мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№1 2008

Unreal Tournament III

total ownage

Crysis

Леопардо-Халк – невидимый попрыгун

Need for Speed: ProStreet

модное погоняло

ПОСТЕРЫ

В НОМЕРЕ

Hellgate: London
Kane and Lynch
Mr.Robot
Call of Duty 4
XIII век: Слава или Смерть
Lara Croft: Tomb Rider
Периметр II. Новая Земля
VCL Autumn 2007: FIFA#3
Клайв Баркер
Правда о Властелине Колец
Мед и Клевер

www.shpil.com

подписной индекс – 23852

СЛОВО ОЛМЕРА

О прогрессе

Правда, это очень забавно – читать архив новостных лент, все эти смешные старые прогнозы, но на сегодняшний день в рубрике «Прогресс»? Чего не понимали и не понимают эти все аналитики, это то, что развлечения – вот истинный двигатель прогресса.

Можно ли представить себе пять лет назад статью с темой вроде: «А через пару лет гигантская паутина оптоволокна, опоясывающая континент, и вычислительные мощности сотен тысяч серверов будут слаженно работать на то, чтобы пересылать туда-сюда детскую картинку с голыми людьми на опушке и гротескным медведем, кричащим «Превед!»? То-то же.

Обезьяна стала человеком не в тот момент, когда взяла в руки палку. Это произошло в тот момент, когда она чисто в шутку бахнула палкой по куполу своего товарища. Стремительное развитие гражданской авиации целиком обязано слуху о том, что где-то там, далеко на юге, живут женщины с черными телами. Современная химия работает на производство презервативов и жвачек. Биология – на фаст-фуд и ручных пуделей. Черта с два в НАСА когда-нибудь услышали бы о двуядерном процессоре для своих вычислений полетов, если бы в шутерах, при выходе на отрытые пространства, не падали бы FPS. И хранить все эти расшифрованные генетические коды яйцеголовым тоже было бы негде, если бы в какой-то момент последние игровые хиты не перестали бы уживаться на одном винте в количестве больше, чем два.

Так что вперед – делом заниматься! Запустить мега-гейм номера и шпилить до рассвета, свернув губки тромбоном. Мы тут с вами не в бирюльки играемся. Мы, можно сказать, науку к вершинам совершенства поднимаем.

by Olmer

СОДЕРЖАНИЕ

MeraGame

- **Unreal Tournament III.** Квака капут — 4
- **Crysis.** Поездка в райский уголок — 10

To play or not to play

- **Hellgate: London.** Мегашмот мегарешает — 14
- **Need for Speed: ProStreet.** Возвращение блудного праотца — 20
- **Juiced 2.** Апельсиновый фреш — 26
- **Kane and Lynch.** Без суда и следствия. Пути смертников разошлись… — 28
- **Mr.Robot.** Он – робот! А я – нет! — 35
- **Call of Duty 4.** McDonald's vs. Наша Russia — 36
- **XIII век: Слава или Смерть.** Поле брани — 39

Великие древние

- **Lara Croft: Tomb Rider.** Девушка-мечта — 40

Ждем-с

- **Периметр II. Новая Земля.** Внемли воле спиритов, Легат… — 42

Cell-0-fan — 44

Железный Boom

- Клавиатура **Logitech G15** — 46

Clubничка

- **VCL Autumn 2007: FIFA#3** — 48

Чувааак!!!

- **Клайв Баркер** — 50

Columbia Brothers

- Правда о **Властелине Колец** — 56

Анимания

- **Мед и Клевер**: смешать в равной пропорции — 62

P. S. 12-балльная система оценки игр:
0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»
Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р.
№ 1 (74), січень 2008 р.
Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Гусленко
Літературний редактор
О. Мальченко
Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
І. Зімєлєва (adv_secretary@comizdat.com)
Відділ збуту
І. Краснопольський
Менеджер з передплати
С. Малишева

Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com
Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 18.12.2007.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».
Зам. №07-6717
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк» м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел. (044) 451-48-03.

IP TELECOM
Ай Пі Телеком
офіційний інтернет-провайдер
тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680, просп. Перемоги, 53
АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 04080, м. Київ-80, вул. Фрунзе, 40
Тел./факс: (044) 390-77-50
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2008

Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів: www.gamespot.com, www.game-wallpapers.com.
Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

Квака капут

Unreal Tournament

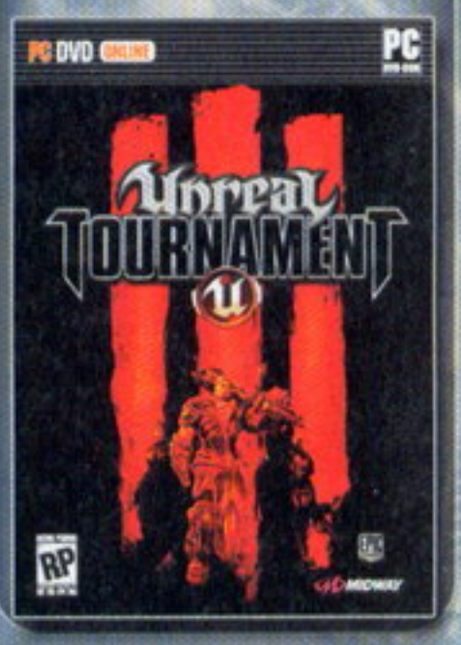
Sci-Fi Multiplayer FPS
www.unrealtournament3.com

PC | PS3 | X360

Разработчик:
Epic Games
www.epicagames.com
Издатель: Midway
www.midway.com

Системные требования:
Минимальные:
Процессор: Одноядерный 2,0+ ГГц
Память: 512 Мб
Видео: NVIDIA 6200+ или ATI Radeon 9600+
Винт: 8 Гб

Рекомендуемые:
Процессор: Двуядерный 2,4+ ГГц
Память: 1 Гб
Видео: NVIDIA 7800GTX+ или ATI x1300+
Винт: 8 Гб на жестком диске



Новый друг хуже всех старых

Next Gen обрушился на игровую индустрию страшной лавиной, разрушающей все на своем пути. Он стартовал действительно жесткую войну между консолями современного рынка, резко подняв стандарты графики, цены и системные требования игр. В этой гонке за эксклюзивами и визуальными красотами геймплей начал медленно, но уверенно отходить на задний план. Да и, в конце концов, взгляните в глаза правде: большинство новых проектов были лишь приукрашены немалым количеством уже изрядно приевшегося бампмеппинга, зато были лишены стиля и реализма. Конечно, есть исключения, например, Crysis или Assassin's Creed, но количество таких игр можно сосчитать на пальцах одной руки черепашки ниндзя. К тому же, некоторые качественные продукты страдали прохождением за один-два вечера, после чего уходили пылиться на полках (владельцы PS3 вспоминают Heavenly Sword).

Возможно, я все слишком драматизирую, но делаю это небезосновательно. На фоне долгожданного Unreal Tournament 3 большая часть современных игр действительно смотрятся как Ксюша Собчак на фоне, скажем, Моники Белуччи.

Рисковый симбиоз

В процессе разработки игры, Epic Games, словно будущие родители, несколько раз меняли имя еще не родившегося дитя. Сначала был анонсирован Unreal 3, как продолжение серии Unreal, концентрирующей внимание на истории войны между человечеством и инопланетной расой Скаар (Skaarj). Позднее проект был переименован в Unreal Tournament 2007, подразумевая, что делается все же мультиплеерный шутер с новым кровавым турниром, организованным корпорацией Liandri. В конце концов, разработчики придумали способ сделать двум зайцам double kill одним рокет ланчером. Так появился Unreal Tournament 3, первый гибрид двух серий игр, развивающихся отдельно с 1998-го года. Вопрос лишь в том, что получилось в итоге подобного соединения: хлеб с маслом или молоко с огурцами?

Формально, принцип «2 в 1» дал нам шикарное мультиплеерное рубилово и кампанию на прохождение с интересным сюжетом. Но формально политики работают только во благо страны, формально все зубные пасты – №1 в мире, а булочки с мясом, продающиеся в мелких закусочных, формально содержат мясо. Да, мультиплеерная часть игры безупречна. Да, сюжет кампании довольно интересный и нестандартный для серии. А вот то, как он подан, оставляет желать лучшего.

Смерть замечательных людей

Турнира как такового больше нет. На одну из колоний шахтеров, находящуюся под контро-

лем Liandri Corporation, было совершено нападение расой Кралл. В попытке защитить и эвакуировать невинных жителей, группировка Ronin чуть ли не теряет своего предводителя, человека по имени Рипер (Reaper), который мордой лица очень похож на Маркуса Феникса, главного героя Gears of War, что, в общем-то, неудивительно – Гирзы тоже были разработаны Epic Games. Очнувшись в военном госпитале, защитник узнает, что Кралл убили практически всех, кого он знал, опустошили его родную колонию, пролили на его ковер кетчуп, нарисовали неприличные рисунки на стенах и съели весь годовой запас говяжьих котлет, приготовленных Риперу его любимой бабушкой. Узнав про котлеты, герой выходит из себя и загорается желанием отомстить.

В итоге он воссоединяется со старыми друзьями и находит новых союзников, вместе с которыми выходит на настоящего виновника веселья – группировку Necris, с которой мало-помалу развязывается война. Ну а дальше по принципу «чем дальше в лес, тем больше фрагов». Увидев заставку, дающую такой пролог, и получая Рипера под свой контроль, невольно предвкушаешь большие уровни с основными и дополнительными заданиями, но тут игрока подстерегает облом. Все это подается в виде самых обычных турниров на самых обычных картах. Учитывая то, что напарники вам даются по сюжету, про менеджмент команды и денежные призы из старых «Турниров» можно забыть. И все бы ничего, но есть разница между войной, где люди погибают, и миниатюрными чемпионатами, где только что разорванный ракетой на куски участник возрождается на базе, чтобы продолжить перестрелку.

Самое интересное, что над такой игрушечной войной насмехаются даже сами члены твоей команды в своих диалогах:

– *Отелло, хватай респавнер!*

– *Ты имеешь в виду флаг?*

– *Это называется респавнер.*

– *Твой «респавнер» выглядит как флаг, стоит как флаг и извивается на ветру как флаг. С какой радости мне не называть его флагом?!*

Кстати, подобные переговоры происходят нередко и немного разбавляют геймплей, позволяя игроку ближе познакомиться со своими коллегами, у каждого из которых есть свой характер. Конечно, приятно созерцать хоть какой-то сюжет в игре, где он вообще не требуется, но раз уж пообещали, то лучше было делать цельное прохождение.

С другой стороны, single player как был, так и остался тренировочно-обучающим плацдармом перед серьезной игрой по сети, так что кампания ничем не навредила шутеру. Среди интересностей сего режима стоит отметить игральные карты, которые вы зарабатываете в процессе прохождения. Их можно применить, чтобы дать какой-либо бонус свой команде или навредить чужой на время сле-

дующего состязания. Прикол не новый – он позаимствован из Painkiller-a, но хотя бы разнообразит прохождение. Если же вы совсем не любите ботов, но хотите пройти кампанию, это можно сделать в кооперативе с тремя людьми. Такое решение вполне логично, ведь искусственный интеллект блещет куда больше искусственностью, нежели интеллектом, даже на максимальной сложности. Последняя влияет лишь на их точность и ловкость, но никак не на сообразительность. С другой стороны, была разработана очень удобная система докладов. Члены команды постоянно оповещают о своих целях, расположении противника и о своем статусе. Также радует то, что они беспрекословно подчиняются всем командам, данным им игроком.

В целом, прохождение оставляет хорошие впечатления, но не удовлетворяет всех требований игроков, заинтересованных в насыщенной истории. Остается надеяться, что Epic Games все же выпустят отдельный Unreal 3 с полноценным сюжетом.

Вместе – кровавей!

Ну а теперь перейдем к тому, что является душой Unreal Tournament – мультиплееру. Здесь многое добавили, но еще больше убрали. С одной стороны, грех жаловаться, с другой – официальный форум игры уже заполнен темами в стиле «А где то-то?», «Верните это!» и т.д.

В первую очередь изменения коснулись моделей игроков. Если раньше был огромный выбор самых разных персонажей и рас, то теперь все скромнее. В турнире участвуют 4 расы: люди, разделенные на группировки Ronin и Iron Guard, а также Кралл, Некрис и киборги из Liandri. В среднем на расу приходится по 4 разных модели игрока, но весь шик заключается в том, что их можно в буквальном смысле переодевать. Очки, маска, шлем, наплечники, перчатки, нагрудник, поножи, ботинки – все можно менять и регулировать на свой вкус. Как по мне, дизайн большинства шлемов хромает, но это мелочь и, в конце концов, просто дело вкуса.

После создания своего Франкенштейна заходим в выбор режимов и получаем сердечный приступ: 6 игровых режимов вместо старых 11-ти. Дезматч, командный дезматч, дуэль (если это вообще можно назвать режимом), capture the flag и две новинки: vehicle CTF и Warfare, который, по сути, является улучшенным Onslaught из UT 2004. И если на отсутствие всяких там Invasion и Last man standing еще можно закрыть глаза, то, как же без Double Domination? Где Bombing Run? Где, так его перетак, всеми любимый Assault?! Конечно, причина отсутствия всех этих радостей довольно веская: у разработчиков и так проблема с запихиванием всего нынешнего контента на DVD9 диск для Xbox360, а добавьте сюда новые режимы, новые карты, новые модели и игра будет занимать 15 гигабайт в неустановленном состоянии. Было бы логичней уделить меньше внимания кампании и добавить хотя бы еще один режим,

но имеем то, что имеем. А уже через час игры понимаем, что нам этого хватает с головой.

