hi-Tech
Мой Компьютер
Игровой

СИК

9-10 299-300
26 2008
Май



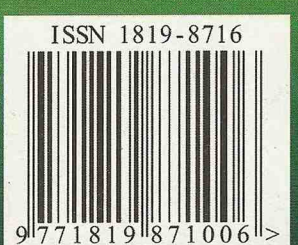
стр.22
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

стр.15
КРИ 2008

WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
SOULSTORM
стр.26

ALONE IN THE DARK
стр.12

ISSN 1819-8716



Подписной индекс 22307

ЧЕКАЙТЕ ВЛІТКУ!
ПОПОВНЕННЯ У ВЕЛИКІЙ РОДИНІ
F&D
www.fd-audio.com
SPS-800F
18Вт+2*10Вт FM-тюнер
IHOO F
45Вт + 5*18Вт FM-тюнер

"Магнолія - ТВ" представляє:
телеканал надзвичайних новин



ЧП.INFO

Бачити щоб жити



Тільки для людей з міцними нервами! -Подробиці на сайті
www.magnolia-tv.com

Мохнорыл ТАЛЕР

Опапушеньки!

Мы долго думали, кому же из редакторов поручить написание самой важной «Бензо» за все время ее существования. Но в конце концов решили — отдадим самому непредсказуемому и безответственному! Что-то в этом есть дерзкое, животное, первородное!
Татьяна Кохановская и Михаил Литвинюк[1]

Дело было вечером, кушать было нечего.
Котя[3] пел, Кирилл молчал, Демон[4] анимэ качал,
Шарег с Мохнорылом спали, Лар ворчал: «В стране бардак!..»
Тут сказал ребятам Талер, просто так:
«Скоро переезд у нас — это раз!
Отвечаю за слова — это два!
Потому что к нам нескромный проявляет интерес
Дом Издательский (огромный!) под названием "СофтПресс"»[5].
«Мы не люди, мы товар! — горестно воскликнул Лар. —
Продали Нас Таня с Мишей[6], и уже мы не напишем
Откровенные статьи (и особенно мои!).
Нас теперь запрут в бараки, выжгут всем клеймо на [какой-то части тела][7],
Вденут в нос кольцо с гранатой, обругают больно матом,
И посадят нас в конце на двухъядерную цепь.
В Корпорации зловещей, в мрачных офисах её,
Не родятся больше строки про житьё и про бытьё,
Про байдарки и походы, не случится острых пьес,
И политика, по ходу, не возбУдит интерес.
Будем скупо и уныло за строкой писать строку,
Чисто глянцевое «мыло»: графика, геймплей — ку-ку!
Потеряем дух мятежный, искромётность и азарт,
И постыдно станем прятать отупевшие глаза.
Будут бить нас батогами, будут премию снимать,
И визитки журналисток симпатичных отнимать!»

Демон встал: «А можно мненье? На худой конец ИМХО.
Переезд в «СофтПресс», по мне, так вариантик неплохой.
Только днём на новом месте не дадут ни есть, ни спать.
Я же существо ночное — это надо понимать!»
Следом голос Ягуара: «Переезд так переезд,
Только вот без гонораров больше не видать ни пьес,
Ни статеек искрометных, ни, пардон, совсем тупых.
Надо, как из пулемёта, раздавать долги, увы! —
Я пока что не услышал о вливании бабла.
Под любую можно «крышу» — только чтобы не текла».
Талер голосок прочистил (не скажу, понятно, чем![8])
И не парил нудных истин, а пошёл в таком ключе:

«Мы хотим для МИКа счастья, процветанья и ващще,
Но при нынешней-то власти остаёмся все ни с чем.
Дорожает всё: бумага, «Укрпочта» — по чуть-чуть,
Но стабильно, шаг за шагом, (полигрАфия — молчу!).
Не одним нам нынче плохо, просто мрачные часы,
Большинство изданий крепких подвязали поясЫ.
Украинский рынок плющит, и колбасит, и гребёт.
Плачешь о своём, насущном? А кого оно [ну просто-таки недопустимое слово!].
Потому-то, если кошка и гуляет по себе,
Двум издательствам немножко проще в медиа-борьбе,
Слиться (только не в экстазе![9]) и пойти плечом к плечу,
И сказать на новоязе: «Дайте двадцать, я торчу!!!»
Мы же ж вместе — сорок два процента рынка ИКТ[10],
Потому вперёд и с песней (без урчанья в животе!).

А «СофтПресс» совсем не страшен, и не так уж, парни, прост,
Как рисует нам вчерашний пивом воспалённый мозг.
В нос кольцо совать не будут (и гранату в том числе) —
Велика цена свободы в нашем жёстком ремесле.
Дух мятежного изданья «за спасибо» не сломить:
Так же будем на заданья выходить — и всех клеймить!
Офис чист, а дом просторен, окна широки — светло…
(И опять же, между строчек — есть в наличии бабло!),
И долги по гонорарам всем погасят, кто смятён:
Будем качество товара поднимать сквозь тлен времён.
Да, друг к другу притиранье, митинги, непониманья…
Но скажу вам, что взамен мы получим путь совместный,
И на пьедестале место (да и опытом обмен!).

Все издания нужны, все издания важны.
Есть в «СофтПрессе»: Channel Partner, «Телемир» и «Телеком» —
По шоссе коммуникаций прокатиться с ветерком.
Есть «Ландшафт и Интерьеры» (пусть и местный, но фэн-шуй!),
Да забыл о «Мире Связи», не серчайте (я прошу!),
Знай, «железный» человек, есть, в конце концов, Hi-Tech!
А теперь — немного тише! — я скажу не в бровь, а в глаз:
Были все забиты ниши, не хватало только нас!
Можете, конечно, долго и цинично улыбаться,
Но совместно всех изданий будет нынче (sic!) семнадцать!»[11]

Повар строит самолёты — это очень хорошо,
Лётчик делает компоты — это тоже хорошо,
Но в финале ясно, вроде, — у обоих хрень выходит…

Будем опыту учиться. Будем рейтинг набирать,
(Кстати, если что случится — также вместе выгребать!)
[На медведа я, друзья, выйду с интересом,
Если без «СофтПресса» он, ну а я — с «Софтпрессом»!]

Между строк штормов прогресса я скажу вам напрямик:
Мы издание «СофтПресса», но как прежде — вечный МИК![12]

Примечания:

[1]На самом деле вступление от первых лиц Игограда также подделал я. — *Прим. Мохнорыла*[2].

[2]Ясен пень, подделал. Кто бы доверил Мохнорылищу писать «Бензо» на такую важную тему! Просто в суете великого переселения никто и не заметил, как из вентиляционных ходов выполз Мохнорыл, и перед тем, как спрятаться в большом бауле с вещами Кирилла, подсунул в номер свой опус. В результате Кирилл Талер недосчитался многих своих вещей (Мохнорыл их повыкинул, пакуясь в баул), а вы, дорогие читатели, вынуждены читать вместо серьезного текста этот образчик эпической поэзии. — *Прим. главреда.*

[3]Котя — именно так неофициально зовут Jaguar`а или же Вирджина Кемпера другие агенты и элитные кадеты. Но простым игроградцам не советую — на антилоп порвёт!

[4]Меня однажды спросили: «Так Bateau огр или демон?! Чё ты путаешься, Талер?!» На самом деле несколько лет назад Bateau писал под ником Saint_Daemon. И прозвище «Демон» к нему приклеилось оооочень давно!

[5]«СофтПресс» — **www.softpress.com.ua** — крупнейшее в Украине издательство в сегменте ИКТ[10].

[6]Миша и Таня — издатель Михаил Литвинюк и главред издательства Татьяна Кохановская. Не беспокойтесь, они переехали вместе с нами и теперь занимают топ-позиции в иерархии «СофтПресс». ДЗВР жив!

[7]Lar имел в виду электронные карточки, с помощью которых отслеживается до секунды пребывание сотрудника на рабочем месте.

[8]Да понятно чем! Такие вопросы простым пивом не решаются…

[9]И в экстазе тоже можно! Но это будет уже совсем другая «Бензоколонка».

[10]ИКТ — информационно-коммуникационные технологии.

[11]Полный список изданий ИД «СофтПресс» можно узнать, перейдя по ссылке в п.[5]

[12]На самом деле о слиянии ИД «МК» и ИД «СофтПресс» я узнал чуть ли не последним, поэтому исторических реалий в данном «Бензо» нет, а есть только вымысел и ложь! И самым пессимистичным в вопросе слияния также был я, а не Lar. А почему в «Бензо» всё наоборот, спросите, и почему Кирилл Талер такой самый из себя мудрый и всем всё разъясняет? Отвечу просто: меня настигла ***«белочка величия»*** (обострённый вариант «манечки величия»), второй случай после Кертиса, кстати. И вообще, это всё Кирилл, а я так, в вентиляции сижу. В вентиляции «СофтПресса». К слову, просторно…

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

Мохнорыл ТАЛЕР
Опапушеньки! стр. 03
Новости стр. 05-11
The Maks
Alpha Protocol стр. 11
TinS
Alone in the Dark стр. 12-14
Кирилл ТАЛЕР, Jaguar
КРИвозеркалье стр. 15-21
Вирджин КЕМПЕР
«Не время для драконов» стр. 22-25
TinS
Warhammer 40000: Dawn of War: Soulstorm стр. 26-28
Алексей ТУР aka leprecon
Time of War стр. 29
Lar
«Космическая федерация 2. Войны дренджинов» стр. 30-31
Lar
American Civil War стр. 32-33
Варсонофий КРОЛИКОВ
Painkiller: Overdose стр. 34-35
Thorneyed
True Love стр. 36-39
Аллан «Яскр» Кармин
E-game lifestyle: Стиль жизни — электронная игра стр. 40-41
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР, Bateau
Записки Автоответчика. Ранняя пташка стр. 42-45

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№09-10 (299-300), 26.05.2008
Тираж: 12 300. Цена договорная
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomputer.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции
© «Мой компьютер», 1998-2008

Издатель: ООО Издательский дом «СофтПресс»
Редакция: Киев, ул. Героев Севастополя, 10, тел. (044) 585-82-82
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Эллина Шнурко-Табакова, Михаил Литвинюк
Редакционный директор: Владимир Табаков
Руководитель отдела маркетинга: Ирина Савиченко
Отдел рекламы: Валентина Маркевич-Кравченко
Сбыт: Елена Семенова
Экспедирование: Михаил Ковальчук

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: Дмитрий Василенко (не огр)
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Печать: типография «Имидж Принт», г. Киев

Игровые новости

Последний оплот пал

Казалось, что нет и не будет среди разработчиков компании, более верной платформе PC, чем *Crytek*. Однако вслед за Крисом Тейлором и *Electronic Arts* создатели *Crysis* также заявили о том, что их постигло жестокое разочарование по поводу перспектив дальнейшей разработки игр на PC. Винят во всех возможных и невозможных грехах... Правильно, пира-



тов. Мол, Crysis продался бы не хуже, чем, допустим, *Call of Duty 4* (напомню, эта игра достигла в общей сложности отметки в 9 миллионов проданных копий), если бы был сразу же запущен и на консолях. Там-то пиратов никаких нет, а разработчикам живётся сухо и комфортно.

Ну-ну. Такое впечатление, что начальство больших девелоперских контор совсем не умеет пользоваться Интернетом. А в частности, BitTorrent-сетями. В то же время комментарии большинства аналитиков совпадают с реакцией на недавнее аналогичное заявление главы *Gas Powered Games* Криса Тейлора — мол, в слабых продажах (хотя это ещё как посмотреть, 1 миллион всё-таки не каждая игра набирает) на самом деле виноваты завышенные системные требования игры. А я бы ещё добавил от себя слабую настраиваемость через меню (не всем охота лазить в конфиги, но за всю историю игростроя эту простую истину поняли, наверное, только мастера кода из *Croteam*, которым в *Serious Sam* удалось сделать самое лучшее меню опций, какое я вообще когда-либо видел). Ну и самое важное — если в игре главной фичей значится «зашибезная графика», а всё остальное приписано скорее «для галочки», то чего же обижаться на игроков, большинство которых на момент выхода всех красот просто не могло увидеть. Ну? а о том, что Crysis представлял собой как игра, а не как бенчмарк для топовых видеокарт, Ягуар уже подробно расписал в недавнем обзоре. Так что, дорогие Crytek, дружная армия поклонников игр на PC может смело заявить вам «сам дурак» и посоветовать в следующий раз удивлять нас не только картинкой. Впрочем, до сих пор не понимаю, что же такого сверхкрасивого было в Crysis, хотя и пытался увидеть это нечто при помощи GeForce 9800 GX2 и четырёхъядерного Core 2 Quad.

Но раз уж так получилось, то посмотрим, что же случится с играми от Crytek в ближайшем будущем. Явно обозначенный в конце первой части сиквел к Crysis будет разрабатываться одновременно с прицелом на все существующие платформы (PC, к счастью, остаётся среди целевых платформ). Та же самая участь постигнет и все последующие игры компании.

Не ясно только то, как Crytek собирается оставаться на острие графического прогресса, ориентируясь на уже порядком отставшую от топовых PC консоль Xbox 360. На такие размышления наталкивает и тот факт, что портировать Crysis на консоли никто не собирается. Мол, слишком много переделывать надо. Угу. Под 512 Мб ОЗУ при требованиях, доходящих до 2 Гб, действительно переделывать надо всё. Консольщики тоже люди и «тормоза» не любят. А советовать им докупить памяти или новую видеокарту за 600 долларов вроде как глупо.

В общем, пожелаем Crytek удачи и творческих успехов. Если действительно сделают экшн уровня Call of Duty 4, будем только рады. Так ведь?

То ли демиурки, то ли демиорки

После того как тихо загнулся сериал *«Демиурги»*, можно было подумать, что карточные забавы — штука слабо переносящая заточение в недрах системного блока. Картёжники предпочитают играть «живыми» колодами с реальными противниками, лицом к лицу. А если уж реализовывать нечто MtG-образное в компьютерном виде, то лучше первых «Демиургов» всё равно не получится. Сиквел



это вроде бы доказал.

Но не тут-то было! О намерениях сделать стратегию, в основе которой будет лежать карточная система с оригинальными заклинаниями и балансом, заявила *Electronic Arts*. Непосредственную разработку доверили *Phenomic Studio*, известной по сериалу *Spellforce*. В игре, получившей название **BattleForge**, будут доступны карты четырёх стихий — Огня, Холода, Природы и Теней. Основным режимом считается сетевой, так что полный набор всех полагающих функций гарантируется. В этот список входят чат, таблицы рангов, награды, гильдии и даже онлайновый рынок для продажи, покупки и обмена карт.

Работа кипит, на сайте Phenomic висит настойчивое объявление о том, что им на работу требуется лид-тестер. Так что в заявленную дату выхода (осень 2008 года) верить можно. Кому жаль денег на реальную колоду для MtG или чего-то в таком духе, но попробовать хочется, те могут сделать отметку в списке ожидаемых проектов.

Микросхемы — в Китае, игры — в Украине

Весьма обнадёживающая новость поступила из стана компании *UbiSoft*, в каких-либо дополнительных представлениях не нуждающейся. С 29-го апреля сего года открылось внутреннее подразделение UbiSoft с говорящим названием — **UbiSoft Ukraine**.

На самом деле, наши умельцы уже успели поучаствовать в проектах французского игрового гиганта, но теперь, с по-



лучением официального статуса, дело развернётся на более широкую ногу, а штат студии вырастет с десяти до пятидесяти сотрудников (кстати, кто мечтал о карьере игродела — дерзайте, пока ещё есть вакансии ☺). Пока что UbiSoft Ukraine будет заниматься подготовкой мультиплатформенного авиасима **Tom Clancy's H.A.W.X.** к выходу на PC, ну а дальше будет видно.

Одновременно увеличили штат в болгарской и румынской студиях UbiSoft, причём не секрет, по какой причине. Восточноевропейские девелоперы не требуют такой высокой зарплаты, как сытые буржуа, не нюхавшие заветов Ильича, а работают так же хорошо. И даже лучше.

Ну что? Вот он, путь нашей страны к мировому господству? Учимся использовать 3DS Max, C++ и прочие полезные штуки. Стране нужны девелоперы!

Прынц будет. Наличие белого коня в комплекте уточняется

Раз уж зацепили *UbiSoft*, то не грех будет вспомнить и о том, что эта компания положила конец большинству слухов о сериале **Prince of Persia**. Продолжение действительно будет, причём работа уже идёт. И не где-нибудь, а в недрах именитой *UbiSoft Montreal*, которая делала последнего «Принца» (Two Thrones) и совсем недавно порадовала геймеров стильным экшеном про средневекового убийцу-паркурщика Альтаира (*Assassin's Creed*). Подробности проекта пока не открываются (что вполне типично для UbiSoft), но за качество, как вы понимаете, уже можно не волноваться. Смущает лишь то, что монреальская студия вроде бы должна была заниматься созданием абсолютно нового франчайза (собственно, якобы по этой причине канадцы не будут работать над сиквелом к Assassin's Creed), а ещё на них второй *Far Cry* висит. Как всё вышесказанное стыкуется между собой, пока неясно.

Не меньше тумана напустили и по поводу названия новой истории о принце с непроизносимым именем. Сперва на просторах Сети появилось весьма банальное «Ghosts of the Past», но затем пронырливые журналисты докопались до списков зарегистрированных торговых марок и нашли там название *Prince of Persia: Prodigy*. В связи с солидностью такой конторы, как патентное бюро, вторую версию пока считаем более вероятной.

UbiSoft Montreal надеется закончить работу над игрой до начала рождественских праздников, самого «горячего» периода для игровой индустрии. Ну и положительный опыт Assassin's Creed, который на прошлое Рождество разлетался с такой скоростью, что UbiSoft просто решила некоторое время больше ни-



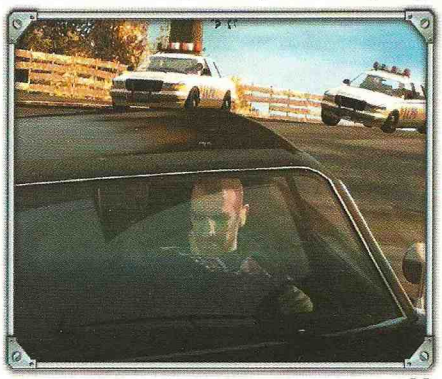
чего не выпускать в печать, тоже должен был сказаться. Впрочем, UbiSoft нравится нам тем, что умеет не только хорошо продавать игры, но и не менее хорошо их делать.

А мы умеем хорошо покупать. Лишь бы денег хватило на всё, что запланировано к покупке ☺.

Очень короткая новость

И в то же время немного нервирующая. Пункт первый: **GTA IV** вышла и уже вовсю бьёт рекорды по продажам. Похоже, что до рекорда *San Andreas* (21.5 миллиона копий) новая автоугонная беспредельщина доберётся, а то и вовсе переплюнет. Даже с учётом того, что новопоколенных консолей марки Xbox 360 продано всего 20 миллионов (PS3 отстаёт примерно на треть).

Но второй пункт чуть менее весел: вышла только PS3 и Xbox 360 версии. А официальной информации о портировании на PC пока нет (только невнятная уверенность всех в том, что такая версия всё-таки появится). Собственно, мы понимаем, что чем позже выйдет GTA IV на PC, тем лучше для *Rockstar*. Всё равно купим, как миленькие, а если немного контента добавят, то и владельцы



консолей по второму кругу пойдут. Но вдруг у разработчиков/издателей всё же появится совесть?

Блуждающая по интернетам ориентировка на октябрь никакой вменяемой почвы под собой не имеет. Так что ждём новостей с фронтов.

Дьяволы тоже плачут

Бесовское отродье уже успело залиться горькими слезами в **Devil May Cry 4**, вышедшем на консолях нового поколения. И, как ни странно, PC-версия появится не спустя почти год (как третья часть сериала), а буквально через пару месяцев. *Konami* уверяет, что уже этим летом диски с ядрёным мистически-ироничным экшеном будут доступны в продаже. При этом японцы вдохновились успехом Devil May Cry 3 на PC, поэтому в качестве компенсации за то, что не смогли выпустить версии для всех платформ сразу, обещают добавить два новых игровых режима, повышающих сложность. Не то чтобы очень ценное дополнение, но сама тенденция радует (вот с кого надо пример брать, господин Тейлор и прочие разочаровавшиеся в персоналках). Глядишь, к моменту выхода *Metal Gear Solid 4* окажется, что версия для PC тоже готова!



Мечты, мечты... Эх.

Ну а в продолжение темы знаковых сериалов Konami не лишним будет упомянуть, что пятая часть ужастика Silent Hill (которая разрабатывается уже не самой Konami и её студией *Team Silent*, а американской командой *The Collective*) обзавелась более-менее точной датой выхода. Прогуляться по живописным окрестностям старого шахтёрского городка обладатели консолей смогут уже в сентябре. Про PC пока молчат, но будем надеяться, что это ненадолго.

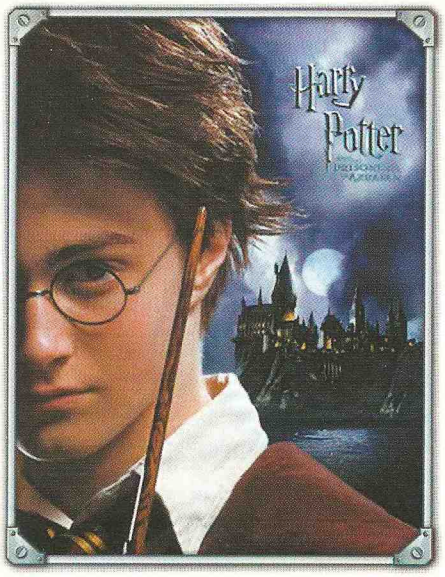
Да, подтвердилось и то, что в дальнейшем серия Silent Hill избавится от нумерации. Новая игра получила название **Silent Hill: Homecoming**. Ну а прочие подробности повторять не будем, не так давно у нас печаталось превью, и принципиально новой информации (кроме написанной тут ☺) пока не появлялось.

От судьбы не уйдёшь

Позвольте констатировать ещё один факт из реалий игровой индустрии. Факт такой же неизбежный, как фраг от хэдшота. Как аддон к «Симсам». Как бессонная ночь перед сдачей номера.

Electronic Arts готовит к выходу очередного «Гарри Поттера». Нетрудно догадаться, что релиз **Harry Potter and the Half-Blood Prince** подгадают в аккурат к началу проката новой серии «поттериады». Так что следим за киноанонсами.

Что же касается самой игры, то разработчики из студии *Bright Light* обещают нам взрыв мозга и настоящий прорыв в «жанре» игр по кинолицензиям (тут, как мы понимаем, на книги уже особо никто не ориентируется). Тем не менее, пока в списке предлагаемых забав видно всё тот же квиддич, магические поединки, возню с зельями и прочий поттеровский суповой набор. Поиски информации о команде разработчиков привели на страничку **http://www.gamespot.com/games.html?type=company&mode=79064**. Можете убедиться, что кроме анонсированного на четвёртый квартал этого года ритм-проекта *Zubo* (причём для портативной консоли DC!), а также восьми версий нового «Гарри Поттера» для всех существующих платформ, включая MacOS X, ничего нет.



Тут может быть только одно из двух. Либо в составе Bright Light трудятся опытные разработчики, ранее работавшие в других студиях, либо у кого-то слишком завышена самооценка. Хотя чего загадывать? Выйдет игра, посмотрим, насколько уместен был сарказм.

Вне игры

E3 отощает

E3 Media & Business Summit 2008 — вторая E3 в новом, исключительно бизнес-ориентированном формате (пускают исключительно по приглашениям, получить которые могут только представители индустрии профильные журналисты) пройдет в этом году с серьёзными потерями в рядах участников.



Саммит, намеченный на 15-17 июня в в лос-анжелесском Convention Center, пропустят издательство *Activision* и компания *Vivendi Games*. Более того, две половинки уже практически состоявшейся *Activision Blizzard* не намерены продлевать свое членство в Ассоциации производителей игрового программного *обеспечения Entertainment Software Association* (ESA), которая является организатором E3.

Конкретные причины таких шагов не объявлены, но представители Activision высказали, по всем правилам вежливого ухода, комплименты ESA и её действиям по лоббированию интересов индустрии за прошедшие годы. Сама же ESA заявила, что с уходом Activision и Vivendi в ее работе ничего не изменится.

Также не примет участия в саммите корейский издатель и разработчик массивно-многопользовательских проектов *NCsoft*. Если верить представителям компании, причина банальна: NCsoft поросту не готова демонстрировать что-либо, хотя релизы *Guild Wars 2* и *Aion: Tower of Eternity* назначены на этот год.

И, наконец, пропустит E3 в этом году и называющий себя крупнейшим независимым разработчиком в Северной Америке и Европе конгломерат *Foundation 9 Entertainment*, состоящий из 11 студий (в том числе *Backbone Entertainment*, *Double Helix* (родилась в результате слияния *Shiny Entertainment* и *The Collective Inc.*), *Amaze Entertainment*, *Sumo Digital* и *Digital Eclipse*; среди грядущих релизов от Foundation 9 — *Silent Hill: Homecoming* и *Monster Lab*). Представитель конгломерата назвал причиной такого решения недостаточную отдачу от участия в саммите в прошлом году; с отсутствием на игровом саммите Activision это решение, по его словам, никак не связано.

Они не продаются

В производственный роман из корпоративно капиталистической жизни «Неприступная **Take-Two Interactive**» дописана новая глава. Вопреки мнению некоторых аналитиков, не исключавших еще один перенос даты выхода *Grand Theft Auto 4* из-за настойчивых предложений *Electronic Arts* купить компанию, GTA 4 вышла в срок, а Take2 провела, наконец, свое ежегодное собрание акционеров, задержанное в связи с этими самыми настойчивыми предложениями. При этом, в целях минимизации влияния сторонников слияния, к голосованию по таким вопросам, как необходимость смены совета директоров и привлечение фирмы Ernst & Young для бухучета были допущены лишь те акционеры, которые владели ценными бумагами Take2 на 19 февраля, то есть за неделю до публичного предложения EA приобрести издательство по цене $26 за акцию. Председатель совета директоров Take2 Штраус Зельник (Strauss Zelnick) в очередной раз заявил, что предложенная EA цена не отображает стоимость издательства, и о прогрессе его команды *Zelnick Media* в оптимизации производственных мощностей компании. В частности, он отметил завершившуюся реструктуризацию Take-Two ценой в 25 млн долларов, запуск двух новых франчайзов с многомиллионными тиражами, начатый в 2005 году и самые высокие среди независимых паблишеров оценки проектов издательства в прессе.

Electronic Arts, в свою очередь, вновь отодвинула крайний срок своего предложения, на этот раз — до полуночи 16 мая, снизив при этом заявку с $26 до $25.74 за акцию (с учетом дополнительной эмиссии акций, о которой Take2 договорилась с акционерами на собрании, предлагаемая сумма осталась неизменной). На новые предложения Take2 ответила отказом. Зельник заявил, что на 17 апреля свою готовность продать акции компании EA по предложенной цене выразили лишь 8.3% акционеров, а предложения руководства на прошедшем собрании были одобрены акционерами большинством голосов.



А они — продались

Французское издательство **Infogrames Entertainment**, владеющее контрольным пакетом (51.4%) акций в дочерней американской компании **Atari**, получило ее согласие на покупку оставшихся акций по цене $1.68 штука, сумма сделки составит 11 млн долларов.

Предложение было сделано еще в начале марта, и до недавнего времени рассматривалось Atari с помощью финансистов из Duff & Phelps.

По итогам слияния свой пост сохранит исполнительный директор и президент Atari Джим Уилсон (Jim Wilson) принявший этот пост около месяца назад от антикризисного менеджера Кертиса Солсвига (Curtis Solsvig), исполнявшего свои обязанности с октября 2007.

Такое поглощение является частью масштабной реструктуризации Atari, работавшей последние годы исключительно в убыток (причем баланс с каждым годом становился все хуже). Со стороны Infogrames



превращать Atari в «ведущую онлайновую компанию» на североамериканском рынке поручено ветерану видеоигрового бизнеса, выходцу из Sony Computer Entertainment Филу Харрисону (Phil Harrison).

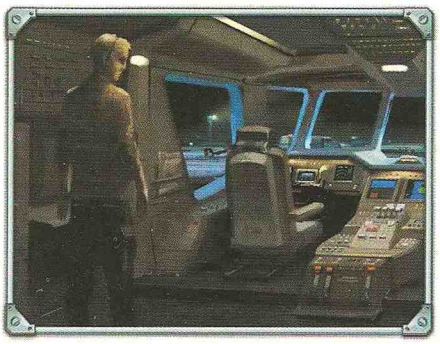
Поглощение планируется завершить в третьем квартале текущего года.

Движок на раздачу

Шведская *Paradox Interactive* объявила о начале бесплатного распространения своего старого движка **Europa** (*Hearts of Iron* и *Europa Universalis 2*) среди инди-разработчиков. Лицензионное соглашение выдается по запросу (**http://www.gamersgate.com/engine**), в котором помимо прочего нужно представить концепцию будущего проекта и послужной список девелоперов. Одно из условий сделки — дистрибуция игр на «европейской» технологии через принадлежащий Paradox онлайновый сервис *GamersGate*.

Поиграем в кино?

Недавно режиссер Павел Санаев («Последний уикенд», «Нулевой километр») в интервью изданию *Kino-govno.com* раскрыл подробности своего нового фильма про нас, то есть — про геймеров, с соответствующим названием. Действие фильма «Геймеры» разворачиваются в недалеком будущем, где автор раскроет нам историю 7 молодых людей (геймеров, конечно), которые получают способности своих электронных альтер-эго. То есть — любитель гонок начнет круто водить, зажимая кнопку впрыска закиси азота, поклонник шутерной тематики может попасть в подкинутую монетку, а файтер научится без опасений гулять ночью по гоповским районам (интересно, а RPG-шник сможет подкуривать от фаербола?). Конечно, по законам жанра и жизненной логики, героями фильма и их необычными способностями моментально заинтересовываются силовые структуры.



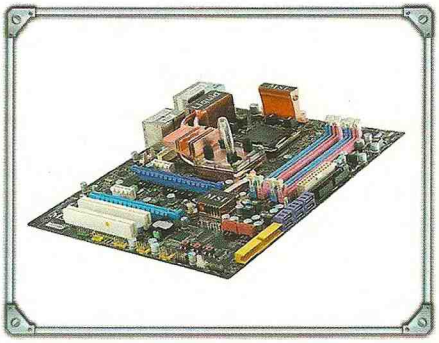
Экшн, который создатель намерен скрестить с психологической драмой, получит бюджет в 7.5 млн. долларов, что является неплохим, хоть и не выдающимся бюджетом.

Что же, будем надеяться, что Павел Санаев (который является еще и сценаристом фильма) нас не подведет, и мы получим качественный проект про нашего брата геймера (ой сомневаюсь я, однако — *прим. ред.*). Окончание съемок намечено на 15 ноября, дата релиза пока не известна.

