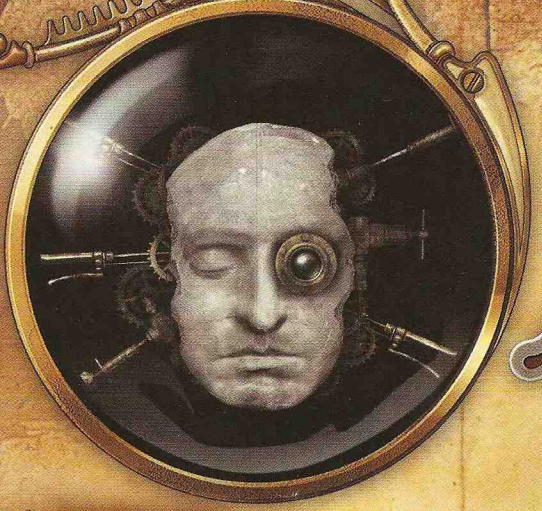
hi-Tech

Мой Компьютер
Игровой

13 303
7 2008
Июль

СИК



стр.9 S.T.A.L.K.E.R.

стр.14 TUROK

FRONTLINES FUEL OF WAR стр.22

стр.25 SECOND LIFE

ISSN 1819-8716

9 771819 871006 >

Подписной индекс 22307

GEMIX
www.gemix.ua
Джемікс - Природа звуку

TF-30
Шовкові ВЧ динаміки / 2x16Вт

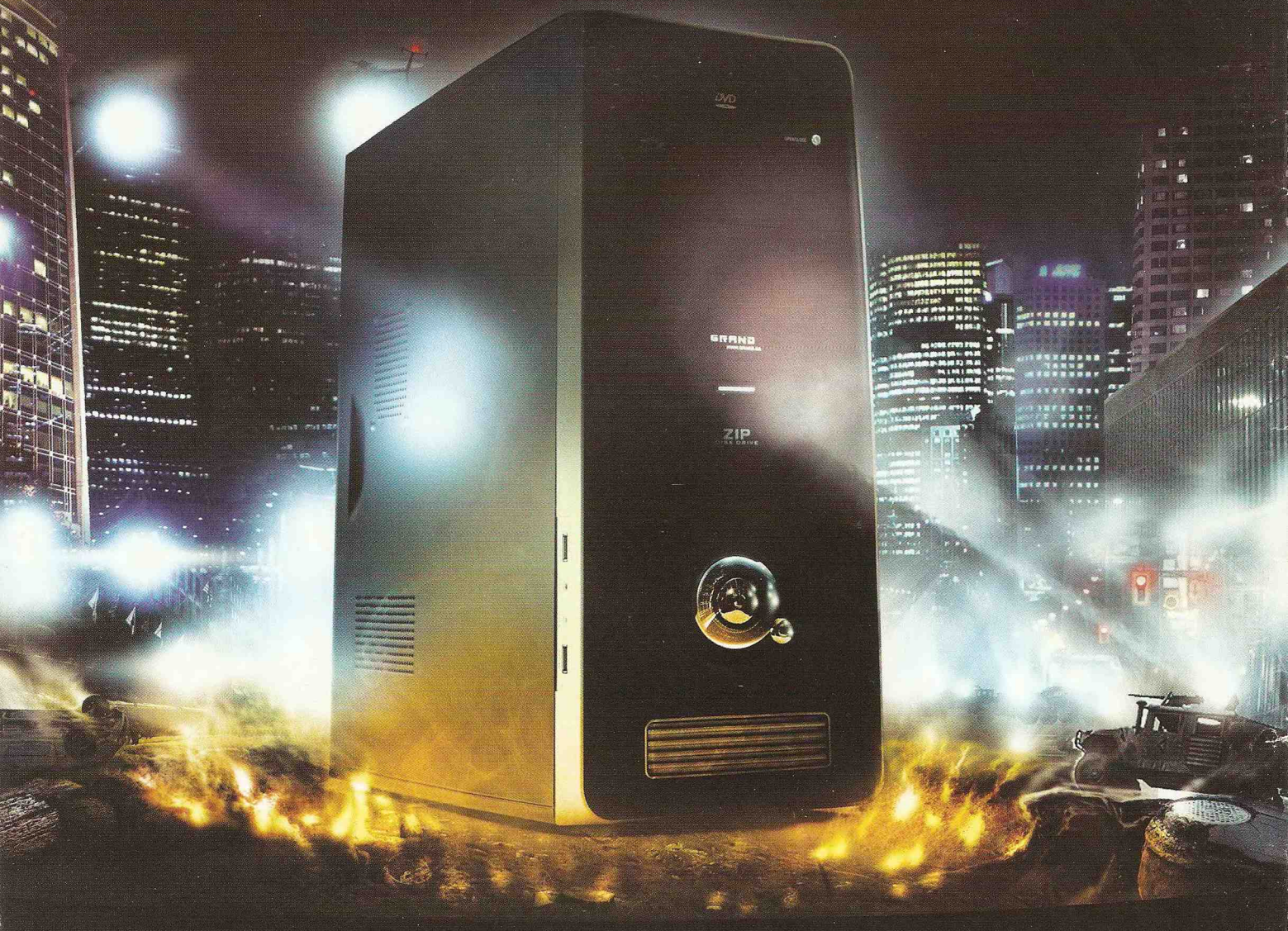
AF-51
Шовкові ВЧ динаміки / 2x30Вт

SB-60
Пульт ДК / Дисплей / 30Вт+2x15Вт

Шукайте в мережі магазинів "КПІ-сервіс"

Grand Heavy CD58

Потужний комп'ютер на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E6550



На базі процесора	**Core 2 Duo E6550 2.33 Ghz**
Материнська плата	**MB Asus iP35 P5K SE ATX**
Пам'ять	**DDRII 2x1024MB (800MHz)**
Відео	**512MB GeForce 9600GT**
Вінчестер	**SATA 400 GB**
Оптичний пристрій	**DVD+-RW**
Корпус	**Grand 802B**
Блок живлення	**450W**

3259 грн

intel Core™ 2 Duo inside™

Два ядра.
Делай больше.

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

КПІ сервіс

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

Lar

Игры, искусство, любовь и другие замечательные штуки.

Знаете, на самом деле это тема, которую человек достаточно осведомленный и тактичный не будет трогать даже трехметровой палкой. В особенности если он представитель такой забавной профессии (хочется верить, что это не ремесло и не хобби) как «игровой журналист». Уж слишком опошленная тема, разве можно серьезно о ней говорить человеку, который и так побаивается, что коллеги-железячники (солидно, вещественно!) посматривают на него с некоторым... снисхождением. Игры — это ведь не очень серьезно, правда?

Докажите еще, что это не исключительно для подростков... А уж лезть рассуждать, искусство ли компьютерные игры — это иначе чем набиванием себе цены выглядеть не будет. Да и чересчур залапан предмет разговора — с одной стороны романтичными недорослями, нелепо спешащими записать свое увлечение в нечто большее и куда более солидное, с другой — доморощенными нелепыми циниками, зачастую из таких недорослей и выросшими. И чего только в свое время не было говорено по темным углам различных форумов Интернета! И что «Периметр» — произведение искусства. И что синтетическое, сочетающее в себе разные «базовые» жанры (ну, те, которые можно изобразить, имея себя и табуретку) искусство вообще — никакое не искусство, а так (то есть, и кино, и прочее целое, большее чем сумма частей...)... и другая разная чушь собачья...

Словом, человеку основательному и серьезному, работающему на индустрию или хотя бы на описание ее продуктов, поднимать такую тему, учитывая ее нынешний уровень, как бы не стоит... Мы — люди серьезные, делаем свое дело и давно как бы переросли все это отрочество и юношество...

Ну вот... Куда меня занесло. А я то всего лишь хотел вам рассказать про Оле...

О замечательной девочке, сидящей с ногами на подоконнике и любующейся невероятным, таким фантастичным и в то же время таким реальным, обыденным даже городом за окном. О рояле, свадебном платье, книге на полу... кстати, что там на обложке? «La Divina Comedia»...

О вере, что такой город, такая девчонка — обязательно существуют.

Где-нибудь... Например, в том никогда-никогда, где нашу историю двадцатого века можно читать без брома... Ведь я знаю, что так могло быть... должно было быть.

О чувстве влюбленности в персонажа, в мир, во всех девушек на свете...

О желании стать лучше и...

Впрочем, конечно, разговор именно об этом — об искусстве.

Лет пять назад я услышал веское и заслуживающее внимание мнение на этот счет. «Нет, игры не искусство» — сказал мне человек, в чьем уме, эрудиции и рассудительности я не сомневался (не сомневаюсь и сейчас).

— Почему же? — спросил я.

— Потому, что они не говорят и не способны говорить о мыслях и чувствах людей на должном уровне, — был мне ответ, который я не смог опровергнуть.

Уверенности, правда, не появилось. «Что ж, — думал я, — положим, и не говорят. Но так ли уж не могут?»

Конечно же, ждать, что индустрия вот так прямо и сразу перейдет от малевания эльфиек в бронелифчиках... То есть, поймите меня правильно — все мы, конечно, безумно любим бронелифчики и уж тем более эльфиек! И даже не сомневаемся, что они всегда будут народом любимы более всего (как, собственно говоря, любая качественная попса в любом жанре). Но ожидать, что выделится хоть какой-то сегмент игровой индустрии, который будет двигаться в направлении искусства... Нет-нет-нет! Это невозможно, по экономическим да и техническим причинам — ну разве возможно изобразить средствами игровой индустрии историю любви, например?

...Знаете, совершенно не умею отличать любовь от страсти...

Инфантильно, наверное, но вот так как-то у меня получается. К примеру, глядя на Аву, я не могу понять, что именно чувствую к этому челове... персонажу... Не представляю, как можно не потерять от такой женщины голову... Ведьмы и стервы... Кошка, которая гуляет сама по себе...] Конечно же, ее поведение — это игра, но можно ли верить (по существу — наивно), что в игре и за игрой нет ничего? Что игра не есть эффективная в своей способности зачаровать и увлечь форма подачи чего-то большего? Разве это возможно, если я даже не могу решить — это мне нравится моя роль в игре, или...

Только на днях я понял, что достаточно весомый контраргумент все же существует — причем, как и следовало ожидать, он на самом деле вполне банален. Нельзя оценивать компьютерные игры по меркам других жанров — слишком разные изобразительные средства, слишком разная специфика... То есть, мысль сама по себе достаточно очевидная и ничего не доказывает, но она и не должна быть доказательством...

Доказательство того, что компьютерные игры все-таки могут быть искусством, лежит сейчас на моем системном блоке: «Тургор» от Ice-Pick Lodge. Игра, мои впечатление от которой четче всего передаются фразой: «Не может быть ТАК хорошо!».

Не может быть, что в нашей индустрии каким-то чудом появилась (да, для меня именно «появилась»; к сожалению, я пропустил «Мор», но теперь...) команда, не стесняющаяся высоких тем и умеющая говорить о них высокими словами. Они не боятся детского цинизма слегка отупевших от обилия бронелифчиков людей, не желающих приложить даже каплю такого усилия как доверие и рассуждающих с якобы умным видом про «напыщенные монологи». Не может быть, что есть люди, которые не побоялись сделать игру столь глубокую и неординарную. Игру, не сюсюкающую с игроком, не подающую ему очередную порцию сладеньких мюслей про спасение мира или типа крутых, но тех же мюслей про «кровища будет» — но дающую ему возможность самому понять и познать глубокую и многогранную историю, которую можно и нужно воспринимать одновременно и как непреложную реальность этого удивительного мира, и как красивую и очень глубокую метафору... Творчества, духовного роста, отношений, любви...

Игру, в которой в единую картину складывается все, где даже интерфейс работает на сверхидею, а скриншоты некоторых локаций вполне можно вешать на стену в рамках. Игру с большой буквы.

Это слишком хорошо, чтоб быть правдой, но это так.

А значит — ура Ice-Pick! Ура «Тургор»!

А компьютерные игры — все- таки искусство. Пусть очень редко, но... И когда такое случается, становится ясно, что правильная история любви — та, в которой ты любишь сам.

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Lar

Игры, искусство, любовь и другие замечательные штуки. стр. 03

Новости стр. 05-08

Кирилл ТАЛЕР

Sublustrum стр. 09-12

Варсонофий КРОЛИКОВ

X-Team стр. 13

Geralt[NBF]

Turok стр. 14-16

Lar

Europa Universalis: Rome стр. 18-19

Алексей ТУР aka leprecon

UEFA Euro 2008 стр. 20

Алексей ТУР aka leprecon

Iron Man стр. 21

Алексей ТУР aka leprecon

Frontlines — Fuel Of War стр. 22-24

Аллан КАРМИН

Second Life стр. 25-27

Кирилл ТАЛЕР

Понаехали тут-2! стр. 28-30

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№13 (303), 07.07.2008
Тираж: 12 300. Цена договорная
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomputer.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции
© «Мой компьютер», 1998-2008

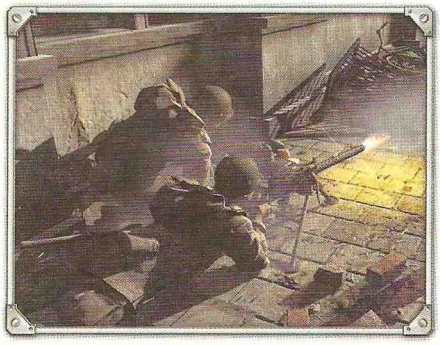
Издатель: ООО Издательский дом «СофтПресс»
Редакция: Киев, ул. Героев Севастополя, 10, тел. (044) 585-82-82
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Эллина Шнурко-Табакова, Михаил Литвинюк
Редакционный директор: Владимир Табаков
Руководитель отдела маркетинга: Ирина Савиченко
Руководитель отдела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

Экспедирование: Михаил Ковальчук
Главный редактор: Татьяна Кохановская
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
ПартОгр: Bateau
Художественный редактор: Федор Сергеев
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов
Корректор: Яскр
Верстка: Дмитрий Василенко (не огр)
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Печать: типография «Имидж Принт», г. Киев

Игровые новости

Брат ты мне или не брат?

Весной в рамках *UbiDays* компания, имя которой очевидно, показывала последнюю доступную на тот момент версию триквела к оригинальному проекту **Brothers in Arms: Hell's Highway**. Если вы знакомы с предыдущими частями этой игры, то знаете, что серия Brothers in Arms является эталоном командных шутеров (как минимум, если брать в расчёт сингловые сюжетные проекты, поскольку ориентированный на выполнение отдельных миссий «старый» Rainbow Six, пожалуй, никто ещё не переплюнул). В



придачу к отлично реализованному взаимодействию с компьютерными братьями по оружию **UbiSoft** предлагала высокий уровень реализма, впечатляющее визуальное воплощение, а также сюжет, который не грех было бы экранизировать под руководством какого-нибудь Стивена Спилберга или Ридли Скотта.

Собственно, в третьей части от вышеперечисленных принципов разработчики отказываться не собираются и только углубят тенденцию. Впрочем, обстановка на рынке к тому всячески располагает, поскольку в эту же нишу «заползли» сильные франчайзы, которые изначально были играми совсем другого типа — Battlefield: Bad Company и уже упомянутый Rainbow Six в виде Vegas 2.

Тем не менее, несмотря на сильную конкуренцию, у Brothers in Arms остаётся ещё один очень сильный козырь — жёсткая привязка к реальным событиям. На этот раз нам предстоит прожить десять дней в роли сержанта 101-й воздушно-десантной дивизии ВМС США, пробивающегося через оккупированную Голландию вместе с группой таких же десантников. Причём по опыту прошлых частей можно предположить, что до конца доживут далеко не все, как бы мы ни старались сохранить жизни товарищей...

Все предпосылки для хорошей игры налицо, а кроме того, UbiSoft использует лицензированную технологию *Unreal 3*, которая известна своей демократичностью. Показанная на UbiDays версия игры хоть и считалась незавершённой, но работала абсолютно корректно и выдавала приличный фреймрейт. Есть мнение, что, как и в случае с другими известными портами с Xbox 360 (Gears of War, Assassin's Creed), особых проблем у PC-шников не будет. А новость как раз в том и состоит, что Brothers in Arms: Hell's Highway обзавелась окончательной датой выхода — 26 августа. Причём выйдет она сразу на все три основные платформы, включая наш родной PC.

Пока что заочно, но всё-таки рекомендуем. UbiSoft фигню не выпускает, да и Gearbox Software, соответственно, фигню не делает.

Тема... раскрыта!

Но только настоящие джентльмены понимают толк в этом многогранном предмете! Хотя погодите, оговорился. В нашем случае предмет (в парной комплектации) правильнее называть не многогранным, а многополигональным.

Итак, кто-то представляет себе нарастающий гром литавров, кому-то слышится туш, а нам всё-таки ближе песня «You Can Leave Your Hat On» в исполнении Джо Кокера, под звуки которой на сцену выходит главная девушка всей игровой индустрии — Лара Крофт!

Собственно, удивляться нечему, у британского издательства SCi осталось не так уж и много «живых и плодоносящих» франчайзов. Так что очередное возвращение очаровательной расхитительницы гробниц было предрешено заранее.



Как и в прошлый раз (да и в позапрошлый, в общем-то), разработкой игры занимается команда **Crystal Dynamics**, которую до сих пор обожают фанаты вампирического сериала Legacy of Kain. Дух серии **Tomb Raider**, возрождённый в двух последних играх, будет «сохранён и преумножен», **SCi/Eidos** планируют разрабатывать эту жилу и дальше. Но о каких-либо подробностях прессе никто не сообщает. Ясно только одно — это не ремейк, каковым был Tomb Raider Anniversary, а самостоятельная игра.

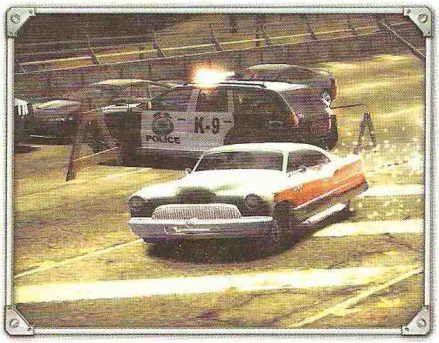
Выход запланирован на осень, причём в списке платформ, кроме логичных PC, Xbox 360 и PlayStation 3, оказались ещё PS2, Wii и даже DS (ясно, что для карманной консоли игра будет о-очень сильно отличаться).

Не знаю как вы, джентльмены, а я уже сделал пометку в календаре.

Две головы таки лучше

По крайней мере, в **Electronic Arts** к такому выводу пришли после нескольких лет набивания шишек на линейках игр, очередные инкарнации которых выпускаются чётко раз в год (впрочем, если вы подумали про FIFA, то там всё ещё хуже — вместе с «Лигами Чемпионов», «Чемпионатами Европы» и «Мундиалями» EA выпускает по два клонированных футбосима в год). Наконец-то начальству канадской мегакомпании стала очевидна простая штука: сделать качественную и при этом достаточно оригинальную игру за год фактически нереально. Как говорится, «быстро, дёшево, качественно — выберите два пункта, пожалуйста». Добиться соответствия всех трёх условий не получится, как ни извивайся.

В результате над линейкой Need for Speed в дальнейшем будут трудиться сразу две команды, работа которых будет представляться на суд общественности по очереди. Таким образом на каждую из игр будет уходить по два года разработки.



Такая схема, если помните, уже была опробована с ProStreet, но первый блин если и не получился совсем уж комом, то на кулинарный шедевр всё равно не тянул. Будем надеяться, что в дальнейшем разработчики из EA доведут свою идею до ума, поскольку несмотря на все недостатки, NFS — это серия, любимая многими с детства (а ну-ка, кто застал первую часть?)

Что же касается нового **Need for Speed: Undercover**, который выйдет, как обычно, осенью, то в нём роль сюжета станет ещё более важной. Заезды будут связаны общей историей про талантливого водителя, попавшего в нехорошие обстоятельства и вынужденного действовать за гранью закона. Проводятся даже прямые ассоциации с дилогией «Перевозчик» с Джейсоном Стэтемом в главной роли. Так что хотя бы история может оказаться интересной.

Впрочем, кто знает? EA уже давно выбилась из привычного ритма «хороший NFS — посредственный NFS», причём посредственными были как раз две последних игры. Подождём, посмотрим. Релиз, естественно, состоится и на PC.

Черепашка с крантиком

Геймерская общественность как-то уж и подзабыла анонсированный два года назад проект **Left 4 Dead**, разрабатываемый под началом **Valve Software**, однако поклонникам Counter-Strike: Source достаточно будет всего лишь напомнить, какая команда непосредственно занимается этим командным шутером — **Turtle Rock Studios**. Эти господа в своё время приложили руки ко

многим проектам AAA-класса, но в отношении «мультика» в её пользу прежде всего говорит то, что Turtle Rock занимались созданием ботов для CS: Source.



