

12

302

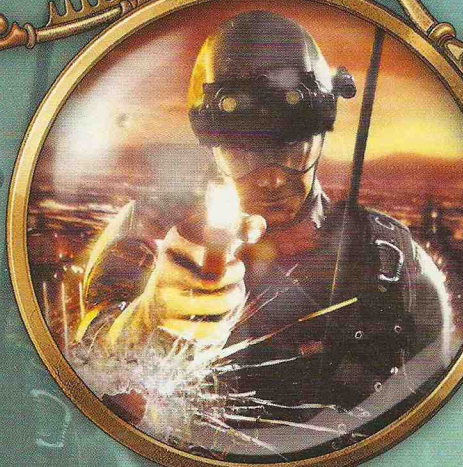
23

2008

Нюнь

стр.20

Tom Clancy's
RAINBOWSIX
VEGAS2



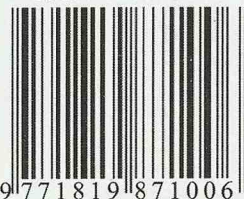
стр.30

стр.34

THE SETTLERS
RISE OF AN EMPIRE

Simon
the sorcerer
Законгованный
тип

ISSN 1819-8716



9771819871006

DEMIGOD

стр.12

Подписной индекс 22307

ЧЕКАЙТЕ ВЛІТКУ!
ПОПОВНЕННЯ У
ВЕЛИКИЙ РОДИНІ

F&D
www.fd-audio.com

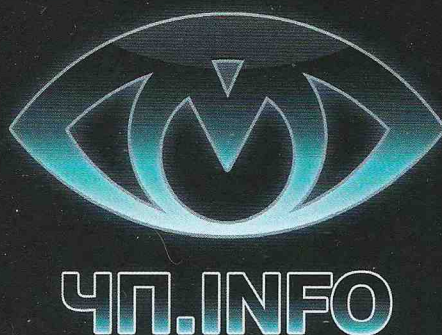


SPS-800F
18Вт+2*10Вт FM-тюнер



IH00 F
45Вт + 5*18Вт FM-тюнер

**"Магнолія - ТВ" представляє:
телеканал надзвичайних новин**



Бачити щоб жити



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

Яскр

А-76 НЕТ

На бензоколонке, опираясь о счетчик литража, овеваемый степным ветром, стоит и нервно курит... нет, делает вид, что нервно курит... приемщик топлива.

К подземным запасникам с привычной медлительностью подруливают задним ходом автоцистерны. Приемщик прищуривает глаза, предвкушая ругань: один из трех люков задраен наглухо. На все лето.

А оброго hh:mm:ss, уважительное камрадство. Аллегория требует пояснения? Так же как и то, что «Бензо» пишет диктер-корректор, вылезший из своей канализации? Где все, что за бред с этими люками? Подсознание читательского ума, вероятно уловило намек, или хотя бы то, что намек этот на что-то нехорошее — и теперь ждет ясных ответов.

Все — в раздумьях. Нервно курят, по-настоящему. По поводу происшествия, которому я придал поэтическую форму, увы, не способную смягчить удар. Короче говоря, «МИК» этим летом будет на треть меньше. Со следующего выпуска. Да, на 16 полос. Стоп! Спокойно!!!
Подчеркиваю: ТОЛЬКО летом. Потом мы вернемся в обычное русло.

Но и это довольно неожиданно и вызвало бурю негодования, первым возмущился спецвент (будучи скромным, он сам себя не похвалит), на тему «Но мы же кидаем читателей!» За ней я предвижу мозговой шторм, по поводу того, что же нам залить в цистерны, чтобы камрадство и дальше оставалось уважительным. Сейчас держится характерное для близящейся непогоды затишье. Пятница, 13...

Чтобы не получилось так, что мы «кинули» читателей, придется крепко подумать и решить, чем пожертвовать и к чему изменить подход. Применяя высказывание одного опытного в таких ситуациях человека (вы можете найти оригинал высказывания в моей статье в этом номере) к нашей ситуации, мы должны создавать качество в установленных рамках. А они стали теснее на 33%.

По мне, это означает, в первую очередь то, что А-76 больше не будет. Мы оставим высокооктановое топливо для ума и духа. Не будет статей про отстойные игры, во имя спасения Автоответчика... не будет и превью. Все равно это временные меры.

Не хочется думать, что вот таким образом в нашу жизнь вторгается «новый формат», о котором так долго говорили боль... шинство читателей. Неожиданно и непредсказуемо, прорвавшись первобытной стихией, как динозавры в Парке Юрского периода, потому что мы не проконтролировали его явление раньше. Хочется думать о том, чтобы «МИК», как и раньше, а то и больше, чем раньше, радовал читателей.

Плохо думается об этом в одиночестве. Спецвент забрался в вентиляцию, кавальное зомбяшко, просунув свою голову между двумя огровыми, читает сетевые премудрости (вот от него слышен комментарий «Онотол негодуй!»).

Где-то позади компании расположился, упортившись в другую реальность, кто-то котообразной формы.

Такое в пятницу узнают, но не могут осознать до понедельника.

— Да к-куд-да ты преш-шь! Паварачевай, паварачевай! — истинно орал приемщик. Водила бензовоза никак не мог понять, что от него хотят. Он хотел слить А-76 поскорее. Эта колонка и так, пожалуй, последней в округе закупала дешевый бензин, куда же его еще девать? Если кто-то зачем-то делает эти, как их, пАрталы в другие миры, работающие на низкосортной энергии, то и А-76 для исследования этих пАрталов тоже нужен. Чего это они кочевряжатся?

— Паварачевай!

Если так посмотреть, то я настроен сугубо позитивно. Зная инерционность измерений в «МИКе», и замедленноеприятие новшеств читателями, эта «летняя неожиданность» может оказаться для нас хорошим стартом того нового формата. Если ранее адтвойным играм было место на нашей территории, и авторы яростно, но эффективно распинали на крестах свои жертвы за недостатки геймплея и графики, а за преступное клонирование великих хитов вообще долго жгли специальным пыточным охлажденным напалмом... То теперь бензин для напалма кончился. И мы просто обязаны только радовать вас, а не возмущать. Уж не обессудьте, но место пока есть только на позитив.

Эх, сколько хотелось сделать, виделась перед нами степь монгольская, скачи-стреляй... А теперь — всякий раз перед выбором. Что поставить, интервью с именитыми тружениками и передовиками игростроя — или обширный обзор по забойной игре с современной графикой? И сколько теперь будет «обширный»? Две полосы? С браузерками поступим ваще жестко — канву я уже задал за полгода, теперь можно и вкратце, так что не выбрасывайте старые номера. О чем это я? Я вообще в большой онлайн собрался, сурьезный... и не очень. Копать в новых направлениях, из канализаций в катакомбы — но это я уже о своем. Пока наземная агентура курит, раздумывает и совещается, я прикрываю их глубокомысленное молчание своим поверхностным красноречием. Ну что они там, хоть кто-то собирается писать «Бензо»? Пятница же, вечер, уже всем домой пора... а, стоп. Место кончилось. Что же это, я написал все сам? Похоже, да.

Пойду, разберусь с этим старым газOLIном. Навезли тут.

Незадачливый водила сливает груз под откос. Приемщик снимает халат и плетется домой. Завтра тут поставят солнечные батареи, ввиду огненно-жаркого сезона.

А семьдесят шестого не будет.

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. Келецькая
- ✓ угол Кошубинского 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 «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилианская, 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.ukrprensa.kiev.ua.

Оглавление

Яскр

A-76 нет! стр. 03**Новости стр. 05-11**

KAYD и The Maks

Demigod стр. 12-14

Bateau

«Death Track: Возрождение» стр. 16-19

Вирджин КЕМПЕР

Tom Clancy's: Rainbow Six — Vegas 2 стр. 20-22

TinS

«В тылу врага 2: Братья по оружию» стр. 23-25

Metatron

Imperium Romanum стр. 26-27

Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat

«Злой, плохой и трезвый» стр. 28

KAYD

Lost Empire: Immortals стр. 29

Bateau

«Simon the Sorcerer 4: Заколдованный мир» стр. 30-33

Андрей М. aka Scratch

The Settlers: Rise of an Empire стр. 34-36

Олексій Годзенко aka Green Cat

«Имя им легион» стр. 37

ZK & Rus

«Лунтик. Развивающие задания для малышей» стр. 38-39

Аллан КАРМИН a.k.a. Яскр

Quest for Glory стр. 40-43

Кирилл ТАЛЕР

Записки Автоответчика. Понаехали тут -1! стр. 44-46**«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»****№12 (302), 23.06.2008**

Тираж: 12 300. Цена договорная

Рег. свидетельство: серия KB № 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 СофтПресс**

Редакция: Киев, ул. Героев Севастополя, 10,
тел. (044) 585-82-82

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Эллаина Шнурко-Табакowa, Михаил
Литвинюк

Редакционный директор: Владимир Табакow**Руководитель отдела маркетинга:**

Ирина Савиченко

Руководитель отдела рекламы: Нина Вертебная**Сбыт:** Елена Семенова**Экспедиrowание:** Михаил Кowальчук**Главный редактор:** Татьяна Кowановская**Секретарь ДЗВР:** Алексей Сургучев**Спец. вентиляционных систем:** Вадим Народицкий**ПартОрг:** Bateau**Художественный редактор:** Федор Сергеев

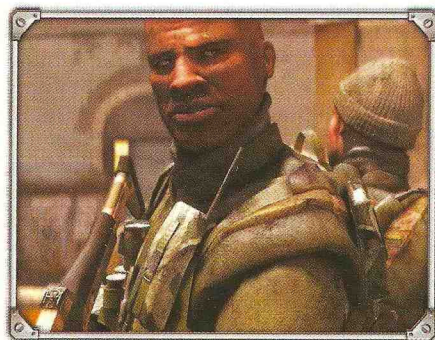
Литературные редакторы: Анна Китаева,
Данил Перцов

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

Игровые новости ЕА научит плохому

Н о раз уж новость не про очередной NFS или клонированный спортсмм, то плохому канадцы будут учить только в хорошем смысле.

Отправилась в печать амбициозная игра **Battlefield: Bad Company**, которую даже продолжением известной командно-тактической серии не назовёшь — настолько поменялась концепция проекта. Напомню, что основной упор был сделан на сильный сингловый режим, благодаря которому игрок сможет почувствовать на собственной шкуре, что такое попасть в действительно плохую компанию дезертиров, ведущих свою собственную войну на фоне полномасштабного конфликта.



Ещё одна интересная фишка В:ВС заключается в уникальной разрушаемости всей техники, строений, растительности и ландшафта. Понятно, что вырезать снежинки из кирпичной стены при помощи автомата у вас вряд ли получится, но с гранатомётом — всегда пожалуйста. Насколько успешно можно реализовать такую идею (замечу, далеко не новую) на имеющихся платформах, владельцы Xbox 360 и PlayStation 3 узнают уже 27 июня. Ну а мы, РС-шники, пока пососём лапу в ожидании анонса портированной версии. Просто не верится, что *Electronic Arts* упустит возможность продать одну и ту же игру трижды.

На колу мочало...

Новость не то чтобы очень радостная, но и грустить, похоже, будет особо не о чем. После вполне заслуженного успеха *Call of Duty 4: Modern Warfare* глупо было бы ожидать, что *Activision* (которую теперь надо писать с приставкой «Blizzard»), оставит такую золотую жилу без надлежащего внимания. Но в пятой части, получившей название **Call of Duty: World at War**, намечается отступление почти по всем фронтам.

Прежде всего, из не очень светлого и не очень далёкого будущего игроков перенесут в более далёкое и более тёмное... прошлое. То есть, назад — во времена Второй Мировой, мочить фашистов, итальянцев, японцев и прочих истинных арийцев. Подвиг советского народа тоже не будет

забыт, но главный упор всё-таки будет сделан на американскую кампанию. Про европейцев пока вообще ничего не слышно.



Движок будет использован тот же, что и в *Call of Duty 4*, так что особых подвижек по части визуальных эффектов ждать не стоит. Зато обещают сохранить упор на сильную режиссуру и подкупающий реализм игровых ситуаций, благодаря которым *CoD 5* должен стать ещё трагичнее и зрелищнее.

Но главным «отступлением» *Activision* можно считать разработчика, выбранного для воплощения всех этих замыслов в жизнь. Ужасайтесь, пятую игру из серии *CoD* пишут господа из *Treyarch*! С одной стороны, трудно судить о том, насколько хорошо или плохо сработала эта команда при создании третьей части, ведь *CoD 3* вышла только на консолях. Но с другой — очевидно, что до уровня *Modern Warfare* ей было далеко, да и для РС-игроков в этом ничего хорошего нет. Смутные сомнения подтверждаются ещё и списком платформ, на которые запланирован выход — консоли там на любой вкус, а компьютеров нет.

И вот, не пойму, то ли огорчаться, то ли радоваться? Впрочем, есть надежда, что шестую игру серии снова возьмётся делать *Infinity Ward*, и тогда всё будет в шоколаде.

Одному в темноте не страшно

Страшнее, когда рядом есть ещё кто-то. Чёрный, шустрый, незаметный. И, скорее всего, не один. А в руках — только фонарик и хилый пистолетик, при помощи которого только стреляться хорошо. Но ничего, скоро нам не будут страшны тёмные углы и подворотни, в которых кто-то постоянно просит закурить. Потому что мы закалим свои нервы при помощи нового **Alone in the Dark**! 20 июня (то есть, уже сейчас) свежая часть возрождённого хоррор-сериала всех времён и народов поступит в розничную продажу, и тогда тем, кто купит диски, действительно станет страшно (но нам ведь именно этого и надо, верно?)

Разработчики из *Eden Games*, до этого отметившиеся тру-гоночной аркадой *Test Drive Unlimited*, а также пятой игрой из серии *Need for Speed* — *Porsche Unleashed* (сам только узнал, кто был непосредственным разработчиком, пребываю в небольшом шоке и

повторяю фразу «Так вот ты какой, Северный Олень»), при создании нового *Alone in the Dark* решили использовать практически все самые модные «фишки». На экране не будет лайфбара и счётчика патронов, главным оружием игрока будет не огнестрел, а окружение, с которым можно будет вполне себе активно взаимодействовать. Ну и, конечно же, никто даже не думал отказываться от проникновенного сторилейна, придуманного Лоренцо Каркатеррой, и подбавляющей случаю музыки, которую написал Оливье Деривьер (автор саундтрека к игре *Obscure*). Качество графики можно сполна оценить уже по имеющимся в Сети скриншотам, а всё остальное оценим совсем скоро. Как только «Акелла» закончит локализацию и одарит нас копией потенциального хоррор-хита.

Вроде бы и не аддон

Недавно состоялся анонс непонятной зверушки, получившей название **Civilization 4: Colonization**. С одной стороны, это будет игра, использующая движок и основную часть механики оригинальной *Civilization 4*, а с другой — издатель и разработчики называют свой новый проект римейком классической пошаговой стратегии *Colonization* 1994 года выпуска.



Понятно, что без подгонки геймплея под реалии эпохи колонизации Америки не обойдётся. Больше всего «достанется» системе дипломатии, торговым отношениям, ну дальше — по мелочам. Но всё равно как-то не верится в то, что получится сколько-нибудь самостоятельная игра. С другой стороны, поклонники *Civilization* тоже на голодном пайке сидеть не должны, а в *Civ 4: Colonization* должен появиться долгожданный набор для создания пользовательских модов. При этом игра не будет требовать установленного оригинала *Civ 4*, так что всё выглядит по-честному.

Кроме того, разработкой занимается ещё ни разу не подводившая своих поклонников команда *Firaxis Games* (хотя недовольные четвёртой частью были, но так не бывает, чтобы изменения в привычной механике игры нравились всем старым фанатам). Ну и куда же в этой дружной семье без заслуженного ветерана игропрома — Сида Мейера. Гуру работает над проектом в роли креативного директора, совмещая это занятие с постом лид-дизайнера в создании консоль-

ного варианта Civilization 4 — *Civilization: Revolution* (да, и эти туда же, но ничего, через год-другой консоли устареют, и начнут обратно на PC возвращаться).

Выход неведомой зверушки намечен на осень этого года, кому интересно, можно делать пометки в календаре.

Разруха не в клозетах, а в боеголовках

Не успели мы обидеться на компанию CryTek за то, что её представители назвали PC-рынок бесперспективным и зареклись делать PC-эксклюзивы в будущем, как поступила информация о продолжении шутера Crysis (на данный момент остающегося самой «прожорливой» игрой современности по части системных ресурсов и особенно — мощности видеокарт). Оказывается, **Crysis Warhead**, как ни в чём не бывало, выйдет на PC... и только на PC!



Можно, конечно, предположить, что несмотря на какие бы то ни было заявления, имеющийся у CryTek движок ни одна из нынешних консолей просто не потянет. Ну а писать новый — лишние расходы. Так что проще и выгоднее сделать на старой технологии (если такая формулировка вообще применима к движку Crysis) новую игру. Тем более, что геймеры потихоньку делают апгрейды, а значит, потенциальных покупателей к моменту релиза будет гораздо больше, чем во время выхода оригинального Crysis.

Впрочем, хватит фантазий, посмотрим, чем обещают нас порадовать разработчики в сиквеле к одному из самых неоднозначных шутеров прошлого года.

Вполне предсказуемо особых изменений по части графики не предвидится, разве что небольшая «косметика». Зато в арсенале и автопарке намечается заметное прибавление.

Сюжет Crysis Warhead будет развиваться в тот же временной отрезок, что и история оригинала. Только действие будет происходить с другой стороны острова — на «корейской» стороне. При этом о личности главного героя пока ничего не сообщается. Опять-таки можно только предполагать, что играть мы будем за корейского спецназовца, снабжённого китайской подделкой под суперкостом Номата и его коллег. Посмотрим, потенциал у игры есть, возможно, CryTek наконец-то сделает нечто большее, чем

просто шутер с очень требовательной графикой. Заодно обещали поработать над мультиплеером — это тоже может принести свои плоды. Ждать релиза осталось не так уж и долго — до осени нынешнего года.

Вассал, браза?



Мы не особо внимательно отслеживали судьбу игры **Saints Row 2**, которая, несмотря на некоторую вторичность, всё-таки имела определённый успех на консолях. Но до сих пор никаких предпосылок для появления этого тайтла на PC не наблюдалось.



Теперь ситуация изменилась кардинальным образом — **Saints Row 2** официально анонсирована на PC, а значит, у GTA IV потенциально появится более-менее заметный конкурент. Создатели саги о бандитской жизни в трущобах большого города правильно уловили тенденции в жанре (ну, то есть, внимательно изучили продукцию Rockstar) и сделали особый упор на «симсовые» элементы. Наш гангста сможет обзаводиться не только причёской, гардеробом и телосложением по выбору игрока. Настройке будет поддаваться даже походка! Кроме того, в игре появится небольшой тайкуновыи элемент в виде значных мест, которые игроку предстоит «крышевать», а некоторыми просто владеть. Заморачиваться с персоналом и бухгалтерией нас вряд ли кто-то заставит, но хотя бы обставить по своему вкусу (или безвкусию, что для гангстера будет лучшим отыгрышем) ночной стрип-клуб или ринг для нелегальных боёв разрешат.

Естественно, привычные GTA-образные забавы никуда не денутся. Погони, перестрелки с конкурентами и полицией, а также высокий рейтинг ESRB гарантированы. Так что ждём 14 октября — чем чёрт не шутит? Не может же GTA вечно быть лучшей...

Онлайновые новости

Ван Канехем на тропе онлайн

Джон Ван Канехем — личность знаковая. Попрошу только не путать с тяжеловесным голландским футболистом конца 70-х годов, т.к. героя данной новости можно назвать ма-

ленькой легендой большой игровой индустрии. *New World Computing*, помните такую контуру? Возникла нереально давно — одновременно с зарождением солнечной системы (в 1984 г.), породила, окрестила и отправила в далёкий путь серию брэнд **Might & Magic** и самую плодоносную ветвь её: **Heroes of Might & Magic**. Так вот, Ван Канехем был самым что ни на есть основателем NWC, а по совместительству начальником и директором. В 1996 году NWC была с корнями и ветками куплена 3DO, а в году 19 от рождения собственного (2003 г.) благополучно почила вместе с «хозяйкой». Птичку, конечно, жалко, но это присказка кокуда, а сказочка только начинается.

Перво-наперво: Джон Ван Канехем никуда не почил и очень даже здоровствовал. Второ-навторо: в 2006 году на сцену вышла и там же дебютировала некая компания *Trion World Network* угадайте с кем в главной роли. Второй руководящей половиной стал Ларс Баттлер из онлайн-департамента EA. До 2008 года TWN существовала тихо-мирно, многомиллионными бюджетами не ворочала (30 млн. долларов инвестиций, добытых в прошлом году — это ж так, побаловаться...), в связях с Джоном Ромеро замечена не была. А совсем недавно бахнуло: «Да, делаем MMORPG, названия пока нет, но будет ого-го! Бюджет, да, хороший, но в подробности пока что лучше не лезть. Да, в разработке используется принцип оффлайновых RPG — каждый игрок уникален и вселенная вертится вокруг него, для этого насытим игру эвентами»

Вот такие вот пирожки с мамонтами, по лимону баксов за бивень. Дата выхода, есссно, не разглашается, да и есть ли она? Официальное название пока также сокрыто паутиной тайны, хотя команда брэндмейстеров, подозреваю, не спит ночами.

В общем, сказка а) не ложь б) в ней намёк — грядёт что-то очень вкусное и неожиданное. Хотя непредсказуемый онлайн-рынок уже неоднократно губил интересные и многообещающие проекты, показывая своё коварство и непредсказуемость. Как то будет на этот раз? Будем зажмуриться и ждать, чтобы потом внимательно посмотреть. Хотя бы на дату релиза, одним глазком... Ну и на название — другим.

Сокрушить Азерот!

Уж не с таким ли внутрикорпоративным девизом викингopodobные сотрудники FunCom подошли к Самому Главному Рубильнику, находящемуся в мрачных катакомбах компании, и резко потянули вниз, врубив на полную мощность лопч одной из самых ожидаемых MMORPG этого года: **Age of Conan: Hyborian Adventures**.

И началось: отрубки в магазины в первые дни составили 700 тыс., копий, а на данный момент уже перевалили за миллион. Чис-

ло подписчиков «тру-брутальной» MMORPG колебалось коло 500 тыс., число посетителей оф. сайта игры возросло до размеров 2,7 млн. пользователей. Пока не WoW, но для начала очень даже круто, да? И не надо забывать о жирной изюминке — полноценной однопользовательской компании. В общем, наш земляк Конан (потому что из Киммерии) победоносно шагает по миру, собирая щедрый урожай восхищённых геймеров.

А по силам ли горячим норвежским разработчикам сокрушить гипотетических конкурентов из Blizzard? Гипотетических, потому что де-факто WoW кажется непобедимой. Поразмыслим: сможет ли AoS:HA достичь почти что десятки миллионов пользователей (WoW)? Маловероятно, разве что за пользование аккаунтом будут доплачивать. Хотя планку в 5 миллионов проекту взять по силам. Дальше начинается «самое простое»: за какие уши нужно оттащить игроков WoW от своего «мира №0», чтобы они увлеклись «какой-то там Гиборией» и посильной помощью великому королю Конану? Подозреваю, что подобных «ушей» для оттащивания пока не придумано. Зато факт: «конанский» проект стал наиболее успешной MMORPG со времён того же WoW. И это не просто прорыв, а большой прорыв! Векламную брутальность ворлд, товарищи камрады!

Финал для новости подсказал Jaguar: «Побить WoW может только WoS (World of Warcraft)».

Ховайся, брат китаец!

...и брат японец ховайся! Очень далеко! На самую вершину собора Японской япономатери, и все остальные дальневосточные братья, составьте ему там компанию: ибо грядёт Великое Зло... Точнее, не так: ибо на землю спустилась Вомгла Калиюговна... Точнее, не так — ибо NTKITA Online (холдинг Astrum Online), и японская телекомпания AERIA inc. подписали договор на издание первой российской «социалки»: **ДОМ 3** на территории Японии и Китая. Локализация на соответствующие языки прилагается.

Вот это я понимаю! Вот он, наш удар отмашь по их многочисленным MMORPG и особенно по аниме. Пригладевшись к лицам, личикам и мордасам персонажей, японцы поймут, что всё их изобразительное искусство — жалкие кляксы и убогие маяки! Универсальный сайт знакомств, выполненный почему-то в 3D, теперь просто обязан повысить рождаемость в Японии. А в Китае что, спросите? А в Китае тамошние обитатели, только мельком взглянув на физиономию Ксюши Собчак, мгновенно расхотят размножаться в больших количествах (если вообще захотят потом размножаться когда-либо).

В общем, мы наконец-то впереди планеты всей. В то время, когда The Sims Online закрываются по причине непопулярности, ДОМ 3 собирается бурно цвести и смачно пахнуть.

Правда, тут встаёт махонький такой и почти не риторический вопрос: а игра, она такого же качества, как и почти одноимённая передача?

Ответ предлагаю искать всем вместе, мои дорогие камрады, тем более, уровень передачи нам известен. А «никитовцам» остаётся только пожелать успехов в трудном деле распространения социальных MMORPG на территориях такого тонкого дела, как Восток.

Раз слиянье, два слиянье...

Параллельно с общеизвестным и шумевшим слиянием издательства «СофтПресс» и ИД МК, на далёком и унылом Западе состоялось ещё одно, небольшое: крупная корпорация CBS (телерадиосети) слила в себя (точнее, поглотила) CNET Networks, в которую, между прочим, входят GameSpot, GameFAQs, News.com (IT) и т. д.

Эй, товарищи! Вы нам товарищи по несчастью или товарищи по счастью, а?!

Молчат...

Вне игры

Золотая десятка

Известное деловое издание Forbes (даже люди непосвященные слышали хотя бы о ежегодном «Списке Forbes», своеобразном Топ 100 богатейших людей планеты) опубликовало список десяти **самых продаваемых игр для домашних консолей** в США по данным аналитической компании NPD Group за все время ее наблюдений за рынком.

Выглядит десятка так:

1. Grand Theft Auto: San Andreas (Take-Two Interactive) — 9,4 млн копий
2. Guitar Hero 3 (Activision) — 8,2 млн копий
3. Madden NFL 07 (Electronic Arts) — 7,7 млн копий
4. Grand Theft Auto: Vice City (Take-Two Interactive) — 7,3 млн копий
5. Madden NFL 06 (Electronic Arts) — 6,7 млн копий
6. Halo 2 (Microsoft) — 6,61 млн копий
7. Madden NFL 08 (Electronic Arts) — 6,6 млн копий
8. Call of Duty 4 (Activision) — 6,25 млн копий
9. Grand Theft Auto 3 (Take-Two Interactive) — 6,2 млн копий
10. Madden NFL 2005 (Electronic Arts) — 6,1 млн копий

Как легко заметить, в списке почти безраздельно правят различные криминальные элементы из сериала GTA, а также последние четыре серии симулятора американского футбола Madden NFL. Составить им компанию смогли только безупречные и феноменальные хиты — Guitar Hero 3, Halo 2 и Call of Duty 4.

Вполне очевидно также, что GTA 4, разошедшаяся в мире тиражом в 8,5 миллионов копий только за первый месяц, в этот список, несомненно, войдет, и скорей всего, довольно скоро его возглавит. Также стоит отметить, что этот Топ 10 является, по сути, наглядной иллюстрацией роста индустрии. NPD Group наблюдает за рынком пятнадцать лет, но самая старая игра из списка (GTA 3) вышла сравнительно недавно — в 2001 году.

...и Золотая чертова дюжина

Издательство Ubisoft, крайне удачно закончившее этот финансовый год (чистая прибыль компании по сравнению с прошлым годом почти утроилась до 109,8 млн евро), видимо, чтобы окончательно покориť инвесторов, огласила продажи своих главных франчайзов за все время на рынке.

1. Rayman — 22 млн копий
2. Tom Clancy's Rainbow Six — 20 млн копий
3. Tom Clancy's Splinter Cell — 19 млн копий
4. Tom Clancy's Ghost Recon — 16 млн копий
5. Driver — 14 млн копий
6. Petz — 13 млн копий
7. Prince of Persia — 11 млн копий
8. The Settlers — 7 млн копий
9. Assassin's Creed — 6 млн копий
10. Brothers in Arms — 5 млн копий
11. Imagine — 4 млн копий
12. Far Cry — 4 млн копий
13. Red Steel — 1 млн копий

И хотя список возглавляет придуманный Мишелем Анселем сериал Rayman, получивший в последние годы второе дыхание благодаря помощи безумных кролегов, легко заметить, что, а вернее, кто именно обеспечил компании основной доход. Все-таки Том — это имя (а Кленси — это фамилия)! Не мудрено, что именно с этим брендом Ubisoft тесно связывает свои планы на будущее, на имя Том Кленси у его физического носителя куплены бессрочные права (все равно его участие давно уже только именем и ограничивалось), а до конца года намечен запуск новых франчайзов — H.A.W.X. и EndWar, которые понесут славное имя в еще не знакомые с ним пространства жанров летного симулятора и RTS.

Snowball приставили к приставкам

Российская студия Snowball, известная в первую очередь как безупречный локализатор игр для русскоязычных рынков, объявила о получении от корпорации Sony статуса официального разработчика игр для консолей PlayStation 2 и PlayStation 3, а также локализатора проектов для обеих приставок в России. Первой игрой, локализованной Snowball для PS2 и PS3, станет интерак-

тивная адаптация скоро выходящего в прокат анимационного фильма «ВАЛЛ-И» (кто-нибудь мне все таки объяснит, почему не «УОЛЛ-И»?) студии Pixar (издателем проекта для всех платформ, включая мобильные телефоны, выступает THQ, разработку ведет внутренняя студия Heavy Iron). Стоит отметить также, что в мае Snowball стала официальным разработчиком игр, а также локализатором тайтлов в России для приставки Xbox 360, и первой локализацией компании для платформы Microsoft также является «ВАЛЛ-И».