Железные новости

Планов громадье

Появилась неофициальная информация о планах компании *AMD* по выпуску новых процессоров для настольных компьютеров. До конца текущего года свет должны увидеть чипы *Phenom X4* с кодовым названием **Deneb**, производящиеся по 45-нанометровой технологии. Такие процессоры будут иметь четыре ядра и работать на тактовой частоте от 2,4 ГГц до 2,8 ГГц. Чипы Deneb получат 6 Мб кэш-памяти третьего уровня, а их максимальное значение рассеиваемой тепловой энергии (TDP) составит 95 Вт. В конце текущего квартала AMD намерена сообщить дату приема последних заказов на поставки процессоров *Phenom X4 9750* с тактовой частотой 2,4 ГГц и значением



TDP в 125 Вт. На смену этому чипу придет модель с максимальным значением рассеиваемой тепловой энергии, равным 95 Вт. Кроме того, до конца года, как ожидается, будет представлен четырехъядерный процессор **Phenom X4 9850** с частотой 2,5 ГГц и TDP в 95 Вт. В течение второго и третьего кварталов должны начаться поставки чипов **Phenom X4 9350e** (**Agena**) и **8450e** (**Tollman**) с пониженным энергопотреблением. Отмечается, что компания AMD планирует обновление линейки чипов *Phenom X3* с тремя ядрами. Так, в третьем квартале свет увидят процессоры **Phenom X3 8550**, работающие на частоте в 2,2 ГГц. Еще несколько трехъядерных моделей AMD может представить в течение четвертого квартала.

Источник: *Компьюлента*

Суперплата

Постепенно появляются подробности спецификации оригинальных продуктов на базе системной логики **Intel P45 Express**. В *GIGABYTE* оснастили свою плату четырьмя гигабитными разъемами, в *ASUS* уделили особое внимание системе питания. В компании *Micro-Star*, выпустившей системную плату на базе Intel P45 Express + Intel ICH10R,



которая получила имя **MSI P45 Diamond ES**, позаботились о продвинутой системе охлаждения. Ее охлаждение является комбинированным. Частично тепло отводится от чипсета и силовых элементов питания за счет радиаторов, но в основном отвод тепла от чипсета реализован за счет включения этого элемента в контур системы водяного охлаждения и использования тепловых трубок. На задней панели платы имеются разъемы PS/2, eSATA, USB, IEEE1394, 2 x Gigabit Ethernet. Звуковая подсистема — Realtek RTL8111C.

Источник: *iXBT*

Удар по скорости

По информации из источников, близких к *ASUS*, сообщается, что уже в ближайшие дни от производителя можно ожидать анонса ускорителя **EN9600GSO**, построенного на базе *NVIDIA GeForce 9600 GSO*. Продукт не станет первым разогнанным в своем классе, но первым — с модифицированной относительно референсного дизайна системой охлаждения. Особых усилий ASUS, впрочем, прилагать не стала, а еще раз использовала неплохо зарекомендовавший себя кулер *Glaciator Fansink*, обеспечивающий на 10 градусов более низкую температуру ядра, нежели у стандартных решений. Благодаря фирменной системе охлаждения частоты удалось поднять до следующих значений:

- ✓ графический процессор: 600 МГц вместо 550 МГц;
- ✓ Шейдерный блок: 1700 МГц (1375 МГц);
- ✓ память GDDR3: 1800 МГц (1600 МГц).

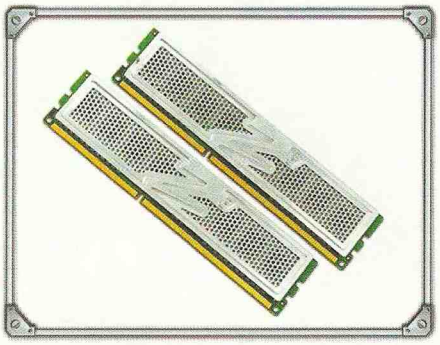
В остальном покупатели получат все тот же ускоритель с GPU, имеющим 96 потоковых процессоров, 192-битный доступ к памяти объемом 384 Мб.

Источник: iXBT

Чтобы лучше помнить

Пресс-служба компании *OCZ Technology* с нескрываемой гордостью возвестила о выпуске первого в индустрии 4-гигабайтного набо-

ра памяти DDR3 **PC3-16000**, который пополнил популярную «платиновую» серию продуктов производителя и состоит из двух 240-контактных DIMM-модулей, функционирующих на частоте 2000 МГц с задержками CL 9-9-9-28 (CAS-TRCD-TRP-TRAS). По словам разработчиков, планки, входящие в комплект под индексом *OCZ3P20004GK*, оборудованы фирменными радиаторами *Platinum Z3 XTC* (Xtreme Thermal Convection) *Heatspreader* и характеризуются напряжением питания 1,9 В. При этом особо отмечается, что изделия поддерживают EPP 2.0 для простой, в один клик, оптимизации производительности системы памяти, обеспечиваются пожизненной гарантией качества и идеально подходят для применения в мощных игровых платформах на базе чипсета *NVIDIA nForce 790i Ultra SLI*. Ожидается, что в продаже новый набор появится уже в ближайшее время, однако его ориентировочная стоимость изготовителем пока не уточняется.



Источник: *3D News*

Истинно геймерский корпус

Похоже, что у корпуса *Nine Hundred* от компании *Antec*, снискавшего широкую популярность среди заядлых игроманов и любителей самостоятельно собирать высокопроизводительные настольные ПК, появился достойный преемник в лице новой модели под названием **Twelve Hundred**, обладающей еще более впечатляющей функциональностью. Согласно обнародованной в опубликованном официальном пресс-релизе информации, этот гигант-стиляга с прозрачной боковой панелью способен сполна удовлетворить потребности даже самого взыскательного привереды, поскольку является очень вместительным решением, оборудованным не только мощной системой воздушного охлаждения, но еще и допускающим возможность установки «водянки» для качественного поддержания оптимального температурного режима ключевых компонентов компьютера. Как сообщается, изделие позволяет размещать до двенадцати накопителей одновременно, имеет семь слотов расширения и вполне пригодно для организации конфигурации из двух полноразмерных графических адаптеров. При этом пониже-





нием температуры внутри системного блока занимаются расположенный сверху 200-миллиметровый вентилятор TriCool, а также пять 120-миллиметровых кулеров TriCool (два тыловых и три фронтальных), причем все «пропеллеры» украшены голубой светодиодной подсветкой и снабжены трехпозиционным переключателем, дающим пользователю возможность выбора скоростного режима с целью достижения желаемого баланса между производительностью и уровнем шума. Кроме того, в новинке предусмотрены посадочные места для установки еще пары дополнительных вентиляторов, а также есть специальный отсек для прокладки кабелей, что позволит исключить появление каких-либо препятствий на пути образуемых кулерами воздушных потоков. Внимания заслуживает и тот факт, что передняя панель у Antec Twelve Hundred перфорированная, благодаря чему обеспечивается приток свежего воздуха, тогда как с накоплением пыли помогает бороться съемный моющийся фильтр. Что же касается набора выведенных наружу интерфейсов, то тут мы имеем два порта USB 2.0, порт eSATA и стандартные аудиоразъемы. Приобрести это чудо инженерной мысли можно уже сейчас по цене $210.

Источник: *3D News*

Кубинская революция

Кубинский руководитель Рауль Кастро отменил запрет на продажу на территории страны персональных компьютеров. До сих пор покупать компьютеры на Кубе имели право только иностранцы и организации. Продажа мощных электроприборов была ограничена на Кубе в 1990-е гг. после распада Советского Союза и прекращения поставок дешевых энергоносителей. Одновременно в стране была внедрена и практика периодических отключений электричества. В 2006 от нее удалось отказаться благодаря помощи Венесуэлы. С улучшением ситуации в энергетике будут сниматься и ограничения на продажу электроприборов. Что касается компьютеров и плееров, то тут наряду с экономическими, по-видимому, сыграли роль и политические причины. По слухам, в 2009 году может быть снят запрет на продажу кондиционеров, а в 2010 — тостеров и электрических печей. Несколько недель назад, кстати, у кубинцев появилась возможность приобретения и мобильных телефонов, которые уже купили тысячи жителей Кубы. Впрочем, приобрести технические новинки могут позволить себе далеко не все кубинцы. Стоимость среднего компьютера, как правило, составляет около $800, в то время как месячный заработок большинства жителей Острова Свободы не превышает $20. Вместе с тем, в стране по-прежнему сохраняется запрет на доступ в Интернет. Возможность работы во Всемирной Сети с территории Кубы имеется лишь через спутник, поскольку из-за эмбарго, наложенного США, Куба не имеет доступа к подводным оптоволоконным кабелям. В настоящее время силами Венесуэлы, которая, как известно, является близким союзником Кубы в борьбе с США, ведется прокладка телекоммуникационной магистрали в зоне Карибского моря. Вполне вероятно, что с завершением работ Куба получит доступ к магистрали.

Источник: *Компьюлента*

Источники:
3D News: **www.3dnews.ru**
iXBT: **www.ixbt.com**
Компьюлента: **www.compulenta.ru**

Мобильные новости

Motorola любит Kodak

Появились фотографии нового устройства **Motorola ZN5**, которое является плодом совместной работы компаний *Motorola* и *Kodak*. Несмотря на то, что официального анонса новинки еще не было, уже стало кое-что известно о ее



характеристиках. Основной особенностью устройства является пятимегапиксельная цифровая камера от Kodak с автофокусировкой и вспышкой от *Xenon*. Motorola ZN5 будет выполнен в форм-факторе «моноблок» и оборудован QVGA-дисплеем, Bluetooth 2.0, miniUSB-интерфейсом, слотом для карт памяти и Mpeg4-плеером. Работать новинка будет под управлением операционной системы *Montovista Linux 2.6.1*. Устройство будет оборудовано похожей на ROKR E8 клавиатурой, но будет переключаться в режим управления фотокамерой, а не в режим управления медиаплеером.

Источник: *Ladoshki.com*

Новое питание

Некоторые производители мобильных устройств уже представили прототипы **топливных элементов питания**, которые позволяют увеличить продолжительность автономной работы. К ним присоединилась компания *Sony*, которая продемонстрировала гибридный топливный элемент питания. Прототип имеет небольшие размеры — около 50x30 мм и представляет собой симбиоз литий-полимерного аккумулятора с топливным элементом, который работает на метаноле. Десяти миллилитров метанола достаточно на обеспечение 14 часов непрерывного просмотра широковещательного видео в формате 1Seg. Элемент может самостоятельно регулировать выходное напряжение, а максимальная мгновенная мощность может достигать 3 Вт. Компания Sony планирует начать коммерческое использование представленного прототипа в ближайшем времени.

Источник: *Мабила*

Слушая музыку

Хотя новый аппарат **C36** компании *BenQ* анонсирован как «музыкальный телефон», в перечне его характеристик можно увидеть 1,3-мегапиксельную камеру и FM-радио с функцией записи. Камеру телефона можно также использовать в качестве веб-камеры, для чего необходимо подключить телефон к компьютеру. Технические характеристики телефона BenQ C36:

- ✓ поддерживаемые сети GSM/GPRS (900/1800 МГц);
- ✓ дисплей TFT LCD 2 дюйма по диагонали, разрешение 176x220 пикселей, 262 тыс. цветов;
- ✓ плеер с поддержкой аудиоформатов MP3, WAV, MIDI и AMR;
- ✓ FM-радио;
- ✓ поддержка WAP 2.0;
- ✓ порт USB 1.1;
- ✓ функция записи и воспроизведения видеофайлов формата AVI;
- ✓ слот для карт памяти microSD (до 2 Гб);
- ✓ литий-ионный аккумулятор емкостью 650 мАч;
- ✓ Продолжительности непрерывной работы без подзарядки: в режиме разговора — 2,4 часа, в режиме ожидания — 180 часов;
- ✓ размеры — 108x47.2x14.2 мм, масса 78 г.

Уже в мае телефон BenQ C36 появится в продаже в Индонезии, затем наступит черед других регионов. Цена аппарата пока не известна.

Источник: *Ladoshki.com*

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

Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: SEGA
Жанр: action/RPG
Дата выхода: второй квартал 2009

The Maks

Alpha Protocol

Вряд ли сейчас можно найти любителя RPG, который бы никогда не слышал о такой команде, как *Obsidian Entertainment*. Мало того, что несколько лет назад костяк студии сформировали выходцы из великих *Black Isle* и *Blizzard*, так и проекты у нее — один краше другого! И если после, откровенно говоря, сыроватого *Knights of the Old Republic 2* у самых больших скептиков еще и оставались какие-то сомнения насчет будущего конторы, то с выходом *Neverwinter Nights 2* они рассеялись бесследно. Лично для меня обсидиановцы — одни из сильнейших современных разработчиков ролевых игр. Но делали они сиквелы, а «изначально своих» проектов все не появлялось... Вот и представьте себе мою радость, когда я увидел анонс **Alpha Protocol**! Очередной хит почти обеспечен — это вам не дилетанты или халтурщики какие, тут профи вкалывают. И еще не факт, что *Bioware* покруче Обсидиана будет по части проработки ролевых элементов (у них только техническая и финансовая база лучше). Но перейдем уже от лестных слов в адрес девелоперов к информации о самом проекте.

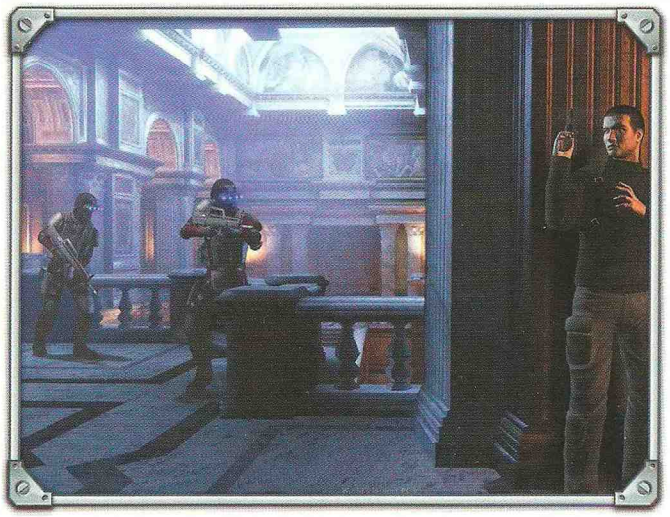
Чем в первую очередь примечателен AP, так это **сеттингом**. За последние два десятилетия мы уже столько всего повидали — и фэнтезей разных, и киберпанков с постапокалиптиками, и Бог знает, чего еще... А вот шпионских боевиков в жанре RPG как-то не наблюдалось. Поэтому идея разработчиков смотрится очень даже оригинально и привлекательно. Главное только, чтоб не вздумали прикручивать к сюжету давно всех задолбавших террористов, а то сказочка в стиле небезызвестного Тома Клэнси получится.

Кстати, о **сторилайне**. Завязка вполне обычна, но ни в коем случае не плоха — на такой основе (при должном умении, естественно) несложно построить шикарный сюжет. На это я, в принципе, и надеюсь. Играть придется за молодого агента по имени Michael Thorton, которому по воле судьбы стало известно то, что ему знать как раз совсем не положено. А полученная информация кардинально меняет его представление о текущей ситуации в... впрочем, пока еще неясно, в чем. Неплохое начало для интересного действа, правда? Однообразием игра, вроде бы, тоже страдать не собирается — история закинет главного героя в самые разные уголки планеты Земля.

Графическое исполнение уже вызывает только позитивные чувства — все четко и аккуратно. Наш протеже прорисован отлично; особенно меня впечатлил скриншот, где Майкл прячется от проходящего мимо охранника — выступающий у него на лице пот выглядит весьма натурально. Единственное замечание к картинке — как-то слишком уж пустынны локации, никакой мебели или мелких объектов. Правда, до выхода игры еще куча времени, да и доступно на данный момент меньше десятка изображений. Очень многое может измениться и улучшиться по пути к релизу.

Геймплей будет больше ориентирован на сражения, чем на классический отыгрыш, который мы привыкли видеть во всех предыдущих разработках компании. Плохо это или нет, но в графе жанр у анонсированного проекта значится именно **action/RPG**, а это уже о чем-то говорит. Конечно, я не сомневаюсь, что и до стандартного примитива, свойственного играм данной направленности, девелоперы не скатятся, но вот здешняя *ролевая система* меня несколько смущает. В наше распоряжение предоставят десять разных навыков (каждый из них будет иметь 10 уровней развития), и все. Видимо, такая необычная для Обсидиана простота и вызывает у ветеранов странные ощущения (виноватый смайл). Но хоть и анонсировали «неполноценную» ролевую игру, то это еще вовсе не значит, что интересными разговорами между персонажами тоже придется пожертвовать. Тут разработчики обещают сделать все по высшему разряду! Верить или нет — личное дело каждого, но мое мнение, думаю, очевидно. Кстати, в AP будет использоваться диалоговая система, основанная на коротких «ответах-эмоциях», набирающая с каждым месяцем все большую популярность. Живой пример ее реализации счастливые обладатели консолей нового (а точнее, уже текущего) поколения могли созерцать в *Mass Effect*, который до ПК доберется в ближайшее время.

Ждет нас не стандартная история про воина-бронелоба, а шпионский антураж, поэтому и *систему сражений* советую ждать соответствующую. Точные выстрелы из-за укрытий, перебежки между оными — все это вы повстречаете в Alpha Protocol. Вон Bateau в обзоре *Gears of War* превосходно объяснил принцип такого способа ведения боя, да и на упомянутый выше ME можете обратить внимание. Других подробностей насчет этого аспекта геймплея пока не поступало.



Ну а напоследок отмечу один из любимых козырей (если так можно выразиться), которым многие девелоперы обожают хвастаться перед томимыми ожиданием геймерами. В игре нам будет предоставлена далеко не единственная возможность построить романтические отношения с персонажами женского пола (выбор девушек намечается достаточно широкий — это хорошо). Конечно, сколько бы подобных заявлений мы ни слышали за последние годы, а действительно стоящего исполнения задумки так и не встретилось (дополнительные опции в диалогах, не более). Но вдруг создатели приятно удивят?

Если кто до сих пор не понял, отмечу суть статьи еще раз — ждите, готовьтесь, не пропустите. Вот так просто, но не банально — проекты от Obsidian Entertainment всегда заслуживали уважения. А еще не стоит забывать о второй интересной игре, разрабатываемой в недрах конторы, но о ней мы поговорим как-нибудь в другой раз ;).

TinS

ALONE IN THE DARK

Издатель: Atari
Разработчик: Eden Studios
Жанр: survival horror action
Сис. требования: не заявлены

Доклад №223 психиатрической лечебницы имени святого Павла. Пациент А665.
Пациент был найден на Восьмой авеню, к востоку от 110 улицы, 314 патрульной машиной. Пациент явно находился в шоковом состоянии — он метался по проезжей части, неразборчиво выкрикивая какие-то фразы и размахивая разряженным Вальтером Р38. При задержании не оказал сопротивления. На теле обнаружены многочисленные синяки, порезы, ссадины и несколько обработанных пулевых ранений. Во многочисленных карманах куртки пациента было обнаружено множество предметов, не имеющих никакой логической связи друг с другом. Будучи доставленным в участок, напал на полисменов, с криками о конце света и смертельной опасности. Был усыплен и транспортирован в лечебницу святого Павла. Предполагаемый диагноз — посттравматический психоз в совмещении с манией преследования. Лечащий врач — Доктор Томас Скерти.

Один в темноте

Alone in the Dark... Как много в этих словах. Родоначальник жанра survival horror, первый, и, по мнению многих, лучший. Выпущенный в далеком 1992 году, он не просто пугал, он ужасал. Старый особняк, неизвестность, тишина и много-много темноты. Все это составляло непередаваемую атмосферу ужаса и безнадежности. Как? Почему? До сих пор не имею понятия, как из таких, вроде бы обычных элементов, можно было собрать такое... Alone in the Dark потрясал, и по сей день является эталоном жанра.

Потом, по законам бизнеса и игростроения, вышел сиквел. *AitD 2* был неплох, но до оригинала дотянуться не смог. Далее последовали еще две части, но каждая была слабее предыдущей. Последний, *The New Nightmare*, был крепким середнячком, которых на рынке к тому времени уже было предостаточно. Ах да, еще был выпущен одноименный фильм... Режиссерское кресло занимал Уве Болл, поэтому... Спасибо Nightwish за саундтрек.

И вот, когда франчайз уже понемногу начали забывать, *Atari*, выкупившая права на Alone in the Dark, анонсировала следующую главу в истории Эдварда Кэрнби, которая должна стать перерождением серии.

They said Central Park was for the people... They Lied

Итак, Эдд Кэрнби, детектив, специализирующийся на паранормальных явлениях, и по совместительству герой предыдущих частей, вернулся в плохом настроении, с шрамом через все лицо и ужасной головной болью. Вот только не нужно проводить параллели с вечно похмельным Джоном Маклейном — Эдд страдает от странной вариации амнезии, выборочно лишившей его памяти. Он не помнит своего имени и большей части недавнего прошлого, но вполне сносно вспоминает методы борьбы с нечистью и паранормальными аномалиями. Завязкой сюжета служит таинственный катаклизм мистического характера, обрушившийся на Нью-Йоркский Центральный парк. Не стоит говорить, что наш герой совершенно случайно оказался в самом эпицентре этой заварушки, и он серьезно настроен вспомнить все. Больше о сюжете не известно ничего, разработчики тщательно хранят все в тайне.

Как уже понятно, события игры будут разворачиваться в кошмарной модификации Центрального парка, доверху забитой аномалиями, тварями, мутантами и прочей нечистью. Сам парк обещают сделать цельным, и практически полностью соответствующим оригиналу. Ну, не учитывая, конечно, зомби и разумных движущихся тектонических разломов. Как заявляли разработчики, сам парк является как бы вторым главным героем игры, он живет и видоизменяется у вас на глазах и под вашим воздействием. Есть даже некоторые параллели между Кэрнби и кошмарным парком — второй отражает изменения в душе первого. Возможно даже, что причиной всех этих событий является он сам... Мда, что-то меня занесло. Догадки догадками, но ничего конкретного пока об этом сказать нельзя.

Так как парк занимает нехилую площадь — три с половиной квадратных километра (и это не учитывая подземных коммуникаций и подвалов, в которых пройдет изрядная часть игры), то разработчики ввели в игру средства передвижения. Автомобили и другой уцелевший после катаклизма транспорт всегда к вашим услугам. Только не забудьте сначала снять машину с ручника, вставить ключ, включить зажигание, надавить на сцепление, переключить передачу, нажать на газ... Короче,



управление машиной исполнено близко к реальности, все действия совершаются в виде от первого лица в реальном времени. Автомобили также могут исполнять роль своеобразных отмычек к ранее закрытым зонам — главное только хорошо разогнаться, а дальше две тонны металла сами сделают свое дело. Только не забудьте пристегнуться.



Реконструкция записи №01 беседы доктора Томаса Скерти с пациентом А665 от 10.11.20. Место происшествия №219. Совершенно секретно.**

Т.С. — Здравствуйте, меня зовут доктор Томас Скерти.

А665 — Здравствуйте, доктор. Очень приятно.

Т.С. — Вы не представитесь?

А665 — О, извините, меня зовут… Как же? Сейчас, секунду…

Т.С. (скрип ручки, предположительно шариковой)

А665 — Никак не вспомню. Слишком много всего…

Т.С. — Ладно, об этом мы поговорим позже, ОК?

А665 — Ну, раз вы так говорите… Док, а можно вопрос?

Т.С. — Конечно. Спрашивайте.

А665 — Вы доктор, стены обиты войлоком, а я в чем-то подозрительно напоминающим смирительную рубашку… Я в психушке?

Т.С. — Это называется «психиатрическая лечебница» (вновь скрип ручки, шелест бумаги)

А665 — Дела не меняет. (пауза) Док, а вы здесь свет на ночь выключаете?

Т.С. — Конечно.

А665 — А можно… Можно мне свет не выключать?

Т.С. — Вы боитесь темноты? (скрип ручки)

А665 — Не в этом дело.

Т.С. — А в чем тогда?

А665 — Вам не понять.

Т.С. — Прошу прощения?

А665 — Вы никогда не понимаете. А потом приходят они. И разгребать это все приходится нам.

Т.С. — Кто приходит? Кому нам? Что разгребать?

А665 — Да какое… (срывается на крик) Да какое вам до этого дело!!! Выпусти меня отсюда. Они придут!! И только я могу что-то сделать!! Сними с меня эту фигню!! Выпусти меня, или вы все здесь умрете!!!

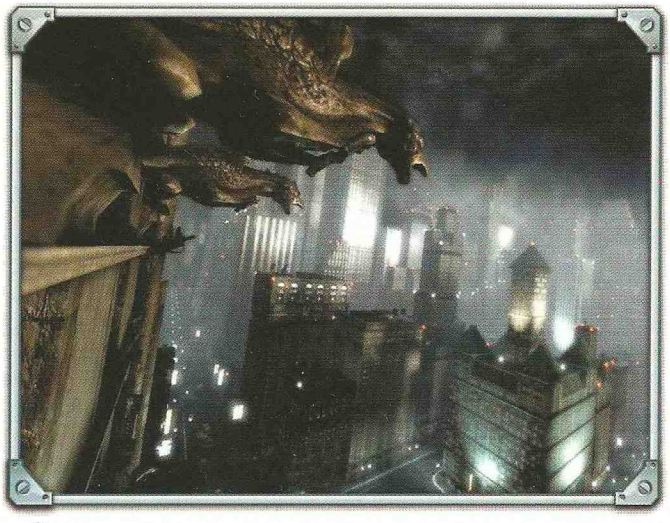
Т.С. (громко) — Санитары! Успокоительное!!

А665 (истерично) — Вы не имеете представления, кто я!! Я — ваша последняя надежда!! Выпустите меня!! Отойди!! Руки!! Руки убрал!! Ах вы…

Конец записи.

In the heart of New York lies a runner`s paradise. Most run for their health, but some run for their lives

Самым главным среди заявленных черт игры является интерактивность. И, как ее следствие, интерактивная боевая система. Попробую объяснить поподробнее. Итак, представьте, что практически каждый предмет окружения является оружием. Начиная от мелкогабаритных предметов, играющих роль метательного вооружения, и заканчивая досками, стульями, огнетушителями и трубами. Звучит не очень правдоподобно, но поверьте… Особо впечатляют моменты, когда, дабы раздобыть оружие, герой выламывает кусок водопроводной трубы. Все последствия — шум и серьезный поток воды — прилагаются. Вкупе с серьезным физическим движком получается очень интересная ситуация. Нужно пройти сквозь запертую деревянную дверь? Запросто. Можно попробовать отстрелить замок или часть двери. Можно также попробовать выбить дверь чем-то тяжелым, например, огнетушителем. Только главное бить в точку, имеющую максимальное плечо силы — так вы гораздо быстрее выбьете дверь. Еще один вариант — поджечь дверь. Можно соорудить самодельный огнемет из медицинского спрея и зажигалки. Или можно поджечь у какого либо отрытого источника огня деревянный предмет (например, стул), принести его к двери и зажечь ее. Просто ждем, пока прогорит, и проходим через пустой дверной проем. Только не забудьте — этой же дверью можно закрыться от врага. И он также способен ее открыть.



Раз уж я коснулся темы огня, то стоит рассказать о нем немного больше. Огонь, по заявлениям разрабов, является одним из ключевых элементов геймплея. Как и в жизни, он ваш друг и враг одновременно. Большинство монстров боятся света и огня, поэтому, правильно разлив какую-либо горючую смесь (а этого добра разработчики уж точно напихают в игру предостаточно: надо ведь игроку использовать разрекламированную фичу), вы получите временный заслон от противника. Но есть твари, не боящиеся огня, и, поступив так, вы просто раскроете свое месторасположение.

Рассмотрим следующую новаторскую части геймплея — инвентарь и итемы. Итак, все предметы, которые имеют небольшой размер и могут применяться в каких-либо целях, игрок может поместить в инвентарь. Инвентарь представляет собой... внутренние карманы куртки Эдда. Их всего восемь, по четыре справа и слева. При нажатии клавиши инвентаря герой просто раскрывает куртку и опускает взгляд на содержимое карманов. В реальном времени. То есть, у вас не будет времени подумать, какой итем нужен в конкретной ситуации, вы должны принимать решения молниеносно. Каждый из итемов, помещенных в инвентарь, может быть взят в правую или левую руку. И каждая из комбинаций имеет свое применение. Например, стандартная связка — пистолет в правой руке, фонарик в левой. Освещение плюс огневая мощь. Но, если взять в левую руку банку медицинского спирта... Нет, день десантника в Центральном парке не отмечают :). Но если серьезно — тот же спирт можно использовать для промывания ран, но в связке с пистолетом получаем самую что ни на есть гранату. Нажав клавишу альтернативной атаки, игрок получает набросок траектории полета банки. Прицелившись, игрок отпускает



клавишу, и врубается slow-mo. Эдд самостоятельно прицеливается в банку, и достаточно лишь нажать на спуск в нужный момент, и БУМ!! Вражина мертв/горит, главное только вовремя выстрелить. Другие примеры — уже упоминавшиеся зажигалка + медицинский спрей (огнемет), банка спирта + зажигалка (коктейль Молотова), нож плюс + банка спирта (пробиваем крышку, кидаем, потом поджигаем след), нож + пакет донорской крови (некоторые монстры идут на запах крови. Проткнули, кинули, положили в конце следа нашу любимую банку спирта — вот и ловушка со взрывом). Как видите, большинство предметов имеют множество разных способов применения, и на что именно потратить ту самую редкую банку со спиртом — дело вашего выбора и вашей фантазии.

Небольшое сомнение (ну, это при условии, что со всем остальным все будет хорошо) у меня вызывает лишь управление большими предметами типа стула/трубы/доски/меча. По словам разрабов, все движения, взмахи и выпады будут управляться правым аналоговым стиком в консольной (приоритетной) версии игры. То есть, как мы стик крутанем, под таким же углом и с такой же скоростью Эдд крутанет тем оружием ближнего боя, которое у него сейчас на руках. Проблема только в том, что я не представляю себе, как это реализовать с помощью клавиатуры и мыши.

Да, мультиплатформенность, и именно мультиплатформенность может стать главной проблемой нового AitD. В списке заявленных консолей не фигурирует только DS, все остальные — PS2, PS3, XboX 360 и PC на месте. И угадайте, какая платформа является наименее важной?

Реконструкция записи №03 беседы доктора Томаса Скерти с пациентом А665 от 10.11.20. Место происшествия №219. Совершенно секретно.**

Т.С. (записывает) — Так как вы сказали? Департамент Зашиты...

А665 (весело и немного неразборчиво, предположительно из-за влияния хим. препаратов) — Виртуальной Реальности!

