники, всегда формирующие первые ряды вашей армады... Иногда, даже при огромном численном перевесе, победа убегает из рук, ведь ваши пикинеры решили устроить пикник на задворках базы противника, а конница убегает, ведомая призраком Чингисхана, со скоростью, не превышающей скорость баллисты. И поэтому, все, чем занимается игрок — зажав Shift

(так юниты заказываются по пять за раз), нанимает все новых и новых «барабанов» с оружием. Те текут нескончаемой рекой с базы к месту сражения и медленно исчезают в просторах мирового идиотизма. Только успевайте заменять названия воинов на более современные.

Да, еще в игре присутствует система сильных и слабых сторон юнита — в его информационной панели записано, против кого он силен и кто его идеальный противник. Но так как все войска очень дешевы, а враги иногда обретают привычку ударить тем, против чего нет контр-оружия, ультимативной армией служит толпа из всех возможных юнитов. И чем больше толпа, тем лучше — благо, ресурсов хватает (можно даже ради прикола перебрасывать их врагу — вам хуже не станет, а он просто тормоз, и погоды это не сделает). Еще очень весело строить дофига осадных орудий — хоть в их характеристиках и написано, что против пехоты они очень слабы, это далеко не так. Имея большой радиус поражения и солидный урон, можно, заливаясь идиотским смехом, закидать армию врага каменюками насмерть. А что, ведь даже «молниеносная» конница не успевает добраться до позиций «Бога войны».

Отдельной песни заслуживает флот — такого я уже давно не видел. Жутко тормозящие, не касающиеся воды чудеса кораблестроения умеют стрейфиться, с ужасающей скоростью скользить вдоль побережья и тонуть всего от пары стрел. Это гениально. Да, еще они могут проплыть полкарты, чтобы загрузить в себя пару конников, стоящих на берегу в двух метрах от самого корабля.

Да, лимит населения — всего 200, что очень странно выглядит, учитывая направленность игры.

Это был так называемый «геймплей». А теперь...

Типа 3D

Это плохо. Это выглядит хуже, чем Warcraft 3. И я не шучу. Дизайн как таковой отсутствует, низкокачественные текстуры (не всегда понятно, по чему именно ходят ваши солдаты), странные, то гротескные, то вполне реалистичные модели. И ВСЕ ЭТО ТОРМОЗИТ!!!!!!! Как?!?!? Ну как!?! У меня «Кризис» летал на средних настройках!!! Какого ХУДОЖНИКА?!?!

Озвучка есть, но она тоже особо не выделяется из комплекта. Актеры переигрывают, реплики, мягко говоря, странные. Звуки окружения, ударов, взрывов на месте. Музыка так себе. Слабенькие марши вперемешку с тихими колыбельными мелодиями. Только вступительная тема из менюшки порадовала.

Еще здесь есть физика. Реализована она только на зданиях и средствах передвижения. Поясняю: толпа мечников бьет здание. Вдруг от него отламывается кусок, размером с автомобиль, и упрыгивает за край экрана. А когда умирает тележка/катапульта/машинка... Колеса во все стороны, обломки в небеса. И все. Как по мне, можно было бы обойтись и без физики.

Типа все

Не играйте. Серия Empire Earth умерла. Смиритесь (если вам не все равно) и забудьте. Вам дешевле будет.

Кирилл ТАЛЕР

Обитаемый остров. Землянин

Разработчик: Step Creative Games
Издатель: «Акелла»
Жанр: adventure
Системные требования: P IV 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 2 Гб жесткий диск

Бенуа Сокаль, не сокаль меня,
Не сокаль меня, моего коня...
(блатная хороводная ода французам)

Хорошо или ничего

Вы знаете, о ком «или хорошо или ничего». О тех, кто уже не услышит, когда про них говорят плохо. А если не услышат, то зачем говорить, не правда ли?

...Адвенчур на сломе 2007/2008 годов вышло предостаточно: одни успели к раздаче пирога «оперативности», другим пришлось ждать, пока пирог остынет. Кто ж знал, что он еще и затвердеет изрядно?

...И настроение такое, поганое-препоганое, потому по-гусарски размашистой разгромной рецензии не получится, с ветерком и с матерком. И на въедливую бабу Аналитику, вспарывающую гневной лопатой авгиевы конюшни русскоязычных адвенчур, меня тоже не хватит. Так что приготовьтесь скучать, на всякий случай. А там видно будет.

Ты не писатель, ты брэнд

— Творцы нам тут на х&# не нужны — сказал он. — Криэйтором, Вава, криэйтором.
(В. Пелевин, «Generation П»)

Гениальная фраза сверхпопулярного российского писателя 90-х годов XX века, который почему-то всем разонравился в 00-х годах XXI-го. Ибо пророческая. Трансформировавшаяся сейчас в *«Брэндом, [Сережа, Аркаша с Борькой, Николка, Шурик и т.д.], брэндом, писатели нам тут... и т.д.»*. Шурик — это Пушкин, соответственно остальных, надеюсь, угадаете сами.

Больше всех не повезло, конечно же, «Аркаше с Борькой», да еще Марии Семеновой. Из первоисточника, слащавой ретроспективной утопии «Волкодав», отпочковалось аж целых три игры, о которых уже было писано-переписано и хохотано-перехохотано. Из них более-менее вменяемой и удобоиграемой была только **«Волкодав: Месть Серого Пса»**.

Вот и «Обитаемый остров» братьев Стругацких раскрутили сразу на три проекта: «Послесловие» (TBS), «Чужой среди чужих» (shooter) и «Землянин» (adventure). И — о чудо! — первый же проект, пошаговая стратегия, становится чуть ли не прорывом в отечественном геймдеве. А вот «Чужой» профигурял (© А. Зорич) хлипкой фанеркой над изысканным Парижем. Раз в год, как известно, и палка стреляет разрывными, вот и подумалось: «А почему бы по одному произведению не выйти двум хорошим играм из трех?». Смеяться над собой грешно, но с позиций себя нынешнего приходится: и как же это я мог забыть, что: *«Девелопером, [Товарищ Разработчик], девелопером. Творцы нам тут...»*

SCG < GSC

Ой, неси меня, неси в золотое GSC,
И кружи меня, кружи, над убогим SCG
Хоть кого-то из знакомых на руинах покажи...
(© та же блатная хороводная, автор — Мохнорыл)

Парадокс: мне очень симпатична команда **Step Creative Group**, хотя она отметилась всего одной замечательной игрой (да и то — римейком), да и то — оцененной очень немногими. Начали ребята в 1994 году (Юрий Матвеев и Сергей Шишлянников) со взаимной любви к Spectrum ZX, издавали журнал *«Spectrofon»*, сразу же ставший крайне популярным и немало послуживший во благо царствования «Спектрумов» на территории Славяностана. Вышло, кажется, 18 или 19 номеров. На волне успеха ребята выросли из «электронных журналистов» в «электронные разработчики» и первый же их проект стал знаковым. Я говорю о **«Звездном Наследии»**. Интересно, а как сложилась бы судьба компании, сделай они в свое время ставку на IBM?..

Время стирало города и цивилизации, а истинные ценности в душах адептов Великого Спектрума постепенно девальвировались. Пришлось долгие пять лет (с 1998 г.) бродить по унылой пустыне перепрофилирования, дабы в 2003 г. выпустить свой первый PC-проект «Деактивация» (аркада). Первый блин вышел комками, но вышел. Вторая аркада (и уже по *брэнду* Кира Булычева) «Путешествие Алисы» оказалась и вовсе чем-то липким на ощупь и неизвестным на вкус, потому что пробовать было страшно.

«А ну их, эти новые проекты!» — решили ребята из SCG и вернулись к своему единственному крупному успеху, спектрумовскому «Звездному наследию».

И бахнула маленькая римейковая сенсация 2005-го года — «степам» удалось посредством полностью статичных экранов, карты в правом нижнем углу экрана да индикатора здоровья персонажа создать отличную survival-adventure. Многие ее недопоняли (дайте 3D, дайте свободное передвижение по локации, панорамный движок хотя бы дайте!) и, как следствие, недолюбили. Похоже, этот серьезный удар по амбициям (и, вероятно, кошельку — неофициальные сведения) разработчиков и стал началом конца. Не оправились, не выпрямились. Увы.

«Вечера на хуторе близ Диканьки» (2005 г.) и **«Вечера накануне Ивана Купала»** (2006 г.), свободная трактовка Гоголя, оказались на поверку милыми, временами даже неглупыми и завлекающими, но все-таки примерами очередного русскоквесто со знаком «2D-качества». Благо, игроделам удалось спаять из бюджетных проектов, предполагавшихся к «деланию на коленке», миловидные, а местами даже трогательные истории. Но по всему чувствовалось — это НЕ уровень для гейм-ветеранов из SCG, они могут и готовы делать действительно качественные адвенчуры. Что мешало этому? Как всегда: дураки, дороги, недостаточное финансирование...

Первый шутер в истории компании, **«Корабль Поколений»** (приквел «ЗН»), отморозился и ушел в Страну Нерожденных Детей. За «Обитаемый Остров», подозреваю, не шибко удачливая компания ухватилась обеими руками...

Что Ростиславскому капут, то Каммереру гутен!

Вопрос: кого немцы называют
русскими, а русские — прусскими.
Ответ: тараканов
(© «Что? Где? Когда?»)

В первоисточнике рукописи, которую Стругацкие принесли издателям, фамилия Максима была душещипательно славянской, хотя и немного вычурной — Ростиславский. Но вывернутая наизнанку планета Саракш настолько соответствовала тоталитарному СССР, что издательство почему-то решило поменять имя главгероя на более германское. Или в полной истерике, или же в дело пошли грибы и ягоды, которые курил вычитывающий. Сколькими долями этих «лесных сигарет» он поделился с издателем, а издатель с «залитовкой» (специальным органом, контролирующим любое произведение искусства на предмет соответствия его социалистическим ценностям), но в результате в Советском Союзе (!) в 1969 году (!) вышла книга, являющаяся плохо скрытой пародией на советское общество (!), в которой главного положительного героя звали Максим Каммерер (!!!). Честно скажу, занимайся я сейчас *демиургией* (конструированием миров), я не смог бы придумать должных причин для подобного события, ибо все говорило против издания «Обитаемого Острова».

McDon или McSim?

Может, это он, самый главный прогрессор
Поседевший боец Калиюги,
Это он заграждения резал,
И не знал, что все вернется на круги...
(© Гриша Рейхман)

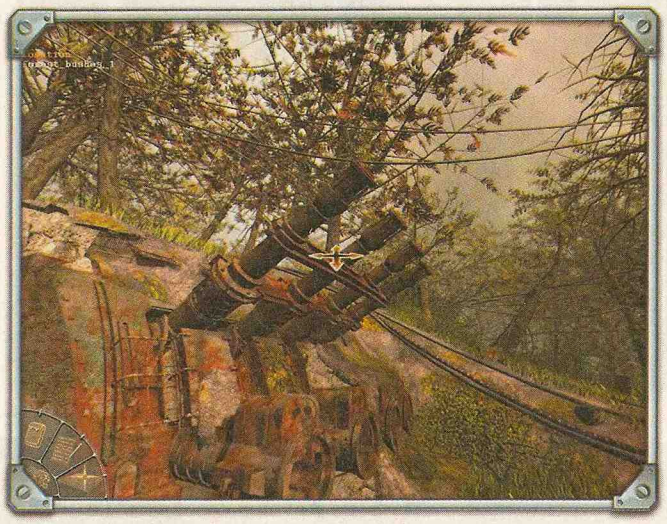
Многие, думаю, знают, кто такой Максим Донских, «исключительно важное лицо» на главном игродельческом форуме Славяностана с форумным именем McSim? Почти по А & Б. Ну, а его ЖЖ-ник **Kammerer** неоднозначно намекает на привязку к герою трилогии Стругацких («Обитаемый Остров», «Жук в Муравейнике», «Волны гасят ветер»). Ну а как еще, скажите, называть себя человеку, если сокращение от имени и фамилии будет McDon... Вільна касса!

Вот, представляю себе, приходит McSim на работу, а ему сообщают, что портал ...ммм ...испытывает некоторые трудности. Максим, будучи вдумчивым и ответственным работником, сразу же посылает запрос IT-шникам, мол, что за хрень? А ему в ответ сообщение: «*Благодаря вашему мэйлу портал рухнул окончательно, вместе с базами, и в этом виде был перенесен на неизвестный и незарегистрированный албанский сервер...*». И началась сюжетная жара...

Для тех читателей, кому не посчастливилось прочесть ни одной книги Стругацких, связанных с прогрессорством, поясню: будущее, межзвездные перелеты, прогрессоры — миссионеры от коммунистического гуманизма, несущие свет в отсталые цивилизации, рассекают по космосу в одиночку и ищут там эти самые отсталые цивилизации. Такие себе «рейнджеры-пацифисты». Один из них — Максим Каммерер. Зависнув над планетой Саракш, Максим принимает решение поискать там разумную жизнь — и находит... На свою голову. Вот она и предыстория.

Бюджетность и бедность проекта смело бросаются даже на вооруженный взгляд, а безоружный просто разрывают аки хомячка. Блеклые краски, унылые текстуры и малополигональные модели — это даже не полбеды... Это вообще ничто! Движок и его оптимизация — это все!

Имеем вводную, панорамный движок и дискретное перемещение. Этим олдового квЫстовика не испугать, да и я, прямо скажем, в угол не забьюсь. Игра с увлекательным геймплеем или головоломным сюжетом способна зашорить твои глаза, и любой графический недостаток будет восприниматься как «наиболее точное графическое отражение данных в игре реалий». **Fahrenheit**, **Culpa Innata**, **Scratches** (надеюсь, что **Sublustrum**) и т.д.



Но... Оптимизировать перемещения из точки в точку разработчик обязан. До горбатой фени, каким будет это двигло — хоть Omni, хоть Virtool... Разработчик, понимая, что панорамным движком он ограничивает свободу игрока, должен хотя бы перемещения из точки в точку сделать максимально удобными. В данном случае — МакСим`ально удобными. А мы имеем что?

После каждого перемещения включается «Загрузка» (нового или старого) экрана, которая может длиться от 3-х до 25-ти (!!!) секунд. После КАЖДОГО! Это даже не албанский незарегистрированный сервер... в какой там стране официально запрещен Инет и оффлайн-игры?

Сие не просто убивает, но вводит в глубочайшие раздумья: весь мир, значит, движется по часовой стрелке, а наш, славяностанский, против?!

Вы готовы сделать порядка 500 дискретных шагов (в игре заявлено около сотни экранов) с постоянной загрузкой до 25-ти секунд? Да?! Хорошо, только для вас я продолжаю, таскаать, обозревать. Оборзевать тоже, но тихо и между строк кода.

Препарация без Nomad`a

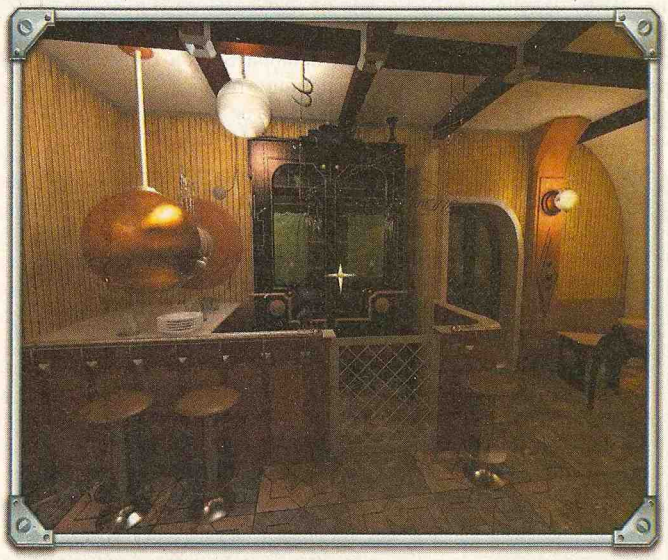
— Пригодится на правое дело! —
Положил он лягушку в платок,
Вскрыл ей белое царское тело
И пустил электрический ток.
В долгих муках она умирала,
В каждой жилке стучали века,
И улыбка познанья играла
На счастливом лице дурака.
(© Юрий Кузнецов)

Несмотря на любовь к песне **«Тибибо»** (Веня Дыркин), приведенные в эпиграфе стихи были частью той эпохи, в которой творили Стругацкие. Поэтому про «скальпе-

ли, зажимчики» — ни слова. Да и Кертис мне своего артефакта не одалживал. Но резать надо...

Моделинг, анимация

Как уже говорилось, персонажи в игре приблизительны и унылы, как клуб английских девственниц, попавший на концерт Placebo. Рита Гаал и огненнобородый Зеф являют собой исключения из общего списка, но только если сравнивать с подобными им персонажами. В Culpa Innata герои смотрелись, чесслово, живее и убедительнее.



Бэкграунды

...выполнены на порядок качественнее, несмотря на вопиющую (сквозь дыры унылого мира) бюджетность. Что SCG всегда умели, так это из крупиц создавать (или воссоздавать, как в данном случае) атмосферу мира. Благо, музыка помогает, но об этом позже.

Сеттинг/сюжет

...вызывает здравое недоумение. Оказавшись в центре города, наблюдаешь высотные конструкции, которые появились в Москве только в конце 90-х (а в Киеве — в начале 00-х). При этом все чистенько, опрятненько. Хорошо. Допустим, это Центр, ему и полагается быть чистым. А бар «У мамаши Тау», в который заходит наш Максимка, немец поневоле, отчего прямо-таки блестит и сверкает? И это не элитное заведение для высших чинов, а простая, хотя и хорошая забегаловка, обычные солдаты вполне могут схарчить там оладий и молока... Неправда, черт возьми! — и с точки зрения Хроноса, и с других ракурсов.

Сюжет основательно прорежен бензопилой фича-ката. Подозреваю, что в некоторых моментах еще и разрывными, и с помощью подствольников... Иногда в описаниях развернуто упоминаются персонажи, не присутствующие в игре, но сигнальщие нам «SOS!» в первоисточнике: «*Как же так, а как же мы, ведь мы же лучше голованов?!*» Увы, насчет сравнения Тоота с голованами Стругацкие не сказали ничего — в пользу Тоота было бы мало аргументов... Во-вторых, фича-кат рулил и будет рулить всегда, когда уровень интеллекта начинает самодовольно подавляться уровнем отведенного на проект бабла.

Головоломки/диалоги

В квестоадвенчурном круговороте решают или сложные, но адекватные головоломки, или развернутые диалоги. В зависимости от того, куда несет препарируемого — в квЫст или в адвЫнчуру.

Квесты легки и одноклеточны. Исключение — великолепная задача с «пастырем над бактериями», но она будет ближе к концу, а до финала дотянет не всякий.