По уже устоявшейся традиции Valve выпускает игры только «when it's done» — то есть, предварительные сроки сдачи проекта в печать могут переноситься два-три раза без особых угрызений совести. Учитывая качество того, что получается в итоге, мы, в принципе, готовы простить любые задержки — всё ж лучше, чем Duke Nukem Forever. Впрочем, с Left 4 Dead, похоже, всё решено. Игра практически готова и должна поступить в продажу 4 ноября, а сейчас проходит не менее традиционную для Valve, чем задержки релиза, «шлифовку» игрового баланса.

Трудно поверить, что сколь угодно гениальная игра сможет побороть непотопляемый Counter-Strike (причём даже не Source, а самый что ни на есть 1.6), но есть подозрение, что Left 4 Dead всё-таки не будет нацелен именно на этот сегмент рынка. Так что запасаемся терпением и ждём.

Японтса задина-говядина!

Ну и как же можно обойти вниманием выход **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**? Конечно, MGS4 пока ещё выступает эксклюзивом для PlayStation 3, но игра, обречённая стать гениальной ещё до начала разработки, вряд ли сможет реализовать весь свой потенциал только на одной платформе. И **Sony** это отлично понимает. Тем более, что ценовая война с Microsoft привела к плачевным последствиям — PlayStation 3 до сих пор остаётся убыточной консолью. Прежде всего, за счёт большой разницы между стоимостью производства и розничной ценой, которую производители приставок обычно покрывают чуть позже благодаря продажам игр.

Тем не менее, на скорое портирование MGS4 на PC (хе-хе, владельцам Xbox 360 уж точно ничего не перепадёт) надеяться не стоит. Мало того, что в первую неделю продаж эта игра в одной только Японии едва не побила полумиллионный рекорд (отставание от GTA4, выше которого — только звёзды, совсем мизерное), так ещё и продажи самой консоли подскочили в семь (!) раз. Наращивание installed base для любого платформодержателя — дело святое. И раз уж пошла такая пьянка, то, скорее всего, годик нам придётся подождать.

Но работает и обратное правило — если бы не портированные MGS1 и 2, в которые я начинал играть на PC скорее «на безрыбье», то было бы в этом мире на одного владельца Play Station 2 меньше. Игры Хидео Коджимы — лучшая реклама для платформы. Зуб даю. Правую восьмёрку.

Неделю назад начались также официальные продажи в Европе, где фанатов серии ничуть не меньше, чем в Японии. На момент выхода журнала, скорее всего, будет доступна более полная информация, но пока можем сказать только то, что миллион MGS4 уже точно продан. И до двух счёт дойдёт без проблем. Да и дальше, в общем-то, с учётом ажиотажа… Трудно предсказать, где остановится постаревший, но всё ещё бодрый Солид Снейк.

Что ж, читаем сводки, смотрим ролики, истекаем слюнками и ждём. А что ещё остаётся?

А, ну да… Купить Play Station 3…

Крепко задумался. Очень крепко…

Околоигровые новости

Попа-а-а-лись?

Ещё один скандал, правда не такой веселый, разгорелся вокруг релиза мистико-приключенческого экшена от первого и третьего лица **Alone in the Dark**. Как оно иногда бывает, версия игры для Xbox 360 появилась в торрент-трекерах до официального поступления проекта в продажу— накануне в Европе, в том числе и в России, и 24 июня в Северной Америке.. Скандинавский сайт *GameReactor* одним из первых опубликовал обзор игры для Xbox 360, с печальной оценкой 3/10. После чего издатель игры **Atari** под угрозой судебного иска потребовал снять публикацию, поскольку он написан по пиратской копии. Легальной копии у издания, по утверждению паблишера, оказаться на тот момент никак не могло. Материал был временно снят, однако потом почти сразу же опубликован вновь с той же оценкой.

То же произошло с немецким сайтом *4Players*, который поставил игре 68% — юристы Atari вновь заявили, что лицензионной копии игры быть у редакции не могло и пригрозили иском. По словам представителя 4Players, как и многие другие игровые издания, редакция получила копию игры до официального релиза у одного из местных ритейлеров.

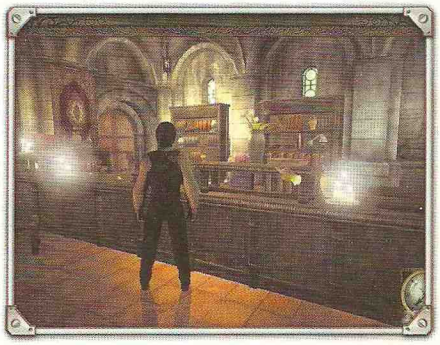
О получении тех же угроз от Atari заявил также сайт *Gamer.no*, опубликовавший разгромный обзор (3/10) версии для Xbox 360 еще 18 июня.

Стоит заметить, что Alone in the Dark (планирующийся также на PC, Wii и PlayStation 2) — один из немногих крупных релизов Atari, чьи дела идут в последние годы очень неважно.

The lost плагиат

Вот вы там ничего не знаете, а индустрия, между прочим, переживает нешуточный и очень веселый скандал. Даже больше скажу — похоже, один из самых веселых скандалов за её историю.

Началось все с того, что бдительный рецензент сайта **GamePlasma.com** заметил одну очень интересную особенность point-n-click адвенчуры **Limbo of the Lost** студии **Majestic Studios** и издательства **Tri Synergy**. Дело в том, что некоторые локации в этой игре один в один повторяют локации из известного блокбастера **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Повторяют настолько, что кажутся ну просто таки интегрированными в игру скриншотами! Да вы сами можете посмотреть:



Limbo of the Lost



The Elder Scrolls 4: Oblivion.

Издатель Tri Synergy, узнав об этом забавном факте, тут же заявил, что их компания ничего не знала и шокирована не меньше всех остальных, и тут же остановил распространение игры.

Однако же народный интерес уже был подогрет, и одна за другой посыпались удивительные находки. На данный момент Majestic Studios уличены в краже из более чем десятка игр, среди которых *Painkiller, Thief: Deadly Shadows, Diablo 2, Enclave, Return to Castle Wolfenstein* и другие. Помолчав с неделю, они в конце концов разразились комментарием, в котором обвинили во всем неких аутсорсеров.

Конечно, всё может быть…

Но в сети спрятать что-то еще труднее, чем шило в мешке. Почти сразу же было найдено интервью Majestic Studios (состоит из трех человек), данное в мае газете Kent Messenger, где была и такая фраза: «Мы втроем трудились над концепцией, текстами, дизайном, анимацией, скриптами и разработали всю

игру целиком прямо из дома». По моему, это дарвиновская премия индустрии...

Ну ничего, выйдут, будут левакам лекции читать об ужасах копирайта...

Технологии MIK

Centrino 2 пошел в народ

Процессоры для новой мобильной платформы **Intel Centrino 2** начали появляться у некоторых реселлеров. Первыми доступными на рынке чипами для Centrino 2 стали модели Core 2 Duo **T9600** и **P9500**. Модель Core 2 Duo T9600 производится по 45-нанометровой технологии и работает на тактовой частоте 2.8 ГГц при частоте системной шины 1066 МГц. Объем кэш-памяти составляет 6 Мб. Процессор Core 2 Duo T9600 станет одним из самых высокопроизводительных чипов, рассчитанных на установку в портативные компьютеры для массового сегмента. Сейчас стоимость чипа колеблется между $570 и $615, однако цена по прайс-листу Intel будет отличаться от этих цифр. Что касается модели Core 2 Duo P9500, то она работает на тактовой частоте 2.53 ГГц при частоте системной шины 1066 МГц. Объем кэша, как и у чипа Core 2 Duo T9600, равен 6 Мб. Максимальное значение рассеиваемой тепловой энергии (TDP) для процессора Core 2 Duo P9500 равно 25 Вт. Это на 10 Вт ниже аналогичного показателя для современных мобильных процессоров Intel для массового рынка. Кроме того, у некоторых реселлеров уже можно найти «экстремальные» процессоры **Intel Core 2 Duo Extreme X9100**. Тактовая частота таких чипов составляет 3.06 ГГц, значение TDP — 44 Вт. Между тем, анонс самой платформы Centrino 2 корпорация Intel была вынуждена перенести на более поздний срок из-за проблем со встроенной графикой и сертификацией чипа беспроводной связи Wi-Fi. Изначально предполагалось, что платформа Centrino 2, известная под кодовым названием Montevina, будет представлена в текущем месяце. Однако, согласно обновленному графику, отдельные компоненты аппаратной платформы Centrino 2 будут представлены в середине июля. Сообщается, что в конце четвертого квартала Intel планирует представить три чипа на основе новой архитектуры Nehalem с кодовым названием Bloomfield. Процессоры будут насчитывать четыре ядра и работать на частоте от 2.66 ГГц до 3.2 ГГц. Чипы получат общий кэш третьего уровня размером в 8 Мб, максимальное значение рассеиваемой тепловой энергии составит 130 Вт.

Источник: *Компьюлента*

ATI Radeon HD4800 официально

Компания **AMD** официально представила первую в мире графическую плату производительностью один терафлоп, **ATI Radeon HD 4850**, и первую в мире графическую плату с памятью GDDR5, **ATI Radeon HD 4870**. Обе карты совместимы с DirectX 10.1. К основным особенностям новой серии производитель относит ориентацию на видео высокой четкости и высокую энергетическую эффективность. Карта ATI Radeon HD 4870 уже доступна





по рекомендованной розничной цене $299. Ее производительность компания оценивает в 1.2 терафлопа. Тактовая частота GPU равна 750 МГц. На плате с интерфейсом PCI Express 2.0 установлено 512 Мб памяти GDDR5. Новинка занимает два посадочных места в корпусе ПК и потребляет 160 Вт. Младшая модель ATI Radeon HD 4850 производительностью 1 терафлоп стоит в рознице $199. Она имеет такой же GPU, что и ATI Radeon HD 4870, но работающий на частоте 625 МГц. На плате установлено 512 Мб памяти GDDR3. Изделие имеет интерфейс PCI Express 2.0, занимает одно посадочное место и потребляет 110 Вт. О выпуске плат серии ATI Radeon HD 4800 уже заявили многочисленные партнеры AMD, включая *VisionTek, ASUS, PowerColor, MSI, GIGABYTE, CECUBE, Force3D, SAPPHIRE Technology, Diamond Multimedia, Club 3D, HIS (Hightech Information Systems)* и *Palit Multimedia*. Новые 3D-платы будут включать в конфигурацию своих изделий компании *Alienware, CyberPower, Extreme PC Corporation, Falcon-Northwest, iBUYPOWER, Maingear, Systemax, Ultra Gaming* и другие поставщики ПК.

Источник: *iXBT*

Портативный игроман

Одновременно с анонсом двух серий ноутбуков Qosmio G50 и F50 компания **Toshiba** представила также новую модель dynabook **Qosmio FX/77G**, позиционируемую разработчиками как отличный портативный ПК для игроманов. FX/77G, конечно, совсем не претендует на звание самого мощного игрового



ноутбука, но наличие 45-нм процессора Intel Core 2 Duo и DirectX 10-совместимого мобильного ускорителя GeForce 9600M GT говорит о том, что новинка сможет справиться с большинством современных игр. Новинка вполне может подойти на роль компактной замены настольного ПК, но носить её с собой вряд ли кому-то захочется — вес превышает три килограмма, а толщина составляет порядка 4-5 см. Дебют dynabook Qosmio FX/77G состоится на рынке Японии в июле этого года, вопрос цены остаётся открытым. Основные характеристики:

- ✓ ОС: Windows Vista Home Premium SP1 (также предустанавливается Microsoft Office Personal 2007 SP1 с Microsoft Office PowerPoint 2007);
- ✓ Процессор: Intel Core 2 Duo (Penryn);
- ✓ Память: 2×1 Гб (максимально 4 Гб);
- ✓ Дисплей: 15.4" WXGA (1280x800 пикселей) с технологией Clear Super View;
- ✓ Винчестер: 2.5" SATA емкостью 200 Гб (5400 об/мин);
- ✓ Оптический привод: DVD SuperMulti;
- ✓ Графика: PCI-E карта GeForce 9600M GT;
- ✓ Звук: три динамика (harman/kardon stereo и сабвуфер);
- ✓ Сеть: Gigabit Ethernet, Wi-Fi a/b/g/n;
- ✓ Два ТВ тюнера;
- ✓ Интерфейсы: оптический аудио выход, 4×USB 2.0, iLink, HDMI, ExpressCard;
- ✓ Время автономной работы: около 2.4 ч;
- ✓ Габариты: 368×278×38-47 мм;
- ✓ Масса: 3.3 кг.

Источник: *3D News*

«Мышке» пришел конец

Стив Прентис, аналитик *Gartner*, опубликовал работу, в которой высказывает свою точку зрения на эволюцию устройств ввода-вывода. На его взгляд, манипулятор «мышь» вот-вот устареет из-за развития сенсорных технологий. Прентис предсказывает скорое (через 2-4 года) начало активного перехода на альтернативные способы взаимодействия человека и компьютера. В поддержку своей точки зрения он приводит пример сенсорных экранов **iPhone** и **HP TouchSmart**. Особое внимание Прентис уделяет **Emotiv Systems**, где заняты разработкой принципиально нового интерфейса игровых приставок. Специалисты Emotiv Systems работают над созданием устройства, считывающего электрическую активность мозга и позволяющего управлять действиями персонажа видеоигры. *Роджер Кей* из *Endpoint Technologies Associates* разделяет точку зрения Прентиса по поводу быстрого устаревания «мыши», однако находит появление новых технологий недостаточным для всеобщего отказа от ее использования. Он склонен полагать, что мелочи вроде пятен на поверхности сенсорного экрана, вызывающие неточности в работе, могут отпугнуть пользователей. Одновременно с заявлением об обреченности «мыши» Прентис высказывает предположение о дальнейшей судьбе клавиатуры. По его мнению, клавиатура останется в активном употреблении еще долгое время, так как технологии распознавания почерка развиваются недостаточно активно.

Источник: *Компьюлента*

Источники:

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

Мобильные МК

Nokia хочет Symbian

Финская компания **Nokia** объявила о своем намерении приобрести компанию **Symbian Limited**, которая занимается разработкой одноименной операционной системы для телефонов Nokia. После поглощения будет создана новая открытая, унифицированная версия ОС, которая получит название *Symbian Foundation*. Компания Nokia видит серьезную угрозу в новой ОС Android, разрабатываемой компанией Google. Как достойный конкурент ей будет противопоставлена Symbian Foundation, которая объединит Symbian, S60, UIQ и MOAP(S) в одну открытую платформу. Такое решение пришлось по душе многим программистам, которые разрабатывают приложения для Symbian, так как им не надо будет создавать несколько модификаций своей программы. Свою работу Symbian Foundation начнет в первой половине следующего года. Для того чтобы выкупить 52% акций Symbian Limited, компания Nokia сделала предложение владельцам акций. Свое согласие уже дали такие компании как Sony Ericsson Mobile Communications AB, Telefonaktiebolaget LM Ericsson, Panasonic Mobile Communications Co. Ltd. и Siemens International Holding BV и ожидается, что в ближайшее время свое согласие даст и компания Samsung Electronics Co. Ltd. Такое приобретение обойдется Nokia в сумму около $410 млн.

Источник: *Мабила*

Рингтоны для собак

Любители домашних животных, а в частности собак, могут порадовать своего любимца различными способами. А японский контент-провайдер придумал еще один вариант, как доставить радость животному — с помощью специальных рингтонов для собак. Контент-провайдер *Dwango* организовал сервис с трудно произносимым названием «Inu ni shika kikoenai chakushinon», которое на наш язык переводится как «рингтоны, которые слышат только собаки». С помощью этого сервиса подписчики услуги *i-mode* от оператора *DoCoMo* получат возможность загрузить на телефон рингтоны предназначенные для своих питомцев. Несмотря на то, что контент-провайдер Dwango называет эту идею сногсшибательной, ее полезность находится под большим вопросом.

Источник: *Мабила*

Мой выстрел

Американский сотовый оператор *Alltel Wireless* представил новинку от Samsung — SCH-r430 или просто MyShot. Эта раскладушка оснащена камерой на 1.3 мегапикселя, встроенной памятью 20 Мб, Bluetooth и поддерживает функцию распознавания голоса, выход в Интернет с возможностью загрузки файлов. Дизайн новинки выполнен в черном и красном цветах. Цена телефона «там» составляет всего лишь $30, а с заключением контракта — и того меньше. Достаточно бюджетно.

Источник: *Ладошки*

Источники:

www.procontent.ru
www.ladoshki.com
media.mabila.ua

Разработчик: Phantomery Interactive
Издатель: Новый Диск
Жанр: adventure
Системные требования: P4 1,5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Кирилл ТАЛЕР



Уровень 1

Рычаг 1. Кто сказал, что с возрастом исповедываться всё легче? Ничего подобного.

Рычаг 2. Это почти так же тяжело, как написать «авторскую» статью по неоднозначной, очень неоднозначной игре.

Рычаг 3. Это почти так же тяжело, как заниматься творчеством в большом и светлом офисе «Софтпресса».

Ключ для рычага 3. Заниматься творчеством сложно изначально. Архетип любого творца, как его представляет социум: худой, измождённый, прозябающий то в бедности, то в нищете человек со всколоченными и уже начинающими седеть волосами. Вот он хватается за кисть, садится за пишущую машинку, хватает кусок глины... Проходит две, три, пять минут остервенелого, захлёбывающегося самое в себе творчества... Ничего не получается! Измождённый человек рвёт на себе всколоченные волосы...

Портрет прикольный и, в целом, верный. Можно поржать над подобным клише, представленным в какой-нибудь юмористической программе, лёжа на диване и с бутылочкой пива в руке.

Когда занимаешься этим самым творчеством — ржать уже не хочется. Если творческий акт состоялся удачно — хочется напиться и забыться, потому что внутри полное опустошение. Если неудачно — не хочется вообще ничего.

Творческий путь тернист, полон тупиков, населён сомнениями и вскормлен хаосом. Поэтому процесс идёт быстрее, когда внешний мир в некотором смысле походит на внутренний. Почему квартира творца всегда захламлена, на столе гора окурков, а в углу пустые бутылки? Да потому что подобная атмосфера не заставляет тебя заморачиваться над тем, что «хорошо», а что «плохо». Пустые бутылки на полу — плохо, чистый пол — хорошо и т.д. Для творца же имеет смысл только два фактора: «честно» и «нечестно». Об остальном ему думать *зась*, иначе не получится...

Бывшие помещения ИД МК практически идеально подходили для всевозможных вдохновений, озарений и осияний: окурки, бутылки, хлам: дорогостоящий (комплектующие), полезный (спальники, кружки, маркеры) и просто дебрис вульгарис (пустая банка из-под паштета, буклеты с презентацией забытой игры и т.д.). В этих рассадниках нездорового образа жизни и родилось то многообразие стилей и мировоззрений, первичная эклектика, грибница всех МИКовских талантов, питательная среда для ярких шедевриков в стиле «литературной журналистики».

В офисе «Софтпресс», большом, светлом, дружелюбном даже — пространства для творчества не остаётся. Начинаешь задыхаться. Каждая статья... да что там — «Авто», «Бензо» и даже новости — идут со скрипом и кряхтением. И кажется, за спиной стоит здешний, новый дух, Домовой компании, и он не отворачивается, когда попросишь, как это делал старый, МИКовский, а продолжает стоять. И ухмыляется каждому твоему слову, и тихонько посмеивается над твоими попытками произвести этот самый акт творчества в журналистском мире, где всё давно уже куплено-продано, а капризы целевой аудитории возведены в ранг святых заповедей.