Т.С. — То есть, кроме реальной реальности, есть еще и виртуальная? (продолжает писать)

А665 — Конечно! И не одна! Их сотни, сотни тысяч, док, и все они разные! (смеется)

Т.С. — И ваша работа состоит в том, что бы их защишать? (пишет)

А665 (прыснул) — А как же еще, док! Мы бдим, мы защищаем.

Т.С. — И вы были в этих реальностях? (пишет)

А665 (снова засмеялся) — Само собой!!

Т.С. — Не могли бы вы описать одну из них? (продолжает писать)

А665 — Запросто! Ну... Ну, вот, например, эта!

Т.С. (престал писать) — Какая «эта»?

А665 — Ну, вот эта, та, в которой вы живете!

Т.С. — Наша реальность?

А665 — Ваша реальность. Я ж говорю!

Т.С. — То есть, по-вашему, наша реальность ненастоящая? (снова пишет)

А665 — Ну почему же? Для вас, док, для меня, вполне настоящая.

Т.С. (перестал писать) — Так в чем же разница?

А665 — Вооот, вот это правильный вопрос. Человек без должной подготовки, не то что отличить виртуальную реальность от реальной не может, но даже классифицировать свою не в состоянии. А вообще... (далее заговорщицким шепотом) А вообще, док, нет никакой разницы, реальная, виртуальная... Главное, как ты в ней живешь.

Т.С. (пауза) — Ну... Это очень интер... (пауза, тихо) А почему выключился свет? (громко) Эй, там, что случилось!?

А665 (в панике) — Началось! Я же говорил!! Освободите меня, освободите быстро, у нас еще есть шанс!! Быстрее!!

Т.С. (удивленно) — Что... (в панике) — Что это?!!

А665 — Беги!! Беги, быстро!! Беги!!!! (помехи, громкий вой, крики, предположительно, нескольких раненых человек. Удар, очень громкий треск, глухой удар, крик)

Конец записи.

In the end, there is only darkness

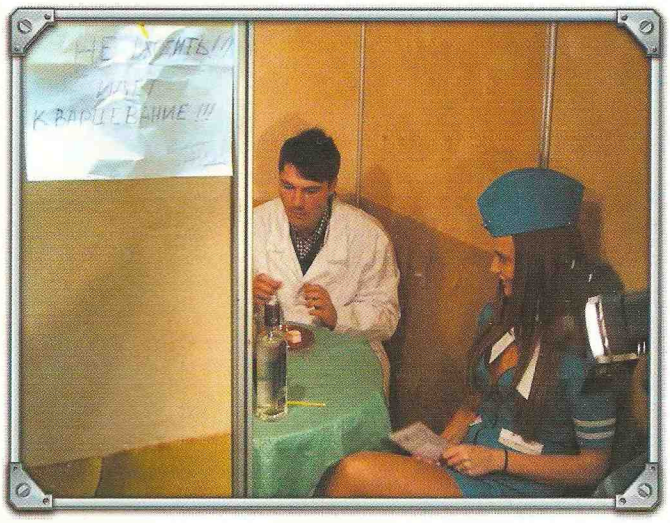
Ну, что я могу сказать? Интегрирование action составляющей во все old school хорроры меня не сильно радует. Единственный франчайз, оставшийся верным своим традициям, это Silent Hill. Да и то, непонятно, что они там мудрят с пятой частью. Так что, наверное, придется смириться. Но... Быть может... Все таки, у меня есть надежда, что новый AitD воспрянет таким себе фениксом, и вновь окунет нас в тот самый 1992 год. Все может быть.

Кирилл ТАЛЕР, Jaguar

КРИвозеркалье

КРИзис-менеджмент

Гритчей во языцех стал тот факт, что выходцы из Славяностана, в совершенстве освоившие зарубежные языки, в западных фирмах становятся самыми успешными кризис-менеджерами. Что это за зверь такой, спросите? Это человек, который приходит в загибающееся предприятие, анализирует ситуацию, выявляет причины кризиса и разруливает ситуацию (либо указывает пути к разруливанию); даже в преступном мире есть свои кризис-менеджеры. Теперь спросите, а почему именно наши, неужели в том же США не хватает людей с железными нервами и стальной хваткой, которые могут в условиях капитального дедлайна принять единственно верное решение? Конечно же, они есть, вот только у американцев это приобретённое, а у нашего человека кризис в крови. Рождаемся в кризисе (о, отечественные роддома!), взрослеем в нём же (о, наши средние школы!), за несколько дней кризисной ситуации на работе перерующиеся на серьёзных оффлайновых проектах, практически истреблены: одни ушли в казуальные игры и очень хорошо себя чувствуют, даже творчеством занимаются, другие поглощены издателями и теперь никакого творчества, зато порой сытно, третьи перепрофилировались на браузерный онлайн, а он, даже, несмотря на мои неутешительные прогнозы (смайл), продолжает цвесть и пахнуть, четвёртые, попытавшиеся остаться в ранге «индии» (т.е. независимых), стремительно закрываются...



выполняем месячную норму, вкалывая по 24 часа, а остальное время не работаем вовсе, потому что скучно. Любовь у славяностанца также протекает в условиях вялотекущего кризиса: где встречаться, где жить, на что купить цветы, шампанское и свечи; встречи с друзьями — сплошной кризисный менеджмент: как добыть денег на всю компанию, чтобы выпить и закусить и покушать, если на всех десятерых в данный момент 33 гривны с копейками... Как же нам не стать лучшими на Западе при таком-то наборе врождённого инструментария для разрешения неразрешимых ситуаций?

А сами-то мы вообще без кризиса можем?

КРИтические века

Вот уже полгода разработчики на профильном ресурсе DTF до хрипатой хрипоты обсуждают одну тему — наступила ли для российской игровой индустрии Эра Калиюги, то есть, полный песец, с ярким кризисным окрасом? Суть такова: государство давит, мелкие независимые девелоперы, специализи-

Принципы слияния и поглощения работают сейчас на полную катушку: уже знаете, что *Nival Online* (Аллоды Онлайн), *IT Territory* (более 10-и ВВММОRPG, в т.ч. «Территория»), *TimeZero* (no comment!) и *NIKITA.Online* («Сфера») объединились в холдинг **Astrum Online** и на онлайновом рынке заняли важный пост царя горы (более 50% всего русскоязычного многопользовательского карнавала)? А ещё приплюсуем слухи о скорой продаже «*Буки*»... А ещё вспомним недавнюю кончину *SCG*...

Называется вышеуказанный топик, кстати, «*Индустрия во мгле*». С учётом того, что топик давно уже стал культовым, словосочетание слилось и превратилось в существительное *вомгла*. Что, собсна, на языке людей, привыкших делать бизнес, означает «кризис», а на языке простого народа — «песец».

Индустрия бурлит, но пузыри на поверхности, несмотря на свою величину, всё больше бурого цвета и дурно пахнут...

А потому наша поездка на нынешнюю Конференцию должна была стать если не memento more в оценке сегодняшнего состояния игропрома, то неприметным таким кусочком лакмусовой бумажки. Ягуар выезжал из Киева на скором поезде 125, Талер выходил из московской квартиры, что на ст. м. «Октябрьское Поле». Оба готовились к сражению...

И оно грянуло!

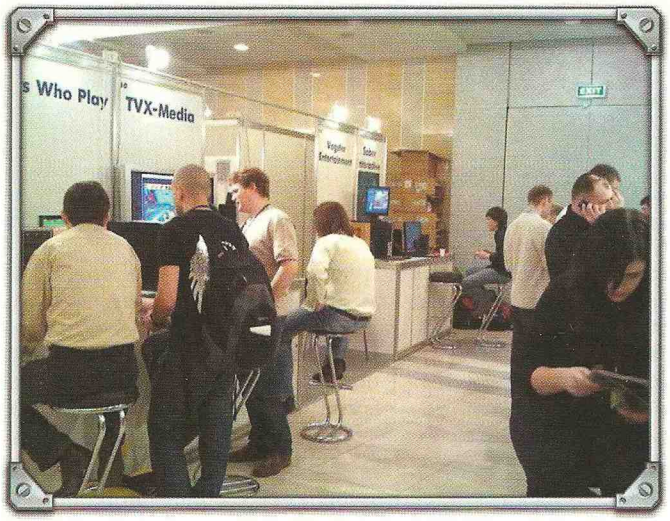
Первый день Талера. Мэрри КРИстмас или посторонним В.

Странно, но погода, стоит только КРИ открыть свои дружелюбные двери для всех страждущих, всегда плачет и стынет. Сплошная вомгла. Пятница 18 апреля не стала исключением из правил: температура едва перевалила за 5 градусов тепла, дождь накрапывал мелкий и исключительно мерзкий, выщокивая унылыми каблучками по мокрому асфальту. Ягуар ещё в Киеве, пакует чемоданы и лихорадочно комплектует номер, я уже на выходе из метро ВДНХ, с набором автобиографических непечатных слов. А кто ж в такую погоду в рубашке ходит, скажите?

Уже на подходе к выставочным дверям, где-то за 10 метров до памятника Шарлю де Голлю, которого я ухитрился спутать с Гагариным (а чё, гостиница-то «Космос» называется, значит, и памятник перед ней — Гагарину: логика железная!) становятся невооружённым взглядом видны отличия нынешней Конференции от предыдущих.

Толпы нет, вообще: стада «бейджиков» не мотаются до ларька с фаст-фудом и обратно, индустрийная периферия не суетится у дверей, пытаясь выбить халявный пропуск через знакомых. Да, небольшое кол-во причастных курит у входа, обмениваясь

впечатлениями, а некоторые даже источают позитив, но... атмосфера праздника, частично присутствовавшая в прошлом году, улетучилась окончательно и бесповоротно. А может, так оно и

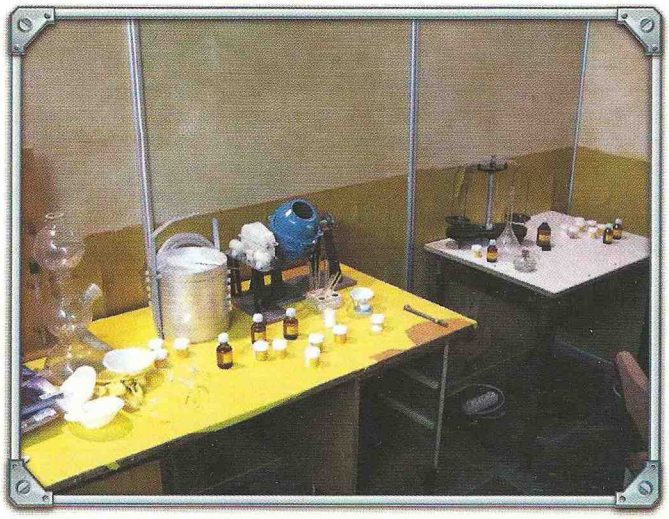


надо? Отмести всю ненужную шелуху: фантики, полуголых моделек, музыку, вбивающую в пол агрессивными децибелами. Оставить только лекции, общение, ну и... демонстрацию разрабатываемых проектов. Для тех, кому есть что показать. Да, наверное, так и надо.

Стою в крохотной очереди, чтобы зарегистрироваться. Девушка, лучезарно улыбаясь, отдаёт бейдж ...без верёвочки и «собачки». Носить бейдж не на чем, зацепить за рубашку нечем. Вомгла какая-то — говорю девушке. Да нет, отвечает оная, улыбаясь ещё шире, просто на всех верёвочек не хватило.

Во как! Запишем в протокол. Кладу бейдж к себе в карман, делаю два шага от регистрации и вдруг понимаю, что забыто ещё что-то очень важное... Конкретнее: талон на получение сувенирной продукции выставки и каталог с расписанием лекций, списком компаний и проектов, расположением лекционных залов и т.д. Возвращаюсь, чтобы продолжить милый разговор с девушкой, но тут меня мягко отпихивает... Орловский и просит выдать бейдж ему побыстрее. Жду, пока рулевой Nival`а разберётся...

Девушка, а разве прессе не положено в этом году никакой сопровождающей продукции? Хотя бы каталог.



Оказывается — не положено. Журналистам. И хрен бы с ними, с маечками, рюкзачками и прочей дребеденью, которой разве что похвастаться можно, потому от неё ни холодно, ни жарко. Но каталог!..

Вот тогда-то у меня настроение и опустилось в район нулевой отметки, чему немало помогли стюарды, стоящие чуть ли не на каждом этаже и строго отлавливающие безбилетных и безбейджиковых «зайцев». Моё «удостоверение», напомню, находилось в кармане. После пятого раза, когда меня остановили и спросили, а чего это я здесь шляюсь без «удостоверения», я потерял остатки толерантности и в очень простой, но доходчивой форме начал объяснять, что не могу — и более того! — не буду каждый раз вытаскивать бейдж из кармана, чтобы меня опознали. Да, проблему можно было бы решить легко — наличием маленького такого шнурочка, надеваемого на шею, к которому крепится бейдж. Но — какая случайность! — на главной и единственной игровой выставке нашей небедной индустрии закончились шнурочки. Так что, или ищите шнурочек, или запоминайте мою морду в анфас и профиль, чтобы больше не приставать.

По ходу дела я вошёл в раж и одного из стюардов перепугал до полусмерти. Его тут же сняли со ступенек фойе и перевели в более безопасное и удалённое от меня место.

Согнав таким образом злость и восстановив энергетический баланс, я сосредоточился на проектах, достойных внимания. Прежде всего — **Kings Bounty** и **Sublustrum**.

Первую сейчас препарирует (так, что ошмётки лат летят) наше кавайное зомбяшко, Lar, и вердикт его читатели увидят не позднее следующего номера. Потому ограничусь коротким: «Вау!». Это действительно интересно, непрямые аналогии можно проводить хоть с HoMM III-V, и хоть с Disciples III... Но лучше это увидеть воочию. И не забывайте, большинство ребят из *Katauri* приложило свою руку к безоговорочному отечественному шедевру, серии KP и KP-2. Ждём отчёта Lar`а.

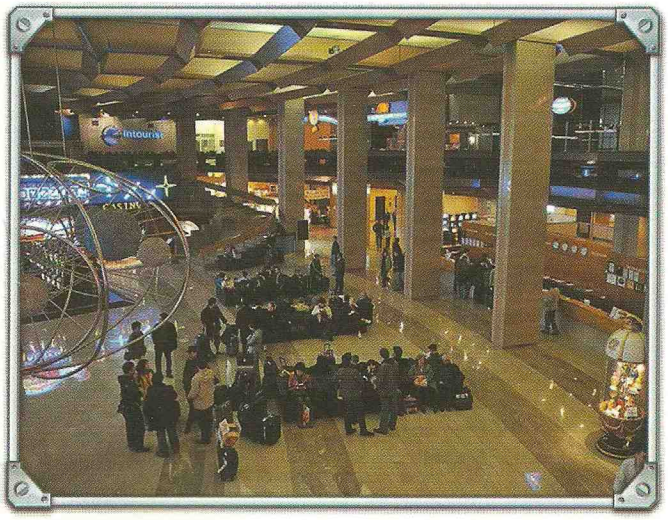


«Сублюструм». Ещё в прошлом году два скромных парня на выставке проектов презентовали эту адвенчуру на ярмарке проектов. Тогда в голове вертелось: «Круче Ice-Pick Lodge не завернут, но резонанс от этой игры будет!». Часики натикали всего-то год, а у *Phantomery Interactive* уже есть свой издатель (*«Новый Диск»*), есть отдельный стенд с таинственной начинкой за кулисами из чёрной ткани, есть даже название «психологическая адвенчура»... Не помню, кто с пьяного глазу начал искать в данном проекте параллели с Syberia, руководствуясь фактом, что и там, и там есть колёсики, шестерёночки и прочая механика. Побойтесь ГейМыра! Sublustrum — нечто совершенно отличное от бессмертного творения Б. Сокаля. Одни проводят параллели с Myst, другие с «Шорохом», третьи отсылают всё к тем же ледорубистым Дыбовскому & Со... А «Сублюструм» меж тем есть коктейль со множеством ингредиентов: парапанк, изменённое сознание, мистика, сон и реальность, пространственно-временные аномалии и т.д. Причём, звуковое оформление и музыка претендуют если не на главную роль в игре, то и не на второстепенную — точно. Нелишним до-

бавить, что команда Phantomery — это в некотором роде ещё и музыканты, которые в данный момент работают в направлении dark industrial. Вот и презентации Sublustrum всё больше становятся похожими на концерты.

Ярмарка проектов разочаровала. Подхожу к молодым разработчикам — на экране монитора полулюди-полусатиры, правда, с четырьмя руками, месят друг друга и выкидывают за пределы небольшого острова. Интересно как, говорю. А какой сюжет? А надо всех победить — отвечают. Это-то я понял — говорю. А сюжет? Ну... сюжет там такой — отвечают. Был Бог, а сыновья и дочери у него — полубоги. И вот они начали сражаться друг с другом. И нужно победить всех остальных! С идеей понятно — говорю. А СЮЖЕТ?!

Разговор в том же духе продолжался ещё около 10-и минут, после чего я ушёл с чувством глубокого недоумения.

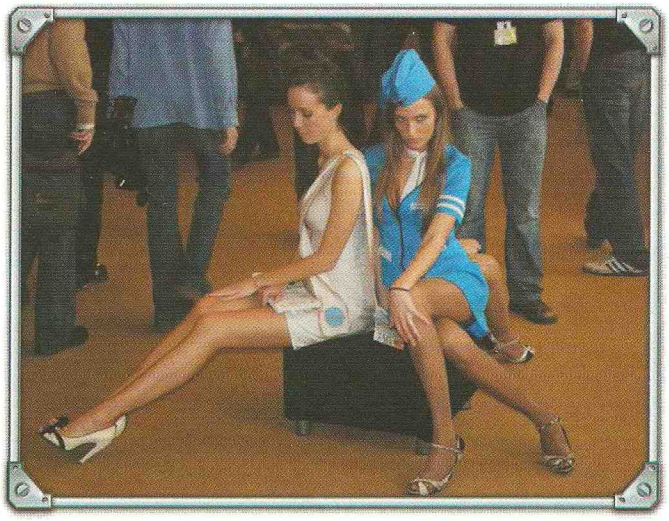


Шок дня. В самом углу, на типовом «ярмарочном» стенде располагалась игра для мобильных телефонов от... *Vogster Entertainment*. На «Ярмарке Проектов». На стенде приблизительно полметра на полметра. Тот самый Vogster, который в прошлом устраивал масштабнейшее и помпезнейшее награждение. Тот самый Vogster, который смог заинтересовать множество украинских разработчиков высокой заработной платой. Это уже потом я узнал, что решение об участии компании на КРИ-2008 было принято в последний момент. Но... Для такого гиганта, как Vogster, подобное «участие» — серьёзный удар по имиджу.

Открытие дня. Нет-нет, Kings Bounty и Sublustrum тут не при чём. Есть такая студия, «*Три Каддавра*» называется, существует не так давно, но мозги у ребят, что называется, в нашу сторону. То есть, полностью набекрень. **www.mertvyak.ru** — «браузерный» проект, не похожий ни на что, виденное мною ранее.

Представьте себе кладбище, виртуальное, ессссно. Прежде всего, вы должны закопать на нём мертвяка. Какого угодно, хоть президента большого государства, хоть сцобако Шарега, укусившего вас на подходе к ДЗВР за мелкомягкое место. В зависимости от того, как вы его похороните (в одном из районов кладбища: с почестями, с нечистями, как-нибудь, как собаку), и сложится ваша дальнейшая судьба. Итак, на кладбище существуют несколько противоборствующих группировок: родственники (ухаживают за могилами), хулиганы (совершают злобные акты вандализма) и бандиты. Но! Как уже говорилось, файтинга с точками «блок-удар» вы здесь не найдёте, всё гораздо страшнее и веселее. На этом, пожалуй, закончу ознакомление с проектом **«Мертвяк»**, т. к. его ещё ждёт подробное описание на страницах нашего журнала — игра-то действующая.

Что ещё за день? Встретился с Михалом Кичинским, рулевым *CD Projekt* — и почти его не узнал. Прошёл ещё с десяток стендов, удивился одинокой, но счастливой в виду отсутствия конкуренции, booth-baby. Зато Михал узнал меня, поулыбались, перекинулись парой ничего не значащих фраз. Встретил викингоподобного австралийца из *BigWorld* (они посетили «Игроград-2006») и на пальцах с примесью отвратительного англий-



ского мы наладили контакт между Украиной и Австралией. Следствием налаживания стал заветный отрывной купон на получение каталога, маечки и сумочки. Впрочем, маечку я, мягко говоря, просохатил. Бог дал — Бог взял. Поболтали с Птицей (ДПК), с Напром (Vogster) и Ю. Матвеевым (экс-рулевой SCG, ныне возглавляет пиар-отдел «Акеллы»), с последним особенно плотно. Момент славы наступил, когда я общался с Максимом Новиковым, и тут с разных сторон подступили Павлов (**ag.ru**) и Гаухар (Ice-Pick Lodge, «Новый Диск») и одновременно начали говорить... Почувствовал себя немножко Орловским или Мирошниковым. После пару раз ударился головой об (ап?) стену — и попустило!

Первый день необычно тихого и деловитого КРИ стремительно приближался к логическому завершению. Оставалось только пройти на презентацию **Sacred II** и послушать бюргеров из *Ascaron*. Вдруг чего интересное скажут?

И сказали. Переводчик, волонтёрско-корпоративного виду, конечно, отмачивал милые прелести, но в целом, многие поняли смысл. Дальше пойдут стенографические заметки.



Да, Sacred II готова будет в июле, выйдет в сентябре. 6 уникальных героев. В первой части самым популярным протагонистом была серафима — и её милостиво оставили. Добавились несколько любопытных гибридов: дриада, сумрачный воин (вы

представляете себе боевого некроманта? Абзац с отступом всему живому!), инквизитор (сила какого-то там Зла). Максимальный уровень — 215. 35 часов прохождения, если выполнять только сюжетные квесты. 800 квестов. Если пробежаться из одного конца карты в другой, время пробежки составит 4 часа реального времени (возможно, я не расслышал... или просто в голове не укладывается... без подгрузок?!). Более 200 видов оружия. Более 200 видов противников. Более 200 подземелий — двух одинаковых нет. 5 уровней вещей, начиная от ширпотреба и заканчивая редкими и уникальными. Для каждого оружия своя анимация. Выделен специальный человек, который следит за качеством и оптимизацией игры, дабы избежать ненужных багов (в это время демонстрационный экран выдаёт ошибку и выбрасывает в систему... дружный хохот журналистов), в каждом регионе — свой босс, которого нужно будет победить несколько раз. Предусмотрено несколько видов мультиплеера. Переводчик: мультиплеер для закрытой и открытой сети! (журналисты благодарно ржут). Много внимания уделено многопользовательскому режиму и ПвП. Для каждого персонажа будет предусмотрен отдельный финал. Переводчик: у каждого персонажа будет свой конец... В зале рёв и аплодисменты. Тоненький голосок из угла: «Серафиму жалко...». Пара журналистов уходят на перекур *пацтол*. Уникальный скакун для каждого персонажа, вдобавок к лошадкам. У сумрачного воина будет, например, гончая из преисподней. Ащкий пёс! — подсказывают переводчику журналисты. Когда в бою убивают главаря, соперники отбегают и выбирают нового главаря. Вопрос из зала: «А как они выбирают? Отбегают в сторонку и голосуют?». В зале опять смех, обстановка явно непринуждённая. Хочется сделать не только hack`n`slash, но и угодить поклонникам классического RPG. Стремимся к реализму. Предметы из монстров выпадают для соответствующего класса. А ещё будут порталы (как в «Диабле») и много драконов!



Вопрос из зала: «А кровь будет красной? И как на это посмотрят в Германии и, например, в Америке?». Да, кровь будет красной, а Sacred II присвоят соответствующий рейтинг. Кстати, в Америке к крови относятся не так нервно, как, например, к виду обнажённой девушки. А вы, русские, спокойно относитесь и к тому и к другому. Громовые аплодисменты, крики «Браво!».

Вопрос из зала (И. Бойко): «Использовалось ли при анимировании персонажей motion capture?». Опять смех и аплодисменты. Нет, не использовалось, да, мы будем улучшать анимацию героев.

Вопрос из зала (PC Игры, журналистка): «Вот вы к реализму стремитесь, а у вас серафима по пересечёнке на каблуках бегает. Я вам как женщина могу сказать, это очень неудобно...». Пик смеха и аплодисментов. Немец, освоившись в обстановке, отвечает — серафима, она же ангел, она и по воде может на каблуках бегать! Порция респекта и уважухи для представителя Ascaron. Атмосфера в зале сугубо положительная.



Ваш непокорный слуга: «Игровой журнал МИК. Украина. — В зале почему-то лёгкий шок. Половина присутствующих поворачивается, чтобы рассмотреть «говорящую собачку», то бишь, меня. Таки да, многие москвичи до сих пор считают, что за МКАДом жизни нет, а Украина — это такая аграрная Монголия. — А будет ли в Sacred II, в отличие от первой части, больше иронических, нестандартных, возможно даже фейковых квестов?». Никто не смеётся и не аплодирует. Даже аскаронец грустнеет. Да, будет, мы работаем над этим, но к сожалению, никакой больше информации дать не могу... Прошу прощения...

...Потом мы фуршетим напропалую, возвращаемся к компании ребят из Gameguru, я болтаю с бывшим автором МИКа под ником Kirov...

Увы, но на этом моё знакомство с КРИ-2008 закончилось. Объективные причины и прочие отмазки. А Ягуар меж тем уже трясся в скором-прескором поезде Киев-Москва, чтобы перехватить эстафетную палочку. Палочка ждала его у регистрационного окошка КРИ-2008.

Второй и третий день Ягуара без палочки. Не КРИвя душой.

Несмотря на мой постоянный неиссякаемый оптимизм, должен заметить, что в этот раз уже с первых шагов в сторону Конференции разработчиков игр, проявилось



легкое ощущение «не сложилось». Началось все с билетных касс, где молодая симпатичная девушка, с улыбкой из Макдональдса, никак не могла продать мне необходимый билет. Не знаю, чей это был заговор, то ли кассирши, то ли кассовой техники, но к моменту выдачи необходимого документа на проезд у девушки по ту сторону прилавка лежала парочка испорченных билетов, один из которых был выписан на время отправления, абсолютно меня не устраивавшее, а второй почему-то до Конотопа, хотя лично я, насколько мне, по крайней мере, помнится, просил до Москвы. Когда же, о великие силы всей транспортной системы! — в конце концов, все совпало (кроме номера полки, но просить переделывать билет в третий раз мне уже было просто лень) кассирша, в очередной раз обворожительно улыбнувшись, сказала, что с билетом мне очень повезло, поскольку он был последним. Всю иронию последней фразы я ощутил, только когда сел в поезд и понял что в Москву мне придется ехать в гордом одиночестве, ибо в вагоне, кроме меня, не было ни души. Быть единственным пассажиром на весь вагон, это, конечно, еще та забава. Хотя добрая проводница, с проснувшимися материнскими инстинктами постоянно интересовалась, не нуждаюсь ли я в чем-либо и даже ночью накрыла меня вторым одеялом, дабы я не замерз (кстати, в вагоне было действительно прохладно).



По приезду, на Киевском вокзале в Москве, духом эстафетной палочки даже не пахло, но, созвонившись с Талером, узнал, что эта самая палочка не ждет меня даже у регистрационного окошка, поскольку находится у Талера в рюкзаке и вылезать от туда в субботу не намерена.

Нам не привыкать — подумалось мне, в одиночку так в одиночку, пусть из вещей я успел взять только плеер и ноутбук, а свою журналистскую ксиву я давно порезал на медиаторы, прорвемся. Далее идет что-то, отдаленно напоминающее первую сцену боевика: *«Иронично улыбнувшись коротким гудкам, раздающимся из телефонной трубки, он включил плеер, поставив максимальную громкость для поющих в наушниках Сплинов, и отправился покорять очередную Конференцию разработчиков игр, переложив единственные триста рублей наличности во внутренний карман дорогого пальто»*...

К уже успевшему надоесть за последний день чувству «не сложилось» я начал потихоньку привыкать. Регистрация, несмотря на отсутствие удостоверения журналиста и хоть каких либо доказательств того, что я являюсь представителем украинских масс-медиа, прошла практически без проблем, за исключением разве персонального бейджика, на котором меня обозвали «Олексий» (девушка, заполнявшая бейдж, с улыбкой не менее обворожительной, почти «макдональдовской», брала информацию непосредственно с паспорта и не сразу смекнула, что Олексій по-русски пишется через «А» и «Е»). Каталога и анкеты для получения сувениров мне, конечно же, не досталось, зато, в отличие от Талера, веревочку, пусть и



без собачки, мне все же выдали. Впрочем, даже наличие заветного шнурочка не помешало мне по старой привычке засунуть бейджик в задний карман джинсов.

Осматривая выставку беглым взглядом, сразу замечаешь некую простоту и обыденность, ранее не присущую данному мероприятию. Яркие, оригинальные стенды, вызывающе одетые улыбающиеся девушки, раздающие рекламные буклеты, по всей видимости, откочевали в сторону Игромира, не скажу, что все, но большинство. Основная часть стендов представляла собой стандартную комбинацию из четырех пластиковых стен, ограждающих от соседей, нескольких табуреток и парочки столов с компьютерами, где, собственно, демонстрировался сам проект. Оригинальные стенды тоже присутствовали, но в меньшем количестве, и в большинстве своем принадлежали издателям: 1С, «Акелла», «Новый диск» и пр. Именно на этих кусочках арендованной территории можно было увидеть все самое интересное, то, ради чего стоит посещать подобные выставки.

Право на первое журналистское вскрытие в этом году досталось стенду издателя, не так давно выставившего себя на аукцион. Я думаю, что вы уже наверняка поняли, что речь идет о широко известной **«Буке»**. Немного забегая вперед,



скажу, что общение с представителями тамошних проектов, по сравнению с другими стендами, оказалось значительно приятнее и информативнее.

К компьютеру, где демонстрировался уже знакомый многим **Collapse**, я подошел исключительно по старой традиции (как-то получалось так, что на последних нескольких выставках я в первую очередь общался с представителями именно этого проекта). Данной игре мы посвящали уже не один материал, так что повторно вдаваться в суть сюжетной линии, игрового процесса и прочих аспектов я не буду. Скажу только, что девелоперы из *Creoteam* времени зря не теряют. С каждым новым показом игра радует новыми возможностями, причем не только с точки зрения графического оформления, но и непосредственно в самом игровом процессе. Боюсь, что если так пойдет и дальше, то я начну задаваться вопросом, кто из главных героев круче — Родан или же Данте из всем известного *Devil May Cry*. На данный момент разработчики уже успешно собрали альфа-версию, и усердно занимаются подготовкой беты.



