hi-Tech
Мой Компьютер
Игровой
450
11 301
9 2008
Июнь

СИ

стр.18
ASSASSIN'S CREED

стр.40
COMMAND & CONQUER 3
KANE'S WRATH

стр.24
King's Bounty
ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

стр.36
ЗАКАТ СОЛНЕЧНОЙ ИМПЕРИИ

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Подписной индекс 22307

"Магнолія - ТВ" представляє:
телеканал надзвичайних новин

ЧП.INFO

Бачити щоб жити

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

Lar

Камо играеши?

Сегодня, очевидно, у меня неудачный день...

Вчера был удачный — пять побед, одно поражение, поднялся в рангах на сто пятьдесят пунктов, чем, казалось, наконец-то закрепил статус Top 500 игрока, ведь топтаться два месяца в начале шестой сотни — как-то не очень весело... даже с учетом того, что играю в последнее время, на самом деле, довольно редко. Теперь, думалось, пара случайных поражений не выбросит меня за пределы полутысячи лучших игроков, а это ведь совсем другой статус! Top 1000 это что, в тысячу сейчас кто только не попадает, а о тех, кто там, в конце, в восьмой-девятой сотнях, говорить как о серьёзных противниках — смешно. Вот Top 500 — это уже серьёзные чуваки, и быть одним из них, стабильным членом клуба — этим уже можно гордиться... медальку, опять же, с бронзовой короной вывесить, и красоваться перед всеми в чате (тщеславие-тщеславие...).

Да и просто принцип! Я все же был под конец в Top 500 оригинального *Supreme Commander*, а там конкурс был, поверьте мне, куда жестче. Там было за тридцать тысяч ранговых игроков (хотя большинство из них серьёзностью подхода не отличались), в *Forged Alliance* же ранговых игроков на данный момент всего лишь чуть больше пяти тысяч (это, кстати, при сохранении неплохой, хоть, к сожалению, и ничем не выдающейся динамики прироста «игроков вообще»)... Очень многие, насколько я могу судить, не играют ранговые партии, предпочитая восхождению по ранговой лестнице тихие спокойные массовые побоища в кастомах, благо масштабный геймплей СупКома такому подходу благоволит.

Да и популярность аддона, судя по всему, ощутимо ниже, о чем, кстати, косвенно свидетельствует чуть ли не обиженное заявление Криса Тейлора о том, что игры на ПК убивают пираты. Убивают, не спорю, но мне кажется, тут проблема больше в том, что СупКом, при всей его гениальности, точат помаленьку хреновейшая оптимизация (особенно это касается Forged Alliance) и слабая поддержка (сколько народу заставили отвернуться от игры ужасные осенние патчи, добавлявшие в Supreme Commander юниты из FA (игры с принципиально другим балансом!) без всяких поправок на баланс оригинала... о том, что из этого вышло, и говорить не хочется, а пофиксили это безобразие только через пару месяцев).

Впрочем, мы не о том, мы о том, что вчера был удачный день, я своего добился! Вернее, думал, что добился...

Потому, что сегодня день неудачный...

Пять (!) поражений подряд, причем два из них — от людей, серьёзно уступавших мне в рейтинге (одно, положим, чистая случайность, но второе...) отбросили меня на обжитое 553 место, где ваш покорный и пребывает в глубоком расстройстве.

В таком глубоком, что впору задуматься, отчего это меня так расстраивает, и на кой вообще мне все это нужно.

Нет, серьёзно, назвать это легкой игрой ради расслабления уже не получится, подход давно не тот, все уже давно воспринимается намного серьёзнее, чем «погонять многароботов по приколу». Для меня важно именно расти в ранговой таблице, добиваться новых вершин и результатов. Зачем — вот вопрос.

Что же в этом процессе доставляет мне такое удовольствие?

Неужели просто тщеславие — мол, вот он я, круче если не всех, то многих. Неужели просто желание забраться повыше в таблице рейтингов и стать хоть в игре, а «большим человеком»...

Нет... Вряд ли, то есть не без этого, но... Когда я думаю так, игра теряет всякий смысл и не доставляет того удовольствия — а значит, это не то... То есть возможно, для кого-то это утверждение и верно, но я сильно сомневаюсь... Считаю, что человек думающий так, просто не может разобраться в предпосылках своих предпочтений и желаний. Заменяя фантазиями о примате тщеславия главное — самосовершенствование.

Мне кажется, суть именно в нем.

Ведь разочарован я не игрой, не оппонентом...

Разочарован собой, потому что претендовал на определенный уровень мастерства, но моих навыков, моего понимания игры оказалось недостаточно.

Моя стратегия, тактика, мое понимание игры — несовершенны. Где-то я совершаю ошибку, и самое обидное — не вижу её!

Найти её, понять, осмыслить, переосмыслить свое видение, свою стратегию, свои шаблоны и, сокрушив противников, на которых в свое время не мог смотреть иначе, чем снизу вверх и с ужасом, понять — да, могу! Да, я стал лучше! Пускай речь всего лишь о игре — но я ведь захотел принять правила этой игры!

И потом, к примеру, футбол — ведь тоже игра. Сложная тактика и высокое индивидуальное мастерство, стиль жизни и профессия для многих, культ для миллионов... и, тем не менее, игра. Или шахматы (которые нам геймерам, конечно же, ближе как пример)...

По сути, любая спортивная игра — это, в первую очередь, игра. Точно так же можно играть в неё во дворе, ради развлечения.

Но стоит возникнуть этому духу, духу не соревновательности, нет (он присущ любой игре в любых условиях), но самосовершенствования себя в игре и себя через игру, как она превращается в спорт, в самом высоком смысле этого слова.

* * *

Знаете, через призму такого подхода, я, наконец, понял, что киберспорт — это тоже спорт.

Раньше все же что-то такое на уровне подсознания, жутко консервативное такое, дергалось, несмотря ни на что, мол, все-таки компьютерные игры и спорт... ну разные же вещи! Одно дело компьютерные игры — разве ж это серьёзно? — и совсем другое...

Стереотипы, штампы сознания здорово сковывают восприятие... А стереотип восприятия компьютерных игр в нашем обществе на самом деле несправедливо занижает их значимость в современном масскульте... Впрочем, это, конечно, совсем другая тема...

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Lar

Камо играеши? стр. 03

Новости стр. 05-11

The Maks

TWO WORLDS: The Temptation стр. 12-13

TinS, при участии камрада PiN

Battlefield Heroes стр. 14-16

Scratch

Majesty 2 стр. 17

KAYD, Bateau

Assassin's Creed: Director's Cut Edition стр. 18-22

Lar

«King's Bounty. Легенда о рыцаре» стр. 24-28

KAYD

Turning Point: Fall of Liberty стр. 29

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР

«Клеопатра: Судьба Царицы» стр. 30-34

Metatron

«Закат Солнечной империи» стр. 36-39

Алексей ТУР aka leprecon

C&C 3 — Kane's Wrath стр. 40-42

Диггер Яскр, рыбак и земледелец

Renaissance Kingdoms стр. 43-46

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№11 (301), 09.06.2008
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

Backup your brain

Gothic 3.5

После примирения разработчиков первых трех частей RPG-сериала *Gothic*, ставшего уже классикой жанра, компании *Piranha Bytes*, с издателем в лице копании *JoWood*, путаницы в отношении дальнейшей судьбы немецкого франчайза только добавилось. Дело в том, что разработкой *Gothic 4*, как раньше и было заявлено, занимается все та же *Spellbound Entertainment* (ох, какие сомнения меня грызут по поводу того, что у них получится!), команда Piranha Bytes пока что все силы вкладывает в создание абсолютно новой игры с новым миром и персонажами, а JoWood, чтобы не показалось мало, на днях анонсировала **аддон к Gothic 3**. Причем, раз уж так получилось, что обе «готические» команды заняты, аддоном занялась внутренняя студия самой JoWood.

Особых подробностей о проекте, получившем название **Forsaken Gods**, пока нет. Известно лишь то, что сюжет аддона станет связующим звеном между событиями Gothic 3 и Gothic 4, а кроме того, спецы из JoWood, обуреваемые желанием реабилитироваться перед игроками за всю катавасию, устроенную вокруг сериала, отныне ежедневно посещают различные геймерские форумы и составляют wishlist'ы на основании прочитанного. Не скажу, что такая практика способна кого-то удивить, уже были прецеденты. Но что-то не припомню особо удачных результатов после подобного следования на поводу у vox populi. Как показывает практика, толковый гейм-дизайнер, сценарист и менеджер проекта способны заменить пару десятков таких вот «исследователей народного мнения». Просто как бы ни был неприятен снобизм некоторых завсегдатаев индустриального сайта **dtf.ru**, а все-таки мысль о том, что в любой сфере деятельности работу лучше доверять профессионалам, я считаю правильной.

Впрочем, чего гадать, вот выйдут Gothic 3: Forsaken Gods, Gothic 4 и пока еще безымянная RPG от Pyranha Bytes, тогда и увидим, кто был прав. Или, говоря проще, «весна покаже, хто де ср...»

Очередной десант в тыл

Северодонецкие разработчики из компании *Best Way* продолжают вырабатывать потенциал своей отличной игрушки **«В тылу врага 2»** при помощи аддонов. На очереди — второй, получивший название **«Лис пустыни»**.

События аддона (видать, для привлечения большего количества западноевропейских игроков) будут развиваться на африканском континенте и острове Крит, где нацисты преимущественно воевали с британскими экспедиционными силами. Повоевать дадут за обе стороны — желающие примерить каску со свастикой поучаствуют в операции «Меркурий» и штурме Тобрука на протяжении пяти миссий, а джентльмены и янки на протяжении уже других пяти миссий будут освобождать Африку от фашистской заразы. Особых изменений в игровой механике, графике и прочих аспектах ждать не приходится, впрочем, без небольших доработок тоже не обойдется.

Аддон не будет требовать наличия диска с оригинальной игрой «В тылу врага 2», что можно только приветствовать. Сроки готовности пока что размыты, но до конца года разработчики обещают управиться. Что ж, посмотрим. Но лучше бы за третью часть принимались, или вообще за что-то новенькое. Негоже такой талант на аддоны разменивать ☹.

Шо, опять?

Вот чего не отнять у режиссера Бондарчука (младшего), так это умения поднять шум, нагнать волну, расшевелить муравейник... Как хотите называйте, но то, что началось после выхода на экраны вполне себе неплохого боевичка «9 рота», якобы основанного на реальных событиях (гхм, «Титаник» тоже вроде как на реальных событиях основан, но любой здравомыслящий человек должен уметь отличать документальное кино от художественного),

прецедентов в новейшей истории масскульта не имеет. Бондарчука кинулись «опровергать», втаптывать в грязь и, в то же время, восхвалять, как пророка, показавшего всю подноготную преступного социалистического строя. Особенно ярко начал бушевать заслуженный опер по фамилии Пучков, с мнением которого мы уже имели возможность ознакомиться благодаря игре *«Правда о девятой роте»*. Вот уж не знаю, насколько там все соответствовало реальным событиям, но мне, как потребителю, важнее качество конечного продукта. И уж чем-чем, а качеством «Правда» не отличилась ни разу.

Впрочем, этот недошутер только подогрел интерес к проекту, имеющему полноценную лицензию от Бондарчука и разрабатываемому без лишнего пафоса. Пока еще не могу сказать, что получилось из стратегии **«9 рота»** от студии *«Лесta»*, прописанной в славном городе Санкт-Петербурге, но искренне надеюсь на приличную игру. Хотя бы просто ради того, чтобы Пучков узрел, что время паразитирования на чужих идеях прошло, и плотнее занялся собственными *«Санитарами подземелий»*.

Итак, «9 рота» отправилась в печать и поступила в продажу аж в четырех вариантах комплектации. Вот так, положа руку на сердце, могу сказать, что прогресс наших издателей в отношении различных вариантов поставки за последний год просто несказанно радует. Слава богу, идеология «в СНГ только джевелы можно продавать» постепенно уходит. Неплохой наборчик дополнительных «плюшек» будет в коробках с «Тургором», но «9 рота» в подарочном издании, пожалуй, переплюнет все, что было на нашем рынке до сих пор. Кроме игры на дополнительных дисках игрок получит фильм Бондарчука, документальный фильм «Война — не прогулка», а также мюзикл «Ордена не продаются». Из мелкой атрибутики обещают карту Афганистана с отмеченными позициями войск, а также нашивку в виде логотипа игры. Ну а главным бонусом по праву можно считать аутентичные командирские планшеты, офицерские линейки и армейские компасы — все настоящее, добытое из старых армейских запасов! Так что даже если игра и не оправдает ожиданий, то как минимум коллекционное издание все-таки может заинтересовать геймеров, неравнодушных к военной атрибутике.

Не ходите, дети, в Африку гулять

Продолжит военно-историческую тему новость о недавно анонсированном проекте фирмы *1С* — стратегии **«Искусство войны: Африка 1943»**. Непосредственной разработкой будет заниматься та же внутренняя команда 1С, благодаря которой в свое время появился проект *«Вторая мировая»*. Но, похоже, на сей раз все будет гораздо серьезнее, время «первых проб пера» прошло. «Искусство войны» грозится вырасти в очень серьезный варгейм с новым уровнем предоставляемых игровых возможностей. Помимо обычной для жанра поддержки различных формаций, продвинутой системы повреждений и точно смоделированных образцов техники, реально участвовавшей в боях, 1С обещает реализовать уникальную систему видимости (учитывает углы обзора, дымовые завесы), возможность ведения боевых действий как на открытых пространствах, так и внутри зданий, а также улучшенный ИИ, благодаря которому солдаты смогут сами искать подходящие укрытия. В общем, за-

мах «на рупь» получился. Будет ли удар «на копейку», покажет релиз, точная дата которого пока еще не обозначена. Но, по предварительным данным, до конца года должны управиться. Все хотят успеть до новогодних праздников.

Что же касается сюжетной составляющей игры, то тут особых откровений ждать не приходится — за основу, как обычно, взяты реальные события, имевшие место в северной Африке в 1943 году. Соответственно, играбельных сторон в игре должно быть три: немцы, американцы и британцы. На каждую сторону приходится по пять миссий, а для тех, кому будет мало кампании, припасены скирмиш на сгенерированных картах и мультиплеер с нормальной поддержкой всего, что полагается (рейтинги, обновления, форумы и так далее).

Ну, как минимум, обещанное уже выглядит вкусно.

Полубоги нашли покровителя

Создатель *Total Annihilation*, *Dungeon Siege* и *Supreme Commander* (которую половина нашей редакции считает лучшей RTS всех времен и народов, а вторая половина просто не играет в RTS) Крис Тейлор наконец-то нашел для своего следующего проекта издателя. Выпускать причудливый микс стратегии и RPG под названием **Demigod** будет... *Stardock Entertainment*. Компания, которая в последнее время отметилась отличной глобальной космической стратегией *Galactic Civilizations* и аддоном к ней.

Ирония судьбы заключается в том, что после не самых удачных продаж Supreme Commander Крис Тейлор дал интервью, в котором заклеймил позором рынок PC-игр. Мол, от пиратства спасу нет, поэтому тиражи его гениальной игры (ну, не спорим) оказались намного ниже, чем он рассчитывал. Поэтому в ближайшее время Тейлор намеревался полностью переключиться на консольный рынок. В то же время представители Stardock, услышав об этом, вполне резонно заметили, что пиратят и на консолях — стоит лишь пошуршать по сетям bit Torrent, чтобы найти тысячи пиратских образов игр. А чтобы нормально продаваться на PC, нужно просто понимать сущность этой платформы. То есть, как минимум, не гнаться за сверхпроизводительными компьютерами, парк которых ничтожно мал по сравнению с ПК «средней руки». Собственно, продажи Galactic Civilizations, не оснащенной вообще никакой защитой от копирования, подтверждают правоту Stardock.

В общем, посмотреть на Demigod мы сможем уже к февралю 2009 года. В том, что игра получится неординарной и с очень сильной мультиплеерной частью, можно не сомневаться, репутация Криса Тейлора и *Gas Powered Games* является гарантией качества. Главное, чтобы умные дядьки из Stardock показали Крису, как продавать игры на PC и сделали Demigod мультимиллионным блокбастером. Жаль будет, если сиквел к Supreme Commander и остальные будущие игры GPG будут создаваться для консолей.

Он кагбе пытается нам сказать...

«ПЫЩ-ПЫЩ!!!11!!1111!1»

Чтобы понять некоторые слова и выражения, которыми будет приправлена нижеследующая новость, нужно в обязательном порядке посетить сайт http://upyachka.ru или, как минимум, ознакомиться с описанием «Упячки» в Лукоморье: **http://lurkmore.ru/%D0%A3%D0%BF%D1%8F%D1%87%D0%BA%D0%B0**. Простите уж меня грешного, но после увиденного мной на сайте *Dreamlore Games* (**http://www.dreamloregames.com**), никаких слов, кроме «Я идиот! Убейте меня кто-нибудь!» не осталось.

Если помните, в первоапрельском номере мы пытались постебаться на тему следующего проекта от этой одиозной компании. Что ж, склоняю голову перед Dreamlore, полет их мысли может поспорить с интеллектом самого Онотолея Вассермана, а наши жалкие потуги придумать самый идиотский проект всех времен и народов просто меркнут перед ужасающей реальностью. Господа, голактеко в опасности! Марсеане отакуют! И кто же защитит нашу планету от подлых захватчиков? А? Подумали? Угадали?

Нет, нифига не угадали! Планету защитит только товарищ Сталин!

Игра так и называется: **«Сталин против марсиан»**. Все, финиш. Шячло попячтса попячтса! Риални RTS! Танке отакуют, УГ не пройде! Пыщ-пыщ!

Так, успокоился... Продолжаем.

Dreamlore, похоже, сами от себя не ожидали маразма такого уровня, поэтому даже отказались от привычной «аниме-стилистики» (зря, наверное, вот чего-чего, а анимешного Сталина нам действительно не хватает). Да и игра будет не унылым interactive fiction, а самой настоящей стратегией в реальном времени. Правда, с приставкой «казуальная», то есть упрощенная до состояния «клик-клик, пыщ-пыщ», иначе и не скажешь. Строить ничего не надо, тактики особой не предвидится, весь геймплей сводится к убиению врагов, собиранию выпавших из них «пауер-апов» и покупке на собранные деньги апгрейдов или новой техники. Все.

Но главное, это, конечно же, сюжет и общий антураж игры. Описывать это, как обычно, нет никакой возможности, только цитировать, причем полностью и дословно.

«На дворе 1942 г. Лето. В Сибири неожиданно высаживаются марсиане. Событие настолько важное, что операцию против инопланетных супостатов берет под свой контроль лично товарищ Сталин. Операция секретная и факт высадки инопланетных войск скрывается»

В роли марсиан у Dreamlore, очевидно выступает трехглазое животное Чочо, посмотрите на скриншоты (если в журнале плохо видно, то заклинаю вас — сходите на сайт). Схватка этих жывотных с танками непонятной конструкции (я все понимаю, были в истории СССР проекты танков с тремя башнями, но в войне они доказали свою неэффективность с первых же дней, поэтому и не использовались!) выглядит архипсиходелично. Думаю, играя в «Сталин против марсиан», можно будет нехило помедитировать. Авось, и просветление придет.

Кстати, если кто засомневался в способностях и чистоте разума работников Dreamlore, то спешу вас успокоить. Они не сами делают трехмерный движок, в этом деле им помогают *BWF* и *N-Game Studios* (кто такие — не знаю, но посылаю им лучь поноса — пыщ-пыщ!)

И напоследок процитирую разработчиков еще раз. С сохранением авторской орфографии и пунктуации, конечно же:

««Сталин против марсиан» — настолько уникальный опыт, что нужно быть конченным дебилом, чтобы пройти мимо. Релиз мы планируем осуществить уже осенью. Так что готовьтесь.»

Всегда готовы! УГ не пройде! Потс зохвачен!

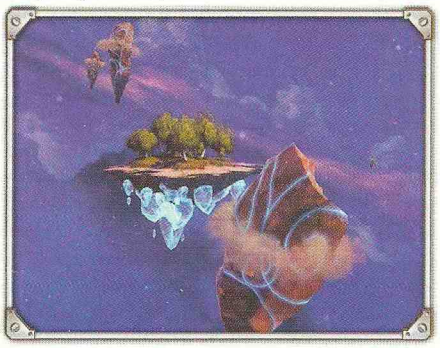
Онлайновые новости

Одна большая радость

После долгой молчанки, тянувшейся практически год с момента официального анонсирования, компания *Nival Online* наконец-то поделилась новыми наработками многообещающего онлайн проекта по мотивам старых добрых «Аллодов». Должен заметить, долгие ме-

сяцы ожидания были вполне компенсированы первым рабочим билдом игры и немалым количеством другой информации касательно проекта.

Основной конфликт **онлайновых «Аллодов»** разворачивается между Канийской Лигой (свободный строй) и Хадаганской Империей (тоталитарное государство). Сам же виртуальный мир представлен в виде бесконечного астрального потока, в котором располагаются так называемые острова-аллоды. Одним из основных достоинств игры, по мнению разработчиков, являются непосредственно путешествия между этими самыми островами, которые могут происходить не только за счет специальных телепортов и государственных транспортных систем, но и при помощи частных кораблей, способных свободно «ходить» по бескрайнему простору астрала. Корабли могут быть самыми разными, начиная от обычной одноместной яхты для путешественника-одиночки и заканчивая огромными дредноутами, способными перевозить целые кланы и гильдии. Сами транспорты работают при помощи магической энергии астрала, которую собирают специальные паруса, равномерно распределяя для всего корабельного оборудования: орудия, системы обнаружения, системы защиты и пр. Все вышеперечисленное необходимо для более-менее безопасного путешествия, ибо астрал, как и огромный океан, таит в себе множество опасностей, таких, как пираты или же астральные монстры. Команда корабля тоже немаловажный аспект, ведь во время сражения члены экипажа могут занимать места у руля, пушек, радаров и в прочих системах корабля, напрямую участвуя тем самым в бою. Естественно, любой корабль подлежит модернизации и всяческим улучшениям.



Подобную «астральную» систему разработчики считают очень подходящей для основной концепции отечественной MMORPG. Оно и неудивительно, ведь большинство игроков очень любит, когда игра не заковывает их в прочные кандалы линейности и позволяет действовать свободно и поступать так, как больше нравится именно игроку. Астрал же позволяет игроку отправиться в свободное путешествие, дабы исследовать новые территории, воевать с пиратами или же самому стать под знамена веселого Роджера, чтобы наводить страх на корабли других игроков. Одним словом, выбор за вами.

Касательно действий игроков на суше, девелоперы особо не распространялись. На островах игроку предстоит принять одну из сторон в постоянном конфликте между Канийской Лигой и Хадаганской Империей. Помимо вполне естественных и привычных клановых войн и штурмов замков, игроков будет ожидать множество разнообразных заданий. Все локации условно можно поделить на две группы: общие и частные. Последние представляют собой участок виртуального пространства, персонально сгенерированного для определенного игрока или же команды. На подобных диких территориях герои онлайновых Аллодов смогут найти кучу всяческих полезных плюшек, например, сундуки с артефактами, которые, кстати, еще придется довезти до города в целости и сохранности, поскольку открыть сундук можно только там.

Ролевая система пока так же затуманена густой завесой неизвестности. Нам планируют предоставить порядка шести игровых рас и некоторое количество профессий, определяющих будущие навыки и возможности персонажа. Впрочем, на получаемые навыки будет влиять не только выбор специализации персонажа, но так же и время. То бишь, два воина, одинаковых по уровню, получившие поднятие уровня с разницей, скажем, в неделю, получат разный набор навыков.

Аллоды Online будут использовать корейскую модель Free2Play, а значит, игра будет в свободном скачивании, не требуя ежемесячной абонентской платы. Люди же, купившие клиент на диске, получат специальную карточку с игровой валютой, которая, по мнению девелоперов, компенсирует потраченные деньги.

На данный момент в Nival Online убеждены, что условная бесплатность проекта и качество контента принесут проекту хорошую популярность, по крайней мере, руководитель студии Сергей Орловский вполне уверен в количестве аудитории от трех до пяти миллионов игроков-подписчиков и около пяти тысяч игроков онлайн на каждом «шарде».

Точная дата выхода пока что неизвестна, однако тот факт, что разработчики пытаются придать игре более широкие возможности и сделать все как можно интереснее, заставляет верить в то, что к моменту релиза игроки получат действительно хорошую и качественную MMORPG.

Вне игры

Сольются в экстазе

Европейская комиссия (высший орган исполнительной власти Евросоюза) дала свое разрешение на **слияние** игрового подразделения французской **Vivendi** и американского издательства **Activision**. Комиссия пришла к выводу, что сделка на потрясающую воображение сумму в 18,9 миллиардов долларов США не приведет к нарушению антимонопольного законодательства. Поскольку образовавшаяся от крупнейшего в истории индустрии слияния компания **Activision Blizzard** на игровом рынке будет иметь сильных конкурентов в лице Electronic Arts и компаний-«платформодержателей» (Sony, Nintendo, Microsoft).

Также решено, что хоть сделка и даст Activision бонус в лицензировании музыки в виде входящей в Vivendi компании *Universal Music Group*, у остальных паблишеров останется «достаточно широкий» выбор альтернативных поставщиков прав на музыкальные IP.

Председателем совета директоров объединенной фирмы станет теперешний председатель Vivendi Games Рене Пениссон (Rene Penisson), президентом и исполнительным директором — глава Activision Роберт Котик (Robert Kotick). Сам Котик в конце февраля заявлял, что слияние с Vivendi Games идет по плану и его планируется завершить к июню.

По итогам сделки Vivendi будет владеть 52% акций объединенной компании, а свой первый год Activision Blizzard намерена завершить с доходами в 3.8 млрд долларов.

Покража сокровенного

EVE Online, — известная космическая MMORPG, вновь оказалась в центе скандала. В Сети появились сообщения о похищении исходников этой игры, появившихся на нескольких торрент-трекерах.

Разработчики из исландской студии *CCP* (исландская CCP — звучит...) не дали комментариев по поводу того, каким образом файл мог попасть к третьим лицам, но постарались успокоить игроков, поспешив заявить, что инцидент никак не повлияет на состояние аккаунтов, а персональная информация о клиентах останется засекреченной.

Похищение исходников EVE Online — далеко не первый случай подобных краж.

В свое время аналогичный случай произошел с *Half-Life 2*, а также, по слухам, *Hellgate: London*.

Сюжетный ТОП

Информационный портал *GamesRadar* опубликовал объемный материал, посвященный лучшим игровым сюжетам. В статье названы пятнадцать проектов с самыми интересными, по мнению авторов, сценариями за всю историю индустрии. Данный, любопытный вне зависимости от того, насколько вы разделяете мнение авторов, список выглядит так:

- ✓ Metal Gear Solid (PlayStation, PC, 1998)
- ✓ Grim Fandango (PC, 1998)
- ✓ The Longest Journey (PC, 2000)
- ✓ Grand Theft Auto: San Andreas (PS2, Xbox, PC, 2004)

✓ Beyond Good & Evil (PS2, Xbox, GameCube, PC, 2003)
✓ Astro Boy: Omega Factor (Game Boy Advance, 2004)
✓ Portal (Xbox 360, PC, PS3, 2007)
✓ Gabriel Knight: Sins of the Fathers (PC, 1993)
✓ Bioshock (Xbox 360, 2007)
✓ Planescape: Torment (PC, 1999)
✓ Fallout 2 (PC, 1998)
✓ God of War (PS2, 2005)
✓ Star Wars: Knights of the Old Republic (Xbox, PC, 2003)
✓ Final Fantasy VI (Super Nintendo, 1994)
✓ Silent Hill 2 (Xbox, PS2, PC, 2001)

Кто на свете всех милее, всех румяней и белее?

Именно таким вопросом, видимо, задалось издание *Next-Gen.biz* и, изучив данные издателей и аналитиков, опубликовало топ-100 самых продаваемых в Северной Америке и Западной Европе игр за последний год. Учитывались лишь данные о розничных продажах новых проектов и переизданиях (но только претерпевших существенные изменения), попавших на прилавки с 1 марта 2007 года по 1 марта 2008-го. Что интересно: из 100 игр в списке 34 — эксклюзивы для Wii. Так же PlayStation 2 не собирается сдавать своих позиций.

Но давайте взглянем на первую тридцатку:

1. Call of Duty 4: Modern Warfare — 8.3 млн копий
2. Halo 3 — 8 млн копий
3. Guitar Hero 3: Legends of Rock — 7.5 млн копий
4. FIFA Soccer 08 — 5.7 млн копий
5. Madden NFL 08 — 5.7 млн копий
6. Need for Speed: ProStreet — 5.4 млн копий
7. Pokemon Diamond/Pearl — 5 млн копий
8. Assassin's Creed — 4.9 млн копий
9. Super Mario Galaxy — 4.1 млн копий
10. Brain Age 2 — 4 млн копий
11. The Simpsons Game — 3.9 млн копий
12. Pro Evolution Soccer 2008 — 3.8 млн копий
13. WWE Smackdown Vs Raw 2008 — 3.5 млн копий
14. Mario & Sonic at the Olympic Games — 3.4 млн копий
15. Spider-Man 3: The Game — 3.4 млн копий
16. Transformers: The Game — 3.3 млн копий
17. Mario Party 8 — 3 млн копий
18. Tiger Woods PGA Tour 08 — 2.3 млн копий
19. Pirates of the Caribbean: At World's End — 2.2 млн копий
20. Forza Motorsport 2 — 2.1 млн копий
21. Guitar Hero 2 (версия для X360) — 2 млн копий
22. Harry Potter & the Order of the Phoenix — 2 млн копий
23. Legend of Zelda: Phantom Hourglass — 1.9 млн копий
24. Ratatouille — 1.9 млн копий
25. God of War 2 — 1.8 млн копий
26. My Sims — 1.8 млн копий
27. Lego Star Wars: Complete Saga — 1.8 млн копий
28. Super Paper Mario — 1.8 млн копий
29. BioShock — 1.7 млн копий
30. NCAA Football 08 — 1.5 млн копий

Что мы видим? Во-первых, лично для меня радостная весть — отсутствие в первых строках такого проекта, как *Sims*. Следующее, что бросается в глаза — это большое количество спорт-симов. Так же порадовал *Call of Duty 4: Modern Warfare*, сумевший потеснить пока еще эксклюзив для шайтан-коробки *Halo 3* с первой позиции. Третье место заняла очень любопытная *Guitar Hero 3: Legends of Rock*, наконец-таки добравшаяся и до ПК. Так же можно заметить практически полное отсутствие представителей таких «серьезных» жанров, как RPG, стратегии и квесто-адвенчуры с одной стороны, и присутствие не малого числа игр по лицензиям, в большинстве далеко не лучших, с другой. Сие в очередной раз отображает не очень приятную тенденцию: «зачем стараться — пипл и так хавает! Дайте лишь бренд пожирней да погромче — и мы столько бабла нарубим!». Хотя в чем-то и они правы... Но эта тема и так уже не раз обсуждалась, «а здесь вам не тут!»