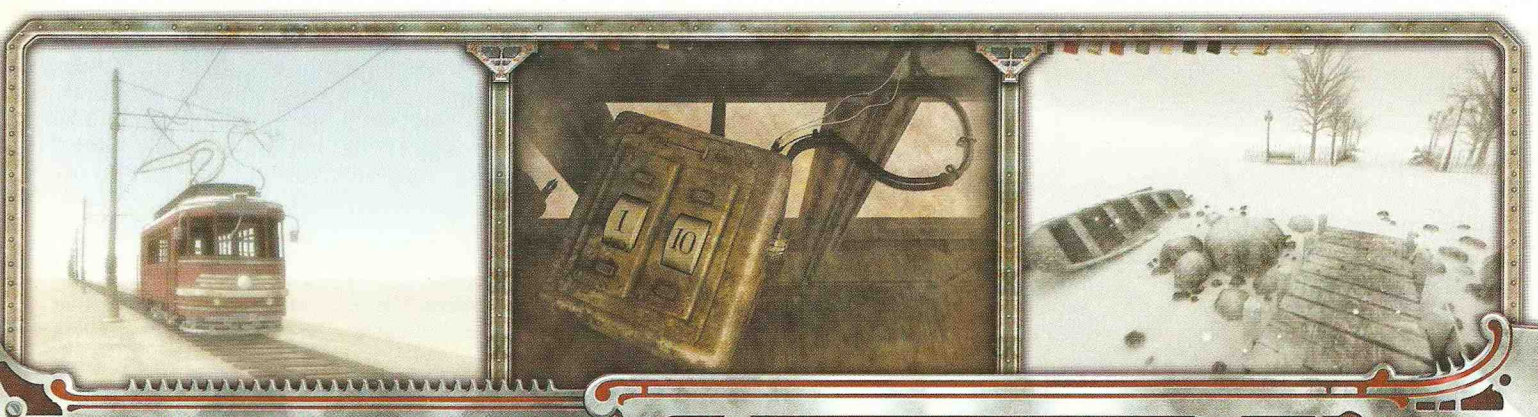
Ключ для рычага 2. Почему сложно написать «авторскую» статью по неоднозначной игре? Во-первых, само понятие «авторская» статья довольно размыто: сейчас его понимают примерно так: есть игра (с маленькой буквы), а есть Я, АВТОР (огромным таким шрифтом). И вот Я, АВТОР, снисхожу к ней, к игре, чтобы разложить её на голом полу и, пардон ...начать препарировать. И какого бы рода-жанру-стиля не была игра, Я, АВТОР, буду подходить к ней с тем же набором инструментов и препарировать определённым способом, который я считаю единственно правильным, из года в год, до конца света и падения сторукого ГейМыра ...

Мне до сих пор кажется, что настоящий автор должен входить в «образ» игры и писать «изнутри», из этого тотального образа, как из другого мира. Только тогда атмосферу виртуального мира можно передать наиболее чётко.

...И вот тут начинаются основные проблемы. Шедевральная игра: ты, захлёбываясь от полученных впечатлений, давно уже утонувший в образе, выплёскиваешь полученное удовольствие на страницы журнала. Волны эмоций свободно растекаются по бумаге, занимают свои ниши... — готово!

Игра типа унылое г**** или же феерическое г****: ахххххха! — трёхсоттонным катком с имплантированными в него пыточными инструментами катаешься по бездыханному трупику проекта класса «Ж»; будь этот самый проект человеком, три пожизненных срока как минимум, за глумление с особым, непревзойдённым цинизмом, тебе было бы гарантировано.

А неоднозначная игра? Как войти в её «образ», не расколовшись и сохранив цельность? Одна часть тебя хочет петь Игре (с большой буквы) осанну, вторая часть — разорвать этот убогий мирок на тысячи хомячковых лоскутков, третья недоумённо пожимает плечами — ладно вам, в данном проекте нет ничего, достойного любви или ненависти... так себе, средненькая вселенная... Видели т.н. «спектакли одного актёра»? Например, «Ревизор», в котором все роли играл лицедей, мгновенно перевоплощающийся из одного образа в другой? Это есть высший пилотаж, крайняя



точка сценической гениальности: шаг вправо, шаг влево и недружная орава различных образов тебя разорвёт на кусочки...

Ключ для рычага 1. Самое сложное. Хорошо поносить себя всякими словами и высмеивать собственную некомпетентность в играх, когда ты в штате МИКа никто-ничто, чудо-юдо в



вентиляции или же пацан, *статьями которого дырки в номере затыкают* ©. Гораздо сложнее признаться в старых грехах, образовательных пробелах и прочем, когда за плечами пятилетний стаж + респект и уважуха от читателей и разработчиков.

Солюшен #1

Я смог вспомнить всего один (!) квест, пройденный мной за время сосуществования с игровой журналистикой безо всякой сторонней помощи — **ВИЙ** от *Crazy House*. Во всех остальных случаях я либо не добирался до финала, либо чертыхался, плевался, но брал в руки распечатанные подсказки — и превращался в болванчика, безболезненно следующего по казалось бы сложным локациям благодаря кому-то более сообразительному. Для самолюбия болезненно? Ещё



как! Тут, справедливости ради, стоит добавить, что даже матёрейшие игрожуры, специализирующиеся на адвенчурах, раздругой, да и заглянут в какой-нибудь добрый подсказочник. А что делать, если статью сдавать на позавчера, а ты третий день бьёшься своим высоким IQ об очень примитивную загадку... Другое дело, что о подобных вещах никогда не пишут в приличных изданиях. Корпоративная этика и работа на имидж журналиста: «*Наш — самый лучший, самый стремительный, самый эрудированный*». Я же эту корпоративную этику видел в белых тапочках на самых нижних уровнях подземелья.

...И, ГейМыр, как же мне было страшно осознавать, что от нашумевшего ещё до релиза и во многом знакового проекта **Sublustrum** не убежать. Читатели не поймут. От творения *Phantomery Interactive*, уже сейчас считающегося одним из самых сложных квестов Славяностана...

И тогда самолюбие, озверевшее от еженедельных порций болезненных ощущений, сказало мне:

1. Ты пройдёшь Sublustrum без одной-единой подсказки, и меня не волнует, КАК это произойдёт. Пройдёшь — и точка!
2. А потом ты сядешь именно в большом и светлом офисе «Софтпресса»...
3. ...и напишешь очень хорошую статью. «Нормальная» и «просто хорошая» меня не устраивает.

Задача практически невыполнимая. И всё же легче той, с которой столкнулась около трёх лет назад группа Anthesteria, решившая дополнить свою музыку видеорядом...

Уровень II

Музыкальная башня. Помните Дыбовского, который ходил по Москве (см. «День ФУФ») и периодически погружался в параллельную реальность?..

...Если я сейчас напишу, что «и в Питере есть свой Дыбовский», Георгий Белоглазов — кто-то из двоих обязательно достанет меня либо гневным взглядом, либо длинной ногой (и Белоглазов и Дыбовский переросли отметку в 1 м 90 см). В первом случае будет очень стыдно, во втором очень больно.

Потому что нет «вторых Пеле» и «вторых Шекспиров», каждый уникален.

В 2001 году, на сломе старых беспредельных 90-х, дышащих расцветом андеграундной музыки, в начале нулевых годов XXI века, времени агрессивного гламура, организуется dark ambient формация под названием **Anthesteria**. Как дыхание уходящей эпохи: старых двориков, покосившихся домов, рушащихся, древних квартир. Георгий Белоглазов путешествует по Санкт-Петербургу и дышит амброзией уходящего в историю и мифологию Города... Читали «Подземный ветер» (М. и С. Дяченко)? Для усиления эмоционального восприятия формация в своей музыке частенько использует видеоряд, не гнушается также и другим артом. Красиво, романтично, безнадёжно... Как и тысячи муз-артовых команд, вызывающих немое восхищение, но не имеющих ни малейшего шанса пробиться на экран, попасть в ротацию на радио. Потому что нишевых телерадиоканалов ни в России, ни на Украине нет!..

В какой-то момент Белоглазову приходит идея использования компьютерной графики в видеоряде к очередному альбому.

И опять ИСМ. Только теперь это звучит как ВСМ (Видеоряд Своей Мечты), призванный оттенять музыку, нагнетать атмосферу, а кое-где и брать первую скрипку. Белоглазов приходит к Дмитрию Тамбовцеву, занимавшемуся тогда дизайном и 3D-шалостями. А во что может превратиться ВСМ?.. Кстати, сейчас Тамбовцев — арт-директор *Phantomery Interactive*.

...2007 год. КРИ. Maniac (Грейт, RIP Maniac), бывший агент ДЗВР, а на тот год — сотрудник ЛКИ, подводит меня к «ярмарке проектов». Смотри, мол, какой квестик интересный! Я, впитавший в себя цинизм игропрома с молоком зергов, тем не менее, заинтересовываюсь, но... Мало кто из головастиков доживает хотя бы до маленькой жабки. И откуда мне было знать, что под знаменем «бесхозных» разработчиков стоят передо мной не бородатые поклонники квЫстоМиста, а музыканты, демонстрирующие видеоряд, который перерос сам себя и вызревает в знаковую игру...

2008 год. КРИ. Королева в восхищении, остальные в шоке. К стенду Sublustrum пробиться невозможно. Куда девались бывшие головастики? Василиски, виверны, гидры, блин! Делегации «тяжеловесных» игровых журналов с камерами и диктофонами

занимают очередь у стенда Sublustrum. Звучат восхищённые обрывки фраз: ...стимпанк..., ...паропанк..., ...глубины подсознания..., ...Myst-киллер..., ...лучшая адвенчура Славяностана всех времён и народов... Итог: КРИ-Awards-2008: «Лучшая приключенческая игра» и «Лучшее звуковое оформление».

Камертон-подсказка. Остаётся только представлять, через какой ад длиной в несколько лет прошли ребята из Phantomery (музыканты — люди творческие и ранимые, а геймдев ломает личности на раз), чтобы встать, не побоюсь унылого пафоса, плечом к плечу с Ice-Pick Lodge и сказать: «Искусство в играх первично и приоритетно». Или, чтобы увидеть этот ад, нужно просто проинсталлить игру?..

Солюшен #2

Пока не написан. Но интервью с Георгием Белоглазовым — возможно, масштабное, а, возможно, и нет — будет. В одном из летних номеров или в первых осенних. Изнанка мира, изнанка музыки и швы между мирами. Предварительная договорённость уже есть. На правах рекламы солюшена...

Уровень III

Шестерёночный механизм. О том, как я готовился к прохождению игры, можно слагать легенды. Маленькие и кухонные — но всё же. Напуганный декларировавшейся сложностью и многозначностью (многозначимостью?) мира, я собирался на войну. Как тогда, 6 лет назад, когда диску Syberia было сказано лицо в лицо (в обложку?): *«Или я, или ты, выживет только один!»*. Дело между тем закончилось вничью... Для особой комичности ситуации оставалось только прогладить утром воротничок на рубашке (рубашки не глажу по определению), а после накрахмалить. И очень не хватало пафосной музыки, сопровождающей героя в блокбастере в тот самый момент, когда он увешивается различными побрякушками массового поражения... Затем перевёл уровень работы мозга к отметке 4.5% (доказано, что человеческий мозг задействуется нами максимум на 5%, поэтому 4.5 — очень даже высокий показатель!), затем убил все виртуальные носители, потому что драйверы защиты упрямо выбрасывали игру в BSOD, оправдываясь наличием этих самых носителей. После убил ещё несколько программ, которые вполне могли распознаваться защитой как виртуальные носители, потом, после 20-ой BSOD-перезагрузки плюнул на всё и написал в суппорт, параллельно проинсталлив объект противостояния на компьютер Jaguar`а. Суппорт оборвался на пятом письме, в котором у меня попросили минидампы и параметры файла `contest.dll`, а я возьми и отошли. С Jaguar`овского Портала также пришлось снять парочку программ, отказавшихся работать после установки Sublustrum... К финалу первого дня противостояния я не только боялся игры, но и ненавидел её. За драйверы защиты.

Решение головоломки. А значит, был подготовлен и морально, и физически к погружению в...

Солюшен #3

Единого рецепта, как поставить Sublustrum, если он ставиться не хочет, скорее всего, нет. Суппорт молчит до сих пор. Главным, видимо, является наличие остатков файлов «виртуальных» программ в реестре. Подобные проги работают на уровне драйверов и «залегают» в систему достаточно глубоко. И сможет ли вычистить эти «авгиевы конюшни» простой `RegCleaner` — неизвестно. Одним помогло, другим нет. Стопроцентно помогает переустановка системы, но, как известно, у лечения головной боли гильотиной, КПД хоть и стопроцентный, но всё равно нулевой.

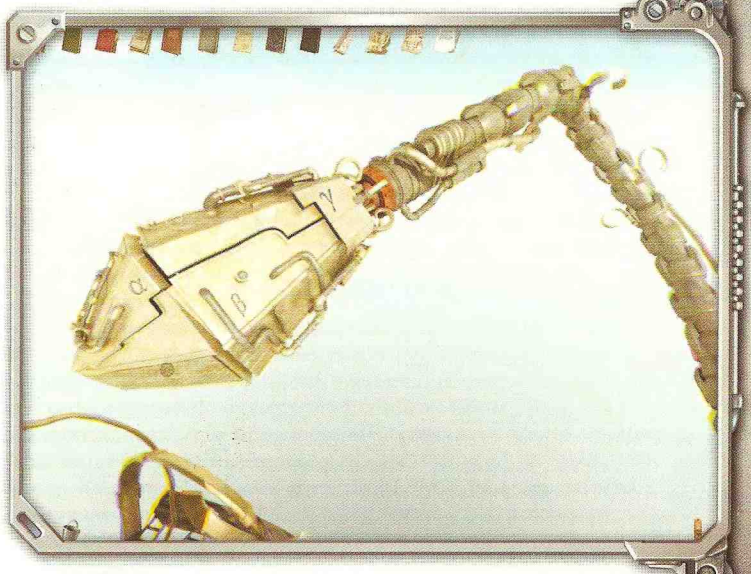
Уровень IV

Квартира профессора. Захватывает и погружает. Погружает и захватывает. В первые же пять минут. Надолго и плотно. Сюжет? Зная финал, описывать предысторию и завязку как-то... излишне, что ли... Но надо.

Известный профессор умирает (погибает, в коме?), его брат, прибывший на место происшествия (преступления, смерти, просто в квартиру, прибывает ли, брат ли?!) застаёт пустующий дом-лабораторию, заполненный непонятными, монструозными механизмами и...

...натыкается на предсмертное послание (предсмертное ли, послание ли, брата ли?!) в котором брат то ли предупреждает, то ли категорически запрещает идти вслед за ним. В сублюструм, Мерцающий Мир.

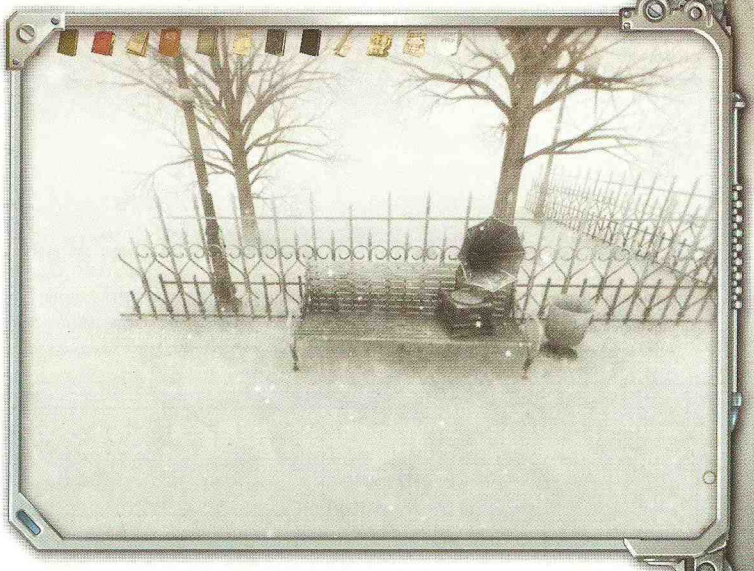
После этого не попытаться проникнуть туда — преступление против себя и брата. Тем более, скользким, дрожа-



щим намёком в послании пробивается мысль, что есть ещё надежда, что можно вытащить оттуда близкого тебе человека.

Мотиватор всего последующего действия кроется в этих первых двух минутах: осторожно пройти по коридору, открыть дверь в гостиную... Дальше всё зависит от вас, сидящих по ту сторону монитора — насколько кому хватит мотивации.

Содрогнитесь от ужаса, привыкшие к вирусному разнообразию графики: Sublustrum использует панорамный движок, *себто* дискретное перемещение! Правда, сглаженное по-



ступательным движением: мигание «камеры», после каждого шага мини-кадрами приближаемся к следующей точке. Также советую почитать **http://www.phantomery.ru/tech.html**, чтобы понять — при том бюджете, который был дан, «фантомеры» совершили прорыв, дав нишевому геймеру (читай — бородатому

квЫстовику) вечный кайф от прикосновения к истокам, а более расширенной аудитории — сложную сюжетную цепь намёков и полунамёков, в чем-то схожую по строению с ДНК.

Отдельного слова заслуживает оформление интерфейса. Эффекты старой плёнки я также отношу к интерфейсу, да простят меня маститые геймдизайнеры. Древние фильмы наблюдали? Смачную ложку к и без того насыщенной атмосферности добавляет именно этот кинематографический анахронизм, ныне возведённый в разряд модной фичи. Слава ГейМыру, Phantomery Interactive подало нам его в нужной дозе, без излишнего понта, на уровне фона, чем-то напомнившего по своей плотности «шумы» Silent Hill III: вроде бы и не мешает, но не избавиться...

Ещё пара слов «за интерфейс». Инвентариум с помощью правой кнопки мыши переводится в активное состояние и всплывает в нижней части экрана, бумажная документация — в верхней. О курсоре лишний раз говорить не стоит — разберётесь сами. Состояний у него столько же, сколько пальцев на одной руке у трёхпалого рептилоида.

Галлюциногенная трава. Как способ выйти в Мерцающий Мир. Вы ещё не разучились надеяться? Тогда нам дальше.

Солюшен #4

Буде случится кто из геймеров, кому первая локация (квартира профессора, прелюдия перед выходом в Мерцающий Мир) покажется неинтересной (а я в этом очень сомневаюсь), просто вслушайтесь в музыку. Она играет роль дополнительного мотиватора. Оставаться в этом знобливом мире без действия практически невозможно. Пожалуй, единственная в своём роде игра, когда при всей сюжетности и атмосферности создаётся ощущение, что Sublustrum вернулся к



истокам и превратился в видеоряд... в зачаточное своё состояние. А музыка — первична... Это не просто странно, это психоделика в чистом виде. Музыку — в плейлист. Безо всяких «но...», «мммэээ...» и «пачиму не «Ария»?!».

Уровень V

Многоступенчатый мир. От общего к частностям.

Вторая локация по прибытию вызывает лёгкий шок с тяжёлыми последствиями... Вроде бы и ресурсов для этого затрачено немного. И злобный монстр не ждёт за ближайшим поворотом. Но почему-то чувствуешь себя персонажем Silent Hill, Penumbra или, на худой конец, Scratches. Браво! Безо всякого дополнительного нагнетания действием Мерцающий Мир способен вызвать нервную дрожь. Вывернутый наизнанку, страшный в своём молчании, безнадёжный. Становится как-то не до звуковых колебаний, дольменов и трав, растущих в предгорьях Кавказа — всего, чем пользовался профессор, выстраивая свою теорию...

Миров на нашем пути — ровно шесть. Первые три действительно относятся к стимпанку и паропанку, дышат тревогой и подсознательным животным ужасом... а вот четвёртый, пятый и шестой...

Поневоле вспоминаются строки из Высоцкого: *«Я рванул на десять тыщ как на пятьсот и спёкся»*. Планку ребята из Phantomery себе подняли ого-го, но к середине Мерцающий Мир начал проседать... С четвёртого — в графическое повествование врываются просторы а-ля **Myst**, **Aura** и другие похожие лейтмотивы неспешных путешествий, подкреплённые зубодробительными головоломками, но никак не дрожанием души. Текстовых документов (дневники профессора, книги, записки, письма) становится всё меньше, а ведь поначалу они были неотъемлемой частью игры — и очень важной. Как информативные, содержащие в себе подсказки, так и атмосферные, вплетающиеся в сюжет суховатым, как старческий кашель, бумажным шорохом.

Дорога назад, ступени навыворот. Бояться сложности головоломок не стоит. Если правильно настроиться на звучание Sublustrum, окажется, что они решаемы, причём без сверхусилий. Единственное «но»: в четвёртом «пустынном мире» практически неразрешимой окажется вторая «электрическая» головоломка. Но только для тех, кто незнаком с принципами построения и действия электрических цепей (это единственный раз за всю игру, когда я через полчаса сдался — и полез рыльцем в солюшен!). А в музыкальной башне пятого мира сломают уши те, кому их слон в детстве предварительно отдавил. Физики vs лирики. Знакомо до боли в челюсти.

Шестой мир — ответ на все вопросы и одновременно главная загадка. Но о нём в выводе...

Солюшен #5

Первые три мира (некоторые считают, что Второй и Третий сливаются в один) требуют внимательнейшего отношения к текстам, встречающимся на пути. В них — основные подсказки. Четвёртый мир содержит минимум подобных «костылей», в пятом их нет вовсе... Ещё один маленький плевок дёгтем: стоило бы насытить эти локации бумагами. Пусть даже не «помощниками» — просто дающими очередные толчки сложнейшему сюжету.

Уровень VI

Полынья. Про «Сублюструм» не должны писать письма и слать телеграммы. Это, пожалуй, первая за надцать лет игра (не считая параллельных исследований Ice-Pick Lodge), показывающая, что можно создавать андеграундные проекты класса «А» (именно так, класса «А» и не меньше — весом в 1.5 Гб (!!!)) на территории пост-советского пространства. Второй после Culpa Innata прорыв за последние несколько месяцев...