По соседству с нашими земляками расположился также очень интересный проект, и что самое прикольное, практически в том же жанре, что и Collapse. Компания *Targem Games* уже успела неплохо зарекомендовать себя на общей сцене игровой индустрии игрой под названием Ex Machine. Большинство наших читателей наверняка помнят данную попытку воссоздать что-то похожее на старых добрых «Вангеров». В этот раз команда демонстрировала сразу две игры. Первая недалеко ушла от предыдущей разработки. **Sledge Hammer** представляет собой этакую вариацию на тему *Twisted Metal*. Игроку предлагается сесть за баранку тяжелого грузовика и принять участие в смертельных гонках, где за победы предстоит бороться любой ценой. Одно из основных отличий от других подобных проектов заключается в возможности грузовика в любой момент трансформироваться из гоночного режима в боевой. Скорость при этом значительно снижается, но зато появляется возможность зарядить оппоненту ракетой по заднему бамперу.

Второй проект является представителем более интересного для меня жанра. TPS **«Симбионт»** попытается поведать нам еще одну историю о всемирной инопланетной атаке и порабощении людской расы. История игры берет свое начало с момента появления несметного количества кораблей чужих, значительно опережающих в развитии земную технику. В отличии от американской теории первого контакта с представителями инопланетных цивилизаций, пришельцы «Симбионта» церемониться долго не стали, и попросту в считанные часы практически полностью захватили власть, атаковав самые крупные города на планете. В ответ на такую необъяснимую агрессию, уцелевшие военные силы Земли ответили тактическими ядерными ударами по скоплению врага. Естественно, никакого результата данная атака не принесла, и человечество потеряло всякую надежду на выживание. Спасаясь от радиации, остатки людей нашли свой приют под землей, в канализациях и тоннелях местного метрополитена, где остатки разумной расы провели следующие пять лет...

Разработчики решили сыграть в ту же игру, что и Creoteam, и выбрали местом действия Москву (действие Collapse происходят в Киеве), хотя белокаменная столица узнается не особо, впрочем, пять лет инопланетной оккупации что угодно могут изменить до неузнаваемости. Главный герой игры, как вы уже, наверняка, смогли понять из названия, не просто человек. Его основная способность — поглощение и, как говорилось в одном хорошем сатирическом рассказе, легкоусвояемость генокода чужих, что позволяет герою приобретать дополнительные возможности поверженных врагов. Звучит все красиво, на деле же выглядит пока что не очень. Людей, предпочитающих все прелести современных графических технологий, игра может оттолкнуть не совсем «свежей» картинкой. В целом, в результате внимательного изучения доступного на выставке билда и наблюдений за тем, как играют другие, у меня сложилось впечатление, что «Симбионт» — это своего рода коктейль, в состав которого вхо-



дят разнообразные фичи из уже знакомых проектов. Периодические метаморфозы, превращающие главного героя из человека в страшного монстра (привет *Suffering*), возможность поглощать плоть убитых противников, перерабатывая биомассу в здоровье и энергию (привет *Infernal*) и т. д. Я, конечно, не хочу сказать, что — это дурной тон, или что разработчикам не хватает свежих идей. Просто по непонятным причинам, именно в этой игре подобная схожесть сразу же бросается в глаза.

Неподалеку от «Симбионта» можно было полюбоваться первыми наработками еще одного проекта жанра action, только на этот раз играть предстоит от первого лица. Игра **The Hunt** или **«Черная метка»** чем-то смахивает на многострадальный *Manhunt*, как по атмосфере, так и по игровому процессу. Сюжет игры немного напоминает предысторию фильма «Бегущий человек» с железным Арни в главной роли. В связи с резким повышением преступности на улицах города в 2035 году местное правительство устраивает новое экстремальное телешоу, суть которого заключается в охоте на преступников, получивших так называемую «черную метку».

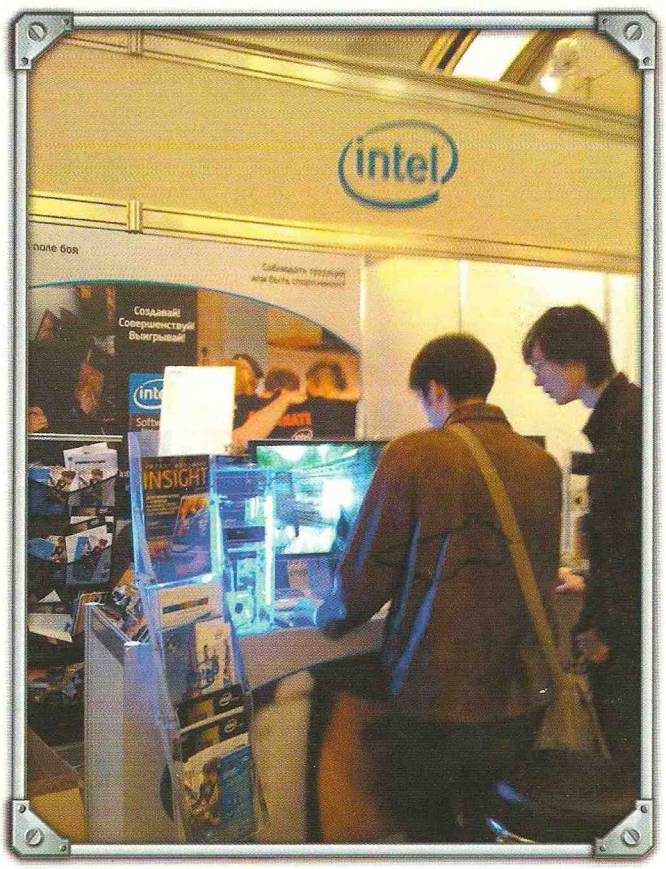
По словам разработчиков, главному герою предстоит не столько воевать, сколько выживать на территории арены, в роли которой выступают улицы города. Огнестрельного оружия не так уж и много, поэтому чаще всего вооружаться придется тем, что под руки попадется: кусок арматуры, дубина с гвоздями, разнообразные ножи, топоры и пр. Соответственно, большую часть времени нам предстоит прятаться в темных переулках, вылавливая противников по одиночке.

С точки зрения графического оформления The Hunt пока выглядит достаточно сносно, но не более того. Впрочем учитывая послужной список команды — *Orion Games* (*«Чистильщик»*, *«Метро 2»*, *«Метро 2: Смерть Вождя»*, *«Обитаемый остров: чужой среди чужих»*, *«Территория Тьмы»*) рассчитывать на большее не приходится.

Облачённые в КРИнолин

Что ж, переходим к раздаче мамонтят на ежегодном девелоперском «балу». Турум-пум-пум, парадная одежда прилагается.

✓ **Лучшая игра — «King's Bounty. Легенда о рыцаре»** (Katauri Interactive)
✓ **Лучшая компания-издатель** — «Акелла»
✓ **Лучшая компания-разработчик** — Nival Online
✓ **Лучшая компания-локализатор** — «Новый Диск»
✓ **Лучший дебют** — «Moscow Racer» (IRS Games)
✓ **Лучшая игра без издателя** — «Три Богатыря» (Cats Who Play)
✓ **Самый нестандартный проект** — «Симбионт» (Targem Games)
✓ **Лучшая зарубежная игра** — Granado Espada (IMC Games)
✓ **Лучшая игра для портативных платформ** — Robocalypse (Vogster Entertainment)
✓ **Лучшая игра для консолей** — «Приключения Капитана Блада» (1С: Морской Волк)
✓ **Приз зрительских симпатий** — «King's Bounty. Легенда о рыцаре» (Katauri Interactive)
✓ **Приз от прессы** — Дмитрий Гусаров
✓ **Приз от индустрии** — Андрей Кузьмин
✓ **Лучшее звуковое оформление** — Sublustrum (Phantomery Interactive)
✓ **Лучшая технология** — Dagor Engine 3.0 (Gaijin Entertainment)
✓ **Лучшая игровая графика** — «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо» (GSC Game World)
✓ **Лучший игровой дизайн** — «King's Bounty. Легенда о рыцаре» (Katauri Interactive)
✓ **Лучшая экшен-игра** — «Коллапс» (Creoteam)
✓ **Лучшая стратегическая игра** — «Операция «Багратион» (Wargaming.net)
✓ **Лучшая ролевая игра** — «King's Bounty. Легенда о рыцаре» (Katauri Interactive)
✓ **Лучшая приключенческая игра** — Sublustrum (Phantomery Interactive)
✓ **Лучшая игра-симулятор** — IL-2 Sturmovik: Birds of Prey (Gaijin Entertainment)
✓ **Лучшая casual-игра** — «Веселая ферма» (Alawar Entertaiment)
✓ **Лучшая онлайн-игра** — «Аллоды Онлайн» (Nival Online)



Итак, «King's Bounty. Легенда о рыцаре» — абсолютный лидер КРИ-2008, четыре приза (в т.ч. и главный!) + приз от прессы Дмитрию Гусарову, руководителю нынешнего Katauri.

КРИки из вомглы

Вывод сух, что Каракумы. Средние разработчики PC-проектов исчезают или сливаются с издателями. Малые разработчики переходят в онлайн, в казуал или под крыло издателей. Сливки игропрома чувствуют себя превосходно и рады тому факту, что вопли, сопли и показуха отходят в прошлое, зато приближается будничное, но позитивное деловое будущее. Низы игропрома потихоньку хоронят жанр PC-игр.

И всё бы хорошо, кабы не шнурочки, не собачки и не сопутствующая сувенирная продукция. Как выяснилось, стоящим на ярмарке дебютантам досталось столько же, сколько и журналистам, т. е. — один голый бейдж. А им, болезным, более всего было бы полезно присутствовать на лекциях, набираясь опыта. Серьёзная конференция (в качестве коей позиционируется КРИ) категорически не может позволить себе подобное наплевательство по отношению к участникам. А она позволяет...

А посему чувствуется, как пропасть между большими и малыми постепенно увеличивается. И малые большим особо не нужны. А потому и тратить на них лишние сто рублев — необязательные расходы. Мы ж к Западу стремимся, ё-моё! Не наломать бы дров по пути.

Вирджин КЕМПЕР

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



Разработчик: Arise/Kranx
Издатель: 1С
Жанр: RPG
Системные требования: P4-1.5 Ггц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

В сегодняшнем материале речь пойдет об игровой реинкарнации одного из не самых новых произведений, под названием **«Не время для драконов»** (вышла в 1997 году), написанного в соавторстве с не менее известным писателем-фантастом Ником Перумовым, отношение к которому среди современных читателей и критиков мало чем отличается от воззрения читательской общественности на Лукьяненко.

Перед тем как приступить к обзору самой игры, стоило бы уделить некоторое внимание непосредственно произведению, прародителю данной разработки. На книгу, как, собственно, и на авторов, можно также смотреть с разных сторон. Люди, читавшие «Не время для драконов», меня поймут. На первый взгляд, перед нами весьма интересный и увлекательный мир, в котором смогли сожительствовать как магия, так и техника: динамо-машины, вырабатывающие электричество, машины на паровом ходу и т. д. Но тем не менее, одной идеи, пусть и весьма хорошо продуманной, обычно недостаточно для создания чего-то грандиозного и прекрасного. Увы, но само изложение и подача сюжета при прочтении понемногу наталкивали на мысль, что оба автора уже достигли своего творческого предела и впредь больше не смогут выдать того качества текста, которое было раньше. Собственно говоря, произведение получилось весьма посредственным, пресным, не содержащим общего вывода для большинства вопросов, поставленных в самом начале книги. Прочитав роман до конца, поневоле замечаешь, что после классической фразы «мораль сей басни такова...», сказать по данной книге, в общем-то, больше и нечего. Для чего я это все говорю... Дело в том, что в принципе одноименную игру ожидали те же лавры, что и бумажного собрата. В великое диво, на манер того, что получилось у разработчиков *The Witcher*, сумевших воссоздать «свою» историю и при этом не угробить общий колорит мира, верилось с трудом. Так оно в итоге и получилось... Впрочем, давайте разберем все аспекты игры более подробно.

Писатели Драконов

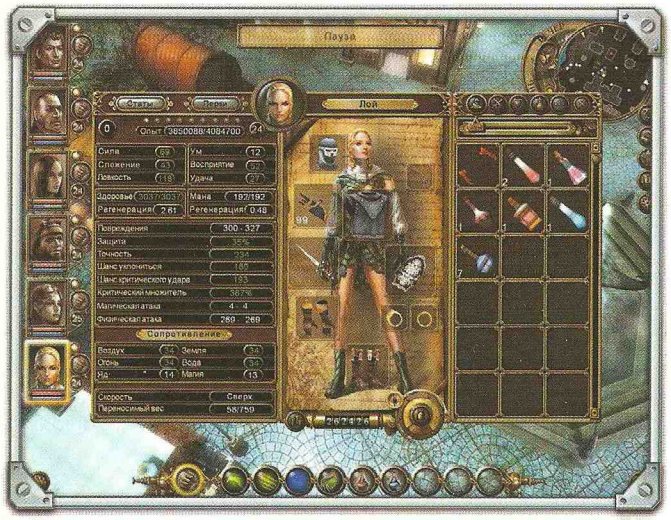
О творчестве русского писателя Сергея Лукьяненко можно говорить практически бесконечно. Хотя, конечно, не в пример многим другим хорошим писателям-фантастам, да и не только фантастам, говорить можно не только хорошее. За всю свою историю как писателя, Сергей сумел показать себя с разных сторон. Не знаю, какое именно впечатление он стремился произвести на своих читателей, но мнения о Лукьяненко можно услышать разные. Кто-то считает его настоящим романтиком и чуть ли не гениальнейшим русскоязычным автором современности, чьи книги до краев наполнены множеством интересных фантастических миров и свежих сюжетов. Конечно же, находятся и те, кто считает, что творчество Сергея давно уже прогнило или, так сказать, переварилось изнутри, пока Лукьяненко пребывал в погоне за легкими деньгами и громким именем (не только как писателя-фантаста, но и как правообладателя синопсисов для современных экранизаций). Ну и, конечно же, существует немалое количество критиков, вообще не воспринимающих вышеупомянутого автора как творческую единицу и о его книгах выражающихся как о чем-то, не уступающем по качеству бумаге, продающейся без текста и в рулонах.

В общем, все практически так же, как и с отношением «нашего» человека к Макдональдсу. С одной стороны, заведение не очень-то и престижное, да и кухня ни к черту, работники с намертво приклеенными улыбками на лице... Но, тем не менее, как говорил один мой знакомый (собственно, работавший в данной сети быстрого питания), «пипл хавает». Одни — потому что еда таки нравится, другим приятна атмосфера заведения, третьи же — просто из-за отсутствия других недорогих кафешек неподалеку от работы.

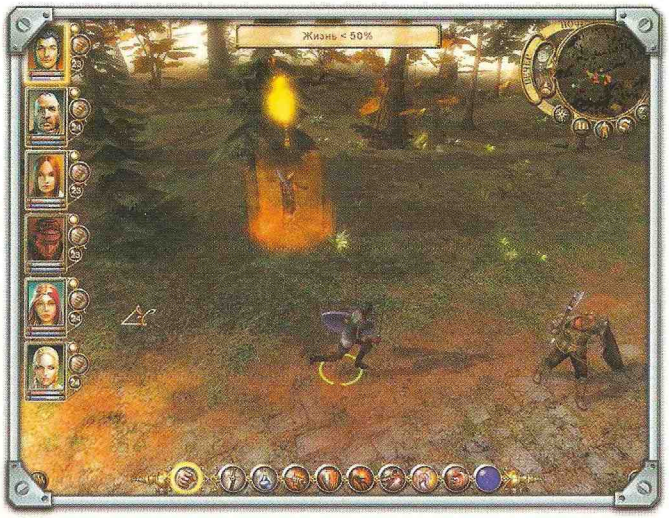
Что происходит в мире том, Где суть сюжета за бортом?

Виктор, как и многие люди в современном культурном обществе, не считал себя кем-то особенным или, упаси Господь, избранным, и уж конечно, даже в собственных снах не мог предвидеть себе судьбы, выходящей за рамки обыденного. Однако в один прекрасный день, открыв дверь своей





простенькой квартирки, он обнаружил у себя возле порога израненную юную девушку. Естественно, как любой добропорядочный гражданин и Главный Положительный Герой (ГПГ), Виктор не мог оставить несчастную просто умирать перед дверью (Завязка не так, чтобы сильно оригинальная. Вот и годом ранее вышедшее «Задверье» (Neverwhere в оригинале) Нила Геймана начинается так же. — *прим. глав. ред.*). Оправившись от ран, девочка рассказывает Виктору о существовании еще одного мира, совсем не похожего на тот, в котором живет герой… На этой ноте стартовая вводная заканчивается, а путешествие игрока к пока еще неизвестной цели только начинается. Я думаю, что дальнейшие изложение будет бессмысленным, даже для тех, кто книгу не читал, поскольку и так понятно, что в конце концов Виктору пришлось ступить на тропу, ведущую в новый загадочный мир…срединный мир…



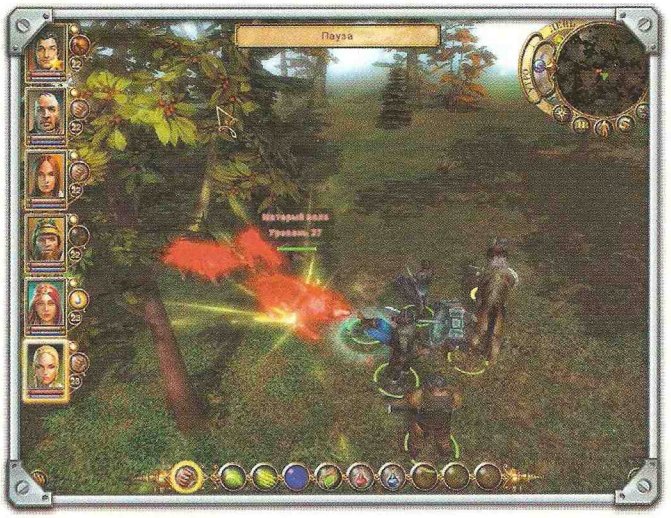
Как видите, дабы доступно объяснить игроку суть всего происходящего в игре, разработчики решили не изобретать в очередной раз велосипед, а воспользоваться старым добрым приемом, известным еще со времен первой операционной системы: скопировал — вставил. Прием достаточно известный, я бы даже сказал, классический. Вот только не учли они немного тот факт, что для подобной системы игрок должен хоть немного знать общий сюжет произведения — литературной основы. Пытаться вникнуть в и без того не четкую мозаику сюжета и понять, где здесь перед, а где, простите за выражение, зад, не имея представления о книге, дело не из легких. Перед каждой подгрузкой локации разработчики предоставляют на обозрение полностью сосканенную из книги страницу, намереваясь таким способом донести до игрока всю глубину основной сюжетной линии. В целом задумка достаточно неплоха, однако должен заметить, что даже мне, прочитавшему книгу, сложно было ориентироваться в данных копирках авторских рукописей. Порой мне даже приходилось специально «тормозить» игру, дабы в очередной раз покопаться в собственной памяти, в надежде вспомнить то, что читал. Неболь-



шая часть подачи сюжета перепала так же и на скриптовые сцены, а точнее, на квесты. Правда, бóльшая часть подобных вставок не столько показывает нам основной сюжет, сколько рассказывает о главном герое, постепенно раскрывая его характер и отношение к окружающему миру.

Драконий бой

Итак, перед нами то, что разработчики изначально позиционировали как нечто, схожее по стилю с *Dungeon Siege* и *Sacred*, а значит, ожидать огромного мыслительного напряжения уже ждать не стоит. Что же получаются? Неужели впереди игрока не ждет ничего более интересного, нежели очередная порция шинкования разнообразных монстров и нескольких простеньких заданий типа «принеси-подай»? Что, мы до конца игры будем отыгрывать роль мальчика на побегушках? Если говорить грубо, что-то подобное вас и ожидает. Игра начинается с момента, когда Виктор уже оказался по ту сторону границы. Первое же сражение с группой разбойников уже дает практически полное представление об игровом процессе. Вот и первый узаконенный чит в игре — *управляемая пауза*. При грамотном использовании данной возможности у игрока появляются немалые шансы пройти игру без единого «Game over». Это,

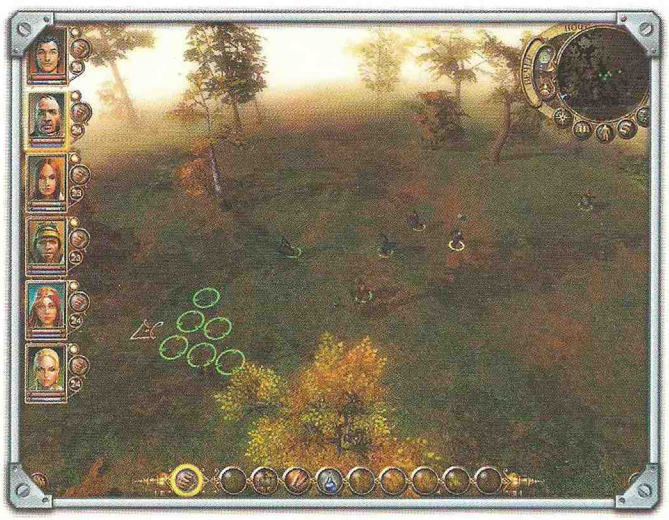


конечно, если вы обладаете достаточным количеством свободного времени, ибо командовать вручную дело хоть и весьма занимательное, но достаточно долгое, особенно после того, как к герою начинают присоединяться новые члены *игровой партии*. В данном случае бой выглядит примерно следующим образом. При появление врага кликаем паузу. Каждому члену команды указываем кого и чем бить, отменяем паузу. Далее ждем, пока весь фейерверк скиловых спецэффектов заканчивается, а враги получают своих заслуженных «люлей», снова жмем на паузу и повторяем предыдущую комбинацию еще раз. И так до тех пор, пока враг не будет повержен.



Второе преимущество паузы — это бутылочки со здоровьем и маной (первых советую покупать как можно больше), моментально восстанавливающие физические и духовные силы персонажа. Тут, опять же таки, наличие управляемой паузы и мгновенное действие зелий снижает шансы быть поверженным практически до нуля. Плюс к тому же, если даже в случае вашей непредсказуемой ненаблюдательности вашего персонажа все-таки вырубили, не переживайте сильно — ровно через сорок секунд он снова встанет на ноги. Полный проигрыш же наступает лишь тогда, когда вся ваша партия одновременно будет находиться в нокдауне. Добиться этого достаточно сложно также и по причине автосрабатывания паузы, когда уровень здоровья любого из персонажей снижается до пятидесяти процентов (впрочем, данную функцию при большом желании можно и отключить).

Но и это еще не все. Дабы полностью облегчить игроку жизнь, во время паузы позволяется свободно снимать и надевать любой «шмот» и даже без всяких проблем передавать его





своим сопартийцам прямо во время боя. Кстати, должен заметить, что во время игры мне не раз приходилось заниматься подобным артефактным волейболом, в особенности бутылочками со здоровьем, поскольку большая их часть находилась непосредственно у файтеров.

Драконьи умения

Местная система **прокачки персонажа** вполне стандартна для игр подобного типа и не выделяется большим разнообразием и оригинальностью. В распоряжении игрока список из нескольких основных статов (сила, ловкость, интуиция и т.д.) и древовидная система умений, на манер той, что вы могли наблюдать в старой доброй Диабле. Все умения грамотно раздерибанены по специальным школам. Классы каждого персонажа, за исключением, конечно, Виктора, заданы изначально, так что про команду спе-


Мысль была столь безумной, что Виктор даже не стал рассуждать.

Рванулся, нагоняя Тэль, толкнул ее, подбивая косички. Девчонка возмущенно и протестующе крикнула, но уже падая ни спину – в жидкую, скользкую грязь.

Виктор упал рядом.

Они катились, скользили вниз по раскисшей, обратившейся в кашу дороге. Мокрые, все в грязи, словно по желобу аттракциона в аквапарке – вниз, вниз, вниз. За спиной что-то злым на восемь голосов; дождь усилился, хлестал, точно плеть, по дороге вниз катился уже шипящий поток, словно сель в горах, белесов закрутило; да что же это такое творится?!

С того самого мага, как Тэль, извинтив, потащила его за собой по тогда еще сухой аллее, Виктор действовал, словно автомат, не рассуждая. Не удивлялись. Не раздумывая, словно кто-то внутри него все уже знал наперед.

А может, так оно и было?

А небо над ними оставалось чистым. Дождь возник сам собой, из ничего.

Бывает. Так же как самовыкручивающиеся пробки.

Как ни странно, но Виктора почему-то не отпускала совершенно неуместная и глупая мысль – как отнесется Тэль к его неожиданному поступку. Почему-то он был уверен, что этот неожиданный скоростной спуск спас им жизнь. И все же...

Он успокоился, лишь услышав смех Тэль. Заливистый и радостный. Словно ее ано не покрывала кровь, а тело грязь. В движении Виктор удерживал плечо Тэль, и даже ухитрился подтянуть ее ближе, стряхнув голову. Пока под ними была липкая жижа – ушиб был больше моральным, чем физическим, но первый попавшийся камень или корень могли все изменить.

А потом небо – чистое голубое небо, с которого шел неуместный дождь, вдруг стало серым. И они слетели тропинки, буквально вывалились во что-то мягкое, рассыпчатое, влажное.

Нажмите любую клавишу

циалистов меча и магии можете сразу забыть. Игрок вправе выбрать для своих попутчиков лишь одну из ветвей воинского или магического искусства. Виктор же, как главный герой, изначально получает доступ к навыкам воинского и магического искусства, правда, не ко всем сразу.

Начнем с **магии**. По мере прохождения вам предстоит пройти так называемые *инициации*. Игроки, читавшие книгу, меня поймут. Ну, а для тех, кто не в курсе всей цветовой гаммы местного магического кубика рубика, поясню более подробно. Первое время главному герою доступны лишь некоторые из магических навыков. Со временем на вашем пути будут встречаться так называемые высшие маги или же, говоря привычным гей-

мерским сленгом, боссы, мастерски подчиняющие себе одну из четырех стихий: *огонь*, *воздух*, *вода* и *земля*. После первой победы над высшим магом вы получите первую инициацию, в той стихии, против которой сражались, и в древе навыков откроются новые заклинания. Далее вам предстоит путешествовать дальше, аж до тех пор, пока волей виртуальной судьбы и легким жестом волшебного скрипта вы не повстречаетесь с высшим магом той же стихии еще раз. Только после второй победы вы станете обладателем доступа ко всем заклинанием определенной стихии. И снова, для тех, кто книги не читал, немного поспойлю и скажу, что по сюжету главгерою предстоит пройти инициацию всех четырех стихий. Так что с любимой стихией советую определиться сразу, а не прокачивать каждую понемножку. Говоря о магии, нельзя не упомянуть о так называемых *«часах силы»*. В «Не время для драконов» день поделен на четыре периода. Каждый из периодов дает преимущество в заклинании той или иной стихии. Например, если вам больше по нраву огонь, то заклинания данной школу будут съедать меньше маны, если вы будете использовать их в ночное время, заклинания воды более эффективны днем и т. д. Хотя, конечно, при большом запасе заветных бутылочек для пополнения духовной силы на «часы силы» можно не обращать внимания.





Школа **файтеров** в этом отношении гораздо проще. Холодное оружие бьет одинаково и ранним утром, и поздним вечером, главное определиться с классом: *мечи* (одноручные и двуручные), *палицы* или же *секиры*, *луки*, *арбалеты*. Ну а если этих школ вам мало, то вам прямая дорога в *механики*. Данная ветвь развития позволит вашему персонажу мастерски обращаться с пороховым оружием, взрывчаткой, огнеметами и даже бензопилами на паровом питании (кстати, в бою данное оружие выглядит чертовски комично).

По мере прохождения на вашем пути будет встречаться немалое количество персонажей, желающих присоединиться к главному герою, дабы помочь в трудную минуту. Естественно, все они благополучно перекочевали из одноименной книги, но разработчики все же оставили право выбора непосредственно за игроком. То бишь, тот факт, что, скажем, Лой Ивер из клана кошек в книге путешествовала с Виктором, еще не значит, что то же самое должно быть и в игре. Из кого собирать команду, решать вам и только вам. Хотите себе такую компаньонку — пожалуйста, никто не против, при встрече можете взять ее с собой, но в то же время никто не запрещает вам отказаться от помощи и пойти дальше. В крайнем случае, ничто не помешает в случае необходимости вернутся обратно и взять ее в команду. Количество свободных мест в партии ограничено, однако в любой момент вы вправе исключить кого-либо из партии или взять на место старого персонажа другого бойца. Однако должен вас предупредить, что лично у меня при полностью собранной команде постоянно возникала проблема с прокачкой. Даже несмотря на выполнение всех имеющихся второстепенных квестов, опыта категорически не хватало на всех. Поэтому очень часто получалось так, что мне приходилось воевать против врагов на несколько уровней выше и возвращаться обратно в уже пройденные локации, дабы подобрать снаряжения по уровню.



Не беременны ли драконы?

Беременны, очень даже беременны, причем весьма неплохой и качественной RPG, однако, как это часто бывает в современном жестоком мире, родилось нечто на манер «не мышонок, не лягушка, а неведома зверушка». Девелоперы смогли создать весьма качественный мир, пусть даже на уровне не самого современного игрового движка, и весьма неплохую атмосферу. Но, как я уже говорил, игра получилась ничуть не лучше и не интересней книги. Все те же грабли в виде коряво поданного сюжета, и нежелания придумывать что-то свое, сделали из возможного кандидата на качественную ролевую игру обыкновенную RPG`шку чуть выше среднего уровня, из разряда тех, что после первого же прохождения отправляются на дальнюю полку с таким же не сложившимися «беременными драконами».

Покупать или не покупать? Если вы, паче чаяния, фанат книги, конечно, покупать. Если нет — смотрите сами. Потенциала реиграбельности я в данной игре не усматриваю, однако раз пройти можно, особенно, если вас не пугает неспешность действа: кропотливых боев с управляемой паузой и монотонного выполнения похожих друг на друга квестов.

TinS

Warhammer 40,000 Dawn of War Soulstorm

Разработчик: Iron Lore
Издатель: THQ
Жанр: RTS
Системные требования: P4 -2.0 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Мир, где война

Старший дознаватель Ордо Еретикус, инквизитор Фабий Талано, быстрым шагом приближался к блоку удержания, на ходу просматривая доклад.

«В 1435 был обнаружен скаутами ордена Ультрамаринов... квадрат 17763, восточное плато... невооружен... разновидность стелс поля... проявил псайкерские способности при попытке бегства... покалечил нескольких космодесантников! Хм... Доставлен для проведения допроса и последующей очистки на боевую баржу «Dies Ire»... опасен, ментальная стабильность класса Д, иммунитет к химическим препаратам»

Еще один еретик, еще одна тварь, не заслуживающая смерти.

Войдя в пятую камеру ведения допросов, он увидел своего нового «подопечного». Пленник был прикован к стене, противоположной входу, и представлял собой худого, черноволосого паренька среднего роста. Подготовительные процедуры уже были проведены, и стена позади него была залита кровью.