Почем «Бука» для народа?

Именно таким вопросом задаются многие в свете очередной новости от газеты «*Коммерсантъ*» о возможном крупнейшем слиянии в истории отечественной гейм-индустрии. По ее сведениям из неофициального источника, близкого к сделке, **«Букой»** интересуются такие небезызвестные фирмы, как *«1С»*, *Astrum Online* (в него входят IT Territory, Nival Online, NIKITA Online и TimeZero) и группа компаний *IBS* через свой венчурный фонд Oradell Capital.

До этого, еще в конце прошлого года подобными новостями отметились «РБК Daily» и в январе сего года «Ведомости» — причем последние в числе «претендентов» называли еще и компанию «Новый Диск», но руководитель игрового направления Дмитрий Бурковский заявил, что его компания в переговорах о покупке «Буки» не участвует.

По информации издания, переговоры ведутся о продаже блокирующего пакета акций, оцененного приглашенным экспертом минимум в $17,5 млн. Хотя не исключается возможность в дальнейшем продать и контрольный пакет — причем всю «Буку» управляющий партнер Moorgate Capital Андрей Зубков оценил минимум в $70-80 млн.

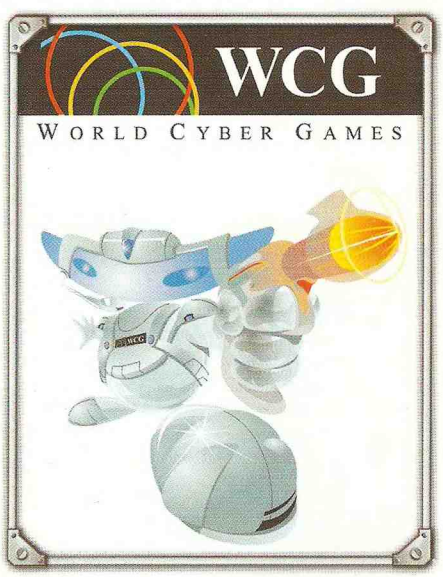
Напомним, что ЗАО «Бука» основано в 1993 году как дистрибьютор видео- и компьютерных игр, причем именно на дисках. Учитывая, что по прогнозам J`Son & Partners к 2010 году объемы продаж цифрового контента на дисках сократятся с 60% до 40%, более привлекательной является сделка именно с Astrum Online, который является активным игроком на рынке онлайновых проектов — именно так считает аналитик iKS-Consulting Елена Крылова. В свою очередь, совладелец Astrum и президент Nival Online Сергей Орловский заявлял о возможном появлении в составе холдинга крупного оффлайнового актива. Но пока официальных договоренностей нет.

А пока, по данным Norum, выручка «Буки» в 2007 году превысила $35 млн, EBITDA — около $10 млн.

WCG 2008

Сезон виртуальных соревнований открыт, господа присяжные заседатели!

Двадцать шестого мая в конференц-зале Национального олимпийского комитета прошла ежегодная **стартовая пресс-конференция World Cyber Games 2008**. С момента окончания прошлогодних виртуальных перестрелок многое поменялось. Что больше всего радует, так это то, что изменения



коснулись не только чемпионата, но и непосредственно самого мероприятия. По сравнению с прошлым годом, в этот раз организаторы говорили в основном по делу, не отрываясь от темы конференции и не делая небольших «лирических отступлений», дабы в очередной раз похвастаться, как все

у них хорошо продвигается на рынке. Докладчики, уже знакомые многим по прошлым пресс-конференциям, выступили достаточно быстро и информативно. Основное же внимание журналистов (причем не только IT) привлек тот факт что, цитирую: «В этом году олимпийский дух стал лейтмотивом Чемпионата по компьютерным играм World Cyber Games, генеральным спонсором которого выступает компания *Samsung Electronics*. По аналогии с Эстафетой Олимпийского огня — одним из самых ярких событий Олимпийского движения — в преддверии национальных отборочных кибертурниров по всему миру пройдет *Эстафета огня WCG-2008*».

Перед тем, как кибер-олимпийский огонь попал в Киев, на трибуну были приглашены Сергей Бубка, президент национального олимпийского комитета Украины, и Алексей Бараш, украинский факелоносец Эстафеты Олимпийского огня Пекин-2008. Далее организаторами был устроен телемост с московским «носителем огня», который должен был передать цифровой огонь (кибер-игры — кибер огонь) нашему факелоносцу по MMS.

После все журналисты были собраны в один автобус и отправлены в небольшой ресторанчик, где намечалась демонстрация новой WCG-дисциплины, небольшой конкурс по этой самой дисциплине, и, конечно же, возможность немного перекусить и выпить.

Те, кто следит за официальным сайтом чемпионата, наверняка уже смогли узнать, что в этом году WCG устраивает *официальный чемпионат по мобильной игре Ronaldinho Gaucho: Пазл Кикс*. Игра чем-то напоминает знакомый многим Luxor или Зуму. Но по своей сути игра, да простят меня за тавтологию, играла небольшую роль в данной идее. Зато *Samsung G810*, смартфон, на котором она тестировалась, и судя по всему, на котором мобильные киберспортсмены будут сражаться, был в центре всеобщего внимания.

Собственно, на этом репортаж с первой конференции World Cyber Games 2008 можно считать законченным. Сотрудники журнала «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой» от всего сердца желают удачи и победы всем киберспортсменам Украины.

Региональный отборочный турнир в Украине

28–29 июня: г. Львов, TNT Arena, ТРЦ «Веселка» (ул. Довженко, 2)

5–6 июля: г. Симферополь, PRO (ул. Карла Маркса, 1)

12–13 июля: г. Одесса, «Ангар 18» (ул. Большая Арнаутская, 52)

19–20 июля: г. Донецк, «Киберспорт Арена» (ул. Артема, 71)

26–27 июля: г. Харьков, «Полигон» (пр. Победы, 58 а)

2–3 августа: г. Днепропетровск, CHATRIX, ТРЦ «Дафи» (бул. Зоряный, 1а)

9-10 августа: г. Киев, Samsung C:\Club\Livoberezhna (ул. Луначарского, 10)

Национальный финал

16–17 августа г. Киев, Украинский дом а также

16 августа г. Киев, Украинский дом, *Любительский турнир* для игроков, не участвующих в Национальном финале WCG.

Железные новости

CPU-крошка, посчитай немножко

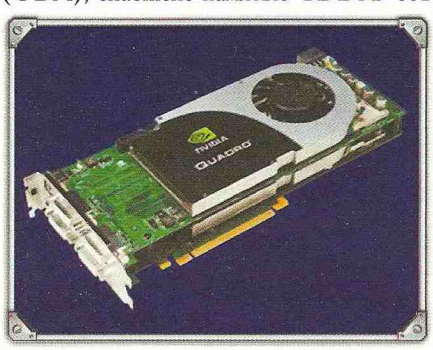
Корпорация *IBM* сделала еще один шаг вперед на пути освоения 32-нанометрового технологического процесса производства полупроводниковых микросхем. На предприятии IBM в Ист-Фишкилле (штат Нью-Йорк) на 300-мм кремниевых подложках были изготовлены первые образцы чипов с применением 32-нанометровой технологии. Техпроцесс IBM с нормами в 32 нанометра предполагает применение диэлектриков с высокой диэлектрической проницаемостью (high-k) на основе гафния и транзисторов с металлическими затворами

(metal gate). Методику high-k/metal gate (HKMG) уже использует корпорация *Intel* при выпуске процессоров семейства Penryn, изготавливающихся по 45-нанометровой технологии. В IBM подчеркивают, что переход на 32-нанометровый техпроцесс позволит либо на 35% повысить производительность процессоров по сравнению с чипами, выполненными по 45-нанометрой технологии, либо снизить энергопотребление на 30-50% (в зависимости от рабочего напряжения). Предполагается, что в перспективе методику HKMG удастся адаптировать для 28-нанометрового, а затем и 22-нанометрового техпроцесса. Наряду с экспертами IBM участие в исследованиях принимают специалисты компаний *Chartered Semiconductor Manufacturing, Freescale, Infineon Technologies, Samsung Electronics, STMicroelectronics* и *Toshiba*. Альянс рассчитывает начать выпуск прототипов процессоров по 32-нанометровой технологии в третьем квартале, тогда как коммерческие продукты должны появиться в 2009 году. 32-нанометровый техпроцесс будет применяться при производстве чипов для беспроводных устройств (мобильных телефонов и коммуникаторов), игровых систем, мощных компьютеров корпоративного класса и серверов. Кстати, Intel уже демонстрировала образцы микрочипов, выполненных по 32-нанометровой технологии. Ожидается, что данный техпроцесс будет внедрен на некоторых предприятиях Intel в 2009 году.

Источник: *Компьюлента*

Козырная карта из профи-колоды

Ассортимент предлагаемых компанией *NVIDIA* графических адаптеров, ориентированных на пользователей, профессионально работающих с приложениями для автоматизированного проектирования и подготовки цифрового контента, пополнился новым двухчиповым ускорителем под названием **Quadro FX 4700 X2**. Данное решение имеет архитектуру NVIDIA Unified Driver Architecture (UDA), снабжено памятью GDDR3 объ-

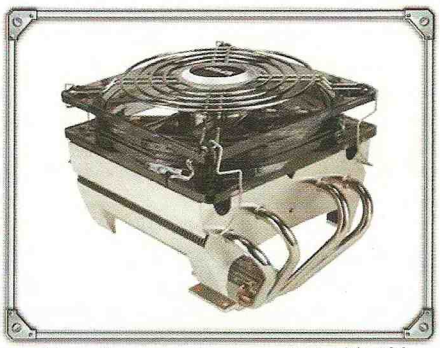


емом 2 Гб (по 1 Гб на ядро) с 256-битным интерфейсом и полосой пропускания 51,2 Гб/с, совместимо с DirectX 10.0 Shader Model 4.0 и использует шину PCI Express 2.0. При этом в видеокарте реализована поддержка таких прогрессивных фирменных разработок, как *NVIDIA PureVideo HD Technology, NVIDIA nView Multi-display Technology, NVIDIA SLI Technology, NVIDIA Powerwall Technology* и *NVIDIA High Precision High Dynamic Range (HDR) Technology*. Кроме того, стоит отметить, что новинка оборудована четырьмя разъемами DVI-I, а также характеризуется максимальной потребляемой мощностью в 256 Вт. Если же говорить об ориентировочной стоимости изделия, то на сей счет пока точных сведений нет.

Источник: *3D News*

Кулер-тихушник

Специально для требовательных компьютерных энтузиастов компания *ASUSTEK Computer* разработала новый универсальный процессорный кулер **Triton 85**, который отличается не только впечатляющей функциональностью, но еще и очень привлекательным внешним видом, поскольку имеет эффектное серебряное покры-

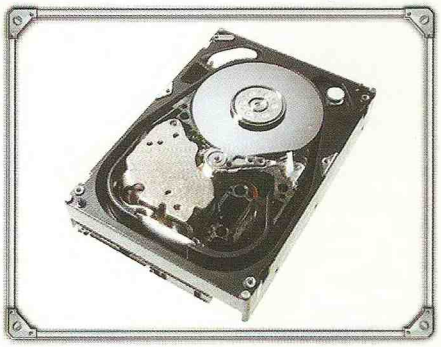


тие. Устройство с габаритами 137x120x123 мм и весом 520 г состоит из медного основания, четырех медных тепловых трубок, а также массивного алюминиевого радиатора с расположенными плотно друг к другу тонкими пластинами, на котором установлен 120-миллиметровый тихий вентилятор. При этом скорость вращения «пропеллера» автоматически регулируется в зависимости от изменений температуры и достигает 1400 оборотов в минуту, тогда как уровень шума находится в пределах от 16 до 25 дБ. В заключение стоит отметить, что новинка совместима с разъемами Socket LGA775 (Intel) и Socket 939/940/1207/1207+/AM2/AM2+ (AMD), а ее появление в продаже должно состояться уже в этом месяце.

Источник: *3D News*

Бескомпромиссный винчестер

Ориентируясь на потребителей, заинтересованных в быстрых накопителях на жестких магнитных дисках большой емкости, компания *Hitachi* выпустила модель **Ultrastar 15K450**. В новинке используется технология перпендикулярной записи, обеспечившая большой объем — 450 Гб. На данный момент это самый большой объем для среди накопителей со скоростью вращения шпинделя 15000 об/мин. Основной областью применения Ultrastar 15K450 названы системы, предназначенные для решения критически важных, ответственных задач, например, системы обработки онлайновых транзакций, базы данных с большим количеством запросов и многопользовательские приложения.



Накопитель Ultrastar 15K450 на 30% превосходит по производительности предшествующую модель. Время поиска не превышает единиц микросекунд, а передачу данных обеспечивает высокоскоростной интерфейс (3 Гбит/с в варианте с интерфейсом Serial Attached SCSI или 4 Гбит/с — в варианте с интерфейсом Fibre Channel). Другие технические особенности Ultrastar 15K450:

- ✓ количество пластин/головок — 4/8;
- ✓ среднее время поиска — 3,6 мс;
- ✓ скорость вращения шпинделя — 15000 об/мин, средняя задержка — 2 мс;
- ✓ буфер — 16 Мб;
- ✓ высота — 25,8 мм;
- ✓ вес — 750 г.

Поставки винчестеров Ultrastar 15K450 компания Hitachi обещает начать в этом квартале.

Источник: *iXBT*

Первый Atom

Едва успела компания *Intel* официально представить первые процессоры Atom, предназначенные для мобильных устройств, как появилась информация о выходе первого продукта на основе процессора **Atom Z520**, работающего на частоте 1,33 ГГц. Новинка, получившая название **Willcom D4 WSO16SH**, относится к новому классу устройств — MID (Mobile Internet Device — мобильное Интернет-устройство). Размеры изделия составляют 84x188x26 мм, а вес равен 470 г. Несмотря на миниатюрность устройства, конструкторы *Sharp* смогли втиснуть в него сенсорный экран размером пять дюймов по диагонали разрешением 1024x600 пикселей. Как видно на снимках, была выбрана сдвижная конструкция корпуса, позволившая разместить 64-клавишную клавиатуру QWERTY. Помимо этого, устройство оснащено 2 Мп web-камерой, адаптерами Wi-Fi 802.11b/g и Bluetooth 2.0+EDR, гнездом для карточек microSD и TV-тюнером. В конфигурацию Willcom D4 WSO16SH входит 1 Гб оперативной памяти PC2-4200 и винчестер объемом 40 Гб. Работает миниатюрный компьютер под управлением ОС Windows Vista

Home Premium SP1. По данным источников, стоимость аппарата составит примерно $1260. Продажи новинки стартуют в Японии в середине июня.

Источник: *iXBT*

Источники:

Компьюлента: **www.compulenta.ru**

iXBT: **www.ixbt.com**

3D News: **www.3dnews.ru**

мАбила

Песенка «4 Минуты»

Недавно стало точно известно, что Мадонна выпустит свой новый альбом «Hard Candy» на мобильной платформе. Пока певица подписала соглашение с оператором *Vodafone*, согласно которому абоненты Vodafone получат доступ к новым трекам на неделю раньше официального релиза альбома. Она также заключила контракт с Samsung, по которому альбом будет предварительно загружен на некоторые модели телефонов для продажи во Франции. На днях в США звукозаписывающая компания Мадонны *Warner Bros. Records* заключила соглашение с оператором *Verizon Wireless*, который выпустит мобильный микс грядущего сингла «4 Minutes». К песне можно будет получить доступ через сервис оператора *V Cast Music*, а также в виде рингтона или рингбэктона. На *V Cast Video* будет представлен эксклюзивный видео-материал от Мадонны, Timbaland и Джастина Тимберлейка, пригодный для просмотра только на мобильном телефоне.

Источник: *Мобильный Контент*

Азиатская экспансия

Азиатская компания *MWg*, которая раньше называлась *O2 Asia*, решила продавать свои продукты не только на азиатском рынке, а и на европейском тоже. Подробные планы касательно экспансии на европейский рынок компания MWg озвучит на пресс-конференции, которая состоится в следующем месяце. Делиться планами на будущее будет генеральный директор компании MWg Марк Биллингтон (Mark Billington). Уже известно, что первыми устройствами, которые отправятся завоевывать европейский рынок, станут коммуникаторы *MWg Atom V* и *MWg Zinc II*. Они функционируют под управлением Windows Mobile 6 Professional. Коммуникатор Atom V выполнен в формфакторе моноблока с сенсорным дисплеем, а MWg Zinc II в виде слайдера с QWERTY-клавиатурой. Стоит добавить, что устройства, создаваемые компанией MWg, пользуются неплохой популярностью.

Источник: *Мабила*

Рыбы наступают

Компания *E-TEN Information Systems* анонсировала два новых коммуникатора **Glofiish M810** и **M750**, которые станут первыми из новой серии устройств, сориентированных на мобильные, развлекательные, динамические социальные сети и коммуникации. Новые 2.5G и 3.5G покетофоны от E-TEN призваны помочь блоггерам, подкастерам и «чатерам» постоянно оставаться в онлайне. QWERTY-клавиатура сделает работу с электронной почтой, обмен мгновенными сообщениями и ведение блогов более удобными. Оба коммуникатора оборудованы двухмегапиксельной камерой с автофокусом, позволяющей получать приемлемые снимки как для загрузки в веб-альбомы, так и на сайты видеоконтента. Glofish M810 и M750 оборудованы встроенным FM-радиоприемником и программой-аудиоплеером с поддержкой воспроизведения цифровых музыкальных форматов, видеоплеером с возможностью просмотра потокового видео. Новинки являются первыми покетофонами от E-TEN, получившими встроенную поддержку JAVA и возможность скачивания приложений и игр. Glofiish M810 и M750 поддерживают работу в сетях GSM/GPRS/EDGE и оборудованы модулями WiFi b/g, Bluetooth 2.0+EDR и GPS (SiRFstar III). Отличительной особенностью Glofiish M810 является возможность работы в сетях UMTS/HSDPA. Оба устройства оборудованы 2.8-дюймовым QVGA-дисплеем, процессором Samsung S3C с тактовой частотой 500 МГц, 256 Мб Flash ROM, microSD-слотом для карт памяти, операционной системой Windows Mobile 6 Professional. Размеры устройств составляют 109.5x59x17.5 мм. Информации о том, будет ли обновлена операционная система до версии Windows Mobile 6.1, пока нет. О стоимости и времени выхода в продажу новых коммуникаторов Glofiish M810 и M750 тоже пока не сообщается.

Источник: *Ladoshki.com*

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

Часофон

Если раньше производителям, для того чтобы удивить общественность телефоном, интегрированным в наручные часы, достаточно было просто выпустить подобное устройство, то сейчас вызвать у людей возглас удивления стало намного сложнее, так как продуктов в аналогичном формфакторе уже достаточно много. Разные компании пытаются выделиться либо дизайном, либо техническими характеристиками часофонов, но компания *Epoq* создала устройство, которое значительно превосходит аналоги. Часы-телефон **Epoq EGP-WP98B** представляют собой квинтэссенцию современных технологий, так как являются ничем иным, как наручным смартфоном в тонком корпусе, который работает под управлением операционной системы Windows Mobile 5.0. Сложно сказать, насколько комфортно работать с этой ОС на 1,4-дюймовом дисплее, но в любом случае производитель заслуживает уважения за создание такого продукта. Технические характеристики Epoq EGP-WP98B известны в полной мере, а вот цена, к сожалению, пока остается тайной. Зато известно, что в комплекте поставляется карта памяти на 1 Гб и Bluetooth-гарнитура. Основные технические характеристики Epoq EGP-WP98B:

- ✓ стандарты: GSM 850/900/1800/190 МГц;
- ✓ ОС: Windows Mobile 5.0;
- ✓ дисплей: сенсорный OLED, 1,4-дюймовый;
- ✓ камера: 1,3-мегапиксельная с возможностью записи видео;
- ✓ видео: WMV, AVI, 3GP, MP4, 3GP/MP4;
- ✓ аудио: 64-голосная полифония, MP3-плеер;
- ✓ память: 128 Мб встроенной, поддержка карт памяти формата microSD;
- ✓ коммуникации: Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth с A2DP;
- ✓ дополнительные возможности: синхронизация с КПК, распознавание рукописного ввода;
- ✓ продолжительность работы: в режиме ожидания 80-100 часов; в режиме разговора 100-180 минут.

Источник: *Мабила*

Источники:

Мобильный Контент: **www.procontent.ru**

Мабила: **http://media.mabila.ua**

Ladoshki.com: **www.ladoshki.com**

The Maks

Two Worlds: The Temptation

Разработчик: Reality Pump
Издатель: Zuxxes Entertainment
Издатель у нас: Акелла
Жанр: action/RPG
Дата выхода: четвертый квартал 2008

Знаете, с тех пор, как компьютерные игры прочно осели в моей повседневной жизни, я по-настоящему *ждал* всего лишь двух проектов (кому интересно, это были *Gothic 3* и *The Witcher*). Да и то мне частенько хочется сократить этот список аж до одного Ведьмака.

Кстати, нисколечко об этом не жалею. Мало того, что вылавливать в Сети каждую крупицу новой информации довольно напряжно и не всегда полезно, так еще и ложных представлений о будущем виртуальном мире можно поднабраться... Такой подход требует определенного фанатизма, а вот как раз его мне всегда не хватало (и слава Богу!). Зато потом можно совершенно (или почти) непредвзято оценивать достоинства неожиданно вышедшей игры. Разве это плохо? Вот в прошлом году одна славная контора выпустила замечательный, по моему мнению, *Two Worlds*, который разочаровал очень многих геймеров. А почему? Да потому, что они его *ждали*! Вот ко мне TW попал случайно и, насколько я помню, по наводке Fres`a — до этого все мои представления о сабже ограничивались парочкой увиденных скриншотов да отзывами на МИКПортале. Ну да, игра — далеко не шедевр (а глюков сколько!), но приятное времяпровождение на несколько недель мне она обеспечила. Поэтому, когда я узнал о готовящемся аддоне, то решил поступить аналогично предыдущему разу — не интересоваться подробностями и спокойно заниматься своими делами, пока не состоится релиз. Ведь если **Two Worlds: The Temptation** окажется, как минимум, не хуже оригинала, то довольным я точно останусь...

И все бы было хорошо, если бы вредному Ягуару срочно не потребовалась превьюха. Ну ладно, мне не жалко, в принципе. Вот напишу материал и притворюсь, что ничего не делал, информацию не искал и вообще. Так проще :).

А обещает нам студия *Reality Pump* не то чтобы очень много, но вполне достаточно для хорошего продолжения. Главное — выловить побольше багов до выхода проекта, а то еще одного гигабайтного патча я точно не вытерплю. Честно говоря, впервые столкнулся с такой огромной заплаткой. Кстати, для установки аддона не потребуется оригинальная версия игры — от полноценного сиквела The Temptation отличается мало чем. По крайней мере, именно так утверждают господа девелоперы. Ну что ж — приступим.

А начнем мы, пожалуй, с **сюжета**. И тут меня настигло первое расстройство — он, вроде как, основывается на событиях первой части, но вот... Почему все так похоже?? Опять наш герой отправляется в странствия, чтобы снова спасти сестру и снова остановить великое зло. Тавтология в предыдущем предложении оставлена специально — подобным образом я стараюсь передать вам свои ощущения во время прочтения новости об ужасно оригинальной завязке. Сомневаюсь, что разработчикам удастся выкрутить из нее нечто стоящее, ибо такого набора штампов и банальностей, как в оригинале, я давно не видел. Но это еще можно простить, ведь не сторилайном меня привлекал Two Worlds, совсем не им...

Огромный, очень красивый **игровой мир** поразил вашего покорного слугу если и не до глубины души, то достаточно близко к ее недрам. Казалось бы, такой стандартный сеттинг просто не может вызвать бурю эмоций у человека, проведшего столько времени на просторах Миртаны и Киродиила (надеюсь, все согласятся, что в TW намешали кучу задумок из многих известных проектов — Gothic 3 и Oblivion в том числе). Почему Анталоор так на меня подействовал — загадка. Но я до сих пор вспоминаю зеленейшие равнины того замечательного места, куда меня из ДЗВР забросил очередной портал. Такого количества разнообразных растений я не видел еще нигде. А величественные горы, с которых видны дальние дали... Эх, лепота! Вряд ли геймерам до этого приходилось созерцать как на ладони добрую половину вверенных им земель (конечно же, с учетом очень большой их площади). Правда, при низких настройках графики вся эта прелесть превращалась в настолько жуткий кошмар, что даже смотреть на листву деревьев без слез было невозможно. В общем, исследовать территорию мне было даже интересней, чем заниматься выполнением квестов.

А в аддоне все выглядит еще красивее, вкуснее и аппетитней. Качество **картинки**, к сожалению, не сильно далеко ушло от оригинала, но улучшения таки заметны (лишь небо как было не особо выразительным, так и осталось). А девелоперы еще хвалятся, что не использовали в продолжении ни одного 3D-объекта из первой части. Проверить это, естественно, не выйдет, но надеюсь, создатели не подведут. Кстати, действие развернется на новом игровом континенте со своими национально-культурными особенностями, а также геймеры смогут побывать и на некоторых локациях из оригинальной игры. Уже обещаны два новых типа местностей — тропические джунгли и саванна. Короче, вполне стандартные заявления — самое интересное начнется чуть ниже.

Вот что, несомненно, стоило подправить в TW, так это **геймплей**. Процесс прохождения, к примеру, предоставлял не особо много возможностей для полноценной «виртуальной жизни» в Анталоope. Игровой баланс тоже хромал на обе но-

ги, если не сказать хуже — хороший манчкин ближе к концу превращался в эдакого полубога, которому все нипочем. Впрочем, я такой проблемы сумел избежать, ибо к финалу добрался с персонажем достаточно низкого уровня...Ладно, не будем отвлекаться — в скором времени все эти недостатки должны уйти в небытие.

Во-первых, *верховая езда*. Она подвергнется серьезным улучшениям и доработкам, а это, несомненно, плюс. Ох, как же я намучился с этими непослушными лошадками прошлым летом! А ведь путешествовать по огромному миру на своих двоих — то еще занятие. Наболело, в общем. Ну, а пункт «во-вторых» затянется надолго, ибо рассказывать я буду об **интерактивности** игрового мира...

Которая, если верить заверениям девелоперов, сильно возрастет по сравнению с первой частью. **Физика** поднимется до невиданных ранее высот — можно будет взаимодействовать со многими предметами и объектами. Хотите швырнуть в наседающего врага каким-нибудь подручным средством? Пожалуйста — бочки и сундуки к вашим услугам. Наконец-то главный

герой научится *плавать* и *нырять*, что обязательно пойдет на пользу игрокам, если вдруг потребуется осторожно пересечь опасную местность и не попасться на глаза монстрам. Также введена возможность путешествия по окрестным морям *на лодке*. Ну а самым интригующим заявлением является внедрение в игру *приставных лестниц*! Их позволяется подбирать с земли и использовать потом в любом подходящем месте. Хэх, что-то не припоминаю ни одной реализации подобной фичи. С одной стороны, она добавит немного отыгрыша в насквозь манчкинский мир TW (в первой части, например, часто встречались поселки, куда персонажа не хотели пускать, но использование такого хорошего девайса, как «лестница возле забора» легко бы решило эту проблему), но с другой... Тут дело не только в проработанной физике и прямоте рук у девелоперов. Если мои опасения подтвердятся, то мы получим определенное и весьма ограниченное количество четко обозначенных создателями мест, где можно установить драбыну, чтоб забраться на здание, холм или стену. Вы же не хуже меня знаете, как масштабные задумки в процессе разработки успевают превратиться в малозначимые и редко использующиеся особенности. Но не будем загадывать наперед.

А на очереди у нас стоит **боевая система**. Известно о ней, правда, еще маловато — лишь кое-какие намеки. Вроде бы, нудное закликивание противников должно смениться более разнообразным действием — геймерам придется часто пользоваться *блоком* и т.п. Также нам на выбор предложат несколько *режимов фехтования*. О соответствующих военных способностях и навыках, равно как и о системе магии, создатели пока умал-

чивают. В принципе, с деревом умений и в первой части все было более-менее в порядке, так что на этот счет я спокоен.