Первая четверка режимов осталась без серьезных изменений в корне, но ветераны серии почувствуют большую разницу в геймплее по сравнению со старыми частями. Разработчики максимально постарались сбалансировать оружие и, надо признать, это у них получилось на славу. Правда, некоторые стволы пришлось убрать вообще, но я почему-то уверен, что они вернутся в патчах или аддонах. Оставшееся оружие было протюнинговано. Impact Hammer, выступающий в роли оружия ближнего боя для любителей «настучать по мозгам», до сих пор может разорвать противника на мясо стандартной атакой, а его альтернативный огонь служит для выбивания бонусов из недруга вместо классического щита. Канул в лету начальный автомат, зато вернулся полуавтоматический пистолет Enforcer из первого UT, и теперь он существенно мощнее. Пушка Biorifle отныне вовсе не бесполезна – она наносит больше повреждений, а ее альтернативный огонь при прямом попадании убивает врага моментально. Миниган альтернативным огнем теперь отталкивает врага, ну а ракетница может стрелять в четырех режимах: одиночными ракетами, три ракеты вразброс, три ракеты спиралью, а также выпускать их как гранаты. Ко всем этим инновациям привыкнуть несложно, как и к тому факту, что понятия «адреналин» в игре больше нет, как и бонусов от него. Невелика потеря, если учесть еще то, что в качестве компенсации вернули возможность притворяться мертвым и ввели броню, покрывающую отдельные части тела. Например, если у вас есть нагрудник, но нет шлема, броня не спасет вас от хедшота.

Танки мяса не боятся

Я знаю, о чем вы думаете: «Если так много всего убрали, то чем же игра хороша?!». Режимами Vehicle CTF и Warfare. Эти двое вытягивают новый Анрил на совершенно новый уровень геймплея, принуждая игрока думать, изобретать тактики и работать в команде. Vehicle CTF является все той же гонкой за флагами, но в более масштабных зонах, где присутствует транспорт. А вот у Warfare прямо на лбу большими красными буквами написано: «Я – очень крутая инновация». Напомню, что Warfare является римейком режима Onslaught, где у каждой команды есть ядро, которое нужно уничтожить членам противоположной команды. Изначально ядро неуязвимо, и чтобы лишить его этого статуса, нужно провести цепочку из захваченных контрольных точек от своего ядра к враждебному. Все это месиво становится еще более интересным за счет особых сфер, которые способны моментально превратить любую контрольную точку противника в свою. Правильный менеджмент этих сфер способен вывести команду из безвыходных на первый взгляд положений. Контрольные точки обрели особую важность, так как их захват может дать вам большое преимущество в виде артиллерии, амуниции или просто способности постоянно наносить урон вра-

жескому ядру, пока тот не отвоюет точку.

Но самый мед заключается не в тактике, а в технике. В UT3 есть не только все старые транспортные средства, но и дюжина новых. Тут и Darkwalker, являющийся чистой воды копией триподов из «Войны Миров», и гаубицы, способные закрепиться на одной точке, чтобы вести артиллерийский огонь, и защитные танки «Паладин»... Всего не перечислишь. Особое внимание привлекает Scavenger, построенный на принципе дроидов из «Звездных Войн»: он постоянно находится в щите и способен свернуться в клубок, чтобы катиться, сбивая все на своем пути. Простым нажатием кнопки он становится на три щупальца и может ходить по практически любой поверхности. В такой ситуации пеший игрок кажется ничтожным, но его спасает еще одно нововведение – ховерборд. Этот левитирующий скейтборд дает отличный бонус к скорости и может цепляться к дружественному транспорту. Игрок даже может исполнять трюки на нем (любители Тони Хавка, можете входить в экстаз). Единственный минус – любое повреждение моментально собьет с ног игрока на борде, но это весьма справедливо.

На масштабных картах с большим количеством техники Warfare превращается в настоящую войну. Один этот режим может оказать серьезную конкуренцию всей серии Battlefield.

Warning! Too beautiful!

Что можно говорить о графике такой игры? Ее нужно видеть своими глазами. При чем видеть на скриншотах или в роликах – не то. Нужно сесть за игру и понять, что ты управляешь всем, что происходит на экране. Божественная детализация каждой модели, красивые и качественные текстуры, умопомрачительные эффекты... Это все – банальные слова, не способные описать то, на что способен Unreal Engine 3. Даже на средних настройках, которые подвластны далеко не топовому компьютеру, все выглядит сногсшибательно. Чего только стоит визуализация обгоревшего металла, или брызги крови на оружии и экране, остающиеся после убийства врага в упор. Epic отлично поработали над оптимизацией, так что почти каждый сможет найти для себя оптимальные настройки графики. Дизайн моделей игроков, оружия и уровней тоже не даст приуныть, и будет держать ваши глаза квадратными, по крайней мере, на первых порах.

Бесспорно, в Unreal Tournament 3 есть за чем скучать, но и есть чем наслаждаться. Тех, кто уважает классику, порадуют римейки старых карт, любители инноваций останутся довольны новыми режимами. Да и, в конце концов, игра оценивается сама по себе, а не в сравнении с ее предшественниками. А сам по себе UT3 – эталон шедеврального мультиплеерного шутера, который должен опробовать каждый уважающий себя геймер.

Дима [Butcher] Язовицкий

Геймплей	12
Графика	12+
Звук	11
Сюжет	10
Управление	11

ОЦЕНКА 11+

Поездка в райский уголок

CRYSIS

Мегаацкий супер-пупер хит, отвечаю!!!
www.ea.com/crysis

Разработчик: Crytek
Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:
Процессор: 3,0 (2,0 двухъядерный) ГГц
Оперативка: 1024 (2048) Мб
Видео: 256 (512) Мб класса GeForce 8600

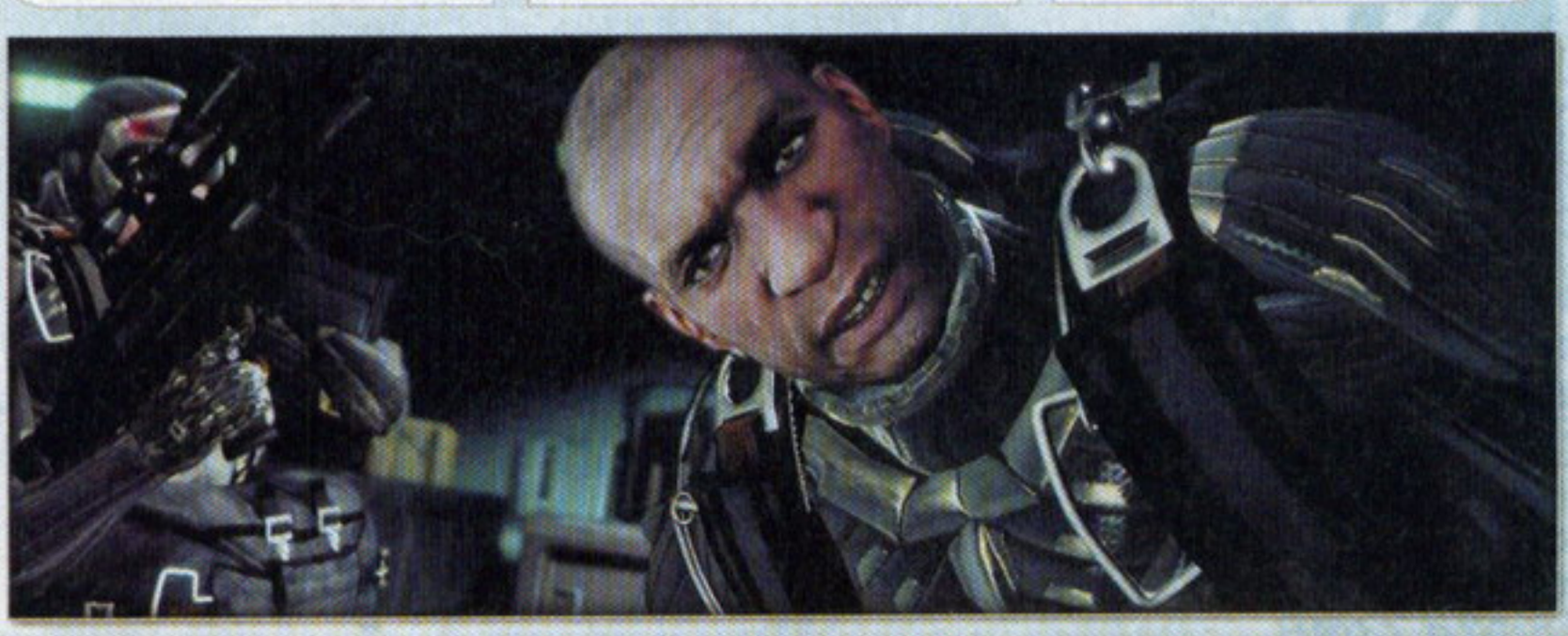
PC

История одной блямбы

Вот уже несколько лет миллионы шильдиков, этикеток и блямб (как не называй – однофигственно) с надписью «Мегаацкий супер-пупер хит, отвечаю!!!» пылились на складах Electronic Arts, ожидая своего часа. И если блямбы «Сталкера» за время разработки игры заржавели, то этикетки Crysis вполне нормально выглядят – живо, современно и навевают мысли о будущем. Несмотря на долгий срок разработки, игра все равно опережает время, поэтому наша дорогая блямбочка не только не успела запылиться, она только-только вылезла из зародыша самки-блямбины.

Upgrade неизбежен

Слоган «Революция в жанре» уже давно крутится у всех в голове, к тому же ярлычок с такой же надписью, сам того не хотя, закрепился за названием Crysis. Но вот незадача: вместо революции нам подали всего лишь очередную вариацию классического жанра, о кардинальных изменениях геймплея речи не идет. А вот что касается графики – здесь Crytek, что называется, удружила. Такого уровня анимации, качества картинки и красоты никогда не видали наши глаза. Без преувеличения – моя видеокарта была в шоке, когда Crysis многобайтовым потоком установился на жесткий диск. И не просто в шоке: после установки настроек на максимум она прямым текстом сказала все, что думает о современных играх, и послала всех куда подальше. После такого откровения пришлось просить у тестовой лаборатории GeForce 8800 GT. Не поверите, но и в этом случае при максимальных настройках игра капризничала, впрочем, это не помешало оценить hi-end картинку в игре.

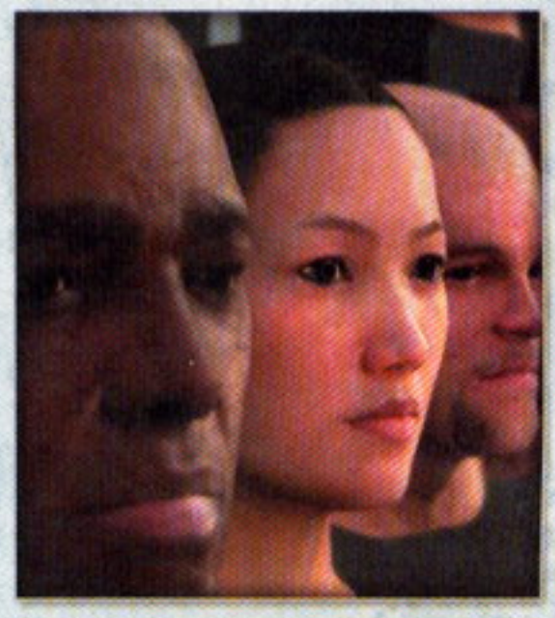


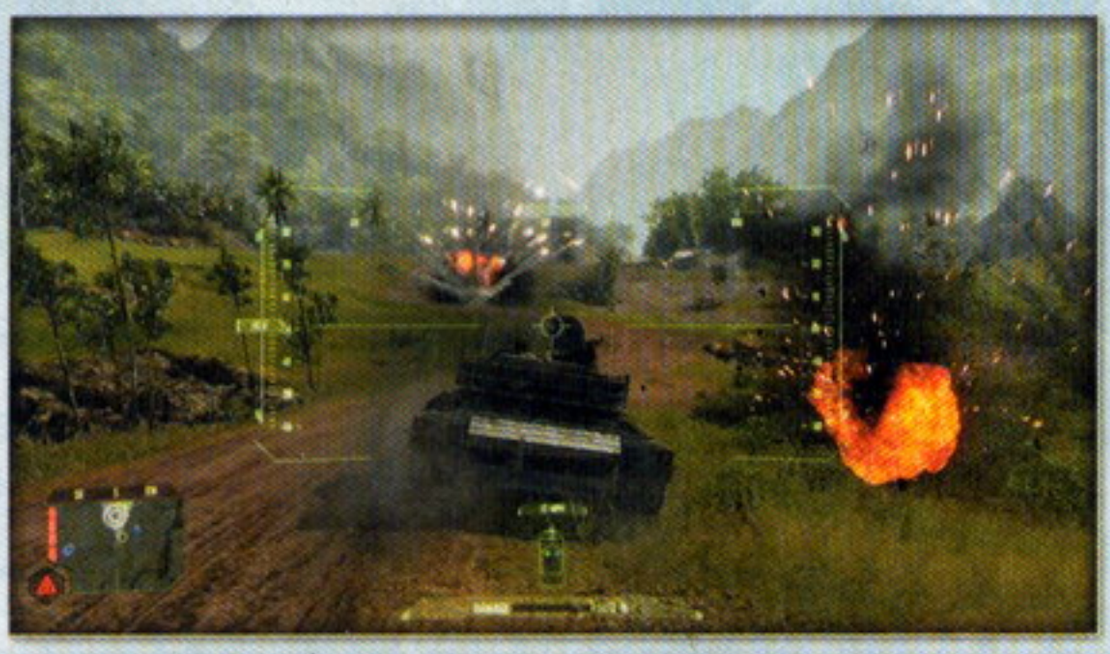
Эти эмоции весьма сложно описать словами: Корея в 2019-м году выглядит едва ли не красивее и реалистичнее, чем то, что творится за окном редакции. А если учесть, что сейчас зима, а там – тропический остров, то там намного круче. Безусловно, графика «Кризиса» – новая планка качества, всерьез и надолго установленная для современных шутеров. Что же они делают с нами? Почему заставляют отдавать сотни честно заработанных и вечнозеленых за то, чтобы попасть в виртуальный рай? Да, именно виртуальный рай – несмотря на то, что здесь много дядек с большими пушками, местные красоты просто умиляют. Антураж отлично дополняется физикой и озвучкой. При малейшем соприкосновении нашего нано-тела с листьями, водой или травой, слышен шелест или всплеск. Физика повреждения объектов и спецэффекты вообще срывают башню: таких взрывов вы не увидите ни в одном фильме. Деревья любезно ломаются именно в той точке, в которую вы выстрелили. Дома складываются в груду строймусора, словно карточный домик. Управление транспортом – отдельная тема, но, забегая наперед, скажу, что и это сделано «на ура».