— Что с одеждой?

— Ничего особенного, какое-то варварское тряпье, — ответил специалист по пыткам Инквизитор Ланит. — Меток и знаков отличия нет. После проверки сервиторы сожгли одежду, согласно протоколу.

— Сестры Тишины здесь?

— Еще с момента доставки. Они в комнате наблюдения, так что на счет колдовства можете не волноваться.

— Отлично. Я начну допрос.

— Буду ждать сигнала.

Ланит вышел в сопровождении двух сервиторов-ассистентов. Фабий остался с пленником один на один, если не считать тех, кто наблюдал за допросом через одну из стен комнаты. Он подошел ближе, и прикованный к стене человек поднял голову. В его глазах инквизитор увидел лишь усталость и страх. И решил, что дело будет простым.

Добро пожаловать в 41 тысячелетие

20 сентября 2004 года не случилось ничего особенного. Варп не распахнулся, звезды не пали с небес, Duke Nukem Forever не оказался на полках магазинов. Тихо и мирно на свет явилось новое воплощение вселенной Warhammer 40000, огляделось, вдохнуло воздух полной грудью... И, выдав громоподобный клич, ринулось вперед, потрясая цепным мечем.

Warhammer 40k: Dawn of War была первым серьезным ударом «Космопехов и компании» по игровому миру. Интересный, динамичный, новаторский и необычайно красивый, Dawn of War вышел на свет, расправил плечи, проверил доспех, и, перезарядив болтер, рванулся вперед. Игра сразу же обрела серьезную популярность, и многими была названа будущим жанра RTS, хотя до короля космоса и мониторов *Starcraft* ей было еще далеко. Прошел год с небольшим, и вышел *Winter Assault*, аддон, добавивший в число игровых фракций Имперскую Гвардию. Новые кампании, новые юниты, изменения баланса — стандартный джентльменский набор типа «Улучши старое, добавь новое». Второй аддон, вышедший через год (почти ювелирная точность), имел название *Dark Crusade*. Уже целых две новых фракции, абсолютно переработанная кампания и новые юниты — другой джентльменский набор типа «Стабильность — признак класса». Хорошая игра стала еще лучше, а баланс, окончательно съехав с катушек, улетел в далекие края.

И вот, настало время третьего, последнего аддона, разработка которого легла на плечи кампании *Iron Lore*, известных своим action-RPG *Titan Quest*. Обещали многое: две новых фракции, кампания, охватывающая целую планетарную систему, авиация, новшества в мультиплеере... Мы ждали, мы надеялись.

Служи Императору сегодня, ибо завтра ты будешь мертв

Инквизитор начал допрос, по привычке меряя комнату шагами.

— Назови свое имя, еретик.

— Его тяжело произносить. Называй меня Тенеловом.

— Тенелов? Ну ладно, пусть будет так. Кто ты, и что делал на восточном плато?

— ...



— Послушай меня, парень. Если ты скажешь мне все, что я потребую, быть может, ты умрешь быстрой смертью. В ином случае, вариантов у тебя просто не счесть. В перерывах между пытками тела, псайкеры будут пытать твой разум, и, клянусь Императором, ни твои проклятые боги, ни твое колдовство не помогут тебе.



— Даже если я скажу, инквизитор, ты все равно мне не поверишь. А даже если поверишь, разве это остановит мои пытки? Я знаю, что такое Очищение, и мы оба понимаем, что мои слова никак не повлияют на мою дальнейшую судьбу.

Талано на мгновение остановился, раздумывая, посмотрел пленнику в глаза, улыбнулся и вышел. Пройдя пару метров по коридору, он открыл дверь в комнату наблюдения, отделенную от комнаты допросов односторонне прозрачной стеной. Две девушки в серых накидках — Сестры Тишины, приветствовали его, инквизитор ответил им слабым кивком. Сервиторы же, установленные у пультов управления, вовсе не обратили внимания на вошедшего. Играла тихая медленная музыка. Талано устроился поудобнее в одном из кресел и увидел, как в дверь камеры въезжают сервиторы Ланита. Один из них нес небольшой раздвижной столик. Следом за ними вошел сам инквизитор Ланит, с небольшим металлическим кейсом в руках.

— Сестра, включите музыку погромче.

Фабий Талано был странным инквизитором. Он не любил слышать крики своих жертв.

«Ere we go, ere we go, cross the Kosmos. Killin lotsa boyz»

Что всегда было главным в любом аддоне? Нечто новое. То, чего еще не было, то, что сможет разнообразить, освежить и обновить впечатления от игры. Главное — не переборщить. Iron Lore обещали очень много нового. И, несмотря на все мои опасения, они не переборщили. Вообще. Парадокс — фактически, новых элементов много, а вот практически их можно назвать чем угодно, но только не нововведениями.

Начнем с «масштабной кампании по захвату планетарной системы». Завязка **сюжета** яркостью не блещет. Да, в Dark Crusade сюжет тоже на две строчки (что является побочным эффектом кампании такого типа), но там мотивация сторон и их появление на Кронусе прописаны лучше. А тут — появился варпшторм, и все, кто только мог, сбежались на его фиолетовые огни. Ну да ладно. У нас есть четыре планеты и три спутника, каждая планета разделена на некоторое количество провинций, со своими бонусами. По сути, та же планетарная кампания из DC, только визуально и стратегически подправленная. Например, перемещать армию с планеты на планету можно через сеть вебврат, а отрезанные от основных земель провинции теперь не приносят прибыли, если только вы не имеете соответствующего спец бонуса. Глобальные же бонусы можно получить лишь путем захвата главной провинции врага, то есть, каждая фракция в начале игры имеет по одному глобальному бонусу (типа восстановления юнитов, удешевления построек, двойных ходов и т.д.). Ах да, помните, когда в DC армия противника атаковала одну из ваших самых укрепленных провинций? Какое удовольствие — начинать битву с уже отстроенной на пол-карты базой, мощной линией обороны, обширными минными полями и кучей проапгрейженных слуховых постов. Вспомнили? Забудьте. Теперь каждый раз при защите провинции вы все начинаете с нуля. Ну, возможно, с точки зрения разработчика данный шаг оправдан — кампания становится более сбалансированной, более стратегически «честной» — ведь читерство «загоню врага в угол и отстрою оборону на всю карту» кануло в Лету. Но, с точки зрения геймера, пропадает доля фанфактора: все-таки веселее было, да и процесс захвата/обороны провинции не становился похожим на многочасовое перетягивание каната. Даже при достаточной пассивности компьютерных оппонентов, сингл становится чересчур долгим и, под конец, нудным. Вот и все изменения. Ничего кардинально нового, или просто нового, сингплеер не преподнес. Та же проверенная формула, те же принципы, тот же неспешный, местами затянутый и скучноватый процесс прохождения. Если вам нравился кампейн в Dark Crusade, то он вам понравится и здесь. Если же нет… Попробуйте, кто знает, может, эта вариация вам приглянется.

Продвинемся дальше — **новые фракции**. Честно говоря, на них я возлагал большие надежды — Сестры Битвы и Темные Эльдары как-никак. И сделаны они хорошо, имеют свой характер, свои особенности, интересные моменты… Но, вот только, было уже это все. Новички не вносят в игру ожидаемого фонтана новизны, вместо этого они добавляют немного разнообразия и динамики в игровой процесс. Их тактики вторичны, методы ведения боя стандартны. Серьезно выделяются только харвестинг душ Темных Эльдаров. Рабочие бегают и высасывают из трупов души, а потом вы тратите их на злобные массовые заклинания. Прикольно, дает некоторое разнообразие тактики, но не более того. В остальном, Падшие — усиленная версия Эльдар, лишенная телепортов и доброй воли. Сестры Битвы же — облегченная версия Космодесанта. Слабы в атаке, малый запас хитпоинтов, довольно стандартная техника. Тактические схемы — нечто среднее между Гвардией и Космопехами. Сбор веры — даже не процесс, вы просто ставите на слуховой пост дешевую пристройку, и он начинает генерить веру. У каждого вида пехоты свои спецспособности, на которые вера тратится. Для выживания в бою ис-



пользуются они постоянно, благо, прирост веры довольно быстрый. Из чего-то особенного вера превращается в ничего не значащий бесконечный ресурс, и акты веры воспринимаются как обычная способность обычного юнита. Фактически, вера — это так, для галочки, и сыграть важную роль она может только в начале игры — вы либо проиграете, либо с ее помощью отобьете первую атаку. А вот оформление новичков сделано на пять с плюсом. Сдвинутые на пытках и

убийствах зловещие Темные Эльдары озвучены, как подобает — мрачно и злобно. Некоторые здания своей ребристой формой напоминали бы насадки для миксера, если бы не кучи трупов и цепей, навешенных на каждый метр поверхности. Сестры Битвы тоже хороши — инквизиторские замашки лезут из каждой реплики. И понимаешь, что таки да, все еретики (к которым тут относят и Космодесант, ну да бог с ним) будут гореть, а все верные будут служить. Здания, удивительно похожие на католические соборы, мобильный орга́н, по совместительству являющий собой ракетную установку класса земля-земля, мученики, заключенные в корпуса бронетехники, и ангелоподобное существо, весело раздающее люлей всем, кто не успел убежать — все соответствует стилистике. Правда, Тау и Некроны были в разы интереснее.



Авиация — отдельная песня. Она не добавляет новое измерение в битву, как нам обещали разработчики. Это просто летающий танчик, который нельзя стукнуть топором. В прямом смысле этого слова. Те же типы атаки, возможности апгрейда. Единственное отличие от наземной техники — он немного быстрее, менее живучий и убивается только оружием дальнего боя. Ах да, еще авиация вносит в игру заметный дисбаланс (хотя, тут и без авиации балансом и не пахло), особенно в игре против орков/тау. Для первых авиация врага — серьезная проблема, а для вторых — еще одна легкая мишень.

Немного (в очередной раз) изменили балансировку рас. Причем, традиционным, «грубым» способом. То есть, вместо подправки характеристик юнитов, разрабы просто уменьшают их доступное количество. Например, самому жесткому кату подверглись (и заслуженно) Тау. Количество сквадов элитных Fire Warriors уменьшилось до одного, а численность тяжелых окапывающихся battlesuits в скваде упала с трех до одного, при той же их стоимости. Правда, грубо (вспомним Blizzard), но довольно эффективно — мастера игры за Тау начали на полную катушку использовать все разнообразие тактик, комбинируя обе ветви развития, что не может не радовать.

Проклятие живет вечно

Как себя чувствуешь, Тенелов?

Тело пленника было покрыто сотнями тонких, почти не кровоточащих длинных порезов. Не стоило обманываться их видом — пыточные мастера Ордо Еретикус умели приносить максимальные страдания при минимальных телесных повреждениях.

— Бывало и лучше.

— Я рад, что ты не потерял чувство юмора. Не люблю людей, которые не понимают шуток.

— Взаимно.

— Ну что ж, хоть в чем-то мы достигли согласия. Итак, я пришел задать те же вопросы. Кто ты? Кому служишь? Что делал на восточном плато?

— Я кадет. Член организации, название которой тебе ничего не скажет, инквизитор. Я не служу никому — я делаю лишь то, что считаю нужным. Моя работа заключается в наблюдении. Наблюдении, и построении выводов.

Талано замер, удивленный.

— Ты лжешь. Кто твой покровитель? Какому из демонов ты служишь? Что за колдовство ты…

— Ты хочешь знать, к каким выводам я пришел?

— Меня не интересуют твои лживые выдумки, еретик! Говори, а не то…

— Ха! Ты слеп. Все вы слепы. Вы сражаетесь с врагами, которых сами и создаете. Вы живете верой, и ваша же вера губит вас. Вы жертвуете миллиардами жизней, дабы иметь возможность пожертвовать триллионами. Вы поменяли сострадание на ненависть. Вы недостойны называть себя человечеством — вы просто стая диких зверей.

— Если ты думаешь, что я убью тебя за эти слова — ты очень сильно ошибаешься. Ты будешь мучаться вечность, и каждое мгновение ты будешь вспоминать свои…

— Прекрати этот дешевый балаган, инквизитор. Я не настолько глуп, как ты думаешь. Есть другая причина рассказать тебе правду.

— Еретик!! То .что ты называешь правдой… Другая причина?

— Подумай.

— Ты… Ты надеешься, что тебя вызволят? Ха! Безумец! Ты не понимаешь, где ты находишься!

— Я понимаю больше, чем ты можешь себе представить, инквизитор…

Талано успел увидеть улыбку на устах пленника, перед тем, как его с ужасающей силой откинуло к стене. Прямо в воздухе посреди комнаты появился яркий голубой овал. Из него вышла фигура, облаченная в сияющие доспехи странной формы. Фигура подошла к пленнику. Тенелов поднял голову.



— Долго же ты добирался.

— Тинс, скажи спасибо, что я в очередной раз вытягиваю тебя из передряги. Идти сможешь?

— Нет.

Пришелец легко разорвал цепи, поднял пленника на руки и шагнул в портал.

Разум, не имеющий цели, всегда блуждает в потемках

Мало нового, но все старое-доброе на месте. Та же динамика, те же захватывающие бои, тот же неповторимый дух (и те же «orks is da biggezt and da strongezt»). Игра не стала хуже, просто Dawn of War достиг своего потолка. И если хочешь двигаться вперед, пора подниматься на второй этаж :).

Разработчик: Oniric Games
Издатель: 1С
Жанр: дикая аркада
Системные требования: P-1,7; 512 MB RAM, 64 MB VRAM

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

TIME OF WAR

Корпорация всегда помнит о тебе

Шон Хармар был отличным солдатом. Он всегда чтил службу, ценил товарищей по оружию, и никогда не забывал о субординации. Со своей группой элитных спецназовцев он отправлялся на самые опасные задания, в самые горячие и где-то даже немного раскаленные точки. Его ценили, его награждали — его предали. Предали просто, цинично и шикарно — на очередном секретном задании вся его группа была уничтожена, а он сам тяжело ранен. Только лишь вмешательство высоких технологий могущественной правительственной корпорации «Сискор» спасло Шона от смерти. Однако возвращение к жизни было тяжелее смерти — Хармара обвинили в гибели его солдат, и предложили добровольно покинуть стройные армейские ряды. Что он и сделал, прихватив с собой все именные жетоны своих мертвых парней. Шон стал наемником — лихим солдатом удачи, с левой рукой — кибернетическим протезам. Но — ирония судьбы — прошло относительно немного времени, и армия вновь обратилась к Шону за помощью. Хармара призывали к уничтожению раскинувшей на весь мир свои щупальца корпорации «Сискор» во главе с Саймоном Сиском. Шон поначалу послал своих бывших генералов куда подальше, но они выложили на стол все свои карты — оказывается, это диверсанты Сиска подстроили гибель группы Хармара. Именно он виновен в смерти его бойцов. После этого Шон думал не долго. Взяв пушку и почистив свою кибернетическую руку, этот перевитый мышцами мастер боя вышел на тропу войны с могучей «Сискор».

Вот такая сложная завязка у простой, но в тоже время довольно увлекательной игры **Time of War** от компании *Oniric Games*. Как говорится, компания *«1С»* представляет, а мы отрываемся по полной. И тут это удастся, скажу я вам.

Это вам не шутки

Внутри яркой коробочки с сумасшедшим пиаром на обратной стороне, на самом деле покоится неплохая аркада, хотя и созданная разработчиками явно на скорую руку, и именно поэтому имеющая несколько существенных ляпсусов по части игрового процесса. Но обо всем по порядку.

У нас есть лысый Шон Хармор, который бегает по карте с вечно поднятыми, в стиле зомби, руками, в которых периодически появляется разного рода оружие. Основная цель Шона — убить всех и сломать на уровне все, что можно. Под эту великую цель, собственно, и подстроены все задания некого подобия кампайна игры. Задание — собрать шесть контейнеров с ценной информацией, озвученное в комикс-бриффинге. На практике это означает вынести на тот свет шесть комнат, забитых до основания солдатами и роботами, причем все эти сказочные персонажи умеют очень и очень метко стрелять. Особенно, если поставить высокий уровень сложности.

Особо скучать в игре мне не пришлось. Разве что на последних уровнях, и то, из-за полного отсутствия разнообразия в стане вражеских смертоносных устройств. Кроме подбираемого разного оброзного по своей сути оружия, грязный Шон наполняет свою кибернетическую руку кибер-энергией, черпаемой прямиком из поверженных механических врагов. С ее помощью Хармар открывает секретные двери, запускает телепорты и вообще чувствует себя очень и очень вольготно.

Что касается графики и звука, то их можно и нужно было сделать лучше. Гораздо, гораздо лучше. Особенно звук. А так Хармар взрывает и уничтожает противников в бешеном темпе, но под шаблонную, тихую, глупенькую озвучку, на просторах весьма и весьма посредственной графики. А это игру не красит, ни в коем разе не красит.

Кроме бесконечного валилова, из приятных моментов можно отметить отличные комикс-вставки, и, как ни странно, нормальный сюжет, прописанный в них. Не то, что в «Мести Якудзы», в которых до сих пор умирает Юсиро Мори, великий Босс якудза, плоховато оформленный в комикс-кадрах.

В Time of War есть месть, есть сила, есть вера, есть воля. Вот только финальный ролик, в котором виной всему оказывается свихнувшийся от кибернетической энергии Саймон Сиск, контролирующий ядерные ракеты по всему миру, меня не очень впечатлил. Хотя Шон был и тут на высоте. «Все дело не во власти, все дело в мести» — вот это девиз по жизни.

А в остальном, что можно сказать — очень жаль, что разработчики в который раз не уделили внимания мелочам. Хотя в данном случае, мне кажется, что они просто не видели, и не даже не подозревали о существовании этих самых глупых мелочей. Скорее всего, они были до глубины души счастливы тем, что у них и так получилось :).

Вывод

Сделанная на скорую руку, «великой» компанией :) Oniric Games, аркадка Time of War каким-то образом все же взяла меня за живое. Вроде бы ничего особо выдающегося в ней нет, вроде бы и враги безмозглые, и графика плохая, но сама игра показалась мне драйвовенькой и интересненькой. А больше от нее никто и не ждал.



Lar

КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II
ВОЙНЫ ДРЕНДЖИНОВ

Разработчик: Stardock Entertainment
Издатель: Stardock Entertainment
Издатель на территории Украины: «1С» (локализатор Snowball Interactive)
Жанр: TBS
Системные требования: 1 ГГц; 256 Мб ОЗУ; 32 Мб видео; 2 Гб на жестком диске

Аддон к одной из лучших космических стратегий современности (а по совместительству и одной из лучших игр 2006) добирался до нас длинными и окольными партизанскими тропами. На Западе **Galactic Civilizations 2: Dark Avatar** появилась в продаже еще в начале февраля 2007 года, у нас же «1С» издала эту игру, локализованную как **«Космическая федерация 2. Войны дренджинов»** только в середине декабря (сразу же как «золотое издание» оригинальная игра + аддон).

Конечно такая неоперативность удручает (хотя кто бы говорил, автор пишет эти строки, когда на дворе стоит совершенно потрясающий солнечный апрельский день), но, думается, как всегда превосходная локализация от *Snowball Interactive* с лихвой окупает столь долгое ожидание.

Что ж, давайте посмотрим, как воюют дренджины.

* * *

А воюет раса жестоких галактических угнетателей и поработителей очень неплохо. Как вы помните, в оригинальной «Космической федерации 2» присутствовала такая нетипичная для глобальных космических стратегий вещь, как **сюжетная кампания**. Признаться, смотрелась она там не очень уместно (узкие рамки сюжетных миссий элементарно сковывали обширные возможности игры), да и банальная сюжетная завязка не очень вдохновляла...

В который раз наблюдать, как союз добрых рас с людьми во главе бьется против злобных космических захватчиков (тех самых дренджинов), и слушать истории о великих и древних Предтечах? Увольте!

Развязка, впрочем, была уже не столь шаблонна: ослабленный битвой с Серыми Лордами (злым ответвлением цивилизации Предтеч, некогда исчезнувшим, но вот сейчас вознамерившимся вернуться) союз свободных рас был наголову разбит дренджинами, остатки флота землян отошли, потеряв всякую стратегическую инициативу, а саму Землю удалось сохранить, только укрыв ее непроницаемым силовым куполом. Дренджины теперь полноправные хозяева галактики, никто, кроме них самих, не может представлять для них серьезную угрозу... Впрочем, сказано это не для красного словца, в лагере «плохишей» зреет раскол, один из могущественных воинских кланов что-то уж слишком полюбил устраивать тотальный геноцид всему живому, вопреки интересам Империи, чья экономика стоит на постоянном притоке рабов. Да и войска клана Корат (так называются любители тотального истребления) стали в последнее время одерживать победы в таких ситуациях, когда по здравому расчету физически невозможно победить. Выступая в роли представителя умеренной фракции дренджинов, игроку предстоит выяснить, что же случилось с сородичами.

Кампания, как и раньше, не представляет собой ничего выдающегося, и, как и раньше, является, по сути, очень большим обучением, с сомнительными сюжетными достоинствами. Основная сила GalCiv`a, конечно же, совсем не в этом... Хотя, как помощь в ознакомлении с нововведениями аддона, кампания, может, кому и сгодится.

Нововведений не так чтоб изобилие, но многие из них можно назвать принципиальными. Так, наконец-то появилась более-менее внятная *система шпионажа*, позволяющая распоряжаться нанятыми агентами, засылать их к врагу или отправлять работать на контрразведку. Решающей роли в конфликте шпионы не сыграют, но пошкодить на планетах врага или спионерить какую-нибудь технологию — всегда приятно.

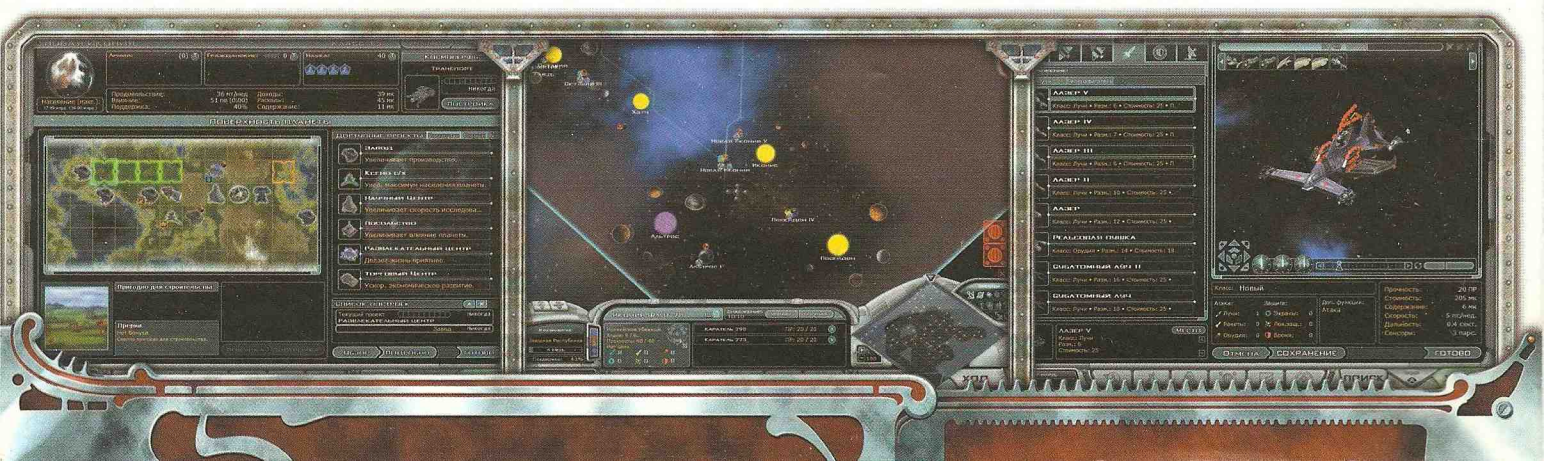
Вдобавок к *двум новым расам* (одна из которых — те самые Корат), появились призванные внести дополнительное разнообразие в геймплей при игре за разные «народы» галактики *расовые спецумения*.

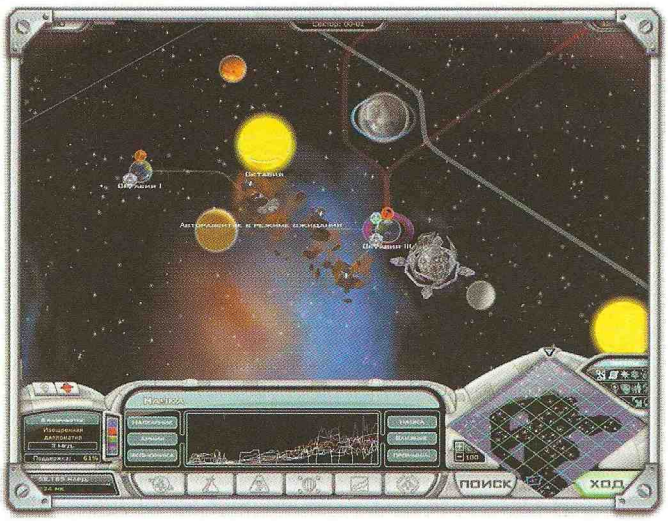
Так те же кораты, к примеру, умеют засыпать миры спорами, уничтожающими все живое на поверхности планеты, и превращающими пригодный для жизни мир в токсичный, а иконийцы с самого начала игры умеют заселять водные и токсичные миры...

И раз уж мы затронули тему *класса планет*, нужно пояснить, что теперь далеко не все миры, на поверхности которых можно поселиться, пригодны для колонизации по умолчанию. Чтоб жить на поверхности радиоактивных и токсичных миров, планет со слишком высокой гравитацией или целиком покрытых океаном, нужно исследовать особые технологии, что превращает колонизацию в куда более осмысленное занятие (нужно признать, что раньше гонка за колониями не требовала от игрока особых интеллектуальных усилий).

Мирная жизнь в «Космической Федерации» всегда была проработана на порядок лучше, чем у конкурентов по жанру. Взаимовыгодное существование, культурное влияние, торговля и союзы здесь отнюдь не пустые формальности, а важная и увлекательная часть игры, а военный путь к победе — вовсе не единственный и далеко не самый интересный. Чтоб еще сильнее разнообразить мирную жизнь, разработчики добавили скопления астероидов, на которых теперь специальные корабли могут строить добывающие станции-поселки, дающие производственные бонусы планетам приписки. Правда, поселенцы страдают от недостатка культурных досугов и потому очень легко переходят под юрисдикцию цивилизации, в зоне культурного влияния которой находятся.

Несколько доработана *дипломатия*, а также просто превосходный, не имеющий аналогов, *конструктор кораблей*, и раньше практически не ограничивавший возможности игрока в плане создания уникальных дизайнов, а теперь и вовсе кажущийся совершенным.





Серьезно увеличено количество *случайных событий*, влияющих на морально-этический облик вашей цивилизации. Теперь их больше примерно в полтора раза и выпадают они не только при колонизации планеты, но и случайно. Появились также ивенты невероятной мощности (mega-events) — чудовищной силы эпидемия, или возвращение Серых Лордов могут перевернуть геополитическую ситуацию в галактике с ног на голову, мгновенно превратив бывшего лидера в аутсайдера.

* * *

На этом список значимых изменений можно считать закрытым.

По существу, как и следовало ожидать, перед нами все та же Galactic Civilizations 2 с набором интересных нововведений.



Многочисленные достоинства игры, как-то развитая система дипломатии и торговли, интересное древо технологий (несколько переработанное и расширенное, кстати), красочная и атмосферная подача материала (чего стоят одни ролики на открытие торговых отношений, постройку первой станции и т.д.), множество путей к победе — остались те же.

Редкие и незаметные на таком фоне **недостатки**, к примеру, некоторая слабость (исключительно на выдающемся фоне всего прочего) военной части — так же никуда не делись.

Как, к сожалению, и самый главный и существенный минус серии — принципиальное отсутствие мультиплейера. Отец и идеолог Galactic Civilizations Брэд Уорделл (Brad Wardell) заявил когда-то, что не добавит сетевую игру, пока общая концепция не будет отполирована до блеска. Стремление к совершенству, это, конечно, похвально, но мерянье очками в Зале Славы это, согласитесь, совсем не то... Да и визитную карточку серии — непревзойденный конструктор кораблей — это сильно нивелирует... Ну к чему мне корпеть над дизайном своих дредноутов? Компьютер впечатлять?



Скриншоты по форумам выкладывать? В большинстве случаев, особо не заморачиваясь, лепишь к стандартному корпусу нужные пушки, движки и прочее, и хорошо еще, если при этом вспоминаешь о хоть какой-то симметрии и красоте...

Жаль... Уверен, толковая поддержка многопользовательской игры увеличила бы число поклонников и срок жизни игры очень значительно.

Впрочем, несмотря на этот существенный недостаток, «Космическая федерация 2. Войны дренджинов» все равно является эталонной и просто интереснейшей игрой жанра.

В моем личном списке она занимает почетное второе место после Master of Orion 2, являющегося, кажется, недосягаемой высотой.

А это — дорогого стоит, серьезно вам говорю...

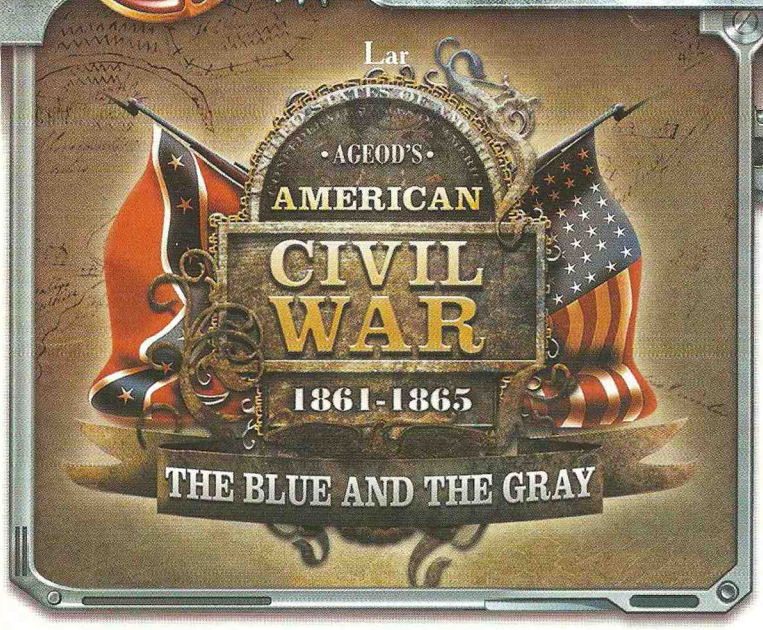
* * *

Очень рекомендую.

Эта игра — достойное приобретение для любого любителя стратегий и просто космической тематики. Покупая ее, можете быть уверены, что не пожалеете. Лично я знаю, что, как и оригинальная GalCiv 2, «Войны дренджинов» задержатся на моем жестком диске надолго, и добившись для начала всех вариантов победы поочередно, я еще не раз вернусь в мир Galactic Civilizations.