«Мы рады, что вопрос о полноценной локализации игр наконец-то разрешен», — заявил Александр Харламов, директор по маркетингу PlayStation в России и СНГ. «Поклонники PlayStation знают, с какой тщательностью мы подходили к этому выбору. Мы возлагаем на студию Snowball большие надежды, но последнее слово, вне всяких сомнений, останется за геймерами».

Судьба игродела

Компьютерные игры уверенно вливаются в мейнстрим массовой культуры, становясь её неотъемлемой частью и сливаясь с прочими её формами. Вот кино, например, — экранизации известных и успешных произведений гейм-индустрии сейчас уже дело совершенно обычное, всяческие поделки «на тему» тоже вроде бы медленно идут в жизнь (в одном из недавних номеров, например, должно быть новость о съемке российского фильма «Геймеры», который, готов поспорить, будет еще тем лубком...), но вот серьезного художественного фильма об индустрии, её предназначении и истоках пока не было.

Ну это только пока, вон, на днях компания Paramount Pictures объявила о намерении снять картину под названием Atari, которая расскажет о карьере основателя одноименной компании Нолана Бушнелла (Nolan Bushnell). Сценарий будущей ленты написали Брайан Хекер (Brian Hecker) и Крейг Шерман (Craig Sherman); как сообщает издание Variety, им единственным удалось убедить Бушнелла в том, что они смогут достойно перенести жизненный путь пионера игровой индустрии на широкий экран.

Главную роль сыграет Леонардо ДиКаприо (Leonardo DiCaprio), причем он же будет продюсировать съемки через собственную компанию Appian Way.

Бушнелл родился в 1943 году, в 1971-м вместе с Тедом Дебни (Ted Dabney) основал компанию Syzygy. В 1972-м Бушнелл и Дебни выяснили, что название уже используется другой фирмой и переименовали свою фирму в Atari. Первая же игра стартапа, «Понг» для аркадных автоматов (которые Atari пришлось выпускать самостоятельно, поскольку в инициативу тогда мало кто верил) стала хитом: первый автомат с «Понгом» сошел с конвейера в ноябре 1972 года, а уже к марту 1973-го Atari реализовала их тиражом 8-10 тыс. штук и

заработала 3,2 млн долларов (12-32 млн долларов при пересчете на сегодняшние деньги). В октябре 1976-го Бушнелл продал Atari компании Warner Communications за 28 млн долларов (83-212 млн долларов при пересчете на сегодняшний день) и окончательно расстался с Atari в 1979-м, до ее закрытия и, в конечном итоге, закрытия в середине 80-х на фоне системного «кризиса перепроизводства» в индустрии (легендарный бренд позже выкупило французское издательство Infogrames и переименовало в Atari компанию GT Interactive).

В общей сложности, Бушнелл к настоящему времени основал свыше двух десятков компаний, в числе которых венчурная фирма Catalyst Technologies Venture Capital Group, сети кафе Chuck E. Cheese's Pizza Time Theatre и uWink. Не отстают Бушнелл и от модных тенденций — так, например, он занимает кресло председателя совета директоров в компании NeoEdge Networks, занимающейся рекламой в казуальных играх.

Фильм ужаса и Ужасный фильм

Ну, новостями с кинофронта и закончим.

Кинокомпания Crystal Sky Pictures объявила о получении инвестиций в 200 млн долларов от фирмы Grosvenor Park (основана 25 лет назад, в общей сложности за четверть века вложила свыше \$5 млрд в создание 400 телевизионных программ и кинофильмов). Сделка охватывает пять полнометражных картин, в числе которых экранизация мемуаров Ричарда Брэнсона «Теряя невинность», сиквел «Круто сваренных» Джона Ву и экранизации двух игровых франчайзов: Pac-Man и Castlevania.

Ну, идея сделать фильм по мотивам серии консольных экшенов «про вампиров» Castlevania компании Konami вопросов не вызывает. Тем более, что продюсирует картину и пишет для нее сценарий известный режиссер Пол Андерсон (Paul W.S. Anderson), автор экранизаций Resident Evil и Mortal Kombat, а режиссером выступает Силвен Уайт (Sylvain White), ранее снявший «Дворовые танцы» и «Я всегда буду знать, что вы сделали прошлым летом».

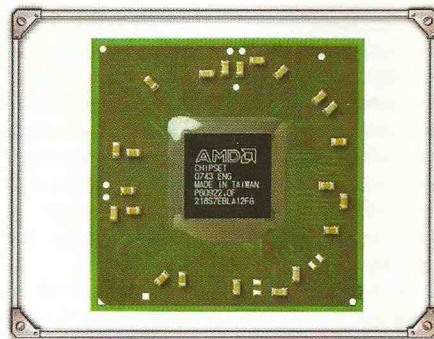
А вот о том, какое кино может получиться из суперблокбастера про поедание точек колобком лучше, наверное, пока и не думать...

Я ж говорю — мейнстрим!

Железные новости

Двенадцать ядер на трюх

Компания AMD представила новую линейку чипов Opteron 1300, предназначенных для использования в однопроцессорных серверах и рабочих станциях. Процессоры семейства Opteron 1300 (кодовое название Budapest), также как и ранее выпущенные чипы Opteron Barcelona, снабжены четырьмя ядрами. Од-



нако, в отличие от Barcelona, использующих шину HyperTransport 2, в процессорах Budapest реализована поддержка шины HyperTransport 3, которая теоретически обеспечивает пропускную способность до 41,6 Гб/с. На сегодняшний день в семейство Opteron 1300 входят три процессора с обозначениями Opteron 1352, Opteron 1354 и Opteron 1356. Их тактовые частоты составляют, соответственно, 2,1 ГГц, 2,2 ГГц и 2,3 ГГц. Объем кэш-памяти второго уровня равен 512 Кб на ядро, кроме того, все четыре ядра используют общий кэш третьего уровня размером в 2 Мб. Производятся процессоры с применением 65-нанометровой технологии. Стоимость процессоров Opteron 1352, Opteron 1354 и Opteron 1356 составляет, соответственно, \$209, \$255 и \$377 в крупнооптовых партиях от 1000 штук. Новые чипы Opteron Budapest уже использовала компания Cray в процессе апгрейда своего суперкомпьютера Jaguar, смонтированного в Оукриджской национальной лаборатории. В результате производительность этого вычислительного комплекса возросла со 101,7 терафлопса (триллионов операций с плавающей запятой в секунду) до 260 терафлопс. Помимо Cray, о намерении использовать процессоры Opteron Budapest сообщили компании Hewlett-Packard и Dell. Кстати, недавно AMD представила пять энергетически эффективных серверных процессоров Opteron с четырьмя ядрами. Чипы Opteron HE (Highly Efficient) серий 2300 и 8300, по утверждениям разработчиков, обладают средним потреблением энергии (ACR), равным 55 Вт. Для стандартных четырехъядерных процессоров Opteron данный показатель составляет 75 Вт.

Источник: Компьюлента

Мобилизация AMD

На международной выставке Computex 2008 в Тайбэе компания Advanced Micro Devices (AMD) представила целый ряд передовых решений для портативных ПК, в том числе и новый набор системной логики AMD M780G, функционирующий в тандеме с южным мостом AMD SB700. По заявлениям пресс-службы производителя, данный чипсет является одним из ключевых компонентов новейшей мобильной платформы AMD и оптимизирован для эффективной совместной работы с двухъядерными про-

цессорами AMD Turion X2 Ultra, а также дискретными видеоадаптерами серии ATI Mobility Radeon HD 3000. При этом новинка оснащена совместимым с DirectX 10 Shader Model 4.0 интегрированным графическим ядром ATI Radeon HD 3200, которое снабжено усовершенствованным встроенным видеопроцессором Unified Video Decoder и технологией аппаратного ускорения декодирования видео ATI Avivo HD Technology для возможности качественного воспроизведения медиаконтента, записанного на оптических дисках HD DVD и Blu-ray. Кроме того, для дополнительного повышения производительности графической подсистемы ноутбука и гибкого управления энергопотреблением в чипсете успешно реализована такая прогрессивная разработка, как ATI Hybrid Graphics Technology, включающая следующие инновации:

✓ ATI Hybrid CrossFireX Technology (обеспечивает возможность совместной работы внешнего ускорителя и интегрированного в чипсет видеоядра);

✓ ATI SurroundView Technology (позволяет выводить изображение на экраны сразу нескольких внешних мониторов);

✓ ATI PowerPlay Technology (призвана продлить период автономной работы мобильного ПК);

✓ ATI PowerXpress Technology (делает возможным перенос нагрузки с внешнего видеоадаптера на интегрированное графическое ядро и обратно в зависимости от степени ресурсоемкости запускаемых приложений).

Из других характеристик AMD M780G стоит выделить поддержку шины PCI Express 2.0, двенадцати портов USB 2.0, шести портов SATA (включая eSATA), интерфейсов DisplayPort, HDMI и DVI, технологии защиты контента HDCP, а также технологии Vari-Bright Technology, отвечающей за оптимизацию яркости дисплея ноутбука с целью дополнительной экономии энергии.

Источник: 3D News

Экранчик к видеокарте

Компания SPARKLE Computer Co. анонсировала выпуск видеокарт **Calibre P960 GBOX** и **Calibre P960G GBOX**, оборудованных оригинальной по дизайну двухвентиляторной системой охлаждения *Dual Fly Cooling System*, а также снабжённых внешним модулем GBOX, который устанавливается в свободный 5,25-дюймовый отсек системного блока настольного ПК



и имеет информационный дисплей, отображающим температуру видеочипа, напряжение на ядре и скорость вращения «пропеллеров». Обе новинки основаны на графическом адаптере NVIDIA GeForce 9600 GT с созданным по 65-нм технологии чипом D9P, базируются на конденсаторах с твёрдым электролитом и построены с применением фирменной технологии SPARKLE VGA Rectifier Technology (VRT) для повышения надёжности и стабильности. Ускорители обладают 64 потоковыми процессорами, используют шину PCI

The advertisement features a light blue background with white clouds and three storks flying across the top, each carrying a package. Below them are three different audio systems. The first is a red 2.1 speaker system with a subwoofer and two satellite speakers, accompanied by a remote control. The second is a black 2.1 speaker system with a subwoofer and two satellite speakers. The third is a white 2.1 speaker system with a subwoofer and two satellite speakers. Each system is accompanied by a text box with its model name, power specifications, and features.

SPS-611R
2*18Вт
пульт ДК

SPS-800F
18Вт+2*10Вт
FM- тюнер

ИНОО F
45Вт + 5*18Вт
FM- тюнер

**ПОПОВНЕННЯ У
ВЕЛИКІЙ РОДИНІ**

F&D
www.fd-audio.com

ЧЕКАЙТЕ ВЛІТКУ!

Express 2.0, совместимы с DirectX 10 Shader Model 4 и OpenGL 2.1, поддерживают технологии NVIDIA Lumenex Engine, NVIDIA Quantum Effects Technology, NVIDIA PureVideo HD Technology, NVIDIA nView Multi-display Technology и NVIDIA SLI Technology, а также оснащены парой разъёмов Dual-Link DVI (HD-CP) и одним HDTV-выходом. В изделиях установлены микросхемы памяти GDDR3 с 256-битным интерфейсом, общий объём которых составляет 512 Мб у Calibre P960 GBOX и 1024 Мб у Calibre P960G GBOX. Что же касается частотных показателей, то они равны 700/1850/2000 МГц для Calibre P960 GBOX и 700/1800/1800 МГц для Calibre P960G GBOX.

Источник: 3D News

Источники:

3D News: www.3dnews.ru

iXBT: www.ixbt.com

Компьюлента: www.compulenta.ru

Мабила

Голубое ядро

Британская компания CSR представила чип **BlueCore7**, в который интегрированы такие модули, как Bluetooth, Wibree, eGPS и FM. Производитель утверждает, что чип BlueCore7 является первым, который совмещает в себе перечисленные выше модули и по-



зиционирует его как идеальное решение для современных мобильных устройств. При этом высокая интеграция не повлияла на качество чипа BlueCore7. В него входит модуль Bluetooth v2.1 с поддержкой EDR, модуль ULP Bluetooth (также известный под названием Wibree), eGPS (enhanced Global Positioning System), и FM-приемник/передатчик. Чип позволяет BlueCore7 одновременно работать модулям Bluetooth и FM, не вызывая интерференции. То есть можно принимать передачи с радиоэфира и прослушивать их через беспроводные наушники. Чувствительность модуля eGPS настолько высока, что позволяет определять координаты даже в помещении. Для производителей компания CSR планирует начать поставки чипа BlueCore7 в четвертом квартале текущего года.

Источник: Мабила

Картинки с выставки

На выставке *Computex Taipei 2008* (Тайвань) компания E-TEN представила четыре модели покетофонов: **Glofish V900**, **Glofish X610**, **Glofish X900** и победившую в номинации «Лучший выбор» **Glofish DX900**. О характеристиках Glofish DX900 и Glofish V900 мы уже писали ранее, а вот что собой представляют две другие модели коммуникаторов, узнаем из информации, представленной производителем. Покетофон Glofish X900 ориентирован на работу в Интернете, просмотр веб-сайтов, VoIP-телефонию и потоковое видео. Все это становится возможным благодаря поддержке скоростных стандартов UMTS/HSDPA. Также устройство оснащено VGA-тачскрином с возможностью работать как стилусом, так и с помощью пальцев. Модель Glofish X610 — самая бюджетная новинка. Коммуникатор очень тонкий, оборудован GPS-приёмником и работает под управлением Windows Mobile 6.1 (впрочем, как и все остальные модели). К сожалению, больше информации о Glofish X610 производитель не предоставляет. Будем надеяться, что по окончании выставки мы сможем увидеть более детальные обзоры характеристик новых покетофонов от E-TEN.

Источник: Ладошки

Очень тонкая гарнитура

Компания ModeLabs выпустила самую тонкую в мире Bluetooth-гарнитуру **Bluetrek Metal**. Толщина устройства составляет 4 мм, вес — 5,5 гр. Производители утверждают, что маленький размер устройства не повлиял на его функциональность: заряда батареи хватает на пять часов в режиме разговора и семь дней в режи-



ме ожидания, качество звука остается таким же, как и у более габаритных аналогов. На европейском рынке Bluetrek Metal появится уже в конце июня. Цена алюминиевой черно-серебряной Bluetooth-гарнитуры составит 39, а модели из нержавеющей стали — 49.

Источник: Ладошки

Концепт Samsung

По утверждению пресс-службы компании *Samsung Electronics*, выпуск аппарата под названием **Soulb** (расшифровывается как Spirit of Ultra in bar form factor) устанавливает новый стандарт для сотовых телефонов в классическом форм-факторе. Заявление, прямо скажем, весьма амбициозное, хотя справедливости ради надо признать, что этот моноблок в элегантном металлическом корпусе толщиной всего 9,9 мм действительно выглядит очень эффектно. Новинка, предлагаемая в цветовых вариациях Soul Grey, Platinum Silver, Metallic Black, Soul Pink и Amethyst Violet, ориентирована в первую очередь на обладающих хорошим вкусом потребителей, отдающих предпочтение решениям с оригинальным дизайном и богатой функциональностью. При этом трубка предназначена для работы в сетях GSM (900/1800/1900 МГц) и HSDPA (2100 МГц), а её технические характеристики таковы:

- ✓ 2-дюймовый TFT-дисплей с разрешением 240x320 пикселей, отображающий 16 миллионов цветов и оттенков;
- ✓ 3-мегапиксельная цифровая камера со светодиодной фотовспышкой, способная делать снимки с максимальным разрешением 2048x1536 пикселей и записывать QCIF-видео;
- ✓ FM-радио с RDS;
- ✓ встроенный спикерфон;
- ✓ интегрированный аудиоплеер, оперирующий форматами MP3/AAC/eACC+/WMA;
- ✓ 1 Гб внутренней памяти;
- ✓ слот для подключения microSD-карт;
- ✓ модуль Bluetooth v2.0;
- ✓ интерфейс USB 2.0;
- ✓ полифонические рингтоны и возможность использования MP3-треков в качестве мелодий вызова;
- ✓ телефонная книга на 1000 контактов и функция Photo Call;
- ✓ предикативный набор текста (T9), органайзер, средство для просмотра документов;
- ✓ поддержка GPRS Class 10, EDGE Class 10, SMS, EMS, MMS, Email, WAP 2.0/xHTML, HTML и Java MIDP 2.0;
- ✓ габаритные размеры составляют 111x46x9,9 мм;
- ✓ вес равен 89 г.

Ожидается, что сначала Samsung Soulb появится в продаже на территории Германии в первых числах июня, а уже затем и в других странах Европы, Азии, Среднего Востока, Африки и Южной Америки. Что же касается ориентировочной стоимости аппарата, то она пока его создателями не обнародована.

Источник: 3D News

Источники:

3D News: www.3dnews.ru

Компьюлента: www.compulenta.ru

Ладошки: www.ladoshki.com

Мабила: media.mabila.ua

Внимание! Журналу **hi-Tech PRO** срочно требуются сотрудники Тестлаба!

Какие рубрики hi-Tech PRO вызывают бурный и неподдельный интерес читателей абсолютно всегда? Правильно, «железные» тесты!

Кто-то серьезно изучает тесты и руководствуется ими при покупке техники, кто-то интересуется результатами для повышения эрудиции — чтобы быть на гребне волны, а кто-то сравнивает мнение Тестлаба со своим и, возможно, даже не всегда соглашается :).

Не всегда нравится мнение редакции? Хотите протестировать «железо» самостоятельно? Да еще чтобы ваш тест опубликовали на страницах любимого журнала? Теперь все это стало возможным!

Мы предлагаем вам, читатель, на несколько месяцев стать сотрудником Тестовой лаборатории. Ваши изыскания будут рассмотрены, изучены, оценены и... нет, далеко не все из них, но самые достойные — опубликованы!

Лучшие сотрудники Тестлаба ждут ценные подарки!!!

Всех желающих принять участие в народном тестировании ждем по адресу www.hi-tech.ua



KAYD (KAYD@list.ru) и The Maks

DEMI GOD

Разработчик: Gas Powered Games

Издатель: Stardock

Жанр: RTS с элементами RPG (или наоборот?)

Дата выхода: февраль 2009

Пьеса в трех частях с двумя антрактами

Действующие лица:

KAYD — тот, кто забил статью

Макс — тот, кто примазался в процессе

Лар — спецгент, иногда выдающий задания. Любитель вантузов и СупКома

Мохнорыл — полумифическая темная половина Кирилла Талера, больно кусается

ДЗВР. Утро. Кабинет Лара. В кабинете за столом сидит сам Лар, перед столом на стуле сидит KAYD. Неспешно течет беседа.

Лар: Ну вот, собственно... Надо бы превью до пятницы...

KAYD, хитро подмигивая: А лучше завтра?

Лар: Естественно!

KAYD: А может, еще портал от данжеона, где денежки лежат?

Лар, насупившись: Кхм...

KAYD: Шучу-шучу! Конечно, все будет как в лучших домах Лондона и Парижа — ты же меня знаешь!

Лар, хмуро: Вот именно...

KAYD, иронически: Но-но! Фирма веников не вяжет! Ну да ладно. И о чем мне писать? Дайте тему, мой прекрасный друг!

Лар, расслабленно откинувшись в кресле: Вот есть игра подходящая на примете — **Demigod** называется. От **Gas Powered Games**, сделавших любимый мой **Supreme Commander**.

KAYD: Сделаем, папаша! Давайте ключик... в смысле портал.

Лар открывает ящик стола и достает портал. KAYD берет его в руки и бессмысленно вертит. Внезапно распахивается дверь и на пороге появляется запыхавшийся Макс. Увидев в руках KAYDa портал **Demigod**, он с диким криком «Моя прелесть!» бросается на него.

Лар: О о

KAYD: О_О

KAYDu приходится принять бой, и два кадета сплетаются в великой борьбе, в народе именуемой «обними меня покрепче, чтобы ребра затрещали». Лар с интересом и даже некоторым удовольствием наблюдает за схваткой. Но когда под воздействием тел борющихся начинают ломать-

ся предметы ларовского интерьера, его лицо становится все более и более хмурым. В конце концов (после сломанного трельяжа, двух стульев, книжной полки и ножки стола) спецгент не выдерживает и достает вантуз.

Лар, злобно размахивая вантузом: А ну, прекратить беспорядок!

Борющиеся не обращают внимания и продолжают уничтожение казенного имущества, временами выкрикивая «Отдай!» и «Позвольте, я первым был!». Лар, покачивая головой, дистанционно открывает портал и четким ударом опытного гольфиста запускает кадетов в него.

Лар, с довольной ухмылкой: Так-то лучше.

Занавес.

Антракт первый — из отчета

Итак, мы прибыли. Макс пытается отобрать у меня ручку, но я пока стойко держусь над отчетом, и рука моя крепка. Расскажу я вам для начала об истории проекта... Стой! Отдай! Я сказал не тро!.. [далее идут неразборчивые символы и каракули, которые могут свидетельствовать о борьбе — а могут и не свидетельствовать]

А пока товарищ KAYD временно отстранен от выполнения своих обязанностей и смотрит концепт-арты, я продолжу написание отчета.

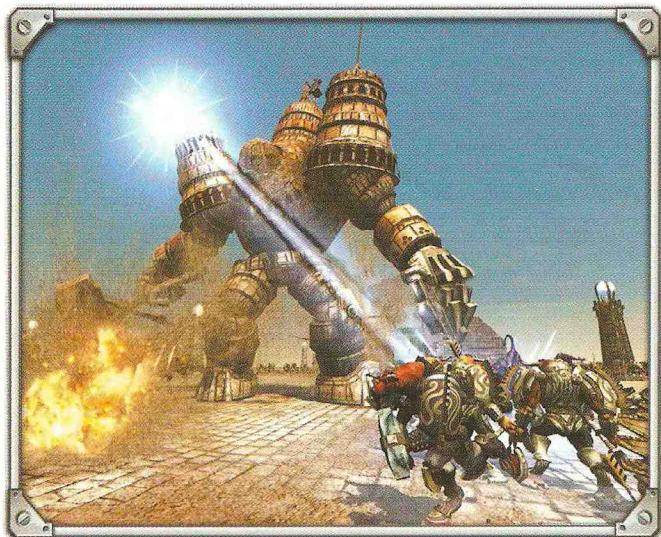
Чем особенно примечателен Demigod, так это стилем. Одного взгляда на парочку удачных скриншотов уже хватает для того, чтобы по достоинству оценить весь размах девелоперов — здесь захватывает дух практически все! Огромные существа на фоне суеящихся мелких пехотинцев, развалины древних храмов... Знаете, наиболее точно и кратко охарактеризовать эту феерию, творящуюся на экране монитора даже в статичном виде, можно единственным словом — Величественно. Причем, именно с большой буквы.

А главное — сам-то сеттинг нельзя назвать оригинальным и необычным. Почти стандартное такое фэнтези, в которое изрядно подмешали античности и разнообразных элементов из мифологии древней Греции или Рима. Тут все дело именно в той бешеной стилистике... (фэнтези... античность... Я в своей части выскажусь по сему поводу — прим. KAYDa)

Не знаю, каким чудом разработчики смогли достичь такого эффекта, но перед геймдизайнерами хочется снять шляпу уже сейчас. Вы посмотрите только на внешний вид юнитов! Помните, в одном из своих заявлений создатели говорили о том,



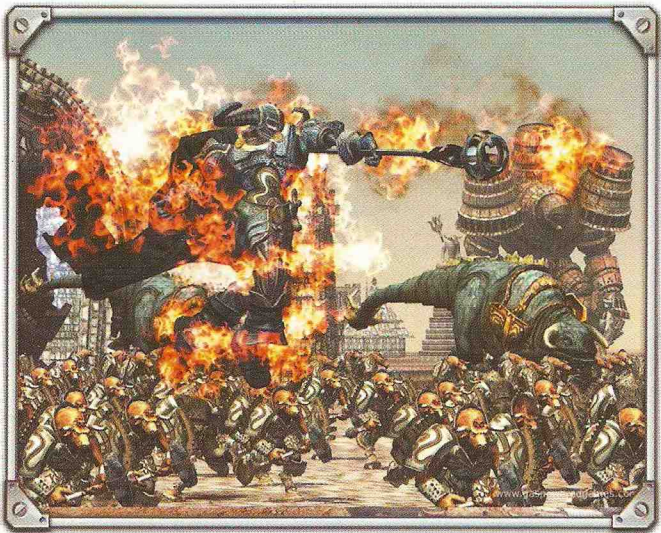
что ставили себе задачу переосмыслить многие каноны, популярные в индустрии компьютерных игр. Так вот — это у них получилось на славу. Чего стоит только смесь колосса и зам-



ка (один из героев — вам KAYD на этот счет подробней потом растолкует) да преогромнейшие воины, неуклюже топчущиеся в море маленьких минотавриков. Я знаю, что о последних упоминаю уже во второй раз, но сил сдержаться просто нет — красотесть!

Локации построены не менее интересно — создается впечатление эпической битвы где-то на вершине мироздания. Впрочем, так и должно быть, ведь планета, на которой происходит все действие, является эдаким «храмом всех храмов». Испокон веков на ней строились святилища разных религий — одни исчезали, другие возникали из ниоткуда, третьи превращались в руины. И все это нагромождение величественных монументов нечеловеческой культуры теперь стало полигоном для наших боевых действий. Короче, «божественность» окружающего пространства прилагается.

А графика... наверное, самое большое ее отличие в том, что она подчеркивает все достоинства стили. Заметьте, технические аспекты сами по себе уходят на второй план — не часто подобное встретишь в наши дни. Но не подумайте пло-



хого — картинка смотрится превосходно (особенно модели персонажей), а претензии есть только... Ну, вы ж меня знаете — я люблю придираться к некрасивому небу.

Но, как говорится, судить о чем-либо только по внешне-

му виду — глупо, поэтому переходим к следующей части нашего многотомного превью (Ага, обзоры такие есть, а превью нет! Непорядок! — прим. автора).

Пьеса в трех частях с двумя антрактами. (осталась одна часть и один антракт)

С транная каменная площадка. Припекает солнце. Небо чистой голубизны. Слышатся вопли кадетов.

KAYD: Отдай!

Макс: Мое! Не отдам!

KAYD: Я кому сказал!..

В этот момент раздается ужасающий грохот. Кадеты перегла-
дываются.

Макс: А где мы, собственно, находимся?

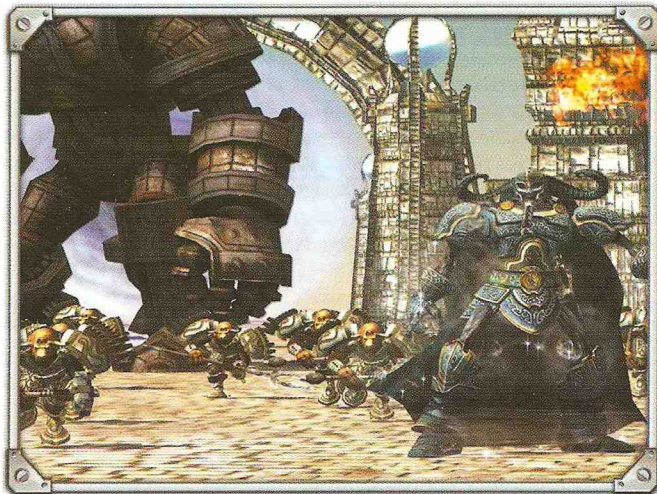
*KAYD: Ясно где — в мире Demigod. А конкретней — на-
до осмотреться.*

Оба вертят головами. Не сговариваясь, двигаются по направ-
лению к какому-то обрыву, не выпуская при этом отчет. Подой-
дя к краю, они оказались солидарны.

Макс: О О

KAYD: О О

Первым приходит в себя KAYD. Воспользовавшись момен-
том, он вырывает отчет из рук Макса.



*KAYD: Вот и славно — объект вернулся к его законному
владельцу!*

Макс, сердито: Это возмутительно! Я буду жаловаться!

*KAYD, с ухмылкой: Пожалуйста! И можешь начать воо-
он с того огромного бродячего цирка... в смысле замка.*

Макс оборачивается и вправду видит огромный ходящий за-
мок. Повернувшись назад, замечает мелькание пятка KAYDa на
горизонте. Макс решает последовать его примеру.

Макс: KAYD! Подожди меня!

Занавес.

Антракт второй — из отчета

Н аконец отчет перешел ко мне, а Макс ушел познавать
прелести местного пейзажа в сопровождении огромно-
го колосса-замка.

А я начну. В общем, за рубежом игру любят сравни-
вать с DoTA (**Defense of the Ancients**), любительским модом-
картой к **Warcraft 3**. Смысл прост: есть две базы и кучка геро-
ев, разделенных на две команды. Цель героев — прокаться на
мобах и разрушить вражескую базу. Вроде все просто и даже
примитивно, но тонкий баланс атаки-обороны и нестандартность
обеспечила моду кучу фанатов. И даже полноценную игру в ви-
де нашего сегодняшнего пациента.

Но мы-то лучше и образованней западных буржуинов! Мы-то знаем, на что она действительно похожа! А именно на нашу отечественную игру от GSC «Герои уничтоженных империй». Именно в ней попытались совместить RPG и RTS — если кто



не помнит, то мы могли как отстраивать базу, так и взять героя на прокачку и уничтожать вражин чисто им. Но, к сожалению, реализовать замысел в полной мере не удалось — получился местами жуткий дисбаланс между режимами. Но можно надеяться, что Gas Powered Games сможет-таки сделать все правильно.

И еще: разработчиками игра планировалась к выходу до конца сего года, но появившийся издатель в лице Stardock решил перенести релиз до февраля. А заодно сделать игру первым крупным проектом новой версии службы цифровой дистрибуции Impulse. Но не беспокойтесь — будет издаваться «аналоговая» версия в привычных коробочках.

А теперь к игре. Как уже писал Макс, действие разворачивается на планете-храме. А на ней, кроме традиции строить святилища самим себе, еще и часто практиковалось свержение богов, а ведь «святое место не бывает пусто»; И вот полубожественные отпрыски начинают борьбу за место в пантеоне. И, естественно, «остаться должен только один!».

Создатели стараются отойти от любых аналогий. Поэтому, казалось бы, обычные вещи представлены в новом ракурсе. Например, впихнуть мир в стилистику стимпанка или фэнтези не удастся: от первого откристились отказом использовать колесо и порох, а чтобы не скатиться во второе, добавили энергетические поля, летающие платформы и прочие непонятные механизмы.