Ну, остался у нас только **мультиплеер**. Честно говоря, по техническим причинам я так и не смог опробовать его в оригинальной игре и, скорее всего, не опробую в аддоне. По тем же самым причинам. Но он обещает стать более интересным — отныне все оппоненты начинают схватку с развития *собственных деревень*. То есть, в наше владение передается определенная область виртуального пространства с неписями-подданными, и путем выполнения квестов мы должны повышать благоустройство и обороноспособность своего поселения. По крайней мере, именно так я понял «процесс» из заявлений разработчиков.

Издателем The Temptation на территории стран СНГ выступает небезызвестная компания *Акелла*, чему я не очень-то рад (и это еще мягко сказано). Думаю, многие просвещенные геймеры согласятся, что в последнее время качество русскоязычных локализаций у этой конторы просто зашкаливает. Где-то там, под плинтусом. Ну, а ответ на вопрос «ждать или не ждать игру?» вполне очевиден и оспариванию не подлежит. Естественно, от горьких неожиданностей никто не застрахован, но вряд ли девелоперы умудрятся угробить проект. Разве что глюков опять может быть очень много — уж в этом-то я почти не сомневаюсь. Поэтому начинайте запасаться терпением и трафиком для патчей.

TinS, при участии камрада PiN

BATTLEFIELD heroes™

Разработчик: DICE
Издатель: EA
Жанр: online cartoon shooter
Сис. Требования: CPU 1.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, shader 2.0 support

Get up, Lads!

Сегодня, впервые за полтора года службы, меня разбудил трубач. Видимо, ему надоело наше полное игнорирование утренней побудки, и он применил радикальные методы. Этим ясным утром над казармами полилась веселенькая мелодия, бороться с которой мы были не в силах. Ежась и позевывая, рота медленно отряхивала с себя остатки сна.

— Он что, с дуба рухнул?

— Да надоело человеку просыпаться раньше всех, вот он и нас решил разбудить.

— А что это он играет?

Распахнув ногой дверь, в казарму ввалился полуодетый заспанный сержант.

— Подъем, дамочки!! Я знаю, тяжело вставать в шесть утра, но это армия! Мы солдаты, и мы... — запнувшись на полуслове, сержант зевнул, споткнулся, и рухнул на пол. Секундой позже стены казармы затряслись от оглушительного храпа, что окончательно разбудило всех.

— Так... А что там дальше должно быть по расписанию? Кажется, построение? Или завтрак?

— А может зарядка?

— Построение? Зарядка? Кто за завтрак, скажите «Ай!».

— АЙ!!!

Tommy vs Hans

С чем у вас ассоциируется серия Battlefield? Лично у меня ассоциации такие: полутемное помещение компьютерного клуба, я и десяток моих друзей, взрывы хохота, крики, шум. Веселье на грани истерики, безумный «фан». Гонки на авианосцах, битвы (между членами одной команды) за отреспаунившийся самолет, полет продолжительностью в 15 секунд, заканчивающийся криком «ДЕСАНТ!!!» и тараном вражеского/дружеского самолета/корабля/танка, гонки на джипах, и многое другое. Больший заряд веселья мы получали, только играя в *Atomic Bomberman*. Старый добрый *Battlefield 1942*. Но время шло, и серия менялась, становилась более серьезной. С приходом *Battlefield 2* все «теплое» веселье куда-то испарилось, на смену азарту пришел холодный тактический отыгрыш ролей, суровое подчинение приказам и железное стремление к победе. Меня такие изменения не слишком порадовали, и Battlefield полностью исчез из сетевой жизни нашей компании.

Возможно, ребята из *DICE* также соскучились за весельем... Или успех *Team Fortress 2* не дает им спать, но так или иначе, параллельно с разработкой «серьезного» *Battlefield: Bad Company* для PS 3 и XboX 360, разработчики работают над новым, всецело ориентированным на «фан» и PC, онлайн шутером **Battlefield Heroes**. И знаете, меня такое разделение по платформам вполне устраивает ☺.

Gear up, Lads!

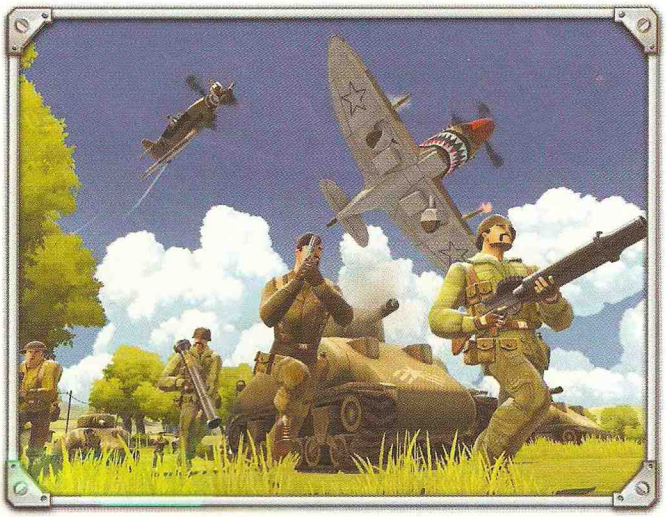
Так... Что же выбрать? Что? Это очень важный вопрос, можно сказать, вопрос жизни и смерти. От этого выбора будет зависеть многое, от него будут зависеть моя судьба и судьбы моих товарищей. Назад пути не будет. Сейчас или никогда. Нужно решить... Желтую или зеленую? Или свитер? А может, плащ? Ладно, лучше свитер... Желтый. И зеленый пояс для гранат. Хорошо подойдет к моим ботинкам. А еще очки-хамелеоны, шорты цвета хаки, голубенькую бейсболку со звездочкой, коричневые перчатки и стильную кобуру. Вот так. Вроде бы ничего не забыл. Ах да, винтовка!

Battlefield Heroes is a cartoon shooter. This is a type of shooter, that focuses on fun, accessibility, and not getting shot in the face repeatedly by a swearing, ultra-skilled 15 year old boy, that plays the game every day for 8 hours.

Итак, нас ждет «анимационный шутер», полная переработка идей Battlefield. Или, возвращение к истокам, кто как смотрит. Начнем с самих **Героев**. Выбрав одну из двух фракций — Royal Army или National Army (никаких прямых намеков на национальности не последует, вся символика очень серьезно переработана), мы переходим к этапу создания своего персонажа. Внешность, комплекция, цвет кожи, цвет волос, борода, усы и т. д. — все опции необычайно разнообразны, и заставляют нервно курить в стороне критическое большинство современных MMORPG. Но вот бравый харизматичный вояка создан, и перед тем, как с криками кинуться в драку, нам предстоит лишь самая малость — подобрать персонажу **одежду**. И вот тут-то и начинается самое интересное. Сотни и сотни различных предметов гардероба, некоторые вполне тривиальны — например, комплект одежды (в который входят ботинки, штаны, пояс, ру-

башка/футболка, верхняя одежда, портупея, головной убор, очки, перчатки и кобура) пилота, танкиста, матроса или пехотинца, но другие же... Гавайские рубашки, косухи, плащи разнообразных цветов и фасонов, жилетки, мундиры, водолазные костюмы, кепки, бейсболки, банданы, шарфики и платки, кеды, туфли и калоши — всего не перечесть. Все это можно комбинировать, создавая своего, уникального, прикольного и стильного персонажа ☺. Некоторые бонусные предметы «солдатского» гардероба будут становиться доступными по достижении вами определенного места в ранговой таблице, другие же потребуют определенных условий (схожих с ачивмэнтами в Team Fortress 2), но основное большинство будет открыто изначально. И, конечно, вы можете переодеться в перерыве между битвами.

Далее, выбор **класса**. В Battlefield Heroes их число сократилось аж до трех — Commando, Soldier и Gunner, но каждый из них имеет набор уникальных способностей. Начнем с Commando. Для начала, *Commando* — это не совсем то, что мы себе подразумеваем. Здесь, да и вообще, в сущности, командо — тихий, быстрый и незаметный парень, обычно играющий роль снайпера, вора или шпиона. Его основные способности — невидимость, критические выстрелы из винтов-



ки, смертельные удары со спины. *Soldier* — бывалый вояка, ветеран многих битв, удачливый и нутром чующий неприятности. Неплохо владеет всеми доступными видами оружия, но ни в чем не является мастером. Душа и сердце отряда, такой себе классический сержант. Особые способности — куча разнообразных аур, массовое излечение, и шестое чувство — способность на определенном расстоянии видеть через преграды солдат противника. *Gunner* же — как раз то, что мы обычно подразумеваем под Commando: сильный, живучий, медленный, и с большой пушкой наперевес. Спецспособности — кратковременный режим неуязвимости, режим, в котором ганнер попавшие в себя пули преобразует в свой собственный боезапас, и еще многое другое. Все спецспособности, которые я упомянул, являются лишь начальными, другие же, более мощные, открываются при достижении персонажем соответствующего уровня. Да, в Battlefield Heroes присутствует **система прокачки** персонажа. Убивая плохих парней, вы зарабатываете опыт, и чем удачнее, веселее и быстрее вы это делаете, тем больше опыта вам дают. Подорвали ракетой танк — вот вам за уничтожение техники. Произвели хедшот — вот вам за удачный выстрел. Протаранили самолетом самолет врага — вот вам за пилотажное мастерство. Забили дубинкой 8 врагов и танк — получите, распишитесь. И с каждым уровнем открываются широкие возможности прокачки — благодаря раскидистому дереву способностей, вы можете вырастить абсолютно уникального персонажа, заточенного под конкретную роль, или годящегося для любой работенки. Выбор за вами, и

тут проявляется глубина геймплея. Выдвинув вперед удовольствие от игрового процесса, ребята из DICE умудрились оставить очень широкое поле для тактического мышления. И, при столкновении двух очень сильных команд, игра полностью проявит свой тактический потенциал.

God speed, Lads!

В комнате для брифинга погас свет, и мы, толкаясь, заняли свои места. Проектор затрещал, на экране зажегся белый прямоугольник, мигнул, показал индейца и надпись «Please Wait», отсчитал с трех до двух, и все-таки начал крутить ролик. Позевывая, вперед вышел полковник, и, ткнув указкой в полотно, произнес:

— Итак, сынки, сегодня мы атакуем... Этот... Как его... Ну...Черт, кто-нибудь заткнет этого трубача? Сколько он уже играет?

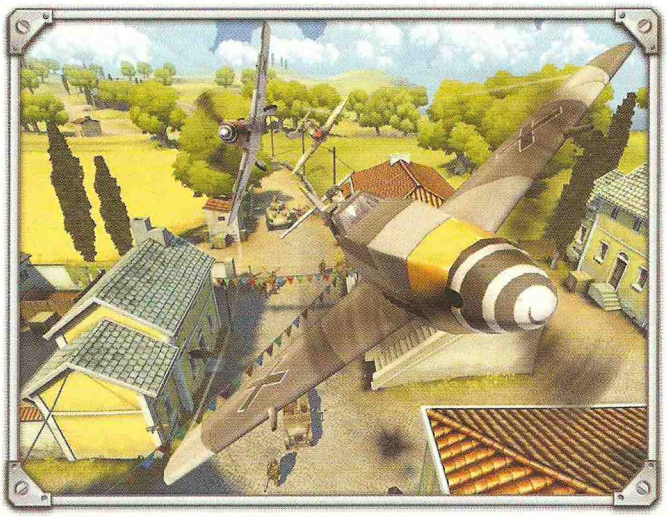
— Сэр, два часа, сэр!

— Так угомоните его, все уже давно на ногах! И что он там играет?

— Сэр, если не ошибаюсь, Happy Tree Friends, сэр!

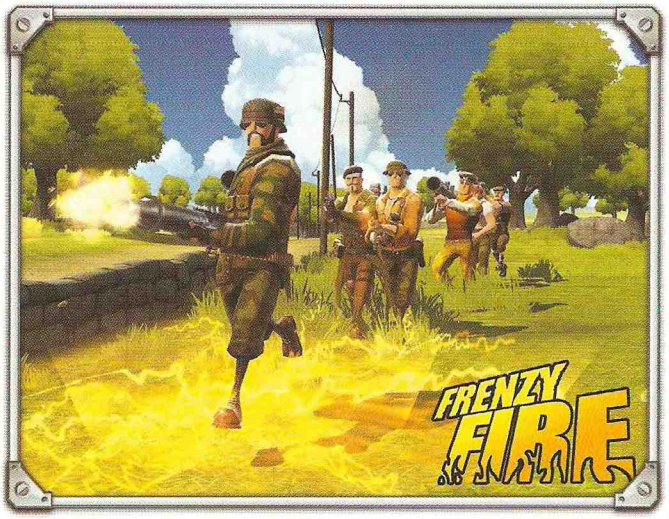
— Пошлите волынщика на вышку, пусть спустит этого трубадура на землю!

— Сэр, есть сэр! МакШнапс, выполнять!



— Так, на чем я там остановился? Ах да, атакуем. Опять. Что мы там атакуем? А, пляж. Да, пляж, сынки, и вы возьмете этот пляж, ради Королевы и Манчестер Юнайтед! Если бы Бог хотел оставить этот пляж за ними, он бы не создал вас, сынки! Поэтому идите, и заставьте меня гордиться!

Став «смирно», мы откозыряли, что, в совокупности с темнотой, привело к первым потерям в наших рядах, и громким ругательствам со стороны отделавшихся легкими подзатыльниками



товарищей. С криками мы рванули к летному полю, и в это же мгновение к трелям трубы присоединились звуки волынки.

We all live in our yellow submarine

Battlefield Heroes — шутер онлайновый. Игра реализована в виде кампании по захвату регионов западной Европы. Англия, Франция, Германия и Испания разделены на несколько провинций, за которые и идут бои. В любой момент вы можете присоединиться к бою в любой провинции, но попадете в тот бой, который по сложности соответствует вашему уровню. Поясню — каждый бой имеет как бы несколько измерений, каждое со своим уровнем допуска. На первом дерутся новички, на втором — более матерые игроки, и т. д. Исход боя за провинцию зависит от суммарного результата всех поединков, и, так как все измерения сражения имеют одинаковое влияние, выиграть один бой — еще не значит выиграть войну. Бои идут постоянно, поэтому серьезных проблем дисбаланса кампании не предвидится. Полный захват провинции даст стороне-победителю небольшой бонус в виде новых элементов гардероба и модификаторов оружия (изменить звук выстрела, изменить эффект от вспышки и т. д.). Игровые режимы те же — захват точек, оборона объектов и т. д.

Техника также на месте, с немного подрегулированными пассажирскими местами. Пробовали в оригинальном Battlefield взлетать, сидя на крыле? Знаю, что пробовали ☺. Теперь просто подойдите и сядьте. Вуаля — отныне вы бортстрелок. Танкам прибавили скорости, и теперь, наконец-то, на них можно погоняться друг за другом, как на картингах ☺.

Good bye, Lads!

На крыле самолета о чем-то поет веселый британский солдат... Эй, Генри, нам еще долго?

Генри, приоткрыв фонарь кабины, крикнул, перекрывая рев мотора:

— Скоро будем, дамочки, только смотрите, не простудитесь!

Гарри проорал в ответ с другого крыла:

— Это ты там не задохнись, пилот фигов. В следующий раз я поведу, а ты на крыле сидеть будешь!

Генри, в ответ, лучезарно улыбнулся, и резко крутанул штурвал.

— Слышь, ты, Берримор, еще раз в бочку уйдешь, я обижусь и спрыгну. Будешь с одним стрелком лететь, имей в виду!

— Ладно, ладно, джентльмены, доставлю в лучшем виде. Британские Авиалинии обзавидуются!!

И вот из облаков вынырнула земля. Длинная, широкая береговая линия, обрамленная сочной зеленью французских лугов.

— Белый песок, чистая теплая вода, ясная погодка! Хорошее время для пикника! А, Генри?

— Согласен! Наши гостеприимные хозяева тоже так думают. Видите дымок?!

— Не только видим, но и чуем!

— Свинина!! Я думаю, ребята будут не против хорошей компании. Генри, давай на посадку! Гарри, ты штык-шампур прихватил?

— Всегда с собой!

— А у меня мангал в багажнике!!

— И музычка есть — трубадур с волынщиком на соседнем спитфайере летят, слышите?!

— Крыло, говорит орел три, идем на посадку! Кто-нибудь пиво захватил?

— АЙ!!!

It will win the war, soldier!!

Смотрится красиво, смотрится мультяшно, смотрится весело! И, дабы окончить на высокой ноте, оглашу последнюю новость — Battlefield Heroes абсолютно бесплатна! Используется система микроплатежей, с расчетом, что 95 % игроков не потратят ни цента. Микроплатежами будут оплачиваться уникальные предметы гардероба и уникальные модификаторы оружия, что не будет влиять на игровой баланс. Также (из-за «фан» направленности) игра не требовательна к ресурсам, и будет летать без проблем даже на самых слабых машинах. Battlefield Heroes будет доступна для скачивания с официального сайта (абсолютно бесплатно) в начале лета. Увидимся на лугах Бургундии!!!

Разработчик: 1C: Ino-Co
Издатель: 1C/ Paradox Interactive
Жанр: RTS
Дата выхода: весна 2009-го
Системные требования: не объявлены

Scratch Scratch385@mail.ru

Majesty 2

The Fantasy Kingdom Sim

В уже далеком 2000-м году, когда весь мир успешно отпраздновал миллениум, когда компьютеры, несмотря на все пророчества «ошибки 2000», продолжали успешно работать, когда жизнь продолжала идти своим чередом, когда я был еще беззаботным школьником, свет увидела игра, которая настолько отличалась от привычных продуктов того времени, что большинство игроков-стратегов были просто повергнуты в ступор... Представьте себе обычную вроде бы стратегию, с посредственной даже по тем временам графикой, но без привычной рамочки для выделения юнитов, вообще без какой-либо возможности управлять подчиненными напрямую. Полный, что называется, индирект-контрол. Половина игроков, посмотрев на это бесчинство, потыкав курсором в пробегающих на экране людишек и не получив результата, плюнула и забросила игру подальше. Стойкие же игроманы, пропарившись не один час за монитором, методом проб и ошибок открыли для себя отличный симулятор средневековья, сдобренный юмором и разными фэнтезийными вкусностями. Имя сему чуду было *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim*.

Прошло восемь лет. Игровая индустрия набрала бешеные обороты, выдавая и анонсируя в год несчетное количество градостроителей, симуляторов чего угодно и кого угодно. И вот среди общего потока всплывает информация о разработке сиквела к Majesty. Что ж посмотрим, что день грядущий нам принесет.

Если оригинальная Majesty разрабатывалась буржуйской компанией *Cyberlore Studios*, то сейчас ковать сие творение будет группа *1C: Ino-Co*, известная как создатели довольно неплохой тактики «*Кодекс Войны*». Будем надеяться, что, несмотря на свою молодость, разработчики справятся с поставленной перед ними задачей. Тем более, мне кажется, что компания *Paradox Interactive*, владелец всех прав на серию, просто так не доверила бы молодой команде разработчиков делать продолжение популярной игры...

Но, собственно, об игре. Итак, как положено, мы выступаем в роли правителя такой себе фэнтезийной страны. Естественно, на момент нашего прихода к власти в стране царит разруха и бардак, и, разумеется, нам придется разгребать все это. Вопрос лишь в том, как? Понятно, что не царское это дело — лазить где попало, сражаться с чудищами заморскими, да собственноручно людям помогать. Для этого у нас есть подчиненные.

К слову, подчиненные тоже не будут исполнять каждое ваше слово беспрекословно и за просто так... Для того чтобы, например, прогнать стаю волков, терроризирующих ваше поселение, вам надо будет зайти в место обитания **героев** (как правило, это таверна) объявить миссию и соответствующую награду. Тогда герой, выбранный вами из перечня кандидатов, следуя указаниям, пойдет разбираться с проблемой. Успешное ее решение приведет к повышению довольства населения, которое станет еще усерднее платить налоги, и к повышению профессионализма героя, которого в следующий раз можно будет отправить на выполнение более опасного задания.

Вот таким вот макаром мы будем решать практически все насущные королевские проблемы. Героев нам обещано великое множество. Каждый со своими уникальными характеристиками и способностями. Причем к выбору исполнителя задания надо будет относится довольно внимательно: для истребления зверья подойдет практически любой боец, а вот для разведки местности лучше взять рейнджера, для борьбы с нечистью — монаха, для поиска ресурсов — геолога, а для решения особо сложных заданий придется формировать целые отряды доморощенных суперменов. Короче говоря, решение кадрового вопроса в игре будет одной из основных составляющих успеха.

Кроме этого, нам как королю тоже будет необходимо совершать некоторые действия, а именно: развивать экономику, колдовать и строить. **Экономика** в игре строится лишь на деньгах, которые поступают в казну от благодарных плательщиков налогов. Никакого тибериума или руды. Все завязано на презренном металле. С помощью **колдовства** мы сможем оказывать поддержку нашим героям при выполнении заданий. Ну, а возведение зданий будет происходить как в любом другом градостроителе — выбираем место для постройки, а дальше местное население постарается возвести здание как можно быстрее. А так как строить придется много — скучать не придется.

Что касается внешнего вида игры. Оригинальная версия красотой не блистала. По тем временам уровень ее **графики** можно было оценить как «нормально». Ребята из 1C: Ino-Co решительно настроены исправить такое упущение. Для работы взят хороший движок от игры *«В тылу врага 2»*. Картинка получается соответствующая: добротные модели, плавная анимация, красивые эффекты, живописные пейзажи. Даже учитывая то, что игра находится на раннем уровне разработки, картинка уже производит положительное впечатление. Кто не верит, может посмотреть ролик — впечатляет.

Ну и, конечно же, юмор. Первая часть игры содержала в себе изрядную долю сего чудодейственного эликсира, благодаря чему просто завораживала игрока своей шутливо-фэнтезийной атмосферой. Судя по официальному трейлеру игры, юмор в игре будет немаловажным компонентом игрового процесса.

В целом же нас ждет перелицовка уже подзабытого хита. Старая добрая Majesty нарядится в новое трехмерное убранство и снова порадует любителей оригинальных градостроителей отличным геймплеем и изрядной долей доброго юмора.

KAYD (KAYD@list.ru), Bateau

ASSASSIN'S CREED™

Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в СНГ: Акелла
Жанр: TPS
Системные требования:
минимальные: Pentium D 2.6 ГГц/Athlon 64 X2 3800+, 1 Гб памяти, 3D-ускоритель с 256 Мб памяти, 8 Гб на винчестере
Рекомендуемые: Core 2 Duo 2.2 ГГц/Athlon 64 X2 4400+, 2 Гб памяти, 3D-ускоритель с 512 Мб памяти и DX10, 8 Гб на винчестере, Windows Vista (и кому оно таки надо?)

Фигура в белом плаще с капюшоном на голове и ножнами за спиной стояла возле двери в кабинет спецагента Bateau и тарабанила в дверь. И был это не кто иной, как KAYD.

— Bateau, открой! Я знаю, что ты там, Демон!

— Здесь никого нет! — донесся ответ из-за двери.

«Левая голова», — определил кадет.

— А отвечает мне, естественно, виртуал!

— Кхм... Ну, можешь сам зайти и убедиться, что тут никого нет. Если духу хватит. Гы-гы-гы...

Вслед за этим из-за двери послышалось громкое чавканье. Постояв еще некоторое время у двери, осторожно постукивая в неё в те моменты, когда чавканье утихало, кадет решил «пойти на север».

Выйдя на улицу, он посмотрел вверх — здание ДЗВР наглейшим образом протыкало облака и завораживало кадета своей фаллической силой. «А, может, ну его? Лучше на минарет какой-нибудь залезу...» На некоторое время в его душе воцарилось смятенье, но в конце концов лень паркурщика была побеждена ленью автора. «Врешь, гад, от отчета не уйдешь!» — вспомнились ему слова то ли Кертиса, то ли Ягуара, то ли придуманные им самим (последнее наиболее вероятно — *прим. Bateau*). Но размышлять над авторством сей фразы в процессе вскарабкивания на здание было не то, чтобы сподручно.

Наконец, добравшись до нужного окна и вдоволь налюбовавшись открывшимся видом, он забрался на подоконник — благо окно было открыто. Конечно же, за столом сидел во всей своей двухголовой красе ПартОгр.

— Привет, Зеленый! — весело поприветствовал его кадет.

— KAYD, — сказала правая голова, поворачиваясь к гостю. — Ты понимаешь, что прерывать огрячий ланч небезопасно для жизни? Нет, я не угрожаю, просто подкидываю информацию для общего развития...

— Знаю-знаю! Благодарствую, но у меня еще после крайней трепанации швы не затянулись. Я только спросить, что с заданием, и тут же сползу обратно...

После этих слов Bateau посмотрел на кадета таким загадочным взглядом, что KAYD, не говоря ни слова, начал потихоньку сползать с подоконника обратно. Не замечая телодвижений кадета, огрячьи головы переглянулись, правая почесала себе затылок, а затем спросила:

— Каким-таким заданием?

— Как каким? Тем, что ты у Ягуара забрал — **Assassin's Creed**. Мы ж дуэтом....

— А-а-а, да, конечно помню. Иди, пиши.

— А ты?

— Я возьму на себя самую ответственную задачу. — Огр почесал пузо. — Скриншоты сниму. Или Ягуара заставлю... Ну, чего стал? Кругом марш! У меня чайник вскипает, я после ланча кофею испить желаю...

KAYD пристально взглянул на спецагента. Поняв, что тот не шутит, он тяжело вздохнул.

— Ну ладно. Но тогда пока ты тут сидишь, может, хоть родословную игры изучишь?

— Ага, конечно. — Bateau скорчил серьёзные морды и авторитетно кивнул.

— Ладно. Тогда я пошёл...

— Куда... — хотел сказать огр, но в этот момент, раскинув в стороны руки, элитный кадет выпрыгнул из окна.

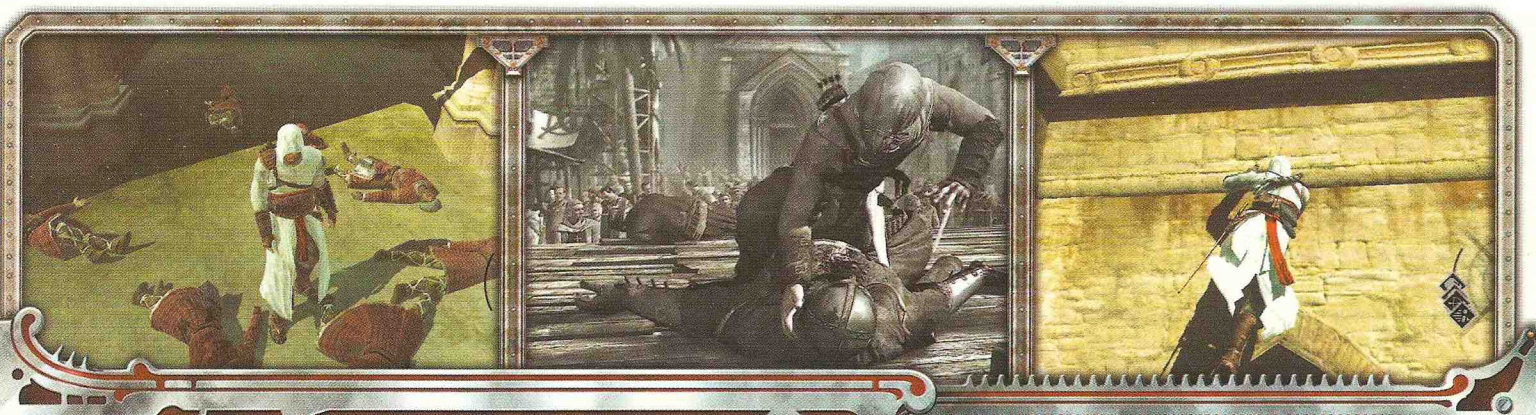
«Главное, заранее подстелить соломки», — думал в полете KAYD.

«Ням-ням», — думал голодный Сцобако Шарег, дожёвывая последнюю охапку сена.

«Эх, молодежь!» — добродушно пробормотал Bateau, любуясь развернувшимся внизу действом. «А Шарега, конечно, надо бы покормить...»

* * *

Его ждали, пожалуй, даже поклонники стратегий и тайкунов, на дух не переносящие экшн и паркур. Про поклонников RPG тоже можно смело сказать, что зарубки на календаре они делали исправно. Не каждый, но многие — и об этом красноречиво говорят как тиражи на консолях, так и уже преодолённая на PC отметка в 1 миллион копий (на момент написания статьи). И стоит ли удивляться, если вспомнить, что разработкой нового хита занималась студия *UbiSoft Montreal*, ответственная за явление миру *Splinter Cell* и возрождённого *Prince of Persia*? А все же... Ну, качество Assassin's Creed в целом, как продукта, можно назвать отличным (на деталях мы ещё успеем остановиться подробнее). Но откуда взялся не просто успех, а прямо-таки оглушительный триумф саги про средневекового убий-



цу? Вот, взять примерно такой же успешный *Call of Duty 4: Modern Warfare*, так там помимо стандартного качества графики, геймплея, звука и прочего геймерского счастья была замечена действительно гениальная режиссура. Вот он — Web 2.0 в играх! То есть, вот они — Games 2.0. Зрелищные и драматичные, как лучшие фильмы от признанных корифеев киноиндустрии, но в то же время, это всё равно игры, подкупающие своей интерактивностью.

Есть ли у Assassin's Creed своя «фишка», которая выделяет эту игру из массы других, просто качественных проектов? Конечно, есть. И не одна. Хотя, честно скажу, что изрядная часть восторгов (лично моих) в адрес Assassin's Creed будет выдана авансом. Всё чаще приходится слышать от игроков со стажем стенания о том, что игры становятся скучными, однообразными и шаблонными. Мол, новых идей нет и не предвидится... Братцы, может, это отчасти и правда, но смотреть всё-таки надо лучше. Вы же опытные, умные, толстые и красивые. Кто, если не вы, сможет увидеть в дебрях багов и недоработок настоящую свежую идею? Именно за новые ощущения мы в своё время расхвалили *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Tchernobyl*, закрывая глаза на денежный дисбаланс, глюкавость и хитрое поведение огнестрельного оружия. К пятой версии патча, как и предполагалось, всё пришло в норму. Сегодня не бывает уже так, что новую идею получается хорошо реализовать с первого раза. Прошли те времена, когда новая идея могла быть простой (как рамка в RTS), теперь идеи стали на порядок сложнее.