Чего и вам, на самом деле, желаю.





Разработчик: AGEOD
Издатель в Украине: «Акелла»
Жанр: TBS/wargame
Системные требования:
1,8 ГГц; 1Гб ОЗУ; 128 Мб видео; 1 Гб свободного места на жестком диске.

Не верьте тем, кто говорит, что все и вся вокруг приходит в упадок, а индустрия «оказуаливается». Люди, утверждающие, что раньше и трава была зеленее, и вода мокрее, и вообще «в старину живали деды веселей своих внучат» — были и будут, наверное, всегда, но ситуацией, они, как правило, не владеют, строя свои суждения исключительно на не самом широком личном опыте, пропущенном через призму очень притягательного эсхатологического мироощущения.

На самом же деле, индустрия, несмотря ни на что, предоставляет нам весьма и весьма разнообразные развлечения если не «на любой вкус», то уж на очень широкий их спектр — точно.

Примером по настоящему интеллектуальной и по хорошему хардкорной игры, может стать, к примеру, **«Война Севера и Юга»** (AGEOD's American Civil War: 1861-1865 — The Blue and the Gray) — недавно изданная у нас *«Акеллой»* игра, в полной мере благоволящая умному игроку и вознаграждающая вдумчивость и усидчивость. Если вам интересен воссозданный в мельчайших нюансах и деталях кровопролитнейший конфликт 19-го века, ставший поворотной точкой в истории Америки, а также возможность, взяв под свое руководство на оперативном и (частично) государственном уровне силы Союза или Конфедерации, переписать историю той войны — вам сюда.

* * *

Как это обычно бывает, основной недостаток «Войны Севера и Юга» вытекает из ее же главных достоинств — игра относительно трудна в освоении, и поначалу игрок вполне может и растеряться. Вооружившись научным подходом, разобраться в происходящем не так уж сложно, но все же не советую вам, не ознакомившись с обучающими миссиями, бросаться сразу и с головой в омут кампаний — рискуете не выплыть и в ужасе забросить «Гражданскую войну», так в ней и не разобравшись (немало потеряете, между прочим!). Приготовьтесь к тому, что игра представляет собой одну из наиболее точных исторических реконструкций, которыми может похвастаться жанр. Множество разнообразных нюансов и интересных возможностей придают игровому конфликту невиданную глубину и достоверность.

Желаете сформировать полк? Какого рода войск, в каком штате? Достаточно ли у вас боеприпасов, денег, резервистов... Не хватает рекрутов? Что будем делать? Проводить сборы добровольцев или частичную мобилизацию? Только учтите, что второй вариант — здорово подорвет народный дух, отдалив такую желанную победу. Определились? Подпись, пожалуйста, вот тут поставьте... Теперь — к экономическим вопросам, война почти наверняка затянется на годы, и потому нам следует, наверное, вложить средства в индустриализацию перспективных штатов, однако на это не хватает денег, казну можно пополнить, выпустив пятипроцентные военные облигации либо же введя разовые налоги, можно, конечно, и просто включить печатный станок... как умудренный политик, вы понимаете, я думаю, плюсы и минусы таких операций, впрочем, они подробно расписаны в документах. Определились? Подпись, пожалуйста.

Да, и еще, в сложившейся ситуации представляется необходимым ввести военное положение по крайней мере в Виржинии и Кентукки, а также комендантский режим в Арканзасе, Теннеси и Северной Каролине... Да, и еще, господин Президент, есть мнение, что нам стоит задуматься о предложении Союзу обмена пленными...

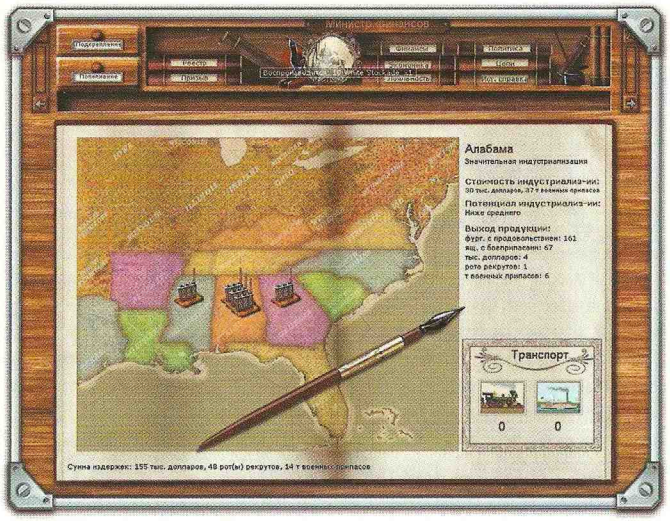
Впрочем, в экономической, политической и социальной сферах разобраться здесь достаточно просто. Они и сами, если на то пошло, в целом не сложны. Зато, когда дело доходит до непосредственного управления войсками, от обилия нюансов и возможностей захватывает дух уже по настоящему.

* * *

Как уж было сказано выше, «Война Севера и Юга» благоволит умному игроку, поэтому фантазии типа: «призвать много много полков, собрать их в одном месте и задавить врага мясом!» можете оставить сразу. Такая «стратегия»

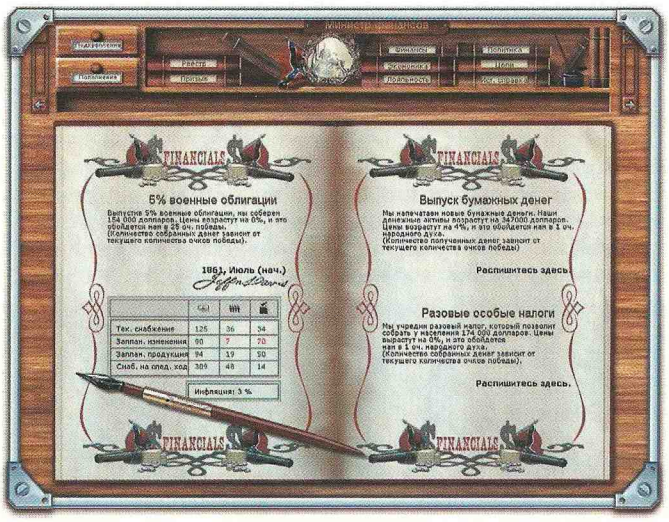


обернется лишь горами трупов в синих или серых (смотря какая сторона имела несчастье заполучить такого «полководца») мундирах и падением народного духа.



Разобщенные, лишенные централизованной системы руководства части воюют прескверно, ведь собрать десять полков в одном месте — не означает создать армию. Лишенные эффективного общего руководства, планирования, штабов и связи, они так и останутся отдельными силами, которые мгновенно впадут в неуправляемый хаос, под первым же ударом лучше организованного противника. Поэтому первоочередная задача игрока — построение эффективных цепочек командования и формирование из подразделений боеспособных частей.

Тут необходимо пояснение. Чтобы действовать как армия, подразделениям вовсе не обязательно быть согнанными в одну большую-пребольшую толпу. Скорее даже наоборот — такая толпа не сможет эффективно контролировать обширные территории. Вхождение в армию предполагает формирование эффективной иерархии командования, что дает огромные бонусы войскам. Входящие в армию части вполне могут быть рассредоточены по территории целого штата, вот этот корпус, к примеру, идет перехватить вот эту часть врага, вот этот — занимает город и т.д... Тем не менее — все они имеют единое управление, все являются частью армии, все действуют как единое целое и все получают зна-



чительную прибавку к своим боевым характеристикам. Для части, входящей в цепочку командования, действуют бонусы от всех командиров цепочки, поэтому именно создание крупных и скоординированных армий и является задачей номер один.

Звучит просто, но тут в дело вступает еще одна специфичная черта американской Гражданской войны — изначальная неготовность сторон к ее реалиям, а также отставание от этих реалий военной теории.

Солдат много, очень много, а подготовленных офицеров — мало, толковых же офицеров — и того меньше. Организовать боеспособные бригады, дивизии, корпуса и, наконец, армии трудно, а еще и достаточно опытных для таких дел генералов — раз-два и обчелся. Опыт нужно зарабатывать в бою, тем более, что противник не спит, и его части так и норовят прогуляться по нашей территории, а то и прорваться к одному из ключевых городов, потеря которого здорово снизит наш народный дух и очки победы.

Создавать армию придется в бою, растя в кровопролитных сражениях боеспособные части и умелых военачальников, формируя в оперативном пространстве армии подчиненные корпуса, а заодно и независимые дивизии, призванные отлавливать вражеских рейдеров вдали от основного театра.

Очень маловероятно, что у вас получится добиться решительного превосходства над противником в первые год-два (игрового времени, естественно :)). Нет уж, «Война Севера и Юга» передает реалии той войны очень верно, не давая игроку повода считать се-



бя умнее генералов Союза и Конфедерации, воевавших четыре года отнюдь не потому, что с ними не было такого умелого военачальника, как геймер Вася Булкин.

* * *

Также стоит упомянуть о играющей очень большую роль инфраструктуре и ее развитии, железнодорожных и речных перевозках (войска движутся по железной дороге или на речном транспорте на порядок быстрее), речных и морских транспортах и боевых кораблях, правилах морской блокады, участии Англии и Франции (они могут помогать Конфедерации деньгами, а могут при определенных обстоятельствах решиться и на открытую интервенцию), общественном мнении и многом-многом другом.

Но, к сожалению, статья не резиновая, а я надеюсь, у меня получилось показать вам, насколько реалистична и богата нюансами «Война Севера и Юга».

К ее недостаткам можно отнести относительную сложность в освоении, достаточно бедную графику (впрочем, местная карта «под старину» — очень мила, а солдаты различных полков в исторической форме — заслуживают уважения), и очень невыразительное звуковое сопровождение, тем не менее, для этой игры, да и для всего жанра в целом, все это — вторично и неважно.

Важно, что перед нами действительно глубокая и многогранная игра, очень точно реконструирующая описываемые события.

Рекомендовать ее всем и каждому я, конечно, поостерегусь, но если вы любите настоящие воргеймы, поощряющие серьезный и умный подход — это игра для вас.

Варсонофий КРОЛИКОВ

PAINKILLER OVERDOSE

Жанр: FPS
Разработчик: Mindware Studios
Издатель в Украине: GFI / Руссобит-М
Системные требования: 2,4 ГГц; 512 Мб ОЗУ; 128 Мб видео; 1,2 Гб свободного места на жестком диске.

Думайте себе что хотите, но лично я считаю оригинальный *Painkiller* («Painkiller: Крещеный кровью»), лучшим «old school» («мясным» — если хотите) шутером современности. Серьёзный Сэм — равновеликий и, по существу, единственный заслуживающий внимания конкурент, может, возможно, похвастаться большей народной любовью, однако стильно безумное и безумно стильное творение польской *People Can Fly* в соревновании за место в сердце вашего покорного пришло к финишу первым (с мизерным отрывом; без фотофиниша и пары лет на размышления — не разобрался бы, но, тем не менее).

Каково же мне было обнаружить на полке магазина **«Painkiller: Передозировка»** — новый аддон к полюбившейся в свое время игре... Аддон, появившийся спустя четыре года после выхода оригинала, это все таки необычно...

Помимо вопроса своевременности, настораживала также студия-разработчик, вместо заслуженной People Can Fly, разработкой **Painkiller: Overdose** занималась чешская *Mindware Studios*, известная по более чем посредственному stealth-шутеру *Cold War*. Project Overdose вообще затевался ими как бесплатная модификация и делался, наверное, скорее «для души», однако JoWooD Productions — обладатели брэнда — дали ему ход, справедливо рассудив, очевидно, что заработать еще немного денег на раскрученном имени — не грех. Тем более, что до Painkiller'а 2 — еще плыть и плыть (никто не сомневается, что он будет... когда-нибудь... сейчас же о каких-либо работах на этом направлении неизвестно).

Словом, настораживающих факторов достаточно — согласитесь.

Так давайте же попробуем разобраться, что за «Передозировка» такая.

* * *

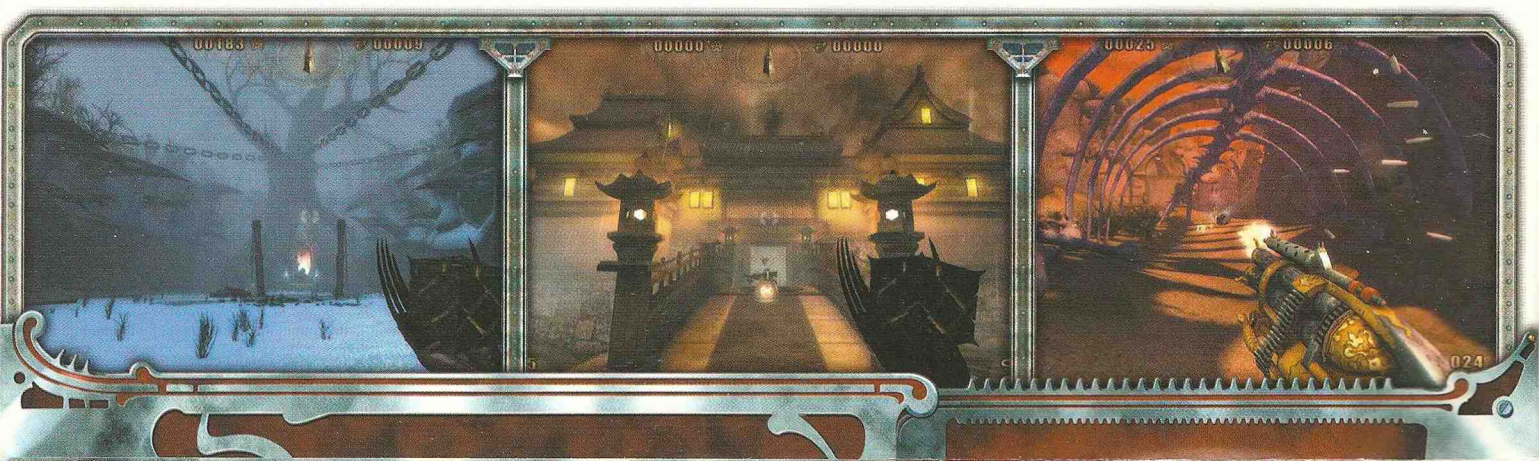
Встречает нас запоздалый аддон новым героем. Причем, забегая вперед, хочу сказать сразу, что Белиал — полуангел-полудемон, чью печальную историю нам подают с давящим пафосом, раз восемь прохрипев во вступительном ролике слово «не-енависть» (видать, чтоб мы прониклись серьёзностью момента) — самый четкий и однозначный минус чешским разработчикам. Дело не в неприятной внешности, а в удручающе глупых шутках-прибаутках и комментариях, до которых новый главгер — большой охотник. К примеру, оказавшись в пустыне, он обещает нам «полные трусы песка», поглощая душу, любит заметить, что «обожает пожирать пропащие души на завтрак», а каждому пятому уничтоженному противнику предлагает поцеловать свой полудемонский (вариант — полуангельский) зад. Добавьте к этому пиршеству духа еще и всегдашнюю проблему наших локализаций с озвучкой, и вы поймете, сколь удручающая картина складывается.

Сюжет в целом банален — отвергнутый обоими мирами полудемон-полуангел заточен в вечную тюрьму, запертую жизнью Люцифера. Однажды замки вдруг открываются (те, кто прошел оригинальный Painkiller до конца — знают почему, и какую роль в этом сыграл некто Дениэл Гарнер), и герой выходит на свободу, горя жаждой отомстить тем, кто пленил его, чем и будет заниматься на протяжении шестнадцати уровней.

Основной принцип игры остался тем же, уровни поделены на сектора-«арены» (от небольших комнат до огромных пространств), стоит герою войти, как вход и выход блокируется, и со всех сторон начинает переть «мясо», жаждущее его крови. Задача игрока — устроить алчущим комиссарского тела кровавую баню, а по уничтожению последнего противника проход откроется, и путь можно будет продолжить. Никаких поисков красных ключей от синих сортиров, нудных головоломок, хитро спрятанных секретов, и прочей такой лабуды — чистый, ничем не замутненный адреналин, хотя желающие получить одну из дающих приятные бонусы и спецвозможности карт таро, могут попробовать выполнить спецзадание (типа не давайте жизни героя падать ниже 50 процентов, уничтожьте все разрушаемые объекты, соберите столько-то золота (за счет которого, кстати, идет установка карт в слоты активации)).

Схема на вид очень простая, но какой же ураганный и увлекательный геймплей она, при должном уровне организации, обеспечивает! Вопрос, конечно, именно в этом самом уровне, ведь чтоб сделать качественную «тупую» игру (аркадный (ха!) action — к примеру) нужно, на самом деле, обладать нешуточным талантом, очень много думать и буквально аптекарскими весами вымерять динамизм и баланс. Большинство разработчиков это знают, и предпочитают потому заниматься «интеллектуальным» жанром (в ролях: Морпех Боб, Куча Оружия и Злые Арабы), те же наивные юные девелоперы, которые этого не знают, пугают нас изредка ужасами типа *Will Rock* или *Nitro Family*.

К чести Mindware Studios можно сказать, что достаточно достойный уровень реализации идеи был ими удержан (хотя тут, конечно нужно учитывать и замечательное качество исходного материала). «Передозировка» серьёзно уступает оригиналу, но слово «Painkiller» в названии не смотрится тут неуместной шуткой, что по-своему — уже достижение, согласитесь.



* * *

По существу, несколько хуже стало все. **Уровни**, к примеру, можно упрекнуть в излишней прямолинейности — никогда в оригинальном Painkiller'е дело не ограничивалось схемой: комната, валит многомонстров, всех убиваем, чекпоинт, следующая комната, валит еще больше монстров... — и так до победного, всегда там были свои нюансы. Здесь же почти все уровни, несмотря на разящийся и весьма впечатляющий антураж, сделаны по этой программе, без всяких умствований и интересностей. При этом, как ни странно, динамика, по моим ощущениям, существенно снизилась. На смену ураганному отстрелу бешено прущих орд нечисти, когда игрок боялся моргнуть, а адреналин хлестал из ушей, пришло в целом весьма занятное, но не дающее и половины ТЕХ эмоций, механическое истребление супостатов. Стало как-то заметно проще — ей богу, или это я с тех пор заматерел?..

Особо разочаровывают боссы, в сравнении с шедеврами монстростроения, предложенными нам в свое время оригиналом, они смотрятся блеклыми бедными родственниками, имеющими к тому же такое дурное свойство характера, как занудность (особенно это касается последнего).



Зато **дизайн уровней** на высоте.

То есть, опять же, не дотягивает до уровня оригинала, но местная феодальная Япония (с адскими ниндзями, самураями, гейшами и всем прочим, как полагается), охваченный бунтом город (утратившие человеческий облик погромщики и полицейские метелят друг друга и игрока, а кое-где в пейзаже проступают потусторонние черты), или атомная станция (пустынный пейзаж, давным-давно завывающая сирена, мутанты и нежить в форме работников станции) — вполне себе в духе безумного, стильного и в чем то даже, не побоюсь этого слова, притчевого хаоса миров Чистилища «Крещеного кровью».

Дизайн вполне держит планку средних уровней Painkiller'а, хотя, конечно, ничего, способного сравниться, например, с «Больницей» оттуда, или «Ленинградом» из первого аддона *Battle Out of Hell* здесь, опять-таки, нет.

Переработанный специально для Белиала дизайн **оружия** — не впечатляет, на смену внушавшим трепет машинериям пришли какие-то совершенно игрушечные «ащкие» пушки, рожденные как будто фантазией обслушавшегося хеви мэтала подростка, особенно это касается местного дробовика — ну игрушка же, честное слово! Суть большинства пушек не изменилась при этом ни на йоту, правда появились новинки, как то: забавный самонаводящийся метательный кинжальчик, голова демона, жгущая лазером из глаз, или двустволка, заряженная токсичной жижей. И все бы хорошо, но...

ОНИ УБРАЛИ КОЛОМЕТ!!! Не знаю, кто надоумил mindwar'овцев, но они заменили колоритнейшее оружие игры, её, можно сказать, визитную карточку совершенно блеклым и попсовым арбалетом! Можете теперь забыть о безумных энтомологических экспериментах по прикалыванию монстров к стенам, полам и потолкам...



Как хотите, но, по-моему, это просто нонсенс.

* * *

Словом, вы уже поняли, «Передозировка» сделана по схеме: «Тех же щей, да пожиже влей». Не то, чтоб чехам не хотелось сделать погуще, но варить гуще они просто пока еще не умеют.

Игра при этом получилась неплоха, причем, думается, это больше заслуга превосходного качества исходного материала. Отстреливать прущую со всех сторон колоритную нечисть вполне себе приятно и весело.

Вот моему брату понравилось, он даже говорит, что это круто. Но что он понимает! Он же не видел оригинал!

* * *

Моя оценка по пятибалльной шкале — три с плюсом. Если вы фанат Painkiller'а, или считаете, что шутер с графикой, устаревшей на четыре года, это нонсенс — смело отбрасывайте этот плюс к черту. Если же вы не видели оригинал — можете вывести себе вместо тройки с плюсом четверку — думаю, вам понравится, тем более, ничего значимого в поджанре «мясных» FPS сейчас и близко нет, и не предвидится в ближайшее время.



Но лучше все же попробуйте сначала поискать «Painkiller: Крещеный кровью» (пять с плюсом в моей личной системе оценивания) — оно того стоит, поверьте мне!

Thorneyed Thorneyed@yandex.ru

トゥルー・ラブ TRUE LOVE

Разработчик: Otaku Publishing
Издатель: Jast
Жанр: hentai adventure
Системные требования: Даже на момент выхода (1995 год) игра не могла считаться особо требовательной, при этом сейчас запускается даже под Vista, если установить галочку «совместимость с WinXP» (совместимость с Win`98 и Win`95 почему-то не дает такого результата :))

Она нужна всем. За нее готова отдать последнее любая тварь на земле — и девочка, и мальчик, и жучок, и хомячок, и даже слоник с большими ушами и длинным хоботом. Не ищет ее разве что великий Онотолей Вассерман и, естественно, тот, кто уже нашел.

О чем я говорю? О любви, конечно. Вернее, не так. О Настоящей Любви. Той самой, про которую писали классики мировой литературы, от которой сгорали лирические и вполне реальные герои. Надеюсь, что и вам уже довелось почувствовать на собственной шкурке, что это за чувство такое. Ну а если чаша сия вас миновала, то пожелаю скорейшего приобщения к таинству бессонных ночей и душевного трепета...

Фу, как у меня высокопарно-то все получается! Аж самой противно. Нет, лучше использую в качестве эпиграфа небольшое стихоплетство от братца Bateau, у него вроде бы без громких слов получилось передать то, что чувствует человек, немного потерявший голову из-за другого человека. Даже если этот самый «другой человек» еще ни о чем не догадывается. Впрочем, кто знает, она ли это? Настоящая Любовь... Пока еще не придумали четких признаков ее прихода. Ну там, пульс, давление, повышенное содержание сахара и покалывание в правом боку — у всех почему-то получается по-разному. Так что остается лишь надеяться и верить, что это именно Она. А уж время покажет, кто действительно любил, а кому просто казалось.

* * *

Рассудительный и мерзкий, неспокойный и хмельной,
Что за пазухой ты держишь? Сердцем или головой
Ты любить ее поклялся? Нет, не ей, а сам себе.
Или большего не надо? Будешь плакаться судьбе:
«Боги! Боги! Как я низок! как несчастен и угрюм!
Мой корабль попал на рифы, мой уже затоплен трюм...»
Да не трюм же твой затоплен, а башка. И то — говном!
Разум был, но он забылся беспробудным жутким сном.
Так бывает, успокойся, в грудь себя не колоти.
Любишь? Это же прекрасно!
Правда.
Мать твою ети...
(копирайт — Bateau)

У геймеров, знакомых с аниме и мангой лишь поверхностно, слово «хентай» может вызывать самые различные ассоциации, которые, пожалуй, в 90% случаев будут неверными. А проблема, как мне кажется, заключается в том, что большая часть хентаев, распространенного в наших краях, является примерно тем же, что и «эротика» от студии «Private» (и не говорите, что не знаете о такой). На первый взгляд в хентае действительно показывают «сисьге» и все, к ним прилагающееся, вплоть до непосредственно полового акта в самых извращенных формах. При этом, кстати, именно извращенный хентай наиболее популярен среди хентайщиков средней руки, поскольку фантазия у японцев действительно впечатляющая. Особенно по «этой» части.

Но тут очень легко попасть в ловушку терминов. Дело в том, что большинство из нас с младых лет усвоило тот факт, что существует как минимум две разновидности искусства, в котором показывают обнаженные тела: эротическое (зачастую высокохудожественные картины, глубоко драматичные фильмы и анимация), а также порнографическое (о ужас! осуждаем-осуждаем! =>_<=*). А вот для хентая в сознании среднего европейца термин всего один. И так, наверное, даже лучше, потому что некоторые жанры японской анимационной эротики неподготовленного зрителя могут даже испугать (если вы не знаете, что такое тентакли, то лучше вам пока оставаться в блаженном неведении). Но смею вас заверить, точно так же как за названием «аниме» может скрываться история любой степени драматичности и глубины (от непроходимо тупого «боевика» до аллегорических притч), в хентайном жанре предостаточно и развратной порнухи, и высококлассной эротики, где сами по себе эротические сцены являются далеко не главным блюдом меню.

Теперь, надеюсь, вам будет нетрудно догадаться, к какой разновидности относится игрушка **True Love** ^_^. Да, именно эротика, и именно такая, в которой «картинки» — далеко не главное... Впрочем, как посмотреть... Ну, просто хочу сказать, что всем, кто надеется получить от этой игры пособие по женской или мужской анатомии, лучше отправиться на соответствующие сайты или в видеопрокат. А True Love не трожьте! И уж точно не пытайтесь сравнивать ее с другими экземплярами «хентайных адвенчур», поскольку малый бюджет, которого требует разработка подобной игры, в сочетании с гарантированным минимумом продаж (поинтересуйтесь у знакомого продавца дисков, как расходятся бездарные русские «эротические квесты» — в Японии с хентаем то же самое) привлекают массу разработчиков, желающих влегкую подзаработать. И по-настоящему талантливые среди них попадаются крайне редко. Может быть, раз в двадцать лет. Или даже в тридцать. А может — вообще раз в сотню лет.

Вы не удивитесь, если я скажу, что после True Love мне кажется, будто вот эта самая драконовская квота появления настоящего гения среди разработчиков хентайных игр человечеством уже использован? Правильно, что не удивились ^_^!



* * *

Не бывает вечной любви, любви с первого взгляда, взаимной любви, безответной, сильной, слабой, странной, проверенной временем, внезапной, изменчивой... Не бывает, и точка. Она просто есть. Большего людям знать не положено.

(копирайт — Bateau)

Вот так и тянет в который уже раз вспомнить старую песню о тяжкой судьбе человеков, обозревающих игры. Мол, плохую игру разнести в пух и прах с залихватским гиканьем и улюлюканьем — дело нехитрое, а вот как только попадается хорошая игра (да не просто хорошая, а одна из лучших за всю историю игростроения), тут-то и начинаются проблемы. Недохвалишь, недоскажешь, недообъяснишь — и читатель уже не заинтересуется стоящей игрой. А если перехвалить, то можно просто испортить игроку ощущения от прохождения. Завышенные ожидания чаще всего становятся причиной неадекватного восприятия хороших игр (и не только игр; вы расскажите человеку, не видевшему «Мону Лизу» о том, какое это великое произведение искусства и какая красавица изобра-

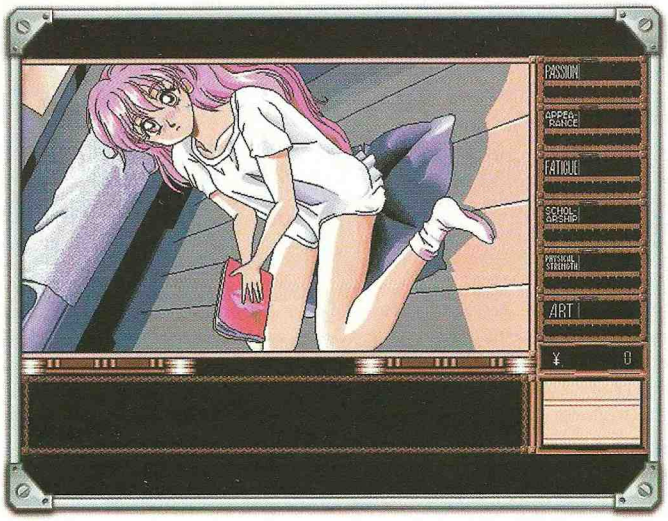


жена на этом полотне, а потом покажите ему картину; скорее всего, первой реакцией будет реплика «Так у нее же бровей нет!» или что-то в таком духе). Снобы могут спросить о том, как у совершенства вообще могут быть какие-то недостатки, но без недостатков любая вещь была бы слишком скучной. В случае с True Love самым главным недостатком на сегодняшний день можно считать безнадежно устаревшую технологию — 16-цветная палитра и midi-озвучка вряд ли произведут сильное впечатление на заядлого геймера, не мыслящего хорошей игры без четвертых шейдеров и поддержки многоядерных процессоров. Но мы-то понимаем, что скромная «обертка» только подстегивает воображение. А кроме того может вызвать неконтролируемые приступы ностальгии у геймеров с приличным игровым стажем (сейчас, кстати, набирает популярность так называемая «восьмибитная музыка» — посмотрите хотя бы вот эту штуку: **http://trava.kiev.ua/archives/3975#comments** Junior Senior «Move Your Feet»). На этом пока список недостатков заканчивается. Если вдруг вспомню что-нибудь еще, обязательно упомяну. Ну, а вы каждый отмеченный недостаток умножайте на десять, поскольку в тех случаях, когда игра «цепляет» настолько сильно, я за свою объективность не ручаюсь. Хотя стараться буду, честно.

* * *

У меня нет задницы, поэтому мне не во что ее впутывать. У меня нет живота, поэтому мне не нужно его набивать. У меня нет ног — поэтому меня не волнует вопрос куда идти!