То же касается и персонажей-полубогов (именно так переводится название игры): например, привычный титан-колосс-голем заменен ходячим замком, движимым духом умершего короля. Также есть информация еще про двоих героев: Регулус — типичный ангел, который был вынужден покинуть небеса вследствие того, что демон отрезал ему крылья, и Несущий Факел — останки сожженного своими подданными древнего повелителя.

Но пора переходить к геймплею. Для начала скажу, что есть два типа героев: General и Assassin. И в зависимости от нашего выбора мы будем играть в RTS (если возьмем Генерала) или RPG (соответственно, при выборе Ассассина). Первый сильнее обычного юнита, но в одиночку долго не продержится. Поэтому деньги он тратит на наем армии и постройку оборонительных и улучшающих зданий. Думаю, Рук (бродячий замок) как раз является Генералом — а заодно и бродячей базой. По крайней мере, я на это надеюсь.

Второй же — типичный представитель вида «герой Action/RPG-шный». Бегаёт в одиночку, шинкует противников, зарабатывая опыт на прокачку, а золото для покупки артефактов.

Таковым наверняка будет Регулус. Правда, пока ничего не известно по поводу комбинирования обоих режимов, кроме объединения нескольких игроков в одну команду...

Но сингл для этой игры является скорей большой тренировкой. Все самое вкусное и интересное, как всегда, в мультиплеере. Представьте себе: на одной карте от одного до десяти (!) полубогов. Эх — прямо слюнки текут! Но, даже если мультиплеер вам не светит — игра стоит внимания. Стилистика, атмосфера, архитектура, персонажи, масштаб... — все это с лихвой должно окупить затраченные деньги и при хре...кхм... плохом балансе (что является на сегодня наибольшим риском).

Пьеса в трех частях с двумя антрактами. (осталось ноль частей и ноль антрактов)

ДЗВР. Вечер пятницы. В коридоре открывается портал и из него выходят двое кадетов.

КАУД: Вот поэтому... (далее идет нескончаемая тирада про достоинства виртуального мира, в котором он побывал — бла бла бла) и еще... (тирада продолжается — бла бла бла). Не знаю, как вы, но я с нетерпением буду ждать открытия этого здания!

Макс, устало: А я нет.

КАУД: о_о

Макс: Что такое?

КАУД: о_о

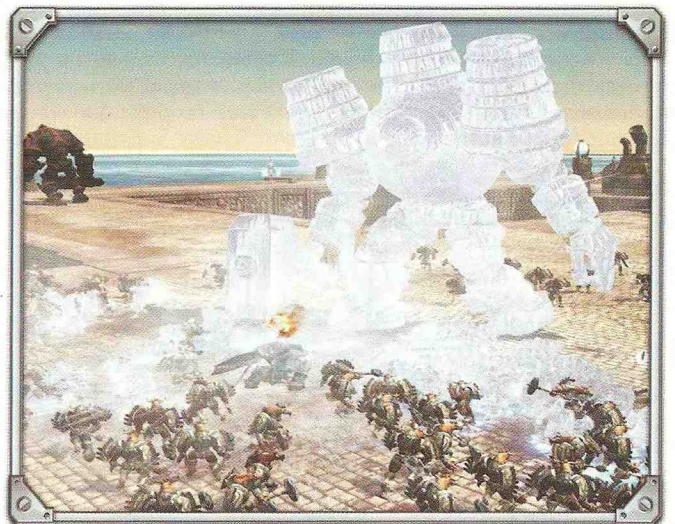
Макс: Я не играю в стратегии.

КАУД: Так чего же ты мне тогда столько голову морочил и портал из рук вырывал?!

Макс: Мне скучно было.

КАУД начинает раздраженно топтать ногами и размахивать руками, из-за чего попадает отчетом в глаз неожиданно выскочившему из вентиляционного люка Мохнорылу. Тот начинает вопить от боли, предвещая кадетам жуткую смерть.

Макс: Если ты не заметил, Мохнорыл откусил половину нашего отчета.



КАУД: о_о

Макс: Кстати, это была твоя половина.

Мохнорыл: Ах вы, гадкие... (далее следует нецензурная брань, заглушаемая звуковым эффектом «топот стада беременных брахиозавров»)

Спецгент наконец-то вылезает из вентиляции полностью и бросается на кадетов. Те убегают куда-то за сцену, откуда доносятся ужасные звуки.

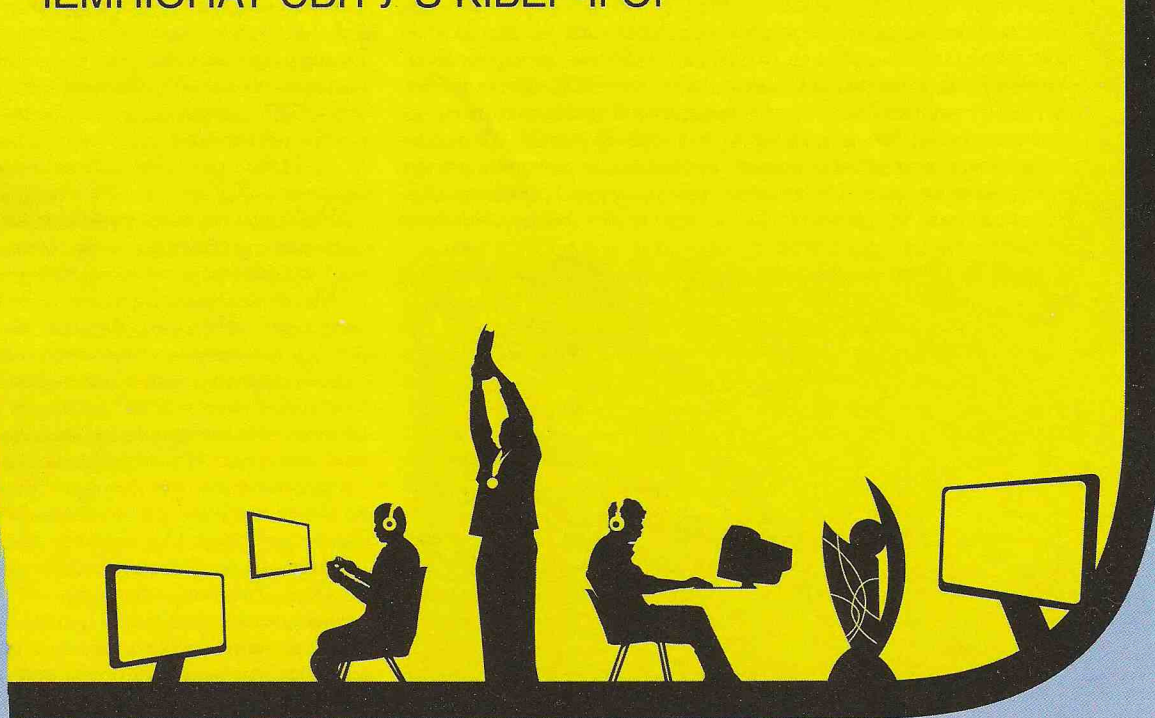
Занавес.

Конец.



WCG 2008

WORLD CYBER GAMES
ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР



більше, ніж гра!



Головний медіа-партнер:



www.gameplay.com.ua

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядачів. 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).

Медіа-партнери:





Разработчик: SkyFallen Entertainment
Издатель в Украине: 1С
Жанр: римейк гоночной аркады
Системные требования: CPU P4 2.0 ГГц,
512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2.5 Гб под
установку, DirectX 9.0c (для получения
оптимальных требований количество ядер
процессора, а также объем оперативной и
видеопамяти множим на два)

Авторское примечание: Хорошо, что я не ношу розовых кофточек, а в SkyFallen Entertainment не работает Филипп Киркоров.

Я сейчас рискну своим добрым именем и в чьих-то глазах признаю собственный непрофессионализм (если не сказать хуже), но не вижу смысла строить из себя великого гуру гейм-журналистики. Я не играл в оригинальный *Death Track*, причём перед написанием этой статьи не удосужился даже попробовать запустить эту игру. Нет, это не лень, да и проблема с запуском старых игр у меня уже давно не наблюдается (благодаря DOSbox у меня под Вистой успешно идут X-com, Ascendancy и Dune 2). Суть проблемы в другом: сравнивать аркаду 1989 года выпуска с современной игрой (независимо от степени соответствия духу оригинала) — занятие крайне малопродуктивное. А возможно, даже вредное. Вот, вспомните шумиху с *Doom 3*... Хотя, были и обратные прецеденты, тот же *Prince of Persia*, ставший одним из лучших представителей жанра экшенов. Но вполне очевидно, что от дотопного оригинала в новой игре осталось лишь название. Собственно, у нового *Death Track* — та же ситуация. И если паре тысяч престарелых фанатов «того самого чая» ещё может прийти в голову идея со сравнением, то остальным геймерам — нет.

Поэтому не замыливаем глаза, а смело смотрим на «*Death Track: Возрождение*», как на современный продукт. И оцениваем его достоинства/недостатки именно в современном контексте.

Впрочем, какой у нас контекст? Аркадных гонок выходит немало, но подавляющее большинство игр этого жанра — жутчайший треш, к которому прицеплена какая-нибудь сугубо нишевая лицензия. Это в худшем случае. В лучшем — тотальный застой в виде серии *NFS*, упадок и разложение в лице отошедшей в мир иной серии *Juiced*, а также *TDU*, который крут, но уже как-то приелся. А теперь делаем ещё одно уточнение: как у нас с безбашенными аркадными гонками, в которых присутствует не только вождение, но и стрельба с акробатикой?

И тишина...

В «Механоидах» гонки и стрельба были. С акробатикой не сложилось. «Адреналин 2» порадовал акробатикой и десматчем, но без стрельбы. Классика в виде аркады *ReVolt*, выпущенной аж в 1999-м году, до сих пор остаётся единственной вменяемой игрой, сочетающей в себе и гонки, и прыжки, и стрельбу. Впрочем, с «вменяемой» — это я поскромничал, великолепная была игра. Только слишком уж старая.

Как видим, на рынке образовалась неслабая такая «дырка»,

которую можно было спокойно занять. Главное — сделать всё по-человечески, не схалтурить. Получилось ли это у команды SkyFallen?

Да, получилось

От проекта по древней лицензии трудно было ожидать чего-то сверхъестественного, а тем более — от игры, сделанной на постсоветском пространстве. Примеров использования дешёвой рабсилы из Восточной Европы для оживления заплесневелых франчайзов у нас тоже предостаточно. Чего стоят только *HoMM5* и «*Легенда о рыцаре*», которая по волшебному мановению руки маркетолога превратилась в *King's Bounty*... Хотя, конечно, история там тоже не самая однозначная.

В общем, изначальный посыл понятен: никто не ждал от нового *Death Track* никаких откровений. Тем более, что SkyFallen до этого проекта успели отметить только оригиналом и двумя аддонами самобытной RPG «*Магия крови*». Игра вышла хорошая, спору нет, но с гоночными аркадами имеет очень мало общего, а значит, *Death Track* имел все шансы получить массу «детских болезней».

Вот только, как ни смешно, эта игра получила, в основном, «взрослые» болезни. Впрочем, должен отметить самое главное: «*Death Track: Возрождение*» уже в версии 1.0 был абсолютно играбельным, автомобили получили внятное управление, приемлемую физику (очень упрощённую, но тут другая и не нужна), а также приятную графику. Особо зловредных глюков и багов при прохождении сюжетной линии (чем я занимался до того, как пропатчил игру) замечено не было. Немного раздражал исчезающий временами прицел и невидимые текстуры (последние после старта появлялись обратно, так что глюк получился абсолютно безвредным). И всё. Тем не менее, уже вышло два патча с набором изменений и дополнений из почти сотни пунктов (убедитесь по адресу <http://www.skyfallen.com/index.php?act=article&id=108> или просто по ссылкам со skyfallen.com перейдите — навигация там простая), а также обновлённый мануал.

Вы давно встречали подобный подход, гхм... не то что на наших просторах, а вообще в индустрии? В мировых масштабах?

Может, конечно, я просто не отошёл от шока после знакомства с игрой «*Империя превыше всего*», вылетающей каждые пять минут, а также от реплики разработчиков о том, что патч, видите ли, возможен. Но, согласитесь, такая забота об игроке подкупает.

Впрочем, при прохождении сюжетной линии «*Death Track: Возрождение*» я всего этого ещё не знал, и просто смотрел на игру, как обычный геймер, купивший диск на ближайшей рас-



кладке. Смотрел и поражаюсь контрасту между двумя абсолютно разными сторонами игры.

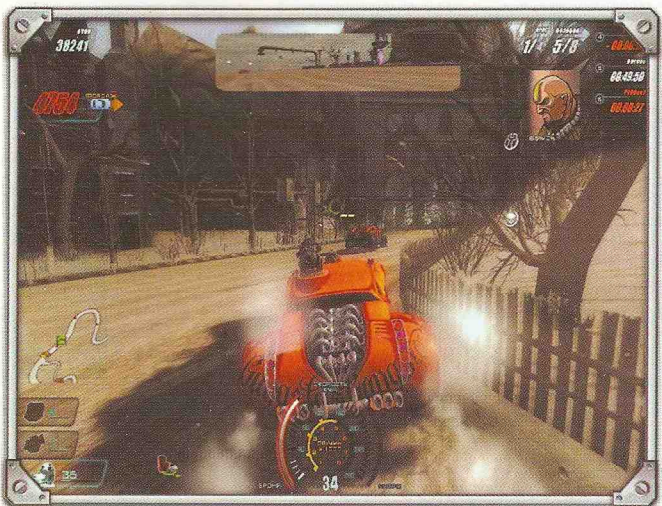
Need for Meat

Описывать геймплей «Death Track: Возрождение» — занятие крайне неблагоприятное, в словесной форме всё будет выглядеть слишком просто. Выбираем машинку, ставим на неё оружие — и вперёд! Непосредственно на трассе



задача игрока сводится к уничтожению машин супостатов до того, как они успеют уничтожить его болид, ну и до финиша тоже желательно добраться первым. Хотя не всегда обязательно. Всё? Нет, ничего подобного!

Прежде всего, нужно уточнить, что оружие у нас делится на три типа — лёгкое (пулемёт, лазер и плазмомёт), тяжёлое (ракетница или радиоуправляемые бомбы на колёсиках, именуемые



тут «терминаторами»), а также «подлое» (мины и шипы). Запас боеприпасов ограничен, но, в то же время, парочка хороших попаданий из ракетницы или удачно поставленная мина могут быстро решить проблему со слишком резвым соперником. В том числе и с самим игроком. И вот уже появляются три жизненно важных бонуса, которые приходится собирать, чтобы победить — патроны, броня и ремонт. Но идеального вождения в таких варварских гонках достичь нереально, поэтому постоянно приходится использовать закись азота (ещё один жизненно важный бонус, даже несмотря на то, что азот постепенно восстанавливается сам по себе). Бонус усиления урона (в народе — «квад» ☺) в жарких сражениях тоже очень полезен, ну а бонус к очкам пригодится уже после прохождения «сюжета» — в одиночных заездах.



Почему я так много внимания уделяю бонусам? Да потому что их собирание оказалось ещё одной составляющей геймплея, которую необходимо освоить для успешного прохождения «Death Track: Возрождение». Причём, едва ли не самой раздражающей, нечестной и увлекательной составляющей.

Во-первых, бонусы разделены по уровням. Слабые бонусы практически не дают эффекта, но при быстром подбирании однотипных штук их общий «уровень» быстро повышается. Поэтому на трассе повсюду расставлены «цепочки» из трёх-пяти бонусов первого уровня, ну а сильные бонусы висят в различных труднодоступных местах (как правило, довольно высоко в воздухе, да ещё не прямо по направлению трамплина). Ну, а во-вторых...

Буквально к третьей «сюжетной» трассе я уже полностью втянулся в игровой процесс, подумал, что всё освоил, нашёл несколько действенных приёмчиков. И тут вдруг оказалось, что бонусы ведут себя нечестно! Сперва они начали исчезать при моём приближении, затем прыгать влево-вправо, а некоторые издевательски поднимались на пару метров в воздух там, где никаких трамплинов не было и в помине. Особенно понравились бонусы, которые меняли свой тип — очень, знаете ли, приятно получить вместо патронов бонус к очкам. Но — заводит!

Конечно, круче всего охота за бонусами выглядит в одиночных заданиях, коих в SkyFallen выдумали около пятидесяти разновидностей (хотя учитывая насыщенность геймплея, удивляться тут нечему). И честно скажу, в нынешнем виде «Death Track: Возрождение» особенно хорош именно в этих заездах (до причины скоро дойдём). Лучше мог бы быть только мультиплеер, но его, к сожалению, нет.



Поразовала и ещё одна находка (кстати, даже не надейтесь, что смогу вспомнить и перечислить все оригинальные ходы Sky-Fallen, очень уж их много) — агрессивные охранные боты. Вот так едешь себе, никого не трогаешь, соперники все отстали (или ушли далеко вперёд, бывает и так)... Как вдруг ни с того ни с сего твой болид начинают поджаривать лазерами! Отбиваться невозможно, шанс только один — впустить азот и удрать из опасной зоны с максимальной скоростью. Вроде просто всё, но адреналина в крови прибавляет изрядно. А заодно появляется тактический элемент — подгадывать вхождение в опасные зоны так, чтобы перед тобой был соперник. Пусть его жарят.

Жаль только, что эта фишка использована только в сюжетных заездах. А ещё жаль, что прохождение «сюжета» способно отбить охоту играть дальше даже у самых преданных поклонников ракетно-пулемётно-плазменного массакра на скоростях свыше 200 км/ч.

Поэтом можешь ты не быть?

Не быть поэтом ты обязан!

Благодаря игре «Death Track: Возрождение» я сделал для себя сразу несколько важных открытий. Но самым важным из них оказалась наглядная демонстрация того, как



убогий сюжет способен угробить... геймплей. Попрошу заметить, замечательнейший геймплей.

Сам сюжет даже особого упоминания недостоин, достаточно лишь сказать, что по замыслу сценариста кто-то по одному «убирает» пилотов, участвующих в чемпионате по гонкам Death Track (и по совершенно непонятной мне логике этот факт вдруг делает гонки более привлекательными для зрителей). Соответственно, с каждым «сюжетным» заездом количество наших соперников уменьшается вплоть до одного, с которым и придётся сойтись в финальной схватке на улицах постапокалиптического Нью-Йорка. Что получилось в итоге? Сами понимаете, ничего хорошего. Чем дальше мы продвигаемся по сюжету, тем более скучными становятся гонки. Никакой catch-up (а он тут вполне умеренный) не помогает гонщикам чаще «пересекаться» друг с другом, пропадает частичка хаоса, когда сходятся трое и больше машин (фиг ведь поймёшь, в кого стрелять и от кого тебе «прилетит» в следующий момент). Безумная аркада превращается в заурядные гонки с неинтересной физикой и только одним более-менее полезным бонусом — ускорением. Всё.

А чтобы «добить» самых отважных игроков, добравшихся до финального заезда, разработчики вклеили прямо в его процесс «кулинационный» видеоролик. Вот, представьте себе, завершился обратный отсчёт, дан старт, вы жмёте газ, начали поддавать азота, и тут — бац! — пошёл ролик. А после ролика без малейшей паузы — назад на трассу, к разогнанному болиду, входящему в пово-

рот. Причём ролик повторяется после каждого перезапуска, а финальный заезд на то и финальный, что ваш соперник очень силен. Стоит немного отстать, и уже так просто не обгонишь.

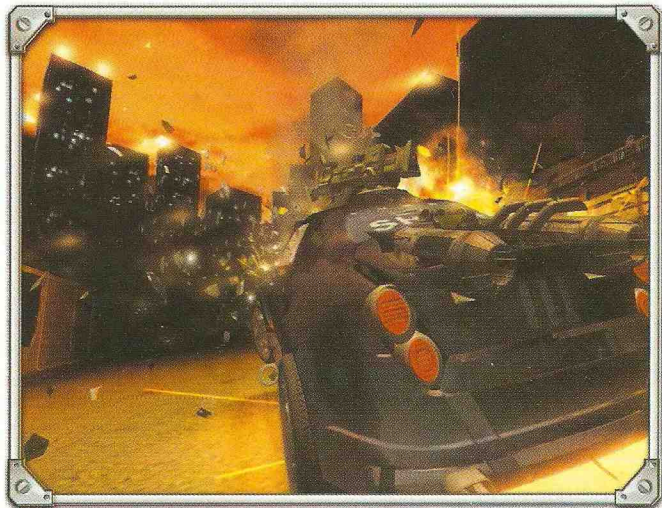


Не менее загадочно выглядят и сами ролики. Для начала скажу, что в «Death Track: Возрождение» они сделаны двумя принципиально разными способами. В стилизованных «новостных выпусках» в роли дикторши снята настоящая девушка (актрисой назвать поостерегусь) с нечеловеческой силой воли (не каждая позволит так себя накрашивать и одеть, а потом ещё и на видео снимать). Остальные ролики показывают нам «закулисную жизнь» гонок Death Track, и тут уже в главных ролях только компьютерные модели. Предположительно — зергов. Или протоссов. На людей точно не похожи. К слову, в StarCraft CG-ролики покрасивее были, как мне кажется. Но речь идёт не о режиссуре и диалогах (в «Death Track: Возрождение» все персонажи, кроме дикторши, молчат, аки рыбы), хотя бы модели и анимация были на что-то похожими... Да, надо ли уточнять, что по стилю «новости» и «CG-ролики» абсолютно не стыкуются? Наверное, надо, потому что в игре присутствует ещё и третий стиль — такие себе комиксообразные «аватарки» персонажей, которые появляются при переговорах по радио во время гонки.



Из всего вышенаписанного поразовала только «бегущая строка» в новостях, на которой показаны «курсы валют» конца 21 века. Конкретные цифры разобрать сложно, но видно, что финансовый рынок «колбасит» прямо как сейчас ☺. Ну и ещё одна радостная новость. Сюжет достаточно короткий (всего 10 заез-

дов, по разу на каждой из трасс), и после него становятся дос-
тупными обычные заезды в любом из режимов.



Тогда-то, наконец, Death Track и становится тем, чем и дол-
жен был быть — безбашенной аркадой с высоченным уровнем
аддиктивности. Главное — ставить на каждый заезд максималь-
ное количество соперников и правильно подбирать машину (ес-
тественно, болиды отличаются скоростью, управляемостью и бро-
нированностью). Стимул для прохождения дополнительных за-
ездов тоже есть, причём самый простой и в то же время дейст-
венный. Новые машины покупаются и экипируются за деньги,
но капитала, заработанного в «сюжете», хватит максимум на треть
автопарка. А потом, когда втянешься, начинаешь кататься уже
не ради машин, а просто так. Потому что нравится.

А в остальном, прекрасная маркиза...

Всё хорошо. Как и было сказано в начале статьи, приди-
раться по мелочам можно, но смысла в этом особого нет.
Не особо понравились модели машин (как-то слишком уж
нефутуристично они выглядят), но выбор всё равно хоро-
ший. Главное, что даже имея всего по три характеристики, они
все различаются. А значит, к каждой нужен свой подход.

Великолепен дизайн трасс. Мало того, что они так же, как и
машины, принципиально отличаются друг от друга чисто визу-
ально, у них и конфигурация разная до неприличия. Но общий
настрой сохраняется — по любой из трасс можно лететь на мак-
симальной (или почти максимальной) скорости, занимаясь от-
стрелом вражин. Хитрые ловушки и скрытые повороты в нали-



чий, всё, как в лучших домах. Да и протяжённость каждого «коль-
ца» впечатляет, суммарно на 10 трасс получается более 100 ки-
лометров асфальтового татами.

Кстати, бонусы в «Death Track: Возрождение» можно не толь-
ко собирать, их можно получать за выполнение особых трюков (убить
пару соперников в течение шести секунд, сделать полное сальто при
прыжке с трамплина и так далее), а также за разрушение объектов,
расставленных вдоль трасс. Сам процесс разрушения немного под-
качал, разваливается всё как-то не очень красиво, острые полигоны
режут глаз, но возможность отстрелить гигантскому изваянию Ро-
нальда МакДональда, простите, задницу — дорогого стоит.

Графика тоже хороша. Но в её отношении, пожалуй, после «Ма-
гии Крови» можно было особо не переживать. Эффекты эффек-
тны, текстуры текстурны, а такой красивой брусчатки, как в здеп-
ней Праге, я ещё ни в одной игре не видел. Причём на GeForce
8600 GS 256 Мб «Death Track: Возрождение» выдавал уверен-
ные 20-25 кадров в секунду в разрешении 1024x768. В меню при-
сутствует ещё и загадочный чекбокс с надписью «У моей видео-
карты есть 512 Мб видеопамяти», но после установки игры на ком-
пьютер с GeForce 8800 GTS 512 Мб особого улучшения графи-
ки замечено не было. Хотя текстуры, да, стали ещё немного чётче.

Нельзя не сказать пару слов и о звуке. Стрельба, звук мото-
ров, взрывы — всё это сделано качественно, но не более. А вот



настоящий взрыв мозга — это заглавный трек, который звучит
в меню игры. Такой себе гибрид Depeche Mode и Rob Zombie...
Ну, не то чтобы песня сама по себе была такой хорошей, просто
к такой игре она подходит идеальнейшим образом.

Остальные треки, звучащие уже во время гонок, тоже хоро-
ши. Как минимум, не отвлекают и настраивают на нужный ритм.

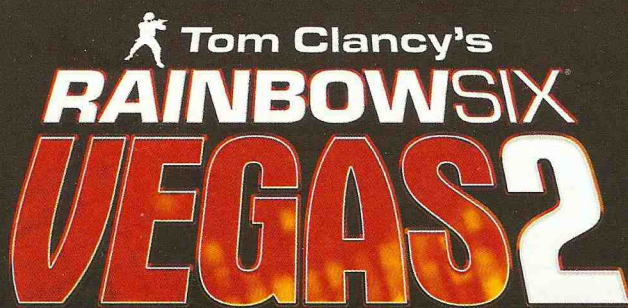
Сдаём на права

Надеюсь, что вы уже поняли, насколько мне понравился
«Death Track: Возрождение». Отличная аркада с массой
интересных задумок, хорошо реализованная, уже отполи-
рованная патчами. Но человеку, который придумал кош-
марно скучный сюжет... А, главное, фактически заставил меня и
всех остальных, кто захочет размяться в Death Track, проходить
сюжетные заезды, которые становятся всё сложнее и скучнее... В
общем, привет этому человеку. Испортить игру не удалось. Сла-
ва богу, ролики и сторилайн для гоночной аркады — это дело де-
сятое, а один раз ради открытия трасс можно и помучиться.

Вот чего в «Death Track: Возрождение» действительно не хва-
тает, так это мультиплеера. Не сомневаюсь, что при всей адек-
ватности местного AI (в меру читерский, но ошибки тоже до-
пускает), с живыми соперниками гонки были бы гораздо более
адреналиновыми.

Впрочем, и так хорошо получилось.

Вирджин КЕМПЕР



Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2

Разработчик: Ubi Soft
Издатель: Ubi Soft
Лицензия: Руссобит-М
Жанр: FPS
Системные требования:
✓ стандартные: P4-3.0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ,
128 Мб видео
✓ рекомендуемые: P4-3.2 ГГц, 2048 Мб
ОЗУ, 256 Мб видео

Деградация **Rainbow Six** как симулятора спецназа, возможно, пошла бы на пользу серии, если бы только проекты подобного рода выходили параллельно с классическими продолжениями «радуги шесть». Собственно, практически полный отказ от тактического планирования операции, чуть ли не пошагового управления несколькими отрядами и точного просчета каждого следующего шага, можно весьма неплохо компенсировать динамичными перестрелками, высококачественными спецэффектами и добротной атмосферой голливудских боевиков — неприемлемой для некоторых очень ярких критиков, но тем не менее весьма пользующейся популярностью среди геймеров. Конечно, подобный расклад подразумевает под собой удвоенный расход на разработку, но тем не менее, как говорит одна мудрая пословица, тогда бы «...и волки все сыты и целы все дети». Однако **Ubisoft** решил пойти немного иным путем, который, по их мнению, является более правильным. В середине декабря 2006 года, после недолгого перерыва с момента выхода предыдущего продолжения, в свете игровой индустрии появляется **Tom Clancy's: Rainbow Six — Vegas**, который практически полностью перевернул понятие о том, какой должна быть «радуга шесть». Дабы не кривить душой, честно признаюсь, что несмотря на обилие немалого количества проектов вышеупомянутой серии, лично мной до конца был пройден только **Vegas**. Все-таки поговорка «семь раз отмерь, один раз отрежь» явно не про меня, вот «семь раз отмерь, а потом спроси, чего, собственно, надо было померить» — это больше подходит. А с непредвзятой журналистской точки зрения, четко видно, что **Ubisoft** а попытался перейти на более широкий круг потребителей. Как ни крути, а классическая «радуга» больше рассчитана на фанатов и хардкорщиков, готовых сутками чахнуть над одной миссией, часами копаясь в игровом арсенале, подбирая себе оптимальный комплект вооружения для каждого члена команды, и по двадцать раз меняя на карте стартовое месторасположение оных.

Выпустив первый **Vegas**, девелоперы сумели подтянуть к и без того обширному фанскому клубу еще немалый кусок геймерской аудитории, за счет перехода на упрощенный вариант игрового процесса. Несомненно, метаморфоза из симулятора спецназа в, по сути, обыкновенный военный шутер с элементами тактики, могла вызвать некоторое недовольство в рядах хардкорщиков, но,

судя по общим отзывам с игровых форумов, количество довольных геймеров явно преобладало над разочарованными продолжением игроками.

Вторая часть Rainbow Six — Vegas особо долго ждать себя не заставила.