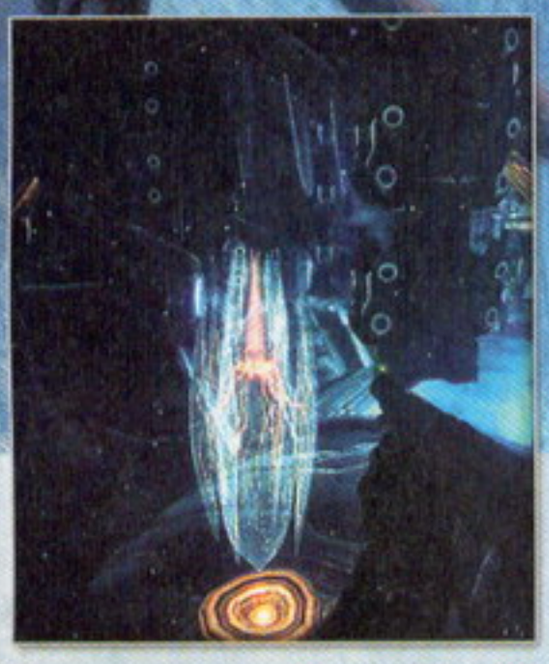
У вас еще нет демократии? Тогда мы летим к вам!

Через двенадцать лет на невинный островок Тихого океана свалится огромный метеорит, после чего толпа ботанообразных ученых начнет его изучать. Но в какой-то момент с ними пропадает связь и правительство Кореи отправляет войска в это странное место, чтобы решить проблему. Но любители демократии и справедливости из Штатов, как всегда, лучше всех знают, как решать проблемы, поэтому они отправляют пять самых крутых хлопцев на всю Америку, одетых в нано-костюмы, и помимо банальной зачистки острова от всего, что движется, дают «секретное правительственное задание». Сюжет банален, более того – несмотря на кажущуюся свободу действий – кампания все же линейна. В каждой миссии есть главные и второстепенные задания. Первые нужно выполнять обязательно, на вторые можно благополучно забить (гвоздь) и положить (молоток).

Opendoor-уровни, а проще говоря – открытые, не коридорные пространства дают очень много свободы для передвижения. От одной точки к другой можно добираться не только на прямую по радару, но и окольными путями, так,







как вам вздумается. При этом никто не мешает задействовать транспорт – автомобиль или танк. Интересно, что если вам по миссии подфартило и танк вы получили в свое распоряжение на шару – не факт, что это знак свыше. Бывает, что намного проще (и быстрее) прокрасться в дебрях сквозь блокпост и остаться незамеченным, нежели каждый раз устраивать перестрелку.

Миссии в меру разнообразны, а каждая из них по-своему интересна. Несмотря на то, что все сводится к привычному «убей всех, пока они не убили тебя», интерес к игре не пропадает до самого конца. Не в последнюю очередь – благодаря кардинальной смене геймплея в середине кампании. Так, вначале мы мочим узкоглазых человекоподобных существ, а в конце – инопланетных пришельцев подозрительной наружности. Боссы, которые время от времени имеют место быть, раздражают своей бронелобостью. Некоторые из них требуют всадить в них несколько тысяч пуль и только после этого они отправляются на покой. Нудно и скучно. Субъективно хочу заметить, что игра ближе к концу начинает надоедать. Зачарованные вышеупомянутой блямбой, геймеры сидят в розовых очках перед монитором и ждут чуда. Все ново, все интересно, все зрелищно, но, пройдя игру, понимаешь, что чуда так и не произошло. Перед нами всего лишь вариация шутера, не более того. Даже нано-костюмы и изменяемые пушки не спасают ситуацию.

Игра в переодевания

Главной фишкой геймплея стал нано-костюм, в который одет каждый из солдат. Режимы переключаются быстро – одной лишь клавишей мыши. С его помощью протагонист может получить «Максимальную силу» (позволит с кулака покалить хижину), «Максимальную броню» (сделает вас неуязвимым от вражеских пуль), «Невидимость» (палочка-выручалочка в экстремальной ситуации) и «Максимальную скорость» (получите ловкость страуса для перемещения в пространстве). Для работы каждого из режимов необходима энергия, что подразумевает непостоянство вашего состояния. Энергия заканчивается достаточно быстро, но и восстанавливается она не долго. Кроме четырех режимов работы, нано-костюм обладает лекарственными свойствами – на ходу лечит ваши болячки, восстанавливая уровень здоровья.

Выбор оружия достаточно широк, но самое интересное в нем – возможность улучшать пушки. В зависимости от типа пушки, на нее можно подвесить лазерный (или оптический) прицел, фонарик, подствольный гранатомет и прочие приблуды, найденные на поле боя.

Если воспринимать «Кризис», как рядовой шутер, в котором нужно просто бегать и стрелять, игра действительно может показаться сложной. Частая нехватка патронов, огромнейшее количество врагов, постоянный load-save до победного конца, слож-

ные подмиссии. Даже танки в таком случае становятся капсулой смерти. Но стоит применить смекалку, как даже самая высокая сложность становится под силу. К примеру, никто не заставляет проходить подмиссии – двигайтесь к главной цели без остановок и всего делов. Места густого скопления корейцев можно обойти или же заняться зачисткой аккуратно, применяя невидимость и гранаты. Те же танки станут отличной находкой, если не ломиться на них прямо в пекло, а стать на бугорок и обстрелять ближайшие цели. Просто добавьте моск, как говорится. Да, еще одно, противники не слишком смышлены – их действия очень легко предсказать.

Рулить по острову

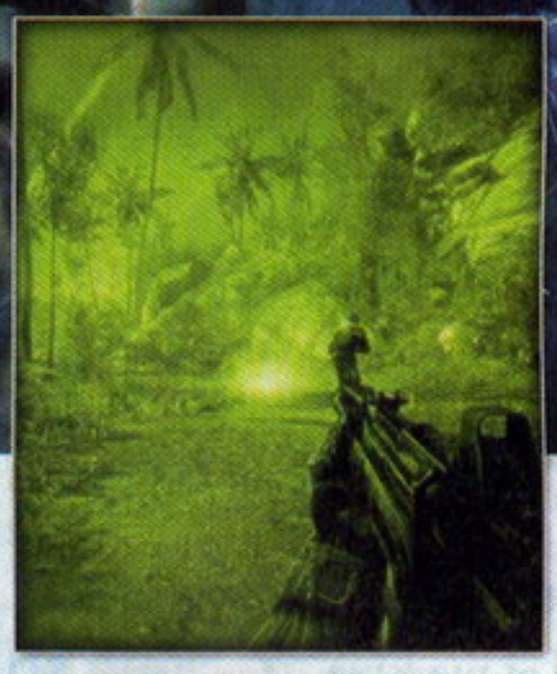
Еще одна интересная особенность игры – управление транспортом. Если вы не хотите бегать по всему острову пешком, можно взять внедорожник и преодолеть расстояние в считанные секунды. Боевой транспорт, помимо этого, также позволит попутно отстреливать врагов. Управления нельзя назвать чем-то сверхвыдающимся, но транспорт проработан достаточно неплохо. Есть возможность смены камеры, но стоит учесть, что не во всех ракурсах вы сможете нормально управлять железной коробкой. Интересно, что в машинах разбиваются стекла, от них отлетают мелкие детали, а это для шутера весьма и весьма зачетно.

* * *

Если бы S.T.A.L.K.E.R. вышел вовремя, он бы, пожалуй, стал тем, чем сейчас является Crysis. Игра немного опережает время в отношении графики, видеть максимальные возможности Cry-Engine может далеко не каждый, – это привилегия владельцев самых топовых железяк. Тем не менее, на средних (и минимальных) настройках игра запустится практически на любом современном компьютере. Геймплей назвать революционным нельзя, но он очень захватывает драйвом и атмосферой. Тут плещут океанский волны, где-то рядом пролетела стая птиц, а за спиной раздался очередной залп выстрелов, так что расслабляться еще рано.

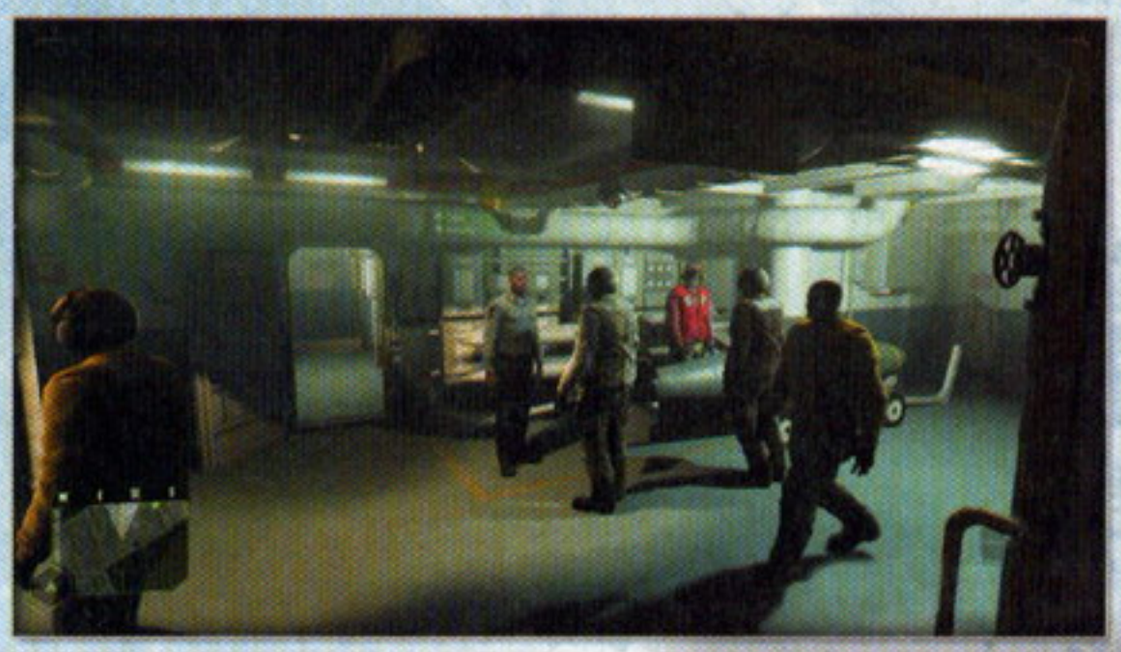
Напоследок хотелось бы обратить внимание на несколько незначительных недостатков игры. Так, остался глюк FarCry, когда бочка может убить любого на своем пути. Еще одна непонятка – стены из жести для консервных банок. Танки с ловкостью фокусника валят деревья, но, упершись в такой тонкий «заборчик», попадают в ступор и дальше не движутся. Кроме того, за ними можно спрятаться от любой перестрелки, что само по себе очень странно. Да и неясно, как на таком небольшом островке появилось СТОЛЬКО МНОГО корейцев, до зубов вооруженных и укомплектованных техникой. Очень странно, знаете ли. Впрочем, их количество сказалось на геймплее положительно. Плевать на логику, – чем больше пушечного мяса, тем лучше. Такие здесь принципы.

Hopesv unamteh



Геймплей	11
Графика	12
Озвучка	12
Управление	11
Сюжет	9
Оправданность ожидания	10

ОЦЕНКА 11



Мегашмот мегарешает

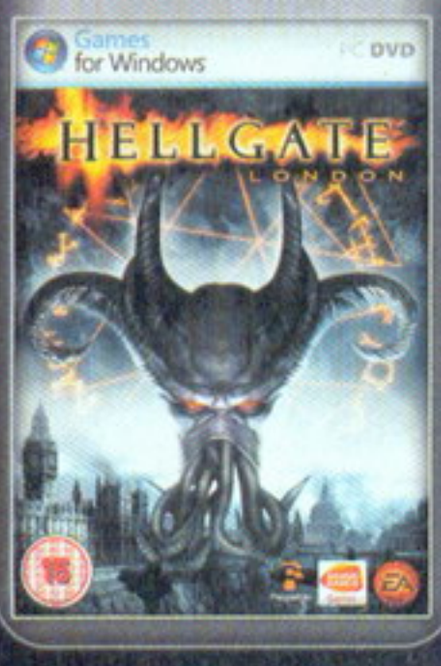
HELLGATE LONDON

PC

Online/single Action RPG
www.hellgatelondon.com

Разработчик:
Flagship Studios
Издатель: «Новый диск»

Рекомендуемые системные требования:
Процессор: 1,8+ ГГц
Память: 1+ Гб
Видео: 128+ Мб



Долгое время поклонников Diablo колбасило не по-децки: группа разработчиков из компании Blizzard North (участие и полная разработка сериалов Diablo, WoW, WarCraft), во главе с Биллом Ропером, после прикрытия лавочки создала компанию Flagship Studio и объявила о разработке Action/Slash RPG с уклоном в онлайн. Стоит ли гадать на кофейной гуще, чтоб предположить, что это будет очередной «убийца Diablo»? Так, по крайней мере, думалось многим.

Естественно и непременно никто не покушался на старичка «Ди», и так задолбанного «дьябло-ранами» «хардкорных классиков» от Dll. Ропер засел за продукт, который бы соответствовал современным принципам Hack and Slash – куча шмота с градациями, игра в больших группах, какие-то «инсты» или «данжи», периодические сезонные ивенты, цепочки квестов... Почти все получилось, кроме того, что мир игры для онлайнеров не единый, а создается на несколько человек, да и особых «Подземелий драконов» с супер-уникальными мобами нет. Так что игра превращается в обычный непрерывный марафон по уничтожению чудищ. Но начинается все не с этого.

Кто ты будешь такой?

Поначалу нужно выбрать один из 6 классов – драчуны **Страж** и **Воитель**, не любящих марать свои руки в крови **Демонолога** и **Техника**, а также дистанционных бойцов **Стрелка** и **Заклинателя**. Создатели игры сгруппировали их по-другому: к примеру, оба колдуна (Заклинатель и Демонолог) у них относятся к подвиду **Кабалистов**, а **Охотники** включают в себя Стрелков и Техников. Но по тактике ведения боя мне кажется правильней разделять их так, как я предложил.