Диалоги, хоть и развернуты (и на этом спасибо!), но на сюжет не влияют никак. Умереть, насколько я помню, можно всего один раз, да и то по глупости, все остальные опасности неумолимо статичны, на радость бородатым квЫстовикам.

Черно-белые ролики

А вот и первый яркий плюс. Не «браво!», но «респект». Очень атмосферные, очень затягивающие... А если бы всю игру построить в подобной технологии «под старые кадры»? Ах да, пиксельхантингом будет неудобно заниматься!.. Да и в глазах рябит от эффекта старой пленки. Вообще создалось впечатление, что SCG запутались в стилистике...

Музыка

Некоторые треки достойны войти в плейлист. А некоторые так и не дожили до своего появления, отправившись в Страну Нерожденных... Как бы то ни было, еще один плюс.

Куда ни кинь — везде клин, куда ни брось — везде «авось»...

Играть только самым стойким фатанам и оголтелым квЫстовикам. Остальным лучше нервы не портить. Да и не главное это уже... Главное вот что:

http://www.stepgames.ru/news.php

«**Step Creative Group** *объявляет о завершении своего существования в прежнем виде. В настоящее время студия не работает. Все работы над проектами остановлены. Техническая поддержка вышедших игр осуществляется по мере возможности. В ближайшее время планируется опубликовать развернутый материал с ответами на вопросы о дальнейшей судьбе разработчика компьютерных игр.*

Сайт компании и форум пока продолжают работать в прежнем режиме. Мы не прощаемся, мы говорим всем до свидания!»

Вот так. Настроение безнадежно испорчено. Дай вам ГейМыр, мужики, воскреснуть. Дай вам ГейМыр таки дожить, дотянуть до ИСМ. Вы действительно талантливы, но свой потенциал расфукали на «приблизительно прибыльные малобюджетные проекты».

Еще одной обителью адвенчур в Славяностане стало меньше. Не потеряйтесь.

Нас мало, нас адски мало,
Но самое страшное,
Что мы врозь.
Но из всех притонов, из всех кошмаров
Мы возвращаемся
На «Авось».
(© первый и единственный настоящий советский мюзикл «Юнона и «Авось»)

Александр ВЫСОЦКИЙ

возвращение на землю: внутренняя сила

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

10. Третья экспедиция на Землю — контакт с земными людьми

По наступлению 2220 года стартовала третья научно-исследовательская экспедиция, которая должна была «подготовить фундамент» для дальнейшей реконструкции мезонных комплексов. На Земле было сооружено 16 научных баз: 12 баз, построенных Венерой и 4 — Марсом. Вокруг баз были созданы небольшие поселения. Представители Первой Внеземной Коалиции Людей пытались укрепиться на планете, которая когда-то была их родным домом, но теперь ставшая чужим и опасным миром.

Земля встретила людей с Венеры и Марса враждебно — местная фауна и другие существа, с виду напоминавшие человека, производили пусть беспорядочные, но регулярные атаки на исследовательские города. И хотя солдаты научных баз были хорошо вооружены и находились всегда начеку, но все же подобные события не добавляли оптимизма гостям с Венеры и Марса. Вскоре появились первые потери — раненые и даже убитые солдаты Внеземной Коалиции. Земля словно показывала гостям из внеземелья, что здесь им делать нечего.

Пришлось в срочном порядке возводить оборонительные сооружения по периметру баз, а также запрашивать поддержку извне — увеличивать военный контингент на научных базах.

Все были на взводе. Базы находились в состоянии боевой готовности все 24 часа в сутки. Фактически научные базы находились в состоянии войны. Даже ученые, которые толком и стрелять-то не умели, обязательно носили с собой какой-нибудь легкий вариант энергетического оружия.

Временами ситуация улучшалась, тогда появлялась возможность более детального исследования планеты и изучения тел нападавших существ. По прошествии года с начала третьей экспедиции исследование планеты дало результаты: было обнаружено несколько небольших поселений людей — полудиких, но все-таки адекватно мыслящих, способных разговаривать.

Правда, местные жители довольно неохотно общались с участниками экспедиции, а нередко проявляли агрессию, но, тем не менее, от них можно было узнать много интересного.

Как оказалось, это были потомки тех людей, которые сохранили разум во всеобщей панике и нашли более-менее подходящие укрытия от надвигающейся катастрофы. Конечно, не все из них выжили, но в целом человеческий род был сохранен и мог развиваться дальше, даже в случае полного провала «Большого переселения».

Со временем участниками третьей экспедиции было собрано множество материалов по рассказам местных жителей. Некоторые из них казались правдоподобными, другие сомнительными, а были и вовсе невероятные истории.

Среди последних встречались какие-то маловразумительные речи о странных событиях и явлениях, а также рассказы о тайных военных организациях, изредка посещавших деревни для набора новобранцев. Одной из самых невероятных была история одного старика о Едином Разуме, некоем мутировавшем существе, обладающим невероятными способностями.

Впрочем, появление паранормальных способностей у существа или существ могло быть не такой уж сказкой. Однако, поскольку подобная информация больше никем не подтвердилась, а детальное исследование пещер, про которые рассказывал старик, никаких результатов не дало, то все рассказы о Едином Разуме было принято считать неподтвержденными данными.

Другое дело, что уже через полгода, в декабре 2221 года, было действительно совершено сенсационное открытие.

В ходе измерения уровня радиации в организмах местных жителей был обнаружен первый человек (ребенок 9 лет от роду), уровень радиации которого соответствовал здоровому человеку. Ребенок, который родился и вырос в среде, умеренно зараженной радиацией, химией и токсинами, был абсолютно здоровым! Без малейших признаков токсикации или облучения организма!

Было принято решение забрать ребенка на Венеру, для дальнейшего изучения.

Поздняя история
Внутренний монолог земного ребенка — I

Утреннее солнце медленно подымалось над горизонтом, освещая бескрайние пустоши. Так начинался новый день, с виду ничем не отличающийся от себе подобных. Но именно этот день изменил всю мою дальнейшую жизнь.

Из-за горизонта, перемещаясь на своих удивительных летающих машинах, прилетели «другие люди» — люди из чужих миров. С тех пор, как они обнаружили наше поселение, они стали довольно часто сюда прилетать. Поначалу нам это не слишком нравилось. Но чужаки не пытались причинить нам вред, зато довольно часто привозили нам еду и лечили наших больных. Так что в скором времени наше отношение к чужим людям сменилось с осторожного на доверительное.

Поэтому, когда поселенцы вновь увидели странные летающие машины, направляющиеся к нам, все сразу бросили свои дела и пошли встречать гостей из других миров. Всем было интересно, с чем чужаки пожаловали на этот раз.

В принципе, для всех остальных ничем особенным этот визит не отличался — всем жителям поселка провели медицинское обследование. Впрочем, после того, как чужаки обследовали меня — поочередно осмотрев с помощью различных приборов, о назначении которых я мог только догадываться — настроение докторов резко изменилось. Сначала они немного удивились, но затем, проведя осмотр еще раз, пришли в крайнее удивление и живейший восторг. Что именно привело их в такое состояние, оставалось только догадываться. Но в одном я был уверен — дело было во мне. Правда, тогда я еще не знал, чем это обернется для меня в будущем.

А прилетевшие люди уже вовсю беседовали с моими названными родителями (своих настоящих родителей я даже не помню — говорят, что они погибли в одной из песчаных бурь, которые произошли несколько лет назад и из-за которых все жители поселка перебрались на нынешнее место жительства).

идея: Александр Высоцкий, концепт-арт: Елена Ванифатова

возвращение на землю:
внутренняя сила

Как вскоре выяснилось, чужаки собирались забрать меня с собой. Мои родители не были против — ведь в том далеком мире, куда я должен был отправиться, не было наших проблем с окружающей средой.

В общем, решение было принято — я покидал родные места. Вскоре я уже несся сквозь пространство на одном из удивительных аппаратов — навстречу огням чужой планеты, навстречу будущему.

11. Годы на Венере

Ребенок, обнаруженный на Земле, вскоре прибыл на Венеру, где и проводилось его дальнейшее изучение. Была создана специальная научная программа под названием «Внутренняя сила». В состав научной группы входили: профессор Джим Бартон (50 лет, руководитель программы), доктор Стив Нортон (28 лет, первый помощник профессора), а также Сюзанна Стэнфорд (22 года, врач-лаборант). Основной темой программы было изучение уникальных защитных функций организма людей на примере земного ребенка, а также причины возникновения подобных функций.

Впрочем, довольно быстро выяснилось, что ученые немного заблуждались насчет причин здоровья земного ребенка. Изначально считалось, что у ребенка просто образовался необычайно высокий уровень сопротивления окружению. Однако уже первые исследования показали, что сопротивляемость ребенка не больше, чем у других людей, живущих на Земле или Венере, то есть, не выше нормы.

Тем не менее, уровень восстановления организма от негативных факторов, таких как радиация, токсины или вирусные заболевания, у земного ребенка был необычайно высок. Другими словами, ребенок, пораженный умеренными дозами радиации или токсинов, очищался от вредных факторов за достаточно короткое время, буквально за несколько дней.

Позже на эту тему профессором Д. Бартоном была написана статья «Лицо нового человека», в которой описывались возможные перспективы данного открытия.

Впрочем, возложенные на программу надежды не оправдывались. За несколько лет исследований так и не удалось добиться каких-либо практических успехов, хотя свой вклад в развитие медицины они сделали — в основном, за счет собранного материала.

Кроме того, еще одной важной особенностью было снижение защитных сил организма у земного подростка, повзрослевшего участника программы.

Сначала ученые не видели в этом ничего особенного — считая, что подобные изменения являются природными и напрямую связаны с взрослением мальчика.

Однако спустя некоторое время было высказано предположение, которое объясняло как снижение защитных функций у участника программы, так и многочисленные неудачи при попытке создать эффективный препарат для приобретения подобных свойств (ведь для изготовления препарата применялся клеточный материал того же участника программы).

«Источник жизни», как его называли ученые, должен был находиться где-то на Земле и органично воздействовать на биологические организмы. Причем нахождение подобного «источника» можно было локализировать до 100 км от поселка, где был обнаружен ребенок с удивительными свойствами организма. К тому же, источник мог быть не один!

Правда, это было всего лишь предположение, не подтвержденное фактами, но перспективы, в случае успеха, были действительно серьезными.

Уже к 2228 году вся исследовательская группа программы «Внутренняя сила» собиралась отправиться на Землю для поиска потенциального «источника жизни» или людей, которые с ним контактировали.

12. Возвращение на Землю

Что касается самого участника программы — то к 2228 году он вырос и превратился в крепкого юношу (см. эпилог). За время своего пребывания на Венере (2221-2228 гг.) он много чему научился.

Несмотря на не слишком хорошее отношение со стороны профессора Бартона, остальные члены программы относились к нему более лояльно. Доктор Нортон старался многому его научить или достать обучающие материалы, а доктор Стэнфорд просто заботилась о нем. К слову, мальчик был довольно способным и старался узнать как можно больше информации об окружающем его мире.

В последний год пребывания на Венере, когда уже была утверждена программа возвращения на Землю, подростка допустили к военной подготовке и научили пользоваться оружием. Вот здесь юноша раскрылся в полной мере! Тяга к оружию, обусловленная детством в тяжелых условиях, получила выход.

Мальчик, казалось, не знал усталости, проводя все свободное время на стрельбищах и за изучением технической литературы. К моменту вылета он был готов к встрече с Землей.

Внутренний монолог земного подростка — 2

Венера, на 7 лет ставшая моим домом — теперь это в прошлом. Вот уже надвигается июль 2228 года и мне предстоит вернуться на Землю...

Впрочем, я рад! Ведь несмотря на все свое размеренное благополучие этот мир так и не смог заменить мне дом.

Да и я здесь был чужим. Не для всех, конечно — есть люди, которые заботились обо мне и помогали в трудную минуту. А остальные... да и они, в принципе, не виноваты в том, что слова «Земля» или «человек с Земли» у них ассоциируются с чем-то опасным или заразным, словно ядовитое животное. Впрочем, сейчас Земля и есть такая...

Помню, как однажды мы с доктором Нортоном выходили в город, где нас увидела группа школьников с экскурсоводом. Они не отрывали от меня взгляд..., как будто я был каким-то редким ископаемым животным, сродни динозаврам.

Да уж... интересное, видать, здесь воспитание детей по отношению к Земле и ее обитателям. А ведь это всего лишь третье поколение внеземных людей, всего 70 лет прошло с момента катастрофы (о чем я узнал из учебников), а мы уже настолько чужие друг другу.

Остается только надеяться, что в будущем ситуация изменится — Земля излечится от ран, а мы снова станем ближе. И я приложу максимум усилий, чтобы помочь этому осуществиться, как бы смешно это ни звучало.

А пока не время для лирики — нужно готовиться к экспедиции, готовиться к возвращению на Землю.

13. Прибытие

В июле 2228 года научно-исследовательская группа вместе с земным подростком, в рамках программы «Внутренняя сила», совершили перелет на Землю с дальнейшей высадкой на Научной Базе №12 (расположенной возле бывшей границы США и Канады). В течение последующих двух месяцев они проводили свои исследования. Так было вплоть до событий 12 сентября 2228 года...

Из сообщения командира разведывательного шаттла «Предвестник-4»:

По предварительным данным, разведывательной группой было установлено, что Научная База №12, также как и 9 других баз, были целенаправленно атакованы. Более 90% архивной информации уничтожено. Дальнейшее местонахождение выживших участников экспедиции, также как и нынешнее пребывание земного подростка (участника программы), неизвестны. Поиски продолжаются. Конец сообщения.

Внутренний монолог земного подростка — 3

Предчувствия не обманули меня. Незадолго до того, как солнце опустилось за горизонт, на базу было совершено нападение. Нападавшие, казалось, совсем немного уступали охранникам базы в вооружении и техническом оснащении, зато превосходили их численностью. Вскоре охрана базы была устранена, а остальных обитателей базы, нападавшие, скорее всего, увели с собой.

Я не стал дожидаться, пока захватчики доберутся до меня. И я не стал рассказывать о своих планах ученым, побоявшись, что меня могут запереть где-то здесь, на территории базы.

Воспользовавшись общей суматохой, я выскользнул с базы и укрылся в одной из тех пещер, куда нападавшие солдаты не рискнут пойти. В том, что это были именно солдаты, я уже не сомневался — и дело здесь не только в вооружении и обмундировании. Их выдавала военная подготовка, дисциплина и боевой порядок передвижения, а также четкое выполнение приказов. Такого не было в земных поселениях, в одном из которых я родился.

В пещере, где было достаточно мест с ядовитыми испарениями, я просидел до утра. За время моего детства меня научили искать безопасные места на территориях, которые на первый взгляд кажутся опасными, и поэтому здесь я чувствовал себя довольно неплохо.

К счастью, солдаты не задержались здесь надолго, опасаясь повторного прилета кораблей с солдатами Внеземной Коалиции. Не стал дожидаться их и я. Все-таки их обращение со мной оставляло желать лучшего — я был для них скорее подопытным кроликом, чем таким же человеком. Поэтому мне не очень хотелось возвращаться под их присмотр. Правда, я все-таки переживал за судьбу доктора Нортона и доктора Стэнфорд, но в данный момент я ничего не мог для них сделать.

Порывшись в развалинах Научной базы, я нашел кое-какие полезные приспособления и оружие (нож; возможно, пистолет), которые понадобятся мне в дальнейшем путешествии.

Карты у меня не было, но местность, которая раскинулась вокруг, немного походила на ту, откуда меня забрали. Путь, который простирается передо мной, будет непрост, но я привык к трудностям. Вся моя жизнь состоит из трудностей. Так что нужно идти вперед, не оглядываясь. Правда, я пока не знаю, что ждет меня впереди, равно как и не знаю, чего же я жду от этой неизвестности. Но у меня есть уверенность, что очень скоро все прояснится...

Подросток вышел из развалин Научной базы. Утреннее солнце, освещающее пораженную землю, приветствовало молодого путника, как будто подбадривая его, подтверждая ход его мыслей...

>>> (Начало игры).

Эпилог

Все описания монологов будущего персонажа игры (земного подростка, участника программы «Внутренняя сила») выполнены в мужском роде. Это не означает, что играть можно будет только представителем мужского пола, просто так было проще автору при подаче материала. К персонажам женского пола все монологи, диалоги и другие игровые детали будут адаптированы соответствующим образом.

На этом, собственно, можно закончить данный сюжетный материал. Надеюсь, что вам он понравился. Засим вынужден попрощаться — хотя, надеюсь, ненадолго. В общем, до новых встреч на страницах лучшего игрового журнала.

MaD LOrD

AUDIOSURF
Ride Your Music

Системные требования: Intel Pentium 4 1.6 GHz, 512 MB RAM, 32 MB NVIDIA GeForce 2 (рекомендуется поддержка Pixel Shader 3.0), DirectX 9.0 или выше, DirectX 9.0c-совместимая звуковая карта
Где купить: через Steam.
Сайт (там же есть ссылка на покупку игры): **http://www.audio-surf.com/**

У вас бывало так, что музыка в игре настолько ужасна, что ее слушать нельзя, или, может, ее вообще вырезали пираты, или вам просто хочется чего то другого, и вы загружали свой любимый плейлист вместо игровой музыки? Бывало, наверное. А как часто музыка из вашего плейлиста совпадала с атмосферой и настроением игры, в которую вы играете? Так, чтобы полностью подходить ей? Я не знаю, как у вас, дорогие читатели, но у меня такого никогда не было — игра и музыка из моего плейлиста существуют как бы в разных плоскостях и никак не пересекаются. Ведь музыка из игры, по идее, заточена именно под нее — она может полностью соответствовать духу игры и порой даже усиливать атмосферу, заставляя нас поверить в происходящее на мониторе. Конечно, иногда музыкальное сопровождение игры только мешает, но кто сказал, что другая музыка, включенная в каком-нибудь медиаплеере, поможет?

Так устроены все игры, и это, казалось бы, можно назвать аксиомой — игра и музыка из других источников никогда не дадут того же эффекта, что игра и музыкальное сопровождение, заложенное в нее изначально. Но разработчики из **Invisible Handlebar** и поддержавшие их ребята из **Valve Corporation** думают иначе.