* * *

Если мыслить исключительно с точки зрения голей теории, игнорируя жизненный опыт, то вторая часть игры, как правило, должна быть значительно лучше первой, я бы даже сказал, выше на голову. Это, конечно, со стороны теории, на практике же получается все гораздо проще. Почесав затылки на общих собраниях компании, и примерно прикинув в голове соотношение выгоды от разработки полноценной второй части и от реализации оставшихся еще с о времен **Vegas 1** идей, девелоперы **Ubisoft** а предпочли придерживаться второго варианта, явно переоценив количество нерастраченного потенциала. Как результат, после года «утомительной» работы разработчиков, в руки потребителей попал весьма неплохое дополнение, практически mission pack, за исключением некоторых доработок и нововведений, к которому почетно приделали цифру два, ибо аддоном называть несолидно. Да и продавать так гораздо выгодней — мы же все-таки помним, что чисто теоретически два должно быть на голову выше единицы.

* * *

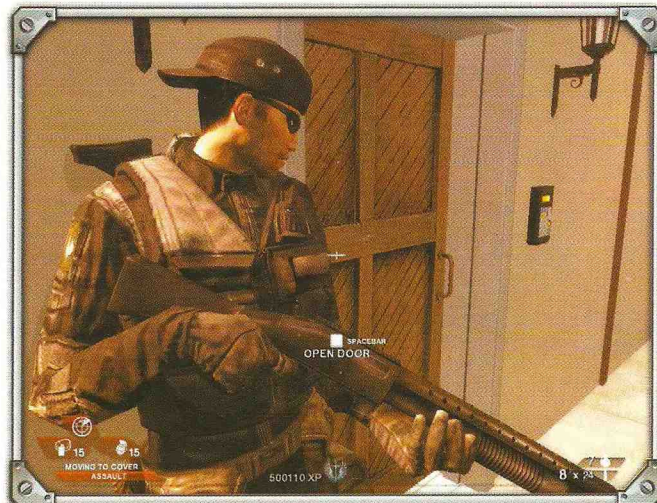
Сюжетная линия «второй части» переносит нас на пять лет вперед с момента окончания прошлого побоища в **Вегасе**. Несмотря на одноименное название игры, в распоряжении игрока поступает абсолютно новый герой по имени **Bishop** (оригинальность нервно курит в коридоре), причем на этот раз, в связи с внезапным приступом толерантности, игроку позволено создать себе женского персонажа. Соблазн побегать по виртуальному **Вегасу** в роли боевой леди в совсем не стильном кевларе, честно говоря, был, но... Во-первых, сработали старые принципы, в силу коих я никогда не играю женскими персонажами без крайней надобности, а во-вторых, **Бишоп** как женское имя меня, если честно, немного смущает (Прим. главред. — Если кто подзабыл английский, напоминаю, что **bishop** по английски — епископ :)).



Как и раньше, придуманная сценаристами история предоставляет возможность повоевать как на уже привычных оккупированных террористами фабриках и заводах, так и в старом добром Вегасе, где группировка обиженных жизнью в целом и Америкой в частности в который раз пытается насолить мирным гражданам очень опасной и большой бомбой. Какое-то время мне честно казалось, что новый сюжет абсолютно не связан с тем, что происходило в первой части. Правда, некоторая часть информации из брифингов, при помощи которых разработчики пытаются подать игроку всю глубину сюжетной идеи, казалась знакомой, однако ставить и по-новой проходить первый Vegas было просто лень. Но тем не менее, большая часть истории, как всегда, весьма запутана недоговорками вперемешку с руганью высшего начальства, которое любит так живописно рассказывать о том, как все ужасно и безнадежно, что на все сюжетные намеки просто перестаешь обращать внимания. Только в конце второй половины игры сценаристы, по всей видимости, одумавшись и осознав, что держать интригу дальше просто не позволяет количество уровней, внезапно сбрасывают игроку на голову все основные идеи, сюжетно связывающие обе части.

Впрочем, сюжетная составляющая в проектах подобного рода никогда не являлась сильным звеном. То ли дело — **геймплей**. Тут все значительно лучше и веселее. Любители старой доброй «радуги» могут плакать с удвоенной горечью, вторая часть стала еще более аркадной. Соответственно, перестрелки

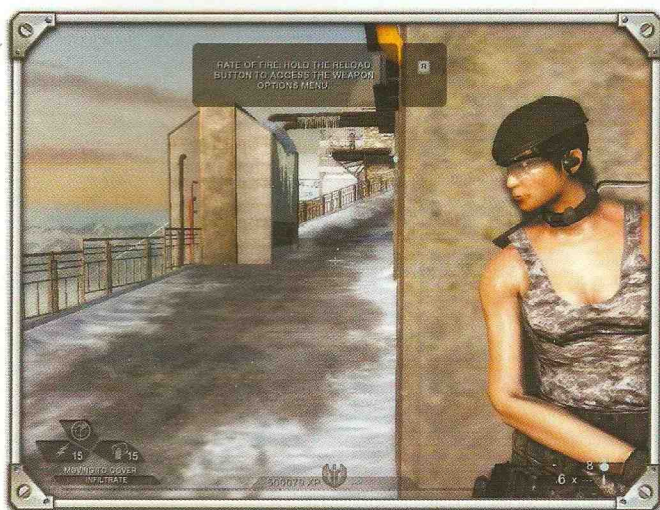
ше всего хочется отметить положительным отзывом работу гейм-дизайнеров, за весьма качественные сцены боев, за счет которых, откровенно говоря, весь проект и выезжает. Но, вместе с благодарностью, хотелось бы пожелать человеку, в чью светлую креативную голову пришла идея поставить вертолет в ка-



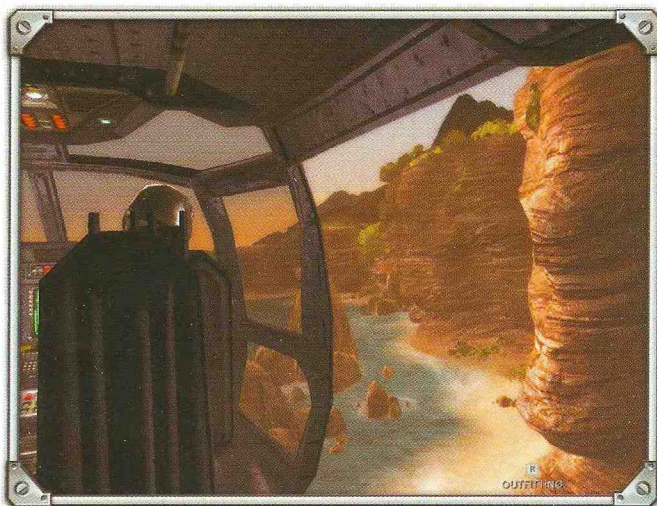
честве финального босса (оригинальность переходит на более тяжелые тонизирующие средства), выучить название народного инструмента, который также именуют гармошкой. Ну вот объясните мне, почему именно вертолет? Есть же полно другой техники, танк, например (тоже попадают, правда, но значительно реже), реактивный истребитель, зенитное орудие, подводная лодка, бронепоезд, в конце концов. Нет, прицепились к вертолету, и все тут. Что самое обидное, вот такая вот, казалось бы, мелочь, весьма портит истинный вкус продукта, как ложка дегтя в бочке меда.

* * *

Чтобы предать игре колориту и сделать ее более отличимой от первой части, дабы проект не выглядел окончательно как обыкновенный аддон, девелоперы решили предложить геймерам весьма приятную и вкусную плюшку в виде возможности



стали еще динамичней и красивее, что вполне должно прийтись по вкусу обычному геймеру или тем, кто начал свое знакомство с серией с первого Vegas'a. Реализм, конечно, страдает с каждым новым оптическим прицелом для шотгана и Мас-10, зато кинематографичность лезет как из тубика. Ощущение, будто ты главный герой какого-нибудь голливудского боевика, причем такого дорогостоящего блокбастера с бюджетом в добрую сотню миллионов долларов, появляется уже с первого уровня и практически не покидает до самих финальных титров. Лично я, как игрок, предпочитающий шутеры, не страдаю недостатком точности, и мне ничего не мешает, спокойно прицелившись, дождаться, когда враг высунет свою голову из укрытия и положить его одним точным выстрелом промеж глаз, но вместо этого я вел честную перестрелку — как в кино, по очереди: герой выстрелил, злодей выстрелил, потом снова герой, и так далее. Развлекаться подобным образом, правда, получалась только в тех случаях, когда противник был один. Чаще всего, конечно, враг атакует группами не меньше трех-четырех человек, поэтому в подобных ситуациях приходилось отбиваться как получится, ибо враг постоянно норовит обойти вас по флангам и взять в клещи. Вообще, стоит заметить, что из всех девелоперов, принимавших участие в разработке, боль-



создания своего собственного **персонажа**. Правда, настройки внешности ограничиваются всего несколькими вариантами лиц. Также в случае, если главгерой мужского пола, небольшой набор Face Hair или, как любит говорить одна моя знакомая, — уровень небритости. Остальной потенциал разработчики без остатка отдали местному гардеробу. Вот чего-чего, а всяческих шмоток в Rainbow Six — Vegas 2 хоть лопатой выгребай. Тут



уж фантазия всех стилист сможет разойтись на полную. Мало того, что разнообразию одежды в шкафу бойца спецподразделения вполне могут позавидовать самые яркие фанаты шопинга, так еще и каждую шмотку можно покрасить в один из предоставленных вариантов камуфляжа, коих в наличии больше, чем разновидностей штурмовых винтовок в арсенале.

После того как вы в конце концов определитесь с одеждой, можно смело переходить в оружейную. После столь обширного гардероба **арсенал** смотрится, конечно, немного бедновато, но в целом, по сравнению с первой частью, оружия прибавилось. Как и раньше, все стволы поделены на категории: пистолеты-пулеметы, штурмовые винтовки, шотганы, пулеметы и непонятно кому нужные снайперские винтовки. Вопрос, зачем вооружаться дальнобойной винтовкой с оптическим прицелом, если практически все перестрелки происходят внутри помещений, лично для меня остался неразгаданным. Дополнительные оружейные гаджеты: оптика, коллиматорный и лазерный прицелы и пр. благополучно перекочевали из предыдущей части. Никаких изменений данный раздел не претерпел. А вот с защитным обмундированием дела обстоят куда интересней. У каждого кевларового обмундирования есть два параметра: устойчивость и мобильность. Помимо бронежилетов в наличии имеются наколенники, налокотники и наколенники с ботинками в комплекте. Из всего это игроку предлагается подобрать себе подходящий по устойчивости и подвижности защитный комплект.

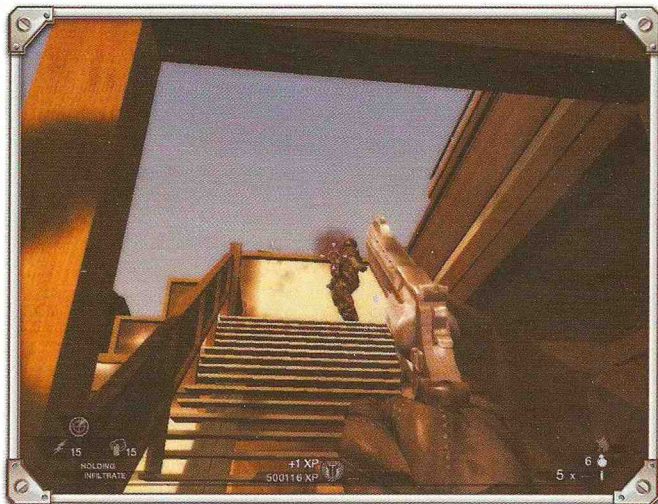


Естественно, с самого начала никто не станет осыпать вас умеренным количеством вооружения, модных шмоток и пр. Из-

начально вам будет доступна только небольшая часть немалого списка. За каждое убийство вы будете получать очки опыта, с каждым новым уровнем в личный шкафчик героя будет присылаться посылка с новыми плюшками. Причем, сам Level Up влияет только на вещи и защиту. А вот чтобы пополнить арсенал новыми представителями, придется попотеть вдвое дольше. После убийства противников, помимо обычной экспы, на ваш геройский счет будут скидываться специальные «киллмарки» (от 1 до 4 за убийство). Marksman (за точную стрельбу с дистанций выше средней и head shots), CQS (уничтожение врагов с близкого расстояния), и Assault (удачно проведенный штурм помещения, брошенная граната, убитый пулеметчик). В зависимости от количества этих самых киллмарок, вы и будете получать в свое распоряжение новое оружие. Хотите себе пистолет системы Beretta — 120 Marksman'ов, и он ваш. Предпочитаете что-то помощнее, тогда запасайтесь гранатами, взрывчатками и айда набивать очки в Assault'e.

* * *

Касательно **графики** сказать можно немного. Все тот же движок первого Vegas'a, за исключением разве что некоторых косметических доработок. Что радует, девелоперы в конце концов смогли более менее оптимизировать движок, так что теперь игра не жрет как не в себя ресурсы систе-



мы. Зато местная «ragdoll», как всегда, оставляет желать лучшего. Увы, но враги по-прежнему после смерти частенько выворачиваются в удивительные позы, от которых бы даже самый матерый йог покончил свою никчемную жизнь, совершив самоубийство при помощи доски с гвоздями.

Не пропали проблемы и с **озвучкой**. Голоса всех персонажей, хоть и начали выражать простые эмоции, но «деревянность» в голосе и дурное актерское мастерство по-прежнему чувствуются.

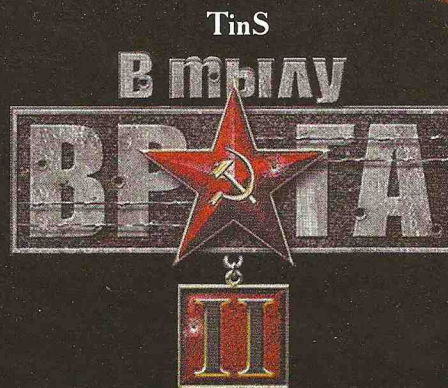
* * *

Странно как-то оно все получается, проект маркируется как продолжение, однако ощущения после двенадцати часов прохождения — как будто бонусные уровни открыл, ей Богу. Правда, для самых ненасытных бойцов девелоперы благополучно экипировали игру недурным **кооперативом** и уже многим известным режимом **Terrorist Hunt**.

Vegas 2 — это всего лишь аддон, обыкновенное дополнение, пусть даже и неплохое. До полноценной второй части проект попросту не дотягивает ни в одном из возможных аспектов.

Надеюсь, что Tom Clancy's: Rainbow Six — Vegas 3 (в том, что он появится, я практически не сомневаюсь) все же сможет продемонстрировать нам что-либо по-серьезнее набора дополнительных миссий, парочки новых стволов и страшной девушки по имени Bishop.

Разработчик: Best Way
Издатель: 1C
Жанр: squad-based RTS
Сис. Требования: Цп 2,2 ГГц, 1 Гб ОЗУ,
256 Мб видео, высокоскоростное Интернет
подключение



Один в поле воин

Странная штука, эти ассоциации! Мы смотрим на мир, собираем, сортируем и запоминаем информацию о нем, без всякой задней мысли. Все это копится, откладывается, обрастает заметками, дополнениями, какими-то маленькими примечаниями и картинками. И вот, приходит момент, когда, цепив одну из таких «папочек с информацией», неважно как — увидев что-либо, услышав какую-то фразу, или просто вспомнив, обрушивается целый стеллаж. Как цепная реакция, и, зачастую, элементы, которые эта цепочка связывает воедино, не имеют никакой логической связи.

Все это лирическое отступление, как ни странно, имеет прямое отношение к игре, рассматриваемой мной сегодня. Ведь четвертым пунктом цепочки, образовавшейся при непроизвольном воспоминании о фразе «Один в поле воин» (даже не спрашивайте, почему именно эта фраза, и именно сегодня, сам не знаю! — прим. разума), была игра «В тылу у врага». Первые три пункта, соответственно: «Крепкий орешек», «Рэмбо», «Коммандос» (узко мыслим, но что поделать?! — прим. разума).

Порядок в танковых войсках!

Но ведь правда, кто не помнит этих сакраментальных фраз из брифингов, выглядевших примерно так: «В результате ожесточенных боевых действий в районе таком-то, наши войска понесли тяжелые потери. Из штаба фронта пришел приказ — выбить танковую дивизию противника из деревни такой-то, уничтожить колонну войск, идущих к фронту, занять высоту такую-то, и держаться там до подхода подкрепления. В вашем распоряжении: легкий танк Т-18, два танкиста и снайпер». Как веселили эти невозможные миссии, как смеялись друзья во время рассказов об их прохождении, и как в гневе метался по комнате, когда все оборачивалось крахом за шаг до победы. Мда, веселые деньки... Лично я тогда вспоминал еще более глубокую древность, времена первых Коммандос, когда ваш верный слуга только начинал портить свой «выдающийся мозг» компьютерными играми. Я понимаю, сравнения между Commandos и ВтВ неуместны, но мне хватало и ассоциаций.

Когда вышел ВтВ 2, мои первые впечатления имели приблизительно такую форму: «М-м, красиво...», «М-м, физика...»,

«М-м, лагает...», «М-м, че за... ГДЕ РЕМКОМПЛЕКТ!!». В целом, вторая часть игры оказалась менее хардкорной, более продвинутой, более «попсовой». Невыполнимые смехотворно-суицидальные миссии канули в лету, сменившись более реалистичными и массовыми операциями. Небольшой отряд, цель, карта, тактика, обновленный (и немного усложненный) интерфейс, новая система повреждений техники, и разумное соотношение «один к десяти» — вот что давал сингплеер. Мультиплеер с лихвой компенсировал нехватку массовых батальонов, демонстрируя весь потенциал движка и игры в целом.

Прошел год, и вот, под аккомпанемент гармошек и балалаек, сопровождаемый десятком танцующих калинку бурых медведей в шапках-ушанках, на свет вышел аддон «В тылу врага 2: Братья по Оружью»

Пафосный пафос пафосен

Д сразу разобраться с минусами, начнем с сюжета. Я думаю, многим все сразу стало понятно после прочтения заголовка, но разобраться нужно до конца. Итак, устранивайтесь поудобнее, я начинаю.

Честно говоря, такого бреда я не видел/слышал/читал еще со времен цикла «Завтра Война». Ну, вообще-то, учитывая то, что Зоричи писали сценарий к первой и второй части, можно было предположить, что сценаристы Best Way пойдут по их стопам, но думаю, никто не ожидал, что они уйдут так далеко.

Мне все стало понятно с вступительного ролика. Представьте себе — типичный голливудский сценарий, колонну советских войск атакует пара немецких штурмовиков. Летя на высоте десяти метров, он расстреливают солдат, пролетают над их головами, и идут на второй заход. Трассы вырывают клочья земли, камера трясется, крупным планом показывая, как крупнокалиберные патроны пронзают солдат и взрывают технику, огонь, клубы дыма... Представили. А теперь поправка — все это абсолютно бездарно сделано на движке игры. Заметив самолеты, солдаты абсолютно одновременно, словно механически поворачиваются в противоположную сторону и начинают (абсолютно одновременно и механически) бежать. Тут на размытой текстуре дороги начинают появляться дырочки, над которыми взлетают небольшие облачка пыли. Это зарабо-



тали крупнокалиберные пулеметы Юнкеров. Два (абсолютно одинаковых) бойца попадают под огонь, и умирают абсолютно одинаковой анимацией смерти. Крупный план — взрывает-



ся грузовик. Солдаты кричат, и синхронно бегут парами, поворачивая в скриптовых точках под острыми углами. Что этот ролик делает идеально, абсолютно точно передает общую атмосферу кампании в целом — убогий, пафосно-голливудоподобный, урапатриотический треш. Главные герои, два простых русских офицера — Виктор Смирнов и Александр Кузнецов, настоящие герои. Такой концентрации напыщенных патристически-пафосных фраз на минуту игры я не слышал еще ни от кого. «Эх, братцы, раз уж суждено нам умереть сегодня, так заберем же с собой в могилу побольше нечисти фашистской!!» — кричит Кузнецов бойцам штрафбата, которых в случае отступления расстреляет заградотряд НКВД (реально, в этой миссии присутствует этот самый заградотряд, и он реально расстреливает, я сам удивился), а те отвечают ему единогласным «УРА!!». Сами же протагонисты бессмертны — в конце чуть ли не каждой миссии одного из них якобы убивает взрывом, но уже в следующей миссии оказывается, что он цел-невредим, но в плену/госпитале/у своих, и отделался легкой контузией. Если же ГГ убивают во время миссии, один из ближайших солдат крикнет «Не бойся, Витек/Санек, не время тебе

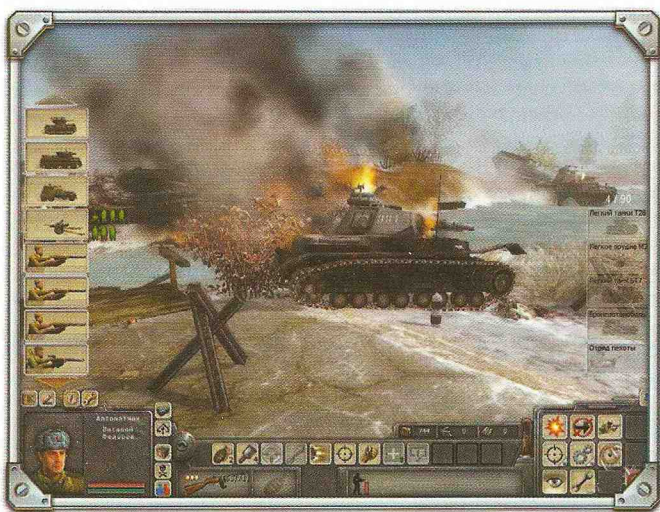
просто неприятно, даже противно иногда. Тем более, что актерская игра просто ужасна (за исключением разве что только брифингов над картой, аля Company of Heroes), голоса плохо подобраны, актеры переигрывают, когда реплики пафосны, и недотягивают, когда реплики не пафосны. А голос человека, озвучивающего местный эквивалент роликов «От советского информбюро», я уже и слышать не могу. Короче, играть в кампанию с включенным звуком невозможно, к тому же, это может нанести непоправимый ущерб вашей психике.

Танки бить мы сами будем

В плане геймплея можно смело сказать, что в этом аддоне серия сделала еще один шаг в массы, в прямом и переносном смысле. Теперь сотня-другая бойцов под вашим командованием в начале миссии — дело обычное. Сраже-



ния стали гораздо более масштабными, более интенсивными. По идее, при таком раскладе геймплей должен был сместиться от тактики к стратегии, (в итоге, превращаясь в нечто подобное Company of Heroes), но, увы, не сложилось. Объясню: в серии игр ВтВ, каждый солдат, если он находится под полным контролем умелого игрока (что подразумевает использование всех возможностей солдата, т.е. маскировка, диверсии, сбор боеприпасов, разведка, уничтожение техники и т.д.), может творить чудеса, благо, богатый инструментарий позволяет. Но если его оставить без управления, пусть даже на выгодной позиции, пользы от него будет, как от бревна с автоматом. Снайперы тупят, пулеметчики за считанные минуты вбивают весь боезапас в стены, за которыми прячется противник, истребители танков просто ждут смерти, даже не замечая приближающуюся технику. И вот, представьте, как стадо таких баранов, голов в 150, уже изначально расставленное по окопам, отражает атаку. В таком случае, у игрока есть три возможных варианта ведения боя: первый — быть вездесущим, и успевать одновременно отдавать необходимые команды всем юнитам, находящимся непосредственно в бою (а таких обычно больше половины, ведь враг обычно давит числом, и по всем направлениям одновременно); второй — сосредоточится на двух-трех горячих участках, и отдавать им все свое внимание, игнорируя остальное; третий — управлять только техникой, ведь в новых миссиях техники лишь чуть больше, чем было пехоты в старых, и управлять ей гораздо легче и целесообразнее. В итоге, если только вы не настолько круты, чтобы играть по первому варианту, к середине миссии перед вами откроется такая картина: практически вся ваша доблестная пехота полегла смертью храбрых, не оказав противнику никакого сопротивления, а при вас остался десяток другой полуживых бойцов и парочка танков. И вот тут-то начинается игра — вы прекращаете попытки жонглировать сотней красных шариков одно-



еще помирать, вот закончим с фрицами погаными, так к тебе и вернемся!!». Поначалу веселит, но потом почему-то плакать хочется... Для полного комплекта не хватает только криков «За Сталина!», все остальные боевые кличи присутствуют. Даже не знаю... Играть в это, и слышать все эти реплики... Это

временно, оставляя в воздухе лишь три ☺. Растерянность уходит, возвращается уверенность и ощущение контроля над ситуацией. Наконец вы можете полностью использовать все возмож-



ности всех ваших солдат, наконец вы можете вести бой эффективно. И вот уже орды врагов падают наземь под скоординированным огнем вашей пехоты. Таким образом, стратегический геймплей, из-за недостатков группового управления и слабого AI солдат упраздняет сам себя, возвращая игру в старое доброе тактическое русло. Все дело в том, что игровой процесс ВтВ слишком сложный, и попытки его упрощения, путем простого увеличения численности солдат на поле боя приведет лишь к неразберихе и растерянности. Да и глупая это идея, превращать замечательную тактическую игру в весьма посредственную RTS. Такой ход оттолкнет множество старых хардкорных фанатов серии, а привлеченная массовая аудитория останется недовольной посредственным исполнением стратегической части, в сравнении другими популярными RTS проектами.

В остальном, геймплейных нововведений довольно мало. В оборонительных миссиях появилась система подкреплений, перекочевавшая из мультиплеера. То есть, вы уничтожаете технику и живую силу противника, получаете очки и за них можете вызывать различные типы войск, бомбардировки, артобстрелы, технику и т.д. Довольно полезная штука, особенно в критических ситуациях, когда нужно срочно закрыть дыру в фронте, а резервов нет.

В очередной раз подправили систему повреждений и ремонта техники. Теперь, как и в старые добрые времена, в каждой «боевой колеснице» есть свой ремкомплект. Ремонтировать снова можно все, кроме сломанного корпуса, и таким образом, какими бы серьезными не были повреждения, если корпус цел, техника подлежит восстановлению.

Миссии основной сюжетной кампании довольно разнообразны и увлекательны. Значительную часть полутора десятка миссий составляют классические оборонительные сценарии с таймером, в которых основной задачей игрока является удерживание рубежей определенное время, но есть также и диверсионные операции, ночная разведка, штурмы и зачистки. Все достаточно интересно, и, даже в некоторой степени захватывающе, если закрывать глаза на «эффект массы».

Мультиплеер обогатился рейтинговой системой и одним новым режимом, под названием «Знамя победы». Вся суть «Знамени» в том, что посреди карты возвышается один флагшток. Захватывать его может только пехота, и захватывается он крайне медленно. Перед игроками открываются широкие возможности кооперирования и распределения обязанностей, по примеру *World in Conflict*: ты пехота, я артиллерия, а вон тот тип танками справа зайдет. Бой за знамя не дает расслабиться, обе команды находятся в постоянном напряжении, ведь бой не прекращается до

победного конца — никаких передышек, никаких остановок. Непрерывающиеся атаки, контратаки, фланговые удары, обходные маневры... Яркий, насыщенный адреналином поединок, в котором побеждает более сыгранная и целеустремленная команда. Отличное дополнение к старым мультиплеерным сценариям.

Рейтинговая же таблица — довольно простая штука. Вы играете, в каждой игре зарабатывая определенное количество очков. Победили игрока с более высоким рейтингом — получите больше очков, чем обыграв противника вашего уровня. Уничтожив же начинающего игрока, вы не получите очков вовсе. За определенные достижения в бою, как, например, огромное количество уничтоженных танков при малых собственных потерях, вы также получите очки рейтинга. Штука довольно полезная для разделения игроков на группы по мастерству, ну и для практической демонстрации своей крутизны. На этом геймплейные нововведения подходят к концу.

Ключ на пятнадцать

Наверное, одной из самых слабых сторон серии ВтВ была и остается оптимизация. Игра и раньше была очень требовательна к ресурсам, а, учитывая, что солдат и техники на поле боя теперь стало в разы больше, приходим к неутешительным выводам. Тамошняя физика имеет вредную привычку повергать вашу машину в ступор — при переезде танком



мешков с песком производительность вполне может упасть раза в три (и это на достаточно мощных машинах), хотя раз на раз не приходится. Сетевая оптимизация до сих пор оставляет желать лучшего — лаги, тормоза и проблемы с синхронизацией никуда не делись. В сетевой игре общий фреймрейт считается по самой слабой машине, а при наличии в игре более шести человек возвращаются из небытия раздражающие «Ожидания пользователя», традиционно прерывающие игру на самом интересном моменте. Даже наличие высокоскоростного подключения — не выход, разницы между оптикой и коаксиалкой вы все равно не почувствуете, ведь другие игроки «и ныне там». Так что, как ни прискорбно, при нынешних скоростях нашему Интернету ВтВ не по зубам. Музыка в основном звучит неплохо, но, из-за малого количества треков она быстро надоедает, и ее приходится отключать. Звуковые эффекты на уровне, все стреляет и взрывается так, как и должно.

Вывод

Хорошая игра, кампания просто супер, если играть без звука и пропускать все ролики. Мультиплеер очень хорош, и, несмотря на проблемы с высокими требованиями к машине и подключению, это замечательные и захватывающие впечатления. Так что рекомендую все же продрагаться сквозь тернии пафоса — оно того стоит.

Metatron

IMPERIVM
ROMANVM

Разработчик: Naemimont Games

Издатель: Kalypso Media

Издатель у нас: Бука

Системные требования:

✓ минимум: Pentium IV/Athlon XP 1.8 ГГц,
512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;✓ рекомендовано: Pentium IV/Athlon XP 2
ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео.