В Assassin's Creed глюков и багов, к счастью, замечено не было (по крайней мере на тех четырёх компьютерах, где лично я запускал эту игру, а вот некоторые обладатели процессоров AMD Athlon X2 с рейтингом 5000+ и 5200+ жалуются на вылеты). Общую радужную картину нарушают именно недоработки в самих новых концепциях, поэтому чувствую, что в нижеследующем тексте часто будет употребляться конструкция «сыровато, надо бы отшлифовать» или ещё что-то в таком духе. Впрочем, хватит лить воду, перейдём поближе к каталке с пациентом. Даром, что живой и, не в пример многим соседям, слишком бодрый. Доктор Кертис завещал делать вскрытие каждому, значит, так и поступим.

А зори здесь тихие...

Первым откровением имени Assassin's Creed стало, безусловно, **визуальное воплощение** эпохи Третьего крестового похода. Понятно, что под «визуализацией» я подразумеваю сразу несколько вещей — *дизайн локаций* (хотя зачем скрывать правду за безликими терминами — в Assassin's Creed воссозданы настоящие города), *внешность персонажей*, *анимацию*, *эффекты* и даже в меру удачные *фильтры пост-обработки*. Первым делом, безусловно, нужно отметить именно архитектурное великолепие Дамаска, Акры, Иерусалима и прочих мест боевой славы эффенди Альтаира. Когда проталкиваешься сквозь толпу по узким тёмным улочкам или выбираешься на базарную площадь, особого воздействия на эстетические чувства игра не производит. Мешают этому, как нетрудно догадаться, не самая высокая детализация зданий, а также слабенькие текстуры (ну, по PC-шным меркам слабенькие, для консолей с их куцыми объёмами оперативной памяти это нормально, а мы в том же S.T.A.L.K.E.R. текстурки получше видели). Но стоит забраться на очередную «точку обзора» и окинуть орлиным оком окрестности, по которым ползут гигантские тени от облаков... Вот тогда-то и понимаешь, какой титанический труд был проделан в UbiSoft Montreal. Сравнивать, пожалуй, и не с чем. Даже в *GTA: San Andreas* города были гораздо более схематичными.

Возможно, какой-нибудь маститый историк и найдёт в архитектуре городов из Assassin's Creed несоответствия, но на самом деле гениальный подход разработчиков к подаче сюжета позволяет жертвовать некоторыми мелочами ради игровых условностей. То есть, понятно, что были на Святой Земле здания, по которым смог бы ползать разве что Спайдермен, но общей атмосфере пара лишних «фенечек», прибитых к голым стенам, не вредит нисколько.

Зато, если уж говорить о том, что действительно вредит атмосфере, можно смело указывать на схематичную проработку *NPC*. К поведению врагов в бою мы ещё вернёмся, но даже в мирной обстановке «главная особенность» Assassin's Creed, то есть, толпа на улицах, выглядит ненатурально. Хуже всего с простолюдинами, которые таскают различные ящики, кувшины и прочее барахло, которое нужно только для того, чтобы с грохотом падать на мостовую, когда наш протагонист неаккуратно пройдёт мимо. Стоит немного понаблюдать за поведением «носильщиков», как станет понятно, что ходят они исключительно по кругу на очень маленьком «пятачке» — причём все без исключения по одной траектории. Ещё больше раздражают

одни и те же выкрики на улицах городов. Для одинаковых ситуаций записано всего по две версии реплик — «арабская» и «христианская». Как ни крути, но слышать дуэт стражников, в унисон распекающих неосторожную воровку, в игре такого уровня немного странно.

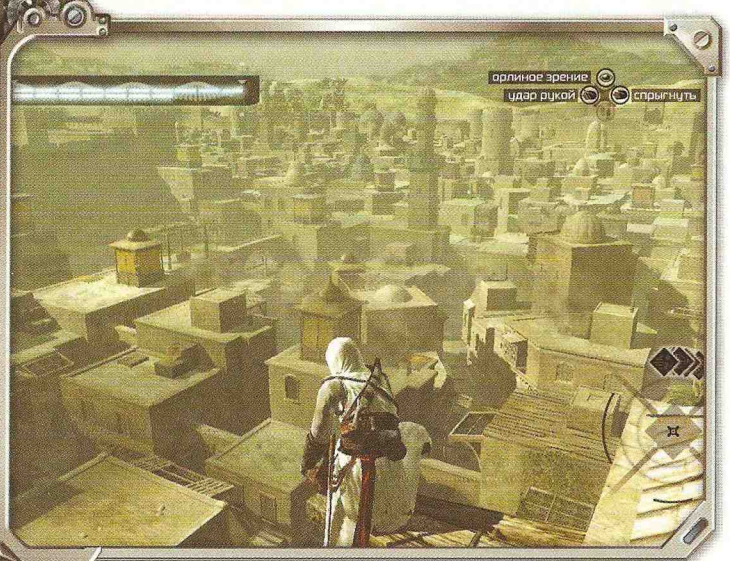
Впрочем, этих и других мелких недочётов можно не заметить, если достаточно быстро передвигаться. И желательно — по крышам.

Отдельно нужно сказать пару слов о фильтрах постобработки. Имитация глубины резкости, размытие при быстром движении и «помехи» в критические моменты игры — всё это работает на атмосферность и кинематографичность (прежде всего в кат-сценах). Но с цветофильтрами, пожалуй, в UbiSoft переборщили. Не вызывает отторжения разве что яркий жёлтый тон, преобладающий в Иерусалиме — действительно смахивает на яркий солнечный день. Но холодный, практически бесцветный тон захваченной крестоносцами Акры озадачивает. Тем более, что между этими городами (по идее) не такое уж и большое расстояние. Ну ладно, использовали бы эти фильтры ради передачи «оттенков» погоды, так ведь за каждой локацией закреплён именно один цвет. А погода в Святой Земле, похоже, всегда одинакова.

Ловкость рук — и никакого мошенничества!

Самой хитрой задумкой UbiSoft Montreal можно назвать «двухэтажный» **сюжет**. Вернее, не сам факт его наличия, а то, как он использован. Если хорошенько покопаться в памяти, то вспоминается, что примерно такую же схему использовали создатели адвенчуры *Overclocked*, но в Assassin's Creed получилось гораздо изящнее.

Формально мы играем за одного персонажа — вполне себе современного бармена со странным именем Дезмонт. Предысторией разработчики не балуют, игроков сразу ставят перед тем фактом, что Дезмонта внаглую выкрали члены тайной организации, преследующей некие глобальные цели, которые



(чтобы не напустить спойлеров) сводятся к «насаждению добра любыми методами». Заговорщикам наш бармен потребовался для поисков древнего артефакта, раскопанного и утерянного снова как раз во времена Третьего похода. Причём в древних событиях принимал самое непосредственное участие прямой предок Дезмонта — член братства асассинов (или на восточный манер — гашишшинов) по имени Альтаир.

В генетической памяти нашего протагониста якобы сохранились подробные сведения обо всём, что произошло с его предком. А прочитать эту память можно при помощи «Анимуса» — загадочной психо-чего-то-там машины. Проблема лишь в том, что некоторые участки памяти сохранились хорошо, а некоторые — не очень, поэтому единственный быстрый способ восстановить нужную информацию заключается в повторении подвигов Альтаира. Хотя формально при погружении в свою генетическую память Дезмонт остаётся в сознании и не полностью сливается со своим кровожадным предком. Как минимум, помнит всё, что происходило с ним «во сне», да и действия воспроизводит не совсем точно.

Вот тут-то и была найдена первая замечательная лазейка для обхода привычных игровых условностей. Например, лайфбар и регенерация. В Assassin's Creed эти штуки называются «синхронизацией» и, соответственно, восстановлением синхронизации. Если действовать близко к тому, как поступал реальный Альтаир, синхронизация усиливается (читай — идёт регенерация). Если же поступать «неправильно», то связь Дезмонта с миром, который воссоздаёт «Анимус», будет слабеть вплоть до полной потери контакта.

Причём «десинхронизацию» вызывают самые различные действия, большая часть которых полностью логична. Раз уж Альтаир всех, кого надо, поубивал, значит, он дожил до конца истории, избегая тяжёлых увечий. Получил по сусалам от стражника — потерял часть синхронизации. Убил простого прохожего или ещё чего-нибудь сотворил такого, что расходится с «кредо асассинов», вынесенным в название игры, тоже не обижайся. В общем, мягенько, но убедительно игрока направляют на путь истинный.

Благодаря «Анимусу» нашлись оправдания даже для сверхчеловеческих способностей Альтаира. То есть, для «орлиного глаза» и способности спиной чуять интерес стражников к его скромной персоне.

При этом той части сюжета, которая развивается в наши дни, оставлена второстепенная роль. А вот приключения Альтаира раскрыты тщательно, с подобающим драматизмом (очень понравились задушевные беседы с каждой жертвой в то время как вокруг толпится десяток-другой стражников, видимо, застывших в оцепенении при виде такой наглости асассина). Не хватает разве что интриги, всё слишком уж предсказуемо. Впрочем, предсказуемость компенсируется необычной атмосферой, колоритными персонажами и хорошо поставленными диалогами.

В то же время, перед финальными титрами, пускай и в неявном виде, присутствует огромная надпись «To be continued» — после прочтения «Анимусом» последней записи в памяти Дезмонта, наш бармен остаётся в заточении, причём нам дают побродить по пустой лаборатории и позырить на разные надписи, проедположительно сделанные кровью. И всё. Титры.

Жаловаться на то, что историю не довели до логического финала, не получается — Альтаировы похождения действительно завершены. Но самая главная интрига в реальном мире только-только началась. Как в старом анекдоте про еврея и немца — вроде всё честно, но вторую часть Assassin's Creed любой, поигравший в первую, уже будет ждать. Потому что интересно и труднопредсказуемо, во что всё это выльется. А история Альтаира — это так, затравка была.

Кстати, несмотря на заявленную в титрах «многонациональную команду разработчиков с разными религиозными предпочтениями», общая канва сюжета сводится к довольно современной «общечеловеческой» морали. Как там пишут на плакатах по всему Киеву? «Толерантність це...» Так вот, для Альтаира толерантность — это резать и христиан, и мусульман по очереди. Ради благого дела, конечно же.

В общем, сюжет особо набожных действительно может задеть, но всем прочим даст достаточно пищи для размышлений. Если, конечно, вы сами до сих пор не поняли, что шовинизм и религиозный фанатизм — это плохо.

Одним махом — семерых!

После тесного знакомства с Assassin's Creed сравнивать эту игру с Prince of Persia я могу только с большим напряжением мозговой косточки. То есть, внешне вроде бы всё похоже — паркур, драки, средневековье... Ну, головоломок вроде не заметно. И на том спасибо. Однако же оба названных общих элемента отличаются в этих играх очень сильно. И прежде всего — **боевая система**.

В принципе, проследить корни боёвки Assassin's Creed нетрудно, различные варианты *QTE* (Quick Time Event, это когда быстро нажимаешь кнопки, которые тебе показывают на экране, а персонаж в

это время вытворяет всякие красивые кульбиты или комбо) были и в том же PoP, и в *God of War*, и даже в *Arthur and the Invisibles*. Впрочем, признанным эталоном игр с QTE был и остаётся *Farenheit* — там вообще весь геймплей был завязан на этой фиче.

Assassin's Creed стал новым воплощением этой идеи. У нас по-прежнему есть несколько кнопок, которые нужно нажимать в определённый момент, и тогда Альтаир будет выполнять заранее прописанную красиво анимированную загогулину (особенно хороши «контратаки», которые так и хочется назвать «фаталити»). На экране даже остались «подсказки», по которым можно догадаться, какое движение какой кнопкой вызывать и даже ловить момент для нажатия. Но лучше всё-таки развивать спинномозговые инстинкты, поскольку врагов, как правило, много, а весь этот QTE-балет работает только в отношении одного супостата.

Тут-то и всплывает основная претензия к боевой системе. Динамично, архикрасиво, достаточно просто в управлении, но как ни крути, а больше чем с двумя врагами в таком режиме честно драться нельзя. В итоге при схватках в формате «толпа на одного Альтаира» (а таких тут подавляющее большинство) наблюдается печальная картина — мы стоим в роли ёлочки в центре импровизированного хоровода, а противники по-джентльменски пытаются нас проткнуть холодным оружием. Диссонанс с филигранно поставленным фехтованием 1 на 1 получается слишком большим.

Кстати, лучники — не джентльмены. Им по барабану, атакуют Альтаира другие, или нет — всё равно будут стрелять. Но, с другой стороны, у них своя беда. Поскольку естественной средой обитания нашего протеже являются крыши домов, а лучникам как раз крыши охранять и положено, бедолаг пришлось сделать близорукими. Среднестатистический лучник не видит ничего уже на расстоянии 20 метров. И как бы глупо это ни смотрелось, иначе нельзя, под конец игры лучники и так становятся чуть ли не основной проблемой Альтаира.

Те, кто следил за Assassin's Creed ещё до выхода консольной версии, должны сейчас задать один логичный вопрос: почему бы не «смешаться с толпой», а не прыгать, как макака, на виду у стражников? Ответ прост: «стелс в толпе» UbiSoft попросту провалила.

Показанное во вступительном ролике (и заодно — трейлере) использование сходства асассинского балахона с одеяниями монахов использовать, конечно, можно. И ходить под носом у стражников некоторое время тоже получится. Но вот в момент перехода к активным действиям Альтаира всё равно заметят, а даже такой простой штуки, как замешательство стражников при виде слишком резвого простолюдина, не предусмотрено. Проделать «работу» по-тихому получается только в очень редких побочных заданиях, а уж с основными «боссами» практически всегда придётся драться с открытым забралом/капюшоном.

Не скажу, что меня этот момент особо сильно смутил, бегать по крышам и нарезать бекон из лучников мне было веселее, чем прикидываться монахом. Просто имидж тихого убийцы при этом плавно заменяется ощущением себя в роли такого себе Зорро. Или Бэтмена. Да, второе вернее — до поры он в тени, а потом ка-а-ак выскочит, да как начнёт махать кулаками!

Тем не менее, потенциал у задумки есть, и немалый. Тем более что примерно так же будет организован стелс в новом Splinter Cell, а там спасительной атмосферы крестовых походов и «джентльменских перестрелок» не будет. Не может же UbiSoft провалить такой франчайз? Вот и я так думаю, что «толпу» в Assassin's Creed только обкатывали. Ну, дождёмся сиквела, посмотрим.

Беги, Лола, беги!

А также — ползи, карабкайся, прыгай и кувыркайся. Всё это мы уже видели, причём неоднократно, но в Assassin's Creed паркур (беготня по крышам и карабканье по стенам) был возведён в абсолют. Первой реакцией игрока, привыкшего к зубодробительным «распрыжкам» и постоянному подгадыванию удачного момента для того или иного действия, будет что-то на манер «Фигасе, как просто!». Да, управление Альтаиром сведено к максимально простой схеме — чуть ли не на уровне «зажал вперёд — и протагонист сам всё сделает». Порой придётся нажимать «пробел», чтобы устроить спринтерский забег (в противном случае вражины нагоняют). Путешествуя по крышам, нажатием того же «пробела» мы указываем Альтаиру, что хорошо бы прыгнуть вперёд, а не повиснуть на карнизе. Хотя особо точного «прицеливания» в момент прыж-

ка не требуется. «Шифтом» можно приказать бравому убивце спрыгнуть вниз. Собственно, всё.

И вот из такого скудного набора клавиш управления вырисовываются, наверное, самые зрелищные и динамичные «попрыгушки» за всю историю компьютерных игр. Интересный факт — игроку остаётся лишь выбирать направление движения Альтаира. Но в любовно воссозданных средневековых мегаполисах на каждый шаг приходится по три-четыре-пять вариантов для следующего шага. И от того, куда направится асассин, зависит успех задуманного — либо убежать от преследователей,

либо наоборот, пройти незаметно, но быстро. Либо же просто добраться до удобной площадки для боя (как показывает практика, на крышах драться гораздо удобнее, чем на земле, главное чтобы был какой-нибудь объект, к которому можно было бы прижаться спиной). В общем, полный восторг, подкрепляемый потрясающей анимацией движений главного героя. Кстати, подозре-

ваю, что никакого motion capture тут нет и в помине, люди, создавшие анимацию для Splinter Cell без помощи этой продвинутой технологии, вряд ли так просто отступят от своих принципов.

Единственное, что порой смущает во время путешествий по городам «напрямик», так это реакция стражей порядка. Временами всё выглядит логично (например, человек, забирающийся на крышу по лестнице, никого не интересует, а вот

Спайдермен, ползающий по стенам, привлекает массу ненужного внимания). Но временами приходится перебираться в охраняемые зоны по балкам, расположенным прямо над головами стражников. При попытке пройти по земле они тут же атакуют Альтаира, но стоит спрыгнуть с балки прямо у них за спиной, и никаких вопросов у блюстителей порядка не возникает.

Туда же можно, кстати, записать и внешний вид Альтаира. Белый халат с капюшоном, конечно, похож на монашеский. Но вот сабля на перевязи, короткий клинок на спине, наручи на запястьях и метательные ножи, равномерно развешанные по всему костюму, я бы сказал, немного демаскируют асассина. Тем не менее, стражников вооружённый до зубов монах нисколько не смущает. Загадочная восточная душа, что поделать... (Ну, для воссоздаваемой эпохи в воинствующих монашеских орденах (или монашествующих рыцарских) нет ничего странного. Много, много было их, воинов Господа, сияющих тонзурой и мечем... От Святой Земли до холодных славянских пределов, от пресловутых тамплиеров до не менее пресловутых рыцарей ливонского ордена (это те самые псы-рыцари, у которых некие разборки с Александром Невским случились). — *Прим. главред.*)

Миру — мир!

Если меня попросят охарактеризовать Assassin's Creed двумя словами, то я скажу нечто вроде «неоднозначный шедевр» или «недоогранённый алмаз». Суть ясна. То, что мы увидели, является не более чем затравкой к «взрыву мозга», который планируется в сиквеле. Однако гарантий никто не даёт, новые идеи можно довести до совершенства, а можно и зарыть в землю. Примеров перед глазами хватает.

Как обычно у меня случается с обзорами действительно «зацепивших» игр, без должного внимания остались ещё многие «фишки». Но, например, о *лошадях*, благодаря которым время на перемещение между городами можно здорово сократить, ничего особенного сказать нельзя. Проехался один раз — и всё, дальше пользуешься «перемоткой памяти». Собственно, даже верховой сабельный бой я попробовал только из интереса.

Великолепная *музыка* от гуру Джеспера Кида тоже достойна отдельного упоминания, но за этого человека говорит его портфолио: Hitman (Contracts и Blood Money), Kane&Lynch, Unreal Tournament 3, Splinter Cell... В общем, кто играл, кто слышал, тому ничего больше рассказывать не надо.

Напоследок дам совет тем, кто уже начитался в Интернете рассказов о том, какая скучная игра этот Assassin's Creed. Господа, тут очень хорошо работает правило, формулируемое простыми словами: «развлеки себя сам». Надоел стелс — затей драку. Надоели драки — залезь на высоченный собор, помедитируй. Никто не заставляет выполнять все побочные задания, из шести доступных перед каждым убийством выбирайте те, которые вам больше нравятся. Я, например, больше всего любил беготню по крышам за отведённое время, а вот «допросы с пристрастием» пропускал. И вот результат: игра пройдена за два присеста, но никаких признаков надоедания не замечено. Наверное, даже перепройду ещё разок.

Ну а зануды, выполнявшие все задания, искавшие все флажки и освобождавшие всех горожан, сами виноваты. Потому что не надо быть занудами.

* * *

Лар! Ла-а-ар! — прокричал куда-то за дверь не то чтобы разъярённый, но немного озадаченный огр.

— Что случилось? — донеслось в ответ.

— Слушай, ты случайно не знаешь, куда подевались все запасы собачьего корма?

На пару минут в ДЗВР воцарилась тишина. Затем в кабинет Бато заглянула виноватая кроличья мордочка и тихо сообщила:

— Ну ты же в курсе, переезд, все дела, денег не дают...

— Ага, — понимающе ответил огр.

— Но ты не думай, я сейчас сбегаю, куплю!..

— Знаешь, Лар, — сказал Бато, задумчиво глядя на истерзанные клыками ащкого сцобаки сапоги элитного кадета. — Наверное, спешить уже некуда. А отчёт мне придётся писать самому...

— А, ну, значит, всё хорошо. Да?

— Просто замечательно. Ург... Только кошачий корм не трогай. Голодный Ягуар — это зверь похлеще Шарега.

— Правда?

— Ага. Ты что, не знал?

Вместо ответа Лар начал осторожно пятиться в сторону пожарной лестницы. В ту же секунду Бато услышал утробный рык, доносившийся из вестибюля.

— Сожрёт ведь. Как пить дать — сожрёт... И теперь мы не узнаем, что такое голодный кролег... — философски изрёк Бато, придвигаясь к своему рабочему столу.

Потому что работа есть работа.

WCG
WORLD CYBER GAMES

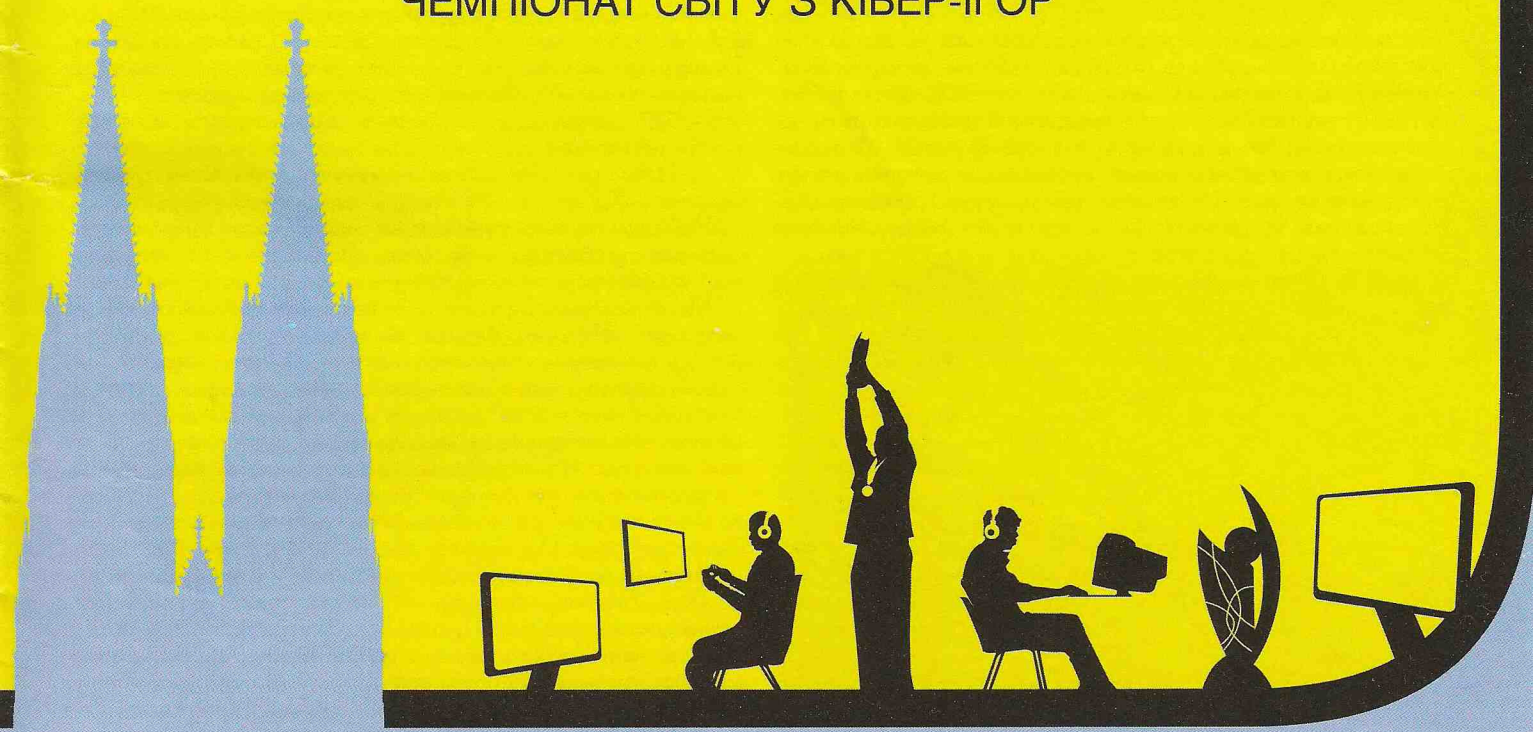
Stadt Köln

intel Centrino inside™
Performance to go

WCG 2008

WORLD CYBER GAMES

ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР



більше, ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують гладіаторів. Реєстрація учасників відбіркового турніру почнеться на сайті www.wcg.com.ua 22 травня 2008 року.

Найсильніші воїни віртуального простору зійдуться у фінальному поєдинку, що відбудеться в Німеччині у листопаді 2008 року.

Інфолінія Samsung: **8-800-502-0000** (дзвінки по Україні зі стаціонарних телефонів безкоштовні).

BRAVO КОМПЬЮТЕРЫ

Головний медіа-партнер:

Gameplay
www.gameplay.com.ua

Медіа-партнери:

домашний ПК MOBILITY · hi-tech · CHIP · NEXT · Шпиль! · Мир связи · 10 дней · PC GAMER · Мобила · ГАДЖЕТ · Windows Vista · КГ · Т3 ТРИ · СОТА

SAMSUNG

Lar

King's Bounty
Легенда о рыцаре

Разработчик: Katauri Interactive
Издатель в Украине: 1С
Жанр: RPG/tactic
Системные требования: процессор 2,6 ГГц; 1 Гб ОЗУ; 128 Мб видео; 5,5 Гб на жестком диске

Глава тридцать седьмая

В коей рассказывается о прибытии сэра Калидура в ДЗВР, о страшных опасностях, поджидающих в месте том, множестве совершенных им там подвигов и встрече с Мигающим Мудрецом.

И после долгих всех этих странствий сквозь места невиданные, чудесные и ужасные случилось все по слову Мерлина, и привел сияющий портал сэра Калидура, наконец, в место, называемое «ДЗВР», о чем ему сказала надпись на самой большой башне в чудесном и дивном городе, подобных которому благородный рыцарь не видал во всех странствиях своих. Видал же он с тех пор, как отправился на поиски, немало такого, чего не видал не один христианин, потому можете понять, сколь удивительное зрелище предстало перед ним. Кругом возвышались здания различных форм и величин, одни были малые, другие огромные, притом все они различались между собой: одни сверкали на солнце как сказочные дворцы и были, казалось, построены все целиком из стекла и металла, другие же были величественными замками и твердынями со стенами столь высокими, каких сэр Калидур не видал никогда. Третьи же были даже не зданиями, а входами в темные подземелья, а четвертые и вовсе были панельные многоэтажки, об устройстве которых мы много рассказали в главе предыдущей. И это еще не все, потому что было там много такого, чего и описать словами не выйдет ни у кого.

По улицам же дивного города этого расхаживали люди вида весьма удивительного. Были там и существа не из рода Адамова, и от одного вида многих из них сэру Калидуру тут же захотелось выхватить меч и совершить подвиг, однако же, подумав, он рассудил, что не будет славы конному рыцарю от атаки пешего, и потому решил он подвиг отложить, пока не встретит другого рыцаря. Когда же он подумал так, над головой его загрохотало, и подняв взгляд, увидал он, что над городом пролетает нечто огромное, круглое и сверкающее огнями, и надо признать, что сие зрелище лишило присутствия духа верного коня нашего рыцаря.

Успокоив его и решив более не удивляться ничему, отправился сэр Калидур к цели своего долгого путешествия. Видал он по пути столько всего чудесного, что обо всем этом можно рассказывать до конца этой книги, история же наша, однако, о другом.

Подъехавши к цели своих поисков, славный рыцарь сэр Калидур, был, несмотря на зарок свой, потрясен. Сколь ни были высоки и величественны здания города, а, однако же, замок ДЗВР превосходил их все. В кустах перед воротами замка увидел он, к радости великой своей, другого рыцаря. Был этот рыцарь молод, длинноволос и восседал на странном рогатом железном коне на колесах. То и дело поглядывал он на замок и говорил кому-то, видимо, своему оруженосцу:

— Як Ягуар вийде, я на нього знову наїду, і тим прославлюся, а як будуть питати — кажи «Не віноватий він, а то всьо нєщасний случай».

— Ну Гри-ин... — начал было оруженосец, но тут сказал рыцарю тому сэр Калидур:

— Верно ли понимаю я, что намереваетесь вы неподобающим для истинного рыцаря образом напасть на другого рыцаря из засады, а после еще и оправдываться ложью? Защищайтесь, сэр!

И с теми словами поскакал на того рыцаря, обнажив меч, коварный супостат же обратил на него своего коня, и с ревом помчался ему навстречу. И когда сблизились они, ударил того бесчестного рыцаря сэр Калидур мечом по шлему плашмя, да с такой силой, что шлем тот разлетелся, а рыцарь пал на землю. Правда, тут же поднялся он на ноги и встал, пошатываясь, на краю замкового рва. Глаза его расширились и скосились.

— Ой, лишенько... — только и сказал он, после чего рухнул в глубокий ров.