Sublustrum — сложная штука, многослойная и многоассоциативная. Концовка шокирует и арендует дар речи на несколько минут. Вещь в себе, но для других. Холодная, *моторошная* сказка, былина для привидений, песнь для ветра.

Всем, кто смотрит дальше и глубже «творчества» групп типа «Алиби» и исполнителей типа Влада Козловского (и даже Ани Лорак!) — брать. «Мастер и Маргарита», «Криптономикон», «Дочь железного дракона» — эти вещи читаются не сразу, но прописываются в мозгу надолго. Как музыка Radiohead или «Оберманекен», как картины Пикассо (в своё время).

P.S. Спасательный круг. Мне не даёт покоя и сверлит мозг победитовым зудом одна двухголовая мысль.

1 голова: сперва разработчиками задумывалось несколько альтернативных концовок, но, подмятые под фича-каток, они усохли и отпали;

2 голова: альтернативная концовка есть, но я не смог отыскать... там же столько символов: патефон, радио, скрытые страницы книг...

Что я сделал не так?..

Помогите.

Разработчик: N-Game Studios
Издатель: Nival Interactive
Жанр: недоRTS + недоRPG
Системные требования: процессор 2 ГГц; 2 Гб ОЗУ; 256 Мб видео; 2 Гб на жестком диске

Варсонофий КРОЛИКОВ

X-TEAM

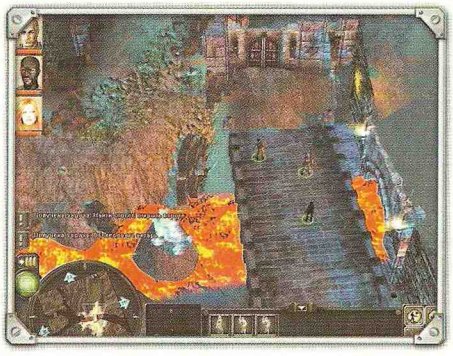
Не знаю почему, но я ждал от игры **X-Team: Day of Freedom** какого-то позитива… То есть, здравый смысл подсказывал, конечно, что если берешься играть в игру, в самом названии которой столь удачно и деликатно обыграны отсылки к легендарной тактической серии X-Com и попкорновому блокбастеру былых лет «День независимости» — ничего хорошего ждать не приходится. А уж после взгляда на обложку, на которой мужчину, отдаленно, но подозрительно похожего на Клинта Иствуда, атакует орочий варбосс из WH40k, а добивать нас опосля такого счастья призван могучий слоган: «RPG vs. RTS!» (видно, удачно и деликатно позаимствованный у Heroes of Annihilated Empires) — всякие надежды должны были быть оставлены по определению. Но, увы, медалька прошлогодней КРИ «Лучшая игра без издателя» и подсознательное восхищение: «Типа «X-сом» на движке «Блицкрига 2»?! В столь радикальном безумии не может не быть благородства!» сыграли с вашим покорным злую шутку, и он натурально надеялся, что это будет по крайней мере забавно…

Зря. Ой зря…

* * *

Нелепый и технически устаревший вступительный ролик, авторы которого призывают в основном полюбоваться на помянутую уже выше бледную копию варбосса, не годится в плане сюжетной завязки никуда, поскольку никакой информации, помимо «А у нас тоже есть орки с лучеметами!», не несет. Ждать каких-либо внятных пояснений от самой игры — бесполезно, поэтому желающие узнать, что же тут, черт возьми, происходит, направляются прямиком в электронное руководство пользователя, где читают следующее: «События игры разворачиваются в недалеком будущем (2010 г.). Человечество втянуто в вооруженный конфликт с агрессивной инопланетной цивилизацией Сартов, и в течение считанных суток проигрывает войну. Атаковавшие Землю пришельцы родом с суровой планеты Хог, которую населяют различные инопланетные расы: Мильзоры (те самые космические орки — *прим. авт.*), Састики, Бароны Булла. Но Сарты, раса деспотичных повелителей, явно доминируют. Земля стала объектом вторжения не случайно, поскольку на планете в изобилии встречается наиболее ценный для обитателей Хога ресурс — обыкновенная вода. Однако незадолго до начала Вторжения для борьбы с возможным нападением из космоса формируется секретное международное подразделение X-Team. Было ли это случайным совпадением? Кому может быть выгодно вторжение пришельцев на Землю? Цель игрока — выяснить подноготную Вторжения и подлинные мотивы как надменных Сартов, так и Земного Альянса».

Завязка и подача сюжета, как вы видите, сами по себе вполне достойны пера фантаста второго дивизиона Василия Тапкина; уверен, он сейчас придумывает что-то подобное для серии «Русский фантастический боевик» (подразделение «Витязи» всех спасет!). Основные претензии, впрочем, даже не к сюжету — из любой истории может быть толк при правильной подаче, а она здесь… Ладно, не буду о нелепых нестыковках, заезженных штампах, чудовищной предсказуемости и элементарной пошлости (пришельцы, качающие «энергию не-жизни» из пирамид и прочая такая лабудень — у нас здесь что, газета «Мир увлечений», блок «Невероятное»?), в конце концов, тут уж на вкус и цвет... может, кому игра, в которой секретная организация X-Team борется с вторжением орков из WH40k, покажется… кхм… «постмодернистской».



Зато вот уж в чем я уверен, так это в том, что местный сверхунылый геймплей абсолютно неспособен развлечь человека, игравшего за последние лет пятнадцать хоть в одну стоящую компьютерную игру.

Для начала игрок должен выбрать один из трех классов (солдат, агент или «паранорм») и одну из специализаций класса, учитывая при этом, что баланса между ними нет и в помине. В принципе, X-Team очень легко проходится кем угодно (в конце концов, для героев смерти нет; если кого-то случайно убьют, он отлежится немного на песочке, поднимется и снова в бой), но, к примеру, псионику «паранорму», поджаривающему противников издалека силой мысли, будет много проще, чем бойцу, который должен вступать с врагом в прямой бой, а уж что тут творит снайпер, выбор которого превращает игру в весьма унылый тир (никакая это не война!) — смотреть страшно. Пассивный и близорукий AI редко реагирует на получаемые издалека повреждения, поэтому можно совершенно спокойно расстреливать орды врагов издалека, вышибая из них пулями или молниями драгоценные очки опыта, которые можно тратить на улучшение ровно трех характеристик. При этом руководство особо настаивает на том, что «в отличие от стандартных RTS, в «X-Team» присутствует полноценный RPG-элемент» — таки да, еще есть скучненькие (пойди туда и всех-всех убей, типа мы не ровно этим же только что занимались…) побочные квесты и диалоги, которые, не служи они фоном для столь унылого действа, могли бы даже показаться сносными.

RTS-часть, впрочем, представлена еще беднее. Иногда игроку дают возможность построить: Завод №1 (производит ресурс №1 (всегда в избытке)), Завод №2 (производит ресурс №2 (всегда в избытке)), Пехотные Казармы (дает доступ к единственному отряду пехоты), Бронетанковый Завод (три типа машин), и еще там пара каких-то турелей. Строишь последовательно все это, нанимаешь танков до предела лимита и забываешь о «базе» навсегда. Кстати, толщина брони у всех машин одинакова со всех сторон, и это на движке «Блицкрига 2»! Тактики никакой, стратегии — никакой, ролевой игры — никакой, интереса — никакого.

* * *

Уныло. Крайне уныло. Не понимаю, за что этому убожеству дали медальку КРИ.

Хотя это еще цветочки, **N-Game Studios** значится одним из трех разработчиков «мозговитого русского китча» «Сталин против марсиан» — основного претендента на титул «Пробуждение Ктулху 2008». Какие либо вопросы к студии, причастной к такому проекту, как вы понимаете — неуместны.

Geralt[NBF]

TUROK

Разработчик: Propaganda Games, Aspyr Media
Издатель: «Новый Диск»
Системные требования для комфортной игры: Intel Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 5000+, 2048 Мб ОЗУ, видео GeForce 8800GT/Radeon HD2900XT с 512 Мб видеопамяти

Дверь за спиной бесшумно открылась, пропуская гостя в комнату.

— Привет.

— Лар? Привет. Странно. Я думал, это будет Ягуар.

Полу-агент улыбнулся и протянул руку.

— Понимаешь, тут такое дело...

Лар переложил толстую папку из одной руки в другую, но отдавать не спешил.

— Конечно, понимаю, у нас в Департаменте «не таких» дел не бывает. Погоди, мне показалось или она прокушена?

Лар почему-то убрал папку за спину.

— Такое дело, говорю. Нужно внедряться.

— Не-не-не-не, Девид Блейн.

Геральт в несколько шагов пересек комнату и заинтересованно начал рассматривать украшающий стену бункера и весьма неуместный на ней гобелен.

— Лар, ты же знаешь, я с радостью возьмусь за любое интересное задание, но все эти современные миссии с внедрениями действуют на меня угнетающе.

— Слушай, это не обычное внедрение. Детали операции узнаешь уже на брифинге, но в кое-какие нюансы я могу посвятить тебя прямо сейчас.

Лар плюхнулся в большое, порядком потрепанное кожаное кресло и продолжил.

— Официально все выглядит следующим образом: есть один человек, тесно сотрудничавший с военными, сплотивший вокруг себя стаю отборных головорезов. Этакие Джоны Рэмбо и полковники Матриксы в одном лице. Департамент хочет знать, чем дышит эта группировка.

Геральт сел прямо на стол, покрутил в руках пресс-папье, изготовленное в виде миниатюрного рокетлаунчера, и поставил его на место.

— А неофициальная?

— Департаменту плевать на эту волчью стаю, нас не интересует, какие там разногласия между военными и этим Кэйном, задача номер один — получить биологические образцы. Нас интересует фауна. Ждем тебя в десять в комнате брифингов.

Лар бросил полу-агенту папку и скрылся за дверью.

— Ну кошмар, это не бункер, а проходной двор какой-то.

— Я все слышал, не опаздывай.

— Слушай, у меня есть еще один вопрос... какого черта всех плохишей постоянно зовут Кейнами?

* * *

А ты кто, собственно говоря, такой?

Столпившиеся вокруг выглядели мужественней некуда — мускулистые торсы, стальные бицепсы, выдающиеся вперед увесистые челюсти. Красавцы мужчины в полном расцвете сил. Впрочем, и полу-агент... нет, теперь бывший спецназовец выглядел не хуже. Чего стоит один ирокез, сразу дающий понять — ты имеешь дело с настоящим мужиком, а суровая рожа подтверждает, этот человек бьет только два раза, причем второй — по крышке гроба.

— Чё уставился, вопроса не расслышал? Ты кто такой?

Не нравится мне этот рыжий. Еще небось ирландец какой-то.

— Я? Турок.

— Слышь, ты чё мне паришь, а? Нифига ты на турка не похож.

— Зовут меня так. Джозеф Турок.

Рыжий самодовольно усмехнулся.

— Знаю я, как тебя зовут, я все про тебя знаю, предатель. И про то, как тебя Кейн тренировал, и про то, что в Колумбии случилось, тоже знаю. И я ни разу тебе не верю, прими к сведению.

Напугал, значит, предупредил. Показал, кто тут главный, а кто мешок с навозом. Какой тонкий сюжетный ход. Полу-агент освежил в памяти данные, полученные на брифинге. Кейн тренировал для военных идеальных солдат. Выносливых, безжалостных, не ведающих колебаний и беспрекословно подчиняющихся приказам. Потом их дорожки разбежались и теперь Кейн со своей бандой стоят ребятам в погонах поперек горла. Закрепились на какой-то малоисследованной планете и занимаются там непонятно чем. Вот военные и посылают на планету лучших из тех, кого не жалко. Волков Кейна прижать к ногтю, а самого — на ковер с повинной. В чем, собственно, нужно виниться Кейну, никому не известно. Ну, а как человека, хорошо знающего и самого Кейна, и возможности его армии, в отряд Виски (как символично) включают некоего Джозефа Турока, индейца племени Киова. Который сейчас стоит перед членами упомянутого отряда и изо всех сил делает вид, что он тут самый крутой и ему наплевать на то, что о нем думают остальные.

[Шипение, треск, запись обрывается]

* * *

А пока мы отношения выясняем, нас подбивают, между прочим. Больно подбивают, почти насмерть. Упали мы на планету, отряхнулись и пошли своих искать, которых раскидало. Искать начали в джунглях, естественно. Так нужно, настоя-



щие герои всегда должны членов своей команды после высадки по джунглям собирать. Правда, вместо своих находим парней Кейна (а кто бы сомневался?), но толком позабавиться не успеваем — из-за ближайшего кустика совершенно внезапно появляется огроменная туша тираннозавра и устраивает себе шведский стол, не отходя от кассы.



— Так вот о каких образцах говорили в Департаменте... я ж его не унесу!

Слэйд (наглую рыжую морду зовут Слэйд, и я уже практически уверен, что под конец мы либо серьезно покорешимся, либо один из нас умрет, и это буду не я) подозрительно оборачивается.

— Чего-о-о?

— АэээээЫЫыыыы... это ж динозавр!

Не самый интеллигентный, но весьма действенный способ уйти от ответа.

Оказалось, тираннозавр живет тут не один, а с товарищами. Настоящая мечта Джона Хэммонда, планета Юрского Периода. Пока мы со Слэйдом искали своих, мы столько всяческих доисторических животных насмотрелись, что всех шестерых так сразу и не перечислишь. Путешествие выдалось не то чтобы лишенным динамизма, но довольно однообразным. Продираешься через странные коридорные джунгли, р-р-раз — поляна, а на ней парни Кейна дежурят; только отстрелялись, прошли вперед немного, опять джунгли. А там динозавр как выскочит, глаза выпучит, зубами щелкнет, жуть. Жизнь свою не видно, сколько укусов пережить смогу — не знаю, только в глазах с каждым разом все краснее и краснее. Правда, если схоронится и переждать, то попускает, а если не успеешь, тебя динозавры сами схоронят. Потом оказалось, что подошедшую вплотную рептилию, вооружившись ножом, можно эффектно нарезать дольками. Красиво выглядит со стороны, да только опять же разнообразия ноль целых фиг десятых — этому мелкому горло перерезаем, этого, который побольше, в глаз ножом тыкаем, а с этим вообще что-то непотребное творим. На людях тоже работает, если удастся подкрасться незаметно. Хотя заморачиваться с ножом я перестал сразу после того как среди развалин нашел замечательный лук. Стрелы летят быстро и бесшумно, забавно пришпиливая неприятеля к стенам и стволам деревьев. Что значит — каким стенам? Да на этой планете военные и научные базы встречаются на каждом шагу. Видать, много денег в кармане у товарища Кейна, нужно бы экспроприировать.

Сам Кейн, кстати, и виновен в том, что оголодавшие кумиры пятиклассников разгуливают по джунглям и жрут всякого, кого встретят на своем пути — неудачный терраморфинг каким-то волшебным образом ускорил эволюцию. Теперь мировой науке предстоит отве-



тить на два вопроса века: как изменение климата может породить динозавра и почему, черт возьми, не рвутся трусы у Брюса Баннера, также известного как Халк. Но вернемся все-таки к базам. Как я уже докладывал, их тут много, хотя назначение большинства из

Дисконтная карта HI-TECH CLUB + гарантированный подарок каждому подписчику

Оформи подписку на журналы hi-Tech PRO, «hi-Tech. Мир связи», «Мой компьютер» или «Мой игровой компьютер» на 2009 год и получи карточку hi-Tech club.

Зарегистрируйся на сайте www.ht.ua и пользуйся уникальными возможностями для подписчиков:

- приобретать товары и услуги у партнеров клуба по супервыгодным ценам;
- приобретать наши издания и продукцию с символикой **hi-Tech**, а также оформить подписку на любимый журнал в онлайн-режиме со специальной скидкой для членов **hi-Tech club**;
- первым узнавать о новых партнерах клуба, скидках, розыгрышах, вечеринках, акциях и мероприятиях!

HI-TECH CLUB

Подписной купон ищи в журнале!

hi-Tech PRO
Мир связи
hi-Tech
МОЙ КОМПЬЮТЕР



них мне совершенно неизвестно, как и то, зачем, собственно, мы в них проникаем. Врагов в них, конечно, достаточно, повоевать есть с кем, но сами враги впечатления оставляют не самые приятные. Порой кажется, что велоцирапторы или аллозавры поумнее «элитных воинов» будут. Последние умеют действовать только по четко заданной схеме, и порой могут даже оказать достойное сопротивление, но только за счет преимущества в числе. Поэтому воевать с ними надоедает довольно быстро. С динозаврами интереснее, они хоть движутся быстро и забавно рычат, выскакивая из-за спины. Одним словом, пережили мы со Слэйдом немало, пока до своих добирались. Особенно запомнился поход через пещеры, кишащие раптора-ми, только Слэйд тогда пошел по безопасной дороге, а я «срезал», поставив параллельно под угрозу возможность полноценного развития колонии этих милых зверушек в здешних краях. Жаль только, что оружия, кроме ножа с луком, с собой можно носить всего 2 единицы. Хотелось бы больше, ведь по пути часто встречались довольно забавные, хотя и не слишком практичные экземпляры, которые приходилось выбрасывать, скрепя сердце.

Но я снова отвлекся. Добрались мы до своих и приняли, пожалуй, единственно верное в этой ситуации решение — убираться с этой планеты к чертовой матери, оставив Кейна с его головорезами кому-нибудь другому (на самом деле и ежу понятно было, что все равно всех придется убить). И понеслась. То отправляемся спасать попавших в беду товарищей, то ищем коммуникационные девайсы, параллельно сражаясь с тиранозаврами, то отбиваем, а потом защищаем развалины непонятных построек, то уничтожаем здоровенные ходячие танки. Все действие весьма слабо разбавлено флэшбэками, повествующими о том, что было раньше с главным героем всей этой заварушки.

[Шипение, снова неразборчиво]

* * *

Коридором третьего сектора ДЗВР, обычно пустующего в это время... впрочем, кого мы обманываем?.. постоянно пустующего в последнее время, гуляло эхо шагов человека в тяжелых армейских ботинках. Кроме гулких ударов можно было различить странные, еле слышные звуки, больше всего похожие на скрежет небольших коготков.

— А здесь, Томпсон, у нас находится лаборатория. Мы сейчас поставим вот эти пробирки на стол и их обязательно кто-нибудь заберет, для сверхсекретных исследований, а как же. Не зря же я носился по этим джунглям как угорелый.

— Эм-м, Геральт?

— Лар, привет. Пришел посмотреть на образцы с последнего задания? Я их оставлю тут, пускай ребята из отдела исследований порадуются. Ну, пойду, а то устал что-то я, и голова болит. По телевизору передавали о магнитных бурях, думаю, это как раз оно...

— Это что, Геральт? Рядом с тобой стоит. Это откуда?

Геральт недоуменно оглянулся, как будто ответ на вопрос не находился рядом и плотоядно не рассматривал правый ботинок Лара.

— А, ты об этом? Это Томпсон, мой новый питомец.

Полу-агент подмигнул молодому прокомпсогнатусу и тот радостно чирикнул в ответ.

— А-а-а.... тебе не кажется странным, что он выглядит несколько похожим на...

— АэээээээЫЫыыыыыы... это ж динозавр!

— И тебе привет, Ягуар. Ну, куда вы вдвоем убежали, а? Э-эх, пошли домой, малыш, нервные они тут какие-то сегодня.

Дебрифинг

Турок образца 2008 года хотел казаться серьезной, сильной и независимой игрой. Но, как известно, хотеть и быть — две большие разницы. В игре есть и неплохая графика, хотя после Crysis более чем на «обычную» она не тянет, есть герой, который должен быть харизматичным, есть возможности сделать динамичный шутер с элементами экшена, приправленного толикой сурвайвал-хоррора, есть много чего еще. И все могло бы получиться хорошо. Но не получилось. Герой запоминается глупым ирокезом и невозмутимым выражением лица, но не более, сопереживать ему так точно не получается, потому как сопереживать особо нечему. Из персонажей второго плана можно выделить одного Слэйда, потому что вы вряд ли вспомните, как звали командира отряда или того-парня-которого-мы-спасали-в-джунгях. Игровой процесс довольно однообразен, но играбелен. Правда, расстраивает довольно нелогичное развитие некоторых эпизодов. Почему нужно убивать тираннозавра сейчас, когда у нас уже была другая, более удобная возможность? Зачем идти на эту базу и с грохотом пробиваться через толпы врагов, если всего десять минут назад нас просили действовать тихо? Почему для усмирения вооруженного огнестрельным оружием неприятеля бойцам спец-



наза выдают даже огнеметы, но не удосуживаются обеспечить банальным персональным устройством связи? Альтернативные режимы стрельбы у оружия и возможность держать некоторые виды в обеих руках, по-македонски — неплохие плюшки, но ничего сверх-оригинального или убер-полезного из себя не представляют, слабо помогая разнообразить однообразный геймплей. Фишки в стиле «нажимай синхронно две кнопки и ты сможешь открыть двери или порвать пасть набросившемуся на тебя велоцираптору» вместо того, чтобы способствовать позитивному впечатлению об игре, почему-то заставляют сказать что-то в стиле: «О, да это ж было в Иерихоне!». Одним словом, перед нами середнячок, к тому же не слишком уверенный. Всем ценителям динозавров можно посоветовать игру, ведь мы не так часто имеем возможность побегать бок о бок с ожившими экстинтами и поохотиться на тираннозавров; фанатам старого «Турка» — играть в строго ограниченных дозах и об оригинале не вспоминать, потому как общего у этих игр только имя главного героя да динозавры.