У одной маленькой, но очень гордой болгарской компании есть одна большая, но несбыточная пока мечта: наполнить мировой рынок компьютерных игр качественными стратегиями. Мол, если не мы спасем монотонно впадающий в кому жанр, тогда кто? Не на *Blizzard* же, в самом деле, надеяться? И вот эта маленькая, но очень гордая компания под очень гордым именем *Naemimont Games* на протяжении десяти лет выдает «на гора» игры одной направленности — real-time стратегии. Были в их послужном списке и «чистые» RTS, и RTS с RPG-уклоном, игры, как описывающие разнообразные исторические события, имевшие место на нашей родной Землятушке, так и рассказывающие о масштабных войнах вымышленных фэнтезийных королевств на просторах вымышленных же фэнтезийных миров. Одним словом, ребята год за годом окучивали один, хорошо знакомый им жанр, не бросаясь в крайности и терпеливо оттачивая свое мастерство, в надежде когда-нибудь переключиться своим очередным творением признанных мастеров жанра RTS. Стоит признать, у них довольно неплохо получалось — симпатичные 2D-стратегии, например *Celtic Kings: Rage of War* или *Rising Kingdoms*, звезд с неба, конечно, не хватало, но вселяли надежду в то, что когда-нибудь у ребят все-таки получится взрослая RTS, готовая поспорить с лучшими представителями жанра. Но, как это часто бывает, кто-то свыше вмешался в планы *Naemimont*, и в один прекрасный момент ребята решили немного изменить квалификацию. Забыв свои предыдущие опыты по селекции лучшей в мире стратегии реального времени, они решили создать, ни много ни мало, градостроительный симулятор в антураже древнего Рима. Видимо, кто-то из их начальства остался вечером в офисе, в порыве ностальгии решив, как в старые добрые времена, за одну ночь отстроить пару-тройку Великих Империй в нестареющей классике *Caesar 3*. А может быть, просто все то же руководство решило под шумок выходящих в то время *CivCity: Rome* от *Firaxis* и *Caesar 4* от *Tilted Mill* сыграть на популярности последних, и, что называется, «срубить баблеца по-легкому». В результате непродолжительного, но напряженного творческого процесса появилась игра под названием *Glory of the Roman Empire*. О качестве проекта двухлетней давности я сейчас, конечно же, рассуждать не буду, однако скажу, что city-building стратегия у ребят получилась в несколько раз хуже, чем любая из ранее выпущенных ими «чистых» RTS, даже несмотря на уйму заимствований у более именитых братьев по жанру и красивый трехмерный движок. Спустя полтора года *Naemimont* выпускает еще одну экономическую стратегию, в которой нам снова предстоит,

что называется, «с нуля», по кирпичику, возводить Великую Римскую Империю. **Imperium Romanum**, по всей видимости, задумывалась как некая работа над ошибками прохладно принятой критиками и геймерами *Glory of the Roman Empire*.

Imperium Scenarium

Стартовое меню встречает будущего Цезаря **четырьмя основными режимами**. Традиционный *Tutorial* стоит порекомендовать только тем игрокам, чей опыт в жанре градостроительных стратегий равен нулю — если же вы хоть раз запускали того же *Caesar*'я или *CivCity* — здесь вам делать нечего. Разжевывать в десятый раз прописные истины — что может быть скучнее для жаждущего славы будущего правителя? Оставшиеся три режима, хоть и объединены общей целью — возвеличить и привести к процветанию Римскую Империю, все же несколько отличаются по антуражу. *Историческая кампания* представляет собой полтора десятка сценариев, в которых игроку предстоит взять шефство над несколькими городами, разбросанными по всей Империи. На протяжении нескольких веков мы успеем отстроить Верону, Помпеи, Геную, не обойдется и без великого Рима, конечно же. Режим *Rome* поведает нам историю столицы великой империи — частично отстроенный город полностью отдан на попечение игрока, и главная задача последнего — вовремя удовлетворять потребности до ужаса прихотливых жителей, обеспечивая их ресурсами и своевременно возводя необходимые здания. Ну и традиционная «песочница», она же *Sandbox* — принцип ее прям, как двери — берем любой участок голой степи и постепенно возводим на нем лучший город на Земле. И так пока не надоест.

Впрочем, вне зависимости от первоначальных условий, конечный пункт любого сценария — успешный и процветающий город, целый список выполненных в срок заданий и моральное удовлетворение от проделанной работы. Правда, удовлетворение от результата и удовлетворение от процесса его достижения — несколько разные вещи. В *Imperium Romanum* удовольствие от игрового процесса получить, безусловно, можно, но для этого нужно быть человеком неискушенным и малознакомым с жанром. В целом, конечно, механика процесса остается практически неизменной еще со времен первых «Цезарей», но мелкие детали, которые могут либо вывести жанр на новый уровень, либо опустить его ниже плинтуса — штука опасная. К сожалению, именно мелкие детали не позволяют назвать *Imperium Romanum* хорошей игрой, как не позволили они же в свое время назвать хорошей игрой *Glory of the Roman Empire*.



Imperium Gameplayum

Пожалуй, стоит начать с того, что отличий от этой самой GotRE (которая, напомним, вышла в 2006 году) я насчитал не так уж и много. Слегка изменившийся **интерфейс** (плашка с показателями ресурсов внизу экрана однозначно уходит в плюс, а вот ни на йоту не изменившееся главное меню строительства — в большой и жирный минус), похорошевшая графика (о ней — немного позже) и нахваливаемая разработчиками **система выдачи заданий**. Вот, пожалуй, и все более-менее глобальные отличия Imperium Romanum от предшественника. А где же, простите, исправление ошибок, устранение недочетов и улучшение недоделок? Где все те изменения, которые позволяют назвать игру полноценным сиквелом, а не жалкой пародией на оный? А нету.

Как и раньше, ни о каком предварительном **планировании города** не может быть и речи — вы вольны строить его так, как вам вздумается. Помните, как в свое время вы до миллиметра просчитывали сетку дорог, расположение колодцев и пожарных пунктов в том же Цезаре? Забудьте напрочь, в IR главное — доступ горожан к основным зданиям, вроде тех же колодцев, рынков и школ, что достигается бессистемным тыканьем последних где ни попадя. Земли, пригодной для строительства — хоть отбавляй, ее очистка от деревьев не стоит ни копейки — строй не хочу. Дороги, по большому счету, не нужны — жители местных городов предпочитают срезать любой, даже самый короткий путь, и весело топчут по горам и пригоркам, полностью игнорируя так кропотливо проложенную нами транспортную сеть. Тут, опять же, сразу вспоминается старый добрый Цезарь, где один неправильно спланированный квартал мог нанести серьезный удар по экономике целого города. Да что там города — всей Империи. Здесь же имеет смысл отталкиваться скорее от красоты расположения зданий, не задумываясь особо о том, сможет ли торговец с рынка докатить свою тележку до самых отдаленных домов. Впрочем, свою прелесть в этом всем тоже можно найти — игрок волен строить города невиданной красоты, которые будут цвести и благоухать, радуя Великого Цезаря стабильными отчислениями в казну Империи.

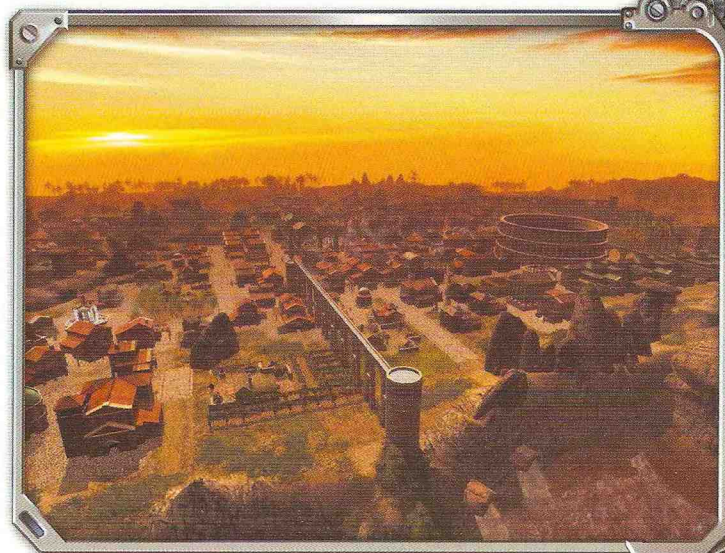
Полнейший бардак творится и в **управлении армией**. Для отражения атак грубых и неотесанных северных варваров достаточно пары-тройки казарм, да бесперебойная работа древнеримской легкой промышленности — чтобы оружия и доспехов солдатам было вдоволь. Дальше все просто — подождали, пока неорганизованная кучка варягов подбежит к городским воротам, приказали своим солдатам выйти из казарм и напасть на непрошенных гостей. Все, наслаждайтесь маловразумительной свалкой трехмерных человечков, из которой ваши воины неизменно выходят победителями. За всех, конечно, говорить не берусь, но я за все время игры в IR не проиграл ни одной битвы.

Рассказывать о ресурсах, экономике, строительстве и развитии городов не имеет смысла — все это мы уже видели в других градостроительных симах, правда, в IR стоит сделать поправку на вышеописанный беспорядок в организации городской инфраструктуры. Единственная действительно удачная находка болгарских разработчиков — система организации заданий в сценарии. Благодаря системе так называемых «табличек» мы можем сами выбирать, каким делом заняться в первую очередь — второстепенные задания можно отложить «на потом», а особо важные выполнять немедленно. Таким образом, каждый сценарий можно проходить по своей собственной схеме, разработав собственную очередность выполнения поставленных задач. Правда, на этом все свежие идеи Naemimont Games и заканчиваются. Даже забавную возможность переключить язык интерфейса с английского на латынь, которая присутствовала в Glory of the Roman Empire, и ту убрали.

Imperium Graphicum

Выглядит игра действительно красиво. Можно даже сказать, что **графика** — ее главный козырь. Не первой свежести движок в руках болгарских дизайнеров выдает очень симпатичную картинку — замечательные пасторальные пейзажи, умопомрачительная архитектура древнеримских городов и очень

неплохая детализация — проследить действия каждого отдельного жителя в огромном мегаполисе не составит большого труда. Кроме того, реалистичные погодные эффекты и при этом — божеские требования к «железу». А вот **слушать** в буквальном смысле нечего — гул большого города и бормотание горожан совершенно не впечатляют, а музыка настолько стан-



дартна, что меня не покидает ощущение, что я ее уже где-то слышал раньше. Все в том же Цезаре, к примеру.

Imperium Finalum

Это не серьезный «сим», и не любительская поделка. Что-то среднее. Если вы раньше не пробовали подобных игр — вам будет интересно. Если у вас уже есть опыт знакомства с более качественными представителями жанра — немножко поиграете, и бросите. Если вам нужно писать по этой игре обзор — пройдете до конца, и все равно бросите. Просто потому, что второй раз сюда возвращаться неинтересно. Красивая графика, конечно, от-



части спасает положение, но заменить вторичный, что называется, «без изюминки», игровой процесс она не в силах. Это однозначно не серьезный градостроительный симулятор, что бы там не говорили разработчики. Лучше в очередной раз установите четвертого «Цезаря» — вот это действительно игра на все времена.

Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
greencatua@gmail.com

ЗЛОЙ, ПЛОХОЙ ТА ТРЕЗВЫЙ

PC
DVD-ROM



Розробник: Itera Laboratories

Видавнич: Akella

Жанр: adventure

Вимоги до системи: Win XP (Рус) (Це що виходить? На нерусифікованій Вінді гра не піде!), Р4 1.3 ГГц, 256 Мб ОЗУ, і головне — 32 Мб DirectX 9-сумісне відео (рівня GeForce 4 і вище)

Авторський коментар: ОХ! Не чекав я такого від «русоквесто»!!!

— Ніііііііі! Тільки не це! Робіть, що хочете, але — не це!
— Бу-га-га! Догрався!..

Цю кімнату у ДЗВР використовували дуже рідко, здебільшого — для покарання міжнародних злочинців, але оскільки усі інші методи виховання на GreenCat'a не діяли, то довелося використовувати ЦЕ. На даний момент Талер та Кемпер задоволено дивились на те, як Бато тримає мене за хвіст над жертвним порталом, а Лар у шапці ката (замість одного гострого верха у Ларовій було два, для вух) зачитує вирок. Жахливість цього порталу була у тому, що він розкидував тих, хто туди увійде, по різних російським квестам. Звісно, ТАКЕ переживав не кожен, адже русоквесто вбиває МОСК краще, ніж аніме про Ктулху. Мить, коли Бато відпустив мій хвіст, я запам'ятаю надовго. За секунду падіння я встиг роздивитись усіх агентів. Лар одним вухом поправляв ковпак на іншому, Бато здував з руки зелені волоски, Ягуар вже розгорнувся і пішов до дверей. І тільки Талер... А... Ні... Він просто пташку за вікном побачив... Я пірнув у портал...

Це русоквесто? о_О

У русоквесто завжди дуже гарні обкладинки, яскраві скріншоти і цікавенькі назви, але після занурення у гру ти частіше за все розумієш, що на коробочці плюси закінчуються. Тому, коли я отримав цю гру у Ягуара під звуковий супровід Лара, котрий замолоджував мене фразочками на кшталт «Ну... Десь там писали, що вона — не така вже й погана...», я вже впав у готику і з траурним обличчям поплентався на пари. Після пар я із таким самим обличчям (а думали, пари мене сильно підбадьорять?) встановив гру. Перше, що потішило — після встановлення драйверів СтарФорс у комп не треба було перезавантажувати. Це трохи підбадьорило мене, але я все одно не чікав від цієї гри нічого. А дарма! Єдине (!!!), що справді не сподобалось у грі — слабенькі заставки, а в цілому — переді мною лежала справді ГРА! А... І ще одне! На коробці написано «10+». Щось, дуже слабо віриться, що 10-ти річна дитина пройде цю гру. Але, давайте заглибимось!

* * *

Це — неправильні кактуси!

І з них роблять неправильну текілу!

Потім — так голова розколюється зранку...

Давайте — пройдемось по стислому опису гри на коробочці:

1) Більше 35 ігрових сцен.

Не рахував, але — схоже на правду... Хоча, цим вже нікого не здивуєш.

2) Іскрометний гумор — пародія на відомі вестерни.

Це — чиста правда! Приколів грі не займати. Наприклад — заголовок про кактуси :). Чи взяти хоча б назву гри...

3) Яскрава, насичена графіка при невисоких вимогах до конфігурації системи.

Також — правда. На моєму слабенькому комп'ютері із ледь живим Радеоном 9600 гра просто літала... Загалом — подивіться вимоги до системи.

4) Веселі аркадні вставки і міні-ігри.

Про це — пізніше.

5) Оригінальне звукове оформлення.

Оформлення, як оформлення... Якісно, приємно... Ковбойська музика, ковбойські звуки, але нічого занадто оригінального...

Грати ми будемо за хлопця на ім'я Джек, котрий раніше був непоганим стрілом, а зараз живе життям простого фермера. Але його доля різко змінюється, коли до його ферми на коні під'їжджає ледь живий індіанець, а за ним і бандити, які спалюють його ферму. На нове житло потрібні гроші, і тому ми вирушаємо у місто Весттаун на турнір стрільків, який нам треба виграти, а до купи допомогти розв'язати проблеми половини міста, врятувати індіанське селище, зупинити страшного злодія на ім'я Блек Білл та знайти собі подругу життя. Ну... Це так, загалом... Йдемо далі.

Графічно гра — дуже приємна. Чудові пейзажі, непогані моделькі, яскраві кольори, любов художника до своєї справи, і головне — гру тягнуть доволі слабкі системи. Звук, як я вже казав, тішить і не напружує. За озвучку персонажів — респект і уважуха. Зробили на 5 з плюсом. Дуже атмосферно... Але — нічим не видається... Ну й нехай! Геймплейно нагадує більшість квестів. Тобто перехід по екранах за допомогою стрілочок на краю екрана, інвентар, квести, міні-ігри і т. д. Як я вже казав, у грі присутні міні-ігри у кількості 5 штук. Одна — доволі непогана, 3 — звичайні, і одна — дуже крива (найперша), котру лаяли вже не на одному сайті. Загалом, усе, як зазвичай, але — виконано на стабільному, високому рівні.

Отже, ми отримали гру, у яку не соромно грати, а потім ще й другу дати. Непоганий сюжет, яскрава, гарна графіка, достойна озвучка. Ось яким має бути русоквесто!

* * *

Гдаєте, що по поверненні з гри я, вдався до страшної помсти, знову переїхав Ягуара транспортним засобом, потім накидав шерсті у кулер Бато, зламав усі вантузи Лара або замурував вентиляцію? А оці і ніфіга! Бо мені сподобалось. Я просто сів за статтю...

Із вами був один із першопрохідців якісних русоквесто — Олексій Годзенко aka Green Cat.



Разработчик: Pollux Gamelabs
Издатель: Paradox Interactive
Жанр: Пошаговая Галактическая стратегия
Системные требования: Pentium III/Athlon 1.2
ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб
памяти, 1 Гб на винчестере

KAYD KAYD@list.ru



LOST
EMPIRE
POLLUX

Хотели бы вы править Вселенной? Ну или хотя бы галактикой? Что? Хотя бы планеткой? А ну пошел отсюда!... Мы тут о высоких материях, а он о каких-то жалких планетках!

Так вот — сегодняшняя игра как раз для вас! Pollux не мелочится и представляет в наше распоряжение до пяти тысяч (!!!) планетарных систем! Нет — вы еще этого не прочувствовали. Каждая из этих планетарных систем может быть колонизирована вами или соперником. Чувствуете? Понимаете? Прониклись размахом?

И, естественно, возникает вопрос — КАК? Как управлять империей, хоть более-менее крупной по местным масштабам, и не сойти с ума? Не беспокойтесь — девелоперы из Pollux Gamelabs понимали, что делали. Но давайте не будем «поперед Ранду в астрал лизти» и разберемся во всем по порядку.

По сути, **Lost Empire: Immortals** — обычная космическая пошаговая стратегия. В начале у нас есть одна система-столица, один колонизатор, один разведчик и целая неизвестная галактика, размером от 150 до 5000 звезд. И именно размах — главное отличие игры. В остальном все практически стандартно: строим флот, разведываем окрестности, исследуем новые технологии, строим колонии, встречаем другие расы, налаживаем дипломатические отношения, торгуем, занимаемся шпионажем, воюем...



Но есть и некоторые отличия — и в первую очередь они связаны с размахом. Игра как раз создавалась с прицелом на любителей примерить на себя роль правителя гигантской империи. А что это значит? А это значит, в первую очередь, *упрощение*. Например, колонизировав систему, мы просто выбираем ее тип соответственно нашим нуждам и ее возможностям, настраиваем оборону и... забываем о ней. Конечно, в экстренных случаях мы будем о ней вспоминать... но не чаще. То же и в остальном *управлении государством*: четыре кнопки типа *правительство*, три ползунка *экономики*, отвечающих за инвестиции или накопление каждого из *трех ресурсов*, несколько направлений деятельности лидеров-советников... Наука одинакова для всех рас и по сравнению с другими играми сего жанра может показаться довольно скучной. Зато каждое исследование многоуровневое и каждый уровень увеличивает эффект.

Если вышеперечисленное кажется вам излишним упрощением,

то вспомните о масштабах. К тому же есть и приятные «упрощения»: например, строя корабль, мы можем сразу выбрать ему флот приписки. Так же «легким движением руки» мы можем приказать разведчику разведывать, патрульному патрулировать, а колонизатору, соответственно, колонизировать и так далее.

Также присутствуют давным-давно ставшие для жанра стандартом, но оттого не менее приятные плюшки. Например, *конструктор кораблей* — мы буквально собираем корабли по частям. То есть у нас есть типичные корпуса, с определенными слотами под оборудование, в которые мы можем запихнуть ранее исследованное. А это дает такой простор! К примеру, нужно нам быстро и дешево построить флот — нет проблем! Ставим всего по минимуму и игнорируем ряд слабеньких кораблей. А хотите нечто подобное «Звезде Смерти»? Нет проблем: берем тип корпуса «База», навешиваем модули истребителей, бомбардировщиков, наштагивываем десантников под завязку, добавляем кучу пушек и турелей, а также не забываем о мощной противопланетарной пушке. В общем, все в ваших руках.

Также приятной неожиданностью для меня стали *односторонние дипломатические действия*: начиная от лоббирования своей цивилизации и покупки звездной карты, и вплоть до передачи под наш контроль системы. Также не забыт и *шпионаж*.

А еще есть *боги* — так называемые Бессмертные. Их всего два, и именно вокруг них крутится сюжет. Иногда они могут подбрасывать нам задания, выполняя которые, мы получаем вознаграждение и со временем примкнем к божеству. Но Бессмертные не ладят между собой — а точнее, ведут непримиримую войну. А это значит, что, выбрав одну из сторон, мы улучшаем отношения с приверженцами нашего Бессмертного и ухудшаем с поклонниками другого, а заодно и с противниками обоих. Что? Какими противниками богов? Ах да! Мы ведь можем и игнорировать богов, а то и пойти на них войной...

Что-что? *Графика, звук и все такое*? Ну есть такое. Графика трехмерна, кроме самой вселенной мы еще можем просматривать повторы битв. Правильно поняли — непосредственно управлять флотом нам не дадут. Мы лишь можем заранее выбрать стратегию поведения и после битвы смотреть повторы.

Звук тоже есть — и больше о нем нечего сказать. Да и причем вообще графика и звук к пошаговой космической стратегии? То-то же.

А теперь пришло время поговорить о главном. О чем? А, непосредственно, о самом *игровом процессе*. И тут понимаешь, что все не так радужно, как могло показаться сначала. Дело в том, что большая часть игры — это рутина и скука. Наверное, больше девяноста процентов времени вы будете заняты лишь нажатием кнопки «пропустить ход». Советники — безликие строчки статистики, о потере которых не жалеешь, ведь на смену им через пару ходов придут новые. Пресный сюжет, который не замечаешь, а то и вообще не догадываешься о его существовании. Упрощенная до безобразия экономика, местами неудобный интерфейс... Такова обратная сторона игры.

Но в целом перед нами крепенький середнячок, обладающий своими достоинствами и недостатками. Если вы любите КПС — можете попробовать. Если вы мечтаете об огромных просторах — не проходите мимо.

И не нужно воспринимать меня истиной в последней инстанции — я всего лишь скромный ВУ (Великий и Ужасный) Повелитель Галактики KAYD.

Bateau

Simon

the sorcerer

Законцованный мир

Разработчик: SilverStyle Entertainment

Издатель в Украине: Акелла

Жанр: adventure для квестоманьяков пубертатного возраста

Системные требования: CPU 1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 2.2 Тб под установку (для получения оптимальных требований всё вышеозначенное, кроме места на винте, множим на два)

Авторское примечание: Никогда не мог представить, что настолько не люблю квесты. Пожалуй, это будет последняя игра этого жанра, в которую я играл. Независимо от вывода.

Тонкости семейной жизни

Интересно, может ли человек, у которого не было младшего брата (либо сестры, если «человечиха», главное, чтобы вам приходилось делить многие вещи вплоть до мелочей), по-настоящему понять, что такое драка за телевизор? Или распивание вкусного сока наперегонки? То есть, когда тебе в данный момент пить не очень-то хочется, но глядя на то, как приложился к большой (вроде бы) ёмкости твой братец, понимаешь, что когда захочется, придётся сосать лапу. А споры по поводу того, кому выносить мусор или топтать в магазин? И ведь не послушает твоего весомого (а как иначе?) аргумента о том, что ты-то за ним почти пять лет игрушки собирал по всей квартире! Даже не подумает с благодарностью вспомнить, кто по ночам макал ему соску в варенье (потому что оне, видите ли, в младенческом возрасте не любили сосать соску без варенья), чтобы успокоить. Хотя какой у нас, старших братьев, был выбор? Не дашь соску, будет орать благим матом так, что фиг выдержишь. А родители пока услышат, пока придут в комнату, пока вспомнят, что этому пупсу нужно... Игрушки те же — не уберёшь, значит, будешь ходить-спотыкаться. Ну а раз ты — хозяин комнаты (хотя бы номинально), то и порядок в ней приходится поддерживать.

Впрочем, всё это лирика, к делу мало относящаяся, просто вступительным роликом из «Саймона» навеяло. Главный же вопрос заключается в том, что я до сих пор не могу понять, для кого эта игра сделана. То есть, по всем внешним признакам потенциальный фанат **Simon the Sorcerer 4** должен быть примерно в том возрасте, когда дёргать девочек за косички уже неинтересно, но идей по поводу того, что с ними можно делать кроме этого, пока в голову не пришло. На это указывают многие детали игры (сейчас не буду ничего выделять, но вы поймёте, какие элементы графики, текстов и прочих игровых потрохов можно подтянуть под это правило), но вот ощущения возврата в золотое детство не возникло абсолютно. Всё сделано наполовину, и нашим, и вашим. А в итоге — никому.

Впрочем, вполне вероятно, что я ошибаюсь, и на самом деле просто не понял тончайший юмор господ из SilverStyle Entertainment. Всё может быть. Меня вообще непросто рассмешить. Убаюкать гораздо проще.

— А сколько у нас глаз?

— Четыре!

(из специального политкорректного издания «Трёх мушкетёров» для циклопов, бывалых пиратов и полководца Кутузова)

Немного углубившись в изучение вопроса по сторонним источникам (ещё до установки игры на свой компьютер) я не без удивления узнал, что Simon the Sorcerer на самом деле является авантюрным сериалом с приличной историей и даже со своей армией фанатов. Ну, скажем, до уровня *Leisure Suit Larry*, *Space Quest* и прочих знаковых творений Sierra эта серия не дотягивает, но начиналось всё даже более чем радужно. Всю малину испортила третья часть, которая одинаково далеко ушла как от классического геймплея, так и от идеалов серии. Впрочем, о ней я больше ничего не знаю и, честно говоря, не горю желанием узнавать больше.

Тем не менее, разработчики четвёртой части (а команда-разработчик оригинала, как вы уже могли догадаться, до наших дней не дожила), демонстративно провозглашая себя фанатами первых двух частей, почему-то насовали в своё творение массу отсылок к третьей. Благо, для понимания всего происходящего проходить предыдущие игры про Саймона не нужно. Но всё равно выглядит странно.

И вот, кстати, ещё один занятный факт, идеологов первых двух частей, братьев Вудроффов (чем ещё знамениты — хоть режьте, не знаю), всё-таки привлекли к разработке. Но похоже, что немного запоздали с этим благим деянием, поэтому те эпитеты, которыми награждали Саймона различные обозреватели и просто посетители форумов, можно кое-как соотнести разве что с заключительной третьей игры. Всё, что следует раньше, наполнено йумаром и йадам уровня той шутки, которую я вымучил для подзаголовка этой части обзора. Если вам было смешно, то, пожалуй, Simon 4 стоит попробовать. Впрочем, не будем спешить, поскольку в этой аванчуре есть ещё немало «подводных камней», о которые не грех споткнуться даже бывалому геймеру.

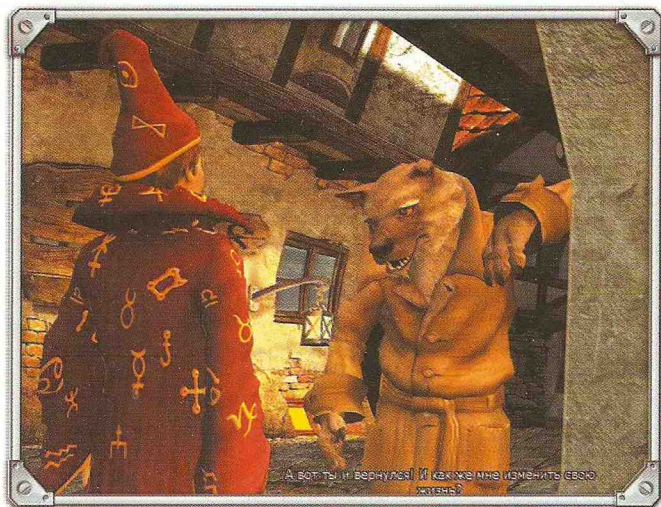


* * *

Сделать хотел грозу,
А получил козу...

(была такая песенка когда-то, Алла Пугачёва её пела)

История Simon the Sorcerer 4 начинается не то чтобы банально, но до одури напоминает голливудско-диснеевские комедии для детей младшего школьного возраста. Старший брат (он же Саймон) получает от младшего брата телевизионным пультом промезж глаз (вполне заслуженно, кстати, я таким козлом не был и смотрел «Трансформеров» вместе с мелким террористом), после чего отправляется в царство Морфея, наивно полагая, что оказался в гостях у другого божества — Аида (впрочем, и там ему вскоре доведётся побывать). Не знаю, как вам, но мне натянутость этой ситуации моментально бросилась в глаза. Особенно если учесть, что мой младший ронял мне на голову двухкилограммовую детскую машинку (в СССР очень любили делать детские игрушки из прокатной стали и литого чугуна). Собственно, таким же натянутым получился и диалог Саймона его подругой Аликс. Причём я затрудняюсь сказать вам, в каком из двух смыслов стоит употреблять слово «подруга» в отношении этой девушки. Конечно, Саймон и Аликс не делали ничего такого, в процессе чего была бы нужна такая штука, как контрацепция. Но в то же время юный маг явно неровно дышит к пышногрудой, кхм... Ну, для кого-то она, может, и красotka, о вкусах не спорят.



Впрочем, отвлеклись. Главное то, что сказочному миру, по просторам которого Саймон гулял на протяжении трёх игр, снова угрожает некая опасность, и только он может всех спасти. Учитывая то, что этот «маг и волшебник» абсолютно не умеет колдовать, физическими данными не особо вышел, а дипломатию в предыдущих частях не качал вообще, можно было надеяться на неплохую пародию. Хотя немного запоздал Саймон-спаситель, в последние пару лет герои-одиночки стали потихоньку исчезать как с наших экранов, так и с наших мониторов. Вспомните раннего Шварценеггера (особенно в фильме «Коммандо»), Сталлоне и незабвенного Чака Норриса. А затем сравните их с нынешними героями боевиков. После «Спасения рядового Райана» оставлять главного героя в живых вообще стало моветоном. А уж во что превратили должность супергероя, даже вспоминать неохота. Видели трейлеры фильма «Napsock» с Уиллом Смитом в главной роли? Не могу дождаться этого издевательства над всеми суперменами и Нео сразу. И сдаётся мне, что из Саймона пытались сделать что-то подобное, но тон был с самого начала задан неверно. Смешно, когда в нелепые ситуации попадает персонаж по-настоящему неординарный. Ну, пусть не наделённый суперспособностями, но хотя бы в чём-то превосходящий других. Ну пускай хотя бы внешне он выглядит как прынц на белом коне. А вот когда на посмешище выставляют простого паренька, такого же, как и большинство ровесников игрового Саймона, смеяться не тянет. Нормаль-

ная реакция — сочувствие, но как сочувствовать человеку, который сам загоняет себя в дурацкие ситуации? Главный диссонанс происходит оттого, что несмотря на в меру ироничный и скептический настрой Саймона, поступает он как натуральный идиот. А у нас, напо-



минаю, авантюра ака квест, причём линейная до неприличия.