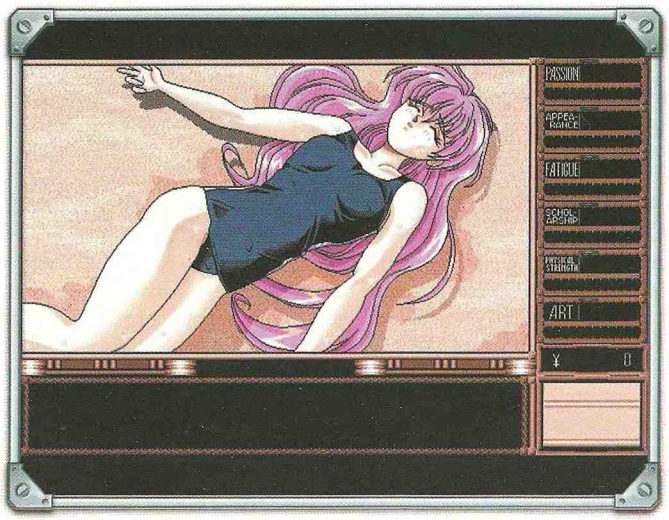
(копирайт — снова мой двухголовый родственничек)



Действие True Love завязано на главном герое, простом японском (а как же еще?) парне, который на время учебы в колледже перебрался от родителей в собственную небольшую комнатку. Собственно, этим самым «главным героем» и становится игрок. Поэтому лицо нашего студента нигде не показывают, так что диссонанса с личностью самого игрока практически не возникает. Единственное, что немного мешает вжиться в роль, это довольно длинные заранее прописанные диалоги, которые по большей части вполне естественны и логичны, но иногда все же заставляют воскликнуть «Во идио-о-от!» и стукнуться лбом об клавиатуру.

А может быть мы просто немного ханжествуем? Ведь если не в студенческие годы, то уж как минимум в старших классах школы каждый из нас умудрялся ляпнуть какую-нибудь чушь, сотворить несусветную глупость... Признайтесь ^_^. Ну, если не хотите, то и не надо.

В общем, этот самый студент занимается под нашим руководством своими обычными студенческими делами (естественно, с небольшой поправкой на японские привычки), и попутно знакомится с различными девушками и парнями (да, тут есть намек и на яой, но — тс-с!), чтобы закончить свое



обучение в колледже не только с багажом знаний, но и с Настоящей Любовью в сердце. Или без нее — это уж как повезет, в True Love (в отличие от большинства других хентайных игрушек) никто не дает гарантии того, что вам удастся соблазнить хоть кого-нибудь. А даже если и удастся устроить «первый раз», то не факт, что отношения получат дос-

тойное развитие. Смешно говорить такое про персонажей компьютерной игры тысяча девятьсот девяносто мохнатого года выпуска, но для успеха важно понимать их! Не манчкинскую логику «нулей и единиц», манчкинов тут не любят, а самую настоящую человеческую сущность. Душу, если хотите. А у этих персонажей она есть.

Вот, подумалось, какую душу надо иметь разработчику, чтобы ее осколков хватило на создание дюжины выдуманных, но от этого не менее интересных душ? Завидую, по-хорошему, но завидую.

True Love, если читать диалоги «по диагонали» (конечно, абсолютно неправильный подход к прохождению, чуть позже станет понятно почему), оказывается довольно короткой игрой. Все события укладываются в последние пару месяцев учебы в колледже, захватывая немного времени после выпускных экзаменов. Но сколько всего успевает случиться за это время!

Причем надо сказать, что откровенно нереалистичных событий в True Love не наблюдается. Ситуации абсолютно жизненные, хотя и не без некоторых преувеличений. Но если в каком-нибудь эпизоде разработчики и устраивали цирк, то это получалось по-настоящему смешно (особенно ярким вышел эпизод интимной близости с целомудренной девочкой-художницей, но детали я вам пересказывать не стану, сами постарайтесь ее соблазнить, чтобы все увидеть ^_^). А кроме того, в каждой из подобных сцен так и тянет воскликнуть «Kawaii!!!» и залиться слезами умиления.

Девушек и женщин, которых нам предстоит соблазнять, в True Love насчитывается ровно десять (в стартовом меню есть



специальный раздел, в котором после прохождения можно посмотреть все картинки, относящиеся к той или иной девушке). У каждой — свой характер, свои привычки, друзья и, конечно же, внешность. Честно говоря, мне понравились не все. Вернее, не все понравились одинаково, но из-за этого игра начинает нравиться еще больше. Ведь в самом деле, нам ведь и в жизни не каждый человек может стать хорошим другом или подругой (в любых смыслах). В True Love точно так же, хотя не могу не признать того, что плохих (в том смысле, который в фильме «Джентльмены удачи» описывался термином «редиска») девушек там тоже нет. Просто у каждой жизнь сложилась по-разному... И, кстати, за что я всегда обожала хорошее аниме, так это за то, что характер любого персонажа обоснован его прошлым. Мы такие, какими нас делает наша жизнь.

Эмм... Снова на громкие слова потянуло... В общем, сойдемся на том, что в True Love любви главного персонажа достойна каждая из десяти девушек, поэтому если первое прохождение вам понравится, то двух-трех повторных уже точно не избежать.

* * *

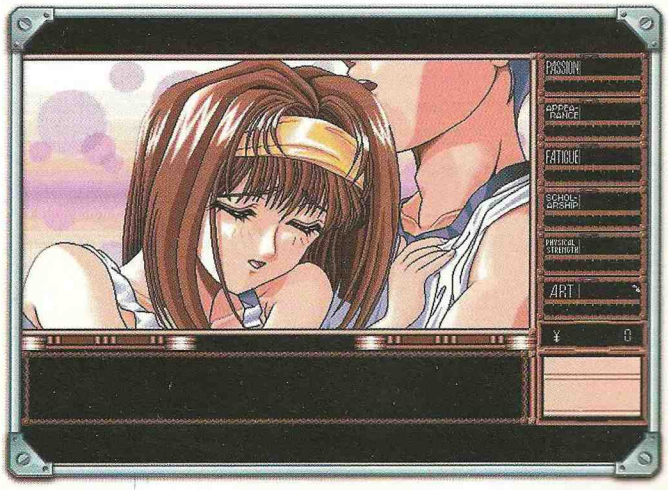
Глупышка, неужели ты все еще веришь в человечество после всего, что с нами было? Боже, как я тебе завидую! Возможно, это и есть ответ на мой вопрос — твое наивное и чистое сердце дает тебе право на любовь! И только так...

Ох, знала бы она, о чем думают мои циничные и грязные мозги, то говорила бы иначе...

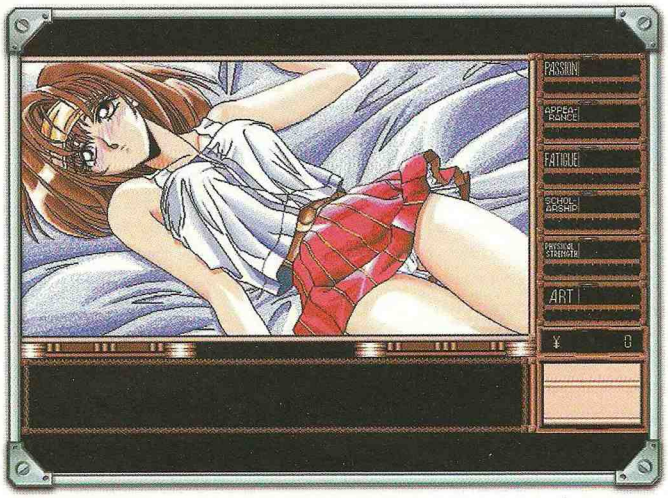
(цопирайт — все тот же)



Описывать механику игры True Love — занятие неблагодарное. Внешне все выглядит очень просто. Каждое утро наш герой просыпается, составляет список дел на день (из трех пунктов: день, вечер, ночь) и с надеждой на лучшее отправляется выполнять намеченное. Возможных действий не так уж и много, причем в учебные дни днем обязательно будут прописаны занятия в колледже (не то чтобы наш студент был такой прилежный ученик, просто образование в Японии — штука очень дорогая, и если уж уплачено, то приходится ходить). Еще можно заниматься спортом, учиться рисовать, заниматься уроками дома, ходить на подработку на строительную площадку или просто прогуливаться по городу. Если на этот день было дано какое-нибудь обещание или назначено свидание, то становится активным пункт «Promise». Выполнение определенных действий влияет на характеристики персонажа (страсть, внешний вид, ученость, творчество, спортивность и усталость), от которых в некоторой степени зависит, с которой из девушек у нашего героя завяжутся по-настоящему серьезные отношения. Но на самом деле получается так, что высокие показатели по какой-либо из «дисциплин» всего лишь являются триггером для одного события, соответствующего сюжетной линии од-



ной из девушек. Если убрать усталость, то получается, что на характеристики «завязано» всего пять персонажей (плюс еще один, про которого я вам ни за что не расскажу, будет вам сюрприз), а знакомство с остальными продолжается скорее по чистой случай-



ности — иначе и не скажешь. Можно быть полным раздолбаем, но при этом наткнуться на знакомую девушку, просто прогуливаясь по городу, а там уже тебе, уважаемый игрок, и все карты в руки, поскольку начинается самое интересное — диалог.

Может, кто-то и застал эпоху полностью текстовых игрушек, но я, честно говоря, представляю их себе довольно смутно. Да и не любила никогда особо квесты и прочую ерунду, мне больше нравятся игры с большим количеством экшена, стрельбы и кровищи (вот такая я странная барышня ^_^). Но в True Love диалоги читаются как настоящий талантливый роман о юношеской любви! Самое забавное, что иногда, увлекшись чтением, я забывала даже поглядывать на изображение собеседника. А оно, на самом деле, играет далеко не последнюю роль. Анимации в игре не очень много, но как раз те небольшие нюансы, которые не передашь текстом, создает смена выражения на лицах персонажей, покрасневшие щеки, отведенные глаза… В общем, все то, что и в жизни говорит о человеке больше, чем его слова.

Отдельные диалоги имеют совсем небольшое ветвление (иногда дают выбрать из двух вариантов ответа один раз за весь диалог, иногда — дважды, иногда вообще не дают), но при этом отдельные ситуации, в которые попадает герой, «тасуются» с жуткой сложностью. После пятого прохождения я уже утвердилась в том мнении, что разработчики True Love являются настоящими фанатами «эффекта бабочки» — неправильно (или наоборот — правильно) сказанное слово в одном из на первый взгляд малозначительных диалогов может здорово аукнуться ближе к концу игры. И не сразу ведь поймешь, в чем дело, почему никак не получается познакомиться с вот этой девушкой поближе, почему она тебя избегает. Ответ можно так никогда и не найти, но не потому, что его нет (я уверена на 100%, в True Love случайных событий — самый минимальный минимум, и даже меньше), а потому, что ты все равно отыгрываешь по большей части самого (ну, или саму) себя. Значит, с человеком вот такого склада характера у тебя ничего и не могло получиться. Именно из-за каких-то мелочей, на которые мы никогда не обращаем внимания, но они от этого не становятся менее важными.

Кроме того, все персонажи взаимосвязаны, все-таки большая их часть учится или работает в нашем колледже, кто-то приходится кому-то родственником, другие просто давно являются друзьями. Думаю, вам не составит труда представить себе, в какие ситуации из-за всех этих хитросплетений порой умудряется вляпаться наш герой. И понятно, что некоторые девушки получились «взаимоисключающими». То есть, если уж у вас «получилось» с одной, то путь к другой может оказаться закрыт навсегда. В общем, пока что рекорд — четыре соблазненных подруги за одно прохождение, и вряд ли у меня получится побить его. Все-таки каждой требуется уделить свою долю внимания, а это не так уж и просто.

С одной из девушек мне так и не удалось справиться, хотя я целенаправленно подыскивала пути к ней, стараясь действовать вопреки всем своим принципам и привычкам. Ну, еще не вечер…

* * *

Киборг издал странный звук, отдаленно похожий на вздох.

— Девочка, доктор сказал раздеть тебя, и укутать в теплое одеяло, пока лекарства не собьют жар. Ничего кроме того, что указал доктор, Ливер не делал. Ясно?

— Ясно, — ответила я и снова шмыгнула носом. Черт, в моем голосе в самом деле прозвучало разочарование, или мне только показалось?

И тут Ливер издал протяжную пивную отрыжку.

Точно — показалось.

(цопирайт — угадайте сами)

В конце игры (то есть, после выпуска из колледжа) главному герою предстоит решить, с которой из девушек он хотел бы связать всю свою дальнейшую жизнь. Пожалуй, это самый сложный момент во всей игре, особенно если игроку удается вжиться в образ достаточно глубоко.

Ну, черт возьми, что делать, если я действительно влюбилась (эмм… наверное, лучше писать «влюбился», как персонаж) одновременно в двоих или даже троих? Кого выбирать? А хитрые разработчики сделали так, что в последний день даже сохраниться не успеваешь, события идут непрерывным потоком — только успевай читать и осознавать, что же на самом деле произошло с твоей жизнью. Но если твой финальный выбор будет правильным, True Love выдаст в качестве награды «эпилог» истории, такое себе небольшое описание будущей семейной жизни нашего героя. Нужно ли говорить о том, что внимательный игрок уже и так мог представить, что ждет его вместе с той или другой девушкой?

Но самое главное заключается в том, что в True Love отсутствует пошлость. Вообще. В принципе. Как понятие. После просмотра финальных титров остается только приятное теплое послевкусие, как после прочтения хорошей книги, и еще небольшое сожаление по поводу того, что в реальной жизни такой яркой и чистой истории с хорошим финалом с тобой пока не приключилось. Ну что ж, буду надеяться на лучшее и радоваться свободе. Я лучше съем перед ЗАГСом свой паспорт =^_^=*



P.S. Несмотря на 16 цветов, отлично проработанные характеры и общий целомудренный настрой игры, секс в ней все-таки присутствует. Так что если вам еще нет шестнадцати, то съешьте этот номер МИКа сразу после прочтения.

P.P.S. Добыть эту игру не так уж и сложно — в Интернете есть масса «складов» старых игрушек, как платных, так и бесплатных. Поэтому конкретной ссылки на скачивание я не даю, просто вбейте в Google строку «True Love game», и все найдется.

Аллан «Яскр» Кармин agent_yaskr@bigmir.net ak-of-ash@rambler.ru

Реальность vs Игра

Респектное камрадство, доброго вам hh:mm:ss.

Неожиданно для меня вызвало горячие споры и резкую критику появление на страницах «МИК» отчетов по такой с виду заезженной и почти лишенной эмоций теме, как сетевые игры. В голове моей тут же образовалась половина мысли по этому поводу — так бывает, когда вроде бы понял, в чем дело, но все еще не можешь сформулировать четко и ясно.

Вторая половина этой же мысли нашлась случайно, после просмотра научно-популярной передачи об игромании в разных формах, включая и компьютерную, и в частности, сетевую зависимость. В передаче показали исключительно выдающихся фанатиков игр, разрушивших жизнь себе и окружающим, но не указали, что таких единицы. Так мы дойдем до того, что все маньяки известны своим пристрастием к дыханию. Естественно, что у меня возникло желание высказаться в защиту нашего общего увлечения. Но, с обратной стороны, я хорошо понимаю и существование проблемы, которую так однобоко изобразили на ТВ.

Получается, что и общество, и геймеры не признают людей, тратящих время на компьютерные игры впустую. Только, если общество обеспокоено уходом геймеров от реальности, то сами они обеспокоены… качеством средств ухода. Разница в том, что геймеры возмущены, как ценители, изменениями, происходящими в индустрии, а общественность против игр вообще, не вдаваясь в тонкости.

Лично я живу и в этой реальности, и в нескольких виртуальных, стараясь организовать время так, чтобы не было конфликта версий. И я отнюдь не одиночка, а представитель формирующейся игровой культуры, участвующий в разных ее проявлениях. И хочу видеть сообщество ценителей игр как сообщество, а не собрание разрозненных индивидуумов, к которому приписали без разбору всех, кто не состоялся в жизни, разрушил семью, убил кого-то, и все потому, что «много времени проводил за компьютерными играми».

Обе стороны проблемы не поместились в одну статью. Поэтому нижеследующий текст посвящен только причинам смены реальности, а о формах ухода и совмещении реальностей хотелось бы поговорить отдельно.

Прошу не считать мое скромное мнение постулатом. Я просто делюсь с вами результатами своих наблюдений на сегодняшний день.

* * *

Всех, кто не принимает реальность, обычно называют **эскапистами**, беглецами. Начнем с тех, кто действительно бежит от реальности. Самые ярые и убежденные считают ее слишком для себя тяжелой или ставят себя выше окружающих. Подвидов таких «личностей» несколько, но объединяет их завышенное мнение о своих скрытых способностях, нереализованном потенциале, особенном благородстве или достоинстве в силу принятия каких-то ценностей и/или отвержения иных. В обществе такой индивид не реализовался, интереса к единству с большинством людей не проявляет, бороться за материальные средства и финансовую состоятельность не хочет даже на минимальном уровне. Парадоксально, что корнем этой пустой надменности, слабости и неопрятности является… эрудиция. Да, как ни странно, именно большое количество информации, осведомленность о разных вещах, порой не имеющих отношения к современности — но безумно увлекательных по своей природе, ставит человека интеллектуально вроде бы развитого ниже сторонника легкой наживы. По крайней мере, на лестнице выживания. А все почему? Потому что информация, которой он владеет, не имеет применения. Остается только одно: обижаться на весь мир за то, что никто не ценит чистое знание, высокие материи и духовные идеалы. Да, не ценят, но жить все равно надо. И не смешивать разные виды материи. Духовные вклады по своей сути могут приносить только один вид прибыли — духовный. Все справедливо. И я знаю, о чем я говорю, по одной простой причине.

Да, я сам когда-то таким был. Эскапистом с немытыми волосами и диким самомнением на предмет своего интеллектуального уровня, отсутствия признания моей гениальности и прочего. А признания не было, потому что сидел, закрывшись в себе, своей комнате, своем компьютере и так далее. Все ведь просто: как поступаешь, так и получаешь.

Вот и наши эскаписты, боясь повернуться к миру лицом, пялятся в экраны. Они ждут от мира конфликта — но и сами неспособны улыбнуться и мирно общаться. Поэтому, верно, конфликт — это все, что они получат в ответ на свой выход в свет. И не выходят, остаются сидеть в своей злобе на весь мир за играми, которые видятся для них прекрасным выходом агрессии. И чем проще и эффективнее достигается победа, тем лучше. Но противник (желательно) должен быть реальным человеком, в ком эскапист может увидеть символ жестокого мира… Примерно так же киберсексуалы свято уверены, что говорят с женщинами в аське или чате. А правда в обоих случаях одна — каждый общается только с себе подобными. И реальной победы или достижения нет никакой.

Эскапизм не различает вида игры, стационарная она, браузерная, вообще не компьютерная. Или даже не игра, а водка занимает мысли человека. Это — уход от решения проблем. Медленное самоубийство, потому что решимости такому человеку не хватает даже на банальное сведение счетов с жизнью. И воля к жизни не отпускает.

Так может, хватит агонизировать? Интеллектуал? Эрудит? Любите информацию в виде игры, другие реальности и приключения? Попробуйте с кем-то пообщаться — и не спорить, и не бояться, что ваши безумно важные мысли подвергнут осмеянию. Хотя, скорее всего, смеяться над вами поначалу будут. Потому что в замкнутом пространстве развития нет, и многие вещи уже давно всем известны. В таком случае могу только посоветовать присоединиться к общему хохоту над своей наивностью. Но чего не следует делать — так это забивать на себя и на жизнь в обществе.

* * *

Конечно, причины эскапизма бывают и вовсе будничными. Вот, допустим, нет конфликта с обществом, замкнутости, отторжения идей — и вдруг самый обычный человек становится, как это говорят, *кибераддиктом*. Не знаю, как по соседству или в дальнем зарубежье, но в нашей стране реальная жизнь многих прижала так, что времени после работы уже нет, так же, как и сил или желания вникать еще в какие-то глубокие проблемы, кроме бытовых и явных. Спасать, там, очередное королевство от дракона/дьявола/некроманта, да еще и сопереживать моралистическим исканиям и трагедиям героя — зачем? Вот завтра с утра на работе и так хватит проблем и интриг. Те, кто не работает с компьютером, думаю, ищут отдушину в книгах и фильмах. Причем к качеству содержания тех и других со временем выдвигается все меньше требований, лишь бы расслабило. Те же, чей рабочий день проходит за экраном, не горят желанием провести так еще и вечер. А на работе надо иметь ка-

кую-то «подложку», чтобы хоть иногда отвлекаться от дел, допустим, связанных с обработкой большого количества цифр. И вот тут-то на сцену выходят браузерные игры. Переключить голову на графику и обратно, а тем более, делать это быстро и часто не представляется возможным. Во время обработки данных не мыслят мира в другой форме, кроме сводной таблицы — поэтому многие браузерки напоминают Интернет-магазин или статистическую программу.

Такой человек загнан в ловушку времени и обязанностей перед собой и близкими. Хочется вырваться на свободу и ощутить вкус чего-то дикого, агрессивного, могущественного. Привыкнув к тому, что жизнь будет идти по карьерной схеме, как придется, эти «мягкие» эскаписты находятся в группе риска неожиданного отрыва от реального мира, к которому причисляют себя по определению. Их уносят в свой «волшебный» мир браузерные игры из разряда казуальных. Типа той, ну, вы поняли, нашей любимой. И беда в том, что их уход незаметный — они не стреляют в сотрудников, они не носят колпак со звездами на улице и даже не хвалятся своими «левелами» перед окружающими. Зато сливают массу денег на покупку артефактов, сулящих победу за победой. Что и подпитывает абсурдно казуальные игры.

Проблема таких эскапистов в том, что они не могут или не хотят признать в себе интерес к играм или их темам всерьез, отчасти из-за нехватки времени, отчасти из-за сложившегося формального способа мышления, утверждающего, что игры — для детей. Осуждение общества заставляет обывателя чувствовать себя извращенцем, и постепенно создает облик игр как опасного и разрушающего наркотика.

А когда-то вся игровая индустрия началась с тайного развлечения офисных работников. Кнопка «escape» названа так, в частности, потому, что позволяла сбежать из игры в любой момент. Так же, я считаю, разовьются и сетевые проекты нового поколения — не только из старых игр, а еще и из потребности быть по-настоящему свободными и общаться, а не прятаться от скучной действительности.

* * *

Иногда подростков к укрытию в виртуальной реальности подталкивает неблагополучная семья. Разведенные родители, ужас сиротства, алкоголизм, домашнее насилие — ничего из этого я не имею сейчас в виду. Размеры этих проблем куда больше простого пристрастия к играм и связь между ними косвенная.

Я говорю о другом, не менее важном варианте внешнего давления на беглеца от этой реальности. Вот представьте себе некую условную внешне благополучную семью. Со стороны такая семья, вроде бы, нормальна: родители в браке, все здоровы, никто не пьет и не издевается над детьми. Но внутри отсутствуют общение, обмен интересов, поддержка. Например, либо родители отстали от современной жизни и видят в ней только недостатки, опасности и аморальность, о которых столько показывают по телевизору и печатают в газетах, либо просто полностью сосредоточены на работе. Такие социальные ситуации, я считаю, опаснее прочих, их нельзя доказать, и с ними нельзя бороться законодательными методами. Когда родители пьяницы, наркоманы или преступники, все очевидно, и можно просить о помощи или приюте. Когда родители разведены и не общаются, горькая правда тоже ясна: между ними ничего нет. Но, если с точки зрения общества семья состоялась, то никто и не подумает присмотреться к ней. И не увидит, что родители не общаются давно (они не ссорились, им просто вместе уже не интересно, а до развода не дошло). Никто не поймет, что ребенку мало того, что его не бьют и не кричат на него — а хорошо бы и поговорить о жизни, о делах, об играх, возможно.

Раньше дети в таких случаях зачастую уходили из дома. Не от «заметных» проблем, но от недостатка понимания и интереса к своей развивающейся личности. Кто-то становился металлистом, надевал «косуху» и шокировал окружающих своим поведением; кто-то строгал деревянный меч и уверял всех знакомых, что он эльф. Каждому — свое проявление характера, но объединяет и первых, и вторых, и неуказанных третьих и энных то, что они находили круг общения и, порой, как бы семью — вне родительского дома.

Сейчас для того, чтобы сбежать из дома, достаточно включить компьютер. Многим не надо даже коннектиться (слава выделенкам!). Прекрасный зеркальный ответ на невнятную ситуацию в семье! Родители как бы есть, но их как бы нет, и ребенок как бы дома, но он как бы сбежал! Великолепное социальное решение!

Но и оно вызывает недовольство. Ни конкретно взятые родители, ни общество в целом не ищут изъянов в себе — сразу обвиняют Интернет, игры, электронную культуру вообще. И делают только хуже: столкнувшись с таким бескомпромиссным преследованием, подросток (а в некоторых случаях и взрослый индивид) уходит с головой в вымышленный мир. Скажем, в компьютерную игру: кто в трехмерную стационарную, кто в браузерную текстовую. А кому и консоль ближе. Способ неважен — результат один: человек полностью отчуждается от окружения, и психологи торжествуют очередную победу в войне с увлекательными хобби. «Ура, мы доказали, вот и еще один случай маниакального пристрастия к играм! Игры надо запретить! И все будет хорошо!»

Да, все будет хорошо. Не надо будет решать проблему безразличного отношения в семье, не надо будет искать понимания со своим чадом/мужем/сотрудником. Просто отсечь неприятное хобби от него, заклеймить без разбору все игры, проклясть позитив одних за жестокость других. И радоваться возвращению покоя в свою размеренную жизнь, где ребенок занимает свое отведенное ему место.

* * *

И в заключение, о самой формулировке, мол, здесь реальность, а там уход от нее.

С точки зрения «нормального» человека — этот, «настоящий» мир такой яркий, он дарит человеку множество переживаний: весенний запах цветущей вишни, вкусную горячую еду, прогулки по набережной и объезды родного района на велосипеде. От простых чувств и к более сложным (страстная любовь, успешная карьера, спортивные награды, морские круизы) исходный мир богат переживаниями и впечатлениями. Конечно, только ненормальный может отказаться от всего этого в пользу двигающихся картинок, и только вовсе сумасшедший отвергнет также и картинки — в пользу каких-то сводных таблиц и лент сообщений!

С одной стороны, верно. Реальность богата переживаниями. С другой стороны, если не быть фанатиком, то преобладающую часть из них геймеры ценят не меньше, а то и больше, чем «нормальные» люди. Разница остается в социуме и условностях. Я прошу читателя представить себе обычный мир как игру с определенными правилами, ценностями и призами, сравнить с компьютерной игрой, обладающей теми же особенностями — и, я думаю, читатель поймет, насколько похожи «реальная» реальность и виртуальная. Просто эта большая игра на «вселенском сервере» развивалась дольше и в нее больше людей вкладывали время и силы, генерировали идеи и воплощали мечты в жизнь. Поэтому с ней связано больше эмоций и требует она усилий того же рода, что ее создали. Что до реализма компьютерных игр, классических или сетевых, то они создают настроение (или, если вам угодно, состояние), в котором человеку уютно. Лично я был бы рад, если бы вместо компьютерных игр действительно существовали порталы в другие миры, где можно было бы полноценно жить, а не только смотреть в экран и дергать мышку. Смею предположить, что в таком желании я далек от одиночества. И всем страждущим придется ждать еще лет 300, пока подобные путешествия, так или иначе, будут возможны.

А до тех пор, остается только мечтать и играть в игры.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР aftootvet@gmail.com

РАННЯЯ ПТАШКА

Как известно, ранней пташке достаётся больше корма, чем поздней. Это вполне оправданно в смысле орнитологии, земледелия и гейм-журналистики, но нифига не верно при написании «Авто». Чем раньше оно написано, тем больше самых свежих писем не смогут блеснуть своей оперативностью. А я как раз и собираюсь данное «Авто» сделать очень ранней животинкой, скомпилированной задолго до выхода номера. Причины две.

1. Я брутально и надолго заболел. Подозреваю, что это какой-то новый и особенно мерзкий штамм, мутировавший в ногу с развитием прогресса. Температура во время болезни практически не поднималась выше 36.90С, но внутри чувствовался такой жар, как будто бы у меня было 39.5. Отвратительная зараза, и совершенно не понимаешь, как от неё избавляться... Почти избавился. Рецепт: травяные настойки и крепкий чай + молоко + мёд с прополисом. Общался с друзьями и знакомыми в Москве и Киеве — многие переболели этой гадостью. Даже непоколебимого Glukk`a свалило на три дня. А меня — на две недели, хворь не выходила с начала апреля и практически до открытия КРИ-2008, на котором я благополучно побывал, чему свидетельством наш с Ягуаром обширный материал на страницах 15-21.

2. Но пока я прохлаждался на КРИ, наш родной издательский дом выкинул поразительный фортель. Такого в истории нашей организации еще не бывало. Стоило мне чуть отвернуться, недоглядеть, как наш ИД... объединился с другим ИД! Подробнее можете прочитать в поэтической «бензоколонке», излившейся из-под пера Мохнорыла (на стр. 3). Вернувшись с КРИ, я уже застал в разгаре переезд убойной разрушительной силы. Вследствие чего мы (и МИК) выпали из всех мыслимых и немыслимых графиков и ритмов, и теперь стараемся как можно скорее вернуться к привычному режиму работы.

Посему, не будем тянуть лишний раз кота за кошачьи места, и перейдем к письменам (чуть было не ляпнул — к папирусам... а что? — тоже вариант!). На письмене — **Ростислав Горділа.**

И снова здравствуй, Талер :)

Привет. А я уже заждался :)

Так уже получается в последнее время, что после каждого Автоответчика появляется повод тебе написать.

Это хорошо, даже очень. Если материал не вызывает резонанса, то нахрена он нужен, такой материал?

Вот и сейчас, только получив свеженький номер МИКа в свои загребущие ручонки и прочитав (а точнее, проглотив :)) его в один присест, сразу захотел черкнуть несколько строк.

Сразу скажу, что реакция на твой смелый эксперимент по размещению а «Авто» всего одного (!) письма была схожей с той, что ты испытал, это письмо получив :) Только вместо того, чтобы упасть пацтул, я, как говорят у нас, сделал глаза «по п`ять копійок» :=) Я, конечно, не имею ничего против камрада rainmaker, но его опус не просто «Болшой!» ©, он агромадный.

Я в прошлом номере пообещал, что буду предельно честен. Так вот, вываливаю всю подноготную. Времени на «Авто» почти не оставалось, номер горел... И тут приходит (первый раз за все существование рубрики) письмо на 28 тыс. знаков. Я его смотрю, понимаю, что послание вполне себе адекватное — и ставлю. И волки сыты, и овцы целы. Это не моя политика по насаждению «больших» писем, просто звезды стали в очень удачное созвездие... Rainmaker говорил много интересных вещей (с одной стороны), с другой — мне не пришлось отвечать на 5 писем, а только на одно. Это письмо в некотором роде спасло номер :--)

Это же не театр одного актера, в конце концов. А ты, получается, выделяешь из общей массы одного человека, отводишь его письму (письмам?) четыре полосы, хотя по сути все эти 28 тыс. знаков (кроме стихов, которые очень даже ничего) являют собой суммарное обсуждение всех тем, поднятых в прошлом году. Если ты хотел таким образом завершить подведение итогов 2007 года (хотя, по-моему, они уже и так достаточно подведены), то почему не привел несколько самых интересных мыслей других камрадов?