— Прямо на острые камни... — сказал потрясенный оруженосец его. — Хорошо, что мы оттуда колья убрали... и крокодилов...

Приказав оруженосцу господина своего из милосердия добить, привязал сэр Калидур коня и под стоны поверженного рыцаря того направился в замок ДЗВР.

Много опасностей и трудных испытаний поджидало его там на пути к цели. Весь день блуждал он по комнатам, коридорам и переходам огромного замка, распугивая грозным видом своим слуг, называемых здесь отчего-то «кадетами», забредал и в такие места, где, казалось, столетиями не ступала нога человека. Всю ночь в одном из таких заброшенных залов бился отважный рыцарь наш со страшным мохнатым чудовищем, напавшим откуда-то сверху, из шахты, предназначенной, как догадался он, для подачи воздуха. Силы были равны, и к утру чудище, сказав злым человеческим голосом: «Все Талеру расскажу» — скрылось туда же, откуда и пришло.

Лишь на третью ночь нашел сэр Калидур что искал — дверь с надписью «Rand», большую и тяжелую, украшенную орнаментом и драгоценностями. Произнеся молитву, вошел он и увидел большую залу, посреди неё стоял огромный стол, за которым восседал полупрозрачный бородатый господин и с интересом читал некий манускрипт, озаглавленный «Игроградский вестник».

Уж не призрак ли это? — подумал славный рыцарь, однако же он помнил слова Мерлина и потому склонился в поклоне и представился со всей возможной учтивостью.

— Кто вы, юноша, с какой целью прибыли вы, и кто направил вас сюда? — спросил его хозяин, после чего на миг исчез, а затем вновь появился на том же месте.

— Увы! Проектор работает не так хорошо, как мне хотелось бы, — добавил он.

Как ни стеснял сэра Калидура вид мигающего хозяина, а однако же ответил он вежливо и учтиво, что прислал его сюда великий Мерлин. Хозяин замка очень обрадовался сей вести, мигнул снова и сказал, что не думал, что Мерлин жив до сих пор.

— Однако, с какой же целю прислал он вас сюда, зачем проделали вы столь долгий и опасный путь? — спросил он.

— Мой лорд, — ответил на то сэр Калидур. — С детства мечтал я о великих подвигах, достойных настоящего рыцаря, и эта мечта осталась со мной, когда достиг я зрелости. И однажды случилось мне оказать услугу самому великому Мерлину, да услугу столь важную для него, что посчитал он себя передо мной в долгу, и спросил, чего бы я больше всего хотел, обещав помочь мне достигнуть того. Я же ответил, что хотел бы найти для себя приключения столь выдающиеся, каких не бывало ни у одного из рыцарей Круглого Стола, приключения, в которых я найду то, чего не хватает мне в этой жизни, приключения, благодаря которым я смогу совершить великие подвиги, приключения, в которых мог бы проявиться дух истинного рыцарства.

Тут Мерлин задумался, и сказал, что может исполнить такое мое желание.

— Всегда видел я, — сказал он. — Что ждет тебя, возможно, судьба необычная и удивительная. Конечно, ты мог бы и не найти дорогу к ней, но когда ты попросил меня о том, о чем попросил, ты ступил на эту дорогу. Я исполню твое желание.

И сказав так, отправил меня в это в высшей степени удивительное путешествие, велев найти вас, о Великий Рэнд, ибо видел он, что здесь, у вас я найду, то что ищу.

— Старина Мерлин не знает, что я отошел от дел, — ответил на то Великий Рэнд. — Однако же даже твое прибытие, сэр Калидур, указывает на его правоту. Ты нашел меня в ту самую единственную в году ночь, когда дух мой соединяется с этой голограммой, дабы убедиться, что все в ДЗВР моем идет хорошо. Я помогу тебе.

Сейчас ты пойдешь в комнату порталов — я расскажу, где это, там найдешь портал с ключом, подписанным как **«King's Bounty. Легенда о рыцаре»**, иди в этот мир, и в нем ты найдешь все то, о чем мечтал.

Теперь же запоминай дорогу, отсюда пойдешь по коридору налево до дверей с надписью «Бухгалтерия»...

* * *

Культовую серию TBS *Heroes of Might and Magic* знает, наверное, любой геймер; особо продвинутые слыхали даже, что предтечей великого сериала была игра *King's Bounty* 1990 года выпуска, но только очень-очень немногие знают, что представлял собой предок великой стратегической эпопеи — еще бы! Геймерский стаж в 15-18 лет — это большая редкость. Ирония судьбы в том, что King's Bounty, строго говоря, не стратегия. Великая игра, которую современный геймер знает исключительно как предка HoMM — скорее RPG, а вернее, интереснейшая смесь ролевой игры и тактики. «Герои» очень серьёзно сместили акценты, выдвинув на первый план развитие замков, экономику, добычу ресурсов и управление армиями, одним словом — стратегию. И было это хорошо, даже круто...

Но приключения вольного рыцаря из КВ покорили многих, и многие помнили о них, а некоторые даже, не дождавшись продолжения, пытались сделать что-то свое, повторить ту игру, навсегда запавшую в душу, когда деревья были большими, солнце светило так ярко, а за окном стоял — не поверите — 1990 год (или то был 91?... кажется, еще до исторических танков... впрочем... какая разница...). Одним из них был, например, Сергей Прокофьев, выпустивший в 92 неофициальное (и, кстати, вполне достойное) продолжение *King's Bounty 2*, а много позже, уже добившись успеха на совсем другом поприще, вернувшийся к играм, чтоб сделать *«Героев Мальгримии»* — к сожалению, архаичных и неудачных. Или вот, к примеру, николаевские разработчики из *DVS*, долго делавшие свое КВ — *«Восхождение на трон»*, получившееся неплохой, но, к сожалению довольно сырой и несбалансированной игрой.

Сей список, скорее печальный, мог бы, наверное, и продолжаться...

Но в году 2008 от Р.Х. *Katauri Interactive* выпустили свою долгожданную (еще бы! игра «от создателей *«Космических рейнджеров»*!) «King's Bounty. Легенда о рыцаре» (в девичестве — просто «Легенда о рыцаре», *1С* застолбила права на имя King's Bounty, когда обнаружилось, что такая торговая марка нигде не зарегистрирована, и этот весьма дерзкий шаг очень ко

многому обязывал будущую игру — согласитесь), игру, которую стоит только начать, только приступить к знакомству с миром волшебной Эндории, как надежда сменяется уверенностью.

«Оно!» — дружно воскликнули тысячи фанатов после почти двадцатилетнего ожидания.

Из отчета славного рыцаря сэра Калидура. Часть первая.

Как и велено мне было лордом Рэндом, пишу я о всех тех удивительных приключениях, кои произошли со мной по другую сторону портала в Эндорию. По прибытии поступил я на службу к Марку — королю славного королевст-

ва Дарион. Назначен я был на должность королевского искателя сокровищ, а значит, ждут меня поиски древних кладов, битвы со страшными чудовищами, выполнение королевских поручений и путешествия по всему королевству, а быть может, и по всему миру. Конечно, тот, кто не знает цену деньгам, может сказать, что поиск кладов — не рыцарское занятие, я же на то отвечу, что служу не себе, но казне и королю Марку — благороднейшему и добрейшему из владетелей после Артура. На королевство Дарион, кое имеет счастье пребывать под рукой сего мудрого властителя, падают в последние годы всяческие страшные бедствия и напасти — суть новые испытания для нас, королевских рыцарей, но испытания эти — в радость нам, потому как дают они возможность быть еще более полезными королю нашему, проверить себя и рыцарский дух.

На дорогах королевства неспокойно, разбойники, невиданные чудовища и другие враги королевской власти бродят в лесах как в своем доме... Что ж, значит, здесь есть где развернутся рыцарю!

* * *

В начале игры нам предоставлен выбор из **трех классов** героев — *Воин*, *Паладин* и *Маг*. Различия между ними диктуются в основном характеристиками, доступными на выбор при повышении уровня, например, магу чаще будет выпадать возможность повысить интеллект или максимальный уровень маны, тогда как воину — защита или лидерство (паладин — по существу, середнячок). Также при повышении уровня выдается некоторое количество *магических рун* трех типов, которые можно потратить на развитие трех различных древ навыков «*Сила*», «*Дух*» и «*Магия*», собственно, система проста и тут — воин получит больше рун силы, паладин — духа, волшебник — магии... Впрочем, руны можно найти и на карте, не зевайте, посматривайте по сторонам, хорошо исследуйте территорию и прокачать все три ветки не составит никакой проблемы.

Геймплей в целом — совершенно классический и «кингбаунтевский». Мы, принимаем под свою опеку «зеленого», только что закончившего обучение рыцаря, скачем по карте, сражаемся с супостатами, собираем все ценное, до чего можем дотянуться, общаемся с присутствующими на карте NPC, а также обитателями дворцов и хижин, выполняем чудесные квесты, которые они нам щедро подкинут, нанимаем в свою персональную дружину различных воинов, движемся по сюжету, раскачиваем своего героя до матерого и овеянного славой ветерана и.т.д.

Принципиальное отличие от старой King's Bounty, в первую очередь, в том, что теперь путешествия по миру происходят в режиме реального времени — пошаговыми остались только сражения, начинающиеся, если один из патрулирующих территорию монстров атаковал героя. Здесь тоже все стандартно — разбитое на гексы поле боя, слева наша личная небольшая армия, справа враги. Умело пользуйтесь магией, особенностями местности и спецспособностями отрядов, и победа будет ваша (если, конечно, вы не вступили в бой со слишком сильным противником (от таких первое время придется и побегать по карте)).

Никакой экономики и застройки нет и в помине, единственный ресурс, которым герой оперирует в общении с внешним миром, — добытое в походах золото в его личном кошельке. А хозяева разбросанных по миру замков, к которым протагонист может заехать поговорить за жизнь, получить квест или обменять местные дензнаки на солдат, очень удивились бы, наверное, если б гость стал рыскать по их владениям в поисках, где бы тут построить казарму.

Какие-либо проблемы с деньгами, кстати, могут возникнуть только где-то в первой четверти игры, дальше, разобравшись в местной специфике, прилежный и внимательный игрок раскачивается и просто-таки стремительно богатеет за счет вторичных квестов, битв с «необязательными» противниками и скрупулезного исследования территории, и золота на новые войска и артефакты хватает всегда.

Нанимать безгранично большую **армию**, впрочем, никто вам не позволит. Не рассчитываете же вы, что под знаменами желторотого и никому неизвестного новичка соберется несметная армия из рыцарей и драконов? Нет уж, чтоб нанимать таких бойцов в не смешных количествах нужно сделать себе громкое и славное имя и научится управлять большими армиями. Количество войск, которыми может командовать герой, зависит от его параметра «Лидерство», который мы будем усиленно качать всю игру. Кстати, небольшой совет, не пытайтесь сразу нанимать в армию к герою с мизерным «Лидерством» сильных бойцов. Гвардейцы и лучники не будут окупаться, пока вы не сможете нанимать их десятками, попробуйте лучше набрать армию из терниев-воинов, крестьян, пауков и прочей мелочи. К показателям «лидерства» они куда терпимее, а в бою поначалу будут много эффективней.

Весьма интересна **система магии**. Все заклинания записаны в *свитках*, которые мы будем находить и/или покупать по мере странствий. Прямо со свитков можно их и кастовать, правда, с минимальной силой и нулевым расходом маны (свиток при этом исчезает), но это не наш метод. Прокачав в магическом древе навыков одну из трех её *школ* (порядка, искажения или хаоса) до первого уровня, мы сможем записывать заклинания этой школы в свою *книгу заклинаний*. Для этого, правда, понадобится некоторое количество *кристаллов магии* — особого как бы ресурса, который нужно искать и собирать везде, где это возможно. Из

книги заклинание уже можно кастовать столько, сколько нужно, и насколько хватает маны, но главное не это. Главное — что, прокачав магическую школу до второго уровня, герой сможет (опять таки, за уже большее количество магических кристаллов) значительно усилить уже выученные заклинания. Если же раскачать одну из школ до максимального третьего уровня (даже магу сделать это поначалу непросто — слишком много рун требуется, что уж говорить об остальных), то мощь спелов возрастет просто-таки невероятно, некоторые (ускорение, например) даже станут массовыми… но количество кристаллов, необходимых для улучшение заклинанй до такого уровня — совершенно потрясающее. Учитывая же, что количество этих самых кристаллов, разбросанных по миру Эндории, в конце концов ограничено, перевести на третий уровень все заклинания у вас не получится, дай бог, чтоб хватило на несколько ваших любимых. Поэтому не стоит качать неподходящие под вашу стратегию заклинания просто так, «шоб було», лучше беречь драгоценный ресурс на будущее.

Также обязательно нужно рассказать о Шкатулке и её обитателях. В самом начале игры герой получит древний и могущественный артефакт — **Шкатулку Ярости**. Это — древнее оружие — тюрьма, в которую заключены четыре могущественных существа — *Духи ярости*, обязанные служить хозяину Шкатулки. Герой наш, правда, изначально особым почетом у них не пользуется, даже наоборот… Но выполнив по квесту от каждого из духов и заслужив уважение этих колоритнейших типов, герой получит могущественных союзников, по его приказу обрушивающих на врага свои потрясающие разрушительные способности. Нюанс здесь вот в чем: призыв обитателей шкатулки поглощает вместо маны *ярость* — еще один важнейший показатель, за которым всегда стоит следить. Ярость накапливается по ходу боя, когда ваши войска получают или наносят урон. Ярости в бою обычно хватает (особенно с прокачанными способностями воина), но между сражениями, во время путешествий, показатель её постепенно снижается, пока не упадет до нуля. Мана же, наоборот, постепенно восстанавливается, поэтому зачастую перед игроком стоит выбор — подождать пока восстановится мана, и при этом потерять ярость, или атаковать прямо сейчас, с яростью, но без маны.

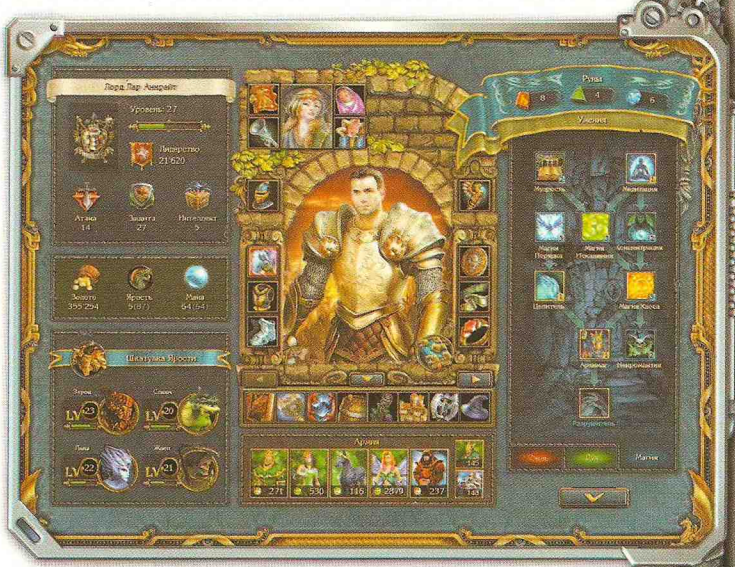
Духи ярости несколько потеряли форму за тысячелетия бездеятельности внутри Шкатулки, поэтому они, как и герой, нуждаются во всесторонней прокачке. Тут все достаточно просто — чем чаще вызываете духа, чем более мощные способности его используете и чем больший урон он наносит врагу — тем быстрее растут его уровни и совершенствуются его способности (среди которых есть и довольно специфичные, дух может не только наносить противнику прямой урон, но и, к примеру, призвать на поле боя воина-помощника, или построить на пути врага стену).

В целом духи ярости и их прокачка являются весьма значимым элементом геймплея. Они вносят в местные сражения еще один интереснейший фактор, а совершенно jRPG'шная по форме (да и по сути) подача материала здесь оказывается как нельзя более кстати.

Из отчета славного рыцаря сэра Калидура. Часть вторая.

Никогда прежде не доводилось мне видать воинства столь удивительного и разношерстного, как то, что оказалось ныне под моим командованием. В одном ряду со славными мужами, закованными в стальную броню, идут на битву покрытые чешуей драконы и чудесные животные — единороги, вместе с эльфийскими стрелками готовятся к бою рогатые демоны и боевые алхимики народа гномов. Делать нечего — воины разных народов имеют свои сильные и слабые стороны, и испытывать различные их сочетания, дабы составить подходящую под разные нужды армию — первая задача всякого здешнего полководца. Конечно, если под вашим началом оказываются воины исключительно какого-то одного из народов Эндории, то братская поддержка поднимет всем боевой дух, однако же, когда странствия заведут вас в земли, где таких воинов нет, вам, чтоб пополнить армию, придется либо нанимать местных, либо возвращаться за полюбившимися бойцами. Всяческих воинов и боевых существ, коих можно взять под свое командование, великое множество, и все они обладают различными умениями и способностями. Тут и звери, как-то боевые медведи и волки, и чудовища вроде огромных пауков и змей разных видов, и разбойники, и войска множества народов, Эндорию населяющих, — выбирать есть из чего, лишь бы найти места, где нужных существ

можно покупать или нанимать. Есть и такие твари, от одного вида которых жуть берет, вот, злобоглазы, к примеру — чудовища ужасные и вдобавок могущие подчинить злой воле своей любое войско противника, страшные враги, но если, скрепя сердце, взять их в свою армию — ценнейшие союзники. Или вампиры — опаснейшая нежить, умеющая перекидываться в летучую мышь и восстанавливать свою жизнь из крови побежденных врагов… ну я-то сам этих богопротивных существ, как и всю прочую нежить, только истреблял и не брал в войско свое, уж слишком они



портили мораль всем прочим, но говорят, можно, специальное умение развив, примирить дух живых с соседством мертвых… об этом надо наверное, как-то подумать нет, прочь искушения, не гоже это христианскому рыцарю…

Эти четверо великих воинов из адской коробки тоже смущают мой ум… Особенно почему-то леди Лина… Много неясного… Не могу понять, к примеру, как они, такие здоровые, туда помещаются?!

* * *

Все-таки объяснить, чем и насколько хороша «Легенда о рыцаре» языком сухих технических характеристик и даже самым подробным описанием игровой механики, невозможно. Слишком многое в этой игре стоит на том, чего и описать словами, кажется, нельзя. Вот как описать невероятную, совершенно замечательную и сказочную атмосферу, которая цепляет мгновенно и не отпускает уже до самого

конца? Нет, я могу, конечно, попробовать рассказать о просто замечательной работе художников, созданный ими превосходный стиль оформления «Легенды» — один из краеугольных камней в совершенно замечательной атмосфере игры. Или вот, чудесные, интересные и ироничные диалоги (ждали ли вы чего-то другого от создателей «Космических рейнджеров»?) — как их описать? А замечательные квесты, как основные, так и превеликое множество вторичных? А обилие приятных и забавных мелочей, вроде возможности женить главного героя

(жена даст определенные бонусы к характеристикам войск, к примеру, жена-пиратка повысит скорость и атаку разбойникам и пиратам, а эльфийская принцесса — даст бонус к морали воинов-эльфов), или диалогов с коллективом колоритных субъектов из Шкатулки? А просто чудесная музыка? Нет, положительно, все то, что формирует замечательную, немного сказочную и по-доброму ироничную атмосферу Эндории, не нужно описывать, потому что об этом не нужно, нельзя читать! Все это нужно видеть, слышать, чувствовать самому!

Из отчета славного рыцаря сэра Калидура. Часть третья.

Сегодня я добился руки принцессы эльфов Неоки. В тот миг, как я увидал я сию благородную и благонравную деву, сердце мое переполнилось любовью. И, что особо лестно мне, сия благородная дева ответила мне взаимностью, и, испросив разрешения Великого Древа Жизни, стали мы мужем и женой. Скоро, думаю, заведем детей... Однако же смущает меня то, что ради счастья с Неокой пришлось мне расстаться с предыдущей женой моей — Мирабеллой. Как ради Мирабеллы до того — с Риной... Конечно, по законам Дариона таковой развод возможен... Да и жены удивительно, даже подозрительно покладисты и уходят тихо и мирно, забрав детей и пятую часть накопленного золота, стоит только мне этого захотеть... Однако же мысль о том, нет ли в этом прелюбодеяния по христианским законам — не дает мне покоя... и если так и есть... То разве совместима настоящая рыцарская доблесть и прелюбодеяние? Вот, к примеру, разве славнейший из наших рыцарей сэр Ланселот — прелюбодей?

* * *

Конечно, есть у «Легенды о рыцаре» и недостатки — у кого их нет?

Так, стоит отметить случающиеся иногда неприятные баги и вылеты в систему — впрочем, авторы оперативно выпускают патчи, латающие мелкие технические дыры и добавляющие некоторые новые нюансы, делающие мир игры еще более многообразным и интересным. Система автообновления работает отлично, и я очень советую вам запустить её перед началом новой игры.

Можно сожалеть о невысоком реплейабилити, пройдя игру раз, вам вряд ли будет интересно попробовать повторить — сделанный вручную мир, конечно, безумно красив, но разъезжать по уже знакомым землям — не очень интересно (игра, напомню — RPG, какого-либо мультиплейера или одиночных миссий здесь нет). Но, во-первых, «Легенда» достаточно длинна (пройти её за один-два вечера у вас никак не получится — поверьте мне), а во-вторых — не слишком ли мы многого хотим от превосходного приключения? Чтоб оно не заканчивалось никогда, и радовало нас всякий раз, как нам этого захочется... Нда... слишком многого.

Также можно сказать, что геймплей бывает достаточно однообразен — мы сражаемся, потом снова сражаемся, потом опять...

Впрочем — когда это King's Bounty был сильно разнообразным?

Да и такие замечания, не замечания даже — придирки, не могут ничего изменить. «King's Bounty. Легенда о рыцаре» — замечательная игра. С превосходно выверенным геймплеем и совершенно непередаваемой атмосферой. «Легенда» — одна из игр, проходя которые, я наблюдал у себя все симптомы «синдрома Diablo» («еще пару противников и вот этот квестик, и спать! Честное слово!») — а это показатель, согласитесь.

Думаю, посетить этот чудесный мир должен всякий, кто любит RPG, серию HoMM, легкое, ироничное и вместе с тем неглупое фэнтези и... да вообще — всякий, кто любит истории о приключениях!

Попробуйте. Оно того стоит — точно вам говорю.

Вывод славного рыцаря сэра Калидура

Великий Мерлин не соврал, мир, полный великих свершений и удивительных приключений, открылся мне. Наверное, я пока еще задержусь здесь ... Возможно, даже надолго... Думаю, правда, что когда мир будет спасен, а все враги побеждены, я заскучаю и вернусь в ДЗВР... Но это будет уже совсем другая история...

Разработчик: Spark Unlimited
Издатель: Codemasters
Жанр: Shooter
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1.8 Гц, 1 Гб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти, 7 Гб на винчестере

KAYD KAYD@list.ru

TURNING POINT™ FALL OF LIBERTY

«Колумб Америку открыл» (с)

Немец Гитлер разбомбил :) Примерно так можно продолжить песенку из знаменитого советского мультфильма «Остров сокровищ» применительно к нашему сегодняшнему пациенту. И правда — вступительный ролик и начало так и вдохновляет простого «не любителя Америки»: в очередной раз взорванная статуя Свободы (хотя с ней путаница — разрушенной она оказывается лишь в ролике, а по игре стоит себе целехонькая...), Нью-Йорк в руинах, падающие небоскребы... И над всем этим гордо реют цеппелины со свастикой на борту... Гансы и Шмульке, спускающиеся на парашютах... Истребители гордо реют, бомбардировщики, смахивающие на B-2, сбрасывают бомбы...

А с чего все началось? А началось с того, что в 1931 году *Уинстона Черчилля*, тогда еще простого дипломата, задавило нью-йоркское такси. В нашей реальности Черчилль выживает, хоть и остается хромым на всю жизнь. Но в мире **Fall of Liberty** будущий премьер-министр Великобритании погибает, а вместе с тем и Европа падает под сапогами истинных арийцев (правда, что там с СССР, не понятно).

Впрочем на этом исторические сведения и исчерпываются. А игра переходит к 1953 году, когда Гитлер подло и вероломно нападает на США.

Типа вступление закончено. А теперь пойдет авторское «фи». Про статую уже сказал. Далее цеппелины. Ну ясно — Red Alert сделал их обязательным атрибутом, но все-таки еще в конце 30-х после гибели «Гинденбурга» их карьера покатилась под откос.

И плевать на кущую историю, но вот как можно было НЕЗАМЕТНО напасть через океан на США? Хотя далее в игре и будет маленькая лазейка (будущий фальшивый президент), но слишком уж неубедительно.

«Ну что ж ты страшная такая!» (с)

Не накрашенная блуром, и накрашенная. Но давайте для начала разберемся с «породившими», чтобы понять, откуда ДНК растет.

Разработчик, *Spark Unlimited*, за пять лет успел отметиться двумя скандалами. То *EA* обвиняет в краже (*Medal of Honor Allied Assault* изначально разрабатывалась именно «Искоркой»), то *Activision* остается недовольна консольным шутером *Call of Duty: Finest Hour* и обвиняет разработчика в дилетантстве. И как же она права...

Начнем с того, что игра сделана на *Unreal Engine 3*. А теперь смотрим на скриншоты. Перечитываем еще раз. Да — вы все верно поняли. Разработчикам можно смело вручать медаль в номинации «изуродуй замечательный движок» в виде петли на шею, привязанной к столь любимому ими цеппелину. Просто диву даешься, как можно было сотворить ТАКОЕ на движке таких игр, как *Unreal Tournament 3* и *Gears of War*. А анимация... О! Когда я увидел, КАК здесь умирают, я сам чуть не помер... со смеху. А как вам головные уборы, отлетающие как на пружинах вертикально вверх в момент смерти в то время, как труп подгибает коленки и ложится в позу опытной стриптизерши? Фух. И это не предел! Иногда он еще потом может и подпрыгнуть, разогнув ноги.

Графика ужасна. И при этом игра абсолютно не стесняется тормозить на частых подгрузках. Но это еще не все.

Сценарий — это нечто. Но пафос и прущий из всех дыр тру-патриотизм, сдобренные просто гениальными затеями повстанцев... Как вам идея взорвать Белый Дом после убийства в нем же фиктивного президента? Американцами? Они бы еще лично статую Свободы взорвали... Ох, как хочется поспойлить! Ну да я думаю, что вы уже догадались про «гениальность и концептуальность» местных сценаристов. Сделаю только небольшой намек: Лондон, цеппелины, атомное оружие.

Геймплей туп и уныл. Стандартный шутер с абсолютно имбецильными противниками. Чего только стоит солдат, способный в упор (!) рассматривать вашего протеже? Помню, как целые отряды бравых зольдатен были перебиты мной в рукопашной. Полный мрак. Чем противник пытается брать, так это количеством, респауном за спиной и редкими чекпоинтами. Причем почти все заскриптовано. Иногда кажется, что даже смерть супостатов четко расписана. После второго-третьего прохождения от чекпоинта к чекпоинту можно заранее поджидать супостатов в точках респауна.

Оружие — вполне стандартное для шутера по мотивам WW2, плюс немного наворотов для футуризации. Хотя кроме трехзарядного Панцера и снайперской винтовки «Вампир» эти нововведения ничем принципиальным от своих прототипов не отличаются. Причем американские и немецкие аналоги практически идентичны.

Музыку написал Майкл Джаккино (Michael Giacchino) — автор музыки для «Медали». Вполне нормальна для фона, хотя местами выбивается. **Звук** есть — и бог с ним. Что еще? Ах да — в игре есть куцый **мультиплеер**: 2 режима, представленные простым и командным дезматчами, на 8 участников на 4 картах. И зачем? Мда...

Пора уже записать диагноз.

«Гитлер капут»

Как, в прочем, и наш пациент. Что тут говорить? Еще один шутер про супер-пупер героя, который самолично спасает всю Америку от фашистской напасти. Про простого промышленного альпиниста Дэна Карсона, ставшего великом бойцом за Свободу, самым умелым солдатом и лучшим сыном Америки. Единственное, что может порадовать — это концовка.

Плюс игры — это ее краткость. Но из-за тупой системы чекпоинтов, которые к концу игры становятся все реже и реже, игра искусственно затягивается. Когда, практически добредя до очередного чекпоинта, ты погибаешь, расстрелянный тремя выстрелами в упор из шотгана (из пустой комнаты за твоей спиной вышел бравый зольдатен), — хочется выбросить диск с игрой в окно. Чего и вам желаю. Хотя лучше до этого не доходить, не покупая сей «продукт».

Хотя если у вас пунктик «увидеть Америку в руинах!» и третьесортные (а то и хуже) шутеры вас вполне устраивают — можете попробовать взять у друга. Ну или поискать лицензию за десятку — большего игра не стоит.

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР

КЛЕОПАТРА
СУДЬБА ЦАРИЦЫ

Жанр: adventure
Разработчик: Kheops Studio
Издатель: Nobilis
На территории Славяностана: «Новый Диск»
Системные требования: Pentium III/Athlon 800 МГц., 128 Мб пам.; 1.6

Перевод и трактовки старого папируса, пришедшего к нам из глубины веков

Садятся мавка, кицунэ да ниндзя-черепашка во кружок,
Трескают с потрохами пирожок,
Требуют поведать им сказания разные,
В которых чуды-юды, телом безобразные,
Страны, дальше коих только Света край,
Да пути-дороги в потерянный рай...