WCG
WORLD CYBER GAMES

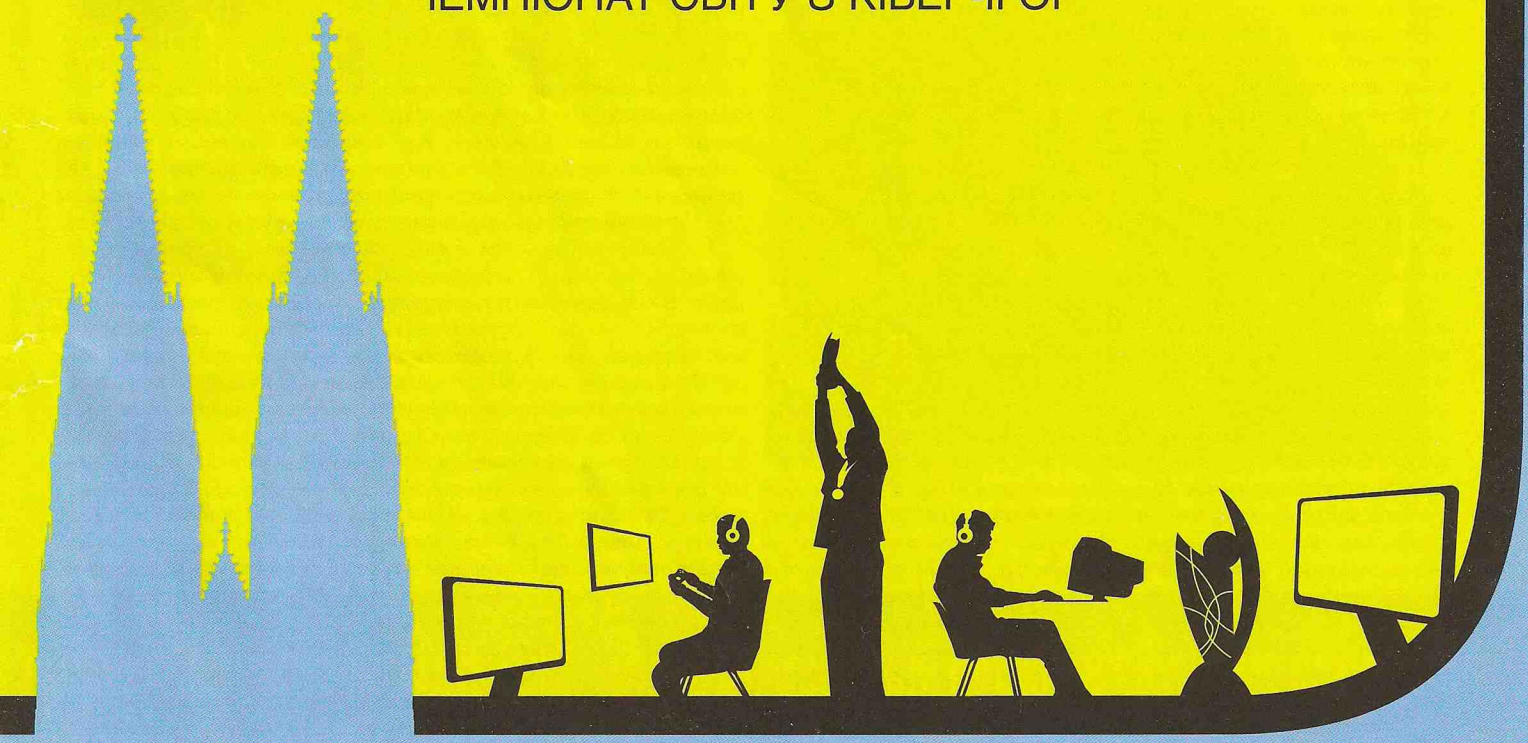
Stadt Köln

intel Centrino inside™
Performance to go

WCG 2008

WORLD CYBER GAMES

ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР



більше, ніж гра!

BRAVO КОМПЬЮТЕРЫ

Головний медіа-партнер:
Gameplay
www.gameplay.com.ua

Всесвітні кібер-ігри вже почали свій відбірковий етап в Україні! Гра у самому розпалі, але ти ще можеш долучитися і спробувати свої сили в аматорському Фан-чемпіонаті, що відбудеться в рамках Національного Фіналу в серпні у Києві. Переможцем віртуальних ігор може стати кожний!

Дізнайся більше про чемпіонат на сайті wcg.com.ua, а також за телефоном інфолінії Samsung: 8-800-502-0000 (дзвінки в Україні зі стаціонарних телефонів безкоштовні).

Медіа-партнери:

Домашний ПК MOBILITY · hi-tech · CHIP · NEXT · Шпильки · Мир связи · 10 дней · PC GAMER · Мабила · Гаджет · Windows Vista · КГ · ТЗ ТРИ · СОТА

SAMSUNG

Lar

EUROPA UNIVERSALIS ROME SPQR

Разработчик/издатель: Paradox Interactive
Издатель в Украине: 1С
Жанр: Глобальная Историческая Стратегия
Системные требования: 2.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.2 Гб свободного места на жестком диске

Не знаю, думали ли шведы из **Paradox Interactive**, выпуская в далеком по меркам индустрии 2001 году первую **Europa Universalis** на рынок, что они нашли свою личную золотую жилу и находятся в шаге от того, чтоб сделать себе Имя. Как знать... Но факт остается фактом, за прошедшие семь лет «парадоксы» из никому неизвестной скандинавской студии превратились в настоящих королей жанра глобальных исторических стратегий.

Три части «Европы», дающие игроку полную власть над мировой историей от Колумба до Великой Французской Революции, две части «Дня Победы», с возможностью переиграть Вторую мировую, «Крестоносцы» с вечной феодальной усобицей, «Виктория», где все желающие могли попробовать свои силы в строительстве настоящей колониальной империи... Добавьте к этому возу тележку почти всегда уместных, расширяющих и углубляющих игру аддонов, и впечатлитесь масштабами проделанной шведами работы.

У людей заинтересованных возникали, правда, вопросы — куда еще можно развить эту мегалинейку исторических симуляторов, и чем же новеньким порадуют нас, благодарных и жаждущих добавки игроков, разработчики, когда «аддонный» потенциал всего вышеперечисленного будет таки исчерпан?

Ответа долго ждать не пришлось. Перебрав в уме уже воссозданные эпохи, «парадоксы» обнаружили в своем историческом мегаопусе досадное упущение — античность! Ничего не было по античности! А эпоха-то — ого-го! Всякие там наполеоны, не говоря уже о завоевателях и потрясателях основ помельче, только и делали в уме (а многие и совершенно официально), что подражали кто Александру, кто Цезарю. Не-е-ет, такой недочет должен был быть исправлен. И он был исправлен!

Встречайте — **Europa Universalis: Rome**.

* * *

Ну, что ж, начнем, как говорили римляне, ab ovo.

В первую очередь стоит отметить похвальное желание **«Древнего Рима»** (такое название игре дали локализаторы из **Snowball Interactive**; в продаже пока есть, правда, только оригинальная версия) понравиться игроку. Значительно доработана графика и дизайн; пугающе угловатые модели из EU3, чей движок «Рим» использует, ушли в прошлое, местные солдатики же, хоть и не могут похвастаться особым богатством полигонов или оформления, вполне приятны на вид. Интерфейс, симпатично стилизованный под античность, стал удобней, интуитивно понятней и много красивее. Дизайн и оформление в кои-то веки пытаются заигрывать с игроком и быть не просто удобной формой для богатого содержания, но формой удобной и красивой. Не скажу, что в результате получилось какое-то откровение, но в целом — весьма неплохо, и такая тенденция не может не радовать.

Огорчает другое (и тут мы заканчиваем с этими самыми ovo и переходим к серьёзным блюдам), огорчает и даже несколько разочаровывает несколько безыдейный и механистический подход, с которым авторы разрабатывали механику новой игры. Ведь раньше каждая новая игра «парадоксов» привносила что-то новое на идейном и геймплейном уровне. Ради более точной иллюстрации механизмов, управлявших жизнью народов и государств, в описываемый период, придумывались оригинальные геймплейные решения, шли в ход новые незаезженные идеи, и в результате «Крестоносцы», «Европа», «Виктория» и «День Победы», при общих геймплейных основах отличаются друг от друга так же кардинально, как несхожи между собой показанные в этих играх эпохи.

«Рим» же идет по куда более простому пути.

Его геймплей по сути очень и очень похож на третью «Европу», с некоторым вкраплением идей и фич из «Крестоносцев». EU3 дала общую концепцию, механику и идею, «Крестоносцы» — сильно урезанную систему персонажей и взаимоотношений между ними. Конечно, само по себе это не является недостатком, да и отдельные как бы античные нюансы всё же присутствуют, но специфику тогдашней цивилизации игра передает не вполне точно (страшное дело, что пишу — но в этом вопросе линейки игр «парадоксов» подняли планку качества на такую высоту, что это даже уместно). Сами понимаете, смешанная модель «Крестоносцев» и «Европы» отображает реалии античного государства достаточно слабо. Слабо показана проблема тогдашней децентрализации, колонизация и распространение цивилизации отображены слишком уж условно. Хоть разработчики и оставили большую часть карты за варварами, специфика взаимоотношений варварства и цивилизации показана на уровне: «они на нас табунами ходят, а мы, если уровень цивилизации в ближайшей провинции позволяет, у них колонии строим; как только построили — проблемы закончились; жди, пока тут уровень цивилизации поднимется, чтоб новые колонии строить (а через сколько-то лет тут культура станет римская и вообще все тип-топ)». Слишком просто, скучно и нереалистично. Много интереснее было бы, ес-



ли б занятие территорий отображалось не этой простой двухфазовой схемой «наше/не наше», а куда более сложным и реалистичным механизмом, включающим в себя экономическое, политическое, культурное, социальное и религиозное влияние, конечно же, с обязательным постоянным присутствием военной силы. Плюс глубокая дифференциация по степени освоения территории, а то в этой двухфазовой схеме у «парадоксов» Карфаген из государства торговых постов/городов превратился в какую-то диких размеров империю азиатского типа.

* * *

Впрочем, это все можно при желании записать в придирки. Вопрос в степени условности, а игра — условность по определению, так что главное, в конце концов, чтоб было интересно.

В этом плане у «Рима» есть пара заслуживающих внимания находок. Так, очень порадовало развитие идеи и механизмов гражданской войны из «Крестоносцев». Занятна и заслуживает внимания система верности легионов лично своему легату — отряды, прошедшие с командиром огонь, воду и медные трубы, подчиняются в первую очередь ему, а не какому-то там абстрактному государству, и много лучше показывают себя под его началом в бою, вот только показатель лояльности правительству человека, под чьим началом служит большая и верная лично ему армия, начинает потихоньку ползти вниз... И действительно — солдатами обожаем, в народе любим (а если и нет — кто его спрашивать будет?), так зачем торчать всю сознательную жизнь в этих болотах? Ради чего? Ради кого? Вот, помнится, Юлий Цезарь... Ну, то есть Цезаря еще не было... и может быть, что нужды в нем теперь и не будет...

Словом, за легатами нужен глаз да глаз, и назначать на эти посты нужно людей понадежнее и (на всякий случай) постарше.

Также стоит отметить...

Что? Все уже закончилось? Нда...

Как ни жаль мне это говорить, но на этом безусловные плюсы заканчиваются и начинаются одни сплошные минусы.

* * *

Как ни прискорбно, но факт: урезанные и половинчатые варианты «Европы» и «Крестоносцев», будучи сложены вместе, в одну единую и глубокую игру не срослись.

В результате практически во всех... Да что там — без «практически»... Во всех аспектах «Рим» оказался слабее, серее и поверхностнее своих предтеч. Вникать тут человеку, игравшему в «Европу», на самом деле не во что. Он, конечно, поначалу не захочет в это верить, будет лихорадочно обшаривать интерфейс в поисках рычагов тонкого управления своим государством, и не найдя их... Эм, собственно говоря, не найдя и рычагов, которые в «Европе» записали бы в «толстое» управление... Так вот, не найдя и их, он попытается влиять на происходящее в стране с помощью системы государственных назначений, проблема только в том, что в отличие от «Крестоносцев» тут эта система решает... ничего...

Государственная машина мерно работает, выдает на гора денежку/очки исследования; как-то влиять на этот процесс, помимо преумножения подвластных провинций, нельзя, да и не нужно; все, что остается игроку — уверенная экспансия, благо содержать огромные армии здесь стоит копейки и никаких негативных последствий не предвидится. И что с того, что чисто военная часть «Европы», если отрезать от неё экономическую подоплеку, в общем-то слаба и малоинтересна?

В плюс, впрочем, можно записать и достаточно интересную систему торговли, но она, в отличие от всего прочего, требует от игрока как раз чрезмерного микроменеджмента — все торговые пути делаются им вручную, а торговых путей в больших империях бывает мно-о-ого...

Также, при общей недостаточности средств управления государством, безумно раздражает обязательное «ручное» назначение всех губернаторов. Как уже говорилось выше, значимость персонажей, их личных черт и занимаемых ими должностей в сравнении с «Крестоносцами» упала до плинтусного уровня. Что-то думать надо только при назначении легатов (и то...), все прочие назначаются, как правило, по соответствии должности и одной единственной характеристике, собаку ученую можно натаскать, ей-Богу... А теперь подумайте вот о чем — в хорошей империи может быть и сотня провинций. Губернаторы постоянно мрут, игрок постоянно, ругаясь, назначает не глядя на их места каких-то там «персонажей», для которых непонятно зачем придумывали имена и систему бонусов, которая никому не нужна... И это при том, что помимо быстро надоедающей войнушки ему тут заняться нечем... Идиллия!

Многие интересные на первый взгляд решения на поверку оставляют ощущение сырых и не доделанных даже на-



половину. В результате игровое государство — само по себе, игрок — сам по себе, никакого принципиального взаимодействия друг от друга они на самом деле не требуют, и чувствуют себя друг без друга недурственно.

Зачем было городить весь этот неуправляемый огород? Ума не приложу.

* * *

Так себе.

Признаться, не ожидал от шведов такого.

«Древний Рим» никак не выглядит цельной и продуманной игрой от команды профессионалов. Скорее — сырым и не очень умело слепленным модом, созданным руками умелых фанатов. У «парадоксов» и раньше случались досадные промахи («нетленки» о войне Алой и Белой розы; что-то из средневековой жизни скандинавов), но причины конкретно этого промаха я понять не могу.

Если перед нами попытка расширить аудиторию за счет упрощения серии — она заведомо обречена на провал. Глубина и многогранность — единственное, чем игры **Paradox Interactive** берут своего потребителя, убрать это качество — значит просто стать неинтересным. В мире, где есть красочный и увлекательный Total War, «Европа»-light не нужна никому.

Поймите меня правильно, при достаточном уровне благожелательности погонять «Рим» пару вечеров можно даже с некоторым интересом, но если у вас есть (вариант — рядом на полке магазина лежат) «Крестоносцы: Именем Господа» или, тем более, третья «Европа», то связываться с этой игрой нет смысла.

Алексей Тур aka leprecon
leprec@rambler.ru



Разработчик: EA Games
Издатель: EA Games
Жанр: спортивный симулятор
Системные требования: P-2.0, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Евро гадость 2008

Компания EA никогда не остановится — это факт. Компания EA никогда не перестанет клепать одинаковые игры на футбольную тему, выдавая их за новые и свежие — это тоже факт. Компания EA никогда и ни за что не потратит на очередную игру серии ЕВРО или ЧМ больше денег и сил, чем нужно для клепания проходной игрушки на популярную тему — это просто фактище. Вот и сейчас, когда на полях Австрии и Швейцарии идёт самый прибыльный из всех ЕВРО, *ЕВРО-2008*, господа из EA Games решили подбросить всем поклонникам футбола очередную конфетку в яркой обёртке — игру **UEFA Euro 2008**, которая на поверку оказалась не чем иным, как плохой горькой гадостью. В чём я лично не секунды не сомневался.

Бесконечная футболоклепалка

Единственное, что остаётся для меня неразрешимым вопросом — когда же наступит время «ХВА» дня «ТИТ», в котором компания EA, получит от футбольных фанов увесистый пинок в виде низких продаж своего очередного «шедевра». Ну, он же когда-нибудь наступит, верно? Ну, хоть на нос кому-то из EAшников наступит? Так, не расстраивайте меня — этот день точно придёт! И он будет не добрый и не ласковый! Хотя это, конечно, смотря для кого.

Ну да ладно, хватит полемики. Старый движок, глупая физика, и хаотически присвоенная «звёздность игроков» — это краткое описание нового продукта от парней из Канады. Почему-то оно до боли в волосах напоминает мне описание прошлого ЕВРО, и прошлого ЧМ, и прошлой Лиги Чемпионов. Всё однообразно и безобразно. Не вдаваясь в подробности и не замечая якобы «индивидуальной» схемы игры, созданной для каждой команды, мы изо всей силы бьёмся лбом об старую-добрую ужасную прорисовку игроков, абсурдный «офф зе болл» и убожество вместо финтов. И это не говоря про глупую смену клавиш управления, которая не понравилась мне ещё в FIFA 2008. Если данная раскладка теперь станет стандартной для игр серии FIFA, то, боюсь, на одного поклонника футсимов станет меньше. На меня ☺. Буду усиленно ждать второго Starcraft'a.

Ну, посудите сами — зачем мне тратить нервы, время и силы, чтобы в очередной раз пройти долгий путь от отборочного этапа Чемпионата Европы до непосредственно финальной части сего действа, попутно пугаясь криволиких футболистов и шокирующего стадиона, полного полупрозрачных плоских зрителей? Театр призраков какой-то!



Говорить много и красноречиво об ЕВРО 2008 от компании EA мне не хочется. Слишком уж гнетущее впечатление эта игрушка на меня произвела. Но немного своего суперценного ☺ внимания я ей всё же уделю.

В очередной раз набегая головой

Взять хотя бы в качестве примера стандартный матч Франция — Германия. Матч, проходящий без лишних криков, без патетики, без лишних эмоций. Просто матч двух команд, игроки которой были прорисованы парнями из EA лет пять назад и с тех пор их лица и причёски не меняются абсолютно. Действительно, а зачем козе баян? Копи-паст форева!

Перед выходом на впечатляющий стадион, полный просвечивающих зрителей, в массе своей напоминающих кашу, размазанную по картонке, камера, естественно, показывает команды, стоящие в проходе, который ведет из раздевалок на стадион. Именно здесь те, кто не поверил моей фразе о копи-пасте, могут точно и однозначно убедиться в Лепрекономской правоте. Главное — не заплакать от счастья при виде сего мегадействия.

И вот команды на поле, Франция начинает, Германия не отступает. Анри пасует на Анелька, тот рвётся вперёд, маленький Филипп Лам легко касается рослого Николя, и тот моментально теряет мяч и спотыкается на зелёном газоне — да, теперь именно так выглядит возможность индивидуального дриблинга футболистов ЕВРО. Его нет. Его просто нет. Наверное, он не укладывался в концепцию прямой как шпала и смешной как паровоз концепции элементарного футбола от EA.

Но, как бы то ни было, Баллак пасует на Подольски, тот словно о стену разбивается об Тюрама, и вот Франция снова с мячом. Быстрый пас на Виера, заброс за спины защитникам, на вырывающегося вперёд Анри, выход один в один и законная банка: скорость футболистов и грамотные пасы в расчёте на забегание футболистов группы атаки — вот верный залог успеха в ЕВРО 2008. Собственно, как в своё время и на ЧМ 2006.

Однако германцы не сдаются, лёгкая перепасовка в центре, серия рикошетов и взаимных ошибок, и Мирослав Клозе вырывается на линию штрафной площадки. Не очень сильный удар низом наискосок в противоположный угол, голкипер Франции выворачивается в издевательски смешном подобии прыжка, и круглый кожаный друг тихо и мирно прокатывается под его рукой за линию ворот. Хм, а я уже начал забывать про эти глюки из ФИФА 2005.