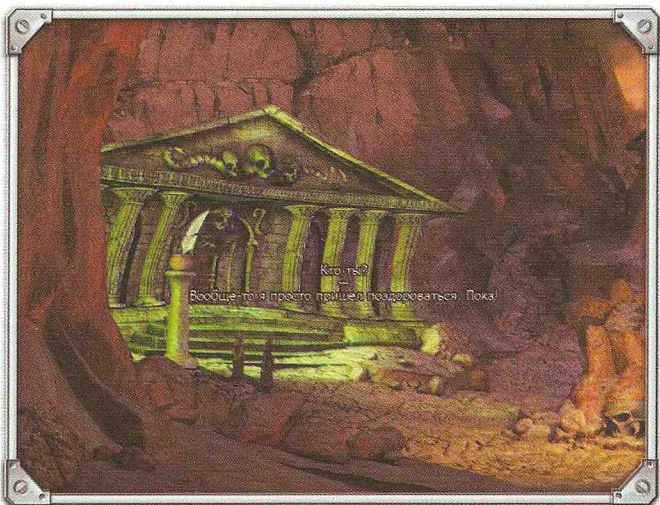
Да и ироничность главного героя далеко не всегда играет в плюс. Перлы вроде фраз про «молот +2» встречаются гораздо реже нудных натянутых «типа шуток», примеры которых даже приводить неохота. По степени натянутости это всё смахивает на выпуски «Ералаша» последних лет.

А вот среди НРС колоритные личности, как ни странно, есть. Среди них, конечно, тоже предостаточно того, что на uryachka.ru называют УГ, но некоторые запомнятся действительно надолго. Любимым персонажем я бы назвал неприметного на первый взгляд дровосека, с которым состоялся такой вот диалог:

— Саймон, ты же не подумаешь, что я сумасшедший только потому, что я дал имя своему топору?

— Нет, конечно. Это нормально. Ты же дровосек. А как ты его назвал?

— «Топор». Знаешь, у меня всегда было плохо с креативным мышлением...



Чудесно, не правда ли? Как жаль, что ничего настолько же яркого я так до конца игры и не встретил. Неплохой заявкой на оригинальность была панкующая Красная Шапочка, стержовая Бабушка и Охотник (он же по совместительству — практикующий хирург). Но слишком уж предсказуемо. Зато сказочный Волк в роли алкоголика получился очень харизма-

тично. Неплох и мастер йоги, который сидит на доске с гвоздями возле фонтана в центре города, но, к сожалению, он по всем статьям проигрывает своему коллеге из «Ильи Муром-



ца»... Остальных персонажей даже упоминать неохота — большинство из них вызывает скорее жалость, чем смех. Особенно Swampy, которого локализаторы почему-то окрестили Кикимором. Впрочем, бедолаге досталось ещё и от англоязычных локализаторов, такого противного голоса у положительного персонажа я не слышал ещё ни разу в жизни.

Чтобы особо не спойлерить, в подробности сюжета вдаваться не стану. Просто упомяну, что по ходу действия будет несколько попыток постебаться над несколькими сказками (иногда даже удачно), а ближе к концу даже до античных мифов дело дойдёт. При этом вполне предсказуемо, что намёки на какую-то оригинальность сказочного мира «Саймона» теряются окончательно.

Сплошное надувательство

В последнее время я понемногу отхожу от отдельного описания элементов игры, как то графика, геймплей, сюжет... Лучше выделить главное, попытаться передать настроение, дух игры. Но в данном случае графика заслуживает отдельной главки, поскольку смесь снова получилась очень неоднородной и неоднозначной.

Прежде всего, нужно отметить пререндеренные задники (в Simon the Sorcerer 3, как выяснилось, всё окружение было выполнено в честном 3D). Даже на фоне современных адвентур с немаленьким (по меркам жанра) бюджетом, они вы-

глядят вполне солидно. Даже анимация кое-какая есть, да и детализация вполне достаточна. При этом искажение пропорций зданий и предметов действительно добавляет ощущения необычности, сказочности и даже можно сказать — гротеска. Всё хорошо, уместно и красиво.

А на другой чаше весов у нас радостно разместились... персонажи. Но рассказ об этих замечательных животных я начну, как обычно, издали.

Помните такую игрушку *Neighbors From Hell* или «Как достать соседа» в нашем варианте? Помните, как там выглядел главный герой (юноша по имени Вуди)? Думаю, описывать его было бы лишним, с другой внешностью такого товарища даже представить сложно. Но после двух первых частей за продолжение линейки взялись доблестные расейские разработчики, которые зачем-то решили поменять мультяшную внешность персонажей на жаржеподобные рожи с раздутыми ноздрями и стеклянными глазами. Вуди превратился в укуренную копию Николая Басова, который провёл двенадцать раундов против Майка Тайсона. С тем же успехом можно было вместо легендарного Петрика П'яточкина использовать визуальный образ из мультка про Мальчиша-Кибальчиша...



Так вот, в Simon 4 персонажи визуально получились примерно настолько же безвкусными, как и в приведенных выше примерах. По крайней мере, в моей системе координат. Я затрудняюсь назвать хотя бы одну более-менее приятную на вид модель NPC. Ну ладно, главный герой. У него переходной возраст, прыщи на роже, большие уши и нос картошкой — бывает. Но что такое плохое вам сделала Аликс? За что вы её так?

Не удержусь, чтобы ещё раз не напомнить, что эту игру делали немцы. И это отчётливо видно по формам подруги главного героя, которая напоминает ходячую рекламу салонов пластической хирургии (или антирекламу, что кажется мне более верным вариантом). В таком возрасте такие формы, в принципе, занять возможно. Но даже на лице «гротескно-сказочные» искажения превратились в перекачанные силиконом губы и выпученные глаза. В то же время, Бабушка выглядит вполне цивилизованно, если смыть с её лица боевой раскрас, будет похожа на любую интеллигентную бабушку (не из тех, которые по лавочкам сидят, а тех, которые Достоевского читают на ночь). И так — везде. Гротескные персонажи соседствуют с более-менее реалистичными, цельными образами — с непонятной кашей из штампов и клише. Однозначного впечатления составить практически невозможно, но в том, что по визуальному ряду Simon 4 на культовую игру не тянет — в этом я уверен.





* * *

*Что ты, а не мачо
(свежая попка отечественного разлива)*

С сюжетом не сложилось, персонажи так себе... Геймплей, что-бы долго не рассусоливать, охарактеризую как замороженный. То есть, ничего сложного в Simon 4 нет, привычная квестовая схема: поговорил, подобрал предмет, использовал его, где надо, снова поговорил. Нормально. Даже логично в большинстве случаев (особенно в первой половине игры, самые маразматичные загадки припасены на финал). Но для человека, который не считает себя большим... Нет, не так. Для человека, который не считает себя БО-О-О-ОЛЬШИМ фанатом квестов, возиться с инвентарём, распухающим подчас до тридцати предметов, будет не очень весело. Ведь не всегда получается понять (и простить, ага) логику разработчиков, в некоторых местах заходишь в тупик и начинаешь использовать народную забаву «прокликай все предметы на всех возможных активных зонах». Тридцать кликов в лучшем случае... А если вспомнить, что предметы можно комбинировать (причём не только по два, но и по три), то становится совсем плохо. Простите меня, грешного, но в моменты «затыков» я не выдерживал и лез в солюшн. Ответ всегда был довольно простым, но если уж мысль пошла в неверном направлении, то без шпаргалок «Саймона» не пройти.

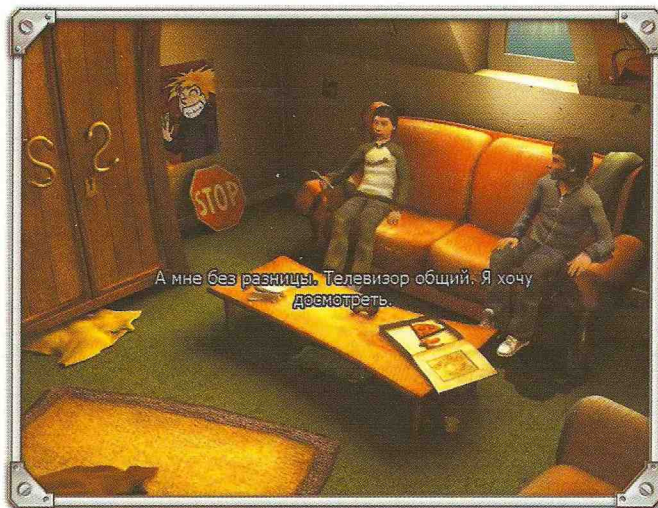


Итак, геймплей тоже звёзд с неба не хватает. На что же тогда была надежда разработчиков? Чем игроков прельщать собирались? Неужто только старым добрым именем?

Есть у меня на сей счёт одно подозрение, но, как ни странно, проверить его я никак не могу. Причина проста — я не

знаю немецкого, поэтому не могу оценить качество диалогов на родном для разработчиков языке. А версия, изданная «Акеллой», переделана из английской (то есть, мы имеем английскую озвучку и русские сабы). Если предположить, что английский перевод настолько же хуже немецкого оригинала, насколько русские субтитры хуже английского текста, то «Саймон 4» мог бы оказаться гениальной штукой. Но, как я уже и сказал, проверить это предположение можно, лишь зная немецкий язык.

Ну а раз уж речь зашла о локализации, то добавлю такой штришок. Диалоги в «Саймоне» идут без участия игрока за исключением тех моментов, когда нам надо выбрать вариант ответа (или вопроса). То есть, прочитал ты субтитры, или нет — никого не колышет. А если учесть, какие словесные конструкции местами нагородили умельцы из «Акеллы», то становится понятно, что быстро прочитать текст ещё недостаточно. Его нужно ещё переварить. Вдобавок местами перевод не сходится по смыслу с озвучкой, а в отдельных случаях смысл фраз даже меняется на диаметрально противоположный. Атракцион «проверь перевод на слух» отлично тренирует знание английского языка, но вот погружению в игру никак не способствует.



Впрочем, надо отдать должное «Акелле», текста в игре достаточно много, и большая часть переведённого всё-таки выглядит приемлемо. Но лучше всего подучить англиш и играть с отключенными сабами.

* * *

*Это есть наш последний
И решительный...*

(песня вообще-то про войну, но по смыслу подходит)

Всё, братцы, хватит с меня адвенчур, квестов и прочего игрового ужаса. Спасибо JetDogs'ам, поржал над их «Третьим сроком», но всё остальное... Даже Талеру в последнее время стало доставаться слишком много хороших квестов. А это значит, что все нехорошие попадали мне. Куда это годится? Правильно, никуда не годится. Так что расслаблюсь в следующем номере при помощи гоночек, а потом стану у Ягуара парочку экшенов. И молоко потребую. За вредность.

Что же касается финальных рекомендаций относительно Simon the Sorcerer 4, то тут вариантов не очень много. Тем, кто равнодушен к жанру адвенчур и не трепещет от одного слова «Ералаш», играть в это чудо настоятельно не рекомендуется. В то же время бородатым квестовикам (если вдруг так случится, что всё хорошее, что выходило в последнее время, вы прошли) можно и попробовать. Вас-то огромным инвентарём не испугаешь, верно? Ну а парочка неплохих шуток в «Саймоне» всё-таки обнаружена, вдруг кому-то и остальное понравится?

Андрей М. aka Scratch scratch385@mail.ru

THE SETTLERS

RISE OF AN EMPIRE

Разработчик: Blue Byte Software, Funatics Software**Издатель:** Ubisoft Entertainment**Жанр:** почти те самые Settlers**Системные требования:** P IV 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Сериал *The Settlers* в представлении не нуждается. Оно и немудрено, ведь компания *Blue Byte* вот уже почти пятнадцать лет (первая часть вышла еще в 1993 году) радует поклонников очередными частями приключений неутомимых поселенцев. Интересно то, что идея оригинальных Сеттлеров на протяжении стольких лет практически не менялась со времен первой части. Исключением из обще-игровых правил стала лишь пятая часть сериала — *The Settlers: Heritage of the King*, оказавшаяся эдакой белой вороной среди всех частей и по сути являющаяся клоном Века Империй. Именно после выхода этой части игровая общественность загудела о смерти неутомимых карапузов...

Но ведь всем понятно, что хоронить такой брэнд, как минимум, не выгодно. Разработчики почтили отзывы игроков, издатели посмотрели на показатели доходов. Обе стороны наверняка пришли к выводу, что не стоит переделывать то, что и так отлично работает. Полетела вслед очередная часть сериала *The Settlers II: 10th Anniversary* — по сути, те же вторые поселенцы, но в 3D. Игра не внесла ничего нового, не вызвала бурных эмоций у игроков, но сумела поддержать интерес к забываемой серии. А тем временем разработчики начали ваять свежую часть сериала, вернувшись к старым канонам игры.

Собсна, встречайте очередную часть бессмертных Поселенцев — ***The Settlers: Rise of an Empire***.

В королевстве царит разруха, бардак и коррупция, кругом бесчинствуют разбойники, одним словом, полный триндец. Посмотрев на весь этот «компот», король, не долго думая, хватает одного из своих верных рыцарей и отправляет разгребать все это... Собственно **сюжет**, в несколько укороченном варианте, выглядит именно так. По ходу игры, конечно же, найдется главный супостат, который является виновником всей разрухи и непотребств. И, конечно же, мы в роли бравого рыцаря покажем злодею кузькину мать, натыкаем его мордой в гов... в «цветочки» и научим жить дружно. Сразу предупреждаю, что сюжет в игре банален и линеен, как рельсы на маршруте «Киев-Львов». И если банальную завязку еще можно простить, то нудное сюжетное продвижение по мере выполнения миссий — нет. Ибо скучно. Даже не смотря на то, что в игре такого рода, как *The Settlers*, кампания — не главное.

Играем мы от имени одного из вышеуказанных рыцарей. При прохождении кампании нам любезно предлагают выбрать своего **альтер-эго** из небольшого перечня ярких борцов за добро. Каждый из них дает определенный бонус в той или иной сфере развития вашего поселения. Бонусы, кстати, довольно неплохие и разнообразные. Итак, рыцаря выбрали, теперь непосредственно к игре.

Итак, мы попадаем в интересующую нас провинцию, в которой нам предстоит построить процветающий городок и по ходу дела решить местные проблемы. Откуда в провинции, где свирепствуют разбойники, сжигая и разрушая все и вся, нас поджидает парочка готовых строений, не знаю. Но факт остается фактом. В начале каждой игры мы уже имеем в собственности **склад, церковь** и персональный замок. Кстати, с потерей этих зданий наступает бесповоротный гейм-овер. Наверное, чертежи этих зданий стоят бешеных денег и владеют секретом их постройки лишь единицы. Потому их разрушение — фатально... Вышеупомянутый склад, между прочим, единственный, который будет в вашем распоряжении на протяжении всей игры. Строить дополнительные склады нельзя. Потому все добытое и нажитое будет транспортироваться именно к нему, не взирая на расстояние и отдаленность... Ну да ладно.

Имеем мы пару построек да горстку ресурсов. Далее, как в любом градостроителе — **строим** шахты, лесопилки, фермы и прочее-прочее. Благо, список возможных построек довольно приличный. Кроме этого, любое здание можно усовершенствовать. Проапгрейженное здание обзаводится вторым этажом или какой-нибудь пристройкой и начинает работать в разы эффективнее. Таким образом, вопрос о нехватки территории для строительства и необходимости экспансии на соседние земли практически никогда не возникает.

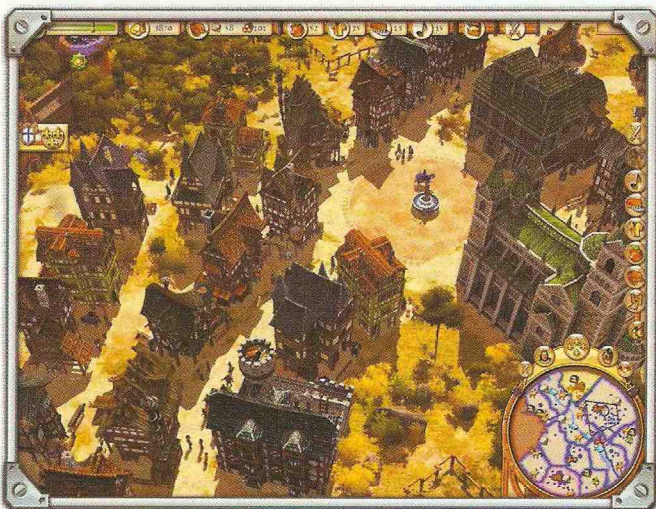
И вот мы постепенно строим феодальный рай: лесоруб выходит с топором и усердно валит лес, лесник засаживает выкошенные участки молодняком, дальше бревна обрабатываются на лесопилке и готовый строительный материал. Стоит отметить, что одно поваленное дерево — это ровно одно бревно, и после того как лесоруб припрет его на склад, количество кругляка у вас увеличится ровно на единицу. То же самое и со всеми товарами и ресурсами. Если в лавке вы видите ровно



7 единиц чего-то, то именно такое количество у вас и имеется. Все точно. Впрочем, как и во всех предыдущих частях Поселенцев.

Кстати, стоит отметить, что **ресурсы**, как положено, есть восстанавливаемые и невозстанавливаемые. Если тот же вырубленный лес может подновить лесник, а поголовье дичи через некоторое время само собой расплодится, то в истощенной шахте уже никогда не появится руда. И хотя на протяжении всей игры недостатка в каком-либо ресурсе я не испытал ни разу, на первых порах надо быть экономным и рациональным. Настроите слишком много хижин лесорубов — ждите, что ваши лесники просто-напросто не будут успевать засаживать новые деревья. Кроме этого, в игре появилась смена времен го-

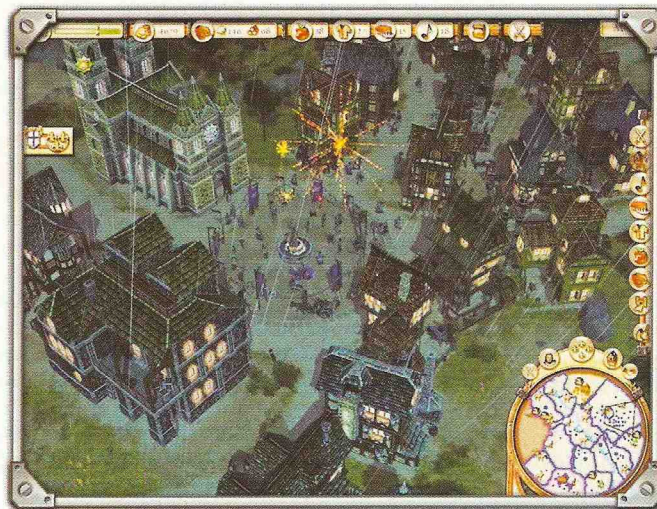
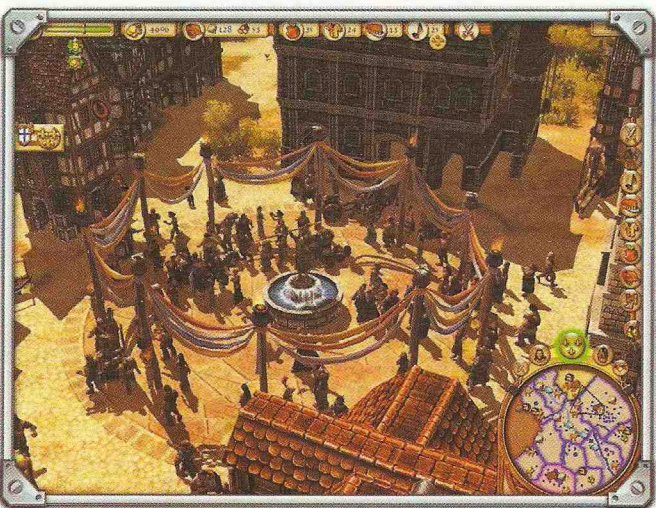
ных сообщений не произойдет. Трудяги будут продолжать усердно валить лес, таскать руду и так далее. Ни тебе бунтов по всем правилам средневековья, ни поджогов. Неадекватно, короче.



да и разные климатические условия. Соответственно, зимой и в жарких либо северных регионах урожай собирается маленький, потому нужно делать упор на ловлю рыбы, охоту, ну и так далее. В принципе, кто хоть немного сталкивался с экономическими стратегиями типа *Алло 1701*, проблем не ощутит.

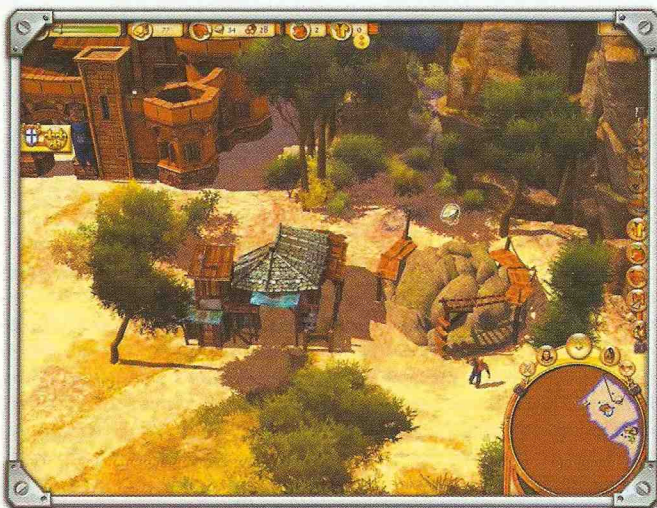
Хочу сразу отметить пару очень интересных и в некотором роде непонятных моментов.

Момент уно. Непонятный. В ходе развития нашего поселения нашими подопечными запрашиваются все новые и новые товары. Оно и понятно, человек хочет жить хорошо и быть обеспеченным всем. Но вот в чем штука — наши самые преданные и ярые трудяги, лесорубы, шахтеры, камнетесы и прочие, то есть поселенцы самого низкого уровня, ничего, кроме еды, не требуют. Либо аскеты, либо идиоты. И даже если у вас закончится еда и кормить их будет нечем, ничего страшнее жалоб-



Момент номер два. Непонятный. В игре нет жилья. То есть наши подопечные живут там же, где и работают. С одной стороны, в некоторых профессиях так и было, например, у торговцев тех времен часто первый этаж здания служил непосредственно магазином, а на втором были жилые комнаты. В этом случае понятно. Но в случае того же лесоруба, я не верю, что он круглый год живет в лесу и спит в своей халупе в обнимку с бревном. Лимит населения повышается за счет апгрейда церкви и замка. Может, они все там и живут?

Момент номер три. Приятный. В игре появились представители слабого пола. Женщины то бишь. Женщины не участвуют в общем производственном процессе, но, тем не менее, отыгрывают в игре очень важную роль. Они исполняют обязанности



хранительниц очага и домашнего уюта. Женатый поселенец работает гораздо эффективнее холостого, потому что дома жена пилит «Иди, скотина, деньги зарабатывать!». На самом деле жены следят за тем, чтобы их муженек всегда был накормлен, одет и так далее. Потому наш женатый поселенец меньше тратит рабочего времени на поиск пропитания и прочие мелочи, соответственно больше вкалывая на своей «потогонной фабрике».

И вот мы развили свое поселение, наладили добычу ресурсов и производство всяческих благ. Соответственно, к тому времени часть невозстанавливаемых ресурсов будет исчерпана, а некоторые и вовсе не были доступны в вашем регионе изначально. Время торговать.

Торговля реализована довольно нехитро, но и здесь есть свои нюансы. Стоит заметить, что цель торговли в игре в первую очередь состоит в приобретении тех или иных недостающих ресурсов. Зарабатывать деньги, приторговывая товарами, обычно не имеет смысла, потому что денег, получаемых от сбора налогов, обычно хватает с головой. Весь процесс торговли сводится к нескольким простым этапам: заключаем сделку на покупку или продажу, и вот с двух направлений навстречу друг другу выдвигаются две тележки. Одна с товаром, вторая, соответственно, с золотом. Нам остается только ждать. По прибытии на место доставки груз выгружается на складе. Правда, не все так просто — есть несколько вариантов развития событий. Первый — тележки благополучно доставляют груз по месту требования. Второй — груз и золото оседают на пути в карманах разбойников. Выходов из этой ситуации тоже несколько: либо организовать карательный рейд на лагерь злодеев, заодно отобрав все незаконно экспроприированное за время разбойничьей деятельности добро, либо отрядить на сопровождение и охрану телеги отряд солдат. Решать вам.

Кстати, о ратных делах. Вернее, об их полнейшем отсутствии. Несмотря на то, что большинство заданий в миссиях носят ярко выраженный милитаристический характер (захватить провинцию, уничтожить лагерь разбойников и т.д.), осо-



бо **повоевать** нам не дадут. Вернее, повоевать-то можно, но вот удовольствия от этого мало. Видов войск у нас в распоряжении аж два — мечники да лучники. Плюс пара осадных орудий. Все. В целом же в любом сражении выигрывает тот, у кого войска больше. Потому все сражения сводятся к штамповке воинов, обведению их рамочкой и указанию цели. Дальше — у кого толпа больше, тот и победил. Опять же, скучно. Я, конечно, понимаю, что серия Settlers имеет, по сути, созидательный характер, но, тем не менее, наличие хорошего тактико-военного элемента могло бы значительно приукрасить игру. Между прочим, наш альтер-эго, рыцарь то есть, тоже может принять участие в побоище и прогарцевать на багатырском коне во вражеских рядах. Особо опасаться за его сохранность не стоит. Пав в неравном бою, наш герой через некоторое время снова будет прохаживаться по стенам именного замка. Никак из клана МакЛаудов наш герой.

Окромя этого, наш герой, постепенно выполняя задания, получает **повышения по службе** в виде присвоения титулов. В принципе, кроме увеличения требований со стороны зажиточных горожан да морального удовлетворения данные бонусы нифига не дают.

А еще в игре можно побаловаться **шпионажем**. Даже отдельный юнит — шпион — имеется. Он умеет разведывать, какие ресурсы и в каком количестве находятся на складе противника. Забавная возможность, но, как по мне, бесполезная.



Графика в игре лично меня порадовала. Красивая, детальная. Хотя и не ровня играм последнего поколения, но, тем не менее, очень и очень добротная. Особенно впечатляет детализация. Каждый процесс, каждое действие анимировано и отображено в игре: вот священник пошел в церковь на службу, вот женщины направляются на рынок за покупками, вот лесоруб с топором наперевес идет в лес на вырубку, вот продавец зазывает прохожих в свою лавку, в лесу носится местная живность, рыба плещется в реке, а вот просто бабочки порхают на лугу. Красиво, очень красиво. Все вот эти мелкие детальки и создают общую картину Поселенцев — утопический мир, в котором иногда даже хочется пожить. По уровню детализации игра очень мне напомнила уже упомянутую Anno 1701.

Но, несмотря на детализацию и в целом неплохой геймплей, игра как продолжение серии Settlers не удалась. Выйди игра под другим именем и от другой компании-разработчика, я бы назвал игру хорошей. Не шедевром, но отличным продуктом. А так... К именитому сериалу и требованиям соответствующие. Укороченные производственные цепочки, недоразвитая военная часть, сомнительные по полезности нововведения и функции, мелкие недоработки и тотальное упрощение игрового процесса... Все это не то. Может я, конечно, постарел и закостенел, но былого восторга от трудолюбивых поселенцев я на этот раз не ощутил. Тем не менее, игра, скорее всего, понравится всем начинающим любителем градостроительства, а бывалые фанаты вроде меня тихо и мирно запустят еще раз старенькие The Settlers II...



Розробник/видавець: Kaoscontrol
Видавець у нас: Бука
Жанр: кровавий аркадний action
Вимоги до системи: Pentium4 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб відео, 100 Мб на жорсткому диску, клавіатура, миша
Авторська примітка: До Alien Shooter та Crim-sonland гра не дотягнула, але щось у ній є...

Олексій Годзенко aka Green Cat greencatua@gmail.com

ИМЯ ИМ ЛЕГИОН

Одного разу в одній далекій гал... Хоча, яка до біса галактика? ДЗВР це...

Мерія загнала на тренувальний полігон усіх співробітників ДЗВР, і агентуру, і кадетів. Деяких, хто злякався, дізнавшись, що Бато дадуть сокиру, притягли зв'язаними. Серед усіх притягнених був також агент Ягуар, який категорично відмовлявся приходити на полігон через 2 чинники: по-перше — сокира, якою Бато вже жонглював, зловісно посміхаючись, наче це був не 40-кілограмовий шмат металу, а диск із «Червоним Космосом», по-друге — пістолетів не буде...

У всіх «запрошених» різко стався напад депресії — це була щорічна тренувальний захід, спрямований на покращення навичок володіння холодною зброєю... А це, з попереднього досвіду, вело до єдиного результату — переповнені палати у лікарні... Звісно — ніхто не хотів потрапити під вищезгадану сокиру Огра, або бути пошматованим гострими катанами Ягуара (а то й ще гірше — залутатись у бороді Талера або бути приляснутим до стінки армованим бойовим вантузом Лара). Навчання, які були обов'язкові, але якими ніхто не хотів займатись, відбувались по принципу «стінка на стінку», «село на село» або «усі від Бато».

Почалось... Наступні 20 хвилин, чи близько того, злились у одну криваву мить. Над головою постійно пролітали мечі, алебарди та сокири... Наткнувся на Глюка... Отримав шпідка... Довго летів... Сильно вдарився... Темнота...

Прокинувшись, я зрозумів, що знаходжусь у травматології ДЗВРівського шпиталю. Біля мене стояли Талер та Лар у білих халатах, напнутих на рамена. Талер тримав авоську з апельсинами. Лар, поки відійшла медсестра, записував мені під подушку фляжку та пачку цигарок. За що така честь, я не розумів. Талер, подивившись на моє не спалюване інтелектом обличчя, вирішив пояснити мені, що я єдиний залишився живим після підсрачника Глюка і тепер мене готують до місії у якийсь ігровий світ...