Пирожок крошится, потроха на землю сыплются,
А нужная сказка все никак не сыщется:
Голова дырявая, мозги казенные,
В качестве гуманитарной помощи завезенные,
Да и то по блату, да и то третьего сорту.
А сказок-то вокруг ходит-бродит до черту:
Хвать любую за хвостище, да и тяни в избу!
А я в озере манной каши, что вместо мозга, гребу,
Ржавый таз да я — вот и вся инструментария:
В общем, творческий кризис и никакой фантазии.

[Данным началом неизвестный автор, как это было принято в старину, демонстрирует собственную скромность, а заодно и успокаивает собравшийся послушать былины люд. В ином случае, шумные наши предки просто заглушили бы рассказчика и тем самым пропустили добрую треть — *прим. кТ*]

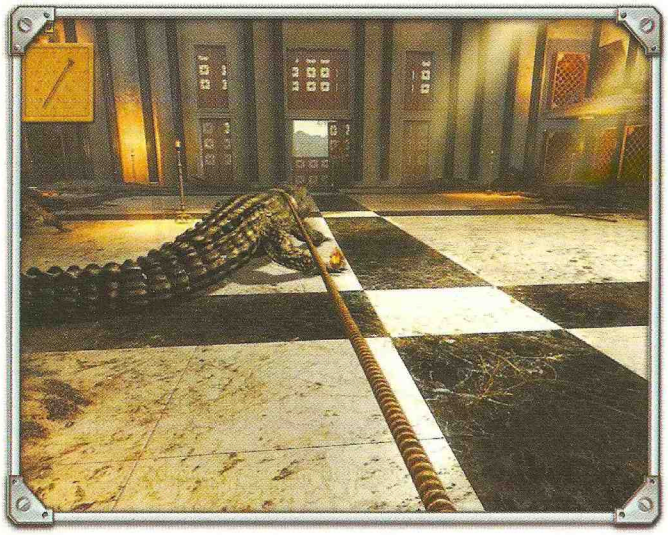
А тут летит ко мне сказка постылая,
А не головою вперед, а тылом:
Клюв набекрень, вместо перьев лысина,
Глаза фасеточны да штаны в клеточку —
Страхолюдие, да и только.
Хуже разве что финская полька...
И молвит голосом человечьим:
«Ой ты гой еси, добрый молодец,
Не гони меня, сгожусь вам на худой конец:
Я сказка про егЫпит от Kheops Studio,
Очередная, надцатая, кратная...
Не смотри, что рожей отвратная —
А зато я внутри пригожая,
На хорошие адвенчуры похожая!»
Ну и хрен с тобою, страхолюдина,
Хрен с редькою да с дешевой конфеткою!
Садись у стола в чем мать неудачно родила,
Кушай, что дают, а после бай историю свою.
А я баян народный, сам уже, видно, ни на что не годный.

[Здесь неизвестный автор употребил несколько достаточно сальных речевых оборотов, которые должны были отвлечь самых буйных пращуров от бесконечных разговоров и заставить их несколько раз хохотнуть. Дело сделано, «не годный ни на что баян» добился своего и в относительной тишине приступает к повествованию. — *прим. кТ*]

За лесами, за горами, за озонными дырами,
За морями буйными, принтерами струйными,
Под боком у царя Гороха, при котором жилось неплохо,
В тридесятой провинции триодиннадцатого автономного округу,
Что у всех сказочников на слуху,
Раскинулась пустыня бескрайняя, безбрежная,
Для любого каравана неизбежная.
Все барханы, да пески, да тушканов орды,
И на тыщу миль — ни одного городу.
А по той пустыне протекала река,
Все текиловы волны — лимонны берега,
Соляны камни-пороги да еще водорослей немного:
Какая-никакая, а закусь.
По берегам реки селился люд древний,
И были там города и деревни,
Поселки городского типу имелись, несомненно,
И караванны пути для экономического обмену,
Пирамиды из камней да баба с головой кота —
Египтом числилась территория та.
...На картах, что придумают потом,
Вот такая вот история, и суп с бабой и котом.

[Неизвестный автор стремился показать себя знатоком истории, что у него с успехом вышло: в те древние времена слушателям достаточно было и «бабы с головой кота», чтобы признать в баяне ученого. Впрочем, тут автор немного напутал, скорее всего, под той самой бабой с головой кота он подразумевал не Баст (женщина-кошка, богиня плодородия) и не Сехмет (женщина-львица, богиня войны), а Сфинкса (льва с человеческой головой), но точное определить мифическое существо, видимо, не удастся. — *прим. кТ*]

Правили в Египте фараоны, все полуголы, да золочены,
Правили годков пятьсот раз по пять,
Да стало государство суверенное захиревать:
Нубийцы слева, халдеи справа:
Все хотят воевать, добывать себе славу.
С севера грозный Рим, а чуть дальше — Крым.
Но до Крыму нам пока никакого дела,
Пока лето не прилетело.
А вот Рим — история отдельная:
Могу пятнадцать томов подарить за плату сдельную! —
Не хотите — как хотите, ограничусь малым.
Правил в Риме Юлий Цезарь и его генералы,
А рассказать о Сенате... а что нам с Сенату? —
В данной истории нам Сенату не надо!
Так вот, Цезарь делал по пять делов сразу,
Взглядом воду заряжал, руками излечивал заразу,
Мог мизинцем слона завалить, а подмышкой — конницу,
Мог еще много всякого, да уже не помнится...
Чем Рим не союзник для Египта?



Тем более, царица в нем еще та —
Клеопатрой ее все прозвали,
И уж поверьте — не на сеновале.
Бровями черна, кожей смугла,
И тому не дала, и сему не дала —
Все ждет принца, а то и Цезаря,
И как оказалось — не зазря!

А у Клеопатры был брат Птолемей,
По фамилии сразу видно — злодей,
Замыслил он переворот с подъемом армии...
И гражданска война началась —
И летали над трупами гарпии,
И крокодилы парили над полями сражения...
В общем, не стало к Египту у соседей никакого уважения...

[Увы, но история Древнего Мира оказалась баяну не по зубам. Зато по зубам автору не отказались бы дать многие историки. Впрочем, если считать слова автора пересказом Kheops Studio, то именно она «повинна» в подобной исторической трактовке тех событий. Но повинна ли? В мире, где любой американский школьник знает, что высадка в Нормандии была главным сражением Второй Мировой, а 300 спартанцев сражались с арабскими террористами... В мире, где из учебников Истории Украины изымаются статьи о том, как бандитствовали запорожские казаки, а в учебниках истории России — там вообще темный лес...— *прим. кТ*]

А во Александрии стольной, где жарко больно,
Зато всяки финики и фрукты и Нила тенистые бухты —
Жил писарь Фома, высокого ума,
Интеллигентного сословия, (спал с папирусом в изголовии)
Да еще и пацифистского мировоззрения —
В общем, не мужик, а удобрение!
А времена-то, времена — там ограбление, тут — война...
Снюхался тот Фома со звездочетом, оба ж интеллигенция, — а че там?!
У звездочета Аккада была дочь Ирида,
Очень привлекательного виду:
Постигала тайны предсказаний,
Вмещала в себя тома всевозможных знаний,
В истерике сосуды не била и папку Аккада шибко любила.
Фома, конечно, втюрился в нее без меры...
(А как иначе, когда у Ириды формы четвертого размера?)
Встречались часто, сцепивши руки,
Говорили друг другу заморские влюбленные штуки:
Вроде теории вращения планет, есть, мол, она али нет,
Полетит ли галера, ежели к ней крылья прибить...
В общем, было им за что друг друга любить.
Хороши оба!
Намечалось счастье до гроба...
Но однажды Фома,
Пришедши с гостинцами, чуть не сбрендил с ума:
В саду кровь, за стенами драка,
Аккад же с Иридой куда-то исчезли, однако.
«Категорически похищение!» — решил Фома, и отправился в приключение.

Чтобы подлецов изловить, убить по многу раз,
И в целом, не оказать им никакой милости прощения...

Вот отсюдова и пошел гулять сюжет,
А я пойду отдохну, а то замаялся уже!
А на прощанье скажу одну штуку.
Звездочет Аккад, что любил науку,
Делал для Клеопатры предсказания всевозможные:
Любовные, политические и просто дорожные.
Вот Клеопатре и стало невмочь:
«Повелеваю, Аккад, мне срочно помочь!
Спроси у звезд, будет ли полезен с Цезарем брак?
Станет ли Египет снова велик, коли так?»
А злодей-Птолемей, что на завтрак ел детей,
Решил предсказанье поменять,
И похищение Аккада предпринять. И дочурки Ириды
(с целью шантажа).
Вот такая он, Птолемей, смесь гадюки и ежа»

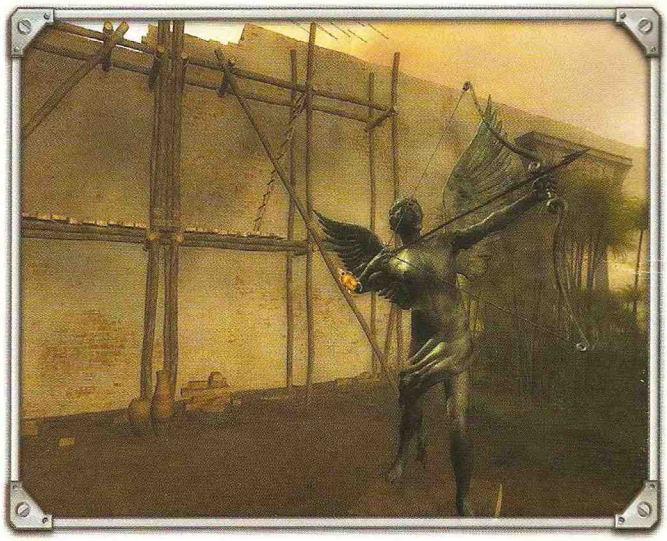
[Перед тем как покончить с предысторией и окунуться в технические хитросплетения, я просто обязан немного прояснить ситуацию. Младший брат Клеопатры, Птолемей, не был таким плохим, как часто утверждается, просто царица в «братском» противостоянии оказалась более удачливой, а победителей судят редко, зато они сами любят очернять память о «пораженцах». А если еще учесть, что это был Птолемей **XIII**... Ну, вы поняли.

Но самое важное, на момент вторжения Юлия Цезаря в Египет (около 48 г. до Н.Э.), младшему брату Клеопатры, Птолемею XIII было... всего 13 лет! Погиб же он годом позже, самостоятельно возглавив войско против Цезаря и своей сестренки. Так что чья судьба была трагичнее — это еще вопрос. И уж точно, юный царевич не мог тогда строить изощренные планы... А вот кто мог, так это римский полководец Помпей, который чуть было не угробил Цезаря в Александрии! Но Kheops Studio бают нам гламурную сказку, и этим прощается вся историческая несуразица, была бы игра хорошей...

На поверку, новая адвенчура от французов, хоть она и про егЫпит, просто обязана быть качественной: после неплохой **Egyptian Prophesy**, хорошей **Return to Mysterious Island** и отличной **Voyage: Inspired by Jules Verne** — *прим. кТ*].

А то не волки воют во пустыне,
А то не крокодилы ревут во Ниле глубоком,
А то не Анубисово семя на Землю пролилось —
То игрок пришел на помощь Фоме!
Вот стал он во меню главном,
Обозревает, значит, окрестности,
И дивится, игрок, и кручинится:
Почему так раньше не делали?

[И действительно — игроку есть о чем вопрошать. Главменю представляет собой не статичную таблицу с набором функций и даже не оригинальное пространство, в котором за «Новую игру» или же «Настройки» отвечает некий анимированный предмет. Мы



оказываемся в покоях Клеопатры. В мини-локации, по которой можно передвигаться, можно осматривать окрестности, и даже не функция, а каждая подфункция представляет собой отдельный предмет (например, в настройках: громкость, видео, субтитры и т.д.). Очень качественно и приятно. — *прим. кТ*]

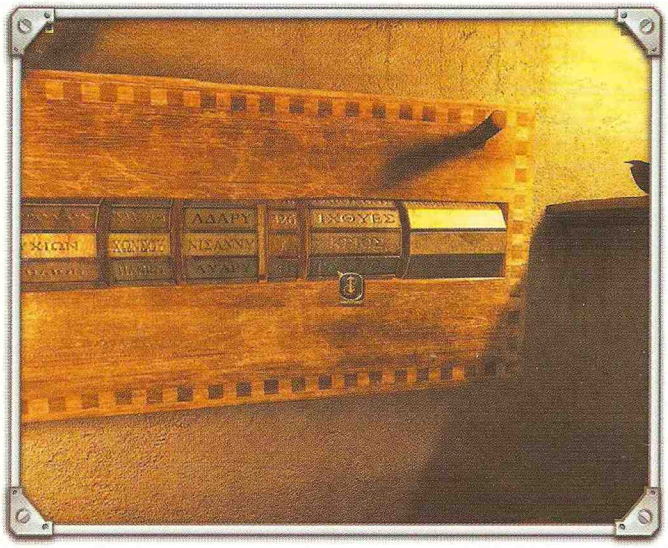
Вот заходит игрок в «Новую игру»,
Не пускают его, горемычного:
К статуэткам лицом поворачивают:
Ты мил друг, не спеши, не наяривай...
Бога выбери, одного из пяти,
А потом зодиака созвездие!
И не просто так, не по прихоти,
Не по нашему неусмотрению...
Будут в этой игре аж четыре дня,

Аж четыре дня, а с ними ноченьки!
И какого ты Бога возьмешь себе,
И с каким зодиаком подружишься:
То ли плюшки тебе обещаются,
То ли шишки злые да пендели!..

[Так как язык древнего Бояна мало приспособлен к разъяснению технических деталей, позволю себе вмешаться в стройное по-

вествование. Фичу «хеопсов» сложно назвать капитальной, но смелой — однозначно. Получается что-то вроде RPG-шного выбора персонажа: «везунчик», «нормальный», «неудачник», «конченый лузер» и т.д. Причем вычислить с первого раза, какой бог в паре с каким знаком зодиака создадут наиболее удобное сочетание, не получится. Плачь, манчкин! А в игре неудачи чреваты дополнительными головоломками: выстругал колышек из деревянной балки, а он «хрусь и пополам», решил запустить механизм, а колесико погнулось. Визуально неудача выражается дождиком, который падает как раз вокруг главгероя, и плаксивым сэмплом. Что характерно, моменты удач также «плачут дождиком», но, видимо, грибным — да и сэмпл радостный. А ведь, согласитесь, если бы колесико было погнутым в любом случае, игрок начал бы искать способ его выпрямления в любом случае, даже не догадываясь, что ему не повезло. А тут «дождичек горький», двухсекундная литургия — и все! — понимаешь, как тебе не прет на самом деле... Психология! Респект за идею! — *прим. кТ*]

И пошел Фома семимильными шагами,
Победить Птолемеев, всех разом, с остальными врагами:
Под ногами трупы да прочий сор,
Впереди, что твой руль — удобный курсор...
Идет по локации Александрийского Сада,
Пока еще не знает, что делать надо,
Но уверенности в ем, что в центурионе,
И ключ интеллекту к любой препоне!
Дискретен шаг, ховайся, враг объемный!



(Да в подлостях неуемный!)

[Здесь поэтический пращур описал довольно точно первые впечатления от игры. Под строкой *«дискретный шаг»* явно подразумевается панорамный движок с псевдо3D-локациями и точечное перемещение, «удобный курсор» — да, действительно, удобен, не в пример квестовому **«Обитаемому Острову»** или же **Reprobates**. А можно и неплохих с десяток игр вспомнить, где курсор только мешал, а помогать не собирался ни в какую! — *прим. кТ*]

Локация мала, да лепа,
Семь шагов от входа до склепа,
Семь шагов до лаборатории Аккада,
Ну и головоломки что надо:
Только и знай — лезь в инвентарь
И египетской ручонкой в нем шарь:
Из разного инструментарию создавай приспособления,
И заметьте, силой антилекту, а не щучьего веления.

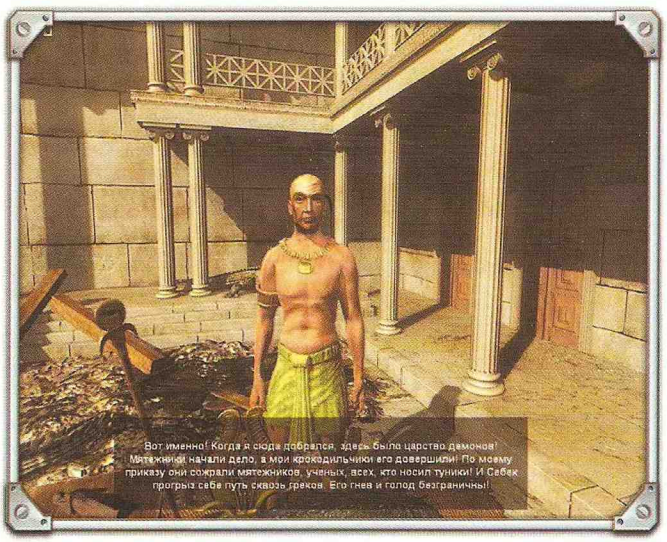
[И здесь неизвестный автор достаточно точен. Основные локации невелики, что с лихвой окупается их *«лепостью»*: разработчики

пошли по пути «лучше меньше, да лучше», насытив локации различными бесхозными предметами (место которым — в вашем инвентаре), головоломками и сюжетными «возвращениями» в уже обжитые места. Боян предлагает нам *«лезть в инвентарь»* и *«шарить в нем египетской ручонкой»*: баааа! — старая фича, многозадачный инвентарь «хеопсов» снова в действии: *сбор-разбор предметов, карта, дневник, тексты диалогов и монологов, меню*. Интересно, французы его уже запатентовали? Ибо я в эту «сумку игрока» влюбился еще со времен «Таинственного Острова». — *прим. кТ*].

..... — *строки автора пропущены, дабы не спойлить.*

...Приходит Фома в Фараонский Дворец,
А там любая кошка в злате-серебре,
Любая мышь в бронзе да сапфирах,
И Клеопатра стоит — как не от сего миру!..
Неземной красоты, и говорит с Фомой на ты...
Тут Фома задрожал, побледнел,
На килограмм нервных клеток обеднел,
Но, не совершив более сурьезного прегрешенья,
Получил от Клеопатры разрешенье
К дальнейшим поискам Аккада с Иридой.
То ли по безграничной милости царицы,
То ли оттого, что был симпатичного виду...

[Здесь автор забыл упомянуть, что мы не действуем, а «всего лишь» наблюдаем ролик, в котором игрок после первой пройденной



локации встречается с Клеопатрой. Уж что-что, а выжимать максимум из бюджета Kheops Studio умели всегда! NPC приятны на вид, а даже если неприятны, то смоделены и оттекстурены достаточно достоверно, как на игру с панорамным двиглом. Другое дело, что живых персонажей можно пересчитать по пальцам одной руки (и еще пальцы останутся!), а с самой Царицей мы встречаемся только в роликах. Маловато будет! — *прим. кТ*]

И вот Фома на острове на Буяне,
Там, где две армии сражалось не по пьяни,
А от лютой ненависти и патриотического вдохновения!
Надо бы и Фоме проявить усердие и рвение:
Головоломок вокруг — хоть жвалами жуй,
И трупы солдат в частичном неглижу,
А на вершине Александрийского маяка
Заключена любимая Ирида и старик Аккад...

[Локация с маяком, пожалуй, самая показательная, и отражает квинтэссенцию геймплея: минимум пространства при должной атмосфере, которая эмулирует это самое пространство (сие древний автор забыл упомянуть), множество сложных, **но логичных**! — головоломок, постоянные действия с найденными и уже прописавшимися в инвентаре предметами, ни одного живого персонажа визуально (только крики, записки, упоминания и т.д.), а над всем этим важнейшая штука — игра захватывает! Ни разу во время прохождения я не сказал себе фразу: «скучно»... И это при том, что умереть в «Клеопатре» нельзя, как ни старайся! Частично в этом помогает довольно складное описание мира, частично **исторический реализм безо всяких магических кристаллов и ожившего мумия!** Нужно разбить стену? Изволь воспользоваться древним стенобойным «Циклопом!». Хочешь отправить послание Клеопатре? Потрудись отправить его посредством сложного механизма... На дворе то уже Наша Эра, изобретений от египтян и греков Фоме досталось в наследство изрядно! И, повторюсь: никакой магии... Сонное зелье из трав и кореньев? Да какая ж это магия! Яд из браслета? Очень даже может быть. Стадо крокодилов, слушающееся своего хозяина? Маловероятно, зная свирепость этих рептилий, но в Древнем Египте, чесссгря, вполне реально. Не менее реально, чем пирамиды, которые видишь, а в них до сих пор не верится — больше 2000 лет уже стоит...Предсказание по звездам? Уж если древние астрономы имели знаний о некоторых небесных светилах поболее современных, они вполне могли себе позволить расчеты влияния звезд на судьбу государств или отдельных людей. — *прим. кТ*]

..... — *строки автора пропущены, дабы не спойлить.*
...И лилась с небес музыка сладкая,
И текла вода из фонтанов во резервуары подземные,
И свершилось предсказание, звездами данное,
И...

[Стоп! Не хочу открывать всего, что «древний автор» прописал, иначе некоторым несведущим может-таки стать скучно. «Музыка сладкая» — тут Боян немного приврал, видимо, был туговат на ухо. Музыка как музыка, не мешает, но и сказать «вау!» тоже не приглашает. Блин... сам уже рифмой заговорил...

Игра хорошая, игра стоящая. Показывающая егЫпит с новой стороны — рационализма и развития науки. Игра не сказать «захватывающая», но затягивающая однозначно.

Да, играть! И не только фанатам жанра «квест». — *прим. кТ*]

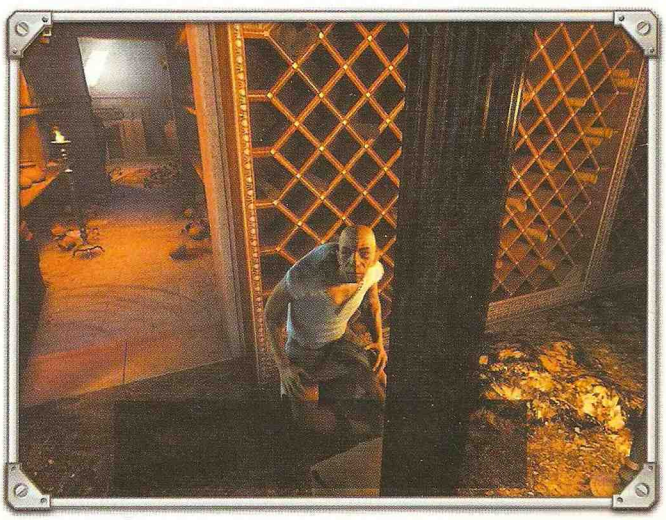
P.S. — Кирилл, ты, конечно, умный, но тааааакой тупой! Это ж я наваял! Просто потом написанное не понравилось, так я сжевал листик и выплюнул... А ты подумал, что это папирус?! Вот тебе, для доказательства финал, который я не выплюнул, а проглотил, поэтому в оригинальном тексте его не сохранилось

Улетело чудо-юдо во другие края
Во клетчатых штанах да фасеточных глазах,
Чтобы другим сказку свою баять,
Да к путешествиям гожих сердцем маять
Заснули мавка, кицунэ да ниндзя-черепашка,
Пирожков объемшись да меду обпимшись.
И стали им сниться сны про далекую страну егЫпит,
Где пальмы, да песок, да волны Нила плещут,
Где хвост крокодила по ветру трепещет,
Где Клеопатра строгая, да тайна многая...

Заснул и я, рассказчик фигов,
Утомился слушать, потому и задрых мигом.
И снился мне мир во всем мире,
Флаг Лихтенштейна на Памире,
Победа сборной Украины на чемпионате мира по хоккею,
И то, что в Ватикане теперь сидят манихеи...
А еще видел я деву в оранжевой тунике,
Два лукошка спелой земляники,
Как спаслась от утопления Му-Му,
Да еще великий город Кострому —
Последний сон вообще непонятно к чему.

А что сон? Он неизученная есть величина,
Но всякому человеку нужна:
Спасает нас от бдения, дает душе отдохновение,
Несет в себе то намеки на грядущее, то небывалые знания.
Одним словом — расширение сознания!
Чего и вам желаю.
С уважением, Мохнорыл.

P.P.S. — Мохнорылушко! У тебя скоро день рожденья, да? Я тебе киллера подарю ;-) — прим. кТ.



Десять лет вместе — десять месяцев подарков

Попади в десятку!!!

Правила участия:

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

Юридическая поддержка:
ДОМІНІОН
ПРАВОВА ГРУПА

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

Metatron

ЗАКАТ СОЛНЕЧНОЙ ИМПЕРИИ

Разработчик: Ironclad Games
Издатель: Stardock Entertainment
Жанр: 4X RTS
Локализатор\Издатель у нас: Snowball.ru\1C
Системные требования: Pentium 4 2,2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 2.5 Гб свободного места на жестком диске, 128 Мб видео (GeForceFX 6600, ATI Radeon 9600 или аналог)

Знаете, когда в последние год-полтора начались все эти разговоры про скорую смерть ПК как игровой платформы, про тотальную популярность консолей, про высокий уровень пиратства и т. д. и т. п., я уже чуть было не поверил в то, что PC-гейминг таки скоро склеит ласты. Когда даже столь безмерно уважаемый мною человек, как Клифф Блежински, говорил, что рынок игр на персональных компьютерах «находится в хаотическом состоянии» — как тут не поверить в то, что любимая железяка, вот уже который год служащая тебе верой и правдой, в скором времени превратится в никчемную и никому не нужную печатную машинку. И даже не суть важно, что Клиффи спустя некоторое время взял свои слова назад — мол, «извиняюсь, был не прав». Что сказано, то сказано, и определенная доля правды в словах гениального гейм-дизайнера все-таки есть. Впрочем, если посмотреть на сложившуюся ситуацию под другим углом, подойти к этому делу, так сказать, с холодной головой, то окажется, что «персоналки» на данный момент живее всех живых, и, даже отдав часть рынка т. н. «консолям нового поколения», все равно пользуются спросом как у геймеров, так и у разработчиков. И что еще более приятно — молодые, мыслящие свежо и позитивно команды далеко не всегда начинают свой послужной список с какого-нибудь консольного шутера, априори окупающегося с лихвой за счет жадных до «nonstop-экшна» подростков. За примерами далеко ходить не нужно — взять хотя бы ребят из *Ironclad Games*, дебютным проектом которых стала великолепная космическая стратегия **Sins of a Solar Empire** (далее, в целях экономии времени и журнальной площади — SoSE), по совместительству являющейся предметом нашего сегодняшнего обзора.

Закат для империи — расцвет для жанра

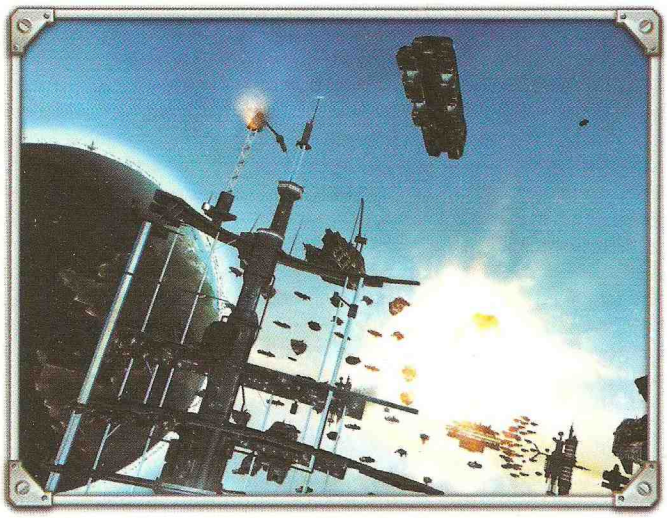
Мое первое знакомство с SoSE состоялось летом прошлого года — тогда я впервые наткнулся на упоминание о новой команде разработчиков, «пробой пера» которых должна была стать глобальная космическая стратегия. Спустя некоторое время на одном из западных сайтов был опубликован и первый «hands-on» материал, после прочтения которого я начал присматриваться к игре повнимательней. Вообще, в прошлом году дебютному творению Ironclad выдавалось чрезмерно много авансов — лейтмотивом большей части всех превью и интервью с разработчиками был недвусмысленный посыл о том, что нас ожидает чуть ли не лучшая игра «о космосе» со времен *Master of Orion 2*. Я, признаться честно, относился ко всем этим восхвалениям с определенной долей скепсиса. Достаточно редкое это явление, когда первая игра команды разработчиков, пускай и состоящей сплошь из профессионалов (сотрудники Ironclad Games имеют за плечами опыт работы в таких гигантах индустрии, как *Take2*, *Sierra*, *Rockstar Games*) становилась в один ряд с признанными, проверенными временем шедеврами. Впрочем, скепсис скепсисом, а мой интерес к SoSE не угасал вплоть до ее выхода. Когда после многочисленных перипетий (история моего знакомства с полной версией SoSE достойна отдельного романа, думаю, на одно только описание моих мытарств с лицензионной версией игры, честно скачанной с сервера Ironclad, уйдет страниц 20) игра все-таки поселилась на моем винчестере, я готов был лично приехать в гости к мистеру Блежински, установить на его MacBook (мне почему-то кажется, что у Клиффи-Би ноутбук именно от Apple ☺) Sins of a Solar Empire, и как нашкодившего котенка тыкать его лицом в монитор, приговаривая при этом что-то вроде «что ты там говорил о смерти PC-игр?» Шутки шутками, но все те авансы, выданные западной прессой творению Ironclad, оказались чистейшей правдой. И что бы там не говорили представители экстремистской партии «Агрессивные Геи Руси» (с) JetDog, Sins of a Solar Empire стала настоящим откровением в жанре глобальных космо-RTS.