Итак, умелые фехтовальщики на каких-то зеленых трубах, синих обломках стекла с ручками и деревянных ногах Варта – Страх и Воитель, отличаются тем, что, как всякий Паладин, Страж имеет целый набор аур и может драться щитом (пал-чарджер всегда считался одним из сильных PvM персонажей в Dll), а Воитель – аналог Варвара Dll, – может держать по мечу в каждой руке.

Что объединяет Демонолога и Техника, так это вызов существ для борьбы на их стороне. Демонолог зовет бесов и демона, усиливая их разными скиллами (саммонер-друид – самый похожий класс в Dll, а в WoW – есть похожий «варлок»), а Техник мастерит летающих ботов-дроидов, отстреливающих врагов электричеством и всячески помогающих в сражении.

Стрелок по умолчанию стреляет, и все его скиллы направлены на увеличение убойной силы, меткости, скорострельности и прочие улучшения стрелковых качеств. Заклинатель же – тот же Стрелок, только вместо пулемета у него спеллы трех разных стихий. В общем, чистой воды «сорсересс».

При выборе профы игра за вас решит, с какой камерой вам играть по дефолту – от третьего лица или от первого. От первого играют все стрелки, а от третьего – рубаки, но

все легко переключается роликом мышки.

Сразу же стоит сказать, что видимое поначалу преимущество стрелков перестает быть таковым по мере прохождения. С учетом того, что пушки стрелков (и фаерболы колдуна) наносят ущерб с расстояния, да еще и по площади, кажется, что они – мегарулят. На самом деле оружие в игре хорошо сбалансировано, и на каждого дальнобойщика найдется гарпун, да и мечи точно так же могут «накрыть площадь». Единственный недостаток меча – невысокая «скорострельность», особенно заметная, если учитывать шанс нанести крит при стрельбе из автомата очередью. Но недостаток мощи оружия компенсируется более мощной броней и возможностью носить щит – мега-рулез, еще и красивый к тому же.

Ну да ладно. Выбрали мы профессию, а дальше дело за малым – придумать уникальное исключительно буквенное имя персонажа (l00s3rs!) и состроить себе мальчика или девочку по куче критериев: от цвета кожи, бороды (у мужиков) и пирсинга (у теток) до роста и телосложения. И вот, наконец, вы входите в мир, и тут вас ждет настоящий Diablo.

Первый Крестовый поход

В отличие от Diablo II: Lord of Destruction игра не проходится ни за 4 часа (как это бывает у мега-профи), ни за 6 часов (когда играют люди близко знакомые с понятием «запирающий квест»), ни за 20 часов (когда амазонка с Lightning Fury медленно бежит, снося все и вся на своем пути). При этом речь идет обо всех трех уровнях сложности: Normal, Nightmare и Hell.

Если говорить о Hellgate: London, то первый раз я прошел игру (с целью разобраться, как оно работает) примерно за неделю, играя каждый день часов по 4–5. То есть на сутки геймплея вы можете рассчитывать в любом случае. И, прошу обратить внимание, – это только на первом уровне сложности, после которого идет второй – аналог Nightmare, где уровни мобов становятся от 28 и выше.

Учитывая то, что уровень перса не может превышать уровня убиваемых мобов более чем на уровней 12 (навскидку) – дальше экспа капится и не идет. Представьте, что можно месяц набирать 30-й уровень, постепенно проходя все квесты. Такого я в онлайновых Action-RPG (не браузерных) не видел давно.

После прохождения Кошмарного уровня сложности, появляется возможность создать Hardcore персонажа, который в случае смерти перестает быть доступным для игры – он реально умирает. Есть мнение, что, пройдя игру на «нормале» и «найтмаре», вы откроете режим игры «Элитный», где монстры – быстрее, сильнее и с всякими модификаторами. Не знаю, не дошел. Честно – очень долго играть! А о том, что не видел, писать особо не буду.

Праздник перфекциониста

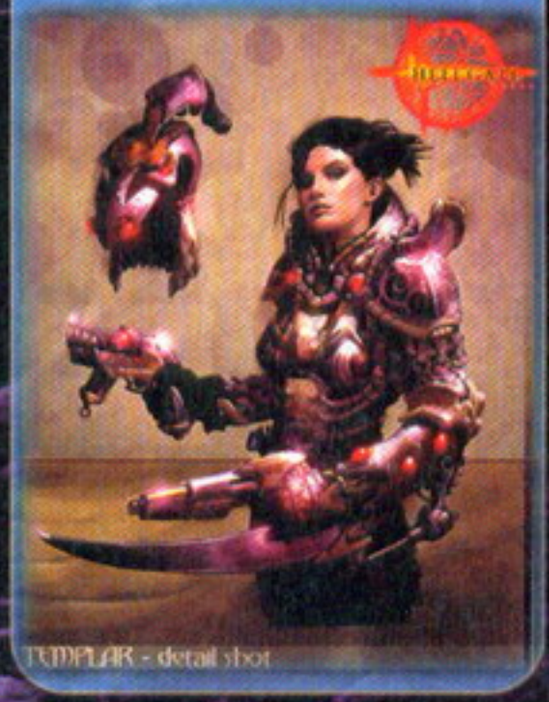
Четыре параметра, которые можно «прокачать», почти точно соответствуют аналогам из Diablo. Но в отличие от старичка Ди, здесь зачем-то была вставлена репутация по станциям подземки. Что дает «репа», которую мы тщательно собираем, выполняя квесты обитателей станций, я так и не понял. Квесты, вроде, не прибавляются, да и нового шмота или более низких цен в магазинах не наблюдается. Что-то же за этим есть? Но что?

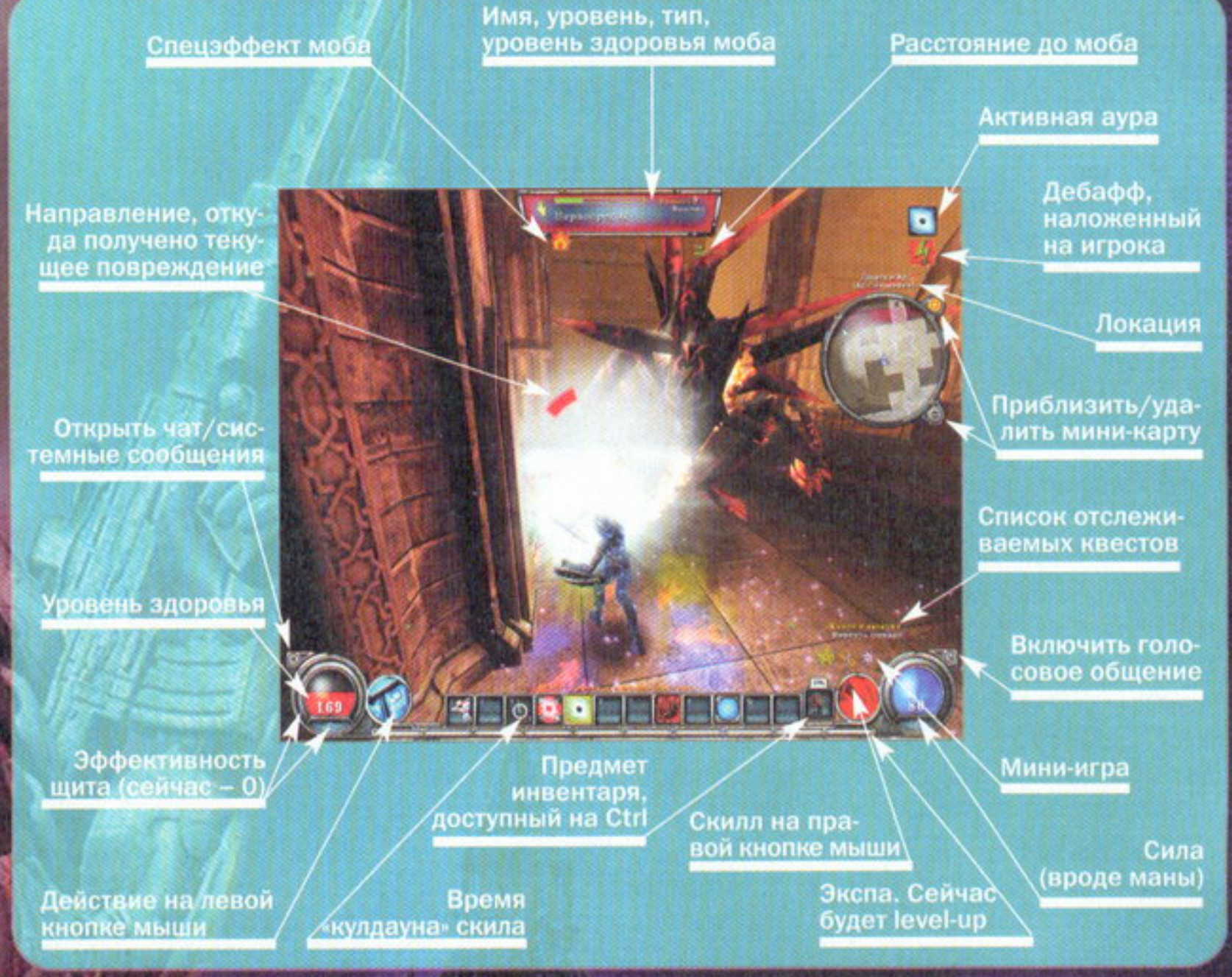
Сложно не заметить, что в Hellgate «шмот решает», как и в других рубилках – тот же Lineage. Ежели вы не умеете играть, но у вас в руках своеобразная «Дубинка радости» – смерть всему живому в радиусе поражения вашего мегарулеза. На себя можно пялить сапоги, штанишки или юбку (в зависимости от пола и класса), доспех или куртку, на голову – шлем, повязку или вообще «оптический прицел». Да еще остается место для наплечников, наручей, перчаток, пояса и (в онлайновой версии) – для баллончика, дающего общий окрас для вашего перса. Кроме того, перса можно «покрасить» в цвет любимой шмотки.

Все эти вещи, впрочем, как и оружие, под которое выделены три набора по два слота

После смерти есть три возможности воскреснуть: на последней посещенной вами станции, возле входа в текущую локацию (оба – бесплатно) и воскреснуть на месте гибели (за деньги). В любом случае, на несколько секунд вы будете неуязвимы, но и на несколько минут на экспу будет налагаться штраф за гибель.

Если оживиться в начале локации, то в виде духа нужно будет найти свой труп (и вы сразу оживете). При этом в «астральном виде» можно провести разведку всей локации, а если надоест искать труп – нажать на кнопку в левом верхнем углу экрана, и восстать из мертвых на станции. К слову: нажать эту кнопку, крутить карту (кнопка «M»), смотреть на свои бафы и дебафы и прочее можно, если нажать кнопку Alt.





(можно переключать по F1, F2 и F3), бывает в одном из множества вариантов – обычные (белые), улучшенные (зеленые), редкие, легендарные и уникальные с действительно уникальными свойствами. Для улучшения в игре имеется несколько возможностей. Первая: воткнуть в нужные слоты соответствующие модификаторы. Вторая: с помощью специального устройства, которое называется в русской версии «Наногорн», можно тупо поднять все основные свойства итема – для оружия это убойная сила, для брони – показатель армора. Стоит учитывать, что вместе с повышением этих свойств, повышаются и требования к персонажу. То есть, улучшившись до предела, вы можете обнаружить, что вам не хватает Силы или Силы воли, чтоб надеть шлем или поднять меч.

Да, при «наноулучшении» используются запчасти, на которые разбираются все шмотки, модификаторы и виды оружия, за исключением квестовых предметов и всяческих аптечек, противошоковых баночек, адреналина, телепортов и прочих вспомогательных штук. Из этих же частей у стоящих возле магазина «неписей» можно по рецепту собрать какие-то шмотки (заветные Crafted items хардкорных диаблоидов), подчас очень неплохие. Да, из них же, по выпадающим из чертей рецептам можно попробовать что-то склепать и самому.

И снова к улучшениям шмота: можно также воспользоваться «Расширителем», и за определенную плату добавить к свойствам предмета еще парочку параметров. За небольшую денежку – «Обычное свойство», за чуть большую денежку – «Редкое свойство», а за большие баблища – самое что ни на есть суперсвойство.

И все же о сюжете

Увлекшись разбором шмоток на этом мега-развале, мы забили позабыли о сути игры. А она, как вы понимаете, есть. Сюжет игры построен на собственном сценарии компании Flagship Studios, на основе которого также запущена серия комиксов от Darkhorse Comics и книги – увидела свет первая новелизация игры, а на носу еще две.

История такова: в недалеком 2038 году Лондон сокрушают силы Ада, и всевозможные демоны наводняют город, разрывая все живое на части. Город опустел. И только Тамплиеры, создавшие свои отряды сил Света, укрылись в древних святынях и в лабиринтах лондонского метро, противостоят окончательной победе Зла над Добром.

Последний оплот Тамплиеров – станции метро Лондона и Храм Тамплиеров, соединены порталами, куда нет хода чудищам из преисподней, и таким образом они могут перебрасывать значительные силы в те места, где можно приостановить глобальное вторжение бесов и демонов. Ведь не все еще потеряно – силы Зла только частично получили доступ к Земле, и есть шанс вернуть планету к миру и спокойствию, отбив нашествие вражьих сил. К сожалению, Тамплиерам известно далеко не все о том, как, за-

чем и почему. Поэтому наш герой (или героиня), чтоб завоевать расположение рыцарского ордена, будет долго и иногда нудно зачищать целый улицы, дабы добраться до очередного носителя мудрости, который приоткроет завесу тайны.

Гид по Лондону

Далеко ходить не надо, и сразу после того, как нас десантируют в Лондон на одну из узких улочек в районе легендарного сквера (который в реальности выглядит совсем по-другому), находится проводник – некий персонаж по имени Мурмур, объединяющий в себе нахальство Джека-Воробья и внешность героя аниме. К слову: в оригинале парня зовут Murmur, что читается по-русски примерно как «Мёмё» и означает «тихий шепот», так что Мурмур по сути «Шептун».