— А ще хтось вижив?

— Так — агент Ягуар!

У цю мить біля моєї палати на крислі-каталі провезли перегіпсованого Ягуара, якому медсестра розповідала, що залишилося йому лише 17 тонізуючих клізм, і можна буде зашивати копчик на місце. За кілька хвилин з маніпуляційної почувся тихе виття...

Ім'я ним галеон

Не перевелися ще люди, котрі пам'ятають *Крімсонленд* та *Аліен Шутер*... І добре, що не перевелися! А то хто б потішив мене (і сподіваюсь — вас) новою грою у цьому м'ясо-трешевому стилі?! Найголовніше — потішили не тупим плагіатом! Є у цій грі свій підхід. Звісно, на вас, любі читачі, чекає величезна кількість покоцаних трупів та нескінчених рік крові, але ворогів ми будемо виносити не з ракетланчерів та плазмоганів. А будем ми відтинати супостатам голови мечами та сокирами. Так! Вам не здається, це — середньовічний Alien Shooter :)?

Ім'я ним логопед

Отже, у цій грі ми будемо грати за лицаря, який загалом нагадує нормального вітчизняного богатира на кшталт Іллі Муромця (з міста Муром), Добриню Нікітича (доброго сина Микити Романовича) або Альошу Поповича (прізвище не уточню). З усіх боків на нас будуть на-



суватись вражини (якщо я вже заговорив про давньоруський епос, то хай вони будуть бурсурманами), а ми маємо їх усіх мочити, рубати, вбивати, та й просто калічити... Робити це ми будемо 5 видами зброї — простим мечем, кельтським мечем-пилкою, сокирою, бойовою сокирою (двохстороннє лезо) або булавою. Зброя відрізняється по довжині, вазі та убийності. Також, у якості бонусу можна використовувати стрілецьку зброю. А ось тут і починаються усі квіточки, ягідки та глюки розрабів. Абсолютно нема до чого комизнитись, коли вашому протагоністу дають у руки арбалет, але погодьтесь, Ілля Муромець, що стріляє із гвоздомета та міномета, або жбурляє гранати, виглядає трохи дивно... Звісно, гра не справляє враження високобюджетної... Але TAKE... Це навіть не розчарування, або обира на розрабів... Це просто дивно...

Ім'я ним Леголас

Гру ми починаємо, стоячи посеред квадратної карти, а довкола нас уже скупчилися і вишукались вороги (дехто з ворогів, хто не встиг прийти на м'ясо-рубку вчасно, будуть прибігати зза меж карти). Періодично з шеренги вибігають супротивники з явним наміром вбити вас. Звісно, можна не чекати на супротивника, а вломитися до його редутів і показати там усім, але для таких дій вам треба деякий час потренуватись. Добра половина місії — проста рубаловка, а ось друга половина — вже цікавіша, і відповідно — важча. Наприклад — по центру карти стоїть прапор, на який з двох сторін сунуть вороги. Не важко здогадатись, що нам треба цей прапор захищати. Або простий бій, де ви маєте битись із простими вояками, але серед них є один — ГОЛОВНИЙ, величезний, кримезний і бронебійний. Такого забити — ще тим багатирем треба бути...

Ім'я ним галюни

Взагалі — бої доволі ефектні і красиві, із розрубанням супротивників, ампутацією кінцівок та ріками крові. Але зробити можна було набагато краще... Зараз який рік, не нагадаєте? Правильно — 2008. Можна було б намалювати нормальні, людські текстури (тим більше — юнітів у грі видів 5)? А 1 (одна!) карта на усі бої? Проста прямокутна карта? Камерди, скажіть, хіба це правильно? Добре... Йдемо далі. Гру можна пройти за годину-дві. Усього 10 рівнів, а потім вони повторюються, просто стають трохи складнішими. Щось мені здається, що це — також неправильно. Якщо ми вже говоримо про «неправильно», то давайте згадаємо про озвучку — вона є, на цьому її переваги закінчуються. Ні, вона ні в якому разі не погана. Але вона — ніяка... Стандартні бемід, ай, хрясь... Усе це під ледь чутну музичку напівгероїчного зразку. Хоча воно може й на краще... Вінампі не заважає... А ось під щось важеньке у цю гру грати справді весело...

* * *

Загалом гра цікава, але деяких аспектів їй явно не вистачає. Основного розраби домоглися, вона справді затягує, грати у неї цікаво, вона динамічна і швидка, але до своїх пращурів не дотягує. Я сподіваюсь, що колись вийде Legion of Man 2, краща за цю, і я із радістю пограю у неї...

ZK & Rus

ЛУНТИК

Разработчик: Pipe Studio

Издатель: 1С

Жанр: детская развивающая игра

Требования: любые

Примечание: Лучше использовать перед сном для его улучшения. Также можно и днем после 2 кружечек «сока». Побочные эффекты — невроз, сонливость, галлюцинации.

Кто это купит?

Детские игры сейчас пользуются довольно немалой популярностью. И это связано не только с темпами компьютеризации общества, но и с тем, что современным родителям, к сожалению, проще купить детскую развивающую игру, которая позволит им сэкономить свое время и может помочь в развитии их чада. Да и дети сейчас намного раньше и больше уделяют свое время компьютеру. Так же, как ни странно, детские игры интересны и уже взрослым людям, которым хочется отдохнуть от сумрачных рабочих будней и погрузиться просто в яркую сказку. Забыть все повседневные проблемы и просто отдохнуть. Но не всегда эта сказка бывает «сказочной». Многие компании-разработчики пытаются просто нажиться на неразборчивом покупателе, которым зачастую являются все те же родители и их чада. К сожалению, стремление таких компаний заработать как раз и убивает тягу к чему-то сказочному в каждом из нас. Ведь сделать за пару месяцев детскую игру и клепать конвейером продолжения проще, чем сделать какой-нибудь качественный и серьезный игровой проект. А потом любящие, но вечно занятые родители готовы купить что угодно, в надежде, что это понравится их ребенку. Нередко выбор происходит так — родители видят красивую картинку с пушистым героем, который собирает ромашки, и это их явно устраивает.

На сегодняшний день производством таких детских проектов, как герой сегодняшнего обзора «Лунтик. Развивающие задания для малышей» занимается весьма немаленькое количество компаний. И издательства с радостью выпускают такие проекты. Ведь затраты минимальны, а значит, прибыль максимальна.

В нашем случае разработчиком «Лунтика» является *Pipe Studio* при сотрудничестве с «Мельницей». А насколько удачно получился этот проект, мы сейчас рассмотрим.

Кто это сделал?

Утак, пару слов о разработчиках «Лунтика». На их счету великое множество 2D проектов. Преимущественное большинство относятся к жанру русско-квеста и к детским играм. Кстати, стоит отметить, что *Pipe Studio* сделала неизвестную игру «Ума нетто». Так что «Лунтика» делала компания со «стажем». Кто не понял, это был не комплимент. А как говорится, яблоко от яблони недалеко падает. Вам, наверное, уже кажется, что «Лунтик» не достоин ваше-

го внимания? В чем-то вы правы. Но что бы вы действительно поняли, что это так, читайте дальше.

Что это такое?

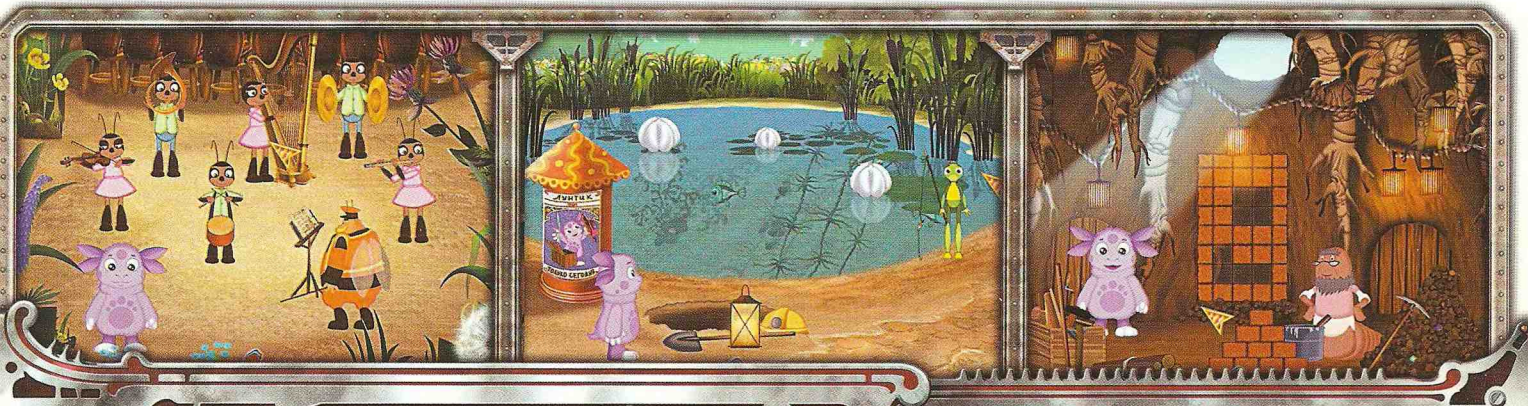
Так как «Лунтик» является детской развивающей игрой, то понятно, что она состоит из большого количества («Хе-хе» — примечание ехидного ЗК) разнообразных развивающих («Хе-хе» — примечание ехидного ЗК) мини-игр. Что, в принципе, ничем не выделяет эту игру среди остальных подобных проектов. По сути, какова задача детских развивающих игр? Правильно, развивать. Впридачу игра должна быть интересной, красивой и затягивающей. Чтобы ребенку хотелось пройти ее полностью и чему-то научиться. Но согласитесь, это весьма непросто сделать. При создании игр такого типа, ИМХО, необходимо участие грамотных дизайнеров, педагогов и психологов.

Так-с. Теперь перейдем к завязке сюжета. Все очень просто. На Луне родилось маленькое, пушистое, покемонообразное существо Лунтик и прилетело на землю. По своей душевной доброте он захотел помочь своим новообретенным друзьям. Естественно, эта помощь будет выражаться в форме прохождения мини-игр.

Как в это играть?

Игровая механика. Если не брать в расчет сам процесс выполнения заданий, то в промежутках между ними наша задача состоит только в том, чтобы указывать в какую локацию нам перейти (их аж целых 4!) и уже на самих локациях просто нажимать на активные предметы для начала мини-игры. Также стоит отметить, что это не такое уж простое дело. Картинка в игре настолько яркая, что иногда от нее рябит в глазах, так что последнее задание мы выискивали минут десять путем пиксельхантинга :).

Как уже упоминалось раньше, игра состоит из мини-игр с развивающим характером. Итак, начинаем прохождение. Наша задача состоит в том, чтобы, гуляя по этому «огромному» волшебному миру, помогать его обитателям. К примеру, попав в локацию, где обитает гусеница (с комплексом неполноценности) и бабочка (явно блондинка, хронически помешанная на всяких красивых камешках и розовом цвете) мы должны будем помочь примерить крылышки бабочки гусенице «на вырост» (задание невероятно легкое), а бабочке помочь сделать ожерелье (сложность такая же, что и с крылышками),



плюс, ей же можно будет помочь в составлении икебаны (это нам действительно понравилось). Когда мы благополучно заканчиваем наше первое задание, перед нами открывается меню, где Лунтик поздравляет нас и мы наблюдаем долгий и нудный процесс: в блоке кубиков 2 по горизонтали и 5 по вертикали исчезает один, соответствующий нашему пройденному заданию. Смысл состоит в том, чтобы исчезли все 10 кубиков (выходит, в игре «аж целых» 10 разных мини-игр!!!) и вниз упал одиннадцатый, который изначально был на самом вершине этой пирамиды. По словам Лунтика, это наш приз, что-то вроде допинга для прохождения. Когда вы дойдете до приза, перед вами откроется «интереснейший» мультик о приключениях Лунтика.

Теперь перейдем непосредственно к **заданиям**. Как уже упоминалось выше, их всего 10. Так, попав в первую локацию, у бабочки мы можем собрать ожерелья, дополнить «икебану» и поиграть в паперстки. Гусеница, как уже писалось выше, просит нас помочь примерять крылышки на вырост. Во второй локации мы наблюдаем оркестр и мини-театр. Здесь нам надо напоминать оркестру мелодию, т.е. повторять в правильной последовательности игру инструментов. В мини-театре нам предстоит также мини-игра, развивающая память и внимание. Нам необходимо запомнить расположение 6 картинок и потом, когда они скроются, появится одна картинка и нужно указать, где она находится среди закрытых шести (невообразимо нудное занятие). В третьей локации нам встретится кузнецик Кузя, который предложит нам выполнить два задания. Раскрыть лилии и выловить буквенную рыбу. В случае с лилиями мы так сами и не поняли, в чем состоит логика игры. Но, так как проиграть в «Лунтике» нельзя, мы выиграли :). А в мини-игре с буквенной рыбой (кстати, одна из самых интересных игр) от нас требуется выловить и разместить буквенную рыбу в таком порядке, чтобы получилось слово. Далее наш путь лежит в четвертую локацию, в гости к Корнею Корнеевичу, старому бородатому червяку. У него можно выполнить две задачки. Рассортировать падающие камушки и застроить стену разными по форме кирпичами (по принципу тетриса). В случае с камушками от нас требуется кроме логики еще и хорошая реакция.

Если рассматривать сразу все задания, то очевиден большой контраст сложности и времени выполнения. Также нельзя не упомянуть об очень неудобном меню, в котором даже мы умудрились запутаться, не говоря уже о семилетнем ребенке, который потеряется там, как в лабиринте минотавра.

Как это сделано?

Графика. Ну что здесь можно сказать о графике? Ведь, конечно, куда приятней наблюдать хорошо отрисованные задники и персонажи, хорошую и качественную анимацию. Но здесь ничего этого, к сожалению, нет. Конвульсивные подергивания Лунтика и его друзей в сочетании с ужасной графикой (явно нарисованной за день в Фотошопе) не приведут никого в восторг. А жаль. Ведь Pipe Studio при создании «Лунтика» сотрудничала с «Мельницей», известной широкой общественности по своей серии мультфильмов про русских богатырей.

Звук. Со звуком ситуация не лучше, чем с графикой. Музыка в игре просто и ненавязчиво играет на заднем фоне. Кстати, это ее плюс. Музыка не вызывает желания ее отключить и она очень хорошо вливается в процесс игры и ее атмосферу. Куда хуже все обстоит с озвучкой персонажей. Такое впечатление, что Pipe Studio специально нашли самые раздражающие голоса, а может, это связано с количеством реплик, использующихся персонажами при выполнении мини-игр (на каждого персонажа připадает по 2-3 мини-игры). Их настолько мало, что за время прохождения одного задания они успевают изрядно приесться и начинают раздражать.

Вместо заключения

Если вы хотите подарить своему ребенку, или ребенку друзей, или даже себе «Лунтик. Развивающие задания для малышей», то не стоит портить неустойчивую детскую (или взрослую О_о) психику и переводить ваши деньги. Ко-



нечно, в игре есть пару достойных задач, и это делает игру похожей на «Бочку меда с ложкой дегтя», только наоборот. Конечно, вы наверняка подумали, что двум дыдам, которые и школу уже не помнят, игра такого жанра будет не интересна, а значит, обзор этот не объективен. Но камрад ЗК в добровольно-принудительной форме предложил пройти «Лунтика» с начала до конца своей 8 летней сестре. Мы почему-то не удивились когда она, так и не пройдя сабж до конца, сказала, что это нудная, неинтересная и местами сложная игра. Посему вердикт таков: очередное зарабатывание денег на святом — детях и их родителях. Яркая, местами приятная, но в тоже время очень кривая графика. Скупая и однообразная оз-



вучка. Задания, не блещущие оригинальностью и интересностью. Поэтому все это количество минусов не оставляет игре никаких шансов на расположение покупателя. Хотя все в этой жизни на вкус и цвет... Так что, может, даже кому-то и понравится.

Вечно ваши, с поклоном, ЗК & Rus.

Аллан КАРМИН а.к.а. Яскр agent_yaskr@bigmir.net

QUEST for GLORY

Респектное камрадство, доброго hh:mm:ss

Quest for Glory («Поход за славой») — одна из величайших приключенческих ролевых игр в истории индустрии. Но, вероятно, не все знают, что это была **первая** подобная игра. Именно в ней впервые ролевой профиль персонажа смешали с боевкой, головоломками и поместили в мистический и загадочный сюжет. Празднуя 10 лет с года выпуска пятой части и приближаясь к двадцатилетию основания серии, начатой в 1989 году, мне бы хотелось представить вам... разработчиков, семейство **Коул, Лори Энн и Кори!** Они весьма любезно нашли время в своем плотном рабочем/творческом графике, чтобы ответить на вопросы. Что ж, давайте посмотрим, как в далекие времена формировался облик жанра, который новое поколение, наверное, привыкло считать стандартным.

АК: Начнем с начала. Похоже, что исходная идея игры о «профессиональном» Герое, которую вы хотели воплотить на экране, у вас уже была — и это привело вас в Sierra On-Line в 1989-м?

Лори: Мы уже давно хотели проникнуть в игровую индустрию к тому времени. Оба любили играть в игры, даже повзрослев. Хотя, чаще всего, компьютерные игры разочаровывали меня — такой потенциал для рассказывания увлекательных историй, но почти всегда в них можно было только убивать монстров или разгадывать загадки. А мы хотели передать восхитительные переживания от игры в AD&D в компьютерной игре.

Кори: В раннем 1988-м друг, работавший аниматором для Сьерры, сказал нам, что Кен Уильямс искал «хозяина подземелья — турнирного чемпиона» для создания ролевой игры для Сьерры. Они потеряли права на «Ультиму» и хотели новую PRG-серию. Мы посмеялись над формулировкой, но я ответил, — «Что ж, я как-то победил на турнире по D&D на Ген Конне (североамериканский игровой конвент. — Прим. АК), и мы хозяева подземелий (ДМы, то есть. — Прим. АК), так что, я думаю, мы подходим».

Позднее оказалось, Кен заинтересовался в найме нас на работу еще больше, когда он узнал, что я программист с опытом работы для Atari ST (это такая персоналка 1985-93 годов. — Прим. АК). Сьерра недавно подписала контракт с Atari об установке своих адвенчур на ST. Как только я показал, что могу быть им полезен, Сьерра с возросшим желанием взяла Лори на работу по написанию *Quest for Glory* (тогда еще *Hero's Quest*).

АК: Какие были источники вдохновения? Помимо настолок и сказок я заметил даже Дугласа Адамса (удивлен, почему в игре не было кита и ромашек)...

Кори: Когда Лори жила в Аризоне, она играла в версию D&D, где развивались умения персонажа, вместо обычной урвневой системы. Мы встретились за столом для D&D, так что, можно сказать, мы были серьезными ролевыми игроками. А еще мы оба читали мифологию, сказки и фэнтези с детства. Повлиял и год, который я про-

вел в Германии, в Берлине как студент по обмену. Из-за этого мы решили, что действие первой игры будет в Германии. Что до китов — сколько можно вместить в одну игру? ☺ Кроме того, «Путеводитель автостопа по галактике» вышел в виде игры у Infocom.



АК: Немного любопытства: у Героя есть оригинальное имя?

Кори: Нет. Имя — это выбор игрока, и таким образом, часть личности героя. Мы хотели, чтобы игроки связывали себя со своим персонажем и считали его продолжением своей личности. *Википедия* называет Героя «Дэвон Айдендэйл» из «Уиллоусби», потому что эти имена Паула Спиз (Paula Spiese) использовала в стратегическом руководстве к игре. Они отражают ее Героя, но ни в коем случае не официальные. *Ваш* Герой и есть *ваш*. Я бы никогда не



использовал их, потому что они звучат по-английски, а первая игра начинается в Германии.

Одним из источников вдохновения для Quest for Glory можно считать классическую UNIX-игру — ползакку по подземельям, *Rogue*. Игрок выбирал имя перед началом каждой игры. Тогда это было оригинальным, и, вероятно, каждый игрок на UNIX-сервере мог иметь собственное имя, но мы использовали новые имена каждый раз, когда играли.

Лори: Мне хотелось, чтобы игрок становился персонажем игры. Поэтому я не вкладывала в уста Героя слова, чтобы игрок мог сам представить, что он говорил, когда общался с другими персонажами. Это сделало бы игру реальной в сознании игрока.

АК: В Сети есть некая скудная информация, что изначально планы были иными, например, сделать для каждого типа Героя отдельную расу — это так?

Кори: Мы хотели сделать кентавров, но Боб Хейтман из Сьерры убедил нас, что анимация будет слишком сложной — восхождение по ступенькам, прохождение через узкие проемы, и так далее. Еще — сделать мужской и женский персонажи, но это бы удвоило графику для главного героя. Поэтому решили оставить все попроще.

Лори: Окончательное решение, какой будет игра, помогли принять временные ограничения. Когда я разрабатывала серию, я понятия не имела, что это такое на самом деле. Оказалось, графика отнимает больше всего времени, на рисование и программирование. Вышло, что по стандартам того времени, *Hero's Quest* был довольно большой игрой.

АК: Почему разные типы Героев чаще всего просто решают одни и те же головоломки по-своему вместо решения задач, подвластных только одному типу Героя? Например, только Паладин мог спасти Русалку. Но почему не сделать так, чтобы только Вор мог войти в какое-то здание и найти там пропавшую вещь, нужную для спасения кого-то?

Кори: Мы могли бы сделать любое из вышеперечисленного. Гораздо легче выдавать гениальные идеи по улучшению игры, чем сразу придумать хорошую однородную игру. В конечном счете, наш процесс разработки игры довольно хаотичен. Лори или мне являлись в голову идея, потом мы долго спорим, и все же к чему-то приходим. Иногда идея бывает интересной, но мы понимаем — она непрактична. Другие решения менее очевидны, но за ними хорошие причины.

Лори: Отчасти идея использования разных персонажей исходила из желания позволить игроку решать задачи своим путем. Приключенческие игры традиционно имели загадки с одним решением. И если не можешь вычислить, как решить головоломку, не можешь продвигаться в игре дальше. Я хотела, чтобы игрок мог работать над проблемой под разными углами. И, если не получается немедленное решение какой-то одной загадки, всегда можно отойти и побуживать монстров или потренировать свои умения, пока не найдется обходной путь.

В основном причина, по которой мы не вводили множество уникальных задач для разных персонажей, — ужаснейшие временные тиски. Если бы мы сделали множество комнат и головоломок для каждого отдельного класса персонажа, это было бы как сделать четыре игры вместо одной. Вот мы и старались разработать игру так, чтобы программирование и графика использовались неоднократно. Еще это затянуло бы разработку и добавило бы количество дис-

ков. Вспомните, мы выпускали первые игры на флоппи-дисках, втиснули на них все, что могли.

АК: Временами игра напоминает историю о специальном агенте, потому что герой наш своего рода «профессионал». Не пробовали ввести какие-то особенные навыки, чтобы усилить эту линию?

Кори: Думаю, мы добились этого новыми заклинаниями и умениями, добавленными в каждую игру. Это весьма усложнило разработку, когда мы добрались до *Quest for Glory 5*. Приходилось рассчитывать на то, что игрок попробует каждое умение, заклятье и предмет в каждом месте и ситуации. А это означает, что надо прописать объяснения, почему что-то логичное не работает, или же создавать массу анимации и скриптов, чтобы заставить идею работать. Куда труднее с пятнадцатью заклинаниями, чем с пятью!

Лори: Мы в самом деле хотели, чтобы все умения и заклинания использовались в каждой игре. Мне пришлось составлять списки возможностей и создавать задачи так, чтобы задействовать как можно больше из них. Но, чаще всего, просто нет смысла вводить дополнительные умения там, где легко обойтись тем, что есть, для решения проблем.

АК: Посмотрим иначе — вы не думали о создании официально-мультиклассового персонажа?

Кори: Опять же, мы вполне добились этого. Классы персонажа, по большей части — это ярлыки для удобства понимания игроков, знакомых с прежними RPG. Настоящая система заключалась в умениях, и мы позволили игрокам настраивать персонажа по-своему, добавляя «Взлом» Магу и так далее. Большинство загадок можно решить, применив определенное умение, так что любой игрок с этим умением мог использовать нужный подход. Наша система развития навыков «упражнения ведут к совершенству» была уникальной на то время, когда мы делали *Quest for Glory*, хотя и основывалась на наших настольных игровых системах.

Лори: Я всегда проводила игровое тестирование Воином-Магом. Предпочитала быть в роли персонажа с разнообразными умениями и способностями. Вот почему мы дали игрокам свободу в развитии героя наилучшим для себя образом.

АК: А если сделать так, чтобы для решения квеста одним и тем же персонажем сначала применялась, допустим, сила, а потом еще и заклинание?

Кори: Требовать одновременно воинское умение и волшебство чародея для разгадки означало бы, что только игроки, которые догадались смешать эти способности, могли бы преуспеть. Получается небольшая доля игроков. Мы никогда не могли позволить себе потратить время на программирование или графику, которые увидят только несколько игроков. Люди могут придумать всевозможные истории и головоломки. Но, чтобы сделать хорошую игру-приключение, разработчики должны выбрать только те из них, которые действуют связно в рамках времени, денег и дискового пространства. Я бы сказал, это ключ к любому программному проекту — создавать качество внутри заданных рамок.

АК: Перейдем к более серьезным вопросам. Не считаете ли вы, что *Quest for Glory* превратился из ролевого приключения в самое настоящее восхождение к славе в философском значении? Не только персонажа, но и игрока? Мне кажется, вы несли собственные гуманитарные принципы людям. Вы не думаете, что таким образом изменили кого-то к лучшему?



III-1992



IV-1994



V-1998

Кори: Интересная идея. Мы действительно показали нашу жизненную философию в играх. Герой непоколебимо этичен. Паладин понимает, что иногда поступить благородно более важно, чем соблюсти какие-то плохие законы. Поэтому, да, мы в некотором смысле учили игроков принципам, в которые мы верим, хотя в основном мы стараемся делать игры развлекательными. Думаю, любой хороший писатель делает это.

Лори: Для меня в Quest for Glory все зависит от игрока. Это странствие его героя через серию игр. И вам приходится принимать моральные решения на протяжении всех игр. Некоторые из них очень тяжело принять. Они заставляют задуматься, что правильно, а что нет. Они подвергают сомнению власть законов и саму Истину. Все время приходится принимать эти решения и лицезреть последствия своих поступков. Поэтому, да, это не просто игра, это то, что делает человека героем и в реальной жизни. Изменили мы кого-то на самом деле? Я бы сказала, нет. Мы просто дали людям возможность рассмотреть эту сторону своей природы.

АК: Очевидно, что Паладин был олицетворением сказанного выше, идеальным кандидатом на роль Истинного Героя. Возможно, через важность законов и чести вы хотели показать идеальное общество? Это как-то связано с учительским призванием?

Кори: Да, Паладин предназначался для воплощения наших идеалов о «совершенном Рыцаре» или «Истинном Герое». Частично послание, заключенное в играх, состоит в том, что кто угодно может стать героем, не только он. Но Паладин — идеал, и всегда должен думать о том, что честно, справедливо и хорошо. Не думаю, что это происходит из желания учить. Об «идеальном обществе» — вовсе нет. Наоборот, вся идея «Так ты хочешь быть героем?» состоит в том, что Шпильбург, городок, полный изъянов. Полно проблем, много глупых людей, и твоя работа — все исправить своим появлением.

Мы сделали необычную вещь в том плане, что в наших играх мало настоящих злодеев. Бруно сволочь и не имеет оправданий, но посмотрите на других. Эльза — добрая девушка, которую заколдовали, заставляя совершать разные преступления. Баба Яга заколдовывает людей, которые ее злят или скверны сами по себе. Она не злая, на самом деле. Чудовища нападают на людей от голода. Послание состоит в том, что даже враги твои — люди. Незлые по природе, но поступают они так, как считают правильным по своим стандартам и ситуациям.

АК: И опять Паладин. Почему он основан на Воине?

Кори: Паладин основан на Воине только в том понимании, что ДнДшный Паладин — это Воин с некими Святыми способностями. Изначально мы планировали его как улучшение только для Воинов, но в итоге вышло, что каждый может им стать. Вору гораздо труднее достигнуть этого звания, так как ему проще совершить бесчестный поступок, но и он имеет такую возможность.

У нас был баг в первом выпуске третьей части, потому что мы предполагали, что Паладины изначально — это Воины и у них есть навык Метания. В результате, одну головоломку (обряд посвящения у Симбани, см. скриншот — прим. АК) нельзя было решить магом, который стал Паладином. Но мы исправили эту проблему патчем вскоре после поставки игры в магазины.

АК: VGA-версия «Так ты хочешь стать Героем?» (So You Want To Be A Hero?) получилась несколько иной по сравнению с оригиналом и поздними частями игры одновременно.

Кори: Начальный план переделки первой части состоял в том, чтобы сохранить как можно больше из оригинальной EGA-версии. На совещании было недоразумение, когда мы спросили, сколько останется оригинальной графики — то есть, просто перерисованной поверх оригинала — и сколько претерпит изменения. Художник сказал «80%», и все подумали, что остается 80%. А он имел в виду, поменять 80%. В результате, каждая сцена требовала программирования заново, и ощущение игры поменялось. Мне не нравится временная кинетика на кладбище или в крепости разбойников в конце VGA-версии. С другой стороны, игра идет веселее с системой «point-and-click», чем с печатным интерфейсом. Да и красивее стала.

АК: «Испытание огнем» (Trial by Fire) обладает неповторимой атмосферой, в отличие от других героических игр того времени —

приглашает персонажа, который до этого был простым книжным ребенком-романтиком, в мир настоящего профессионализма в помощи людям. Почти все жители этого мира подчеркивают, что он Герой не случайно, но по своей Воле. И, тренируя своего Героя, настроенного на щедрость и сострадание, игрок чувствует глубину и значимость своего пути. Все это было запланировано, или так получилось? И почему эта часть не была переделана в новую версию?