Главный ответ выше: письмо оказалось в нужное время в нужном месте. Дополнительный: я бы очень хотел, но не успеваю сортировать все письма и выделять лучшие. Лучшие и так идут сразу в номер. Хотя, твои слова про «подведение итогов», что-то в этом есть... Человек не сдавался, писал и писал, и напоминал о себе... Терпение и труд. Они перетерли мою «залитовку».

Я понимаю, ты хотел уважить человека, так сильно стремившегося попасть в «Авто», но хм... как думаешь, получив один раз такой карт-бланш, на сколько тыс. знаков он будет писать следующие письма, на 50? :)

Думаю, нет :--) Rainmaker соединил несколько писем в одну большую сагу, только и всего. Я не уверен, что хотя бы у одного камрада хватит усидчивости хотя бы на один авторский лист (40 000 зн. без пробелов)

Ну да ладно, по большому счету, это все придирки.

Да что там... Вполне справедливые вопросы и критика. Принимается ;--)

Твои эксперименты даже радуют, поскольку формируется новое обличье Автоответчика, коего не было при Кертисе. Приятно, что ты привносишь в него что-то новое, специфически талеровское :)

У Кертиса — харизма, у Талера — хренизма! Я пользуюсь своей **хренизматичностью** ;--)))

Также понравилась твоя статья о «Reprobates», сразу вспоминаются славные традиции обзора Icewind Dale 2 :)

Айсвинд — вообще отдельная история.

Да и вообще все авторы молодцы, радует их умение писать обзоры не только о нашумевших играх, но и об геймах средней руки.

Это всегда было основной фишкой МИКа.

Жду твоего обзора «Тургора», который выходит буквально на днях. Надеюсь, благодаря дружбе с Дыбовским ты получишь заветную коробочку одним из первых? :)

Так и будет :)

Теперь о грустном. А грустным на этот раз у нас являются оба сайта, а точнее их плачевное состояние. В очередной раз пытаюсь зайти на МИК-Портал, и получается это у меня только раза с десятого :(А уж по прежнему видеть на Игрограде статьи двухгодичной давности, так это вообще печально... Есть какие-то реальные сдвиги в исправлении ситуации?

МИК Портал активно работает, привлекая спонсоров. Если затея выгорит, падеж прекратится. «Игроград» — у него более далеко идущие планы.

Вот, собственно и все, о чем я хотел в этот раз поговорить. Бывай, до следующего письма :)

Спасибо за папирус... тьху ты! — за письмо.

* * *

Вы, уважаемые читатели, сейчас будете очень сильно и больно смеяться, но герой «Авто», **Rainmaker**, написал опять. И перед тем, как озвучить его очередное послание, а после выслушать какофонию гневных отзывов: «*Оккупировал «Авто»!*», «*Узурпатор!*» и «*...теперь больше никто не попадет, потому что один наглый постоянно пишет...*» я скажу две вещи:

а) всем авторам посланий: а почему вы не пишете таких писем (не по объему, а по сути!), чтобы мне хотелось их разместить как можно более оперативно?

б) Rainmaker`у — следующие три номера я НЕ БУДУ пускать твои письма, иначе ты отвадишь большинство «МИК-Ноосферы» от рубрики, благодаря своему неуемному таланту. :)

Привет, Талер! — а также все те несчастные, кому придецца читать сию пародию не письмо...

Главное: не попадайся им на темной улице ночью. Да и мне тоже...

Итак, МИК №297 добрался-таки до моих шаловливых ручонок :),а эти самые ручонки — до клавикорда :) — (пришлось приложить немало усилий, чтобы согнать брата с компа) — и ты имеешь счастье лицезреть мое очередное послание :)

Сдается мне, что счастье имеет меня... Ну да ладно.

Значицца, меньше слов, больше текста :) — теперь только 6000 знаков-деградирую потихоньку :))

Деградируй дальше! Это тебе пожелание от всех читателей :--)))

1) *На прошлой неделе поперся на Укртелеком отправить пару писем, и, естессно, наткнулся на твою мессагу — первое впечатление — ВАУ! КРУТО! — Талер мне написал! :) — но потом моя шизофрения взяла верх :) — я почему-то подумал, что ты просто над мною поглумился :)*

И то и другое. Глумился, но отвечал. Отвечал, но глумился!

Короче, надо ли говорить, с каким нетерпением я ждал №297? А его все нет и нет :(((Я же не знал, что он вышел не 31 марта, а 7 апреля — т.е. на неделю позже, чем обычно. Я как гончая бегал по всему городу, терроризировал продавцов, а журнала все равно НЕТ!

Представляю. По Украине с МИКом у всех одинаковые проблемы.

Можешь представить себе мое состояние? И вот, когда я совсем отчаялся (09.04.) — брат принес свежий номер!!!!!!!

Представляю. А наше состояние, когда номер не вышел вовремя, представляешь? А состояние мэра (Т. Кохановской) и теневого лидера (М. Литвинюка) Игрограда представляешь?!

2) *Короче, мое письмо таки напечатали — еще немного, и меня будут узнавать на улице не только в родном городе, но и везде, куда доходит печатное/непечатное слово:)*

Очень польщен твоей высокой оценкой моего творчества и меня в целом:)))

Думал, ты будешь более строг...

Дык я и был не особенно мягок. Видимо, ты ожидал худшего...

3) НО! *когда я писал про Nuklear Fallout, то это была злая ирония (пусть и не совсем удачная) Просто не хотелось бы, чтоб камрады приняли меня за какого-то барана, который, переиграв в хакэнслеши и шутеры, думает,что война---это круто и здорово.*

Уверяю тебя, так никто (почти) не подумал.

4) Про пафос *— ну дык я об этом тоже писал — пытался от него избавиться, но не очень получилось, рифма тоже далеко не идеальна — тут ты на 100% прав.*

Это нарабатывается долгими годами. У меня и сейчас не всегда идеальная рифма. Но даже рифма — это не главное. Слышал о «белом стихе»? Это высший пилотаж!.. Но только когда ты уже умеешь рифмовать.

5) Про рекламу *— убивает меня не сама реклама, а скорее телевидение вообще(да если бы только это :(Включи любые новости — одна политика (кстати, прикольный анеХдот — «Украинская политика — как старые советские кинокомедии — сто раз смотрели, а все равно смешно» :)))*

Телевидение давно перестало быть выражением народного мнения. Тут скорее, «вырождение» налицо, а не «выражение». Еще 5-10 лет, и TV уйдет в свою узкую нишу, склонившись пред всепоглощающим Интернетом. А анекдот хороший!

— а после этой самой политики (на закуску) — очень часто какая-нибудь новость из мира животных — типа: в зоопарке таком-то у животного такого-то родилось дите или операция на зубах мечехвостого гиппопотама прошла успешно :)

Вроде бы как все прекрасно — люди заботяццо о природе. Просто смешно! Ведь в то время, как усилиями единичных энтузиастов спасаецца 1-2-3 особи, сотни их диких собратьев погибают от циничного уничтожения человеком их родной среды.

Какие люди заботятся о природе? Те, что задействованы в масс-медиа? Они заботятся прежде всего о своевременном поступлении на экраны/страницы (бумажные и электронные) интересных новостей, которые позволят рейтингам и тиражам держаться на высоте. Активисты Greenpeace спасли популяцию вымирающих животных? Хорошая новость! А другая популяция в это время окончательно вымерла? Просто отличная новость, бомба! Так что, раздражаться по поводу лицемерия и двойных стандартов телевидения и других СМИ не стоит, хотя это, конечно, неприятно.

Я не хочу тут становицца в мегагероическую позу защитника дикой природы, но каждую минуту с лица нашей планеты исчезает один вид животных/растений. Особенно странно выглядят люди, с кретинским умилением смотрящие всякие передачи про зверей, а сами прогоняющие голодную собаку.

А еще более странно выглядят люди, бьющие своих детей, потому что те плачут и не дают им смотреть сериалы и переживать за маленьких сериальных детей, которые плачут. ;)

У меня дома, например, живет пять котиков (было шесть, но один пропал :(и я бы с удовольствием завел бы еще столько же, но матушка не разрешает :(

Ого! И как только у тебя хватает терпения следить за таким количеством животных? (А вот я камрада Rainmaker`а вполне понимаю — у меня самой, хоть кошка всего одна, зато четыре собаки. А еще шиншиллы, попугай и два аквариума. И должна сказать, что возня со всей этой живностью — просто ничто в сравнении с радостью, которую они приносят в мою жизнь. — *прим. главред.*)

Для тех, кто давно не вылезал из танка: мы (человечество) уже не стоим на краю пропасти, а полным ходом летим вниз, все ускоряясь и ускоряясь :(((

Может, когда настанет **время Ж** (то есть, полная ж@#@), организм социума оперативно среагирует — сработает инстинкт самосохранения ноосферы? Другое дело, пока гром не грянет — ждать каких-то перемен бессмысленно. (Не все так грустно. Человечество, конечно, потребляет ресурсы Земли все еще хищнически, но все же современная технологическая цивилизация намного менее варварская, чем цивилизации древнего мира. Мы, конечно, наносим природе значительный ущерб, часто невосполнимый, но это потому, что нас ОЧЕНЬ МНОГО. Но в целом экономика постиндустриального общества гораздо более эффективно использует природные ресурсы и уделяет значительно больше внимания вопросам экологии, нежели в предшествующие экономические формации. Поэтому, хотя ситуация еще далека от идеала, но вектор развития — правильный. Проще говоря, ка-

ждый отдельно взятый современный житель Земли приносит природе в разы меньше вреда, чем его предок веке эдак в 15, и на порядки меньше, чем какой-нибудь месопотамец десятого века до н.э. — *прим. главред.*)

***Еще про энергоресурсы**: ты абсолютно прав — газовые и энергетические монополисты всячески вставляют палки в колеса всем, кто занимаюцца проблемами добычи дешевой и экологичной энергии. Цитатка из «Симпсонов»(гениальный сериал, ИМХО): «Пользуйтесь природными ресурсами, и никто не пострадает» — в смысле, покупайте нефтепродукты, а то вас обвинят в подрыве национальной экономики.*

Вроде того. Впрочем, топливных ресурсов в недрах Земли хватит еще лет на 50, так что все нефтяные и газовые короли уже сейчас имеют в сейфах четкие финансовые планы и схемы: как перейти на экологически безвредное и дешевое топливо. Но это случится только тогда, когда ресурсы Земли будут высосаны более чем на 90%. (А точнее, когда цена на углеводородное топливо станет столь высока, что сделается рентабельным переход на другие виды энергоносителей, а переход этот обязательно будет сопровождаться высокими стартовыми расходами на инновации. Звучит цинично — но, увы, в мире правит экономическая целесообразность, законы рынка. По-другому не получается — вот, СССР с его плановой экономикой действовал иначе, и результаты как-то не впечатляют... — *прим. главред.*)

***6) Опять же про стихи** — Советский воин бережет Родной страны покой и славу, Он на посту, и наш народ Гордится армией по праву — так вот, я не знаю, откуда эти стихи, и, следовательно, не помышлял ни о какой стилизации. Тут ты меня немного переоценил :)*

Может, и переоценил, а может и недооценил твое подсознание ;). Возможно, эти стихи были тобой услышаны давным-давно и все это время смирно лежали на подкорке. А в момент написания тобой стихотворения всплыли и подкорректировали текст ;).

***7) Про новый формат** — я писал, что это, ИМХО, абсолютно не важно для МИКа-вас читали и будут читать не ради картинок — ты говоришь о повышении удобочитаемости и смотрибельности. Хорошо, даже если вам это удастца на 100% — стоит ли оно того? Ведь это большой труд художников и редакторов — а в результате половина камрадов скажет, что раньше было лучше, а другая половина потребует возвращения бэкграундов в статьях или еще какой-то хреновины :). Вот и говори после этого, что МИК читают не ради картинок :).*

Читать журнал только ради подписей под картинками — это совершеннейшим образом глупо, так же, как и обходиться одним текстом. Мы должны искать золотую середину, должны искать новую аудиторию... Все-таки человека встречают по одежке, и только провожают по уму. Кроме как «хорошо говорить» нужно еще и «стильно выглядеть». Золотая середина.

Короче говоря, я против смены дизайна — КПД у такой акции будет слишком низок, а силы, брошенные на редизайн, лучше направить на что-либо другое (например, на нормальный постер — ты знаешь, что я имею в виду, уже писал об этом).

Конечно, мое мнение ничего не решает, но это не мешает мне его выразить :)

Именно! Спасибо за то, что выразил свое мнение.

8) Я согласен, **игровая аддикция** есть, и это серьезно. НО! Есть куда более важные проблемы, которые требуют немедленного решения — та же экология.

Но это не значит, что следует перенаправлять ВСЕХ специалистов и ВСЕ финансы на решение только одной проблемы.

Буквально вчера видел по телеку выступление какого-то чела из партии «Зеленых». Так он распинался, что за 1 месяц в Украине высадили хрен-знает-сколько тысяч молодых деревьев (20 или 30). Хотелось бы узнать, сколько из них доживут хоть бы 10-ти летнего возраста? У нас в городе, например, поспиливали пятидесятилетние тополя, а вместо них посадили молодые саженцы, 90% которых уже не существуют — засохли или вырваны.

Вот такая вот грустная история :(.

В городах молодые деревья уничтожаются чаще, да. Собственно, в нормальном европейском городе подобное поведение граждан практически исключено. Так что, мы пока такая же Европа, как и Монголия. Разве что немного получше...

9) Кажецца мне, что рано или поздно мы поиграем и в Балдурс Гэйт 3,и в сиквелы Меча и Магии, Визардри, Ультимы — да и не только RPG, но и продолжения других заглохших/выродившихся игровых серий (а наши внуки — в Дюк Нюкем Фарева :). :--)))

Обясняецца такое предчувствие просто — каждый понимает, что старый брэнд возродить легче, чем создавать с нуля новый. Ведь у этих игр до сих пор полно поклонников, которые все равно купят продолжение любимого сериала, в глубине души зная — это уже совсем не то, что было раньше.

Совершенно верно. Впрочем, я об этом уже несколько раз писал.

***10) Да,ничего нового под солнцем...** Вот поиграл в Варлорды Батлкрай-1(1999 года, кажись) — узнал, что многие юниты третьего ВарКрафта нагло украдены из этой музейной игры. «Близзарды» даже названия им менять поленились :))*

А у кого в свою крала идеи серия *Warlords: Battlecry*? Как раз у Warcraft и крала, только не у третьего, а у более ранних игр серии :)

А «Я — легенда» смотрел? Оказываецца, фильм снят по одноименной книге Ричарда Матесона (1954). Молчу уже про «Я-робот» :)

Если фильм снят по книге, то ничего противозаконного в этом нет, более того, хорошая экранизация выгодна и блокбастеру, и произведению, по мотивам которого блокбастер делался. Другое дело, что сейчас любое произведение по уже известному брэнду — это в первую очередь желание срубить как можно больше бабла при наименьших затратах.

Правы, наверное, утверждающие, что время циклично, история повторяецца, а все уже было давным-давно изобретено и сказано.

В чем-то правы, а в чем-то и ошибается. В идеале — все сюжеты уже давно написаны в Библии. И что, теперь не стоит писать?

Кстати, ты посмотрел уже «Боулинг для Колумбины»? Это документальный фильм небезызвестного Майкла Мура про события 1997 года, когда в американской школе два подростка из огнестрельного оружия убили 11 своих одноклассников.

Именно это событие послужило началом для травли игр, кино и рок-музыки как явлений, развращающих неокрепшие умы подрастающего поколения (конечно, подобные обвинения звучали и раньше, но таких масштабов не принимали).

Интересно, что в фильме Мур отходит от общепринятого объяснения проблемы насилия в Америке и пытается найти ответы на болезненные для многих американцев вопросы.

Нет, не смотрел. Но ты меня заинтересовал кратким изложением. Понимаю, что надо обязательно посмотреть. Мур — знаковый режиссер.

Короче, обязательно глянь — я уверен, тебе понравицца!

Ага!

***11) Вспомнил!** На будущее: мой ник пишется с большой буквы, т.к. это всеж-таки имя собственное (как видишь, чему-то на уроках русского языка меня все же научили :))*

Я надеюсь, что предыдущим письмом не исчерпал свой лимит выступлений в «Авто» на год вперед :) и еще увижу в МИКе свои письма:)

См. выше :--) А ник — ОК, буду писать с большой буквы.

*До встречи на страницах журнала **(надеюсь :))** и удачи всем!*

***P.S.** Прочитал твою статью про **Reprobates**, так вот ,от нее становицца не смешно,а грустно :(*

Вроде-бы все ОК: Талер пишет про отсойный квЫст на 5 полос, де еще облекает сие повествование в сагу про бравых агентов.

Но ведь не смешно вообще!

Куда делся прежний Талер и зачем он забрал с собой Мохнорыла? :(

Такое впечатление, что во время написания статьи у тебя был творческий кризис:)

А, может, просто это ты взрослеешь? И тебе уже не кажется смешным то, что было раньше? Согласен, до тех шедевриков обзору Reprobates далеко, но вот сказать, что «не смешно вообще» — с этим не согласен в корне. Понимаешь, есть у меня такая штуковина — то ли интуиция, то ли чуйка называется. Так вот, эта самая чуйка мне подсказывала (на протяжении написания Reprobates), что в обзоре были как скучные моменты, так и откровенно удачные и смешные.

Короче, не обижайся, это только мое ИМХО, но все же...

Обижаться категорически не намерен! :--) И спасибо за письмо.

* * *

А вот и добыча для Мохнорыла, человек с предрасположенностью к высокой поэзии. Камрад **Jitob**. Ну-ка ну-ка...

Здорово Талеры!!!

И тебе от обоих пожелание здравствовать!

Это мое первое письмо в Журнал (и, надеюсь, не последнее).

Все зависит от крепости твоих нервов — после общения с «инквизитором рифмы» и «узурпатором пера» можешь считать, что прошел боевое крещение и теперь тебе сам ГейМыр не страшен... Хотя, чу! — не богохульствовать...

Решил высказать свое мнение о консолях. Честно говоря, я не понимаю, почему большинство читателей МИКа считают их вселенским злом, исчадием ада и т.д. и т.п.? И почему они против того, чтобы в МИКе печатались статьи об играх на консоли? Ведь, по моему, никто не против статей об играх, портированных с консолей? И, я думаю, мало кто перестанет читать МИК только из-за того, что в нем появятся статьи о консольных играх. Лично я не против таких статей. Тем более без перемен жизнь неинтересна.

Битва между консольно-сочувствующими и консолефобами продолжается! Полку первых прибыло, и это радует, потому что я сам им симпатизирую.

А теперь доставлю радость Мохнорылу!!! (Он еще не спит?)

Как-то шел по лесу орк
Тихо, неспеша,
Бормотал он «Груш баррок»
Листьями шурша.
Вдруг навстречу вышел волк,
Вздрогнул, зарычал,
Понял волк, что орк-солдат, (не через дефис, а через тире про орка-солдата лучше)
Понял, и пропал... («зарычал» и «пропал» — не очень-то рифмуются... спишем это на «народно-простяцкий» слог)
Дальше шел по лесу орк,
Гнома повстречал,
Гномик взял топорик свой,
Втихаря напал... (Комкано как-то... и рифма слишком уж кривая и притом примитивная, да и мини-сюжет. А если так: **«Гном схватился за топор/ Что-то прорычав»**)
Быстро обнаружил орк
Гномика-врага, (Ага, орк гнома повстречал, но до сих пор почему-то не обнаруживал; видимо, гном, плюясь от отвращения в бороду, воспользовался трофейной эльфийской маскировкой...)
Быстро бой прошел, и тут
Слышит орк «Ы-А-А-А!!!» (И опять скомкано... Бой-то прошел, орк слышит... А вдруг это последнее, что он слышит? Вдруг орк позорно проиграл гному-эльфиниту? А если так: **«Бой закончен, орк лежит —/ Дыбом борода. /Вдруг из чащи, из глуши / Слышится: «Ы-А-А-А!!!»»**)
Три отряда дикарей
Выбежали вдруг, (Слушай, у них там специальный лес для разборок, что-то вроде пустырей в рабочих районах? Вот для гнома облом получился: он дикарей в засаде ждал, и орка принял за дикаря... А где-то рядом испуганный волк бродит еще...)
Тридцать сильных, но тупых,
Канули в Лету... (По ритмике получается: «канули в летУ», а правильно — «в лЕту»)
Вышел из лесу наш орк
Тихо, неспеша,
В черной силовой броне
Производства США, (И здесь ритмика гуляет лесом. Прислушайся к четверостишию... А если так: **«В черной силовой броне / Made in Сэ-Шэ-А»**)
За спиной висит виновка,
Плазмаган наперевес...
Не дразните дети орка,
Служащего в ВКС (Военно-космических силах) (Просто «служащего ВКС», предлог «в» тут лишний, как дядька Черномор во главе дикарей)

Могу сказать — недурно. Но очень небрежно. Больше внимания уделяй мелочам: сохранению ритмики, неожиданным речевым оборотам, рифме опять же... И можно идти к новым поэтическим свершениям.

Ну вот собсна и усе. До новых писем.

На связи был камрад Jitob.

З.Ы. Вы-лучшие!!! Хотя нет, вы ... ну, Талер, ты знаешь. Догадываюсь ;)

З.З.Ы. А МИК мне все равно будет нравиться всегда, благодаря тебе, Талер, благодаря Лару, Бато, Кемперу, Лепрекону, Морте и Шаману, Гералту и всем авторам МИКа — штатным и внештатным. Ребята, You're the best. Респект форевер.

Аминь!

* * *

Ответ на последнее письмо — это не мой мопед. Я просто разместил мнение читателя и ответ **Bateau**, которому послание было адресовано. Жесткий мужской разговор, в котором много, увы, политики. Но почитать стоит.

Здравствуйте!

У меня вопрос, возникший в результате прочтения одной фразы, сказанной Bateau в статье, посвященной игре «Империя превыше всего» (МИК № 296).

Цитата: «Свободой нужно уметь пользоваться. Но на самом деле — невелика наука, ее не могут быстро освоить только поломанные тоталитаризмом умы, вот и весь разговор».

Может быть, Bateau даст более развернутую инструкцию по пользованию свободой, раз уж это невеликая наука. Например, где-нибудь в «Бензоколонке», думаю, молодежной части аудитории ваших читателей это будет небезынтересно.

Дело в том, что мой поломанный 50-летний ум видит только два пути от камня с надписью «Свобода»:

1. Подохнуть медленно, влача жалкое существование, на копейки, выдаваемые в качестве зарплаты государственным сектором экономики или на гривенники, выдаваемые сектором частным. (Заметьте, не одному подохнуть, а вместе с семьей)

2. Подохнуть быстро или сравнительно быстро, сунув голову в петлю, потянувшись за рублем. Не сильно владею статистикой, но полагаю, что эта петля будет, и

уже стала, мертвой для 90% потянувшихся. Выражение в скобках подставьте сами из п.1

Надеюсь с помощью Bateau увеличить количество этих путей хотя бы до трех.

С уважением ваш постоянный читатель **Лорд Grafoman**, *эсквайр.*

P.S. Извините за некоторую, возможно излишнюю, эмоциональность в изложении и не игровую тематику, но зацепило.

P.P.S. Фильмы Марка Захарова мне тоже нравятся, в том числе и «Убить дракона». А вот разрывание и сжигание им своего партбилета перед телекамерой почему-то нет, хотя и в КПСС я не состоял. Парадокс?

Bateau: Уважаемый Лорд Grafoman, эсквайр, вы просите от меня практически невозможного — превратить журнал о компьютерных играх в философский талмуд, а меня самого — либо в высоколобого мужа наподобие Лао Цзы (с которым, кстати, я во многом не согласен), либо, на худой конец, в опального колумниста, который «все знает лучше всех», но нафиг никому не нужен со своими нравоучениями. Поэтому постараюсь ответить кратко. Насколько смогу.

Понятно, что в контексте «Империи» имелась ввиду свобода, условно называемая демократией. Почему «условно»? А чтобы не путали со вседозволенностью (что у Захарова, кстати, вполне себе ярко показано). При этом согласитесь, что абсолютная свобода возможна только в чистом поле, когда вокруг — ни души. Даже при анархии действовало бы право, ограничивающее свободу. Право сильного.

Современная демократическая свобода погуманнее будет, в идеале (конечно, недостижимом, но кто мешает к нему стремиться?) сильный и слабый равны перед законом, государством и соседями. У вас никто не имеет права отобрать ваше имущество только потому что «так захотелось», вас никто не может заставить делать то, что вы не желаете, говорить и думать, как велят.

Но свобода предполагает еще и некоторую ответственность. Прежде всего — за себя и за свою жизнь. Ну и, естественно, оставляет вам полнейшее право на ошибку (если только ошибка не подпадает под статью УК).

Если уж речь зашла о материальном достатке, то скажите, почему вас не устраивает ваше нынешнее состояние (а судя по тону, определенно не устраивает)? У вас есть рядом пример человека, вполне довольного своими доходами? И если есть, то ответьте на такой простой вопрос: в чем разница между вами?

Если бы дело было в нацистской Германии (о чем изначально и была написана повесть «Убить дракона»), то вы могли бы оказаться евреем, коммунистом — да кем угодно и «неправильных» — и тогда все понятно. В Римской империи вы могли не родиться патрицием, бывает. В СССР ваш троюродный дядя мог рассказать анекдот про Сталина году эдак в 50-м (говорим про тоталитаризм, а не брежневский бардак), в Северной Корее у вас могли найти американский журнал. В нынешней России, например, вы могли — О! Сколько вы могли! Да хотя бы повесить на своем доме растяжку «Мутин — Пудак» и сесть за нее на два года. По статье «за экстремизм».

Но вам повезло, вы живете в 2008-м году и не где-нибудь, а в Украине.

Так что же вам помешало добиться всего того, чего добился, допустим, ваш сосед? Оправданий может быть масса, но старая истина про тех, кто ищет возможности, и тех, кто ищет оправдания, при всей своей жестокости кажется мне наиболее вероятным ответом.

Впрочем, у старшего поколения все-таки есть железное оправдание, вытекающее из вышенаписанного. Вы жили по старым правилам, пользовались мизерной свободой в обмен на мизерную ответственность. И не имея другого выбора, были вынуждены полагаться на ответственность тех, кто вами руководил (на всех уровнях — от прораба до генсека, чем выше пост, тем выше ответственность). И что же произошло в 91-м году? Наступила свобода? Демократия? Фигушки.

«Верхи» просто сменили вывеску, а вместе со старым названием страны разом сбросили с себя всю ответственность и за вас в том числе. Гласность, хозрасчет, приватизация, кооперация — вы не хуже меня понимаете, чем все это являлось на самом деле. «Указ о свободных хлебопашцах» на новый лад, украинизация перед голодомором, руина после многообещающей переяславской радой. Продолжать можно долго.

История — хороший учитель. И уж простите за огульность, но к 2004 году до изрядной части наших соотечественников, похоже, все-таки дошло, что брать на себя нечаянно оброненную ответственность никто из властных особ не собирается. А тут как раз повод был подходящий, собрались, напомнили. И хорошо, что получилось. Хотя, там, наверху, еще не все все поняли, разъяснительная работа идет, не беспокойтесь. Фамилия «Мороз» вам о чем-то говорит? Хороший мужик, всего-то делов, что поступил не так, как хотели его избиратели. И все. Каюк политической карьере. Сейчас на нашего внеземного мэра посмотрите — как зашевелился, когда кресло под задницей затряслось! Два года землю дерибанил, а тут — нате! Сразу три станции метро профинансировались! Плюс масса других важных для столицы бюджетных статей. Только не поможет, мы уже знаем, что означают такие вот «шевеления» прямо перед выборами.

И я не буду отрицать, что достойных кандидатов (что на мэра, что на премьера, что на президента) у нас пока что маловато (фамилии называть не буду, уж простите). Но со временем появятся. По крайней мере, я на это надеюсь. И тогда человек, проработавший всю жизнь в бюджетной организации, будет получать гарантий не меньше (а на порядок больше), чем при СССР. Всего-то нужно чтобы «наверху» появился кто-то, кто будет ощущать ответственность за бюджетника. Фактически — за своего подчиненного, работника организации под названием «Незалежна Украина», над которой этого «кого-то» назначили управляющим (как бы этот пост не назывался).

Правильно было сказано, что правитель должен быть прежде всего хорошим менеджером. По аналогии с назначаемым директором завода, хорошего менеджера можно оставить еще на один срок, плохого — уволить к чертям. Возможно, досрочно. Вам не нравится, что у вас появилось право увольнять вашего директора, если вам не по душе то, как он работает? Мне лично — нравится. Хотя наше издательство и не является государственной структурой, мы тоже живем в этой стране и сотрудничаем с «Незалежною Украиною» через налоговую систему. Проще говоря, мы платим государственной корпорации за то, чтобы государственная милиция охраняла нас от бандитов, государственные учителя давали образование нашим детям, государственные доктора смотрели за здоровьем наших родителей.

Если вам кажется, что «игры в демократию» — это какая-то блажь малолетних придурков, не нюхавших жизни, то смею вас заверить, что вы ошибаетесь. Трезвый расчет, и ничего более.

А надеяться на то, что «наверху» сам собой появится квалифицированный (это важно!) человек, который возьмет ответственность за ваш труд и наши налоги, не стоит. За 70 лет истории СССР таких оказалось всего двое. Один, правда, перестарался, а другой недостарался — не самые лучшие менеджеры были, да? Ну а теперь все то же самое можно наблюдать совсем рядом (у вас ОРТ показывает?). Как одно безответственное мурло сменяет другое. И народ не может и слова поперек сказать.

Может быть, народу нравится? Допускаю. Но если не нравится, то как узнать?

Если еще разок копнуть историю, то можно вспомнить, что когда у народа слишком долго не спрашивают, что ему нравится, а что нет, обычно все заканчивается пугачевщиной или взятием Бастилии.

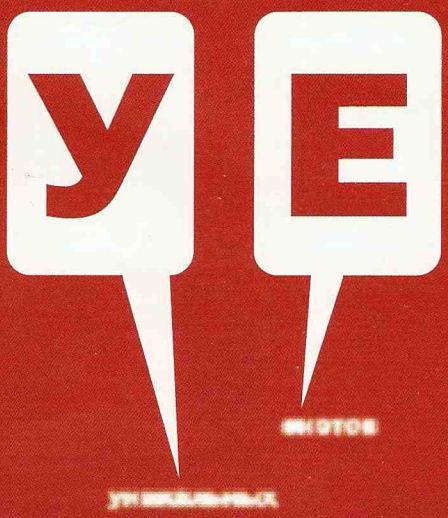
Вам не приятно осознавать, что мы, украинцы, оказались умнее французов и обошлись без кровопролития?

Мне — приятно.

Удачи вам.

И мне, кстати, тоже. Ибо моя ответственность все же при мне, как и мое право на ошибку.

СОБЕРИ



www.hi-Tech.ua

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