* * *

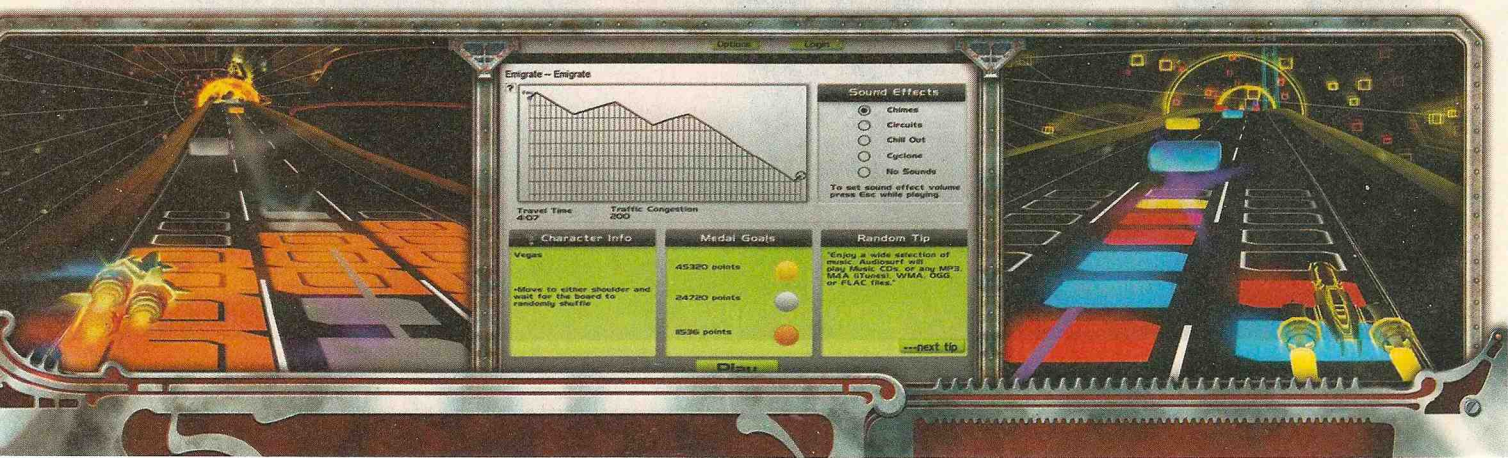
Открыл глаза, и сразу захотелось их закрыть. Похоже, кто-то там в ДЗВР все-таки докопался до моих мозгов, и теперь я сижу в домике с мягкими стенами, а яйцеголовые дяденьки и тетеньки пишут обо мне диссертации. А может, я умер, и это — ад. Ну как еще обозвать абсолютно черное пространство, с одной лишь разноцветной полоской, ведущей в никуда? Хотя версия насчет ДЗВР вероятней, поскольку последнее, что я помню, это ухмыляющаяся рожа Лара, который обещал мне задание, и одна из голов Бато, кричащая: «До дна!».

Я осмотрелся. Сидел я в чем-то, что я бы охарактеризовал как помесь космического аппарата с болидом «Формулы-1». На приборной панели не было ничего, кроме руля. Имелись еще пара мониторов, которые, похоже, показывали устройство (я окрестил его аппаратом), в котором я находился, и небольшой разъем, который, как оказалось позже, отлично подходил под кабель от моего ай-пода. А еще я был намертво пристегнут к креслу, так что выбраться из аппарата было невозможно. Я попытался расстегнуть ремни безопасности, покричать, покрутить штурвал и поискать кнопку зажигания. Даже ударил кулаком по лобовому стеклу. Не помогло. «Ладно, делать нечего...» — подумал я, доставая плеер. Батарея была почти мертва, и я подключил плеер к аппарату. Надел наушники и включил любимый Blind Guardian. С первым же звуком, который издал плеер, аппарат дернулся (а вместе с ним от неожиданности дернулся и я), а затем, быстро набирая скорость, помчался вперед.

* * *

С виду **Audiosurf** представляет из себя невероятно казуальную помесь «Тетриса», Lines и аркадного рейсинга. Посудите сами — мы выбираем один из нескольких аппаратов (у каждого есть свои особенности и специальные способности, к тому же они поделены на три группы — по сложности), а затем просто едем вперед (управлять уровнем скорости нельзя; единственное, что может делать игрок — это поворачивать и использовать эти самые способности «персонажа»), собирая кубики разных цветов в некий «багажник» (поле из 18 мест под эти самые кубики). Собрали три или больше кубика одного цвета — так, чтобы они соприкасались в «багажнике»? Получите энное количество очков. Чем больше соберете кубиков одного цвета до того, как они исчезнут из «багажника», превратившись в баллы — тем больше баллов и получите. Трассы поделены на три дорожки, по которым разбросаны кубики, и по дорожкам можно спокойно лавировать, переезжая с одной на другую, уворачиваясь от ненужных цветов и собирая нужные. Кстати, если заполнить «багажник» набором из кубиков, которые не могут превратиться в очки (т.е. все они разных цветов), то аппарат заметно встряхнет, а затем над ним появится полоска «респауна» — пока она не заполнится, игрок не сможет собирать кубики и будет просто пролетать сквозь них. А ведь это еще и очки отнимает. Процесс сопровождается довольно яркими цветами и всяческими спецэффектами, от которых, кстати сказать, через какое-то время устают глаза. Вот так это все выглядит.

Казалось бы, ничего особенного... Чем же игра оригинальна? Дело в том, что трассы создаются не рэндомно и не в отдельном редакторе карт, а при помощи анализа музыкальных файлов. Как это? Сейчас объясню. После выбора персонажа Audiosurf позволяет игроку указать файл, который ему бы хотелось использовать для создания трассы. Это может быть любой музыкальный файл, любого стиля и почти любого формата. После этого игра анализирует песню и создает трассу, а затем игрок проезжает ее под аккомпанемент выбранной им мелодии. В участках, где темп мелодии уве-



личивается, аппарат едет быстрее, где уменьшается — медленнее. Если песня идет «рывками», то на трассе будет много «горбов». К тому же, различные участки трассы разрисованы в разные цвета — более быстрые части окрашены в желто-красные оттенки, более медленные — в сине-фиолетовые. И вот, бывает, захочется адреналина, и последняя серия мыльной оперы Need for Speed уже не привлекает, да и вообще сложностей не хочется... Включаешь Rammstein, «Benzin», и понимаешь, что разработчики угадали с анализатором музыкальных файлов, и это — именно то, чего не хватает при прослушивании музыки. Это как танец, это захватывает... и отпускает только когда побьешь первое место в таблице рекордов.

* * *

Когда я наконец понял, что происходит, было уже поздно. Аппарат несся на всех парах навстречу своей судьбе — впереди маячил какой-то блок вполне материального вида. В последний момент я все-таки додумался ухватиться за штурвал и повернуть аппарат в сторону, чтобы объехать опасный участок. Но меня поджидало разочарование — дальше на дороге подобные блоки были везде, и в некоторых местах я не смог бы вырулить. Я еще какое-то время уворачивался от разноцветных кусков неизвестного мне вещества, но когда увидел, что впереди лежит сразу три блока, которые полностью загораживают дорогу, то понял — это все. Я ухватился за штурвал обеими руками и, громко распевая гимн Украины (а в наушниках все так же играл Blind Guardian), направил аппарат на красный блок. За секунды до столкновения я закричал: «За Р-ррродину-ууу!» и зажмурился, чтобы... услышать звук, больше подходивший использованию волшебной палочки в «Гарри Поттере». Открыв глаза, я увидел, что на приборной панели загорелся еще один экран — он показывал 17 пустых полей и одно красное. «Однако же...» — только и подумал я.

В течении нескольких минут я собирал различные блоки, а на лобовом стекле высвечивались какие-то цифры — наверное, баллы за собранные блоки. Я заметил, что за красные дают больше всего баллов, а за синие — меньше всего.

Когда я извернулся и все-таки взял одиннадцатый красный блок, вверху зажегся коричневый кружок. Что это такое, я разбираться не стал, ибо был чересчур увлечен сбором блоков.

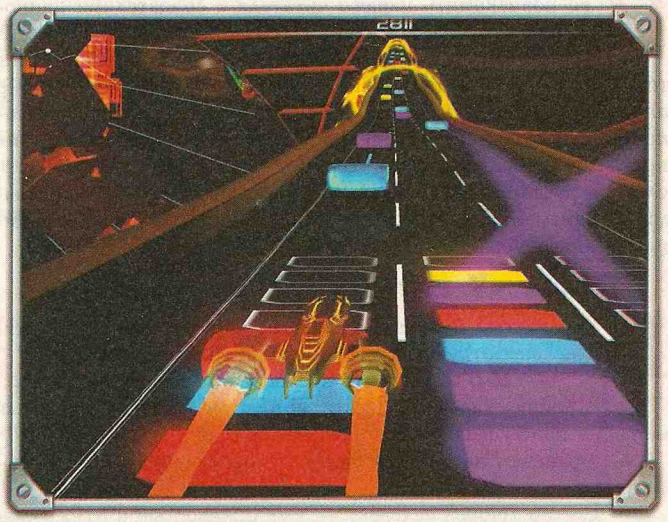
* * *

Набирая очки, мы получаем медали (которые, по сути, ни на что, кроме нашего самолюбия, не влияют), а при выполнении особых условий (например, собрать багажник из 11 кубиков одного цвета) получаем дополнительный процент к своим баллам. А потом, если вы подключены к Интернету, можно посмотреть на таблицу, где указанны все, кто играл в Audiosurf под эту песню, и кто сколько набрал. Если же вы заняли первое место в своей категории, то когда кто-то наберет результат лучше, чем у вас — вам пришлют письмо на мыло, сообщающее, что у вас отняли трон. Еще в этой же таблице можно посмотреть на схему трассы одного из игроков, и если она покажется вам слишком читерской — пожаловаться модератору. Но как можно читерить, если, скажем, песня «Fly» в исполнении Blind Guardian точно такая же у Васи Пупкина, как и у Пети Васечкина? Очень просто. Берется любая другая песня, и в свойствах прописывается название нужного вам муз. файла. Это, конечно, извращение, но на что не пойдешь ради первого места в таблице рекордов? А ведь это не просто табличка. В ней даже можно найти всех, кто проехал по заданной песне в вашем регионе (который задается при регистрации)!

А если у вас по каким то причинам нет музыки на компьютере или вам надоели все имеющиеся песни — «велком ту» Radio Audiosurf, где можно поиграть под самые популярные песни, используемые другими игроками.

* * *

Графика. Ну что я, человек ни разу не игравший в «Кризис» или «Гирз оф Вор», смогу сказать о графике? Не знаю, подходит ли она под современные стандарты, но выглядит приятно. Разноцветная дорожка, очень яркие, насыщенные и, можно сказать, живые цвета, плавно меняющиеся в зависимости от темпа мелодии, всяческие спецэффекты, символизирующие получение целой кучи очков, и так далее. Аппараты довольно футуристичны, хотя нарисованы они как-то... блекло, что ли? Чтобы от дороги не отвлекали. Все это, как я уже сказал, выглядит довольно приятно, но ничего революционного.



Звуки есть, только мне они, честно говоря, ничем не запомнились. Ничего особенного, подобный набор саундов есть в каждой казуальной аркаде. А про музыку, я думаю, говорить ничего не надо, кроме разве что одного — в комплект с игрой мы получаем саундтрек из Orange Box. Довольно неплохой подарок, хотя лично мне показалось, что некоторые песни там вряд ли подойдут под Audiosurf. Хотя, как говорится, на звук и цвет товарищей нет...

* * *

Вдоволь наездившись под все свои любимые песни, я заскучал по дому. Из непонятного средства передвижения выбраться так и не получилось, аппарат просто менял форму каждый раз, когда я выбирал другую «машину» на бортовом компьютере. Хотелось кушать, да и спина уже болела от долгого сидения в довольно неудобном кресле. Я уже собирался попробовать выбить лобовое стекло головой (тут уж так, либо на свободу вырвусь, либо убьюсь почти об стенку, что тоже в своем роде побег на свободу), когда вспомнил прописную истину агентов ДЗВР. Ну конечно! Не можешь выйти посреди игры, так пройди ее! А как пройти это? Хм... как и в любой гоночной аркаде, проехать все трассы, которых у меня было... 80 гигов... Почему-то после этих мыслей идея убиться головой об лобовое стекло мне не показалась абсурдной...

* * *

Можно сказать, что **Audiosurf** — это простая и увлекательная аркада. Но сама идея анализа музыкальных треков для создания трасс уникальна, ведь даже в популярном нынче Guitar Hero песни не анализировались игрой по ходу дела, а были заранее записаны разработчиками. Здесь же разработчики не делали отдельных трасс, они просто создали инструмент с большой надписью на нем «Сделай сам» и дали его игроку. И что-то мне подсказывает, что эта пусть маленькая, но революционная аркада — первая ласточка в серии новых игр, использующих музыку как неотъемлемую часть создания игрового процесса.

Gidrogen

отель У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

Разработчик: Electronic Paradise
Издатель: «Акелла»
Жанр: Квест
Системные требования: Windows XP; Pentium IV 2 ГГц; 512 Мб оперативной памяти; 2.3 Гб свободного места на жестком диске; DirectX 9-совместимая 3D видеокарта уровня GeForce FX 5700 и выше с памятью 128 Мб (встроенные видеокарты не поддерживаются).

От крайности к крайности

Перед тем , как начать обзор игры, считаю нужным кратко познакомить нашего читателя с создателями данного проекта. Это компания **Electronic Paradise**, основанная в 1995 году в Киеве. Они также примечательны тем, что первыми на Украине начали использовать *систему анализа движения и отслеживания перемещений для высокоточной анимации*. Компания известна нам как разработчик программного обеспечения, серии детских развивающих игр, словаря русского мата от «А» до «Я»... и (встречайте бурными аплодисментами — или гнилыми помидорами и тухлыми яйцами) адвенчуры...

Отель «У погибшего альпиниста»

Коренастый мужчина с красным лицом и шеей борца-тяжеловеса грузным шагом подошел ко мне.

— Там, вон там это произошло... На той вершине... Лопнул карабин. Двести метров он летел по вертикали вниз, — приглушенным тоном проговорил он.

— Привет от инспектора Згуга, — осмелился я прервать повествование.

— Вот достойный человек! — уже с живостью в голосе сказал хозяин. — Вижу, он не забыл вечера, проведенные у моего камина.

Алек, так звали хозяина отеля, пригласил меня в свой кабинет утрясти мелкие формальности. Я проследовал за ним через сумрачный холл. Здесь было уютно, чувствовался запах погасшего камина. В углу холла размещался мягкий уголок, перед которым стоял модный нынче журнальный столик, который тускло отсвечивал лакированной столешницей. Я отметил для себя неповторимую атмосферу, которая создавалась долгие годы одним человеком. Где-то из глубины слышалась музыка, перестук бильярдных шаров и смех. Доносился запах свежеприготовленной домашней еды. Алек направил меня в коридор, в дверь с надписью «Контора». Хозяин отворил дверь и жестом пригласил меня войти. Я был усажен в уютное кресло напротив массивного стола, за который сел сам хозяин, и мы приступили к утряске этих самых формальностей. Итак...

Петер Глебски. В отпуске. На две недели. Один

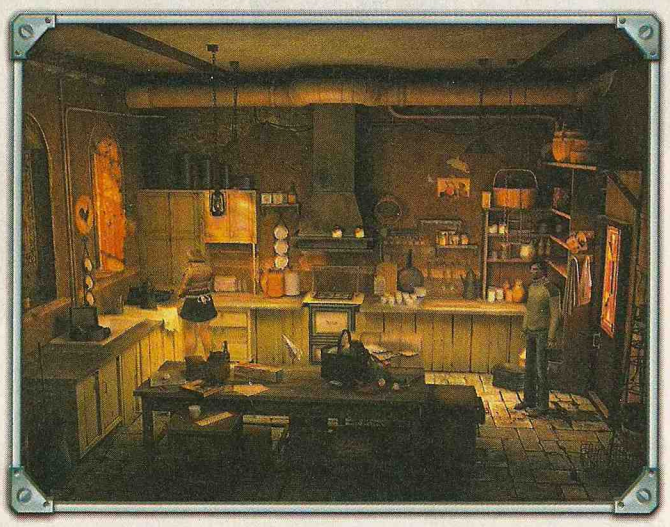
Итак, перед нами квест — или адвенчура, как кому угодно. Скажу сразу, я не являюсь поклонником данного жанра, но этот проект меня заинтересовал.

Еще в восьмом классе я прочитал фантастическую повесть Аркадия и Бориса Стругацких «Отель «У погибшего альпиниста» Нынче она является одним из моих любимых произведений. И сложно было описать мою радость, когда я случайно узнал о том, что повесть окажется на экранах наших мониторов в виде игры! Время шло, дни сменялись неделями, видеокарты дешевели, а буквы на клавиатуре стирались... И вот наступил момент, когда готовая игра дождалась своего времени увидеть свет. Прошла тестирование и ушла в печать. Наступила дата релиза, и игра появилась на прилавках магазинов. Но. Одновременный официальный релиз на Украине запланирован не был. С этого момента и начались не самые приятные сюрпризы, связанные с игрой.

Нас встречает простое главное меню, с классическими «Новая игра — Загрузить — Опции — Выход». Не найдя в настройках графики функцию включения третьих шейдеров или хотя бы восьмикратного сглаживания, клацаю сразу на «Новая игра». Все начинается с рендеренного ролика, который повествует нам о пути нашего дорого глав. героя до пункта назначения :). К слову, графика в ролике устарела годиков эдак на 4-5, без преувеличения. «Ну ладно, еще не вечер» — думаю я. В первые же секунды, как только нам дают в руки бразды управления нашим героем, бросается в глаза его машина, которая по детализации сравнима с машинками из старенького Half Life — естественно, первого. Страшно? Еще страшнее становится, когда из машины являет себя миру сам главный герой. Анимация всего этого безобразия на том же «высоком» уровне, типа «мы — роботы». Движения дерганные и неуверенные, как будто героями-марионетками управляет пьяный кукловод. Но среди всего этого ужаса есть и светлые моменты! Да-да, даже так! Игровые уровни, сцены проработаны достаточно качественно и детализировано. Весь отель сделан отлично, с любовью, хотя разработчики заигрались и доделали лишний этаж, третий. Ну, это мы им простим. По сравнению с остальным это маленький огрех :). Хотя как по мне, то здание отеля не слишком схоже с оригиналом из книги.

И музыка громела

О звуке особенно сказать нечего. Как и о музыке. Я не люблю как «Акелловцы» озвучивают игры, не люблю голоса их актеров. А если по существу, то голоса подобраны неплохо, и даже в определенные моменты проявляется адекватная интонация. Единственное «НО» в озвучке, это физик-шалун Симон Симоне. В книге он по наименьшему поводу взрывался дьявольским хохотом, а в игре дебильно хихикает.



Как ни крути, а про звуковое сопровождение сказать больше нечего. К счастью это или нет, не знаю... Ладно, поехали дальше!

Он был явно и безнадежно мертв

Да, игра, как гласит заголовок чуть выше, очень похожа на труп. Так проведем же вскрытие нашего трупа, чтобы выявить врожденные патологии.