При этом нельзя сказать, что господа разработчики прямо таки перевернули жанр с ног на голову, наплевав на все каноны и поправ все правила. Они «всего-то» грамотно расставили акценты в нужных местах и отполировали геймплей до блеска, сопоставимого со сверканием отдельных частей тела у самого чистоплотного в мире кота. Уж простите за этот неуклюжий комплимент, но ведь так оно и есть на самом деле. Sins of a Solar Empire очаровывает далеко не сразу — при первом знакомстве кажется, что перед тобой очередная стратегия «про космос и кораблики», где главной целью, по сложившейся уже традиции, является силовой захват власти в данной конкретной галактике посредством стандартных приемов и методов. Понимание того, что SoSE на самом деле является одной из лучших стратегий последних лет, приходит лишь спустя три-четыре часа, неотрывно проведенных в игре. Так как по-настоящему удачный проект испокон веков строится множеством маленьких побед, которые в итоге и приводят к вершине, я предлагаю более детально рассмотреть основные составляющие игры, качественное исполнение которых и определило невероятный успех Sins of a Solar Empire.

Однажды, в далекой-далекой галактике...

Породу ничем не скроешь — элитарность SoSE просматривается буквально во всем. Взять хотя бы саму концепцию 4X-RTS — вроде бы визуально ужасно громоздкая конструкция, эдакий колосс на глиняных ногах ... Как это так — соединить в одной игре масштабность и основательность пошаговой *Master of Orion* и классическую RTS-механику того же *Homeworld*! На первый взгляд — задача невыполнимая, в угоду действию в реальном времени придется либо урезать экономическую часть, либо максимально автоматизировать микроменеджмент. Более ранние попытки взять лучшее от пошаговых- и RTS-стратегий — к примеру, относительно свежая *Haegemonia*, или более ранняя дилогия *Imperium Galactica* , вызывали у публики здоровый интерес, но саму идею такого мичуринского скрещивания жанров возвести в ранг канона так и не смогли. Чем весьма умело воспользовались товарищи из Ironclad Games, создав на данный момент лучший микс из макро- и микроменеджмента, смешав в идеальных пропорциях захват и колонизацию планет, добычу ресурсов, организацию флота и, собственно говоря, боевые действия.

Определенная каста рецензентов предпочитает начинать непосредственный обзор той или иной игры с подробного рассказа о **сюжете** оной. Ну, мол, чтобы товарищу геймеру не тратить время на просмотр утомительных сценарных вставок, чтобы он максимально получил удовольствие от самого игрового процесса. Честно признаюсь — подобным образом хотел начать статью и я, но умницы из Ironclad и тут подсуетились, и решили все за нас — сюжета как такового в игре просто нет. Кратенькую предысторию о мирном освоении космоса человечеством, о нападении древней и могучей расы Васари (Vasari), а также о внезапном появлении третьей враждебно настроенной стороны — озлобленных на весь мир Идущих (Advent), язык не поворачивается назвать полноценным сюжетом. Да и зачем он в играх подобного рода? Здесь ведь главный принцип какой? Выбрал себе сторону, отвечающую собственным вкусам, и вперед — покорять галактику! Как



раз-таки, то самое «получение удовольствия от геймплея, без отрыва от производства». Да, упомянутая выше Haegemonia пыталась навязать нам историю о глобальных конфликтах между расами, подкрепляя ее перманентными сюжетными вставками, но кому это было нужно в игре, где за просчетом тактики нападения на соседнюю систему порой проводил больше времени, чем можно потратить на чтение диалогов из какой-нибудь свежевышедшей ролевушки? Вот и в Ironclad подумали точно так же, а потому вступительный ролик играет здесь чисто декоративную роль — просто чтобы игрок узнал начальную ситуацию и расстановку сил в выдуманной ими галактике. Остальное целиком и полностью зависит от самого игрока — одержит ли победу **Торговый Альянс людей**, армада древних правителей Вселенной **Васари** или же обнаглевшие выродки **Advent** — не суть важно. Главное здесь — геймплей, все остальное вторично.

Невыносимая легкость бытия

Первое, на что начинаешь обращать внимание при начальных этапах знакомства с SoSE — **игровой интерфейс**. Пожалуй, более удобной системы управления огромными космическими империями я не видел еще никогда. Вспоминается почему-то одна из рецензий на неожиданно посредственную и недоделанную *Master of Orion 3* — там игровой ин-

терфейс сравнивался, кажется, с кабиной трактора «Беларусь» — вроде бы все нужное на месте, но расположено это нужное настолько неудобно, что волком выть хочется. Увы, уже не помню ни название издания, ни имя автора этого, безусловно, меткого сравнения. Так вот, развивая аналогию, — интерфейс SoSE можно сравнить с интерьером какой-нибудь дорогущей Maserati — все выполнено из роскошных материалов, все элементы управления находятся на своем месте и совершенно не мешают наслаждаться непосредственно ездой на мощном автомобиле.

Просто представьте, что для перехода от *микроменеджмента к управлению всей империей* потребуется ровным счетом один оборот колесика мыши. Допустим, вы рассматривали процесс добычи кристаллов или металла из недр астероидов, расположенных на орбите вашей планеты. Затем вы делаете пол-оборота, и пред вашим взором предстает ваш флот, в полной боевой готовности ожидающий фазового прыжка к соседней планете, находящейся под контролем мерзких «Идущих». Еще пол-оборота колесика — и вашему вниманию предоставляется схема всей звездной системы. Так вы можете оценить положение сил в данном секторе галактики, небольшой харвестер вместе с астероидом совсем пропал из виду, а ваша флотилия превратилась в набор пиктограмм. И все это в честнейшем 3D, с возможностью крутить камеру как душе будет угодно.

Поверьте, читать об этом — это одно. А увидеть все своими глазами — совсем другое. Интерфейс SoSE немного напоминает другую замечательную стратегию — не менее инновационную *Supreme Commander*. По крайней мере, вау-эффект от широких возможностей управления своей империей был примерно такой же. Да и система отдачи целой цепочки приказов с помощью зажатой клавиши шифт, не мудрствуя лукаво, была позаимствована у творения *Gas Powered Games*.

Впрочем, у интерфейса SoaSE есть чем удивить и без заимствования хороших чужих идей. Так, чуть ли не главная находка разработчиков — так называемая *«Схема империи»*. Это чрезвычайно простой, но в то же время необычайно полезный элемент. Небольшая часть экрана отведена под некое «дерево» империи, в иерархическом порядке отображающее все без исключения объекты выбранной вами галактики. Все — начиная от Солнц и планет и заканчивая самым никчемным сборщиком ресурсов — здесь отображено в виде небольших пиктограмм. Естественно, при наведении курсора мыши открывается окошко с дополнительной информацией о том или ином объекте, а по щелчку осуществляется мгновенный переход к нему. Сложно переоценить удобство и гениальную простоту этой «схемы». Она не раз выручит вас в моменты, когда вы уже физически не сможете собственноручно инспектировать все уголки вашей империи. Отбиваясь от атаки никчемных пиратов на одном конце галактики, вы без лишней суеты сможете объединить крейсеры одного типа во флотилию и послать ее колонизировать одну из нейтральных планет. На общее дело работают и система «живого» поиска по империи, и панель мгновенных сообщений — все мало мальски важные события, происходящие в самых отдаленных уголках вашей галактики, будут в тот же час отображены в виде кратких и емких отчетов. Одним словом, интерфейс игры — один из самых успешных ее элементов, делающий управление империей чрезвычайно удобным даже на самых больших картах.

Построй империю своими руками

Кстати, раз уж зашла речь о **размере карт** — стоит отметить, что с реализацией космоса в честных трех измерениях, масштабы галактики, конечно же, стоят в жесткой зависимости от производительности современных компьютеров. Соответственно, типовой сценарий в SoSE предлагает геймерам от двух до пяти звездных систем, по 5-10 планет на каждую. Каждый крупный объект в игре, будь то планета или кольцо астероидов, имеет свою зону, так называемый *гравитационный колодец*. В пределах этого колодца космические корабли могут подчиняться непосредственно вашим приказам, а при захвате планеты, образующей эту гравитационную зону, данный сектор системы становится вашей опорной точкой, источником дохода и базой для строительства флота. Для перехода между такими колодцами используются специальные пути, названные *«фазовыми переходами»*. Что-то, вроде местного аналога более распространенного в современной научной фантастике понятия «гипер-прыжок».

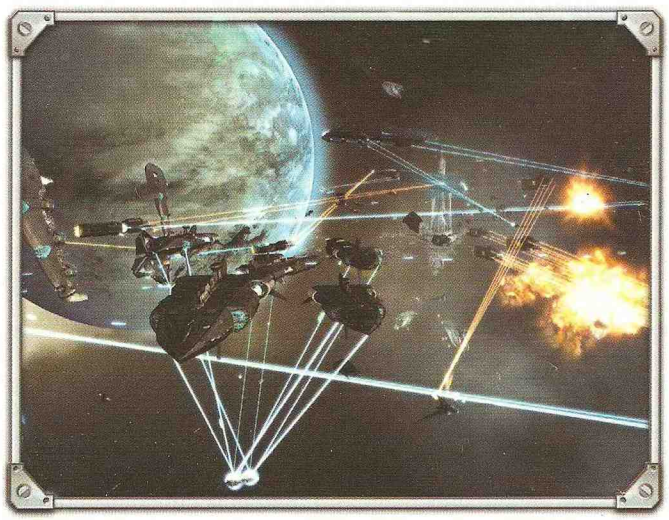


Схема **развития империи** в SoaSE практически ничем не отличается от товарок по жанру. Жесткая цепочка «Галактика — солнечная система — планета — планетарные сооружения — флот» очень не любит, когда какое-либо звено оставляют без внимания. В равных долях необходимо уделять внимание разведыванию новых секторов галактики, завоеванию и колонизации планет, постройке орбитальных конструкций (исследовательские центры, перерабатывающие фабрики, корабельные верфи), ну и, само собой, постройке и развитию флота.

Экономическая система SoSE держится на трех китах, имя которым *деньги*, *металл* и *кристаллы*. Последние вполне успешно добываются из недр астероидов, раскиданных в гравитационных зонах любого более-менее крупного небесного тела. Деньги же зарабатываются непосредственно на планетах — их количество зависит от выставленного вами уровня налогов, степени развития планеты, ее населения. Конечно же, в игре присутствует и *рынок* — в любой момент можно продать что-нибудь ненужное (избыток кристаллов, к примеру), и купить что-нибудь нужное (металл всегда в жутком дефиците).

От ваших познаний в экономике напрямую зависит мощь вашего **флота** — если вы вдруг решили выехать на голой силе ваших фрегатов, то запомните одну простую вещь — постройка мощной и многочисленной армады влечет за собой увеличение расхода ресурсов в экспоненциальной зависимости. Впрочем, не экономикой единой — **науку** и **технику** тоже нельзя оставлять без внимания. Каждая раса имеет по три уникальные ветви развития, полностью соответствующие философии каждой из них. Впрочем, без банальной экономики никуда не деться и здесь: любое исследование — это время, умноженное на ресурсы. Точно по такой же схеме происходит и строительство любого объекта в игре — будь то боевой фрегат или мощнейшая орбитальная оборонительная станция.

Ни одна глоабальная стратегия, не важно, в космосе ли происходит действие, или на полях сражений Второй мировой, не обходится без закулисных игр. **Дипломатия** в SoSE предоставляет игроку широчайшее поле для действий. Отношение к вам других участников игры напрямую зависит от ваших действий — поможете выполнить какое-нибудь несложное задание соседней фракции — получите ее расположение, и, возможно, военный союз для нападения на оставшихся противников. Ну, а после разгрома последних никто не запретит вам напасть и на своего бывшего союзника — космос должен принадлежать кому-то одному! Полный набор дипломатических действий — начиная от военных и торговых союзов и заканчивая подарками для дружественной империи позволит вам достаточно гибко строить политику внешних отношений. Где-то имеет смысл договориться по-хорошему, а где-то и договариваться не стоит — лучше собрать флотилию помощнее и нанести решающий удар. Тем ни менее, даже в традиционную для жанра дипломатическую систему Ironclad умудрились прив-

нести нечто новое. Гениальная, как по мне, идея с пиратами иногда может с ног на голову поставить вялотекущую, казалось бы, партию. Суть в том, что в игре существует «черный» рынок дипломатии. За определенное вознаграждение нейтральная, в общем-то, *фракция пиратов*, может нанести серию болезненных атак по указанным секторам космоса. Это при условии, конечно, что противники не заплатили бóльшую сумму за нападение на вас самих. Таким образом, введение пиратов позволило еще больше расширить и без того немаленький «дипломатический арсенал», а значит, сделало игру еще более непредсказуемой и сложной.

преКрасный космос

По большому счету, создав такой выверенный и увлекательный игровой процесс и упаковав его в инновационный и чрезвычайно удобный интерфейс, по поводу **графики** ребята из Ironclad могли бы особо и не заморачиваться. Определенный контингент «схавал» бы игру и так. Но это было бы недальновидно, и потому (видимо, с прицелом на случайного геймера) Sins of a Solar Empire выглядит просто замечательно. Великолепная реализация космоса и планет в полной мере может быть оценена только в динамике. Скриншоты, и уж тем более сухие слова не передадут всей этой красоты. Да, корабли и постройки могли бы быть немного более «полигонистыми» и «оттекстуренными», но тогда игра вряд ли бы спокойно шла на далеко не топовой, по нынешним меркам, конфигурации. А так — и выглядит красиво, и дряхлый Radeon 9600 в нокаут не отправляет. Именно это и называется «золотая середина».

О **звуке** говорить принципиально не буду — как мне кажется, звуки кораблей в абсолютно безвоздушном пространстве — это нонсенс. Двигатели шумят, бластеры шуршат, полководцы рапортуют. Все это ужасно утомляет к третьему часу какой-нибудь особо напряженной партии, и потому я предпочитал играть собственный плейлист, состоящий из музыки в стилях ambient и dubstep. Очень, знаете ли, правильную атмосферу создает.

Прямые руки — они и в космосе прямые

Несмотря на то, что сами разработчики упорно склоняют общественность к тому, что SoSE ориентирована исключительно на мультиплеер, несчастным товарищам, не имеющим стабильного доступа во Всемирную Паутину, не стоит отчаиваться. В игре, вопреки полному отсутствию какой-либо сюжетной кампании, предусмотрена система **одиночных skirmish-миссий**, прохождение которых, в зависимости от выбранных настроек и количества противников, может затянуться не на час и не на два. Еще одна несомненная удача Ironclad — **AI противника**. На первый взгляд может показаться, что кремниевый интеллект не отличается особым умом и сообразительностью — противники частенько отступают, очень часто предпочитают не ввязываться в бой, отсиживаясь в своем секторе галактики. Однако, это только на первый взгляд. На самом деле AI в SoSE — один из лучших в

жанре. Компьютерные противники в состоянии реально оценивать мощь вашей империи, сопоставлять ее с собственным уровнем развития, и уже исходя из этого принимать дальнейшие решения. Очень часто случалось так, что улизнув в первой же более-менее серьезной стычке, противник возвращался к своим планетам и тихонько копил военную мощь, заключал союзы с другими игроками и, наконец, громил меня по всем фронтам, наказывая за излишнюю самоуверенность.

Но каким бы замечательным ни был искусственный интеллект, он, как ни крути, так и останется искусственным — а это значит, что рано или поздно но он станет предсказуемым. И вот тут то появляется главное достоинство SoSE, то, ради чего игра и создавалась — **мультиплеер**. По совместительству, главный же ее недостаток. «Мультик», благодаря грамотно настроенным сервисам, регулярно правящим ошибки в балансе патчам и широким возможностям настройки каждой партии, играется просто великолепно. По сути, он безупречен, если не одно «но». Его продолжительность. Если при игре против AI продолжительность одного сценария редко достигает четырех часов, то среднестатистическая мультиплеерная партия длится никак не меньше пяти, а в особо «пиковых» случаях — и шестисеми часов. Вот и выбирай — либо сидеть ночами, шаг за шагом покоряя империю такого же незадачливого стратега с другого конца земного шарика, либо коротать вечера за изучением многочисленных уловок AI. По большому счету, и то, и то — занятие чрезвычайно увлекательное. Лично меня от практически ежевечерней игры в SoSE смогла оторвать только свежевышедшая *King's Bounty* — тоже тот еще наркотик. А ведь глядя на успех своего детища, Айронкладовцы уже заявили о начале работ на продолжением, в котором, кроме всего прочего, обещана как минимум одна новая фракция! Не знаю кто как, а я уже жду с огромным нетерпением!

На самом деле, не вышло в статье рассказать и десятой доли всех ощущений от этой замечательной игры. Да и невозможно это, наверное, — уж слишком многогранной, необычной и, не побоюсь этого слова, свежей получилась Sins of a Solar Empire. Благодаря Ironclad Games все эти разговоры о смерти PC кажутся таким жутким бредом...

Вывод будет предельно кратким — если вы желаете пропустить одну из лучших космических стратегий современности — ни за что не играйте в Sins of a Solar Empire. Надеюсь, посыл понятен? ;)

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

COMMAND & CONQUER 3 KANE'S WRATH

Разработчик: EA Los Angeles
Издатель: EA Games
Жанр: стратегия
Системные требования: процессор — 2,7 Ггц, 2 Гб ОЗУ, 256 Мб Видео

Не трогайте Кейна — он в ярости!

Ну что ж — годовщину со дня создания отличной стратегии *C&C 3: Tiberium Wars*, компания *EA* отметила в весьма своеобразном стиле — выпуском аддона к этой игре. Так что поприветствуем новенькую — свеженькую и вкусненькую геймочку серии C&C — **C&C 3 — Kane's Wrath**. Посвящена она целиком и полностью истории великих деяний живого пророка Братства NOD Кейна. Оказывается, именно Кейн повлиял на то, чтобы в смутные времена нашествия Scrin у руля GDI встал трус и политикан Редмонд Бойл, и только лишь Кейн знал истинное предназначение таинственного артефакта «Тацит», утерянного Братством и захваченного силами GDI. Ведь именно с его помощью Кейн открыл врата и отправился в далёкий путь на планету Scrin, и именно с его помощью харизматичный лидер NOD дал сигнал пришельцам о начале настоящего вторжении на Землю. Но обо всём по порядку.

Грядет Второе нашествие Scrin

Что оно будет по-настоящему сильным и страшным. Это не экспедиционный корпус времён «Войн Тиберия», нет — это жёстко дисциплинированный ударный батальон, готовящийся нанести по человечеству массированный удар. Хотя тут стоит внести одно уточнение — бить пришельцы будут одновременно с генетически модифицированными солдатами Кейна, ведь не зря великий лидер NOD путешествовал «туда» по Башне Перехода. Теперь Пророк и Scrin объединили свои усилия, чтобы сокрушить войска GDI. Но это в будущем, а пока перед нашими глазами пролетят все знаковые события, в результате которых новое вторжение будет возможно. А начнётся всё аккурат после страшных сражений Второй Войны Тибериума. CABAL уничтожен, Кейн пропал без вести, а Антон Славик со своими верными войсками отступил вглубь территорий NOD. В полуразрушенном храме NOD остались только ВЫ — никому неизвестный полевой командир сил Братства, один из сотен подобных. Однако именно вам было суждено встретить Кейна — раненого, но живого и полного хитроумных планов по восстановлению мирового господства Братства. Стальная маска скрывает половину его лица — очевидно, пророк сильно пострадал во время взрыва и разрушений, однако, кажется, это только подстёгивает лидера NOD к активным смертоносным действиям. Ведь Кейн — это символ, а символ не может погибнуть. Он должен действовать, должен вдохновлять людей, должен вести за собой.

И вы исполните его волю — станете разящим мечом Пророка! Сначала ваши войска прибудут в Рио — нужно совершить ряд диверсий, чтобы спокойная и сытая жизнь GDI нарушилась, а тысячи людей вспомнили, что Братство существует. Дальше нужно сплотить разбежавшихся по планете братьев в одно нерушимое целое! Начать стоит с боевой группы брата Маркиона — он имеет наибольшее влияние в Братстве, и его верность Кейну безгранична. Только требуется его слегка припугнуть, ведь страх — лучшее напоминание о существовании гнева Пророка!

После того, как Братство NOD собрано, настало время и Кейну открыть своё истинное лицо! Вы же, как его верный помощник и соратник, будете удостоены великой чести — слияния вашей бренной плоти с кибернетическими остатками CABAL. Таким образом, вы станете истинным оружием Пророка — кибернетической системой L.E.G.I.O.N., и именно в вашей воле будет победа или поражение NOD!

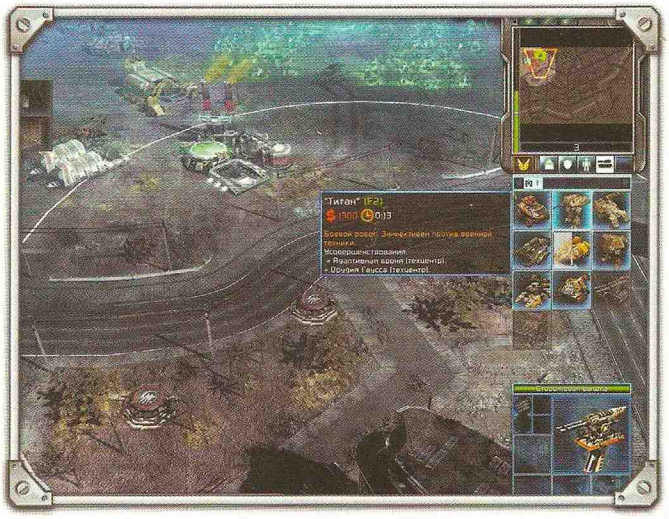
Игровая механика Ярости Кейна

Что касается таких тактико-технических игровых показателей, как графика и звук, то спешу обрадовать поклонников серии C&C — они остались на том же сверхвысоком уровне, как и были. Местность сделана красиво и качественно, юниты хорошо прорисованы и прекрасно озвучены, всякие выстрелы, взрывы и разрушения смотрятся просто отлично и звучат неплохо — в общем, всё как было замечательно, так и осталось. Что не может не радовать.

На традиционно высоком уровне остались и кинематографические ролики-вставки, с участием знаменитых голливудских актёров. Конечно, по сравнению с «Войнами Тибериума» известных лиц в кадре стало существенно меньше — ровно столько, сколько было запланировано бюджетом от EA ☺. Само собой, что Пророка Кейна всё также играет Джо Кьюкан, а генерала Луну Киллиан Катар — Трисия Хелфнер. Странно было бы наблюдать их смену на экранах мониторов. Из новых лиц отмечаем появление Наташи Хейнстридж (секси-гёрл из «Особи») в роли нервной аббатисы Ковач, подставившей Луну Катар под гнев Кейна, и Карла Ламбли (всё тот же «Звездный крейсер Галактика»), отлично вписавшегося в образ брата Маркиона — красноречивого лидера боевого крыла NOD «Чёрная Рука» (в русской локализации «Чёрныйе Братья»). Исполняют эти товарищи на экране, конечно, много всего интересного, но вопрос, заданный мной ещё

в обзоре «Войн Тиберия», так и висит в воздухе. Звучит он примерно так — почему основной упор в кинематографических вставках сделан на пламенные диалоги и игру актёров, а боевым эпизодам уделяется мизер времени?! Поверьте мне, господа создатели (хотя думаю, вы меня не услышите), миллионы фанов по всему миру хотят увидеть бой пары танков «Скорпион» с засевшей в бункерах пехотой GDI, или же бомбёжку «стелс-бомбардировщиками» базы Глобальных Сил Обороны в сотни раз сильнее, чем очередную яростную перепалку Билли Ди Вильямса и Майкла Айронсайда. Надеюсь, в следующей игре серии до разработчиков хоть что-то дойдёт. Что-то правильное и путное.

Но что мы всё о хорошем да о хорошем — есть вещи в «Ярости Кейна», которые не могут не огорчать, а некоторые просто угнетать своей ужасной недоработкой. Первое — это искусственный интеллект электронного оппонента. По сравнению с C&C 3: Tiberium Wars — он просто кошмарен. Враг абсолютно безынициативен, по сравнению с прошлой игрой просто мёртв — на средних уровнях сложности он иногда просто забывает развиваться, а на высшем часто просто тупо ломится по прямой регулярно отстраиваемыми юнитами, без всякой надежды на разнообразие. И уровень выставляемой сложности и тактики действия компьютерного противника особой роли почти не играет (за исключением



наивысшего) — такое ощущение, что врагу до лампочки, какой уровень сложности вы ему присвоите — он всё равно будет играть против вас так, как ему будет угодно.

И это, между прочим, очень и очень грустно. Если в предыдущей игре серии я поначалу мог проиграть компьютеру и соревновался с ним в скорости постройки супероружия, то теперь я не знаю, какой комп против себя выставить, чтобы хотя бы почувствовать напряжение ☺ (исключение составляет лишь высший уровень сложности «владыка» с типом поведения «агрессор» — этот воюет классно, и меня выносит регулярно, но это же совсем не показатель).

Второе — это никем не исправленные глюки оригинальной игры, плавно переехавшие в этот свежий аддончик. И мало того, что переехавшие, так ещё и усиленные в глюкавости многократно. Проехать друг через друга для юнитов теперь обычное дело. Особенно отличаются виражами харвестеры — такое ощущение, что они живут не в этом мире, а в мире призраков — они не ездят по земле, они проезжают сквозь всё, что только можно, с необычайной лёгкостью. Но это далеко не всё — юниты теперь не только проходят, но и застревают один в другом, мешая движению. Особенно смешно выглядят на разгрузке тибериума харвестеры — мешая один другому выгрузить ценный груз, они так и крутятся волчком на одном месте без какого-либо продвижения. Правда, через некоторое время смех переходит в горькие слёзы — если вы не перенаправите камрадов харви вручную, они вечно будут бездельничать возле харвестерного депо.

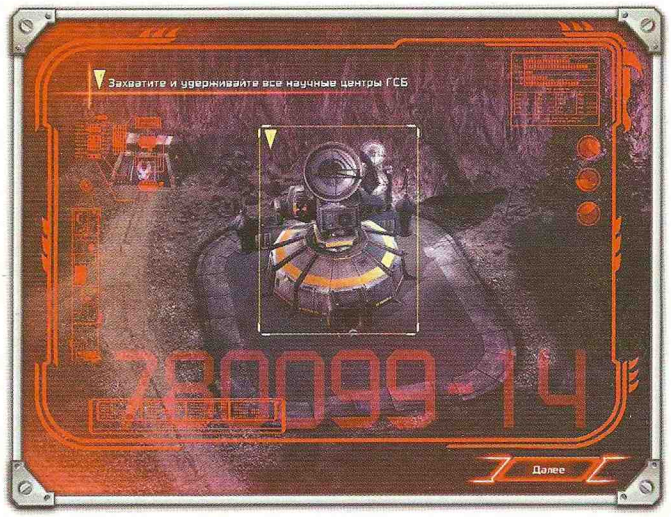
И третье — пресловутое дробление трёх противоборствующих сторон на более мелкие фракции, и введение в игру уникальных сверхюнитов (обо всём этом речь пойдёт ниже), ужасным образом отобразилось на игровом балансе. Говоря коротко и просто — он фактически перестал существовать.

Три умножить на три

По сюжету «Ярости Кейна» мир всё же слегка погрузился во мрак, в результате чего у GDI, NOD и Scrin появились ветви-спецподразделения, слегка различающиеся между собой. Говоря человеческим языком — таким образом разработчики попытались слегка разнообразить появление очередной порции новеньких юнитов в игре. Большинство из которых являются «старенькими» юнитами, забытыми в «Войнах Тибериума», или проще сказать — оставленными на потом. То есть на сейчас. Поэтому я сначала расскажу о них, а потом перейду на липовые новые фракции «Ярости Кейна».

Так, Братство NOD обогатилось старой доброй артиллерийской установкой из самых первых игр серии. Как и раньше, эта штука эффективная, мощная и дальнобойная, и мне очень понравилось, что разработчики её не испортили. Дальше, в игре появились хлипкий танк ПВО «Призрак» и очень приятный транспортный броневик «Харон», способный в трудную минуту превращаться в довольно крепкий бункер для пехоты. Жаль только, что после раскладывания сложить его обратно уже не удастся.

В пехотный барак также пришло прибавление в виде кибернетических бронепехотинцев, спроектированных лично Кейном. Эти два вида принципиально новых парней называются Бессмерт-



ные и Совершенные — первые классно рулят пехоту, вторые чуть хуже технику, но зато у обоих видов киборгов есть способность ЭМП волны — способность ненадолго вырубить вражескую технику. Польза от этой фишки, по-моему, очень и очень спорная, но в некоторых ситуациях может неплохо сработать.

Что касается GDI, то специально для них из небытия вернули шагающий танк «Титан», могучий танк-дезинтегратор «Громовержец» и бегающий противопехотный робот «Росомаха». Плюс обалденное ПВО «Торнадо» и противопехотный вертолёт «Молот». В пехотном плане мы имеем вооружённого пистолетом инженера, способного захватывать шагающую технику.

Меньше других впечатлили Скрины — симпатичный юнит-сороконожка, способная наращивать свои звенья и устанавливать на них различные виды вооружения, и тройка лично мной непонятых пехотных подразделений — Охотники, что классно бьют пехоту и харвестеры, Сектанты, захватывающие любую технику, и Манипуляторы, способные телепортировать союзные или подчинять вражеские войска — эдакая разновидность МастерМаинда, который никуда из игры не делся. Честно говоря, господа разработчики, вместо того, чтобы играться с разновидностями «подчинения», лучше бы придумали что-то действительно новое и стоящее.

Кроме того, как я уже и говорил, в игру введены три уникальных юнита, по одному за каждую расу.