Мурмур и расскажет нам, куда идти, и, когда вы запутаетесь в хитросплетениях квестов или обнаружите несогласованность в действиях русификаторов карты и диалогов, подскажет, что же от вас требуется. Открыв миникарту (Tab), мы обнаруживаем, что Мурмур не просто «мурмуркает», а впереди нас и правда ждет сиреневый восклицательный знак, который говорит, что какая-то «непись» хочет дать нам ключевой квест. Квест – не квест, но на первой же станции, куда вы попадете спустя минуту, вас будет ждать старый знакомый Мурмур и набор стандартных персонажей: главный болтун (который на этой и остальных станциях будет давать почти все запирающие квесты), медичка (восстановит здоровье до максимума, а поэтому – бесполезная тетя), торговец (говорящий совершенно узнаваемым голосом Билла Ропера), кучка «просто NPC», а также терминал – устройство для перемещения между другими такими же станциями из числа тех, на которых вы уже побывали.

«Перша крапля по приколу»

С порога Билл Ропер не только напоминает нам, откуда ноги растут, со своим «Ok! God bye! « – у орков в WarCraft III, которых Билли тоже озвучивал, как и кучу других персов. Первый квет нам дает безногий мальчик, которому нужен протез. Мальчика зовут… Нет, не угадали – Джо, а не Вирт (Wirt). Да, Виртом звали одноногого мальчугана, который жил в Тристраме в первой «Диабло», а во второй – лежал в левом нижнем углу уничтоженного поселения в виде трупа, из которого эта самая нога выпадала. Думаешь: эх, недотянули в шутку! Но вот стоит вам выполнить квест и дать пареньку ногу, как он решается сделаться вашим оруженосцем, и подбирает подходящее для оруженосца имя – Уорт (Wart).

Приколов по ходу будет хватать: тут вам и реверансы Лондону (много шуток в «английском» стиле), медичка, говорящая в стиле Пифии из «Матрицы»: «Молодец! А пока возьми печеньице», или очки «Оптический прицел» с фрагментом текста из Queen вместо описания полезных свойств.

Но самый большой прикол начинается, как только мы выходим на улицы Лондона или залазим в ближайший подвал в приступе манчкинизма. Русификаторы в игре перевели буквально все! Кроме озвучки, само собой. Посему каждая шмотка и каждый тип мобов имеет свое имя. У мобов, как говорится, «все плохо» – Вопитель, Кощей, Суматранская мартышка и прочие чудеса нападают на вас на каждом шагу. Ежели вам повезет встретиться с редкой или легендарной разновидностью мобов, то можете увидеть Редкого Кощея, Легендарного Прожору и прочих милый ребят. Стоит заметить, что не только переводчики, но и сами разрабы пытались приколоться: квестовые мобы зовутся не иначе как, например, Биг Бен или Кровавая Мери.

Значительные косяки в переводе мною были замечены, как я сказал, в несоответствии названий станций метро в квестах и по карте метро (кнопка «М») – «Бишопскорт» и «Пишопс-коурт» еще куда ни шло, но когда Мурмур талдычит «Отправляйся в Храм», подразумевая станцию «Темпл» – это уже жестко. И еще:

«Уникальные» предметы в игре и впрямь уникальные: они обладают свойствами, присущими только им. Вот, например, как «Магистр» – пушка, берущая под контроль мобов, которые попадают в растр прицела (аналог скилла Conversion из Diablo II: LOD).

В правом нижнем углу игрового экрана находятся три значка и числа на каждом из них. Это мини-игра, призом которой может стать одно или несколько предметов: оружие или броня классом не ниже «улучшенного» или модификаторы. Каждый значок показывает, сколько раз нужно сделать то или иное действие.

- Убить № чудовищ
- Убить № демонов
- Убить № призраков
- Убить № мертвецов
- Закончить любой квест
- Нанести критический удар № раз

Убить № монстров:

- Огнем
- Электричеством
- Магией
- Ядом
- Физическим уроном

Подобрать № единиц

- Улучшенный предмет
- Модификатор
- Оружие дальнего боя
- Оружие ближнего боя
- Любой вид доспеха

«переводильщики» явно не подумали о том, как на сервере будут торговаться обладатели игры с разными языками перевода. Что скажет французу «Токсический палаш бушующего пламенного грома», написанный, к слову, кириллицей? Думается, первым шагом любого, кто выйдет в интеренет, будет редактирование конфига и исправление языка с Russian на English – к счастью, такая возможность есть.

Во славу великого Манчинского Бога!

Итак, мы с пушкой в руках выходим на улицу, рубим всех в капусту и выполняем немудрящие квесты типа «Исследовать...» (превращающийся в «Прорваться в Разлом», а потом в «Найти Дядю Васю» и в «Вернуться на базу»), «Убить такого-то», «Собрать такие-то предметы», «Засунуть такую-то штуку в вот этот контейнер» и т.п. Некоторое разнообразие привносят именно такие вещи, как использование каких-то предметов для продвижения по сюжету. Например, в одном месте нам предстоит расчистить улицу от каких-то полипов, чтоб прорваться к выходу, и делать это нужно исключительно с помощью адского аналога пушки с «Дихлофосом»; а в другом месте надо пройти по коридору в полной темноте (мини-карта выручает) и найти «Кипяток», который стоит поместить в контейнер. Радости добавляют и особые квесты – путешествие по внутреннему миру одного из бойцов, лазание по внутренностям Спектрала и набор мини-игр.

Одна из мини-игр доступна постоянно: на экране, в правом нижнем углу изображены три иконки с числами. Каждая из иконок обозначает какое-то действие, которое необходимо провернуть, а число – сколько раз это нужно сделать. Действия могут быть трех типов: принять участие в нанесении одного из видов демеджа (то есть получить по хлебалу, или наоборот – дать кому-то в рыльце с помощью какой-то пушки), поднять что-то, дропнутое с моба (модификатор, оружие, броню), убить монстров какого-то типа (все типы подписаны, так что понять, что делать, труда не составит) или завершить любой квест. После того, как вы выполните все условия, следующий дроп из монстра будет сопровождаться выпадением шмотки не хуже «Улучшенной» – то есть зеленой.

Другие мини-игры встречаются по сюжету в виде квестовых: аналог CTF, когда вам надо захватить книгу и отнести себе на базу; аналог Domination, когда вам надо захватить точки, обозначенные флажками; игру, когда вам надо провести трех стрелков и одного огнеметчика до конца улицы и завалить жирного монстра; игра «Попади в Спектрала» (стрелять нужно ракетами). А также еще куча других, к которым можно присовокупить необычные квесты (почти мини-играми) – включить пушки на месте Тысячелетней битвы, оживить десяток Тамплиеров, догнать Техника, который начинает драпать сразу после выдачи квеста.

Зоопарк на прогулке

Передвигаясь по улицам и подвалам, мы сражаемся с мобами всех мастей. Некоторые из них возникают буквально из воздуха и атакуют когтями и зубами, некоторые – стоят и ждут вас, агрясь только когда их коснется круг вашего присутствия (линия, очерчивающая зону, внутри которой вас видно и слышно). Отдельные мобы работают группами, расстреливая вас мистическими снарядами, а некоторые – единоличники, притом трусоватые.

Есть монстры воздушные, наземные и подземные. Выбор

Переводчики не долго думали, как трактовать некоторые английские названия. К примеру, классический и культовый Railgun стал обыкновенным Рельсовым пистолетом.

Многие мобы и боссы атакуют и уничтожаются необычным способом. Этого обитателя Тауэра надо обстрелять из пушек, уменьшить, и только потом его можно убить.

богатый, а модификаций врагов еще больше: как и в прародительской Diablo, со временем начинают встречаться «старые знакомые», только повыше уровнем, побыстрее, посильнее, причем другого цвета, размера и с другим выражением на лице – с еще более жадным до вашей крови видом.

Мал по малу

Графика, прямо скажем, на уровне вчерашнего дня. Кривоватенькие монстры (но симпатичные), не самая удачная анимация персонажей, даже локации – и те однообразные. Как и в Diablo II локации генерятся каждый раз по-новому, и еще на входе в очередной портал уже знаешь, что тебя ждет – стандартный «Бульвар запустения», «Мрачные подвалы» или что-то еще. Набор типов локаций беден – штук 8-10 от силы, плюс несколько специальных (внутренности, Британский музей, Разломы, Ад и еще с десяток прочих). Пройдя одну локацию, понимаешь их строение, и в остальных подобных местах уже не заблудишься. В тунелях бежим чаше всего вниз и направо, в залах – поднимаемся на второй этаж, на складах – все время налево и прямо, прямо и налево...

Визуальных эффектов добавляет Win Vista, а точнее DX10. В DX9 же все смотрится как тот же старый добрый Doom 3 – не лучше. При этом игра до сих пор, до 6-го патча, продолжает тормозить даже на современнейших машинах – че-то с оптимизацией у создателей не заладилось. До первого патча в местах, где собирались Шоко-как-то-их-там, начинался Ад: основной тип атаки этих грозных парней – молнии, и именно в этом эффекте и скрыта вся основная лажа; игра практически останавливалась. При настройках в минимуме игра шла бодрее, но в открытых залах и на улицах, когда вместе покурить собиралось десятка полтора мобов с молниевой атакой, наступал край. Первый патч частично решил трабл, но окончательно он не решен до сих пор. Особенно весело Технику – его основной «ударник» это дрон, атакующий теми же молниями.

Заповедь

Девелоперам, а особенно художникам и дизайнерам уровней, удалось создать уникальную атмосферу, которая глубоко погружает нас в мир Dark Fantasy. В меру мрачный антураж, темные и кислотные цвета отделки обмундирования воинов (Паладины – красавчики!), интересные пушки (гарпун aka grappling hook, например), разнообразные и все-таки при всем примитивизме – довольно интересные и разнообразные монстры... Все это создает «Мир на грани смерти» – Hellgate: London. К сожалению, музыкальное сопровождение гораздо слабее такового в Diablo II. В музыку «диаблы» хотелось вслушиваться, эта же просто «фонит», иногда нагнетая, для приличия, какие-то эмоции. Но не то, не то...

Тем не менее, создателей однозначно нужно поблагодарить за игру, которая поможет провести эту длинную зиму в атмосфере темного адского фентези. Респект и с Новым Годом, мистер Ропер.

P.S. Пока готовился номер, вышел патч 0.7, в который «вмазали» Стоунхендж. Хм.

P.S.S. Где Коровы? Ко-о-о-оро-о-о-овы! Му-му! Вы где? Нога Варта (Уорта) 1 шт. – есть. Комплект порталов 1 шт. – есть! Наногорн для сливания предметов – есть! Проходим игру, суем все в нано-хрень, жмем кнопку... Где коровы??? Ропер! Верни коров!

Rochet

Геймплей	11
Графика	9
Звук	9
Управление	12
Атмосфера	11

ОЦЕНКА 10

Жажда скорости:
возвращение блудного праотца

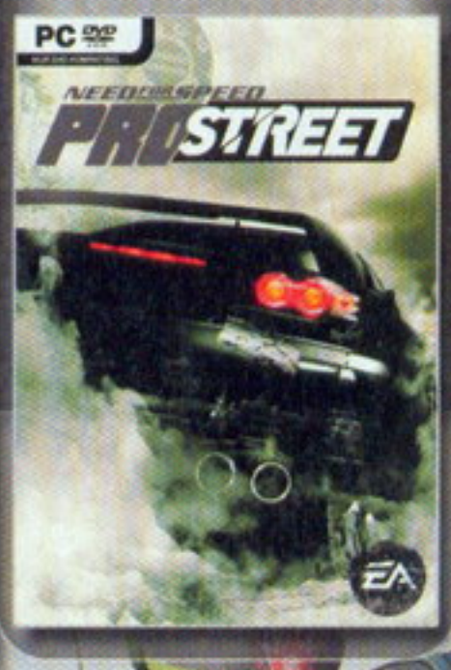
NEED FOR SPEED PROSTREET

PC | X360 | PS2 | PS3 | PSP | Wii | DS

Аркадный симулятор
www.ea.com/prostreet

Разработчик:
EA Black Box
www.ea.com
Издатель: EA Games
www.ea.com
Локализатор:
«Софтпром»
www.softprom.com.ua

Системные требования:
Процессор: 2,0 ГГц (двухъядерный)
Оперативка: 1024 Мб
Видео: 256 Мб