Начать, думаю, стоит с мини игр. С одной стороны, это, конечно же, плюс, который как-то разнообразит игровой процесс, а с другой — бесспорный минус в виде их реализации. Должного разнообразия в скучный и монотонный игровой процесс они не внесли. За исключением, пожалуй, игры в бильярд с Симоне, которая оказалась, к моему великому удивлению, неплохо проработанным и достаточно сложным — не побоюсь этого слова — симулятором. А соперник в виде Симона — достойным соперником :). Остальные мини-игры, вроде карточной «Очко», аркадного «не дай маленькому кружочку вылезти из большого» и поездки на лыжах с удержанием равновесия не представляют собой ничего нового, интересного... и вообще они собой ничего не представляют :). Так, с мини-играми вроде разобрались. Теперь давайте перейдем к механике игры. Игровой процесс заключается в классическом пиксельхантинге, перемешенном с разгадыванием весьма логичных головоломок. Усложняет игровой процесс анимированный курсор, который почему-то очень туго соображает. При попадании на какую-либо активную область курсор дает об этом знать спустя секунды две, не менее. Также нам предстоят многочисленные диалоги, многие из которых перекочевали в игру прямо из повести. Неплохо реализованы сцены с общением сразу нескольких человек.

А теперь еще немного о грустном. Повод погрустить у нас есть. Самый важный баг игры — это критическая ошибка, связанная со входом в комнату к господину дю Барнстокру, что изредка приводит к рестарту компьютера. Так же ходят слухи, что не патченная игра абсолютно отказывается работать на одноядерных «атлонах». Сам не проверял, поэтому ни каких комментариев дать не могу. Знаю только, что в интернете есть патчик, исправляющий эту проблему. Ну, и напоследок скажу, что игра явно недоделанная, обещанной третьей концовки в ней нет (да-да, в игре их и так две), есть явно не использованные комнаты, просто спрятанные от нашего взгляда, а куча предметов в инвентаре в конце игры так и не найдут своего предназначения... Ух, что-то я разошелся, пора и меру знать...

Совесть болит, вот в чем дело

Да, Алеку надо было назвать свой отель не «У погибшего альпиниста», а скорее «У межзвездного Зомби»... настолько тут все мертво, скучно и даже слегка страшно. Возможно, проблема во мне, и я неправильно воспринимаю окружающий меня мир. Людей, которые меня окружают. Может, они хотят мне что-то сказать, донести до меня какую-то информацию, которая в корне изменила бы мою жизнь?», — думал я, допивая очередной стакан горячего портвейна со специями. Это была моя последняя ночь в отеле, мой отпуск подходил к концу. Меня не покидало неоднозначное чувство, которое я начал питать к отелю. Оно останется со мной навсегда, и, возможно, когда-нибудь я все-таки найду силы разобраться в себе. А пока что будем продолжать жить.

Да, они пришли к нам не вовремя, Мы не готовы были их встретить

А теперь человеческий вывод. Игра не удалась. Покупайте игру только в одном случае — если вы большой фанат Стругацких или произведения, которое послужило основой для создания столь неудачного проекта. В проекте, конечно же, есть плюсы, в виде атмосферы, определенной схожести с повестью, но они меркнут на фоне обильных глюков, кривой реализации и критических ошибок. Увы. Вывод очевиден. Игра мертва.

З.Ы. В заголовках были использованы цитаты из одноименного произведения Аркадия и Бориса Стругацких.

Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
reencatua@gmail.com

Розробник: G2M Games
Видавець: РуссОбіт-М
Жанр: аркадні гонки
Вимоги до системи: Windows 2000(SP4)/XP(SP2)/Vista, Pentium 4 1,5 Гц/Athlon 1500+, 512 Мб ОЗУ, 1,5 Гб на HDD, GeForce 4 абоRadeon 9600 (на Радеоні 9600 на максимальних налаштуваннях йшло, на диво, без глюків), DirectX 9.0c, DirectX-сумісна звукова карта, 32х CD-ROM, клавіатура, миша. Не гарантується робота на ноутбуках.

Врум-вруууум...

Відкрив гараж, зтягнув стару ганчірку і... побачив ЙОГО! На мене своїм єдиним оком дивився красень Харлей. Це було щось... Кожен раз, коли я бачу його, кілька хвилин не можу відірвати погляд. Бо ці хромовані труби, великі ланцюги та потужний двигун належать не комусь, а Його Величності, блискавці доріг та мрії усіх чопперів — Харлі-Девідсону!!!

Мабуть, це одна з найбільших втіх — одягнути чорну косуху, стіли та рогатий шолом та розсікати вулицями славетного міста Ігрограда. Хоча я побоююсь, що зелений кіт на двухсоткілограмовій махіні, котра несеться по вулиці на швидкості 150 кілометрів на годину, виглядає трохи дивно. Ось і прості мешканці Ігрограду так вважали, і вже за звичкою, лишень зачувши гарчання мотоциклетного мотору, застрибували у магазини, видряпувались на стовпи, або просто притискалися до стін будинків і починали молитись...

Агент Ягуар, котрого вперше за 2 місяці випхали у магазин, йшов вулицею із двома величезними пакунками, у яких містилось кілька пачок цигарок, батон, палка ковбаси і величезна кількість горюче-змазочних речовин, що зазвичай допомагають йому у роботі. Через те, що виходить на вулицю Ягуар дуже рідко, він не приділив уваги звуку двигуна, що наближався з-за рогу. А дарма...

[ЗА 2 ГОДИНИ У ТРАВМОТОЛОГІЧНОМУ ПУНКТІ ДЗВР] Повністю загіпсоване тіло агента, підключене до трубочки крапельниці, у яку спеціально проінструктована медсестра залила дивний препарат «ЕТАНОЛ 90». Біля бідного Ягуара, котрий наразі міг лише тихенько вити і подумки материти Грін Кета, зібрались інші агенти і власне винуватець трагедії, при чому зеленого кота тримав за хвіст найбільший і найдвоголовіший з агентів.

— Вірджине Ягуаровичу, Вірджине Ягуаровичу, вибачте! Я ж вас не бачив... Я цього... Ви... Ну...

— [незрозуміле мурмотіння з-під гіпсу]

— Бато Демонович, може, цього, відпустите... Я ж не навмисно...

— Угр!..

— Ларе... Е... Ларовичу, я...

— ЯААК ти мене назвав?..

— Кирило Мохнорилович, рятуйте!

— Нема тобі прощення!

— Згадайте, як я вам допоміг! Ну, тоді!..

Цього Талер забути не міг. Одного разу двері у кабінет Талера відчинились, і туди забіг весь у синцях та ранах від вогнепальної та лазерної зброї Мохнорил і застрибнув Талеру на руки. За Мохнорилом у кімнату увійшов весь закривавлений Green Cat у дирчастій броні, відрапортував, що нападники знешкоджені, і впав без тями, виронивши з рук катану, з якої падали краплі крові, та вірний бластер, з якого досі йшов димок. Виявилось, що у той день проводилось щорічне полювання на НЛО, але якась компанія в 10 осіб, мабуть, розшифрувала цю абревіатуру як Неголений Людоподібний Об`єкт, або просто закортіло помститись Мохнорилу... Грін Кет тоді відпочивав у парку і замолоджував якусь темну ельфочку піти на каву, коли повз нього на величезній швидкості пробіг Мохнорил. За ним на гравікарах летіли мисливці і стріляли. Green Cat, котрий не міг спокійно на це дивитись, вихопив катану, бластер і побіг навздогін... Бійня розв`язалася буквально за десять метрів від лавочки, де він тільки що сидів... Але все одно він не почув згоду на каву від гостровухої дами. Він вже кромсав ворога мечем...

— Е... Добре, кадет, беріть свого залізного коня, йдіть до порталу № 17 і стрибайте по третій лінії. Чекаємо за тиждень зі статтею.

— Дякую! — сказав Грін Кет та змився з палати на величезній швидкості.

— [незрозумілий звук з під гіпсу]

I`m a rocker! Yeah! God, damn, rocker! That`s right!
I`m a rocker! Yeah!
Baby I`m a rocker! That`s right!
© THE 69 EYES «Rocker»

Ні для кого не секрет, що власники старих комп`ютерів зі старими операційками мають можливість придбати у магазинах добірку з серії, скажімо, «Игрушки для старушки», де буде 100-200 старих, DOSовських «маленьких шедеврів».

До чого це я? А я просто порівнюю більшість «теперішніх» і більшість «тодішніх» ігор. Я про це вже десь писав, і напишу ще раз тут, і писатиму далі — БІЛЬШОСТІ СУЧАСНИХ ІГОР НЕ ВИСТАЧАЄ ДУШІ!

А цій вистачило! Загалом, гра середня, у хорошому сенсі цього слова, цікава, і головне — зроблена з душею. Саме через це я в неї і граю і через це раджу грати у неї усім, хто нерівно дихає у бік гонок. Але давайте роздивимось нашого пацієнта детальніше.

Одразу хочу сказати про **графіку**. Мотоцикли моделювались із 20 реальних моделей легендарної фірми HARLEY-DAVIDSON. За мотоцикли — розрабам — велике котяче «дякую». Якщо порівнювати із однією з найкращих ігор про мотогонки — MotoGP, то у нашого пацієнта модельки мотоциклів набагато кращі, це при тому, що у MotoGP модельки простіші через те, що там мотоцикли гоночні, а у нас... ХАРЛЕЇ... Плюс до цього — 8 (здається) гонщиків, серед яких 2 — представниці слабкої статі (особливо ця слабкість помітна, коли панянка збиває вас ногою з байка). Єдиний графічний аспект, котрий не тішить — трафік... На трафіку помітна конкретна економія полігонів... При зіткненні із байком «проста» машина може загубити колесо і/або зупинитись... Замало. Також є можливість тюнінгу залізного коня, але тюнінг не косметичний (не рахуючи можливості зміни кольору байка), а механічний, тобто зміна деталей, що впливає на показники вашого мотоцикла.

А якщо ми поговорили про графіку, то далі у нас — **звук**. Отже — музика. Велика кількість якісних саундтреків від кантрі до важкого металу. А от звук — підкачав. Усю гру ми чуємо комп`ютерні коментарі ваших жертв зі смертю, на приклад — «Предельная по встречке» (я гадаю, що це про швидкість). Також є звук «Педальное торможение по встречке», «Предельная» та «Предельное торможение», і все, ні на що більше комп`ютерний голос не здатен... І все було б не так погано, якби не виконання цього голосу: усі три (зараз заплачу) слова записані різними людьми (або одним актором, але він вирішив поприкалуватись), а потім зкомпановано. Треба чути, як речення з трьох слів вимовляють трьома різними голосами!

Круті і бородаті

Сімнадцятий портал був доволі великим, тому я примудрився проїхати крізь нього прямо на байку. Добре, що я здогадався спочатку перетворитись на людину, бо інші байкери, що тоді зібрались на Кордильєрах, вочевидь здивувались би, побачивши на Харлеї зеленого кота. Через декілька хвилин після того, як я прибув на місце, до мене підійшов кремезний бородатий байкер, що відрекомендувався Дугом. Наступні 5 хвилин Дуг не відлипав від мого мотика і як міг його вихваляв. Наприкінці він заявив, що людина, котра сидить на FXDB 1991 року, просто не може не брати участь у їхніх змаганнях. Змагання були класичними для гонок — 8 учасників, двохсторонній рух, контрольні точки, старт, фініш і ніяких правил. Коротше — я приготувався повністю крутнути ручку акселератора...

Ура! Я доїхав до фінішу!

Геймплеєм гра трохи нагадує Флетаут. Ті ж високі швидкості, та ж відсутність правил. Ще й після аварії ваш протеже так само вилітає із сідла і відправляється літати або ковзати асфальтом, керуючись фізикою Ragdoll. **Фізика** у грі, як і вона сама — середненька. Тобто є і доволі непогані рішення, але є і трохи лажі. Але загалом це

не заважає вам грати. Що не сподобалось, так це, по-перше, наявність нітроприскорювача на мотоциклах. Панове, Харлей - це ж класика. По-друге — відсутність гри по локальній або глобальній мережі. У цю гру я хотів би пограти з кимось! Дуже сподобалось розташування кнопок на клаві — стандартні стрілки і «Shift-z-x-c», які, якщо в не пам`ятаєте, знаходяться в ряд. Шифт — нітро, z — занос, x — встати на заднє колесо, c — скинути ногою байкера, що їде поряд (таких ситуацій у грі небагато, шкода, адже вони — доволі ефектні і ефективні :)).

THE КІНЕЦЬ

Відігравши 5 змагань, 10 трас, відкривши 20 нових байків, я не дуже радів. Я гнав на повну. За мною на повну гнали ще 7 чоловік з ланцюгами та бучками. Мабуть, їм не сподобалась та аварія, у яку вони через мене вскочили на останній гонці. Відкривши перед собою коридор сімнадцятого портала, я стрибнув...

Фух! Рідна портальна кімната ДЗВР. Добре, що зараз ніч і нікого нема... А то ще вбив би когось... Тихенько піднявшись на 3 поверх Департаменту і застрибнувши на своє приватизоване підвіконня, я увімкнув лептоп, написав до ранку статтю і, вирішивши найближчий місяць не підходити до Ягуара, скинув статтю йому на мейл.

І пішов кататись на байку!..

Лайка

ДЕЛАЙ НОГИ

Системные требования: P4 - 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Воспитательница

— Ну почему я?

— Во-первых, ты — самый младший кадет. Во-вторых, ты — единственный кадет женского пола, который сразу не отказался. Вывод: кому еще, как не тебе, заниматься детским садом? — отвечал Ягуар возмущенной Лайке. — В конце концов, ты сама начала.

— Но я же случайно!!!

— Дорогая моя, в таком возрасте пора бы уже знать, что случайностей не бывает. Значит так, детям виртуальной реальности нужен присмотр. Хотя бы раз в месяц. Поэтому ты сегодня же отправляешься на Северный полюс помогать одному пингвинчику...

— Пингвинчики на Южном... — машинально поправила Лайка.

— Значит. на Южный!

Ягуар уже явно выходил из себя, но Лайка, как девушка, склонная периодически перегибать палку, ехидно поинтересовалась:

— Так на Северный или на Южный?

— К пингвинам! — гаркнул Ягуар, и кадет оказалась среди бескрайних льдов одного из полюсов.

«Все-таки Южный», — не без облегчения подумала она, оглянувшись назад и увидев стайку пингвинов, мирно высиживающих свои яйца...

И как мне теперь жить???

Лайка сделала шаг по направлению к стае... и замерла: что-то явно было не так. Подняла руки и увидела... Черные пингвиньи ласты. «Так вот ты... я какой, северный... южный олень... пингвин.... Как говорила одна незабвенная няня, «а-чу-меть!» И почему меня никто не предупредил, что и так бывает???»

Что делать-то будем?

— Эй, Мамбл, что ты там делаешь уже час?

«Мамбл? Неужели Мамбл — это я?»

— Спускайся. Пойдем, поплаваем, может какую рыбешку поймаем... если она еще не вся перевелась...

— А что? — спросила Лайка. — Тут так плохо с рыбой?

— Братишка, ты здоров? Ты же знаешь, что рыба почти вся пропала. И старейшины стаи говорят, что это ты в этом виноват.

— Почему я???

Удивлению подруги Мамбла не было предела. Сначала она думала, что тот ее просто разыгрывает, но увидев совершенно серьезное выражение его глаз...

— Ты опять не успел перепрыгнуть камни? Я же тебя не один раз предупреждала: когда катаешься, все нипочем, кроме камней!

— Я это обязательно учту, только скажи все-таки, почему я виноват в том, что нет рыбы?

— Старейшины считают, что это потому, что ты родился не таким, как мы. Пингвины в нашей стае поют, а ты не можешь петь — ты танцуешь, и все считают это очень странным.

«Я танцую! — думала Лайка, которая всю свою жизнь прекрасно знала, что дрова в сарае на даче танцуют однозначно лучше, чем она. — Я танцую...»

— Спускайся, Мамбл, хватит там стоять!

Кадет глянула вниз и ужаснулась: по такому крутому склону пингвин стоя однозначно не спустится. Кубарем покатится и, в лучшем случае, отделается парой синяков.

— Спускаться? А как?

— Прыгаешь на животик и скользишь. Только я тебя очень прошу: остерегайся камней!

«На животик, говорите? Попробуем...»

И Лайка заскользила.

«Черт возьми! А ведь это же безумно весело!!!»

— Заодно пособирай нотки по склону.

«Нотки? Какие нотки? Ага, вот эти!!!» На трассе, если это можно так назвать, действительно были разбросаны предметы, смутно напоминающие обледеневшие ноты.

Вот так, преодолевая разнообразные препятствия и перепрыгивая пресловутые камни, Лайка добралась до низа, где ее уже ждала Глория. Вдруг в голове ее зазвучала музыка и страшно захотелось подвигаться. «Интересно, а теперь-то я как выкручусь? Будем надеяться, что рефлексы Мамбла не подведут...» — подумала растерянная девушка. Но рефлексы не понадобились: перед глазами появились стрелочки — четыре неподвижных наверху и много движущихся снизу вверх. Всего-то и надо было, что попадать в такт музыке и выполнять движения лапками тогда, когда движущиеся стрелочки проходили мимо неподвижных. Как все, оказывается, просто!!!

— Опять ты со своими странными танцами! — дети оглянулись и увидели на небольшом уступе над ними старого щуплого пингвина с седыми бровями и крайне злобным выражением лица. «Старейшина?». «Угадала, кадет». — Ты! Ты не такой, как мы. Это ты накликал беду на нашу стаю. И почему мы только не заклевали тебя еще в детстве?

После этих слов старый пингвин удалился, оставив детей наедине со своими мыслями.

Лайка прекрасно понимала, что по закону жанра, если она так и останется сидеть в пределах территории стаи, то до конца дней своих так и проживет на северном полюсе в теле этого танцующего пингвина, и более того — даже не вырастет, потому что Мамбл должен расти по мере того, как справляется со своими целями.

Ушелец

— Мне нужно идти, — сказала наконец Лайка. — Я должен доказать всем, что я здесь ни при чем!

— Но, Мамбл, все и так знают, что ты здесь ни при чем.

— Нет. Пока старейшины в этом уверены, то уверена и вся стая. Я еще вернусь, — пообещала кадет, соскользнула к воде и поплыла куда глаза глядят... а вернее, по пузырькам воздуха, рвущимся на поверхность, потому что таким образом можно было дышать не всплывая. Она плыла очень долго, периодически перекусывала случайно подвернувшейся по дороге рыбешкой и улепетывала от голодных тюленей, и наконец, изнеможенная, выбралась на берег.

Амигос, мучачос и прочие непонятные испанские слова

Когда она очнулась, все было как в тумане, и было немного страшно, когда в этом самом тумане стал угадываться темный силуэт живого существа. Чуть шире открыв глаза и сфокусировавшись, Лайка поняла, что перед ней такой же пингвин, как и она сама... хотя нет, не такой же: намного мельче и чернее.