Шагающий Робот «Мститель» за NOD обладает психической волной, заставляющей врагов драться друг с другом (на Scrin действует плохо), и может принимать на свой большой борт два вида пехотинцев, усиливаясь за их счёт. Например, засовываешь в порт приёма инженера — получаешь ремонтный модуль, огнемётчика — огневую башню и т.д.

Гигантская многоногая тварь Scrin «Ликвидатор» очень больно бьётся по всем типам техники, и обладает фишкой симбиоза с некоторыми видами своих пехотинцев, усиливаясь по принципу «Мстителя». Однако, если робот NOD способен принимать на борт два вида пехотинцев, то «Ликвидатор» спокойно усиливается тремя, если один из них Манипулятор или Мастер Маинд (принимая в свои недра одного из этих товарищей, суперюнит пришельцев получает способность телепортироваться по полю боя). Кроме того, все войска, погибшие рядом с «Ликвидатором», мгновенно перерабатываются им на ресурсы.

Однако круче всех разработчики, по старой доброй традиции, подняли GDI. Мало того, что их Мамонт танк СТ-ТМ, являясь сам по себе очень жирной штукой, может принимать на борт все типы пехоты, то есть получать все возможные усиления, так он ещё и оборудован устройством скоростной переработки тибериума. Для того, чтобы собрать заветный ресурс, СТ-ТМ нужно всего лишь проехать по нему. Офигенный баланс вырисовывается, правда?

Понятное дело, что даже самый ленивый теперь будет играть за GDI, ведь при игре за эту расу теперь вообще не нужно думать — строишь СТ-ТМ, пару заводов, пехотных бараков и лётных станций, и поехал ресы собирать с огромной скоростью, и строить великую армию без всяких помех. Супер, просто супер.

И вот теперь я, чисто ради ознакомления, перечислю те якобы «новые» фракции, которые организовались в «Ярости Кейна».

У Братства NOD, кроме основной боевой группы, появились две подгруппы — «Избранные Кейна» и «Чёрная Рука» («Чёрные Братья»). Первые обладают теми самыми Бессмертными и Совершенными, вторые специализируются на усовершенствованной огнемётной мощи, поэтому наземную технику и постройки уничтожают на раз-два. Вот только с воздушными силами «Черноруких Братьев» обделили — их у них просто нет.

За GDI кроме основы действуют две спецгруппы — «Стальные Когти» и «Чистильщики» — у «Когтей» есть «Росомахи» и «Титаны», у «Чистильщиков» — танки-дезинтеграторы.

Ну и две самые глупые подкатегории Scrin — это «Жнецы» и «Странники». Различия между этими бригадами настолько примитивные, и на скорую руку сделанные, что мне даже не хочется их перечислять, сами увидите. Скажу только, что «Жнецы» — это самое глупое боевое соединение из всех, мною виденных.

Также все подрасы отличаются друг от друга апгрейдами и спецсредствами, вызываемыми на поле боя, но это уже такие мелочи, что в них можно разобраться непосредственно во время игры.

Фух, ну вот так ненавязчиво и быстро ☺ я и добрался до сути нашего повествования. До вывода.

Вывод

Игра C&C 3 — Kane's Wrath получилась хорошей, по-другому и быть не могло. Вот только хорошей она является исключительно для сольного прохождения, для ознакомления, так сказать, с историей мира C&C, и полного понимая происходящего. Что касается сетевых сражений, то этот раздел умер, после глупого дробления сторон на фракции и внедрения в игру спецюнитов. И даже режим Глобального Превосходства в сетевой игре, слегка сдёртый с Вархаммер 40 000, не спасает ситуацию. Скорее даже наоборот — подчёркивает безысходность происходящего. А посему вывод прост — играть, проходить полностью, смотреть ролики, и ждать полновесного продолжения, которое, уверен, в скором времени последует. Во имя Кейна!

P.S. Глюк с продажей/покупкой Харвестерного Депо, к огромному сожалению, исправили ☹. Теперь поднять лишние ресы не удастся.

P.P.S. Суперхаризматичного Антона Славика, роль которого в «Солнце Тибериума» и «Фаейршторме» исполнял Фрэнк Загарино, по словам Кейна, таки убили. Что очень жаль ☹.

Разработчик: Celsius Online
Жанр: браузерная MMORPG, с аспектами экономики и политики
Системные требования: любой браузер с поддержкой JavaScript, знание языка игрового сервера
Серверы: http://www.renaissancekingdoms.com, http://www.czarstva.com

Я Возрождённые Королевства

Диггер Яскр (Y.ask`r), рыбак и земледелец, agent_yaskr@bigmir.net

Серьезная игра с несерьезной графикой

Респектное камрадство, доброго вам hh:mm:ss. Название заинтересовало меня скорее Возрождением, чем королевствами. В Сети сейчас трудно найти что-то, что бы не оказалось королевством или империей (не считая анархию, это базовое состояние Сети и настроение многих сайтов изначально), но чаще всего, эти монархические образования, по сути, просто деспотические абстракции на тему Средних веков. То есть, игры в деревню с легко узнаваемыми хижинами, замком, мечниками, лучниками и катапультами, «монархичность» которых заключается всего-то в единоличном управлении всем этим скучным хозяйством.

Четкая историческая тема на этом винегретном фоне, конечно, привлекла внимание. И вылилась в многомесячное изучение игры на своей шкуре. Должен признать, часть информации для отчета я собрал не как полевой экспериментатор, а как журналист — путем интервью и литературного обзора. Иначе отчет стал бы чтением для тоскливых октябрьских вечеров.

«Королевства Возрождения», прежде всего — форумное игровое сообщество, а не игра с точки зрения «классической механики», и преимущества здесь в информационной стороне, а не технической. Да, трудно назвать игрой простенький ссылочный механизм с любительской двухмерной графикой, где персонаж совершает одно действие в день. К тому же, механизм, где еще не программирована половина заявленных функций, не говоря уже о нехватке функций вообще. Тем не менее, историческую атмосферу создают люди, не особо расстраиваясь по поводу оформления.

Общий вид: Атмосфера

Механизм игры не отражает в полной мере тематику Возрождения. Она только задает настроение игры. Нынешний 2008 год соответствует 1456 году в игре, и каждый игровой год равен настоящему. То есть, можно представить, чего не хватает. Стратегически «RK» напоминает «Guild»: создаешь товары, продаешь на рынке, путешествуешь, участвуешь в политике и общественной жизни. Государственное и церковное устройство близки к европейским иерархиям эпохи. Ремесла, цеха и торговые дома — созданы игроками и присутствуют на форумах. Архитектура, увы, абстрактная, этакие пастельные пасторальные городки с миленькими домиками в окружении деревьев. Учитывая, что в те времена города еще не выбрались из оков стен, и крыши смыкались над узенькими улочками, трудно назвать городскую планировку хорошей работой. Это просто набор ссылок, украшенный рисунками. Одежда персонажей примерно соответствует эпохе — как если бы в подобной игре по современности все носили джинсы и майки. Разнообразие костюмов, составленных из очертаний предмета одежды с какими-то складками и стежками, создается за счет разных цветов, не более. Технология эпохи не представлена в игре никак, из механизации в наличии, э, лодка с веслами. Есть мечи, шесты, топоры, щиты, но нет осадных орудий или первых пушек. Даже флот играет на словах, корабли не введены в игру и морских сражений не предвидится. И по основной торговой теме игры нет оснащения: ни тележки, ни повозки, впрочем, лошадок тоже нет.

Основной конфликт игры заключается в воспитании из персонажа благопристойного европейского мещанина, преодолении торговых и бытовых проблем. В ходе чего вы примете участие в жизни небольшого городка. Ролевое взаимодействие может поднять активного игрока на уровень графства или государства — населенного такими же персонажами, за которыми стоят реальные люди. Иными словами, можно просто мирно выращивать что-то на своем поле или производить в мастерской товары народного потребления (хотя «Гильдия» в этом плане интереснее), но лучше сразу настроиться на социальную игру. Одна из главных ценностей ролевой игры — эмоции — представлена здесь в отборном ассортименте.

Когда игра налажена и идет более-менее размеренно, то она создает некий эффект Утопии: уютный городок, собственное дело, приятные соседи и философские беседы. На этом фоне реализуема и жажда странствий и приключений благодаря огромной карте Европы соответствующей эпохи. Негативный эффект на получение удовольствия от игры оказывает ее неисправный движок, и отчасти — отсутствие событий, инициированных случайным генератором или администрацией; все держится на игроках.

Военные действия в «RK» редки и участники их не многочисленны — мирное настроение игры создается отсутствием враждебности, а нее ее подавлением. Вернее, война не является нормальным состоянием, но, конечно, некоторые конфликты есть всегда. Например, между Шотландией и Англией, расположенных на одном сервере. Там временами проскакивает неприязнь некоторых граждан, носящая не ролевой характер. Как мы помним из истории, Британия и Франция также враждовали много веков, и между ними даже тянулась Столетняя война — в игре отражена напряженная политическая ситуация и между этими странами. Не знаю, как насчет остальных государств, я не знаю немецкого и хорватского, скажем, но, судя по игровым новостям, конфликты на континенте происходят, например, с Турцией. Интересное, конечно, явление, на грани действительной межнациональной вражды. Еще один фактор в пользу мира: бои в основном отыгрываются словесно, так как механизм боя примитивный (а при одном действии в день это — $@%).

География игры обширна и детальна, несмотря на недостатки. Каждый сервер изображает одно или несколько европейских или соседствующих с Европой государств, соответственно эпохе, и язык в основном соответствует государству. Оригинальный сервер находится во Франции, которую и представляет. Больше всего государств, как я понимаю, на английском сервере, объединившем Англию, Шотландию и недавно созданную Ирландию. Города, округа, графства — вся карта тщательно проработана в согласии с эпохой, что и создает определенные сложности в расширении ойкумены. Зато открывает реальный простор для путешествий (и возможность законным образом создать десятки персонажей, которые никогда друг с другом не пересекутся и не будут удалены). Русскоязычные серверы стали добавлять только недавно, поэтому городов на них всего несколько, разделенных между княжеством Московским — и Данией, как ни странно.

Конечно, не стоит думать, что население каждого государства отражает население настоящей страны, к которой относится. На англоязычном сервере можно встретить людей со всего мира, не только среди простых общинников, но даже, допустим, в креслах мэров городков Шотландии.

Путешествия между городами, на удивление, работают в понятном интерфейсе: карта, дороги, точки перемещения в радиусе одного дня похода.

Игровое время, при должном старании, в сумме составит около года на развитие от бродяги до представителя высшего света (с интеграцией в форумное сообщество). Напоминаю эту особенность браузерных игр: если играть, то долго, иначе не стоит и браться. Правда, в «RK» не придется просиживать за игрой часами, и месяц игры следует понимать, как месяц пауз длиной в сутки между ходами в 5 минут, и еще какое-то время на ваш выбор, не меньше 10 минут надо посидеть в таверне для хорошего настроения, но не обязательно каждый день.

Персонаж

Общий вид персонажа близок к привычному для компьютерных ролевых игр.

Профиль персонажа состоит из трех параметров: сила, ум, харизма. Прежде всего, эти цифры определяют способность производить товары и торговать. Позже, если вы захотите сделать своего персонажа общественно заметным, и возьмете на себя обязательства, скажем, полицейского или солдата, качество службы определят эти же параметры. И наоборот, если вы захотите стать общественно незаметным, то есть, грабителем…

Инвентарь служит созданию неразберихи, один у вашего персонажа, личный, и еще один — в жилище. Заполняться оба будут едой, сырьем, инструментом, одеждой, оружием. Видимо, разработчики решили противостоять скучной натуре функциональных инвентарей, существующих в мире уже около 20 лет, и ввели почти для каждого предмета свой способ использования. И для большего интереса, кнопки отмены действия раздали только небольшой части предметов. Инструмент для ведения сельского хозяйства и рыбной ловли, как я понял, необходимо хранить в сундуке в доме, иначе он не будет работать, и сообщение о том, что вам чего-то не хватало для посева поля или убийства коровы, вы получите только на следующий день! Одежда перемещается из инвентаря в гардероб в одну сторону, ее можно либо надеть, либо снять и выкинуть, перепродать не представляется возможным!

Настроение персонажа, от счастья до озлобленности, влияет на случайные события. Как говорится, о чем думаешь, то и притянется. Действительно, жизнь наполняется приятными случайными находками, временными или постоянными подъемами характеристик, если держать настроение поднятым кверху. Один товарищ сидел в таверне, предлагая окружающим купить у него по дешевке лестницы, ниспосланные небесами благодаря его хорошему настроению. Тяжелые и грязные работы и хроническое непосещение церкви делают «бумажную куклу» все более и более несчастной с каждым днем. Мессу (церковную службу) пропустить легко, особенно если она происходит среди ночи в нашем часовом поясе. Поднять настроение пивом — тоже дело нелегкое. Напиваться в одиночку — пустая трата денег, пить надо только в компании, угощая друг друга. Да и то, реальный эффект приносит абсолютно «ужратое» состояние, до которого себя можно доводить, только предварительно установив персонажа на работу, ибо в пьяном виде он уже никуда не идет, кроме умозрительной канавы.

Трансцендентное меню. Такое пышное название дали списку идей вашего персонажа. Это же Возрождение, он уже должен задуматься о Вселенной! Поначалу идеи обыденные, близкие к средневековым, но через какие-то незримые проповеди местных философов и церковников они слегка меняются. Активные изменения идей предстоят на 2 и 3 уровне персонажа, когда он сможет посещать университет и обзаведется дополнительными параметрами наук.

Общественное восхождение

Бродяга. В первый игровой день ваш персонаж — «неквалифицированная рабочая сила», нулевой уровень. Это вводная часть игры, и тратить на ее описание много времени просто нет смысла. Все, что нужно делать — изучать игру в действии, трудиться на скучных черных работах, копить деньги на принятие персонажа в общину. Часть заработков уйдет на еду, а еще нужно получить «репутацию» от других игроков или за неприбыльную помощь церкви. Получение репутации — это первое социальное взаимодействие. Момент, когда игра несколько оживает. Один вариант, для замкнутых одиночек — это получить все пункты репутации с помощью церкви, и выбросить неделю игры на ветер. Не стоит обращаться к этой классической методике, лучше пойти в таверну. Вместо церкви, что символично. Или на форум города. В одном из этих общественных мест знакомитесь с другими игроками и предлагаете обменяться пунктами доверия. А заодно и представляете себя другим горожанам.

Крестьянин. Заплатили взнос, и заняли себя последней черной работой — на следующее утро вы уже будете работать на своем поле. Специализацию поля надо выбрать предварительно, и вот тут уже включается второй социальный момент игры — в Ратуше или на форуме, или лично у мэра надо выяснить, какое поле нужно городу. Поначалу рекомендуется выбирать злаки или овощи, их крестьянину проще обрабатывать. Любая работа здесь не индивидуальна, и на поле вы выращиваете что-либо для общины. Можно, конечно, прикинуть, что овощи выгоднее для вас, чем пшеница, так как они поднимают пункты харизмы, а пшеница есть и так у всех. Многие новички идут на такие хитрости, не удосужившись посмотреть, сколько уже подобных огородов есть в городе. Нет, чтобы глянуть на рынок, насколько длинный список цен и какие объемы то-

варов находятся уже в продаже? Самодеятельность, приводящая к ошибке, отразится на вас же в первую очередь, и легко приведет к краху персонажа. Хотя, овощи еще не страшно, они собираются хорошо, сразу, можно применять их самому для прокачки. Кошмар может случиться с животными, для которых надо закупать фураж

и присматривать за ними постоянно, не имея иной прибыли. Животных обычно берут состоятельные граждане, как второе поле, и нанимают рабочих на ежедневной основе. А злаки (пшеницу или кукурузу) можно легко совмещать с рыбалкой или сбором фруктов, получая прибыль отовсюду, и продвигаясь ко второму полю (опять же, не стоит сразу брать животных, лучше еще одно растительное, а потом поменять, став богатым). Нормальный персонаж, поднявшийся от 0 до 1 уровня (а есть еще и вариант, когда можно отказаться от поля и остаться навеки бомжем… э, скитальцем, что глупо, на самом деле), начинает оседлую жизнь. Переехать тоже можно, надо накопить денег на еду, собрать пожитки, продать поле и не забыть взять деньги из сундука. Кстати, надо сначала заработать сумму для подстраховки — поле уйдет чуть дешевле, чем стоит новое. Для улучшения качества работы и перехода на второй уровень гражданства персонажу потребуется кушать дорогую еду, купленную на рынке или в таверне, и повышать свои показатели.

Ремесленник. Проведя месяц-два в таком режиме, вы накопите достаточно денег, чтобы развить профиль персонажа, приодеться подобающим образом и заплатить взнос за переход в касту ремесленников. И начнется скромный креатив и чуть больше управленческих заморочек. Чаще всего ремесленники производят инструменты, необходимые для разных профессий… а для их профессий специальный инструмент, похоже, не требуется. В качестве плотника можно превращать запасы древесины в лодки, ведра и лестницы, кузнецы куют ножи, топоры, мечи (никаких доспехов или ружей), ткачи шьют одежду и обувь (хм, то ли перевод неправильный, то ли администрация плохо представляет себе работу ткачей). Мельники, пекари и мясники делают то, что им положено — готовую еду из сырья. Об этих работах можно сказать так: они требуют по несколько рабочих дней на выполнение изделия, но и прибыль потом получается соответственная. Впрочем, наиболее востребованы товары ткача (он же портной и сапожник), так как одежда нужна для перехода с уровня на уровень, а без всяких ведер или лодок можно и обойтись, да еще надобность в той или иной профессии сильно зависит от города. Кстати, для перехода к высоким материям надо обзавестись новыми земными, купить еще шмоток. Какие-то у меня нехорошие подозрения от такого подхода к игре.

Высший свет. Церковник, ученый, юрист, военный — такие есть направления познания мира. Ученый, это, прежде всего, медик. Но болезни пока что не введены в игру, и эта профессия не находит применения. Юристы нужны для нормального функционирования города, сбора налогов и судебной практики. С военными и так все понятно, они командуют боевыми группами и ополчением города. Церковников нужно много, чтобы хотя бы в каждом городе был проповедник и исповедник, а это еще не достигнуто; планируются монастыри (основной целью которых, похоже, будет производство вина и эля). Теологическая часть игры довольно развита в ролевом плане на форумах, еще один плюс в пользу церковной карьеры.

Можно расти и до 4 и 5 уровня, но они еще не определены. Ни названия, ни преимущества.

Общество

Правителем (королем) каждого сервера-государства является администратор. Думаю, что, в частности, из-за этого с ними трудно связаться, чтобы сообщить об ошибках. Папа Римский — неигровой персонаж, взятый из истории. Остальные должности вы можете, и будете занимать, при желании и успешной борьбе. В правилах игры так и сказано, что надо к этому стремиться, к власти и знаменитости. А porquois-pas? Люди охотнее заплатят деньги за иллюзорное лордство, чем за возможность копать виртуальный огород. Ну, в общем, тут коммерцию даже и не прячут. Чего стоит только молитва, смысл которой сводится к оплате «божественного вмешательства»?

Коротко говоря, если у вас есть какие-то параметры, вы уже можете поговорить с сержантом, мэром или преподобным о вступлении на службу. Как минимум, рядовым в армию, торговцем или летописцем возьмут.

На форумах созданы различные дома, ордена и гильдии для защиты интересов некоторых граждан. В большинстве веток можно встретить практически одних только представителей знати и духовенства, военных лидеров и глав торговых домов. Оно и не удивительно, наиболее активные и творческие люди в игре чаще всего тождественны с носителями титулов, воинских званий или церковных санов. Ну, хм, или с прозвищами известных разбойников игры. Вот где народ любит покрасоваться баннерами в подписи. Не рекламными, личными (как я уже упоминал в другом отчете, этот аспект электронной культуры распространен на Западе). Такая подпись обычно выглядит как коллаж из пейзажей, портретов героев известных фильмов, завершенный неким гербом, девизом, именем или реквизитами. В чем-то это мне кажется одним из первых проявлений развивающейся во всем мире культуры самовыражения и эмоций.

Если вы настроены играть долго, стоит задуматься о вступлении в подобный альянс, и помнить, что это не клан, как на бойцовой игре. Это организация с кодексом, иерархией и обязанностями. Учитывая ролевую традицию, чтимую в игре, в разнообразные объединения встуПают, в первую очередь, персонажи, а игроки, скорее, следуют за ними, как тени. Эту витиеватую особенность хорошо понимают многие ролевые игроки живого действия, думаю, она им придется по вкусу.

Таверны. Верно, так было всегда: все важные вопросы, включая судьбы государств, решались за кружкой, скажем, пива в различных заведениях. И здесь, если хочешь повидать мэра, то его

легче найти в таверне (которой зачастую он же и владеет), чем в Ратуше. Хотя бы потому, что Ратуша — довольно примитивный скрипт, лишенный чата. В таверне легко знакомиться с жителями города. Во-первых, сразу ясно, что это активные игроки, расположенные к общению. Во-вторых, сразу можно посмотреть профиль персонажа и выяснить, чем он занимается. И далее, угостив себя, кого-то еще или всех в зале пенным пивом, общаетесь ни о чем, договариваетесь о поставках сырья ремесленникам, гарантируя себе скорую покупку, или меняетесь с окружающими пунктами доверия. Пиво, напоминаю, поднимает настроение персонажа, поэтому обменяться бокальчиком-другим есть признак хорошего тона. Подъем настроения производится путем угощения всех в шумном зале. Много пить может оказаться вредно для параметров. В тавернах новички договариваются с опытными игроками о сотрудничестве, например, ремесленник может взять себе работника, договорившись об оплате сбора урожая, пока сам он закрывается в своей мастерской. Думаю, что и путь в закрытые форумы сообществ, армий и гильдий лежит зачастую через таверны.

Преступления. В основном, это грабежи на большой дороге и экономические атаки. Убийства, думаю, случались редко. Отдельное преступление — чернокнижие (множественные аккаунты). Грабить на дороге довольно просто — надо выйти из города и установить параметры боя, на случай, если кто-то пройдет, на ограбление, и, возможно, убийство в ходе схватки.

Восстание. Если вас не устраивает существующий мэр, и если ваш персонаж развит и накопил пунктов политики (очередной цифровой груз на игре), то он может выдвинуть протест и возглавить отряд атакующих Ратушу или казармы. И сесть в правительственное кресло. Собственно, ничего особенного.

Война. Отыгрывается на ролевых форумах. Технически, для перемещения войск нужно собирать войска в группы по несколько человек и сводить их на границах округов для ведения боя. В частности, из-за таких сложностей войн мало.

Экономика

Экономическим «вызовом» на сегодня является объединение в гильдии с целью установки своих цен на рынке. Гильдии только зарождаются и существуют лишь в нескольких городках. Думаю, это дело многих месяцев игры — объединить торговцев разных графств, путешествуя в игровом времени между населенными пунктами, знакомясь с крестьянами и ремесленниками в игре и на форумах. А потом, если удастся всех объединить и установить на рынке одну цену, по всей видимости, другие игроки примутся изобретать антимонопольный комитет.

Экономика в игре состоит из нескольких уровней, таким образом: одни готовят материалы, другие производят товары. Самый легкий путь к законной прибыли, конечно же, работа на себя. Мельник с двумя полями пшеницы — явление распространенное. Но он всего лишь делает муку для пекаря. Чуть сложнее мяснику, ему нужно поле с кукурузой, используемой как фураж для свиней, второе поле (поначалу, видимо, бывшее пшеничным или тоже кукурузным) отводится под свиней, которых он же режет (на что способен любой работник, даже наемный, кстати) и сам полученные тушки и разделывает.

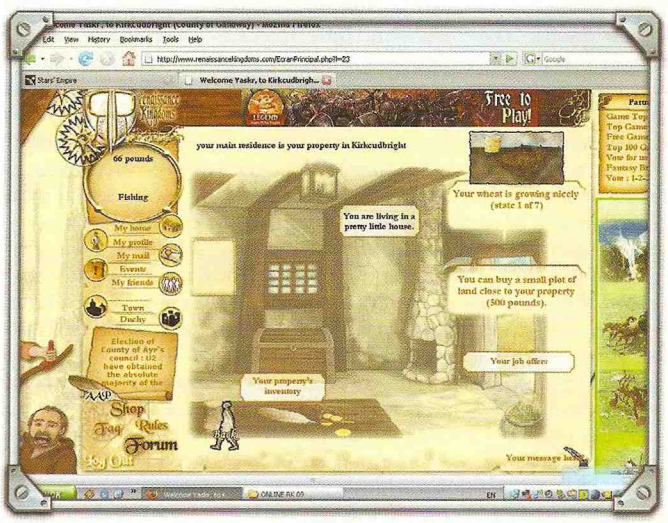
Да, но в игре есть и довольно неприятные **баги**, связанные, например, с коровами. В шутку на форумах это явление называют «похищение пришельцами» — были коровы, и не стало. Администрация ничего не делает в таких случаях. Еще невозможно отменить перепрофилирование поля, если вы вдруг случайно нажали кнопку смены поля дважды в нетерпении — либо пропадут деньги, либо, если их нет, то поле остается только выставить на продажу.

Продукцию можно сбывать на рынке, устанавливая свою цену или иногда продавать Ратуше. **Спекуляции** легко проследить. Не в момент покупки, правда, а только после него. Посмотреть имя продавца, заглянуть в профиль и посмотреть, мог ли он произвести товар, заявленный по завышенной цене, или нет.

Размещение городов влияет на выбор занятия персонажа. Город на краю леса не так прибылен, как находящийся на побережье: бревна стоят дешевле, чем улов, и они не добавляют параметров и не утоляют голод, в отличие от рыбы, так что ими не воспользоваться крестьянину. Да и в развитом городе просто невозможно стать лесорубом, разве что просыпаться среди ночи. Тут включается проблема часовых поясов, характерная для многих сетевых игр: кто раньше встает, тот и топор берет. Свой топор можно купить, но разве что для того, чтобы попробовать его загнать по спекулятивной цене в Ратушу — странный глюк или блок предотвращает использование личного топора для рубки леса, можно только одалживать в Ратуше. Еще один вариант простейшей работы — сбор фруктов в саду. Если выбирать между равнинными городами, как по мне, лучше идти в город с садом.

Теология

Религия всегда была сложным вопросом в ролевых играх. По церковному канону создание любых богов, кумиров и идолов является ересью. С другой стороны, внесение в игру обсуждения настоящих религий превратило бы ее, как вы понимаете, в кипящее лавой жерло вулкана вражды между конфессиями, исповеданиями и целыми религиями. Поэтому, в иллюстративно-образовательных целях, основные религии мира были, хм, «скопированы» или, скорее, отражены некоторым образом. Существуют и языческие культы.



Объединенной церковью Англии, Шотландии и Ирландии является Аристотелианская церковь. Название происходит от имени вымышленного пророка Аристоте. Также и история сотворения мира и некоторые основные догмы, формирующие католическое мировоззрение, названы другими именами и несколько упрощены для игры. Действенными применениями церкви в игре являются, например, мессы, поднимающие настроение, проповеди, изменяющие процентное соотношение «идей» в других участниках. Более активна Инквизиция, отправляющая на костер дополнительных персонажей. Кроме клерикальных, в наличии в игре и военные религиозные образования, как, например, Орден Священной розы, стоящий на страже Единой Церкви, объединяя веру и клинок, что непозволительно для обычных священников.

Вывод

Очень хорошая идея, отличная форумная реализация и выстроенное общество. Много исторической информации, общение с носителями иностранных языков, «коренные» игроки поддерживают атмосферу, стараясь не выходить из персонажа.

Но ужасный движок, пропитанный коммерческой панацеей. Опять шантаж и провокация.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

БМС консалтинг

Учбовий Центр КВАЗАР-Мікро
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

Infopulse
Excellence in outsourcing

Wnet
http://wnet.ua

МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ імені С.О. ЛЕБЕДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

30.06.2008 - 05.07.2008

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

http://kpi-open.org

ПРИЗОВИЙ ФОНД

- тренінги та права складати сертифікаційні іспити за напрямками: Sun Java/J2EE, Sun Solaris, Microsoft, Cisco Systems, Linux, ITIL від Учбового Центру Квазар-Мікро
- авторизовані курси та права складати сертифікаційні іспити з технологій Microsoft, HP, Cisco, 3Com, Check Point, Oracle та Information Security від Академії БМС Консалтинг
- абонементи на спеціалізовану періодику
- інші призи та пам'ятні подарунки

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ
www.ko-online.com.ua

МОЙ КОМПЬЮТЕР

ДОМАШНИЙ ПК
www.dpk.com.ua

КГ

Gameplay

PCGAMER

ITC.ua
IT Community United

itBUSINESS

MOBILITY

Релиз.UA
ЖУРНАЛ + ФИЛЬМ НА DVD

MIXER
ЖУРНАЛ О МУЗЫКЕ И ДАЖЕ БОЛЬШЕ

УНІАН

МК

eMobile
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ТЕХНИКЕ

.com
vanopl
development group

генеральні інформаційні спонсори

шукайте в мережі магазинів "КПІ-сервіс"

Grand Heavy CD73

Потужний комп'ютер на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E8200

3797 грн.
+
фірмова футболка в подарунок

На базі процесора	**Core 2 Duo E8200 2.66 Ghz**
Материнська плата	**ASUS iP35 P5K SE**
Пам'ять	**DDR II 2x1024 MB**
Відео	**512 MB PCI-E GeForce 8800 GT**
Вінчестер	**SATA 500GB**
Оптичний пристрій	**DVD+-RW**
Кардрідер	**All in 1**
Корпус	**Grand**
Блок живлення	**Great Wall Hopely 400W**

intel Core™2 Quad inside™

Четыре ядра.
Вне конкуренции.

КПІ сервіс

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

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