Ну и в дальнейшем всё происходит приблизительно в том же ключе — фактически все старые глюки, изрядно почищенные в ФИФА 2008, возвращаются к нам в ЕВРО 2008. Из всего остального разве что звук радует меня, но ёлки-палки, если господа из EA и это испоганят, я буду в настоящем бескомпромиссном шоке.

Вывод

Средней руки слабенький продукт на футбольную тему, в который нужно поиграть немного и забыть. А лучше сразу забыть, не играя. Хотя, уверен, на фоне царящего сейчас праздника футбола на полях Австрии и Швейцарии вы вряд ли удержитесь от приобретения данной игры. А создателям именно этого и надо.

Разработчик/издатель: SEGA
Жанр: полный отстой
Системные требования: P-2.0; 512 Мб ОЗУ; 128 Мб видео

Алексей Тур aka leprecon
leprec@rambler.ru



Ржавый позор

Если бы Тони Старк увидел, каким его сделали разработчики игры **Ironman**, то боюсь, они давно уже махали кирками где-то на Аляске или же добывали кальмаров в Новой Гвинее. И отличные кассовые сборы от одноимённого художественного фильма тут бы не помогли. Тони не из тех парней, что бросает слова на ветер и безропотно терпит издевательства над своей персоной.

А ведь всё начиналось не так уж и плохо — неплохой пиар, куча скринов, много обещаний разработчиков. Многие, само собой, понимали, что игра не будет шедевром, однако ожидали от неё хотя бы качества последнего «Человека-Паука». Однако господа создатели обломали геймеров по полной программе. Точнее сказать, накололи владельцев ПК и слегка обманули владельцев PS 2. Из какой дурной головы пришла идея подобной игры, за сколько минут она была создана и сколько минут её портировали на ПК — это знают немногие. А вот то, что играть в эту бессмысленную гадость просто невозможно — теперь это знают все. Даже если закрыть глаза на устаревшую графику, хреновенькие спецэффекты и слабенький звук, остаются ещё полные дуристики двенадцать уровней, пройти которые можно за несколько часов. Вы этого ожидали от «Железного Человека»? Лично я — нет.

Шурупы и болты разработчиков

После первых тридцати минут игры в «АйронМэна» у меня в голове прочно засели несколько вольно переделанных мной строчек одной известной песни: «вновь и вновь я вижу сон — отстоем залит горизонт, и шагает он на много миль!» Бред, конечно, но кроме как горячечным бредом новую игру с участием героя комиксов Marvel я назвать не могу.

Полностью устаревшая, как я и говорил выше, страшненькая графика пугает игрока глюками, багами и всякими прочими неприятными штуками. Застрять в стене дома — нечего делать, провалиться в боевую машину врага — да запросто, насладиться угловатыми головами исламских террористов — вперёд и с песней. Три якобы разных костюма Железного Человека и удручающего вида местность боевых действий — это вам на закуску, господа геймеры. Хотите выполнить основное предназначение миссий — убить всех и спасти пару добрых парней? Не вопрос! Сделать это будет очень и очень просто — разновидностей врагов кот наплакал, стреляют они косо, бои будут проходить как большая длинная тренировка по хореографическому ковырянию в носу. И что самое главное, если ваша задача добраться до помеченного на карте компьютера, а на пути у вас десятки врагов, не переживайте — убивать их, собственно говоря, не всегда даже и нужно. Лично я просто пробегал или пролетал уровень до нужной точки, не заморачиваясь на перестрелки с врагами — время завершения миссии от этого сокращалось в несколько раз ☺. Наверное, именно для этого умные создатели оснастили костюм Тони Старка реактивными ускорителями, «учиться» управлять которыми нужно будет почти весь второй уровень. Причём система обучения настолько ничтожная, что создаётся такое ощущение, что её рассчитывали для полных и клинических дебилов, а не для нормальных детей хотя бы лет восьми.

Специально для тех, кто не до конца осознал всю радость жизни, контрольным выстрелом во все конечности идут ролики, течто-между-уровнями. Честно сказать, такого я не видел уже очень и очень давно. Не буду, конечно, особо настаивать, но мне кажется, что даже в эпохальной игре «Ликвидатор 2» изрядно почищенной, но от этого не менее великой компании Parallax Art вступительный ролик был сделан гораздо лучше. Компьютерные модели, скопированные с живых актёров фильма и выполненные в стиле карикатур-шоу — это, конечно, очень сильный ход со стороны разработчиков игры Ironman. Жаль только, что в титрах они не оставили приписки — «все бабки на нормальные ролики мы потратили на пиццу и казино».

Хотя, с другой стороны, может, это было специально задумано? Мол, мы решили портировать игру в духе трэша и мусора, а ролики должны подчёркивать эту грязную ситуацию? Может, это у создателей игры такой хреновый юмор? В духе насмехательства над всеми честными геймерами. Типа, мы хоть немного бабок отобьём, а вы портите себе нервы, мучайтесь — нам, честно говоря, всё глубоко до гамбургера.

Не знаю и, честно говоря, знать не хочу — пусть это останется на совести разработчиков. Хотя, как известно, совести у господ из Marvel со товарищи фактически просто нет.

Вывод

Я был из той горстки людей, которые ждали выхода «Железного Человека». Ждали без особых надежд на доброе, вечное, светлое и без особых эмоций. Просто ждали очередной средней руки экшен по мотивам комиксо-фильма, в который можно порубиться пару дней и забыть. Думаю, не стоит громко говорить, что мы его не дождались. Взамен среднего экшена мы получили гадкую гадость, которая забывается гораздо раньше, чем закончится удаление игры Ironman с вашего жесткого диска.



Алексей Тур aka leprecon
leprec@rambler.ru

FRONTLINES FUEL OF WAR

Разработчик: Kaos Studios и Demiurge Studios
Издатель: THQ
Жанр: shooter
Системные требования: Процессор 2.8 ГГц; память 2 Гб; видео 256 Мб

Нефть — это топливо войны

Западная Коалиция имени **Frontlines — Fuel Of War** торжествовала — Великая Война за ресурсы началась! Она долго готовилась генералами США. Долго вынашивались хитроумные планы вторжения на территорию потенциального противника, тщательно подбирались войска для первого удара. Ведь гадкие негодяи, живущие в стране с ужасным названием «РоссЕя», никак не хотели отдавать всю свою нефть и газ цивилизованной западной демократии, и их приходилось забирать силой. Однако славянские варвары и тут решили вставить демократам с Запада палки в колёса — объединившись с Китаем в Альянс Красной Звезды, обладатели богатейших газовых месторождений решили сражаться до последнего с Западными Коалициантами. И тут мир окончательно погрузился во мрак. Последний мрак последней войны за ресурсы.

Такая вот нехитрая история от **Kaos Studios**. Давайте засверлимся в неё поглубже. Тем более, что агенты ДЗВР тоже воевали на тех фронтах. По разные стороны баррикад.

Генералы газовых баллонов

В главном штабе центрального командования Западной Коалиции было тихо и спокойно. Сверхкомпьютеризированная система управления не нуждалась в лишних нервах и шуме — всё работало чётко и быстро. Рядовые операторы следили за ходом боевых действий, сержанты и лейтенанты следили за операторами, капитаны и майоры следили за лейтенантами и сержантами, а попутно играли в браузерные игры. Ни разу не бывавшие на полях сражений полковники отдыхали от ужасов войны в стриптиз-барах, и только генералы напряжённо работали — играя в карты в офицерском клубе, они поглядывали на огромный плазменный экран посреди зала: там скоро должен был выступать САМ президент США. Само собой, со своим традиционным обращением к народу по поводу всемирного распределения ресурсов в пределах демократической Западной Коалиции.

И вот этот священный миг настал. Заиграли фанфары, запели трубы, истерично закричали орланы, и на фоне гордо реющего усеянного звёздами красно-синего флага на огромном экране появилась массивная фигура Великого Президента Западной Коалиции — Бато Джонсона, или «Святого Демона», сам он любил, чтобы его называли именно так. Это геройское прозвище он получил за наибольшее количество боевых вьетнамских вылетов и за особую ярость при уничтожении живой силы противника по методу легендарного Джона Рэмбо. Да, президент был героем своего времени.

Бато Джонсон посмотрел прямо в камеру, словно обводя взглядом всю невидимую многомиллионную аудиторию, и многозначительно поднял вверх указательный палец правой руки. Вся Западная Коалиция затаила дыхание, некоторые генералы закашлялись, но их тут же оглушили собратья-военные, чтобы не нарушать величие момента.

Подождав, пока камера возьмёт его палец крупным планом, Бато резко сжал кулак и, изобразив на своём лице праведный гнев оскорблённого диктатора, закричал: «ВОЙНА!!!!».

Его крик был тут же подхвачен десятками миллионов настоящих демократов по всей стране, и тысячи стёкол разбились вдребезги от мощи патриотического гнева.

— Ну, война так война, — седовласый генерал Лар «Призрак» бросил карты на стол и удовлетворённо потёр руки. — Я давно ждал этого момента. Мы разобьём эти славянские войска Красной Звезды и перельём себе всю свою законную нефть. И да пребудет с нами ИСТИНА. — Генерал резво вскочил из-за стола, как будто ему и не было семидесяти лет, и он не был ранен в пятнадцати местах пулями противников демократии, и, коротко размахнувшись, метнул свой фирменный вантуз в Карту Мира, вывешенную на стене. Вантуз прошил значок «Москва» и на половину своей длины застрял в стальной стене.

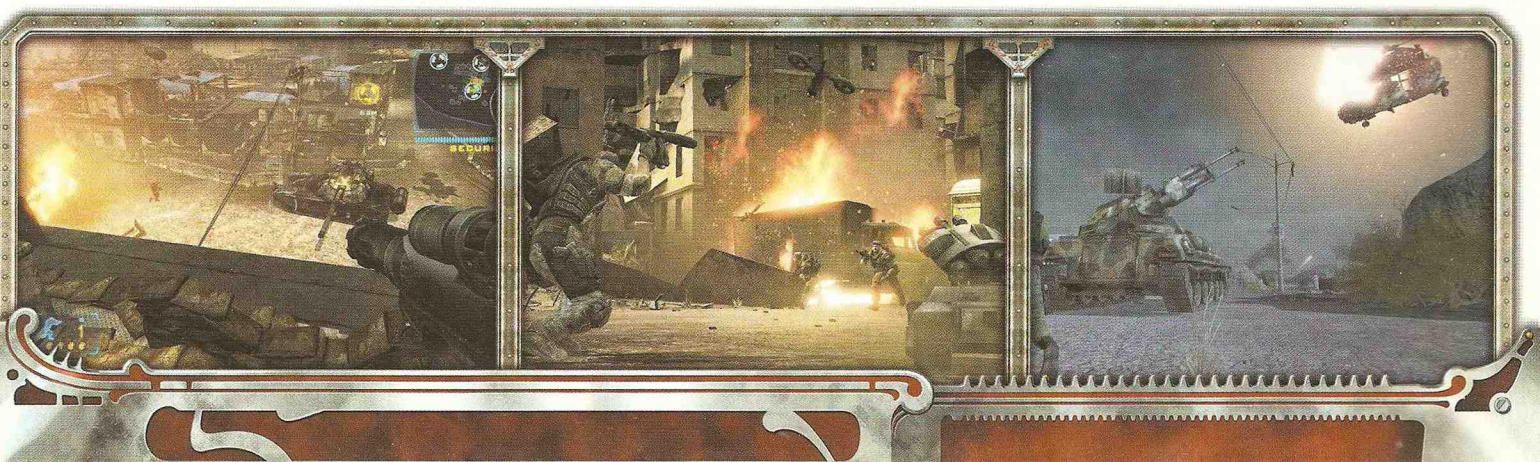
— Мы выступаем завтра! — отчеканил Лар и, круто развернувшись, вышел из зала.

Они никогда не сдавались

Партия сказала надо, мировой комсомол ответил — делай сама! — Капитан Лепрекон ударил кулаком по столу и дико заорал: — И она пошла, и сделала это сама! И мы точно так же, как и партия, пойдём и сделаем это сами! Мы сами выгоним агрессоров с нашей земли! ДА!!!

Пятнадцать китайцев, сидящих в зале, дружно кивнули головами. Они не понимали, о чём идёт речь, потому что в штабе Альянса Красной Звезды не существовало переводчиков — ни живых, ни электронных, — но они всё равно кивали. Потому как известный в широких кругах своим буйством и коварством капитан Лепрекон, голыми руками убивший трёх народных комиссаров, предлагавших ему чин генерала, и тем самым лишавших его общения с народом, что-то говорил. А если капитан Лепрекон что-то говорит, то лучше просто кивать, ни о чём не спрашивая. В конце концов он сам остановится. В этот раз так и произошло.

— Прошка, водки! — утомлённый сам собой, капитан Лепрекон обессилено рухнул на грубый деревянный табурет. — Полную чарку, да смотри, чтобы за борт не плюхало!



— Сию минуту, барин, — рядовой непонятной кавказской национальности выбежал из зала заседаний, причитая во весь голос.

— Так вот, товарищи! — обвёл всех уже помутневшим взглядом капитан Лепрекон. — Кто знает, куда эти сволочи могут напасть первыми?! То есть в первую очередь! А то, блин, у нас в штабе, кроме портретов Сталина, Путина и Берии, вообще ничего нет. Хоть бы автомат какой на стену повесили или, там, бинокль! Как мне отражать нападения врагов, если я их вообще не вижу?!

— Так это, господин капитан... — из задних рядов, с пола поднялся пьяный в стельку генерал. — А нам никуда смотреть не нужно, и никого, ик, искать, ик, не стоит! Или не стоИТ!

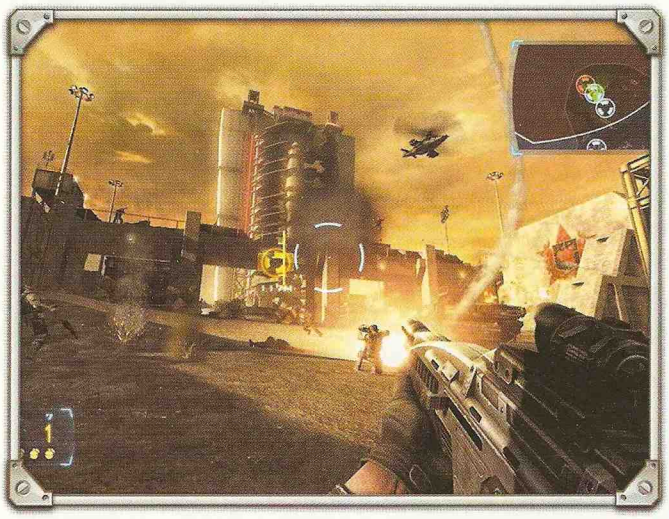


Kaos Studios дало нам все разведданные, враг уже у наших границ — зачем ещё что-то разведывать? Ик!

— Что?!! — Капитан Лепрекон вскочил с места, ударом кулака развалил стол, ногой откинул подбегавшего с чаркой водки Прошку, поймал чарку на лету, осушил её до дна, выхватил саблю и с криком «ЗА РОДИНУ!!» выбежал из зала. Все славяне последовали за ним. Китайцы продолжали сидеть в зале, кивать и улыбаться.

Как лилось топливо войны

Всё это, конечно, шуточки, но и к правде они близки. Очень близки. Ведь свежая ирония, которой проникнута вся игра, настолько сильно льёт из всех щелей, что даже самые мощные помпы не справляются. Ядерное оружие — ничто, война за нефть — это всё! И пусть градом сыплются ядерные ракеты — экологии Земли они не вредят, тем более, что диверсион-



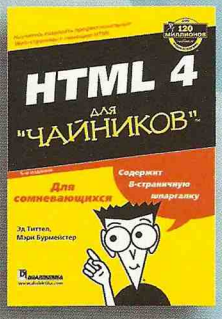
ные группы Западной Коалиции быстренько уничтожают пусковые шахты российских ракет, а сами США, само собой, никаким

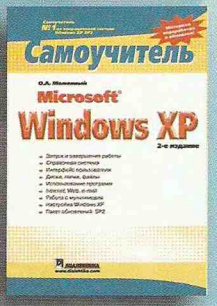
Гарантированный подарок каждому подписчику!

Оформи подписку на hi-Tech PRO или «hi-Tech. Мир связи» на 2009 год,
выбери книгу в подарок на www.ht.ua/club.









Все подписчики получают дисконтную карточку hi-Tech club



Количество книг ограничено. При отсутствии выбранной книги редакция предложит другую книгу по той же тематике.

Подписавшись на журналы hi-Tech PRO или «hi-Tech. Мир связи» на 2009 год, ты получишь в подарок полезную книгу от издательства «Диалектика-Вильямс». Впиши ее название – и книга твоя!

☐ Я оформляю подписку на hi-Tech PRO с DVD – 336 гривен*

☐ Я оформляю подписку на «hi-Tech. Мир связи» с DVD – 198 гривен*

Для того чтобы ежемесячно получать журнал, необходимо:

- перечислить на счет ООО «СофтПресс» выбранную сумму. Выполнить перевод можно в отделении любого банка.**
  Р/с 260060000001001 АО «Индексбанк» г. Киева МФО 300614, ЗКПО 22909834
- выслать по адресу: 03005, п/я 5, Киев, ООО «СофтПресс» копию квитанции об оплате и заполненный купон.

Адрес ☐☐☐☐ _____

_____

Ф.И.О. или Организация _____

e-mail _____

Телефон _____

Выбранная книга будет доставлена по указанному адресу.

* – без НДС согл. п. 5.1.2

** – за перечисление денег банк возьмет небольшую плату

оружием массового уничтожения не пользуются! А кто бы сомневался! Только лишь кровью и потом своих элитных солдат, у которых постоянно трясутся поджилки от одного только вида русского воина и которых нужно постоянно подбадривать в межуровневых брифингах, Западная Коалиция может одержать и ОДЕРЖИТ победу над смешным китайско-русским Альянсом Красной Звезды. И вы лично поможете ей в этом! В роли элитного боевика спецподразделения «Бешеные Псы» вы пройдёте весь путь



от побережья Атлантического Океана до Красной Площади Москвы. Вы установите свой флаг на самой верхушке какого-то Московского Монолита, и никто не сумеет вам помешать. Хотя, само собой, пробовать это сделать будут многие.

Ведь на том и построена вся игра — мочилово, мочилово и ещё раз мочилово! Едва появившись на карте, вы сразу же вступаете в бой — экшен тут идёт без остановки и паузы. Напарнички, которые бегают с вами, играют роль косых статистов — убить их врагам не под силу, а точность стрельбы ваших союзников настолько далека от совершенства, что хочется плакать нафталиновыми слезами. Ради победы демократии вы будете ездить на джипе, стрелять из танка, гасить врагов из вертолёта и пользоваться различными механическими радиоуправляемых подручными средствами — всё для достижения своей цели. Движок «Третьего Анриала» задействован в «Топливе Войны» хорошо, очень хорошо: взрывы, перестрелки, разрушения, уничтожения — всё смотрится красиво и классно. Аж не верится. Единственное, что совсем не радует ни глаз, ни нос — это идиотская физическая модель, при которой погибшие враги падают на землю в таких неестественных позах, что смотреть противно, а для того, чтобы повергнуть врага из гранатомёта, нужно попасть в него гранатой в упор. Ну и, само собой, улетающие на много метров в сторону предметы и оружие врагов — эта та маленькая мелочь, что прилагается. Лучше бы её вообще не было.

Что касается звука, то он на высоте. На достойной, отличной высоте хорошего качества. Чем я, собственно говоря, был слегка удивлён. Озвучка персонажей — отличная, звуки сражений и движений, хоть и сделаны по шаблону, особого дискомфорта не вызывают. Ну, а радостные крики победивших Западных Коалициантов — это же просто песня для ушей настоящего демократа ☺.

Если попытаться охватить всю игру широким вооружённым взглядом, получается такая себе интересная картина — словно чисто сетевую баталию, типа «Квейк 3», перенесли в сингловый режим, вместо плазмаганов и ракетниц враждующим сторонам дали в руки автоматы и снайперские винтовки, да и пустили завоёвывать непокорную Московию. Вкупе с чуть менее непокорной Пекинией. И, что самое интересное, прошёл такой перенос очень и очень удачно — драйв, экшен и жесть баталий сохранилась в полной мере: битвы в полуразрушенных домах, штурмы укреплённых бункеров, чистка позиций врагов с помощью авиаудара — всё это смотрится классно и критике не подлежит. За исключением одного очень досадного ляпа, серьёзно портящего общую картину могучего противостояния.