— Эй, амигос, тут здоровяк очнулся! — От этого крика Лайка окончательно пришла в себя и оказалась окружена еще несколькими такими же маленькими пингвинами, как тот, которого она увидела первым.

— Вы кто?

— Пингвины, амиго, мы пингвины.

— А что вы здесь делаете?

— Я и мучачос здесь тусим. Ну, в смысле отрываемся по полной! Смотри! Давайте, ми амигос, покажем великану, как надо зажигать! — и Родриго, так звали главного, под непонятно откуда взявшуюся музыку стал танцевать. К нему присоединились остальные, и, когда перед глазами у Лайки опять появились стрелочки, она поняла, что никуда ей не деться и стала отплясывать со всеми.

— Си, си, здоровяк! Так держать! — восклицал периодически главный. — Да ты просто гигант!

Они еще очень долго танцевали, пока не стихла музыка, и Родриго не спросил:

— А как тебя зовут-то, великан?

— Ла... Мамбл, — ответила Лайка. — А весело у вас тут!

— Да уж, весело, только надо бы остыть да подкрепиться. Амигос, айда в воду!

Так они и жили некоторое время: танцевали, плавали, катались на животиках по бескрайним снежным просторам и снова танцевали... пока в один прекрасный день не наткнулись, спасаясь от очередного тюленя, на затонувшую часть какого-то корабля. «Люди! — осенило кадета. — Ну конечно же, это люди! Это они вылавливают всю рыбу. Мамбл здесь совершенно ни при чем! Нужно срочно вернуться в стаю и рассказать им все!!!»

— Ребята, мне срочно нужно домой. Я знаю, почему пропадает рыба! Ну, все, прощайте, я поплыл, может, еще увидимся.

— Но компрендо! Здоровяк, ты что же это, собрался плыть без нас??? — возмутился Родриго, а остальные вполне его поддержали. — Ты — наш амиго, и мы плывем с тобой, куда бы ты ни направился!

Лайка не стала возражать, а была очень даже рада такому повороту событий. По крайней мере, с ними однозначно не будет скучно.

Путь домой в стаю Мамбла был преодолен спокойно и без всяких неприятных приключений, но там, к превеликому разочарованью Лайки, когда она рассказала всем, что совсем не Мамбл виновник всех их бед, а люди, то ей просто не поверили, потому, что считают, что людей вообще не существует.

Знов за рибу гроші!

Насколько я понимаю, — размышляла Лайка. — мне теперь нужно плыть и искать доказательства существования людей, а заодно еще и того, что они способны в таких немеряных количествах вылавливать рыбу... Это вообще закончится когда-нибудь???»

— Я докажу вам, — обратилась она к старейшинам, — что люди существуют. — И, взяв своих чилийских друзей, направилась к океану.

— Куда теперь, великан?

— Кто-нибудь знает, где искать людей?

— Левис знает. Он все знает. Он очень стар и очень мудр.

— Значит, плывем к Левису.

И они поплыли. И доплыли. И Левис даже согласился помочь им найти людей, несмотря на то, что это очень опасно. И плыли они все дальше и дальше, пока на всю эту честную компанию не напала касатка. Тогда старому пингвину стало очень плохо, и Лайка вынуждена была продолжать свой путь в одиночку. Но людей она все-таки нашла. А вернее, догнала. Догнала отходивший от берегов Арктики корабль. Как там все происходило дальше, она не помнит...

Зоопарк, однозначно

Очнувшись, кадет огляделась по сторонам. По этим самым сторонам она увидела столько разных пингвинов, что не смогла поверить, что столько видов вообще могло находиться в одном и том же месте. Но, посмотрев чуть дальше и увидев стены, огромные витрины и любопытно таращащихся из-за этих витрин людей, она поняла, куда она попала, и только хотела подумать о том, что же ей делать дальше, как заиграла музыка и перед глазами появились все те же пресловутые стрелочки, и она стала танцевать.

А людей за витринами становилось все больше и больше... конечно, никто же не видел еще танцующих пингвинов!

Ну, что еще могло быть дальше? Конечно же, руководство зоопарка заинтересовалось этим танцующим феноменом и решило, что если есть один танцующий пингвин, то могут быть и еще! И этот малый, если его отпустить в тех краях, где его поймали, обязательно к ним приведет...

Лайка добралась до стаи с передатчиком на спине и очень долго уговаривала стаю потанцевать вместе с ней, что бы люди вернули рыбу таким уникальным птичкам.

Старейшины некоторое время высказывали свое «фе» по этому поводу, но им вскоре закрыли рот и все стали танцевать...

Назад в родные пенаты

Открылся портал, и Лайка оказалась в офисе ДЗВР.

— Да, неплохая игра. Добрая, веселая, красивая, чего еще нужно, чтобы ребенок был доволен? Жизнеутверждающая... Только очень холодная... — после этих слов девушка попросила горячую ванну, пару бокалов глинтвейна и чтобы ее часа два никто не трогал. Агенты дружно сказали «Ага!», и, как вы думаете, оставили кадета в покое???

Разработчик: Homegrown Games Austria
Издатель: GFI / «Руссобит-М»
Жанр: action
Системные требования: P4 - 2,6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 7 Гб жесткий диск

Нас захватила злая Ктулха (мистический триллер нечеловеческих ужасов)

Действующие лица:

Лар — молодой, красивый, очень умный и чрезвычайно отважный агент, бросивший вызов извечному ужасу (в пьесе не действует).

Ягуар — вечномолодой, харизматичный и неунывающий даже в самых безвыходных ситуациях агент ДЗВР. При себе имеет Большой Револьвер.

Демон (также известен, как Bateau, также известен как Saint_Daemon, также известен как...) — двуголовый огр, флегматик, не женат.

Кирилл Талер — мистический бард-экзорцист.

Мохнорыл Талер — потустороннее создание запредельного зла.

Темный-претемный актовый зал ДЗВР. На сцене стоит одинокая древняя табуретка, на ней — сиротливый огарок свечи, который служит единственным источником света в огромном помещении. В островке света посреди океана тьмы сидят Демон и Ягуар — отважные агенты ДЗВР. Правда, видно, что сейчас им очень страшно — оно и понятно! Из пугающе кромешной тьмы иногда доносятся мистические и ужасные звуки, как то потусторонние завывания и стоны, звон цепей, скрежет зубовный, а также душераздирающие вопли. Ягуар старается не вглядываться в темноту (мало ли что там можно увидеть!), Левая Голова Демона, наоборот, усиленно вертит... кхм, головой, на лице ее написаны потерянность и испуг, и только Правая Голова огра сохраняет абсолютное спокойствие и со скучающим видом смотрит перед собой. Рядом с Ягуаром лежит Большой Револьвер, за который он хватается при каждом шорохе, рядом с двуголовым огром лежит вязанка осиновых кольев, сами герои сидят посреди большого магического круга, начертанного на полу и светящегося таинственными символами.

Неожиданно тьма где-то вдалеке разражается гулким и отчетливым сатанинским хохотом:

— Му-ха-ха-ха-ха-ха-ха!

Ягуар хватает револьвер, левая рука Демона хватает осиновый кол, они долго и напряженной всматриваются в темноту, но в наступившей полной тишине ничего не происходит, лишь где-то вдалеке капает вода.

Ягуар (испуганно): Демон, правда, это ветер? Ну, скажи, что это ветер...

Правая Голова Демона (не обратившая, кажется, на адский хохот никакого внимания — задумчиво): Может быть, и ветер... Вот тоже, случай был... Жила-была девочка с мамой. И вот мама на работу уходит, и говорит ей — ты любое радио включай, а вот черное радио — не включай... А девочка ее не послушалась, и включила!

А ей там и говорят:

«Девочка, девочка, Гроб на Колесиках выехал с кладбища, твою улицу ищет!»

Девочка испугалась, не знает, что делать. Мечется по квартире, хочет маме по телефону позвонить. А в телефон и говорят:

«Девочка, девочка, Гроб на Колесиках нашел твою улицу, он твой дом ищет!»

Девочка уже не знает, что делать, все замки заперла, дрожит, боится... Тут черное радио само включается и говорит:

«Девочка, девочка, Гроб на Колесиках твой дом нашел. В квартиру едет. Прячься!»

Ну, она только в шкаф спряталась, как видит — вкатывается в комнату Гроб на Колесиках, она не выдержала, закричала, и он ее нашел...

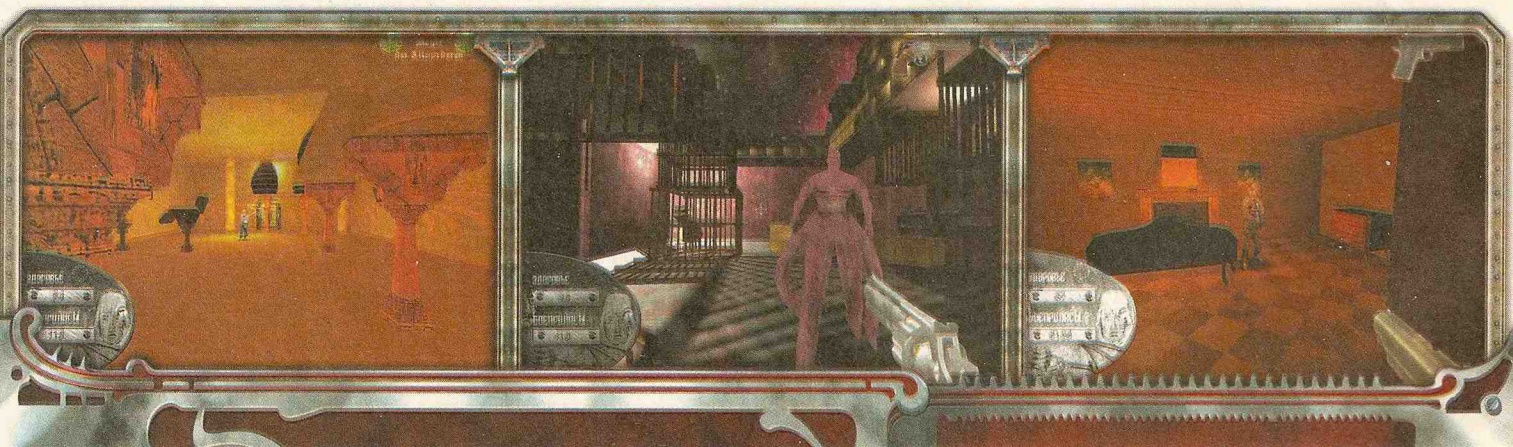
Ягуар *(срывающимся голосом)*: Д-дура...

Правая Голова Демона: Ага... И вот мама домой приходит и находит девочку неживой... Только во рту одно колесико какое-то...

Ягуар и Левая Голова Демона: Ыыыыыы.... *(видно, что им очень страшно)*.

Правая Голова Демона: Или вот тоже... в Урюпинске, говорят, случилось. Умирала бабушка, и говорит: «Вы любые шторы покупайте, только желтых — не покупайте...»

Вдруг где то в темноте раздается адский грохот, что-то рушится, падает, звучит чья-то страшная ругань, которая отчетливо приближается. Герои обмениваются испуганными, но решительными взглядами



Правая Голова Демона: У тебя пули хоть серебряные?
Ягуар: Ага, и чесноком еще смазал.
Правая Голова Демона: Это правильно.

Демон берет в руки по осиновому колу и принимает угрожающую боевую стойку. Ягуар валит на бок находящуюся в пределах защитного круга тумбочку и, выставив вперед руку с револьвером, залегает за импровизированной баррикадой, напряженно вглядываясь во тьму.

Левая Голова Демона: Мы все умре-ем...
Правая Голова Демона: Заткнись!

Из темноты выходит Кирилл Талер. Он одет в черную рясу, покрытую каббалистическими знаками, на шее у него ожерелье из головок чеснока, а также огромный крест. В руках он держит Черную Папку.

Кирилл Талер: Понаставили тут всякого, блин...
Ягуар: Хух... Талер, слава Богу, это ты...
Правая голова Демона: Подожди, мы не можем быть уверены... А ну, если ты Талер — осени себя крестным знамением!

Талер крестится, бормоча «Чур меня, чур меня, защити, святая Хавронья», после чего входит в магический круг.

Ягуар: Талер! Это ты! Слава Богу! А мы-то думали — где ты пропал?
Кирилл Талер: Надо было проверить одну догадку. Было нелегко, волкулаки на третьем этаже кубло свили — еле отбился... Зомби, опять же... Но теперь, кажется, я знаю, где искать разгадку. Помните, как раз перед тем как это все началось, мы Лара отправили на какое-то жуткое задание...
Ягуар: Ага, и он пропал...
Кирилл Талер: Да, но отчет пришел... И вот как он пришел, так все и началось...

Все с трепетом смотрят на Черную Папку.

Кирилл Талер: Я не знаю, какие ужасы сокрыты внутри, но мы должны узнать это, если хотим найти ответ.

С этими словами он усаживается поудобнее, производит руками защитные пассы, открывает папку и начинает читать вслух.

* * *

Читатель, если ты хочешь прожить долгую и счастливую жизнь — не читай этих заметок! Оставайся в блаженном неведении и невежестве, ибо если ты узнаешь о ужасах, пережитых мною при игре в **«Проект «Андерсон»**, ты поймешь, как мелок и ничтожен человек и какие темные и могущественные силы руководят нашими судьбами!

Ужас этот останется с тобой навсегда, а ты осознаешь, что и в 2008 году можно издать шутер с графикой примерно на уровне Half-Life, причем он будет иногда зверски подтормаживать на современных машинах.

Начало этого злоключения не назовешь шаблонным, стандартным или хотя бы укладывающимся в сознании. Позже я понял, что иначе и быть не могло — когда речь идет о вещах столь ужасных, что они лежат за пределами человеческого понимания, ожидать обыденных и привычных решений — глупо. Однако тогда я был действительно удивлен тем, что вместо игрового меню передо мной открылась окошко формата *My Flash Application* (на панели задач, кстати, оно именно так и называется), в котором мне на выбор были предложены все доступные в игре уровни. Да, каждый уровень грузится как отдельная игра и для каждого из них существует своя папочка *save*. Да, я действительно мог выбрать любой из уровней, наплевав на связность истории или что-то подобное... впрочем, плевали на нее и сами разработчики. Ведь, завершив «главу», мы должны выйти из игры, выбрать следующую и начать ее уже как новую игру (и оружие и количество патронов у вас будет там вначале именно то, которое задали разработчики). Никогда в жизни не видел я ничего подобного!

Никаких, то есть вообще никаких настроек не было.

Зато в меню можно было выбрать вступительный ролик...

Я стал нью-йоркским детективом Робертом Андерсоном, классическим таким нуарным детективом, разочарованным, как и полагается, в жизни, о чем окружающим сообщали мой помятый плащ, усы и уставший голос. Хотя, конечно, когда моя предыстория, выполненная в виде более-менее толковых рисунков (они единственное, что здесь не назовешь ужасным — просто посредственные), подошла к концу, и я увидел свое воплощение во вступительном видео, мне стало немного грустно и сильно стыдно...

Да, там было видео... Зачем это было сделано — так навсегда и останется загадкой, но оно было.

Не знаю, как его описать...

Сначала я хотел назвать людей, играющих в этом видео, актерами погорелого театра, но потом понял, что это слишком лестно, потому как слово «актеры» применительно к ним — оскорбление древней и, что бы там ни говорили, достойной профессии. Сказать, что игра местных эрзац-актеров кошмарна — значит не сказать ничего. А уж тип, изображающий главного героя... Ассоциировать себя с этим «дрыщом» (простите мой французский), на котором костюм «детектив из тридцатых» смотрится не уместнее балетной пачки и который, для придания своей персоне хоть какого-то весу, постоянно разгуливает с игрушечным револьвером наголо... вот представьте себе, идет человек по тихому, спокойному немецкому лесопарку, держа наготове блестящий револьвер, так... на всякий случай... (и это не мои фантазии, так оно во вступительном ролике и происходит!) — нет уж!

Впрочем, все это еще цветочки в сравнении с тем, что началось, когда я решил все-таки, на свою беду, запустить игру.

* * *

Словом, я был уже внутренне подготовлен к тому, что вступаю на территорию неизведанного ужаса. Однако это все равно не смогло мне помочь. Современный человек слишком мягок и не может быть готов к таким вещам, которые увидел я, пройдя первый уровень ада под названием «Проект «Андерсон».

Визуально игра напоминает Half-Life (который первый), вот только выглядит намного хуже. Отчасти из-за кривизны программного кода, отчасти из-за тошнотворного антуража, отчасти из-за отвратительного геймдизайна. При этом на машине, спокойно тащившей на своих плечах S.T.A.L.K.E.R.`а с BioShock`ом, порождение австрийских умельцев умудряется иногда критически тормозить — чем это объясняется, не знаю, но факт. Издевательская же надпись на одном из четырех уровней, пригодных для мультиплеера (впервые вижу игру, кстати, которая официально отправляет игрока на Hamachi): «для этой карты требуется Dual Core» сражает уже наповал…

Каким же образом в старые времена люди умудрялись запускать Half-Life, выглядящий ЛУЧШЕ этой игры на порядок, на пентиумах? Теперь это одна из тех загадок, над которыми я буду биться до конца дней своих.

Не отстает и время загрузки. Миниатюрные, состоящие из чуланчиков и коридорчиков уродливые уровни «Проекта «Андерсон» грузятся столько, сколько в иных, приличных проектах — огромные открытые пространства, при этом игрока заставляют выслушивать «атмосферный» комментарий Андерсона. Кто придумывал этого чувака?! Комментарии иногда выглядят так, как будто их писал школьник средних классов, пытающийся выглядеть прожженным детективом.

Слушать это нас заставляют в любом случае — даже в случае загрузки сохраненной игры. А учитывая, что иногда на уровнях встречаются совершенно идиотские загадки типа «повернул не тот рычаг и умер»… — ну, вы понимаете…

Опять же сюжет, где у нас чего только нет! Палачи Третьего Рейха, Тайные Разработки, Кощунственные Ритуалы, Дети Дагона… — это я названия уровней перечисляю, не волнуйтесь… Старый добрый Ктулху тоже есть (главный герой на полном серьезе чуть ли не его потомок (спойлер!)). Не зря же игра называется по-аглицки *Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu*. Ктулху, готов поспорить, доволен…

И раз уж мы затронули аспекты геймплея…

* * *

Главная проблема «Проекта «Андерсон» в том, что это вообще не игра.

Даже «Спецназ» — ну, тот, к которому Bateau рыжую эльфийку рисовал, — на фоне этого вопиющего убожества выглядит вещью, не лишенной достоинств. Там было хоть что-то, отдаленно напоминающее геймплей. Здесь же… Поймите меня правильно: местный геймдизайн не просто чудовищен, он колоссально убог, безмерно коряв, смехотворно неумел, потрясающе алогичен и восхитительно враждебен к игроку! Задайся целью создать самую убогую игру всех времен — и нарочно ТАКОЕ у тебя не получится!