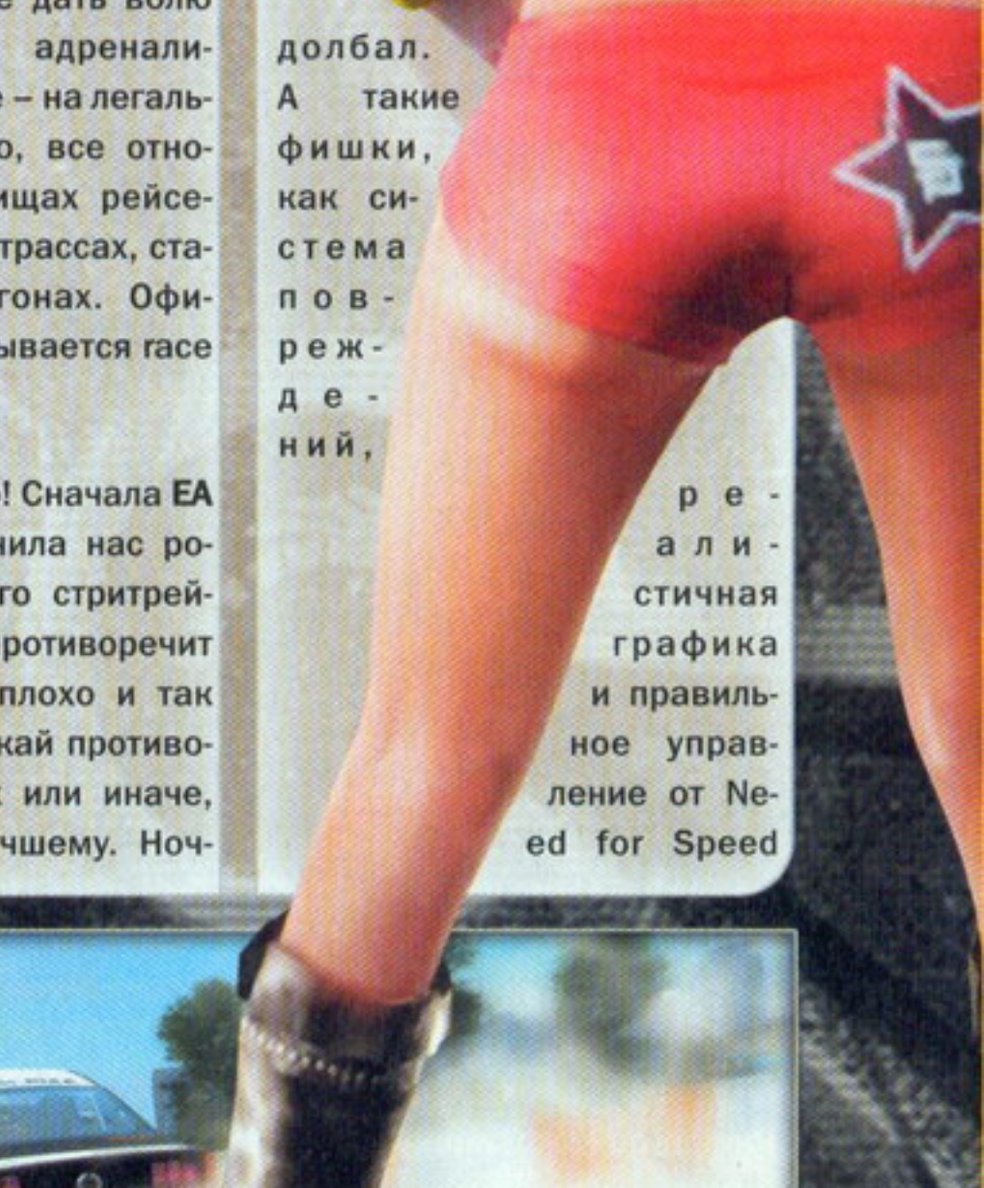


Правду говорю – нас обманули! Готовя превью **NFS ProStreet**, казалось, что одиннадцатая часть знаменитой серии станет лучшей из всего, что нам довелось видеть в жанре racing. Серьезная на вид система повреждений, обворожительная графика, иллюзия легального рейсинга и заоблачные скорости. Безусловно, этого не отнять у десятой «Жажды скорости», в видеороликах и на предрелизных скриншотах игра смотрелось весьма привлекательно. В реале дела обстоят несколько иначе и не в лучшую для NFS сторону.

Welcome to race weekend

Долой ночной город, заигрывания с копами и весь этот босяцкий эпатаж. Крутые перцы, которые действительно что-то могут и способны доказать это на трассе не приемлют гонок по городским дорогам. Они не станут рисковать жизнями других водителей и уж тем более не нарушат сон жителей спальных районов, – их моральные принципы выше этого. Но где же дать волю накопившемуся адреналину? Известно где – на легальных (естественно, все относительно) сборищах рейсеров, бездушных трассах, стадионах и полигонах. Официально это называется race weekend.

Интересное дело! Сначала **EA Black Box** заманила нас романтикой ночного стритрейсинга, а теперь противоречит себе, мол, это плохо и так нельзя. Ну и пускай противоречит, ведь, так или иначе, изменения к лучшему. Ночной (да и дневной) город предыдущих частей уже порядочно задолбал. А такие фишки, как система повреждений, реалистичная графика и правильное управление от Need for Speed



мы ждали очень долго, начиная с выхода шестой части.

Естественно, возвращения **NFS V: Porsche Unleashed** не ожидалось, мы же реалисты и мыслим реальными мерками. Но вот уход от уличного стритрейсинга – новость хорошая. Отныне мы принимаем участие только в легальных гонках. Сюжет банален и неизменен уже давно: наша цель – подняться по карьерной лестнице и стать королем легальных гонок. Стоит отметить, на первый взгляд эта несложная задача под силу не каждому – вытерпеть столь долгую карьеру смогут лишь заядлые фанаты или очень терпеливые любители гонок. Карьера очень длинная и состоит из нескольких больших этапов, каждый из которых включает в себя огромнейшее количество «гоночных дней» (они же – race weekend). Да, теперь серии соревнований называются вполне наглядным race weekend с намеком на реалистичность. Каждые выходные гонщики соби-

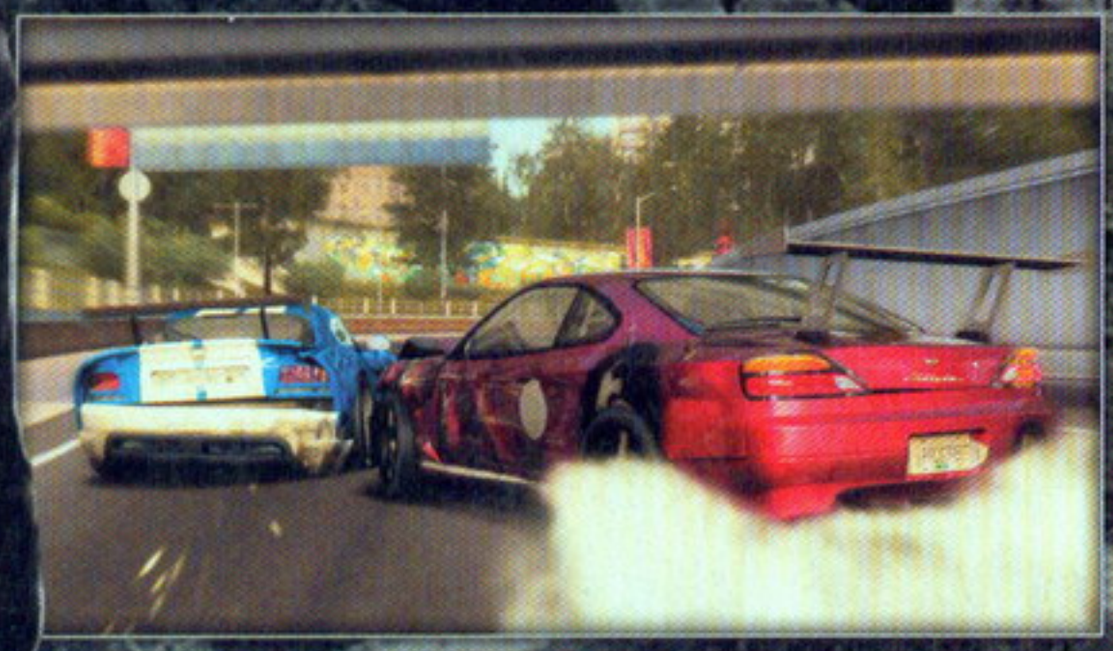
раются пожечь резину и погонять на время на специальных сборищах, где они участвуют в нескольких типах соревнований. Выглядит это весьма зрелищно.

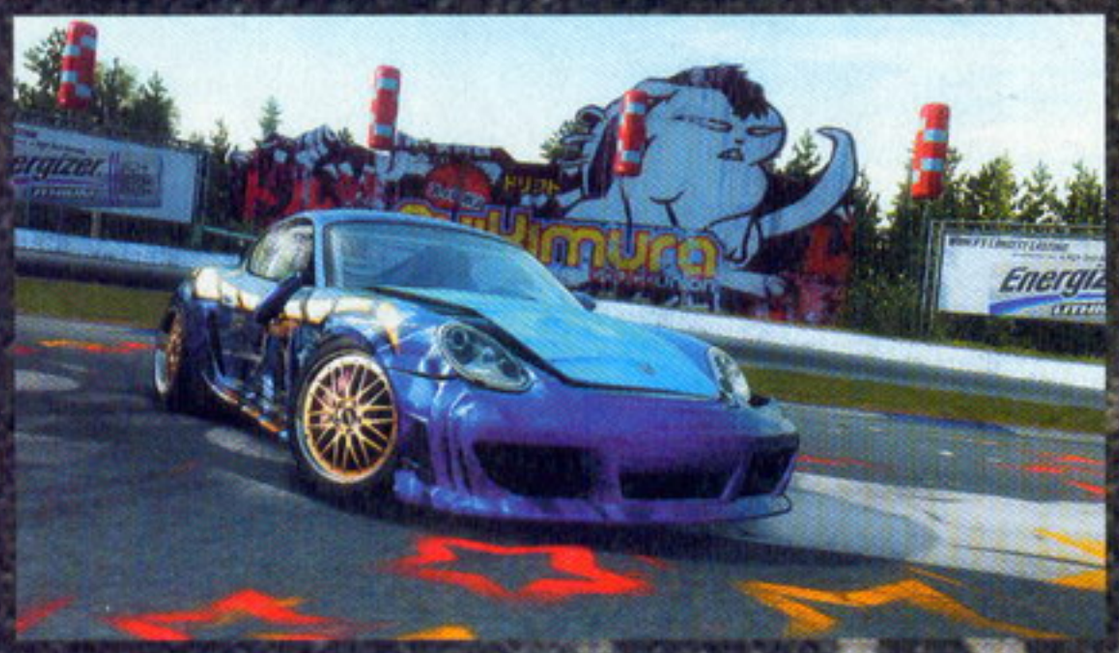
Одной ~~жопой~~ спиной на четырех водительских креслах

Если раньше мы могли пройти драг (**Drag**), дрифт (**Drift**) и кольцевые гонки (**Grip**) на одном и том же автомобиле, то теперь для каждого типа гонок нужно специальное авто. У драгстеров на ведущих колесах стоит резина большого профиля, а вместо аэродинамичного обвеса и подвески на него лучше установить баллоны с закисью азота. Машины для кольцевых гонок (**Grip**) напротив должны обладать хорошей динамикой и подвеской, чтобы отлично шлифовать поверхность гоночного трека. Для дрифта подойдут далеко не все автомобили – в автосалоне придется выбирать из списка «избранных». **Speed Challenge** (война за скорость), четвертый тип соревнований, также по-своему требователен к характеристикам автомобиля. Что именно улучшать и как сделать самый эффективный автомобиль уже активно обсуждают на многих фан-сайтах и форумах, выкладывая так называемые **Blueprint** – готовые варианты доработки автомобиля. Такое нововведение одновременно и хорошо, и плохо сказывается на геймплее. С одной стороны, машины для драга, дрифта и кольцевых гонок давно нужно было разделить. А с другой – теперь нужно зарабатывать в четыре раза больше денег и тратить в четыре раза больше времени, чтобы сделать четыре полноценных автомобиля. Причем для этого иногда придется проходить одни и те же Race weekend по несколько раз к ряду, несмотря на то, что большинство из них пропускает нас дальше после победы лишь в половине заездов. Еще неясно, зачем нужны разные автомобили для кольцевых гонок и для соревнований «на скорость» – по сути, в них делается одно и тоже, а значит, автомобили будут улучаться по одному принципу. Вопросов много – ответов мало. Уверен, что четыре крутые тачки в гараже нужны далеко не в качестве первой необходимости рейсера. Известное дело – нам очень нравится тюнить маши-

Дежавю

Пра-пра-пра-прадедушкой (или пра-пра-пра-пра-праотцом) приходится Need for Speed High Stakes рецензируемой одиннадцатой части. «Старичкам» гарантировано дежавю, связанное именно с этой игрой, ведь в ней впервые появились такие понятия, как деньги, система повреждения, ремонт автомобиля и его модернизация. Не поверите, но с тех пор ничего не изменилось и именно на этих перечисленных выше составляющих построен геймплей ProStreet. Несмотря на то, что это разные во всех отношениях игры, именно в High Stakes была столь интересная, сбалансированная и захватывающая карьера. Такая же она и здесь, особого азарта вносит необходимость ремонта авто, но уж как-то слишком много времени нужно, чтобы ее пройти.





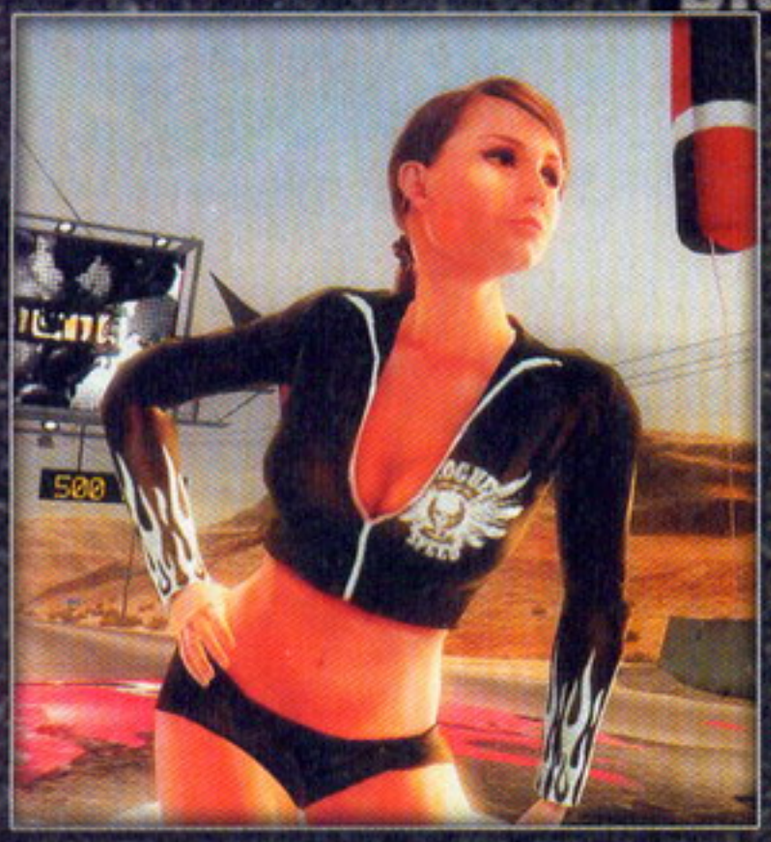
ны в NFS и именно это является главной причиной обширного автопарка.