Кори: Да, мы так и планировали, и мы счастливы, что это работало — тяжело определить заранее, насколько хорошо история пойдет в игре. Вторая часть не была переделана в VGA-версию потому, что конверсия QG1 обошлась дороже, чем Сьерра изначально ожидала. Это позже выяснилось, что из всех конверсий первых частей именно QG1 VGA стала наиболее успешной, и очень прибыльной, но на то время у них на уме были только быстрые и дешевые конверсии.

АК: «Расплата за войну» (Wages of War) выглядит несколько неоконченной. Когда Герой приходит в себя в Тарне, перед ним открывается огромный мир, но игра заканчивается очень быстро, особенно с развитым персонажем из предыдущей части. Много ли не хватает?

Кори: Ну, я бы так не сказал. Думаю, это хорошая иллюстрация того, как трудно вписать все в одну игру. QG3 содержит меньше головоломок, чем большинство игр серии, потому что я не участвовал в разработке; Сьерра поставила меня на другой проект в том году. Вследствие этого, игра по большей части состоит из истории и персонажа. Мне понравилось тестировать и играть в «Расплату за войну», поэтому я думаю, что создание настроения и повествование удалось.

АК: «Тени Тьмы» (Shadows of Darkness) — одна из самых мрачных игр в истории. Как вам пришла идея создать такое настроение? Другие игры не столь угрюмы, и, кроме того, атмосфера довольно точно передает нашу, славянскую культуру, как будто вы жили здесь какое-то время. Как вам это удалось?

Кори: Мы планировали это настроение с начала (когда разрабатывали самый первый Hero's Quest) — мы знали, что Баба Яга вернется в нашей «Трансильванской игре», и что у нас будет «темный владыка»-Вампир. На «Тени Тьмы» сильно повлияли старые фильмы ужасов, в частности «Франкенштейн» с Бела Лугоши. Юмористическая сторона — это дань «Молодому Франкенштейну» Мэла Брукса. Помимо этого, мы провели исследования путевых заметок и фотографий местности.

Лори: До серии Quest for Glory большинство компьютерных игр располагались в некоем условном мире. Мы же представляли мир Глорианны более похожим на этот. Хотели дать игроку шанс увидеть, что собой представляет жизнь за пределами культуры, в которой он родился. Для этого мы и проводили так много исследований и помещали каждую игру в собственную местность и старались сделать видимое поближе к реальному.

«Тени Тьмы» изначально планировалась, как самая настроенческая и мрачная из всей серии. Мы забрасываем игрока в эту землю, где нет ни друзей, ни союзников (о да, я помню это, тут ты был Принц и Герой, и везде красная дорожка, и тут раз, и ты в мрачной долине и тебя никто не хочет знать, — прим. АК). Игроку приходится стучаться в сердца людей и учить окружающих, что значит быть другом и Героем. Ведь именно Герой несет Свет в эту Тьму.

АК: «Пламя Дракона» (Dragon Fire) была сделана по настоятельным просьбам фанатов, или нет? Все, что начиналось ранее, в этой игре просто приходит к завершению. В демоверсии были еще два персонажа, Эльза и Магнум, они появляются в игре как NPC, но по замыслу, я так понял, ими можно было бы играть — но как бы они взаимодействовали собственно с Героем?

Кори: «Пламя Дракона» — еще один хаотический продукт. Сьерра не согласилась сразу, поэтому я поработал какое-то время на Accolade, а Лори написала сценарий и дизайн. Когда я вернулся на Сьерру, работы над игрой были почти окончены, но оказалось, что программисты сделали только графическую систему и позволили игрокам расхаживать по миру. Из 500 страниц дизайнер-

ской документации ни одна не была выполнена. Разработка игры заняла еще два года. Мы хотели ввести многопользовательский режим, но технических проблем и загвоздок хватало и с одиночной версией, отстающей от графика и выходящей за рамки бюджета. Нам пришлось вырезать массивные куски из игры, чтобы она вообще вышла в свет.

Несмотря на все проблемы, мы гордимся «Пламенем Дракона». В игре есть великолепные графические эффекты и анимация; пожар, богатейшая история и текст из всех игр, и множество испытаний. Мы научились по «Испытанию Огнем», что оставаться верным старой технологии — плохой путь к созданию хорошей игры. Другим путем создания «Пламени Дракона» на то время могло быть только использование старого движка SCI (Sierra's Creative Interpreter) и той же технологии, которую мы использовали для «Теней Тьмы». Это бы сработало, если бы Сьерра позволила нам сделать «Пламя Дракона» сразу после «Теней», но не с такой задержкой, после которой игра вышла на самом деле.

Лори: «Пламя Дракона» проектировалась как заключительная игра серии. История должна была собрать воедино все свободные нити и персонажей из предыдущих игр и связать в один узел. Игра планировалась как вознаграждение для всех ценителей серии — возможность увидеть, что их Герой получил признание и вознаграждение за все, что он сделал в предыдущих частях. Это не означало, что серия должна закончиться на этом. Просто мы бы лучше передали историю детям Героя. Еще хотелось, чтобы действия Героя имели непосредственное влияние и хотя бы ненадолго изменили мир вокруг него к лучшему.

АК: В первых двух частях была великолепная боевая система, своеобразная, довольно реалистичная и в то же время сложная, она вызывала чувство честного поединка. Почему же в следующих двух играх меняется боевка, не говоря уже о принципиально новом подходе пятой части, где несколько потерялся эффект близкого столкновения?

Кори: Разные программисты всякий раз. Я создавал бои для первых двух частей. Во время работы над QG3 я был занят на играх Sega Genesis CD. Для QG4 я предложил концепцию системы боя на нечеткой логике. Не могу вспомнить, кто остановился на стиле Street Fighter, но мы оба, Лори и я, любили эту аркаду. Мне очень понравилась система боя «Теней Тьмы» и, я бы сказал, Генри Ю (Henry Yu) проделал чудесную работу, воплощая эту идею.

Боевка «Пламени Дракона» делалась контрактным работником, Джоном Харрисом из Pulsar Entertainment. Он уже был известен к тому времени, больше всего переложением Frogger (аркада от Sega/Gremlin/Konami, 1981, — прим. АК) на несколько платформ. Наши взгляды на боевую систему несколько отличались, но, в конце концов, продюсер выбрал идеи Джона, а не Лори для интерфейса. Думаю, это хорошая система, но в ней малость больше аркады, чем мы хотели.

АК: Подводя итоги, серия получилась довольно пестрой. Не хотели бы вы, хотя бы теоретически, создания более однородной саги?

Кори: Помните, что игры серии Quest for Glory разрабатывались в течение десятилетнего периода, в то время как технология менялась вокруг нас, и мы узнавали много нового об игровом дизайне и инструментах Сьерры. Мне бы хотелось видеть «Испытание Огнем» в VGA. Было бы здорово, чтобы все игры шли на современных ПК (думаю, возникают проблемы с более старыми играми). Изначально мы представляли себе игру, где игрок проходит через всю серию игр — но мы и подумать не могли, насколько трудно это выполнить. Проще обернуться на сделанное и создать цельное настроение, чем делать все так, как мы делали тогда, в условиях требовательного окружения.

АК: Вы оба играете в World of Warcraft из-за его близости к Quest for Glory. Никогда не думали на тему подобного проекта для своего детища? Ваш нынешний проект, Famous Adventurer's School for Heroes не приблизится к этому?

Кори: Мы хотели многопользовательский режим для «Пламени Дракона», но у нас не хватило бюджета. Если смотреть на World of Warcraft, то в него Blizzard вложила невероятную денеж-

ную массу. У нас нет ресурсов на создание сравнимой игры. Да и незачем создавать «еще один WoW», они покрывают жанр фэнтези и так неплохо.

«Школа Известного Приключенца для Героев» будет совершенно другой игрой. Интерфейс, это возвращение к корням приключенческих игр — управление печатным текстом, малое количество или отсутствие графики. У нас будет то же богатство развития персонажа и истории, как в Quest for Glory, но с упором на слова скорее, чем на графику.

АК: И, наконец, я хотел бы узнать, не собираетесь ли вы стать нам поближе. Вы создали игру со славянской атмосферой, но как обстояли дела с продажей в изображенную страну?

Кори: Маркетинг наших игр проводился издателями. Очень дорого локализовать игру на любом иностранном языке; наверное, Сьерра решила, что не окупит затрат на продажах в славянских странах. Благодаря развитию Интернета, «Школа для Героев» будет доступна во всем мире; но мы не планируем переводить ее с английского на другие языки. Мы надеемся на большую Восточноевропейскую аудиторию; думаем, что желающие смогут улучшить свои навыки в письменном английском.

АК: Известно ли вам, что некоторые западные серии имеют славянское продолжение или отражение, например, Heroes of Might and Magic 5, вышедший в России? Не хотели бы оживления серии Quest for Glory за морями? У нас огромное сообщество, с теплотой вспоминающее прежние деньки. Проблемы с продажей заграничных дисков у нас все еще продолжаются, но, может, хотя бы браузерная MMORPG (на PHP или Perl)?

Кори: Я знаю о «Героях 5», разработанных русской командой. Я даже играл, немного, мне понравилось, но моими любимыми все равно остаются HoMM2 и HoMM3. По мне, так 4 и 5 слишком детализованы и отчасти утратили шарм ранних версий.

MMORPG обычно требуют больших команд по разработке и поддержке. Нам ближе создание маленьких игр, где наш личный вклад важнее. В огромной игре мы не будем иметь такого влияния на качество, по сравнению с другими членами команды. Создание браузерной игры может быть занимательным делом. Все равно, она требует поддержки и значительных усилий; мы в ближайшее время ничего подобного не станем пробовать.

Заключение

Лори: Я была счастлива узнать, что люди во всем мире играют в Quest for Glory. Это означает, что везде есть те, кто верит в личную ответственность и становление героем по своим поступкам. Есть много героев в нашем мире, кто делает его лучше. Они не носят мечей и не применяют заклятий, но они верят в людей и в свое влияние. Кто-то из них играл в Quest for Glory. Надеюсь, это помогло им найти себя.

Кори: Сейчас мы пишем серию текстовых игр-приключений, только Лори и я. А также, скоро открывается сетевое сообщество, где люди смогут обмениваться опытом и играть вместе. Если это начинание будет успешным, мы могли бы развиваться до MMORPG. Это был бы большой проект, но ни Лори, ни я не знаем PHP или Perl, поэтому не могу сказать, сможем ли мы взяться за такую игру.

Следите за **нашим сайтом** www.transolar.com и читайте блог на сайте **Malinche Entertainment**, <http://www.malinche.net/schoolforheroes/schoolblog.html>

АК: Мне остается добавить только письменную благодарность живым легендам игростроя за игры, сделанные ими, за влияние на известную игровую реальность, и за это интервью.

Подссылка ссылок:

<http://www.questformoreglory.com> — официальная доска сообщений игровой серии

<http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/208> — интервью с Лори Энн, где заключены ответы на вопросы, которые я, естественно, не задавал

<http://strangehorizons.com/2008/20080526/1howse-a.shtml> — и еще одно интервью с Коулами

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР

ПОНАЕХАЛИ ТУТ-1Ц

«Понаехали тут, Москва не резиновая!» — говорят ко-ренные москвичи тем, кто только что ощупал ножкой злато-главый перрон столицы России.

«Понаехали тут, лимита не резиновая!» — вторят им те москвичи, которые ещё не тру, и прибыли два месяца на-зад, и теперь работают грузчиками и официантками, но уже чувствуют себя полезными микробами в ротовой полости Третьего Рима.

«Понаехали тут...» — недовольно хмыкают погранични-ки, не сумевшие придаться к документам иностранного гра-жданина, и сами офигевшие от этого факта.

«.....!». Что-то подобное должно звучать и из уст обитателей «Софтпресс», впервые увидевших нашу грязную, брутальную братию, с голодными животами, очень голодными глазами и специфическим юмором, от которого в преды-дущем помещении дошли даже тараканы из местного «Аншла-га». А звучит ли? И вообще, как мы там живём-поживаем и с какой силой (и на какой нашей особо удалённой части ор-ганизма) это отражается? Я с предельной откровенностью, а местами и запредельной (в смысле, могу аккуратно приврать...) готов поделиться с теми вопросами, что накипели у вас, те-ми ответами, что уже выкипают у нас. Поехали! **Александр Царенко** на проводе.

Привет, Талер и все МИКовцы!

Здоров будь, Александр.

Хочу поздравить с успешным вливанием (из Бензо так и непонятно на каких условиях — коммерческая тай-на?) МИКа в такую серьезную, полиграфическую структу-туру!

Условия слияния — естественно, что коммерческая тайна. А «СофтПресс» структура не полиграфическая, но издатель-ская. Вот!

Надеюсь, что патриархи-основатели журнала не бро-сят вас (штатников) на произвол и растерзание акул бизнеса...

Не бросили: от акул бизнеса, барракуд маркетинга и ле-виафанов корпоративной этики отбиваемся сообща.

Хотя вы и сами не лыком шиты))) В общем, успехов на новом месте и в новом бизнес-течении.

Относительно журнала:

- бензо на первой странице — оч.хорошо. Встречать нужно добрым словом, а не меню))

Эээээ... Какое ещё меню? Тебю? Или себю? В общем, не понял, но за одобрение переноса «Бензо» спасибо. (Прим. главред. — А за сравнение содержания номера с меню — читателю респект).

- обложку необходимо все-таки делать поплотнее. Ду-маю, новые хозяева «потянут» по финансам...

Да, надо бы. Сейчас тираж потихоньку растёт, мы поти-хоньку восстанавливаем, то, что было разрушено, прервано, пе-

рекособочено и надругано. Ещё чуток вырастем — и облож-ку, надеюсь, уплотним. Точной же инфой пока не владею. (Прим. главред. — Вот, в этом весь читатель — то, что те-перь ВСЕ страницы МИКа стали такой толщины (и белиз-ны), как раньше была обложка, не стоит даже упоминания, за-то возникает вопрос, почему обложка перестала быть толще внутренних страниц... Эх, стараешься-стараешься для них...)

- ну и за рекламу поклон. надеюсь больше не будет (рек-ламы)?

Я ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ надеюсь, что реклама БУДЕТ, и её БУДЕТ много. Выбирай: или много рекламы или совсем нет МИКа. Ваще. Ни в какой ипостаси (ваще надодга. — Пдим. кдакадила).

В остальном (повторюсь) журнал зачётный... Я даже может и не заметил чего-то нового, патамуша интерес-но, а остальное мелочи.

Вот! Очень любопытная и похвальная похвала, пардон за каламбур: «не заметил нового, потому что и так интересно».

Закругляясь... Надеюсь (оно должно БЫТЬ!!!) допол-нительное стимулирование в виде новых окладов (з/п, го-нораров ...) не скажется на вашем «фанатизме» и само-жертвовании?)))

На фанатизме и самопожертвовании скажется, слава ГейМы-ру. Ибо, если каждый день собой жертвовать, от тебя может в результате ничего не остаться. А вот преданности делу дополни-тельное финансирование должно только помочь. Согласись, ко-гда, обозревая игру, ты думаешь о том, хватит ли денег на мар-шрутку доехать домой, это может повредить обзору :).

* * *

С приветственной «сауны» окунаемся в прорубь крити-ки. Немножко рвёт и самую малость мечет камрад **Алексей**.

Привет, МИК! И тебе, Талер, тоже. Давно уже хотел написАть, но то времени нет, то лень.

Я вот тоже, хочу повысить свой уровень игрового журна-листа — стать зам. главреда в «Игромании» или в АКИ на худой конец — и та же беда: то лень, то времени нет! (Прим. главред. — Какие жутко непатриотичные заявления! Ужос-ужос! И еще. Давай не путать журналистский уровень с карь-ерным ростом ;)) (А сейчас времена такие — если у твоего издания хороший тираж, значит ты хороший журналист! — прим. кТ))

Сразу говорю — все, что написано в этом письме, — только мое ИМХО, не претендующее на истину.

Это уже хорошо. Например, политики, как правило, име-ют обыкновение **лить грязь на головы другим**, т.е. говорить от имени народа.

Начну издаека. Итак, стадии становления меня как читателя МИК (не люблю слово «миковец»):

;))

1. Надо бы чего-то про игрушки почитать... О! Вот журнальчик дешёвый. Вау! А журнал-то классный! Пишут так, что оторваться невозможно! Буду покупать! (2000 год)

...Ты совсем ещё молод! В таком возрасте обязательно становятся фанатами: Потапа и Насти Каменских, «Гражданской Обороны», Сергея Зверева, «Токио Хотеля» или МИКа, например.

2. Все интереснее и интереснее! Статьи на уровне. Рекомендации оправдываются на 99% — все, что получает хорошую оценку — действительно интересно. Пока не прочитаю журнал от корки до корки — все дела могут подождать. (ношусь по городу в поисках номера, если не смог купить).

...Ты взрослеешь, ты чувствуешь в себе силы отличать хорошее от плохого, и более того — аргументировать своё мнение. Ты не такой, как все. Ты — боец андеграунда. Ради «весточки с поля боя» ты готов обойти полмира, но почему-то хватает только на полгорода :-)

3. Интересно, что там новенького в игрушках? (покупаю регулярно, но без особого фанатизма).

Появились новые интересы, появилась девушка или влюблённость в девушку, появилась первая взрослая ответственность. Ты ещё уважаешь старые хобби, но тратить на них всё личное время, как раньше? Увольте-с!

4. Надо почитать что-то в транспорте (покупаю регулярно, но уже только по привычке).

Ты в делах, в друзьях, в девушке, в планах на будущее... Но нити с детством, с прошлым, с ностальгически-родным рвать так не хочется. Но понимаешь, что надо. Иначе никак.

5. Зачем мне этот МИК в транспорте, если хочется почитать книжку... (привычка начинает сдавать позиции). Прочитав финальную страницу журнала — испытываешь облегчение от того, что можно переключиться в том же транспорте на что-то более интересное).

Нити рвутся. Ура! Ты можешь это сделать! Ты сильный!

6. Да ну его... Надоело! (привычка поднимает вверх лапки и не заставляет заворачивать к ларьку, когда видишь на витрине свежий номер МИК).

...А впереди столько нового!

Грустно, да? Почему так поменялось отношение к журналу — от фанатизма до откровенной скуки? Ключевое слово — «СКУКА».

Почему так? Твоя, Талер, стандартная отмазка: «Ты просто взрослеешь». Ага. Взрослею. Но при этом не перестаю играть, пусть уже не лвиную, но довольно весомую долю свободного (и не свободного) времени уделяю играм. С удовольствием обсуждаю игры с друзьями и т.д. Так что потерей интереса к играм это не объясниши. Может, вышел уже из возраста, когда хочется верить в ДЗВР и виртуальные реальности? Перечитал статьи в старых номерах (Стар Трек: вояжер, Сакрифайс, Хитман, Морровинд, Айсвинд 2...). Как и раньше, они вызывают только восхищение. Прочитал последний купленный номер — скучно... Мистика!

Но мистики тут никакой нет. Скучно писать стали, товарищи! Исчезла душа из МИКа. Робкие попытки написать что-то про ДЗВР уже не вызывают желание в него ВЕРИТЬ. Качество статей упало почти до плинтуса и никаких хороших эмоций не вызывает. Специально сравнил две пьесы: Айсвинд 2 и Репробэйтс (по-моему, так та игрушка называлась). Первая вызывает смех, вторая — недоуменное пожатие плечами.

Похоже, это не я, а Вы взрослеете. Меняется Ваше отношение к играм. Когда хобби становится работой — оно теряет привлекательность.

Стоп. Попробуем разобраться. Отношение к играм, допустим, может измениться у меня, у Демона. Но никак не у

Лаг`а или Jaguar`а. Ларчег не так давно пришёл в МИК, чтобы сменить искусство обзора на ремесло. Ягуарыч же раньше писал довольно посредственно, но с каждым годом повышает свой уровень. Так вот: у него и искромётности становится на порядок больше и трезвого аналитического расчёта и ещё многого другого. Так что два последних уходят в плюс. Теперь обо мне: когда-то я посвящал целый день тому, чтобы просто придумать сюжет (!) обзора. И ещё два дня, чтобы набросать костяк текста. Итого, один обзор занимал около недели. Те, кто восхищался (тогда) тем же Black Mirror или Айсвиндом-II, вряд ли думали, какой ценой это даётся. Как сказал один футбольный тренер: «игрок не может гореть в каждом матче». Вот, вышла в прошлом номере статья о «Клеопатре»... Знаешь, я её считаю если не лучше «Недетских сказок», то, по крайней мере, на уровне оных. Bateau — с этим штатником совсем весёлая история. Человек пытался писать крайне информативно, а читатели зачастую говорили: «Как-то сухо... как-то неинтересно... как-то пресно...». В результате Bateau стал всё чаще «искрить», использовать литературную наполняющую, ДЗВР и грудастых эльфиек :). Так что все, кроме меня, точно вышли в плюс. (Прим. главред. — Да ла-а-адно, Талер, и с тобой все путем. А ведь с тех баснословных времен, когда писаны помянутые читателем статьи, у тебя насколько работы прибавилось! Вот, взять хоть Авто...))

О взрослости. А вот тутушки категорически с тобой не согласен — взрослеешь именно ты, а не мы хуже. То есть, мы можем и хуже, но главное — не это. Моим самым любимым фильмом осталась «Бесконечная История». Вышло дофига фильмов красочнее, лучше, честнее БИ, а она всё равно остаётся лучшей. Потому что знаковость фильма стало вехой в развитии для меня.

Ты таки повзрослел. И статьи 2000-2002 года остались для тебя вехами в развитии, маячками взросления. И не будет лучших статей для тебя, сколько бы мы не старались. Потому что первая любовь — она такая...

В этом МИК всегда спасали внештатники. Только почему последнее время их на порядок меньше печатается? Не присылают статьи или присылают нечто низкого качества? Куда делось большинство отлично писавших внештатников? Они забросили игры?

[Здесь была добрая порция ругани а-ля: «Как накалывают внештатников с выплатами гонораров» — прим. кТ.] Полное неуважение к внештатникам.

1. Спасали МИК все вместе — и штат и внештат.

Не поверишь: многие повзрослели и у них теперь тоже куча дел. Или ты сам оставляешь за собой право взросления, а другие и в 25 и в 30 лет обязаны оставаться на уровне внештатника МИКа и не двигаться вперёд, чтобы угодить тебе любимому? О гонорарах уже говорено и переговорено, как и о слиянии. Пролитай номер 9-10, много для себя интересного найдёшь. Повторяться же более не хочу.

Еще одно «фе». [Здесь была добрая порция ругани а-ля: «Почему не объявляете о задержках и перерывах в выходе МИКа?» — прим. кТ.], При этом несерьёзное отношение к клиентам... В последнем Автоответчике ты писал что-то типа «не успели сделать номер...» Это чьи проблемы? Если я скажу начальству «Я не успел сделать поручение», то в лучшем случае останусь без премии. Разболтались, господа!

Ух ты... Разболтались мы? А кто ты такой, пардон муа, за мой французский, чтобы указывать на то, что мы разболтались? Человек, который спонсирует МИК? Человек, который не спал ночами, чтобы очередной номер вышел в срок? Или человек, который готов прийти на будущий «Игроград-2008» и помочь в организации?

Ты простой клиент. На Западе бытует понятие «Клиент всегда прав». В МИКе оно бытует не всегда. Живем по-за-

падному? Нет проблем! Но тогда никто бы НЕ СТАЛ просиживать сверхурочное время, находясь в редакции до семи утра, чтобы ты мог прочитать очередной «шедевр» — в шесть рабочий день закончился? — до свидания! А находились, и сидели, и жили неделями на «Мивине» — всё это для читателей. Поэтому имеем право сказать тебе: клиент — ты неправ. Потому что, судя по письму, перестал получать МИК, но почему-то очень негодуешь из-за проблем, которые находятся не в нашей компетенции. Слукавил, значит? Получаешь? В «Укрпочту» все вопросы, дорогой! А то разболтался...

Повторюсь. Если о мёртвых или хорошо или никак, то о полумёртвых хотя бы шёпотом. В тот «культовый» перерыв между МИКа́ми (сроком в месяц с лишним) много чего случилось. Например, произошло слияние с ИД «СофтПресс». Извинения мы уже принесли, ситуацию разъяснили. Финансовое положение понемногу, но стабильно поправляется.

[здесь был блок критики, адресованный Vateau, но «Авто» не резиновое», потому надеюсь опубликовать вырезанное в следующем номере]

Пока что с уважением,

Алексей

Насчёт уважения затрудняюсь, но попробую.

Талер.

ЗЫ: когда решил полностью завязать с прочтением МИКа и старательно его игнорировал, оказалось нечего читать в транспорте и пришлось-таки купить журнал. Честно говоря, новость о том, что Ваш ИД слился с другим меня очень обрадовала. Может быть новый собственник наведет наконец-то порядок в редакции и журнал снова обретет утраченное качество. Так что, надеюсь на лучшее еще куплю пару номеров. Но если ничего не изменится...

...то ты не будешь покупать наш журнал. А мы не будем посыпать голову пеплом по этому поводу.

ЗЫ: Сорри, за резкий тон — наболело.

Прости за ещё более резкие ответы — надоело.

Кстати, специально для Бато: я не сторонник присоединения к России, не пророссийский элемент и мне в принципе пофиг что там и как. Я сторонник порядка в стране и нормальной спокойной жизни.

Удачи :) Надеюсь, в следующий раз наш общий тон снизится эдак на 50 децибел.

* * *

Даёшь возвращение традиции! Последнее письмо без комментариев — от камада **Евгений игнор**, также известного как **Shain**. Заодно извиняюсь за отсутствие «Авто» в прошлом номере (так было надо!), и отсутствие конкурсов в текущем, т.к. нынешнее «Авто» всего-то на три полосы потянуло. Но уже со следующего номера мы вернёмся к прежнему формату. Я же говорю Вам: «До свиданья», ибо «расставанья не для нас». Сегодня с вами был Кирилл без Мохнорыла. До новых встреч и новых: «Что? Где? Нафига?»

Приветствую тебя, Талер! И особенно приветствую всех читателей МИКа! Именно для них и пишу я это письмо.

Прежде чем перейти к главному, начну, пожалуй, с того, что расскажу о себе. Признаюсь откровенно: видеоигры притягивали меня всегда. Отлично помню те карманные игры (предшественники нынешних «тетрисов»), которые предварили первые видеоприставки. Думаю многие из вас играли волком, собирающим яйца в корзину или кем-то подобным. Лично я «резался» в неё, пока не доломал окончательно.

Позже была «эра» «Денди» и её китайских собратьев. Практически не было вечера, что бы я не торчал перед

телевизором, проходя очередной «шедевр». Конечно, родители были недовольны, но я по-прежнему на выходных обменивал картриджи у продавцов и по-прежнему через сосы и обиды рвался к приставке.

«Sega» была куплена уже за личные деньги. Хотя немало отличных игр я увидел с её помощью, пожалуй 8-битка оставила в душе молодого геймера след поглубже.

Компьютер в доме появился не сразу. Наверное, с полугода я шатался по клубам и даже работал в одном из них администратором. Однако администраторство было позже, а до этого «слезами» и хитростью был выманен у родителей заветный ящичек. Думаю, понятно, что за этим последовало. Море дисков. «Просиженные» за компом вечера и уж тем более выходные. Конечно, со временем накал слегка погас, но часов двадцать своего времени я по-прежнему клал на алтарь Геймыра каждую неделю.

Возможно, читая это, у кого-то уже уже потянулся палец к виску, что б чего-то там подкрутить, но я точно знаю, что среди МИКовцев немало таких, как я. Знаю, что есть и те, кто переплюнул меня в фанатизме, а потому пишу это письмо и надеюсь, что они его прочтут. Я много играл и мне казалось, что это замечательно. Это была часть моей индивидуальности и это была моя «дверь» в новые, обалденно красивые миры. «Герои 3»... «Диабло 2»... «Ночи Невервинтера»... «Демииурги»... Дни и ночи были отданы им, и ни об одном потраченном часе я не жалею.

«И вроде бы всё прекрасно, но...»

Весь мой восторг касается лишь Игр, где первую букву можно оставить большой. Чаше же с прилавков попадают средние, малозначащие, а то и просто отвратительные игры. И в них я тоже продолжал играть. Почему? Потому, что это отличный способ занять свободное время. Свободное время, которого боишься. Знаешь, что у тебя много дел, что можно и нужно проводить это время с пользой и, несмотря на это, находишь в играх оправдание бездействию. «Вот щас поиграю и сделаю уроки, почищу кран, побуду с женой и сыном (выбери свой вариант :)». Очень часто игры становятся той самой вещью, что помогает уйти тебе от ответственности. Так вот и выходит, что за тягой играть во всё подряд скрывается, обычно, собственная слабость и лень. К моему стыду, я долго этого не видел и не мог понять.

Ну, а дальше ещё «веселей». Со временем у тебя начинает падать зрение. Становится жутко обидно, когда ты напрягаешь глаза, щуришься, но всё равно не видишь того, что мог видеть всего пару лет назад.

Ко всему ещё добавляется несколько «приятных» ощущений. Чувство собственной никчёмности из-за того, что ты так глупо тратишь своё время и периоды «отупения», когда ты вроде и понял, что делаешь фигню, но так привык занимать свой вечер очередной «игрой», что просто не способен придумать что-то новое.

Не стоит забывать и о проблемах с близкими тебе людьми. Ведь очень часто им не хватает твоего внимания, а ты порой даже не замечаешь этого.

Можно продолжать и дальше, но помня, что МИК не резиновый, буду заканчивать. Ведь как бы то ни было, хочется чтобы письмо достигло страниц журнала. Напоследок всем фанатично увлечённым геймерам скажу: «Не закикливайтесь!» Читайте побольше литературы (не развлекательной естественно), общайтесь с друзьями, ходите в походы или просто на вылазки. Найдите в себе мужество поставить в жизни цели и идите к ним. Играйте только в Игры и тогда ваша жизнь станет более осмысленной, а это на самом деле такой кайф! :)

На этом всё. Хотя вот ещё что: если в вашей жизни никогда не было подобных проблем — я очень рад за Вас.



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

БМС консалтинг



Infopulse
Excellence in outsourcing



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

КРІ-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 Учебного 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



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**



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**