Играть в это совершенно невозможно из-за идиотской планировки уровней, кретинических загадок и элементарных глупостей. Когда сталкиваешься с тем, что некоторые уровни не то чтоб не проходимы, но не проходимы человеком в здравом уме (буквально: игрок начинает в узком коридоре, вооруженный только топором, на него движется монстр, который мгновенно убивает его в ближнем бою, и все), возможность начать игру с любого уровня начинает казаться хорошей идеей…

О местной боевой системе я вообще молчу. Вообразите себе, вы открываете дверь, за ней стоит эсэсовец с автоматом, который начинает в вас стрелять, стоя на месте как истукан, причем его автомат издает световые эффекты и звуки, подозрительно похожие на те, что мы видели в Wolfenstein 3D. Вы целитесь в него, стреляете несколько раз, он падает (а какая тут чудная трехфазовая анимация смерти!) и лежит/сидит в позе «убитый Буратино». Единственная вариация состоит в том, что если враг окажется на расстоянии пяти метров или ближе, он убьет вас почти мгновенно. На уровне присутствует штук 5-7 таких противников. В игре 15 уровней. Все.

Вышепомянутый Wolfenstein 3D 1992-го года в плане геймплея кладет это чудовище на лопатки, а потом долго и усердно избивает ногами…

Словом, описать, насколько «Проект «Андерсон» убог и ужасен, не прибегая при этом к матерным словам — невозможно.

И остается у меня один лишь вопрос: кто ответственен за то, что данное чудовище все же увидело свет?

Конечно, можно поверить в благие намерения фанов-графоманов от индустрии из **Homegrown Games Austria**…

Но есть у меня, читатель, некоторые подозрения…

Известно, что когда разработчик выдает на-гора отвратительную игру, Ктулху ворочается во сне. Многие из игровых журналистов верят, что выход очередного отстоя приближает его пробуждение, даже поговорка такая есть: «Сделал отстой — разбудил Ктулху!»…

С этой точки зрения, вполне возможно, что Homegrown Games Austria и является самым настоящим культом Ктулху, задавшимся целью разбудить своего Повелителя. Может быть, после столетий поисков они наконец нащупали верный путь и решили, что выпуск по-настоящему сверхотстойной игры, настоящего ядреного дерьмища сможет разбудить…

Что это за звук, читатель?!

О НЕТ! ЭТО ОН! ОН ПРОСНУ…

* * *

Талер, **Ягуар**, а также **Демон** потрясенно молчат.

Спустя несколько секунд **Ягуар** наконец спрашивает:

— И что теперь делать?..

Кирилл Талер:

— Не знаю… Но теперь мы знаем ответ. Ктулху проснУ…

Пока он это говорит, за их спинами откуда-то сверху, из тьмы, спускается мохнатая и когтистая лапа и элегантным движением трех пальцев тушит свечу.

В наступившей абсолютной темноте какое-то мгновение висит звенящая тишина, через секунду взрывающаяся воплями, визгами, завываниями, оглушительным сатанинским хохотом, криками о помощи, несколькими обреченными выстрелами…

P.S. «КСТАТИ: игру должны были запретить во всем мире, кроме Антарктиды, потому что там так холодно, что уже все равно, во что играть» — с коробочки официального издания от «Руссобит-М», да пребудет с ней за это Ктулху.

Мой Компьютер
Игровой

СИК

2008

Подписной индекс: 22307

1 месяц – 8,52 грн.

Сэкономь!

Подписной индекс 22307

Диггер Яскр (Y.ask`r), ретинарий
agent_yaskr@bigmir.net

GLADIATUS
HERO OF ROME

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

Блиц-характеристика

Фабула: Приключения некоего гладиатора в городе в «римском» стиле и его окрестностях, продвижение по лестнице сражений.
Яскравость: красивая графика и полное отсутствие динамики, все сражения в виде отчетов.
Оплата: через покупку различных бонусов.
Распространенность: серверы на разных языках мира, в том числе, и на русском.
Времяедство: участие в любое время на свое усмотрение, активное внимание займет до часа в сутки, как минимум.
Похожие игры: Legend of the Green Dragon, BiteFight, Diablo
Общее мнение: неоднозначное — играть можно, но частота апдейтов пугает.

Респектное камрадство, доброго вам hh:mm:ss.

С этой игры следовало бы начать знакомство с играми студии **Gameforge**, на яркие баннеры **Gladiatus** я смотрел несколько месяцев, все откладывая переход по ссылке.

А зря. Народ, римляне, камрады! Я представляю вам — на залитом кровью песке арены, в криках изнеженных патрициев и голодных плебеев, в звоне клинков и лязге доспехов, в воплях боли и кличах триумфа...

Герой Рима, Гладиатор!!!

Атриум: В целом об игре

Нет, все же здесь не настолько эмоционально. Просто небольшая и неплохая игра для фона во время работы в офисе. Возможность развиваться в походах, сражаться с игроками из разных стран мира, участвовать в кланах — в стремлении узнать, есть ли в этой игре последний уровень.

С одной стороны, развитие линейное: тратишь деньги на прокачку, убиваешь больше монстров, получаешь деньги (выполняешь квесты по ходу, на конюшне роешься), развиваешься, покупаешь оружие и так далее. Количество не переходит в качество в данной версии. То есть, можно развиться до 100+ какого-то уровня, но нельзя стать кем-то принципиально другим на, скажем, 25-м или 50-м, нельзя перейти в другое состояние. Это есть — скажу, опережая официальный отчет, — в игре «Дуэли»; о ней чуть позже. А в «Гладиатусе» чувство постоянной гонки за цифрами и уровнями не отпускает. Ты знаешь, что будешь мало чем отличаться от других гладиаторов, но ты не хочешь отличаться от них отсталостью и множеством поражений.

Игра очень похожа на Diablo, схемой персонажа так точно. Абсолютно идентичный инвентарь и, надо сказать, хорошо функционирующий — так, как если бы это была стационарная игра. Иными словами, в целом — это нормальная игра-приключение, из которой вырезано нудное брожение и десятки однообразных ударов по монстру перед его падением. Добавим то, что умереть окончательно здесь нельзя, фирме невыгодно терять клиентов.

От Gladiatus произошел тот самый BiteFight, всеми нами горячо любимый, и мне следовало бы написать статьи в обратном порядке, многое стало бы яснее. Но прошу простить: в какой очередности я прошел по баннерам, так и получилось осмотреть игры.

Дело в том, что несколько кадетов заблудились в просторах сети, и я искал их, идя по следу. На каждом баннере виднелись отпечатки подошв армейских ботинок, на одном таком отпечатке даже обнаружилась надпись, наверное, выжженная: «ПРЕВЕД РАНТ». Это — наравне с анализатором электронного состояния сети — подсказало мне, где искать кадетов.

Да, да, к делу это не относится, но, может быть, вам будет интересно? Так вот, зашел я в огромный холл, что на языке Древнего Рима (да уже и в современном английском) зовется «атриум». Следы раздвоились: те, что с подписью, прошли насквозь на выход, вместе с отпечатками еще нескольких человек. Но и во внутренние помещения вели цепочки...

Гимназий: Персонаж

В поисках кадетов я бродил по различным комнаткам здания, суровым воинским обителям. За одной из дверей обнаружился гимназий, спортивный зал. На стене висела нехитрая анатомическая схема.

Персонаж, и верно, не утруждает мозг сложностями. Пять параметров, на грани классики и банальности:

- ✓ Сила — влияет на уровень наносимого повреждения;
- ✓ Умение — повышает шанс попадания;
- ✓ Ловкость — способность уклоняться от ударов;
- ✓ Телосложение — количество хитпойнтов и скорость регенерации между боями;
- ✓ Харизма — странное применение этого параметра состоит в том, что более «обаятельный» воин, вы или ваш противник, получает шанс нанести двойной удар.

Развиваться однобоко не получится, на каждый уровень есть максимальное значение показателя. Да и не принесет это особой пользы. Такого параметра, чтобы компенсировал недостатки в ос-

тальных, нет. Качать то, что дешевле — хороший план, как по мне. Все равно уже к 15 из 100+ уровней характеристики пойдут «гребенкой» с равными зубьями. Меня эта безликость абсолютно не радует.

Вид с балкона: Псевдо-Рим

Я наткнулся на ботинки, брошенные перед выходом в город. Электронный след ослабел, а отпечатки сандалий (в которые, я так понимаю, переобулись наши кадеты) смешались с миллионами таких же. «О Марс, за что такое наказанье? Может, бросить их, и пусть разбираются сами?» — подумалось тогда мне. Но надо поддерживать дисциплину. Совсем без Ранда распоясались! И я не стал прекращать поиски.

В голову пришла мысль провести широкополосное сканирование местности. Для этого я поднялся на балкон и осмотрелся. Передо мной открывался живописный вид на город, по улицам которого ходили сплошные гладиаторы в закрытых шлемах. Сканирование показало какие-то всплески, но не больше. Тогда я спустился вниз. Я старался всматриваться в лица, но разве можно по глазам в отверстиях фракийского шлема или почти глухого tyrmillo опознать кадета? Оставался один выход — присоединиться к боевой славе гладиаторов!

Вернемся же на балкон, чтобы я мог рассказать о социальной части игры. Здания города... Переходить из одного в другое можно либо щелчками по списку названий, либо щелчками на карте. Обновление страницы почти не тормозит, все четко и удобно. Надо сказать, одна из лучших игр подобного «ссылочного» типа.

Я обследовал здания, видные нам с высоты птичьего полета, и вот что я о них сообщу.

Конюшня гарантирует трудоустройство и оплату труда, когда немощный гладиатор (начинающий, скажем) на мели и не способен отвоевать себе чеканного золота у гарпий, пиратов, бандитов и волков в сандалиях. Конечно, в нормальных условиях — это просто заполнитель времени, пока вы заняты, спите или ждете возобновления очков действия. Дискретизация по часу, от одного до восьми, жалование растет от уровня, вдвое за каждый 2^n-1 уровень (это не шутка, посчитайте сами), так же, как и в BiteFight.

Арена. Думаю, назначение и так ясно. Процесс же представляет собой нажатие кнопки напротив имени в турнирной таблице. Через [время загрузки страницы в вашем браузере] секунд формируется отчет. Красочный с литературной точки зрения — о том, как вы нападали, он уклонялся, он махнул мечом, вы были ранены и так далее. Главное — резюмирующая строка: чем кончился бой через три хода. Затем — задержка в 15 минут (или 5, если заплатили денег) перед следующим боем. Ничего визуального, и это большой промах. Ведь в чем состоит экстаз гладиаторского сражения? В эмоциях толпы, сидящей вокруг арены, на подмостках Колизея. Отсутствует. Странно и неприятно. Казалось бы, суть игры, а выражена наиболее мимолетно. Как бы там ни было, есть два списка: лучшие бойцы, за победу над которыми можно получить приз, и собственные заявки. Не стоит обманываться, что номер, означающий рейтинг, прямо пропорционально относится к силе противника. Рекомендую проверять параметры по ссылке с именем перед тем, как кинуться в бой.

Таверна. Здесь можно получить квесты. Хотя квесты централизованы у корчмаря, но чаще всего он передает их от других неигровых персонажей, и надо отправиться в какое-либо из зданий города, чтобы там тебе рассказали какой-то игровой секрет и дали задание найти и принести «вот это» или убить столько-то «кого-то». Пообщаться в таверне не с кем, налить себе виртуального пивка или вина нельзя — это исключительно центр операций, штаб походов. Естественно, без полученного задания на квест выходить на поиски приключений не так выгодно.

Тренер обучает воинов по простой схеме: вносишь сумму денег — получаешь +1 в выбранной характеристике. Тренироваться рекомендую по методике: качай, что дешевле. Это монстры могут себе позволить, допустим, не иметь высокого показателя телосложения, потому что бой редко доходит до нуля хитпойнтов, а регенерация им, одноразовым, не нужна.

Оружейник предлагает широкий ассортимент оружия, современного римской эпохе. Не знаю, как оценить боевые качества, но внешний вид и названия более-менее выдержаны и происходят из арсенала римлян, варваров и даже египтян и прочих соседей по эпохе и пространству. По факту, конечно, просто покупается самое красивое с лучшими показателями из финансово доступного. Кроме стандартных предметов, есть еще и хитрые, с процентными бонусами параметров. То есть, прокачиваешься — и плюс растет сообразно. Такая категория предметов относится не только к оружию, она присутствует и в броне, и в аксессуарах. Особой системы в бонусах нет.

Бронник делает все то же, что и оружейник, только касательно брони. Следует отметить, что под броней подразумеваются шлем, панцирь и щит. Кстати, я подозреваю, что имеет значение уровень *каждого* предмета, так как удары в бою наносятся случайным образом (или по непонятной схеме) и, хорошо прикрыв тело, а голову плохо, можно и проиграть. Так что стоит придерживаться однородности.

Повседневные товары — это магазин, продающий часть снаряжения, относящегося к броне по своим показателям: рукавицы и обувь. Видимо, это создает атмосферу. Кроме старых сапог, пожевать предлагают и различную снедь, она доступна здесь, а не в таверне. Всякие рыбки, яблоки, жареная курица повышают хитпойнты. Есть и классические зелья в бутылочках, но курица будет пооригинальнее. И эффективнее, обычно.

Алхимик привносит в игру долю креатива. Мудрый старец предлагает гладиаторам с инженерными наклонностями порошки, точильные камни и детали для улучшения шмоток. Так, клинки желательно подточить, увеличить повреждение; броню укрепить, а на драгоценные безделушки натереть волшебным порошком бонусы к своим способностям. Каждое средство можно применить лишь единожды, вещь не примет более одного улучшения. Но поговаривают, что удачливые бойцы могут найти особые рецепты, придающие особые или множественные свойства снаряжению. Эти рецепты чаще всего хранятся в кланах, и пользоваться ими могут только участники кланов, внося суммы в казну. Порошки бывают с перманентным эффектом и с временным, на несколько часов. Расстраиваться нечего, ввиду динамичного круговорота денег в игре вкладываться в порошки, поднимающие показатели на время, тоже имеет смысл. Можно даже сесть и подсчитать экономическую целесообразность инвестиций, но я не буду, мне лень, я играю в эту игру на интуиции :).

Ювелир — это просто коммерческая вставка в игру. Здесь вы тратите реальные деньги за самоцветы, а самоцветы тратятся на превосходство над окружающими.

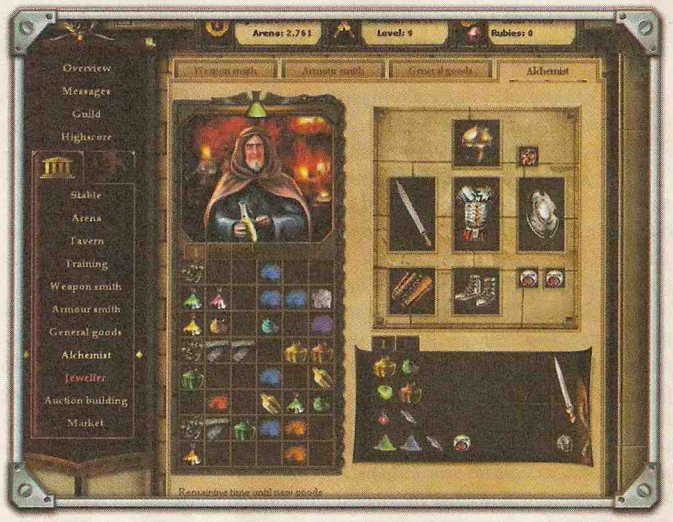
Аукцион предлагает те самые «шмотки с процентами», о которых я говорил выше. Боевой серп чего-то там +10%, ваши предложения? В течение неопределенного периода времени, длительность которого определяется как «долго», «средне», «мало», можно предлагать деньги за плюсовые шмотки: кто выше. Загвоздка только в том, что деньги остаются в кармане аукционера, если ваша ставка не самая большая. Загвоздка внутри этой загвоздки состоит в том, что любую вещь можно сразу купить за деньги плюс самоцветы. И перебить все предложения, тем самым заставив игроков потерять деньги. Этот момент мне совсем не нравится — как по мне, это нажим в сторону оплаты игры.

Рынок здесь весьма обычен для подобных игр. Просто список выставленных на продажу предметов воинского обихода, более ненужных ввиду перехода владельца на новый уровень. Цены, правда, несколько завышены, как я погляжу. А покупать на рынке курицу я бы не стал, вдруг она надъеденная.

Глазами орла: Окрестности

Битвы и походы продвигались хорошо, я даже на какое-то время забыл, зачем я здесь. Несколько раз мне казалось, что от бойцов со спрятанными лицами исходят какие-то знакомые флюиды — излучение виртуального опознавательного кода ДЗВР, но я не мог отвлечься от битв и выбиться из плотного графика походов ради поисков. В конце концов, это их дело, если они здесь прижились. Департамент же существует для того, чтобы люди могли прижиться в игре, не боясь, что тратят время впустую. А кадеты — тоже камрады, чего с них спрашивать?

Ага, наконец-то, гарпия! Четвертая, как заказывали...



За городскими воротами открывается местность приключений, поэтически отмеченная изображением Апеннинского полуострова. Ходить в экспедиции означает занимать своего персонажа делом на 10, 20 и 30 минут за 2, 4 и 6 единиц действия. За час серверного времени восстанавливается 1 единица, максимум 12, вот и представляйте динамику игры, исходя из этого. Шесть походов в течение часа, потом два часа на конюшне, еще поход на 10 минут, еще два часа на конюшне, и так до ночи, когда вы отправите героя Рима разгребать навоз на восемь часов, за которые восстановятся 8 единиц действия. (Вдох). Все же, такая циклическая динамика лучше, чем в «Грызне», где четко отмерены два часа в сутки, и хоть ты тресни, но используй их, чтобы не пропало зря! Правда, в играх с мгновенной реакцией, как в «Зеленом Драконе» или в «Дуэлях», где нет давления фактора ожидания, играть приятнее. Но там и проблемы с обновлением страницы, соответственно. Как бы там ни было в других играх, а здесь в случае победы в походе вы получаете деньги и опыт. В случае поражения просто теряете немного времени.

Разнообразие точек приложения жажды походов отражено в следующих значимых для древнеримской эпохи локациях.

Отшельник за скромное вознаграждение в игровом золоте и славе или реальных деньгах поменяет ваше имя на другое. На случай,

если нынешнее вам вдруг надоело, или вы кому-то насолили и не хотите, чтобы он специально для вас изобрел вендетту, которая обретет популярность в Италии гораздо позже.