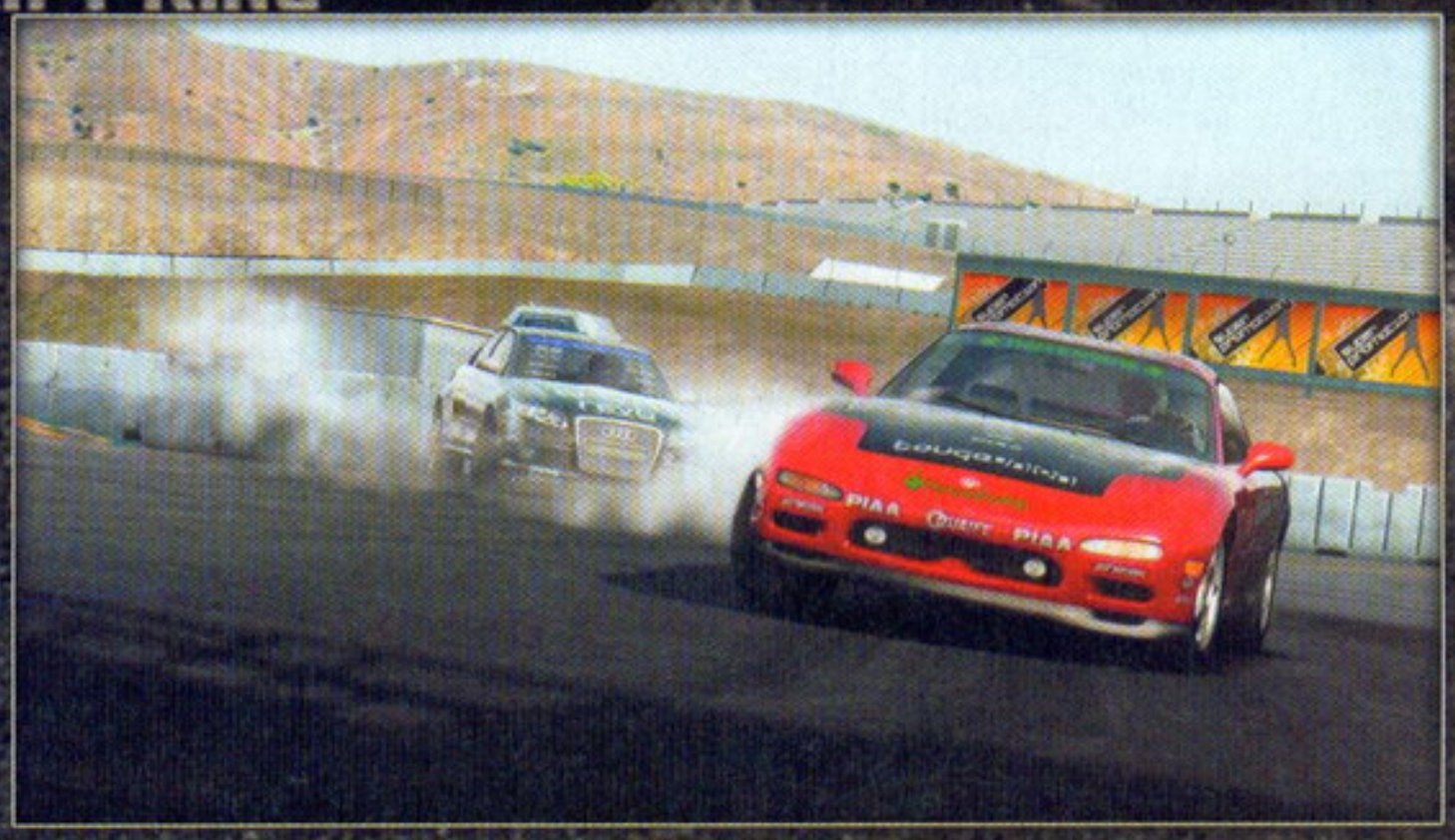
Болезнь рейсера, серьезная и заразная

Кстати о тюнинге. ProStreet отдает в наше распоряжение доработанную систему автоскульптора, что позволяет создавать действительно уникальные внешне автомобили. Установленные обвесы, спойлера и ковши можно расширять и сужать, что якобы влияет на динамику автомобиля. Для пущей правдоподобности в гараже имеется аэродинамическая труба, в которой, при желании, можно «продуть» машину. В соседней комнате – возможность ручной настройки авто. Ничего особенного – баланс тормозов, соотношения передаточных чисел (впрочем, какие числа, здесь все как-то по-детски: чуть больше, чуть меньше, да и все), настройка закиси азота и двигателя. Насколько влияет на поведение авто его динамика, выяснить не удалось, потому что если разница между стоком и дорогим обвесом и есть, то она ничтожно мала. А вот ручные настройки авто действительно меняют его характеристики. По крайней мере, можно сбалансировать ускорение автомобиля и его максимальную скорость. Есть возможность установить готовые наборы внутреннего тюнинга, самостоятельно заменить выхлоп, воздушный фильтр, тормозные колодки и прочее. Что касается внешнего тюнинга – теперь можно создавать действительно уникальные тачки, а ведь именно этого нам и хотелось. Жаль только, что количество элементов, которые можно заменить – невелико. К примеру, нельзя менять оптику и зеркала. Зато можно поменять водительское сиденье, что, несомненно, придаст крутости.

Машинки и разбивацца

Все же самым главным новшеством стала система повреждений. Та невже? Теперь можно в считанные секунды превратить машину стоимостью в несколько сотен тысяч долларов в металлолом, который не возьмут даже в пункте приема металла. Правда, и здесь мы получаем очередную порцию пыли в глаза. Автомобили действительно повреждаются, да. Но вот как пояснить нормальным людям такие явления, как безболезненное столкновения со столбом на скорости 200–250 км/ч. В реальной жизни машина дальше не смогла бы ехать как минимум потому, что ее водитель не выжил – пришлось бы менять его и еще полмашины. Здесь же немного гнется капот, разбиваются стекла и... и все. В большинстве случаев столкновения даже не сказываются на внутренностях авто. Даже после лобовых столкновений на бешеной скорости машина преспокойно может продолжить движение по треку и, с хорошим рулевым, финишировать первой. Ну куда это годится? Правда, кроме мелких и средних, здесь есть критичные (**Totaled**) повреждения, после которых машина просто не поедет дальше. Но самое интересное то, что та-



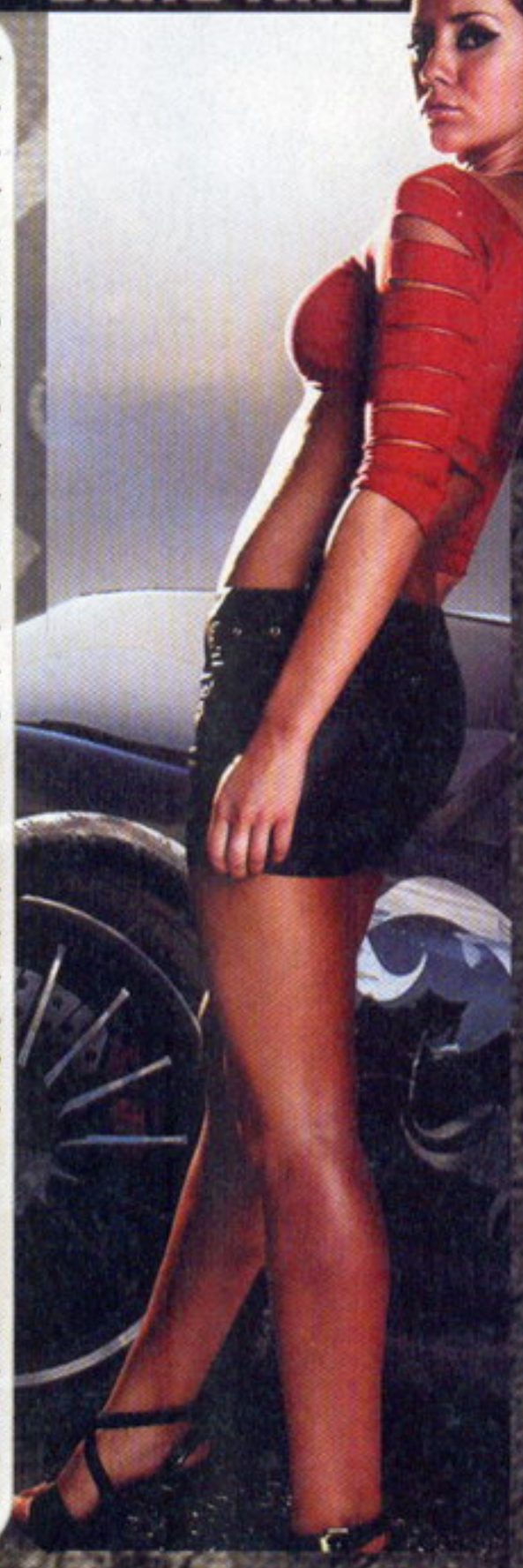


кое повреждение можно получить всего лишь за один кувырок авто на дороге, даже если машина не погнет крышу и приземлится на колеса, дальше она не поедет. Удивительно и то, что о Total Damage игра узнает загодя, еще до того, как машина действительно его получит. Чудеса-чудеса-небывальщина-да-и-только!

Баланс между реальностью и тем, что попроще

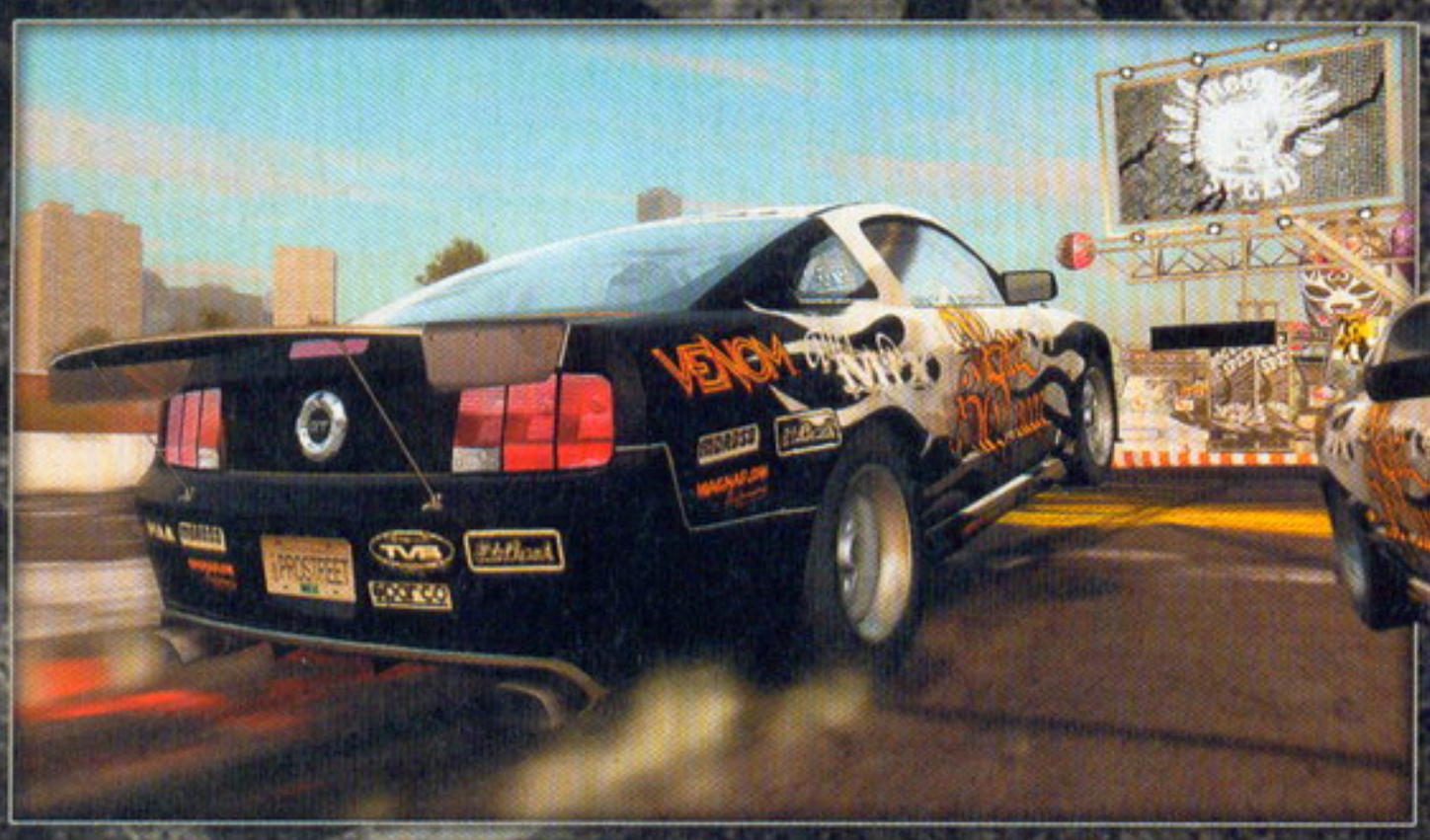
Underground, Most Wanted, Carbon, – игры одной точки опоры. В них мы управляли не четырьмя колесами, а одним комочком, который движется и поворачивает, не думая о тормозах и прочих мелочах жизни. Осмелюсь заявить, что в ProStreet точек опоры как минимум две. Чувствуется огромная разница между передним и задним приводом. После первого же тотального повреждения авто задумываешься о такой важной педали, как тормоз, причем не только на уровне сложности **King**. Правда, со временем есть шанс научиться проходить повороты, просто отпустив газ – машина при этом становится более маневренной, а скорость теряется не сильно. Но так пройти можно далеко не все повороты.