Я говорю о корявом и ужасно глупом написании надписей на русском языке, очень часто встречающихся нам по ходу игры. Ну, ещё бы, мы ж не Бразилию штурмуем всё ж таки! Для затравочки приведу вам пару ярких надписей — «Извлекайте Оккупантов» и «Опасность не войдите!», которые можно наблюдать по всей Москве и в пригородах. Впечатлило? Нет?!! Ну, тогда контрольный (и добивающий) прочтённый лично мной на боку обгоревшего автобуса фактически речитатив. Готовы? Ну, тогда читайте — «Зенит — ФЕМПЕОН»! Ничего ж себе поворот событий! Лично я не ожидал такого от господ разработчиков. Это ж надо быть такими прозорливыми и весёлыми! Да, «Зенит» таки действительно «ФЕМПЕОН», парни разрабы. По-любому ФЕМПЕОН! И подобными ляпами игра просто кишит. По этой части фильм «Хитмэн» со своим «Народен Театрь» и «Поща» просто отдыхает. По всем фронтам.

Ресурсы — это ресурсы

Ну и сон мне снился сегодня — я аж проснулся от восхищения!

Лар уже битый час пытался рассказать Ягуару о том, что западная демократия наконец-то победила, а он командовал могучими армиями, а Бато был президентом всей Западной Коалиции... но доблестный секретарь ДЗВР мирно почивал в своём кресле.

— Да ладно, что тебе объяснять. — Лар тяжело вздохнул. — Ты ж даже аниме не смотришь.

— Нехило так **Frontlines — Fuel Of War** вставляет. Совсем не хило, — агент Лепрекон на другом конце города удивлённо осматривался вокруг, усиленно протирая глаза. — Как будто я там действительно был, командовал сопротивлением, подрывал вражеские танки. А сейчас всё пропало. — Лепрекон посмотрел под стол и под стул. — Мда, ну и сны же всё такие бывают!



— Эхе-хе, зелёные вы ещё пацаны, а не агенты, — демонически хихикнул Мохнорыл и, выключив установку гипносна, скользнув в вентиляционную трубу. — Завтра я на Ягуаре с Mass Effect'ом поэкспериментирую.

Вывод

Неплохая такая себе иронично-боевая игрушка. В неё стоит немного поиграться-поотрываться, побегать-попрыгать, оценить чувство юмора и патриотичность разработчиков, пройти до конца — и забыть. Забыть и не вспоминать, потому как впереди нас ждут более великие дела и более весёлые проекты. Тот же аддон к «Кризису», например.

Разработчик: Linden Research Inc.
Жанр: трехмерный виртуальный мир
Требования: выделенка потолще, знание English, клиентская программа
Сервер: www.secondlife.com

Аллан КАРМИН ak-of-ash@rambler.ru

SECOND LIFE

Респектное камрадство, доброго вам hh:mm:ss!

Виртуальные миры, выдуманные авторами **киберпанка** еще в 90-е годы прошлого столетия, могут реализоваться в ближайшем будущем. Насколько «могут» и как близко это будущее, я изучал по виртуальному проекту *Second Life*, то есть «Вторая жизнь». Не слишком ли громкое название для Интернет-сервиса? Нет, не слишком. Амбициозное, согласен. Хотелось бы сказать, что да, вот оно, будущее. Но это пока что не так. Хотя, судя по уже проделанной работе, если темпы хотя бы не снизятся, пребывание в альтернативной электронной жизни будет стоить потраченного времени и денежных вложений в эмоциональном эквиваленте.

Слово «виртуальный» обладает несколько расплывчатой и спорной расшифровкой: нереальный, но обладающий качествами реального. Я бы выразился так: не обладающий всеми физическими особенностями, но производящий равноценное впечатление.

Происхождение. *Linden Research Inc.* (они же *Linden Labs*) запустили первый островок 23 июня 2003 года. Идея, основанная отчасти на романе Нила Стивенсона «Снежная лавина» (Neal Stephenson, *Snow Crash*), 1992, где описана виртуальная реальность «Metaverse», была сформулирована как «мир, созданный пользователями».

Преимущества перед реальной, или «первой», как ее зовут здесь, жизнью очевидны. Электронный способ передачи впечатлений очищает их от некоторых громоздких особенностей физического мира; в первую очередь это возносит на новый уровень красоты и подвижности визуальное и звуковое проявление личности. Эфемерное летящее сознание пересекает океаны и материки за доли секунды; события, которых требуешь немедленно, не заставляют ждать дольше.

Если вам это близко, то для вас «Вторая жизнь» будет полноценной.

Техническая справка: Софт, трафик, оплата — и как я буду выглядеть?

Я чувствую, как подступает к мозгам занудство, необходимое именно сейчас, поэтому я закрою его в отдельной коробочке. Итак, что нужно для вхождения в виртуальный мир?

Клиентская программа *Second Life Viewer* (а также десяток ее специализированных модификаций) весит до 50 Мб на сегодня, содержит в себе основные инструменты доступа к серверам и подгружает все необходимые текстуры.

Трафик может превратиться в мощный поток, смывающий ваши деньги в трубу, но его легко отрегулировать в настройках клиента до самой тонкой струйки (уменьшить глубину и качество прорисовки, детализацию и следить за графическими требованиями каждого района).

Общее управление производится через человекообразную аватарку (сокращенно AV). Она ходит, бегает, летает, двигает руками и ногами, смотрит, поворачивая голову — по мановению мыши и нескольких кнопок на клавиатуре. Наряды являются, по сути, схемами текстурирования, они накладываются в несколько слоев, как настоящая одежда, но недостатком такой одежды являются жестко торчащие рукава и штанины (обычно в элегантных нарядах эти элементы одежды заменяются объектными). Телосложение изначальной аватарки настраивается, регулируется в некотором диапазоне значений по областям тела. Волосы могут быть просто нарисованы на голове (но это не вызывает восторга, поэтому лучше все-таки приобрести объектные трехмерные волосы). Обувь «отращивается» из ног, что также выглядит нелепо, и ее стремятся заменять объектной. Вообще, можно присоединять к AV разнообразные предметы, начиная от обуви, волос и шляп — и заканчивая даже зданиями. Предметы, созданные или купленные вами, хранятся в инвентаре, размеченном как древесная система папок Windows.

HUD с дополнительными функциями невидим за аватаркой, и некоторые объекты, например, разнообразные блоки управления ссылками и действиями, удобно присоединять к своему экрану.

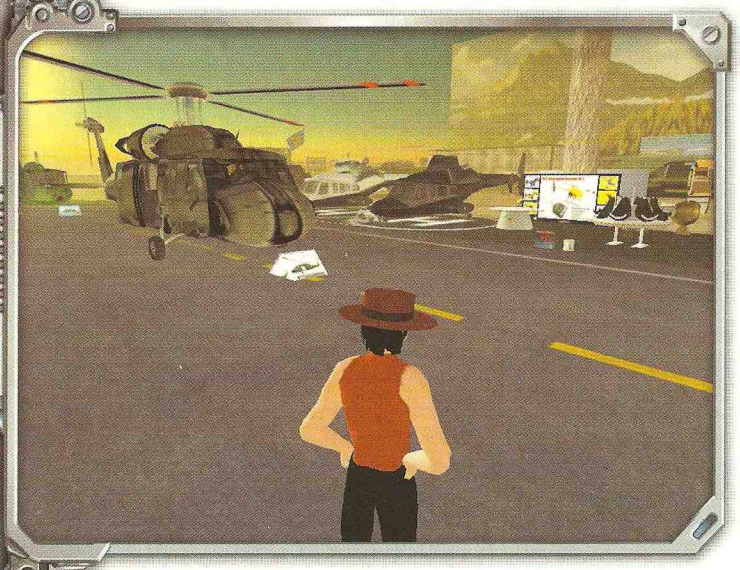
Помимо ходьбы и полетов, аватарка может мгновенно **телепортироваться** между *наземными маркерами (landmark)* различных локаций, их легко найти в поисковой системе по кодовым словам или по видимым ссылкам на рекламных щитах. Этими маркерами или LM, как их сокращенно называют, люди обмениваются, желая показать друзьям виртуальные красоты. Еще есть забавная функция «Предложить телепорт», когда ты находишься в какой-то локации и хочешь немедленно притащить туда приятелей. Великолепные возможности быстрого электронного туризма, я бы сказал.

Общение реализовано через обычный чат и быстрые сообщения (*instant messages, IM*), личного присутствия аватарки в месте разговора не требуется. Другое дело — голосовой чат, если он общий, то слышен только в определенном радиусе; но встроенная звуковая система позволяет и личное звуковое общение, подобно Скайпу. Кстати, печатный «общак» обладает и своим радиусом «слышимости», то есть, стоя на достаточном расстоянии от группы собеседников, ты не видишь их текст. Это очень хорошо, потому что галдеж сотни посетителей какого-нибудь салона или лаунжа был бы нечитаемым (хватает обычно и 5-10 болтунов, чтобы не успевать читать ленту беседы).

Графика, с технической точки зрения, выполнена из примитивных объектов (примов, *prims*), то есть, кирпичиков, сфер, ци-



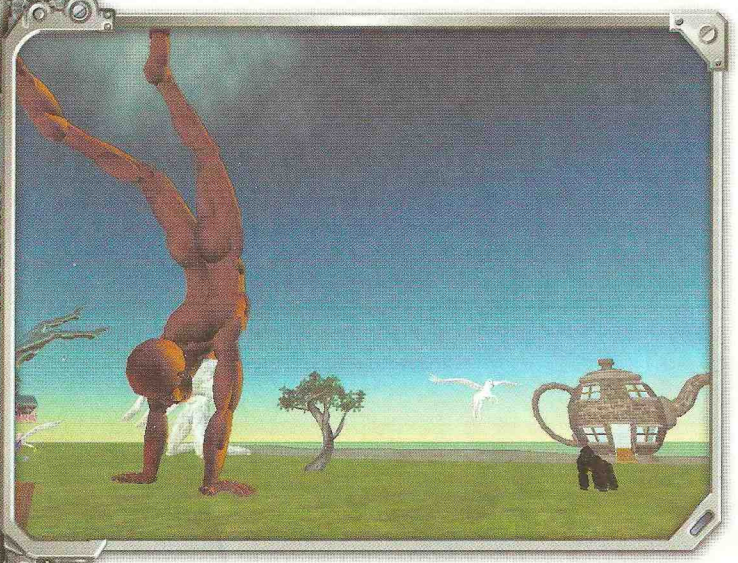
линдров, etc. В ходе созидания они меняют размеры и физические свойства, поддерживаемые движком на базе Havok™, текстурируются и красятся. Это открывает почти безграничные возможности трехмерного статического и динамического творчества, доступного каждому обитателю с первого дня.



Оплата как таковая отсутствует, всяк вкладывает деньги в меру своих потребностей; хорошо поставлена система электронной коммерции, где любой может продавать свои творения, защищенные жесткими авторскими правами. Конечно, игровая валюта вносится в мир через ее покупку у компании или на местном валютном рынке. Это основные аспекты экономики Второй жизни.

Казуальные развлечения, болтовня и социальная флюктуация

Не стану бросать читателя головой вниз в вихрь переживаний творческой тусовки, индустрии внешности и коммерции эмоций. Начнем с обычного вечернего расслабления после работы или университета; потоковая музыка, освещение по выбору, приятная компания в изысканных нарядах…



Мимо, издавая звуковые, а не печатные вопли пробегает восторженная девочка-кошка, неко. Ей наперерез бросается голый мужик с торчащей анатомией и ожесточенно печатает на ходу, мол, давай вступать в межвидовые отношения.

Атмосфера испорчена. Но — появляется суровый секьюрити и мигом банит и выкидывает из локации кибер-извращенца.

Итак, мы в клубе. Вернее, в **лаунже**. Для тех, кому не гуглится, лаунж — это заведение для спокойного и плавного городского отдыха; коктейли, наряды, тихое общение и немного танцев. Можно спросить, как там погода в другой стране или обменяться лэндмарками.

Ниже активности лаунжа не советую опускаться. Да, есть что посмотреть в этом огромном мире, бродя или летая в одиночестве — и копии больших городов и достопримечательностей мира, и природные чудеса, и фантастические замки — но смысла быть одному и только «втыкать», пребывая в молчании перед лицом вселенной, нет. Это ресурс общения и взаимопроникновения в графически реализованные человеческие мечты.

Хотя бы такие простые, как **мероприятие** (также именуемое «ивент»). Собраться в реальном пространстве и времени в возрастающем количестве случаев сложно, в особенности, если приглашенные живут в разных городах или даже государствах. «Вторая жизнь» блестяще решает эту проблему: на бесплатной природе, в пустующем или даже арендованном помещении сходятся прилично текстурированные аватарки и общаются печатно или даже голосом. Эффект присутствия тот же, как от реального собрания (даже лучше, потому что можно в любой момент аккуратно отойти по биологическим нуждам или тайком перекусить во время важной речи).

Из других переложений реальности во Второй жизни хочу отметить театр, возможности перевоплощения и смены декораций в коем возросли на порядок, и концерт. На хорошее представление редко попадешь бесплатно, но выступления музыкантов в потоковом звуковоспроизведении часто бывают общедоступными, и на сегодня во всем SL их происходит около двух тысяч за день.

Малая техническая справка: набор стандартных действий аватарки ограничен, поэтому для адекватного «эмотивирования», то есть, эмоциональной жестикуляции и позирования, применяются либо скрипты анимации, носимые в инвентаре, либо зафиксированные на местности *pose balls, сферы позирования*. Они запрашивают разрешение на анимацию аватарки и меняют стандартное затекшее положение на какое-то иное (результат выясняется экспериментально). Например, можно сидеть, сложив руки на груди, покачивая ногой, или просто переносить вес с ноги на ногу в ходе разговора. Дамы часто выбирают, хм, привлекательные или даже соблазнительные скрипты, от кокетливых до откровенных. Более сложные скрипты делаются для танцев; феерические па часто невозможны в нашем мире, поэтому смотрится захватывающе.

С этой инфой легко представить себе **танцевальный клуб / дискотеку**. Это помещения с большим количеством разнообразных сфер, активируя которые, можно танцевать как одному, так и с партнером. Я наблюдал в одном заведении диско-сферу, выдающую при нажатии контрольную панель с большим списком разнообразных оригинальных танцев; в ассортименте, причем — современные и авангардные.

Владение **транспортными средствами** я бы тоже отнес к казуальным развлечениям. Дело в том, что особенности движка ограничивают скорость передвижения и высоту полета аватарки, поэтому повышенные возможности обеспечены различными транспортными средствами. Мотоциклы, автомобили, моторные катера и парусники, вертолеты и реактивные истребители доступны для аренды и покупки (в среднем, такая игрушка обойдется в 2-10 долларов).

Итогом под казуальной активностью могу подвести следующее: ты сам строишь цепочку своих событий.

Творить — созидать из ничего

Инструмент «творения» всегда с вами, активируется в меню правой кнопки мыши. В любом месте, где разрешено *рэзить* объекты (выкладывание или создание объекта на местности часто называют на местном англоязычном сленге *to rez*), вы создаете начальную форму и возитесь с ее параметрами; добавляете следующие, позиционируете, крепите друг к другу — но в голове нужно держать представление о том, что же вы делаете.

Проще и сложнее с одеждой. Проще в том смысле, что половина

работы по обтеканию одеждой тела уже сделана и заключена в движке, и нужно только нарисовать текстуру по шаблону и разместить на ней вырезы и мелкие детали. Сложнее — в том, что самодельную текстуру можно загрузить только за *линдены*, местные гульдены. А их надо сперва раздобыть (купить самостоятельно, у кого-то через договоренность в «первой» жизни, или найти низкооплачиваемую работу вроде того же секьюрити или распорядителя ивента). Все это приводит нас к **индустрии и коммерции внешности**. В двух словах: продается здесь больше и лучше всего одежда, а также кожные покровы, глаза, волосы и обувь. Последние две позиции обязаны быть примовыми для шика, одежда рекомендуется также примовая. Это больше поймут дамы — пышное газовое платье делается из специальных бесплотных «фантомных» примов. Отмечу, что средние одноразовые затраты на красивую внешность составят 1-3 доллара; более шикарный вид или эротические наряды (а есть и такие), естественно, подороже, от 4-6 долларов только за фотореалистический кожный покров с макияжем или небритостью (в зависимости от пола и вкусов), на котором будут даже, хм, интригующие участки.

Недвижимость здесь, как в реальности, представлена собственно зданиями и рынком земли. Собственно, на создании ландшафта и сдаче земель в аренду участникам проекта обязанности разработчиков почти и заканчиваются, вся архитектура за редкими исключениями создана руками участников, согласно основной задумке авторов проекта. Землей торгуют не только разработчики, но и землевладельцы из участников, аренда острова обойдется в 10-100 долларов в месяц, поэтому их по частям и сдают в субаренду. Арендуются и места в торговых центрах, где за доллар-другой в месяц можно разместить свои упаковки с товаром и рекламой. Мне не отказали в прогулке по нескольким особнякам, сдаваемым в аренду, и я, честно говоря, остался в восторге от декора и освещения. Жилые помещения часто оснащают фонтанами, авангардными картинами, механизированными скульптурами и, конечно, сферами действия. Догадайтесь сами, что они призваны имитировать.

В итоге, о творчестве я могу сказать то, что бескрайние возможности и их плоды, уже существующие на просторах SL, невозможно обобщить в одной статье. Труд десятков тысяч людей могут отразить в статьях разве что тысячи журналистов. Поверьте мне, посмотреть есть на что, и ваять электронную скульптуру — уникальный опыт.

А теперь — оживляем! Собственные остановки, фильмы, игры

Для приведения в действие всей этой красоты разработчики внедрили в проект собственный язык программирования, а точнее, создания скриптов (*Linden Scripting Language, LSL*), удобный и напоминающий мне, скажем, C++.

Представьте себе: вы построили собственные декорации, возможно даже, целый город. Приходите на арендованную или свободную для рэзинга землю, вытаскиваете все это из кармана… Что вы хотите сделать с этим великолепием? Конечно, позвать людей в первую очередь. А потом?

Театр уже упоминался выше, и легко поменять стороны и представить себя не зрителем, а актером, режиссером, мастером спецэффектов, взяться за пьесу и поставить **свой спектакль**, для чего потребуется программирование скриптов эмоций и репетиции (чтобы актеры в нужные моменты активизировали код), подготовка костюмов и настройки голосовой трансляции для большего эффекта.

Не по нраву то, что все преходяще, и хочется вечного искусства? Уже проводятся первые съемки внутренней **киносистемой**, хотя направление только зарождается.

Ну, и то, что ближе и понятнее геймерам — здесь отлично можно проводить **свои игры**, и не только ролевые. Коммьюнити любителей некоторых компьютерных игр создают свои «представительства» здесь, с копиями излюбленных локаций и магазинами игровых предметов. Для исполнения правил создаются специальные скриптовые объекты, например, *боевая надстройка (Combat bar)*, с ее помощью для игры у вашей бессмертной аватарки отнимается «божественность».

В целом, вкладывая 1-10 долларов в месяц, можно отлично развить гардероб и инвентарь, особенно если присоединиться к уже идущей масштабной ролевой игре, и сэкономить время, деньги и усилия на создании своего «царства». Размах по количеству



вряд ли сравнится с известными MMORPG, но по качеству способен конкурировать. И по оригинальности темы тоже.

Заключение

На этом я хочу прерваться. Писать обзор по Второй жизни все равно, что делать его по Первой. Объемы, просторы, варианты… Не поленитесь выучить английский, ибо, несмотря на то, что у многих стран есть свои порталы Второй жизни (есть такой портал и у России, а наш только в разработке), большая часть интересного все же находится в англоязычных владениях. Не думаю, что подобное саморазвитие кому-либо может навредить. И настоятельно рекомендую добавить к успешной Первой жизни успешную Вторую.



PS: Разработчики заявляют, что в их планах довести свой проект до уровня виртуальной вселенной из романа. Как бы, в фантастике все довольно глобально и сложно, но в реальности уже есть виртуальный шлем, пересылающий импульсы и создающий ощущения. Есть основания полагать, что «Вторая жизнь» однажды перерастет из аллегорического названия в прямолинейное. Дожить бы до этого в Первой.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР при участии Bateau, aftootvet@gmail.com

ПОНАЕХАЛИ ТУТ-2Ц

Ля лето — самое жуткое время года. Кто сказал, что это не так? Кто там жмурится от удовольствия и урчит от наслаждения, уже предчувствуя лазурные пляжи, гитарные аккорды и радарные поиски мальчиками — «плохих» девочек, а девочками — обаятельных козлов? Наверное, те, кто не работает в нашей редакции. Быт же агента ДЗВР в сезон разморённого асфальта уныл и однозначен: выживать и мечтать, мечтать и выживать.

О чём мечтать? Ясно дело: см. выше, лазурные девочки, гитарные пляжи, обаятельные радары и т.д. Для особо неодарённых: повышение зарплаты, выплаты внештатникам, четырёхнедельный отпуск, чтобы ни одной помарки в журнале и прочие сугубо технические унылости.