Мглистые горы — обитель различных мифических чудовищ, вроде гарпий, минотавров и «медуз горгон». Эти существа хорошо оснащены и чаще могут носить плюсовые вещи «с именами», чем простые смертные.

Темные леса служат укрытием для разнообразных агрессивных зверей — волки, кабаны, тигры встретятся вам на извилистых тропках. Звери не вооружены, хвала богам. Могут обладать хорошим телосложением и/или ловкостью.

Деревня варваров населена сильными бойцами различных племен, современных Римской империи, от галлов до гуннов. Вероятно, это символ поглощения Римом различных племен, которые со временем уничтожили Рим изнутри.

Бандитский лагерь — прибежище пройдох, плохо вооруженных, но умелых в бою на ножах.

Древний храм охраняется тяжело бронированной стражей. Явно не тренировочная площадка для новичков.

Пиратская гавань. Пираты могут обладать повышенной харизмой для двойного удара и телосложением, поэтому их труднее выбить. Они вообще прокачаны неравновесно.

Волчья пещера — местечко для легкого выполнения нормативов по волкам, когда в ходе квеста объявляется сезон охоты. Но, вообще-то, можно тут и на гарпию нарваться.

Я понимаю, что все эти названия выглядят пустыми и надуманными, но у неигровых персонажей все же есть небольшие отличия друг от друга. В западном представлении, очевидно, до 10% разницы. Смешно, конечно, когда меня отправили в поход за тапками, а они выпали из волка. Лучше бы они попросили привести им волка, который носит тапки.

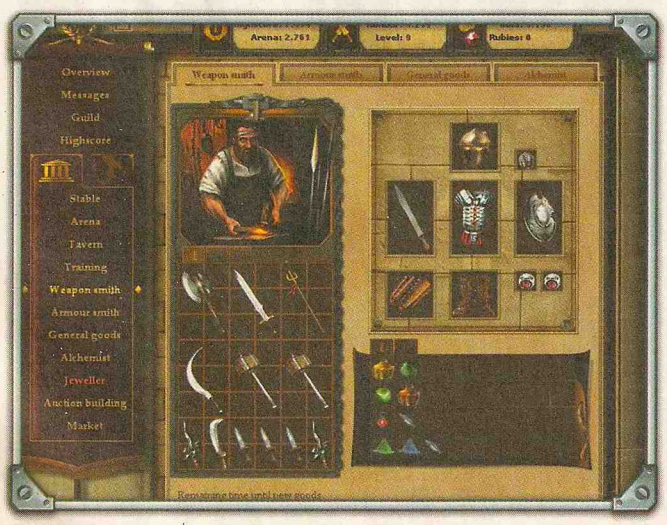
Среди однообразных квестов из серии «убей вот столько» или «найди вот это за дармовую плату» мне понравился поход за четырьмя украденными сундуками. Каждый сундук находился в новой локации и пришлось повозиться. Если бы еще какая-то загадка…

Да, предметы. После каждого похода или выполненного квеста, если предмет есть, то надо брать его из «коробочки» — этот едва различимый значок вверху экрана появляется при выпадении предмета из поверженного противника.

Форум: Сообщество

Забросив поиски сбежавших кадетов, я напоследок заглянул на шумные просторы общественного места, форума.

Оказалось, что за годы существования игры — видимо, дабы скомпенсировать ее медленное развитие, — разрослось сообщество, и обсуждаются не только вопросы игрового характера или механики игры (ах, если бы девелоперы слушали советы игроков!), но и присутствуют ролевые игры по теме, художественные конкурсы и



литературный раздел. Правда, насчет рисования отмечу, что в первую очередь народ рисует… подписи, этакие личные баннеры, но без ссылок. Подобное распространено на западных форумах — у нас больше любят аватарки, или тексты, я бы сказал.

Итог расследования

Это игра, в которой кроется разгадка секрета популярности BiteFight, столь взволновавшего своим существованием киевскую игровую общественность.

Хорошая приключенческая игра для любителей ретро, упрощенный вариант первого Diablo, она не напрягает надобностью находиться в режиме онлайн просто для того, чтобы не затерли в грязь. И, благодаря текучке игроков, можно выбрать себе «антагониста» и развиваться агрессивно, соревнуясь с ним в превосходстве на время, а можно и не выбирать, и спокойно месяцами развивать персонажа в ожидании нового апдейта. Я вот жду от игры в будущем, например, больше квестов. Требовать историчности, возможно, было бы просто нагло, но исторический проект на тему древнего Рима стал бы хитом, по моему скромному мнению (подмигиваю).

В целом, для снятия стресса — подходит хорошо. По вышеуказанным причинам.

Конечно, настораживает тяготение игры ко всему «среднему» и «распределенному», как и явное превосходство платных клиентов над «шаровиками».

А по поводу кадетов я сделал вывод, что, скорее всего, они здесь и не были. А если и были, то не на задании, а из любопытства. Яркие баннеры притягивают много взглядов, но не за всяким кроется шедевр, настолько же выдающийся на фоне десятилетий истории игр.

Постскриптум

Для людей, измученных творениями компании **Gameforge** и их обсуждением. Мои отчеты по этим играм прошу считать общеобразовательными, я пишу их с целью формирования у камрадов объективного взгляда на сетевые игры как развивающийся жанр. С технической точки зрения, как минимум, потому что информационная сторона пока еще неразвита.

Да, и еще одно, как говорил Коломбо. **Gladiatus** — это своеобразный «мейнстрим», увешанный баннерами и голосованиями. От этого я уже, по правде сказать, устал настолько, что баннеры все чаще вызывают идиосинкразию и страх вляпаться на месяц еще в одну игру с провокациями оплаты. А я ищу игры творческие и хоть сколько-нибудь взывающие к интеллекту, я верю, что и такие есть в сети. Но их приходится искать, они вдали от рекламных трасс.

На этом возвращаюсь в сеть,
все чаще ваш,
диггер Яскр

Диггер Яскр (Y.ask`r), охотник на демонов
agent_yaskr@bigmir.net

BiteFight

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

Респектное камрадство, доброго вам hh:mm:ss.

Не успел еще выйти номер с отчетом по **BiteFight**, а я уже был готов удалить своего «рабочего» персонажа и зашел на участок игры посмотреть на нее в последний раз...

С первого взгляда я решил, что ошибся участком. Здание, уже приевшееся мне своим вяло пугающим видом, обросло новыми мрачными деталями фасада и навевало тот самый благоговейный и притягательный страх, который называют «готикой».

Заинтригованный, я исследовал строение сверху донизу и нашел некоторые новшества. Можно бы и обрадоваться наивно, но параллельное расследование по «Гладиатусу» показало, что радоваться причин мало. Восторгаться точно нечем.

Помнится, еще Талер (уж не знаю, который из двоих) сетовал на эту игру то ли год, то ли два назад, а затем и я, не подозревая о возмущениях спецвента, высказался в том же ключе, только чуть-чуть подробнее. И только благодаря комментариям по этому отчету я понял, насколько терзает загадка существования BiteFight на просторах сети умы множества камрадов, воспитанных, скажем, в традициях первого Diablo, на который я ссылаюсь при осмотре «Гладиатуса».

Что ж, более емко, чем реальный пост на форуме, эту игру после обновления охарактеризовать трудно. В том, что я напишу чуть ниже, заключена разгадка тайны, что же такое «Грызня» и откуда она взялась...

В ответ на простой вопрос «Что, игра станет мрачной версией Гладиатуса?» разработчики ответили игрокам: «Да».

Если бы.

Внутренний дворик: Городок во тьме

Подбираю один из хрестоматийных фонарей и иду на осмотр обновленного внутреннего дворика. Так как уже знаю, что в остальных комнатах здания меня ожидает в лучшем случае новая графика. Да уж, даже на «готишный» клон «Гладиатуса» не вытягивает. Скудный городишко в два дома превратился в классический приключенческий набор зданий, не больше.

Таверна (Tavern) — здесь, как заведено в таких играх, выдают квесты. Незамысловатые: сходи туда, поговори с тем, убей 1-3 и больше демонов, получишь плюшку. Иногда отправляют в какое-либо здание на «расследование», после чего ты приходишь к тому, кто тебя попросил «расследовать» и вроде как ему что-то рассказываешь — тексты, описывающие находки, отсутствуют. Однажды ты выходишь на круг, и понимаешь, что тексты не меняются, составляющие перетасовываются, и только больше демонов надо убить с каждым квестом или своим новым уровнем. И все равно, эти бесконечные витки как-то обволакивают, создают атмосферу. Возможно, просто стимулируются какие-то скрытые приятные воспоминания о других, хороших играх из классики хоррора и детектива.

Грот (Grotto) — вход в подземный (или потусторонний) мир, где ваш персонаж проведет немало времени, выполняя квест по зачистке некоторого числа демонов. Альтернатива охоте на людей, походы в грот — это сражение, только не с игроком, а со случайным «ботом», изображающим мумию, например. Отличие от охоты в том, что противник отбивается и может оказаться намного сильнее. И, как результат удачного рейда, персонаж не получает крови/мяса, а приобретает опыт, вместе с золотом. Лазить в грот лучше всего в ходе квеста, чтобы за те же самые убийства «демонов» получать больше опыта и золота. Конечно, недоработки очевидны — почему ничего не меняется, на задании персонаж или нет, почему место для сражений с неигровыми персонажами только одно, не так, как в «Гладиатусе», почему из грота нельзя вынести какой-то артефакт? И так далее.

Библиотека (Library) — аналог Отшельника, ну, вы поняли, где.

Рынок (Marketplace) — наконец-то появилось это необходимое для приличной боевой игры место, где можно перепродать свое оружие со скидкой другим игрокам, намного выгоднее, чем вернуть в магазин.

Собственно, это и все.

Заключение по update

Думаю, из моих отчетов по зданиям, построенным командой **Gameforge**, любому камраду видно, что идеи хорошие — но реализованы скупо и обновляются редко. Смею предположить, что **BiteFight** не знал обновления с 2005 года до этого месяца. А если то, о чем я писал в прошлый раз, и было улучшенной версией по сравнению с чем-то, что было в начале, то о самом первом варианте не стоит и упоминать. Можно сказать и прямо: в 2008 году игра постепенно приближается к уровню браузерок 2003-го. Но при этом обладает своим шармом. Что перевесит для вас, я не знаю и не стану навязывать свое мнение. Я бы сказал, с таким темпом развития имеется надежда на то, что еще через год-два все станет еще интереснее, и самые терпеливые могут рискнуть потратить время на персонажа.

Как бы то ни было, удивляет желание людей платить деньги за «волшебные» топоры и всякие дополнительные статуи, не говоря уже о редактировании портретов. И вовсе не укладывается в голове, как можно платить деньги за игру, обновляемую так редко.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР aftootvet@gmail.com

ИНЬ, ЯНЬ, ХРЕНЬ

Жизнь — это зебра-мутант с неправильно расположенными полосами: толстая черная — маленькая белая — две толстых черных — крошечная белая — три огромных черных — ...ну, насчет того, чем заканчивается зебра, вариантов немного.

Бывают, однако, и зебры — реликтовые мутанты. У них кроме белой и черной полосы, согласно вселенскому равновесию, Ину и Яню присутствует еще и полоса серая, точнее, серо-буро-малиновая, в простонародии называемая Хрень. Это когда все в тумане, когда все смешивается в одну огромную кучу, и вроде бы все плохо, а ты уже не понимаешь: хорошо это или плохо. Ты вообще не врубаешься более, не въезжаешь и втемяшиваешься!

Именно в этом временном поясе нынче дрейфует корабль МИКа.

Почему предыдущий номер задержался так надолго?

Почему смена формата еще не начата?

Когда она начнется?

Почему во многих городах и областях МИК продается с большими, большущими перебоями?

И когда все это закончится?

Вот сейчас и начнется тот самый откровенный и серьезный разговор, которого ждали многие читатели. И продолжится в номере следующем. Капитальная уборка помещений необходима, ибо слишком много невысказанных вопросов, которые могут загнить и завоняться.

Сквозь туман, серо-буро-малиновую кашу, сквозь великую Хрень мы продолжаем. С надеждой выбраться на Большую Воду. На проводе **KAYD**.

Приветствую, вельмишановний пане Талер!

Привет.

А темой [письма] *есть стих (найдешь его в приложении — практически без пиксельхантинга!)*

Посмотрим :)

Но надо же еще чего-нибудь написать? Надо. О себе? Да кому оно надо? (если что, статьи есть... :)) О тебе? Тем более... О журнале? Хм... А тут тяжелей. Вроде как простой читатель, не пожалуешься да и не похвалишь толком. А основные проблемы и без меня каждый раз вспоминают да и сами знаете. Тогда может абстрактно о НАС?

Помнишь твой пост про «4-х идиотов»?

Здесь, KAYD, извини, я тебя прерву, потому что читателям нужно пояснить, что это за пост. Во время обсуждения выдачи призов прозвучало довольно издевательское: «Зато у МИКа есть душа!» (а больше ничего нет! — звучало между строк). Я написал на это достаточно пафосную и жесткую отповедь: «Неее. У МИКа нет ДУШЫ, зато есть дебилы.

Один неизвестно зачем работает в Москве (с тамошними ценами), на Киев (с тутошней зарплатой), хотя уже сейчас для начала мог бы там зарабатывать около штуки.

Другой может стать украшением и звездой ЛЮБОГО компьютерного журнала, вне зависимости — хардовый ли он, софтовый, инетский или игровой. И получать соответствующе. Нет же!.. (Ладно-ладно, он и «МК» неплохо украшает, т.е. не МИКом единым жив огр. — *прим. главред*)

Третьему еще год с хвостиком назад предлагали неплохие деньги за «малочегоделание» в другом журнале, да и вообще он хороший менеджер, который уже сейчас мог бы сделать себе хорошую карьеру, но он отказался.

Четвертый в будущем рискует вырасти в политического обозревателя, политтехнолога или кинокритика, да и в данный момент уже...

Так что, нет душы. Это фикция. Есть четыре дебила. И кошка. И сцобако Шарег за окном. А в душу не верьте — ее манихеи придумали».

...Очень уж знаковым он был. Много чего мне в нем привиделось — и не все понравилось. Но и для этого здесь не время и не место. А чему место? А место, наверно, идиотским и маразматично-слюнявым пафосным фразам одного мелкого кадета (таки правильно поняли — обо мне речь): не 4 вас идиота. Есть еще и мы: не менее припадочные идиоты-кадеты. Иногда мы «излечиваемся», становимся умными и уходим в «землю обетованную», где и гонорары платят, и времени много освобождаешь, и...

А остаются идейники... в смысле идиоты. Ведь как еще назвать человека, добровольно и «безвозмездно» отдающего свое время, свой талант, нервы и деньги? И хорошо, если это еще не вполне разумный школьник, который просто не может придумать лучшего времяпрепровождения. А если студент? А если рабочий? А если рабочий-студент? Тут уже случай клинический. Но, как говорилось, вполне излечимый — достаточно «поумнеть» и уйти...

И что тогда? А тогда останутся вновь 4 идиота-агента и кучка идиотов-кадетов, вечноотстраивающих вечнорушащееся здание ДЗВР и хранящих покой жителей Игрограда.

А пока с вами был припадочно-клинический случай со своим маразмом, бравый кадет KAYD (и справка об идиотизме у меня есть — печать сам Ягуар ставил!).

Скажем так, KAYD. Есть 30%, не больше, что ситуация изменится в лучшую сторону. Всего-то тридцатка, но раньше у нас и этого не было. Возможно, осенью, возможно, немного позже. Но в этом году.

А к приаттаченному стиху я приглашаю Мохнорыла.

* * *

В последний Fallout уходят кадеты
И их не вернуть — все закрыты порталы
И рыжие гномы все строят ракеты (Это как? Фэнтезийный киберпанк?)
Про Глюкка топор забывать уже стали

В последний log out (Припев, видимо...)

И Кертиса скальпель не взрежет уж вены («иль», «уж» и прочее; как говорилось раньше, малыми дозами, здесь «уж» лишнее и смотрится нелепо)
Игры, что забыла про совесть и стала
Еще одним способом потрепать нервы
Усталым агентам, что пиво искали («по́трепать» выходит... ударение не туда, хотя в песенном тексте можно сменить акценты, да и «вены»-«нервы» так, троюродные братья по рифме)

В соседнем квартале (Припев!)

Один Мохнорыл в ожидании чуда
Затих в вентиляции, нервы расслабив:

Желудок затих, в ожидании блюда, («*в ожидании чуда*» и «*в ожидании блюда*», рифма еще куда ни шло, а вот двоичное ожидание... тавтология, однако)

Но горько обманут — всех Талер отправил

В последний Flatout

Но что-то взойдет — уж посеяны зерна («и посеяны зерна» — так лучше)

И хлопают вновь, открываясь, порталы: (Ужас... ты Порталы ни с чем другим не перепутал? Строка — находка для Фрейда!)

Пускают кадеты уж новые корни (Мы энтов пока в кадеты не брали, чесслово! Кривая по смыслу фраза)

Чтоб вновь засияла великая слава

(Здесь должен быть припев)

Способность к стихосложению есть, и это очевидно (раньше уже говорил). Человек без способностей не смог бы интерпретировать «Последнюю осень» Ю. Шевчука. Но... опять «родная хохлома» с постоянными «уж», «иль» и иже с ними. Очень стандартные, одноклеточные... Чувство ритма есть, значит нужно работать над «расцвечиванием» строк, над метафорами, над неожиданными рифмами. Работы непочатый край, но она обещает быть интересной.

* * *

Естафетную бартку перехватывает **kyrlia**.

Dear Mr. Taler and Dear Mr. Shaggysnout(з англ. — «Мохнорыл»)

Отакої! Shaggysnout... Мохнорил у шоці!

Пишу вам, бо давно не писав. Після останнього прочитаного МІК(а) цікава думка «завітала до моєї голови». Кажуть, що реклама — двигун прогресу. Але з цим твердженням можна посперечатись, оскільки реклама тільки сприяє продажу товару (хай Ф. Котлер вибачить). Справжній двигун прогресу — це антиреклама. Знаєте той факт, що задоволений покупець розповість про товар 3-4 знайомим, а незадоволений — 15-20 (якщо не більше).

Цікава думка. Одначе же, погодься, руйнувати завжди було набагато легше, ніж будувати.

І тільки після жорсткої критики, коли продажі товару почнуть падати, виробник почне його вдосконалювати.

Або, як це здебільшого буває, чи то зверне виробництво певного бренду, чи то вилле на нас більш щільну рекламну зливу. Постійно вдосконалювати свої бренди можуть прямі конкуренти з довжелезним стажем конкурування (Nokia vs Sony-Ericsson, наприклад), але аж ніяк не виробники сухариків або туалетного папіру, що складають більшість глобального світового ринку.

Ось. І тут на сцені з`являється ДЗВР, який описує все, що є в грі. А чим більше людей знають, що насправді в красивій коробці з грою ще один «лажовий» проект, тим менший її продаж. Отже, спасибі за те, що відкриваєте нам очі на «приховану загрозу».

А зараз напишу про кілька речей, які давно турбують.

А як за це нас шанують видавці — ти собі не уявляєш! И як вони після наших розгромних матеріалів починають покращувати свої продукти — це не уявляю навіть я...

По-перше, проблема з доставкою МІК(а) існує також і в Івано-Франківську. Останній номер(а саме 6/296) був доставлений не 18(як звичайно), а 20 березня. Це не перший випадок.

Це, можна сказати, найбільший наш біль на сьогодення. Перебої із МІКом — майже у кожному місті України. Керівництво наше каже, що в усьому винна «Укрпошта». (Мова ж йдеться про передплату? — *прим. голов. ред*) Буду міцно думати, що робити, бо робити скорше за все доведеться своїми силами. У наступному номері щось вигадаю...

По-друге, на скільки я розумію, наступний номер журналу вийде 7 квітня. Є пропозиція: писати посилання з датою виходу наступного номера в кінці «Бензо» або «Авто». Думаю, що краще коли знаєш точну дату виходу кожного номеру. Хоча це чистої води ІМХО.

Якщо б у нас була можливість ворожити, ми б нею скористалися напевно. А так... хто знав, що у всіх співробітників МІКу з`являться тимчасові проблеми, коли робили попередній номер? Себто, ми (штат) самі «завалили» вихід напівмісячника із різних причин. Відсутність на бойовому посту головного редактора (бо «Портал-2008»!), від одного подиху якої всі тремтять, теж зіграла свою роль.

МіК — журнал зі своїми плюсами та мінусами, оскільки нічого ідеального немає. Але є в редакції такі співробітники, роботу яких важко помітити. А пишу я про літ. редакторів. Ага, саме про них. Вони завжди знаходяться так би мовити «за кадром». За що я їх найбільше поважаю, так це за їх маленькі вставки, які зазвичай завершуються таким чином: « — Прим. лит. ред.». Чого варта фраза з МіК(а) 5 (295): «А может, некоторым элитным кадетам специальные элитные клавиатуры выдавать — с выкорчеваными клавишами круглых скобок?». Від сміху сльози на очі навернулися. Шкода, що останнім часом таких фразочок стало набагато менше.

Літредактори теж плачуть... І втомлюються. ;)

Ось і все.

Дякую за увагу.

Як пишуть англійці: Sincerely (and forever) yours, kyrlia

І тобі всього найкращого! Спасибі за лист.

* * *

Следующим на очереди — **Kortes**.

Буэнос морген, Талер!

Гутен венсеремос!

...И сразу перехожу к делу, т.к. обсудить необходимо многое, а бумага не резиновая, а древесиновая.

Дельное замечание! В предыдущем авто единственный автор тоже хотел покороче...

...поэтому, дабы не заблудиться в ходе собсных мыслей, постараюсь излагаться по пунктам.

1. Замечания:

---В последнее время стал замечать, что часто недочитываю статьи до конца или вообще вычитываю лишь вывод...Скушна. Напрочь выветрилась вся атмосфера, а вместе с ней и тот неповторимый юмор. И куда делись разгромные статьи про игры класса Ы и Ъ?Даешь хлеба и зрелищь! А так, в общем, качество статей, ИМХО, на должном уровне.

А вот не согласен! Разгромных статей как раз хватает. Восторженных немного. (По мне, и так перебор с разгромами. Конечно, когда поймавший драйв спецагент разделывает халтурный проект, как Бог черепаху, почитать этот текст бывает приятно и занимательно, но не слишком познавательно. Всего должно быть в меру, и одной такой статьи на номер более чем достаточно: — *прим. главред.*)

---Качество бумаги во 2-м(292) и в 3-м(293) номерах по сравнению с другими было несколько другим (оно мне понравилось). С 4-ого номера снова стало прежним. С чего бы это? Вы вроде перешли на новую типографию? Скриншотов много, а разглядеть на них что-либо по прежнему трудно.

2-й и 3-й выпуски были пробными. Возможно, вернемся именно к этому типу бумаги.

---Постер. Буду возмущаться и по этому поводу, т.к. мое терпение лопнуло в тот момент, когда я увидел постер в №5(295). Я уважаю творчество Кляксы, художество которой так и просится на стены моей комнаты.Постер на постдерную тематику я уже хотел было вешать рядом с плакатами Фоллаута и Братства Стали,однако текст на обратной стороне не дает мне этого сделать---он тоже на «тему».Интересно , что изменится, если на обратной стороне постера разместить информацию, которая часто повторяется в номерах? Рекламные блоки, конкурсы.

Идея хороша! Но только для нас, авторов и читателей. А для самой рекламы? Кто согласится выкупить рекламное место, зная, что его в этот же день повесят лицом к стене? А конкурсы чем хуже? Они тоже не хотят «у стенки стоять». (Да их-то, конкурсы, можно и носом к стенке, инфа в них одноразо-

вая и не всем интересная. Только ежели я стану изводить на конкурсы по две страницы дефицитной журнальной площади, меня, боюсь, широкая читательская общественность не поймет. — *прим. главред.*)

---Оперативность...Пока в МИКе появился обзор Crysis`a, я прочитал про него в другом журнале и успел пройти дважды (с интервалом)... Вот был бы при власти Сталин... тьху... Рэнд (гневный смайлик, размахивает плакатом с изображением Шефа всех времен и агентов)!

Свежие диски, в большинстве своем, привозятся мной из Москвы. Исключения — украинский филиал 1С и «самозакупка». Crysis же издан SoftClub`ом, который выходить на прямой контакт не хочет. Пока решали, что делать — время шло...

2. Вопросы:

---Ожидается ли потолстение МИКа в ближайшие 9 месяцев?

Нет. Тест на беременность — отрицательный.

---Будет ли спецвыпуск по стратегиям?Когда примерно?

Или летом (июль/август) или в новогодние каникулы.

--- А разве фраза «Мы не лучшие, мы — иные» не заслуживает быть на обложке журнала в качестве слогана?

Заслуживает. Но вряд ли будет в ближайшее время: без смены формата (капитального ремонта) вряд ли стоит заниматься микроскопическими улучшениями.

3. Предложения:

---Изменить конкурс «Карикагентура» на конкурс «КоМИКс». Легенды и мифы про ДЗВР в картинках от читателей.

КоМИКс — отличное название! Респект. Но «комикс» — это все-таки единый рассказ в картинках, а сие есть очень кропотливая работа. А легенды и мифы от читателей... Чтобы правдиво описывать того же Rand`a, или Kertis`a, или Bateau, нужно знать не только их «стандартное» поведение и личные гаджеты, но и мелкие черты характера, и привычки, и специфические словечки. Это не так просто — писать легенды. Особенно по тем, кого ты не знаешь. (Не соглашусь. Что до коМИКсов — идея хороша. Если вы, дорогие читатели, потянете такое усложнение Карикагентуры, так почему бы конкурс не объявить? А что до легенд — так их по определению сочиняют те, кто с героями знаком не был. Те, кто был знаком, пишут жития или биографии :) Словом, дорогие читатели, пишите, как вам такая идея, и если наберется голосов за — объявим конкурс. — *прим. главред.*).

---Добавить МИК-частушки в конкурс «И рука не подвела».

Они уже там. По дефолту :)

---Вместо «Афиши» создать раздел «Позорный столб» — такой себе «Антианонс». Пусть читатели тоже присылают свои «черные списки».

...И потом издатели просто прекратят с нами всякие отношения. Мы и так позволяем себе очень многое, не стоит перегибать палку.

4. Просьба:

---верните Кузницу («Когда найдем кузнеца» — ответит наверняка Талер).

Именно. (Мы ж не виноваты, что Кузнец увлекся изящной словесностью? Словом, все вопросы — к Bateau — *прим. главред.*).

---верните фоновые картинки статьям

О косметических изменениях без коренного редизайна — см. выше. Но пока финансовое положение не изменится — можно не ждать новых форматов, DVD-дисков, утолщения, подписей под скринами, наплыва новых авторов, возвращения старых и эксклюзивных материалов, которыми издатели нас будут угощать наперебой.

5. Впечатления:

--- «День ФУФ» читал 3 раза! Жду «Тургор»

Будет.

--- «Я онлайн» стало для меня настоящим откровением.

Спасибо. Пытался быть предельно честным.

-- -спецвыпуск «Shuter» шикарный!

Гип-гип-ура Демону, Лару, Ягуару!

6. Разное

Каждый человек хочет быть не только здоровым ,счастливым, богатым и любимым, но и свободным. Абсолютно свободных людей нет и быть не может — все мы зависимы от времени, обстоятельств, личных потребностей. Даже сами стремления человека к свободе и независимости делают его своим рабом. Вот и приходится человеку искать свободу в любимой работе, творчестве, хобби, общении с другими людьми. Возможность выражать свои мысли родным языком, подчеркивать свою индивидуальность в манере говорить, в стиле одежды, также дает человеку почувствовать себя свободным.

Противоречишь сам себе... Скорее всего, свобода человека — больше внутренняя. Чем сильнее тебя угнетает то или иное действие в частности или мир в целом, тем больше ты несвободен. Можно переживать, можно мучиться, можно болеть за любимого человека, друга, работу, страну, весь мир. Но стоит только погрузиться из-за этого в пучину уныния — и мир затянет серой пленкой. Уныние, апатия и безразличие — вот три кита абсолютной несвободы.

Поэтому навязывание своей идеологии, своего мнения по поводу того, на каком языке говорить, как одеваться, чем и как заниматься, в какое божество верить, где лучше живется — в городе или селе (во что играть в конце концов) другому человеку — есть не что иное, как посягательство на его свободу.

Естественно. Но навязывание бывает разным: лобовое и незаметное. Иногда ты даже не успеешь понять, что тебя зазомбировали.

Не идите на поводу у общественного мнения ,но прислушивайтесь к мудрым советам; ломайте стереотипы, но не забывайте традиций; умейте смеяться над собой, но не теряйте чувства собственного достоинства; ищите свободу во всем, но не позволяйте себе вольностей!

Согласен на все сто.

Ну а команде МИКа хочу сказать: это даже хорошо, что вы не лучшие, но замечательно, что иные!

Аминь!

Оставаться всегда лучшим невозможно, ибо найдется кто-нибудь другой и превзойдет тебя. А вот если ты иной, если сумел грамотно использовать свои уникальные возможности для прокладывания альтернативного пути к своей цели - вот этого у тебя не отнять, в этом тебя не превзойти!

С ув. Kortes

Написал кратко, называется... ;) В любом случае, большое спасибо за не менее большое и откровенное письмо.

* * *

Предпоследним будет камрад **Yorikbad**.

Здравсвуйте, уважаемый Кирилл.

Приветствую!

По всей видимости мое предыдущее послание либо не дошло до автоответчика, либо не выжило после пыток твой неусыпной редактуры.

А фиг его знает... ;) Главное, что это дошло. Не сочти за пофигизм :)

Посему пишу очередное, несколько расширенное и обновленное. У меня, как у старого читателя, возникли некоторые мысли по поводу основных тенденций, растущих в МИК-среде. Хотелось бы наконец внести ясность в такие вопросы:

1)Сколько можна, господа читатели, толкти воду в ступе по поводу «ох как хорош» или «как ужасен» наш журнал, не подкрепляя ничего внятными аргументами. Не нравиться — не читай. При чем тут дизайн? Это что кофеварка или статуя греческой богини? Внешний вид журнала далеко не всегда не отражает его суть, за исключе-

нием разве что эротических. А желания принести в МИК кроссворды и афишу кинофильмов? Это игровое издание, а не телегид. И не надо вопить о качестве бумаги. У New-York Times бумага и того ужасней, но авторитет издания беспрекословен. И довольно стонать о ушедшем золотом веке. Если все ослепли, то я поясню — у МИКа наконец собралась боеспособная, а главное сплоченная команда, которая, фактически, уже сейчас догоняет по качеству ушедших героев. А проблемы МИКа — они как родимые пятна, отражают сущность журнала и его успешность, в некотором роде. Такой мытарский МИК нам ближе, он понятнее, он интереснее, в конце концов, чем наступивший социализм в глянце.

«Вкусная» глянцевая бумага сейчас это не только красивый фетиш, но еще и инструмент пиара, показатель состоятельности. Недооценивать это не стоит. В остальном же полностью с тобой согласен.

2) Содержание статей. К штатникам вопросов нет — умно, стильно и смешно(радуюсь, что незаметно стал вышкрябываться ДЗВР, при чем не насильно, а с остроумием и выдумкой). А вот на новичков-внештатников смотреть без ужаса невозможно. Превью похожи на краткие очерки списанные с этикеток продуктов. Сухо, малопонятно и неинформативно. Иногда на официальном сайте больше подробностей, чем в таких статьях. Уважаемые внештатники, помните, что превью — это не краткая аннотация, а журналисткое расследование. Относитесь к такому материалу соответственно.

А тут и вовсе добавить нечего. В точку. Не у всех конечно присутствует вышеописанное неподобство, но у многих.

3) Оперативность. Беда серьезная, но не смертельная. Не мешало бы и дополнительного корректора в разделы новостей, иногда кишащие неточностями и несовпадениями.

Научного редактора, скорее. Но тут опять же — $. См. выше Да и время - ности делаются в последний момент, дабы не совсем устарели к выходу номера, и проверять их просто не хватает времени.

4) Консольные игры. Писать о них можно, но нужно ли? Если ревью по Крайзису выходит через 4 месяца после релиза, то добавляя еще в суп приставочные тайтлы можно с уверенностью переходить на полугодовой формат журнала. А вот о лучших играх прошлого консольного цикла — рассказать не грех, особенно учитывая прогресс с развитем различных эмуляторов.Но только в рамках пантеона. Не нужно превращать журнал в некий синтез пк и консолей, хромающий и в одной, и другой сфере.

Почему-то захотелось спеть: **«Ой, консоль, консоль, не консоль меня...»**

И, наконец, главный мой посыл. Обращаюсь прежде всего к редакции МИКа, его штатному составу. Ребята, нужно чтобы в журнале подняли тему пиратсва и борьбы с ним. В рамках бензоколонки, автоответчика или рубрики трибуна, но это необходимо. У вас не меньше 10000 читателей, неужели это не реальная сила, способная противостоять всепоглотившему пиратскому аду? Это пожирает нас, наш пк-рынок.

Слишком сгустил краски. То есть ситуация и впрямь тяжелая, но она *улучшается*. Сейчас уже нет того засилья пиратской продукции, которое было раньше: доходы населения медленно, но верно растут, пираты, раньше выдававшие на гора более качественный продукт, нежели «лицензионщики», постепенно опускаются все ниже и глубже... Даже многострадальный Microsoft отмечает, что на украинском рынке снижается процент пиратской продукции. Понимаешь ли, тех пиратов, которые крепко засели, не сковырнуть усилиями всех русскоязычных игровых журналов, вместе взятых. Но от них геймер отворачивается сам, потому что их марка стала символом дурного вкуса и откровенной лажи.

Мы фактически забыли, что любой труд должен быть вознагражден. Ладно там всякий треш и недоделки, но чем вам, игроки, не угодил Биошок, Сталкер, Ведьмак? Сотни других игр? И не говорите о бедности — на пиво и сигареты вы тратите гораздо больше. А еще жалуетесь на качество отечественного продукта. Да ложили на вас разрабы. Вы же все равно купите пиратку, так чего париться, зачем тестировать игру, улучшать ее, и так сойдет.

Мысль интересная. Отчасти даже верная, но только отчасти. Ведущие разработчики будут «ложить», к счастью, не на нас, а на процент недополученных прибылей (в пользу пиратов). Ибо в случае успеха никакие пираты не смогут поколебать на рынке позиции шедевральной игры класса ААА. Могут только отхватить жирный кусок. А производители трэша тем более не обращают на пиратов внимание — средств на разработку «проекта класса Ы» затрачивается так мало, что пираты попросту не смогут загнать нынешнего девелопера в убыток. Опять же, только кусок отхватить, только победнее, с костями и конурой.

Говорят, консоли побеждают пк, как игровую платформу. Может быть, тогда я знаю, чьими руками это делается. Да, пираты — преступники, но мы — их соучастники, а за это в суде совести никто не прощает. Будьте умны и уважайте самих себя. МИК — журнал не об играх, а том как в них играть.Давайте учиться вместе.

С уважением Yorikbad.

Здесь да, согласен. Как говорится, равнодушие — это тоже соучастие.

* * *

Закончить хочу творением камрада **goose** на аглицком. Комментировать не буду, поскольку мой уровень самого распространенного языка мира не позволяет... Увы. Но автор поручился за грамотность. С опаской, но все же поверю.

Для гурманов.

The mistake

It was the time, that none of us remembers anymore,
When pain and blood (and death of course) were everybody`s whore.
So on the streets of one small town peace strangely remained,
Until the dusk, that goddamn dusk, that any townsman claimed.

When dead of night comes to its place, when even moonlight dies,
Then one can hear (in fact he will) those gross and horrid cries.
Each sunrise brought another corpse; this town seemed to be doomed
But suddenly a man appeared at heated time of noon.

A thought was born in minds of people standing on the square,
Though each of them suspected something, the were unaware
Of this strange warrior — some claimed that he was trav`ling knight,
But most of them were very sure that he was far from Light.

«My name is Geralt» he had said and stood there looking for
Authority that they might had — a mayor, nothing more.
«My sources told me you had run into some nuisance,
If you`ll accept my «modest» price, I`ll make of it some sense»

But answer, it was cold like ice: «We`ll handle it ourselves,
Get out of here, while still alive, or you will hang on fence».
The words which came from witcher`s mouth were simple: «It`s your choice.
All right, I`ll leave your little town and won`t make senseless noise».

A white-haired man just went away at time when shadows die,
«They should have get their children out, at least kids will survive,
It`s just my job», that`s what he thought about while going out.
«It`s greed that killed, not my deed» he shouted to the crowd

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"

КПІ сервіс

Grand® Heavy CD68

Потужний комп'ютер на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E6750

На базі процесора	Core 2 Duo E6750 2.66 Ghz
Материнська плата	ASUS iP35 P5K SE
Пам'ять	DDR II 2x1024 MB
Відео	512 MB PCI-E GeForce 8800GT
Вінчестер	SATA 400GB
Оптичний пристрій	DVD+-RW
Кардрідер	All in 1
Корпус	Grand
Блок живлення	Great Wall Hopely 450W

4015 грн

intel Core™ 2 Duo inside™

Два ядра.
Делай больше.

Повну інформацію про магазини можна отримати за телефонами:

8 (044) 594-7-594, 594-7-555

або на сайтах

www.Grand.ua, www.KPI.com.ua

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, I 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