Почему выживать, особенно учитывая небывалый подъём в связи со слиянием? Раз: объём журнала в это самое хреново «летнее» время сократился на треть, а потому мы не успеваем не то что потоптаться по костям низкобюджетно-пофигистичных проектов класса B, C и Ы, мы не весь «А»-класс успеваем впихнуть. И это лето… Лето! Время типа заполнять номер чем угодно, потому что типа ничего нет… А мы аки студентка с ночной подработкой в стриптиз-клубе: не успели сдать сессию, зато всё таааааак прикольно!.. Хитовых игр ну просто завались. Правда, с хорошим опозданием.

Два: кстати о сессиях — не менее трети наших авторов только что перестали биться чугунными лбами о титановые «зачётки». Во время совершения данного поступательного действия, которое, безусловно, положительно скажется на карьере каждого студента, заниматься обзорами и анонсами игр сложновато, не правда ли?

Три: и не менее сложно летом писать в «Авто». Правда, ситуация способствует и заподлически соответствует порядковому номеру проблемы: в результате временного утоньшения «Авто» сократилось на полосу. Три полосы — немного лучше, чем две и намного — чем вообще ничего. Тем не менее, поток писем не просто иссяк, он скукожился и высох. И даже с учётом урезания рубрики редакции начинает не хватать вашего эпистолярного привета. А потому мне особенно радостно приветствовать первого «дефицитного» оратора, старого знакомого, камрада **BrainOutside**. Поехали!

* * *

Привет, Талер!

Здорово!

Давно не писал ибо не чувствовал в этом необходимости, теперь вот почувствовал. Угадай, что на этот раз заставило меня написать письмо? Нет, не перебои с МиКом и не переезд ИД.

Настоящие джигиты по таким пустякам не переживают, это да…

По этому поводу могу сказать только, что, к сожалению, пропустил один номер (а то и два) и, конечно же, поздравляю вас всех с переездом и вливанием бабла (что только на пользу), а написать меня заставил комрад Делательдождя :)

Камрад выделяющийся, согласен. Упрямство и труд берут не только города, но и «Автоответчики».

Мысли как всегда сбиваются в кучу, поэтому комментить будем по пунктам, как обычно. 1) Камрад, который способен выдавить из себя такое количество знаков — знаковый (просить прощения за каламбур не буду), это говорит лишь о позитивности МИКа, который способствует развитию писательского таланта его читателей (только просьба к камраду не писать «цц» это, ИМХО, не круто уже, падонки маст дай :)).

Странно, а я как раз начал в асечно-SMS-ных разговорах активно использовать «цц». Наверное, потому что мода на данный эрратив прошла и я теперь спокойно могу выражать свои мысли с помощью вкусных, хоть и полузапрещённых диалектов.

2) О, А, Ы и еще много раз Ы! Не знаю, как реагировать на обсуждение в МИКе таких тем как политика, реклама, экология и т.д. и т.п. С одной стороны, это не в тот журнал, с другой же, это, возможно, будет полезно почитать тринадцатилетним геймерам.

BrainOutside, вот ты скажи, ты уверен в том, что все читатели МИКа могут позволить себе нормальный Интернет? Не тот, которого хватает максимум на отсылку и получение писем, а «с человеческим лицом»: позволяющий не отключать картинки, скачивать, сидеть на форумах и т.д. Я вот, судя по кол-ву писем «из глубинки», практически уверен в том, что далеко не все. И для таких людей свободное общение в рамках «Автоответчика» служит главным, если не единственным показателем наличия дружного, живого комьюнити. Мы позволяем себе спорить, ссориться, мириться, соглашаться, обсуждать политику, экономику, языковые проблемы и прочее-прочее. И в том, что появись в 2008 году награда «За лучшее комьюнити в масс-медиа» — мы бы обязательно его взяли, есть и маленькая заслуга как раз такого «Авто»: говорящего о чём угодно, в том числе и об играх. Зато остальные страницы журнала: играм, об играх, играми, за игры!

3) Про рекламу — посмотрел «99 франков» (теперь вот буду книгу читать) и хоть Бегбедер лично не вызывает у меня симпатии, главный герой его произведения, несмотря на всю его отвратность и «гнидность», вызывает сопереживание, что есть гуд. После этого фильма все вопросы про рекламу у меня отпали :)))

Забавно. Ещё в начале 2001 года я прочитал «Generation Пи» Пелевина, затем два года проработал в рекламном агентстве, ещё через несколько лет в руки попались те самые «99 франков»… Пелевинское описание рекламистского быта, несмотря на весь сюр — действительно страшное и правдоподобное, бегбедерское же — переполнено саможалением и краски в «99 франках» слишком уж сгущены. А профа рекламщика — это действительно ад. В РА я больше ни ногой.

4) Про животных —Люди, ау! В Великобритании был принят закон, разрешающий скрещивание животных с человеком!!! Якобы для лечения рака (но мы, жители мегаполисов с развитой паранойей, знаем, что все это масштабный заговор для создание людей-икс, убер-солдат и т.д. и т.п.) А вы мне про вымирающие виды… забудьте, ви олл гонна дай. Время Ж — это сегодня, завтра — время П!

А большой адронный коллайдер придумали тамплиеры, чтобы всех уничтожить, и если друиды им не помешают…

5) Про энергоресурсы — тема отжила свое, это уже неинтересно, если кто-то против того, что происходит в мире по этому поводу — отключите свет, газ, сидите возле костра, экономьте энергоресурсы!

Шо занадто, то не здраво. Если у человека целый день льётся вода в кухне, а ему влом просто закрутить кран, то такому джент-

льмену точно не помешает посидеть у костра без света, газа, зато с копьём.

6) Новый формат — мне кажется или качество бумаги все лучше и лучше? Это опять таки гуд. Про скриншоты, подписи и т.д. — это как хороший сервис, должно быть незаметно. Я как читатель (читайте — клиент) не должен думать, хорошие скрины или плохие, я вообще в каком-то смысле не должен их замечать.

Да нет уж! Ты как раз ДОЛЖЕН их замечать и говорить про себя: «какой красивый скрин» или «какой информативный скрин». Скриншот — не судья в финале Лиги Чемпионов. Он, визуальный объект, вставляется в тело статьи как раз для того, чтобы его замечали.

Капише? Про постер забудьте, предлагаю эту тему закрыть до появления качественно нового формата постера, вот тогда будем обсуждать, насколько он хорош, а просить лучшего, чем сейчас, бессмысленно — проверенно годами :))))

Проверено. Согласен.

7) Ничего нового нет — согласен, может, и не появятся новые брэнды, но это будет компенсировано новыми технологиями, не так давно видел, как китайцы придумали аппарат, для того чтобы играть в «Сэконд Лайф» с помощью мысли, а вы мне про старые брэнды. Я готов играть и через десять лет в «Колл оф Дьюти 28: Кремль в огне», находясь при этом непосредственно в Кремле, пусть и виртуально. Понимаете, о чем я? 8) Про юмор в статьях — я, честное слово, ржал, реально ржал (из статей Талера) только над первой «Сибирью» и квЫстом про какое-то зеркало. А в двенадцать лет я ржал над каждой статьей, и не потому, что теперь пишут не смешно, а потому, что это мне уже не смешно (тут я соглашаюсь с Талером про взросление).

З.Ы. Простите за такое письмо, просто на часах уже за полночь, я только-только прочитал «Авто» ... накопилось :)))

С уважением, BrainOutside, рыцарь в обоих коленях.

Обои мои волосатые ноги... © — вспомнилось почему-то. Спасибище за письмо, Brain.

* * *

Мои приветствия камраду **Сатиру**. Дефицит нынче матёрый пошёл, и это хорошо.

В общем, привет, Талер.

Да и в частности тоже — привет.

Данная рукопись несет в себе важную информацию. Т.к. материал, из которого сделано письмо, растворяется только лишь в желудочной кислоте, то после прочтения данное сообщение необходимо съесть. После чего будет запущен механизм самоуничтожения. Рекомендую использовать нерадивого кадета. Текст сообщения приведен ниже:

Эк грозно взял! Никак на роль кадета ДЗВР метишь?

Лежу на диване в состоянии тургора, т.е. духовного насыщения и удовлетворения. Рядом лежит журнал, возможно — в том же состоянии.

А где-то далеко лежат выжатые тушки агентов и кадетов, насыщавшие лимфой этот журнал :--)))

Вспоминаю, как купил этот номер. Когда я только скользнул взглядом по обложке, я понял: «Это оно!». Тактильные ощущения подтвердили мои догадки: наш журнал стал тем самым «глянцевым позорищем», которое мы долгое время высмеивали.

Эээээ... Не поэл... Мы что, высмеивали все глянцевые журналы? Такого не припомню.

И вот что я скажу: это плюс. На вид журнал такой же классный, как и на ощупь. Даже лучше. Не припомню, чтобы я видел в МИКе когда-нибудь такие четкие картинки. Мой просмотр четких скриншотов закончился летальным исходом. В лучшем смысле слова: я полетел на седьмые небеса.

Фуф... не пугай так...

Настолько четких картинок и текста еще никогда не было. А бумага какая белая! Если все это связано со сменой издательства, то я согласен простить эту аннексию территории ДЗВР. Ну и бомбу вы скинули на нас в свой юбилей!

У нас и хорошего (уже случилось и планов громадье впереди), и плохого (оскопили «летние» номера) — теперь будет всего. И много!

Кстати про юбилей: «Поздравляю с 300-м номером!». Думаю, именно это предложение вы читаете энный раз. Но на этом все положительное заканчивается. И начинается мой взгляд с упреком. Ну почему в этом номере ВООБЩЕ ничего, что могло бы быть связано с 300-м номером? Я до сих пор помню отличный 200-й номер. По сравнению с ним номер триста — почти полный ноль, честно.

Да вот потому что. Потому что на тот момент самым большим сюрпризом стало то, что №300 вообще появился. Ибо шансов продолжиться уже не оставалось никаких.

Идем далее. Скажу правду: ни одна смена издательства не оправдывает двухнедельную задержку номера.

А фактическое банкротство ИД МК и связанные с ним проблемы — оправдывают?

Далее: Мне кажется, нельзя поощрять Rainmaker'а. После первого письма (маленько неактуального), он написал второе, в котором вообще переливал из пустого в порожнее и налил много воды. Честно, это место могли бы занять боле интересные письма.

...А более интересных писем почему-то мало...

Конкретно: пункты 2, 3, 4, 11 в его письме не несут смысловой нагрузки для остальных читателей.

Спорно. Но обсуждать не буду.

Про статью «Реальность версус Игра». Только хотел письмо написать на эту тему, как опа — в любимом журнале уже есть статья. Видимо у многих наболело. Аллан Кармин, ты супер. Твои статьи про ролевые игры читаю до сих пор.

Яскру ещё предстоит увидеть эти строки, обращённые к нему... :) (Увидел, порадовался :) спасибо! — Прим. Яскр)

Поздравляю всех с возвращением хентая. Лично я ничего против не имею. Жаль только, Пантерка не вернулась. Эх вы, читатели... Могу сказать только одно: своей критикой разбили вы творческую душу.

Разбиваются не души, а, пардон, иллюзии. А по обидке от нас, кажется, человека три ушло за все 9 лет.

Перечитываю письмо и думаю, что получилось несколько сумбурно. Но пишу первые впечатления, потому что купил журнал 30 минут назад.

З.Ы. Талер, я уже два года занимаюсь трехмерным моделированием и созданием дополнений для компьютерных игр. Если можно, я черкну вам статейку? Только скажите адрес, куда послать, а также как послать. Просто я уже два месяца назад слал статью на ящик games, но она, видимо, не дошла.

Присылай сюда же, в автоящик, с пометкой «статья [название]».

И еще: у меня есть небольшой сборничек написанных мною стихов про компьютер. Может, я их вам пришлю, а вы вставите их в «Андерграунд»? По мотивам «Фоллаута».

«Андеграунд» не обещаю, зато обещаю Мохнорыла с трепетным топором.

ГЕРОЙ БЕЗЫМЯННОЙ ПЛАНЕТЫ

Разрушенный замок забытой мечты —
Последний оплот сознательной мысли.
С тобою создатель всегда был на Ты,
Поэтому он наделил тебя жизнью. (Хорошее четверостишие)
Город построен был, но не совсем —
В нем никогда не жил человек.
Построив его, ушел насовсем, («совсем» — «насовсем», рифма класса «Ы»)
Оставив его одиноким навек. («человек» — «навек», в целом тоже не фонтан, затасканная рифма)

Свидетелем став человечества краха,
Следил он за всем без капли страха.
Ветер пустынный развеял прах —
Одиночество было теперь его враг. (Фраза построена неправильно: «одиночество было теперь его врагом» или «одиночество стало ... и т.д.»)

Держал он всегда молчанья обет, (**Обет** можно **хранить**, а не **держать**. **Держать** же можно **слово**, данное себе или кому-то. А ещё можно держать **обед**: пластмассовый подносик, первое-второе-третье — всё такое...)

Неся на себе человечества след. (Нести на себе след... Спорненько... Бремя на себе нести — это понятно. А след? Фраза-то красивая, но ассоциация почему-то возникает чёткая: помятый парень, с бодуна, бредёт по пустынной планете, а на спине у него смачный след от чьего-то ботинка. Уснул в салате, разбудите к сладкому...)

Хранил он остатки величья былого,
Морали людей, закона живого. («былого» — «живого» — тоже не фонтан, рифма чисто морфологическая, но при этом не чисто рифма)

Построен он был отлично, на совесть.
С тех пор началась города повесть.
Город думал, что жизнь его важна.
Со смертью боролся очень отважно. (Опять примитивизм в рифмах)

Но вскоре он понял — старанья напрасны,
Пустыни пески не так уж опасны.
Решил он — пусть разум навеки остынет.
А также решил отдаться пустыне.
И вдруг он подумал, что нужен кому,
Что жить не придется ему одному.
И дальше решил за жизнь он бороться.

Решил он жить, а цель жизни найдется. (В последних строках ясно чувствуется, как автор утомился при написании данного стихотворения и хочет, чтобы оно наконец закончилось)

Героем он был, героем остался.

Город этот, потому что не сдался. (Пик усталости. «Город этот...». И ритм рухнул, и какая-то пацанская эстетика затесалась: «Кто героем остался? Да город этот... Вона, за озером стоит, блин... Хрень многоэтажная»)

Готов был принять любого встречного,
Искавшего дом у города вечного.
24.03.08 Сатир

Де юре — для того, чтобы писать стихи, у тебя вроде бы всё есть. Но упрямое де-факто замечает хоровод классических ошибок, допущенных при сочинительстве/написательстве.

1. Эпическая эпичность. Взяты проблемы целого города и целого мира, впихнуто одиночество, вечность, немой, слепой и глухой подвиг... А отклика в душе эта эпика не находит. Потому что жизни в этом всём мало. Классическая ошибка. А если отвлечься от большого и посмотреть на малое? Например, камень, лежащий на мостовой этого самого покинутого города... Он лежит и вспоминает «золотые деньки», смотрит на ядовитое небо и пытается увидеть в нём хотя бы один просвет...

2. Рифмы очень уж просты. Иногда одноклеточные, иногда чуть посложнее, но в целом примитивизм.

А ритм держишь оччдаже. Маладца.

Вердикт: постарайся отвлечься от обдумывания мирровых проблем и внимательнее всмотреться в наш мир, полный огромных мелочей и обыкновенных чудес. И дерзай.

* * *

...А пока Мохнорыл счищает с топора кровь невинных муз, я бью по нервам... точнее, по струнам клавиатуры — и этим финальным аккордом станет отставший от основного письма камрада **Алексея** (см. МИК №12) «вагончик»-абзац, на котором написано «for Bateau». Потому закончим нетипично — без «ноу комментов», зато критикой. Моя же миссия на сегодня исчерпана ковшами — не забывайте писать письма, они нам действительно нужны! И до новых встреч.

*И напоследок о доставшем уже Бато. Уважаемый, для политических вопросов есть другие журналы! Противно в МИК читать, что какой-то дебил в России что-то не то сказал по поводу Украины, а второй, не менее умный, это все растиражировал вместе со своими комментами через ИГРОВОЕ издание. Противно читать фразы типа «безответственная мразь» (по-моему, так) применительно к высшим лицам другой страны. А ты сам кто такой, что себе такое позволяешь? Не нравится тебе, что там уголовное дело по поводу плаката «Мытин-пудак» завели? И правильно завели! Потому что этих всех баламутов надо или сажать, или вообще выдворять из страны. Сначала плакатики такие, потом объявятся новоявленные эСэРы, большевики и прочая нечисть, взрывать и стрелять политиков начнут... А потом еще какой-нибудь м*дак вгонит развивающуюся страну в каменный век, чтоб другой м*дак развалил и новую страну, которая только начала вылезать из разрухи. Были уже прецеденты. И не только в России. И Ленин недоволен властью был, и Робеспьер, и Гитлер с Муссолини. Может, хватит?*

В общем, убедительная просьба к Бато держать свои убеждения при себе и не вкладывать их в головы людям, которые покупают журнал, чтоб почитать про игры. Вот и пиши про игры — у тебя это лучше получается.

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.

Bateau: Уважаемый, кто-то умный (хоть убейте, не помню, кто) сказал, что если вы не интересуетесь политикой, она в конце концов всенепременно заинтересуется вами. Да так, что мало не покажется. Упомянутый вами Гитлер тоже добился стабильности и процветания Германии, придя к власти в период полной разрухи и такой гиперинфляции, рядом с которой наша экономика образца начала 90-х просто отдыхает. Народу понравилось, поэтому против политической линии Гитлера никто не возмущался. Чем всё закончилось, вам известно. Аполитичность до некоторой степени — штука хорошая. По принципу «не навреди». Если вы не участвуете в процессе, то это даже лучше, чем если бы вы открыто агитировали за политическую цензуру и двухлетние сроки (!) за то, что по-честному более, чем на мелкое хулиганство, не тянет никак. Кстати, «в отличие от», к тем товарищам, которые не плакаты вешают, а расписывают политическими лозунгами из баллончиков стены (в том числе и памятников архитектуры), я не испытываю ни малейшей симпатии. Это уже не выражение политической позиции, а вандализм. Чувствуете разницу?

Что касается политики в моих статьях, то это случалось (страшно подумать!) аж два раза, просто один из них вызвал слишком острую реакцию у одного из читателей. И попрошу заметить, каждый раз «политика» была в контексте игры. Вы представляете себе, как можно описать «Третий срок», не упоминая Путина? Подсчитывать полигоны в модельках? Битрейт в музыкальном сопровождении? Извините, я так про игры не пишу. И надеюсь, что вам самим такие статьи не нужны.

Кстати, вкладывать в чью-то голову какие бы то ни было убеждения через игровой журнал — занятие действительно бесперспективное. Поэтому я и стараюсь избегать категоричных формулировок. Основная масса читателей находится в том прекрасном возрасте, когда тебе всё известно лучше, чем другим, а любые поучения воспринимаются в штыки. Так что поучать никого не собираюсь — всего лишь высказываю свою позицию, как вы правильно заметили. И только для того, чтобы у тех, кому небезразлична эта тема, был ещё один повод задуматься. Потому что если не задумываться — смотри начало моего ответа.

В общем, если вам уж настолько не нравится политика в МИКе, даже в таких гомеопатических дозах, то могу торжественно пообещать, что буду сдерживаться, насколько смогу. Но всё равно считаю такой подход неправильным.

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

БМС консалтинг

Учбовий Центр КВАЗАР-Мікро
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

Infopulse
Excellence in outsourcing

Wnet
http://wnet.ua

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

KPI-OPEN

30.06.2008 - 05.07.2008

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

http://kpi-open.org

ПРИЗОВИЙ ФОНД

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

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ
www.ko-online.com.ua

МОЙ КОМПЬЮТЕР

ДОМАШНИЙ ПК
www.dpk.com.ua

КГ

Gameplay

PCGAMER

ITC.ua
IT Community United

IT BUSINESS

MOBILITY

Релиз.UA
ЖУРНАЛ + ФИЛЬМ НА DVD

MIXER
ЖУРНАЛ О МУЗЫКЕ И ДАЖЕ БОЛЬШЕ

УНІАН

eMobile
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ТЕХНИКЕ

.com vanopl development group

генеральні інформаційні спонсори





SyncMaster
2053BW, 2253BW

свято кольорів

Можна бачити кольори, а можна відтінки і, навіть, напіввідтінки… Кольори можуть бути ще більш насиченими, а відтінків існує стільки, скільки Ви здатні собі уявити. **Все багатство барв** демонструють нові широкоформатні монітори **Samsung 2053BW** та **2253BW** – неймовірно реалістичне відтворення кольорів, динамічний контраст **8000:1**, рекордна швидкість реакції матриці **2 мс**. Насолоджуйтесь красою зображення і красою дизайну цих стильних моніторів Samsung, які щодня даруватимуть Вам свято кольорів.

Від уяви до реальності – один крок. Відвідайте новий сайт www.samsung.com

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

SAMSUNG