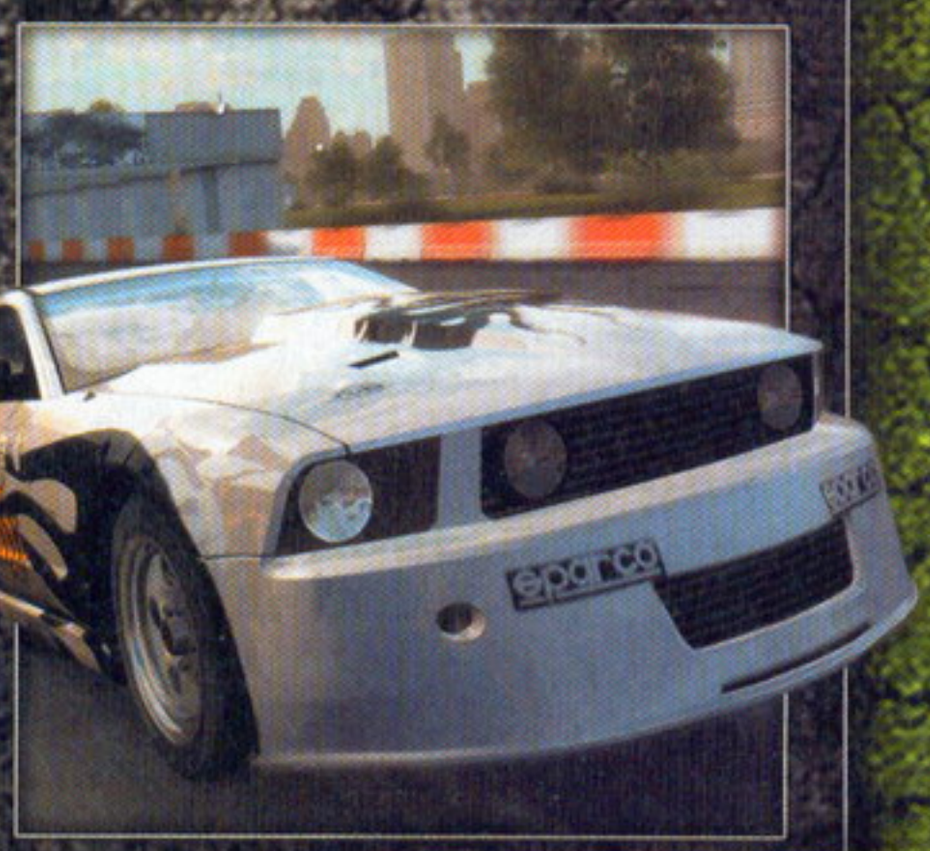
Изменения в лучшую сторону коснулись не только управления в целом, но и управления в каждом типе гонок в частности. Так, в драге теперь можно поставить заднеприводный автомобиль «на дыбы», что до этого можно было увидеть лишь по телевизору. А перед началом 402-метрового состязания можно прогреть резину. Такая веселая мини-игра, поначалу забавляет, но вскоре быстро надоедает, да и разницы особой между холодной и прогретой резиной не видно. Дрифт теперь выглядит иначе. Очки начисляются за скорость и время заноса. Никаких множителей и прочих аркадных глупостей нет. Это, пожалуй, наиболее реалистично проработанный (в плане управления) режим, но привыкнуть к новшеству после Carbon и Underground – нелегко. Ну и, наконец, кольцевые режимы – Grip и Speed Challenge. В них все сделано так хорошо, как это могли сделать специалисты по аркадным гонкам, которым сказали: «Пацаны, сделайте симулятор!». Именно здесь мы прочувствуем на деле, что такое скорость. Именно здесь действительно выходит адреналин, когда ты намеренно тормозишь перед самым поворотом, чтобы получить весь драйв, обойти всех и после вырваться вперед. Странно, но на дороге ненавязчиво красуется линия идеальной траектории, подсказывающая как ехать и где тормозить. К счастью, ее можно отключить. Полноценным автосимом этот NFS не назовешь, даже руль игра воспринимает неадекватно, но шаги в сторону пятой части заметны, а это хорошо.



Приятная симпатичность

Традиционно для NFS нас встречает огромнейший автопарк из спортивных машин всех поколений (включая полюбившиеся нам в Carbon му-





скул-кары). То, что автомобили не разделены по классам – только плюс. Известно, что на встречах рейсеров и «Жигулевская копейка» может дать фору Subaru Impreza, здесь все равны, крутость тачки зависит лишь от ее начинки. Все автомобили выглядят безупречно. И не важно, доработанный ли перед нами движок или новый (такие подробности, в конце концов, мало кого интересуют), – графика хороша и реалистична, как нам и обещали. Жаль только, что разбиваются машины только так, как придумали за нас разработчики. Чуток гнется то, разбивается то, отлетает то – и все. Внешних деталей, особенно деформирующихся, на самом деле не так уж много, как может показаться по картинкам.

Отдельного внимания заслуживает закулисная суета геймплея. Игровая экономика продумана толково – ничего лишнего поначалу не позволишь, стараешься не царапать машину и ездить аккуратно, иногда несколько раз проходишь один и тот же трек. Но, как это бывает в жизни, на учебе, работе, здесь со временем привыкаешь к условиям и становишься наглее, зная, как обойти формальности. Так, на одной разбитой машине без особого напряга можно пройти весь race weekend. А при попутно ветре достаточно пройти лишь половину – и откроются следующие заезды/детали/автомобили. Ремонт машины не всегда эффективен, а вот его стоимость не соизмерима с наградами за победу – того и гляди будешь отдавать всю зарплату автослесарю. После тотального демеджа тачку можно починить только маркером (да, они остались – как и раньше за хорошую работу мы получаем бонусы), поэтому лучше их просто так не расходовать. Традиционно для NFS к концу игры у вас все есть и деньги девать некуда – даже ремонт не особо дорогое удовольствие по сравнению с получаемой прибылью.

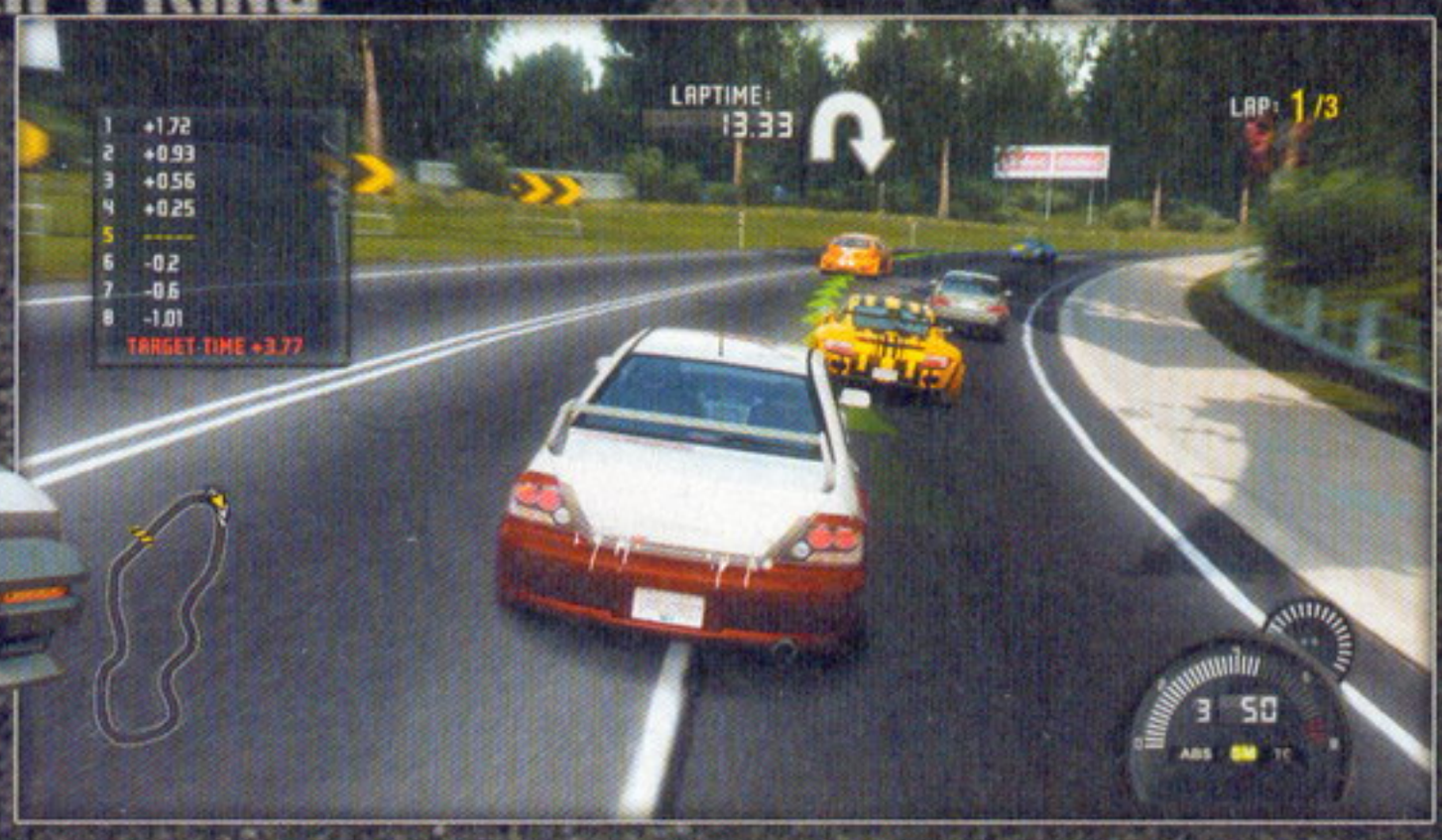
* * *

Признаюсь, я немного разочаровался в Need for Speed ProStreet. Он не такой, каким его хотелось бы видеть. Заточенное под консоли меню страшно неудобное и оставляет неприятное ощущение от игры, система повреждений на деле оказалась всего лишь «зазывалочкой для наивных». Реализм, конечно, улучшился, но до должного уровня ему еще далеко, игра слишком длинная и начинает надоедать уже после первой половины. Но что-то все равно заставило поставить ее на работе, дома и установить на ноутбук. Что-то, что заставляет преодолеть все негативные моменты и забыть про них. Быть может это дух предыдущих игр серии, по которым так скучаешь? Или надпись Need for Speed на коробке? Так или иначе, игра хороша и ее стоит попробовать всем, кто «в теме».

Саныч

Геймплей	9 (затянутый)
Графика	11
Озвучка	7
Сюжет	6
Оправданность ожидания	5

ОЦЕНКА 8



Апельсиновый фреш

Аркадная гонка
www.juiced2hin.com

Разработчик:
Juice Games
www.juicegames.com
Издатель: THQ
Издатель у нас:
«Бука»

Системные требования:
Процессор: 1,8 ГГц
Память: 768 Мб
Видео: 256 Мб

PC | PS2 | PS3 | X360 | Wii | PSP | DS

Тема стритрейсинга в последнее время набрала небывалые обороты и популярность. И, как это обычно бывает, успела порядком поднадоесть. Свидетельство тому – отступивший в сторону король жанра, Need for Speed. Последний ProStreet ничего общего с уличными гонками не имеет. Оно и к лучшему, подумала Juice Games и заткнула дыру в жанре racing. А дыра ведь знатная оказалась, и как вовремя Juiced 2 вышла на рынок. Быть может, именно временному кризису в данном поджанре игра и обязана столь большому успеху.

Воспоминания об

Первая часть игры с сочным названием не блистала изысканной графикой и даже сколько-нибудь примечательным геймплеем – все было уж слишком аркадным и незатейливым. Никакого азарта, карьера предсказуема и неинтересна – скукота, да и только.

Затыкая дыры в

Здесь же предлагают несколько иной подход. Отныне мы не тратим деньги на ремонт автомобиля и участие в гонках, финансовый аспект геймплея перенесен на второй план. Тюнинговать автомобили просто так не выйдет, для этого нужно выиграть такую возможность в гонке. Причем просто финишировать с хорошим результатом недостаточно, – сценаристы изощрялись, как могли. Геймплей разнообразили до невозможного: чтобы пройти задание, придется как следует поизвращаться; к примеру, в дрифте нужно набирать определенное количество очков, или словно в фильме «Скорость», не снижая скорости ниже определенной отметки, проехать всю трассу. Для большего азарта перед стартом можно ставить ставки. Если выиграешь – заберешь приз и то, что поставил оппонент. Если нет – попрощаешься со всем. Это как лотерея, в которой победа зависит лишь от вас. Азарт постоянно подогревается и во время игры. Прохождение поворотов в дрифте добавляет заветный азот. Но в целом геймплей как был аркадным и посредственным, таким он и остался. Как ни пытались в Juiced Games разнообразить стритрейсинговую тусовку, получилось так же, как у всех, не лучше и не хуже.

Свет мой зеркальце скажи

Стоит подчеркнуть персонализацию игрока в Juiced 2. Карьера начинается с генерации персонажа, после чего результаты каждой гонки записываются в так называемую DNA System. Эта система хранит инфу о стиле вашей езды и засчитывает очки за высший класс. Увы, система работает не совершенно – самый крутой мегаводила по рейтинку вполне может сдать позиции аматору. DNA пытается формализовать то, что, в

принципе, очень сложно пояснить логически. К примеру, каким таким образом система может узнать, насколько красиво пройден поворот или как чисто проходятся изгибы трека. В общем, непонятно, зачем сие новшество нужно, но определенно ясно, что систему еще нужно доработать.

NFS Underground 3

Атмосфера уличных гонок очень напоминает таковую в Underground, SRS и совсем немного в первом Juiced. Все как в старые добрые времена: есть гонки на улицах, симпатичные девчонки, яркие огни и затюненые автомобили. Все ярко и красиво, можно даже сказать, зрелищно. Но явно чего-то не хватает. Запчастей для тюнинга в гараже ничтожно мало, автомобили друг от друга почти ничем не отличаются, игра в «ставки» не придает должного азарта игроку, ну а сам геймплей наскучивает после первых же успешно пройденных трасс. Причина столь депрессивных ощущений в том, что все это мы уже давным-давно видели и не один раз. Тоже самое видеть вновь скучно и неинтересно, увы. Останутся здесь надолго лишь настоящие гонщики, и то, при условии, что их не смутит аркадность происходящего. А она имеет место быть, при том в немалых количествах – управление автомобилями иначе как скольжением мыла на льду не назовешь.

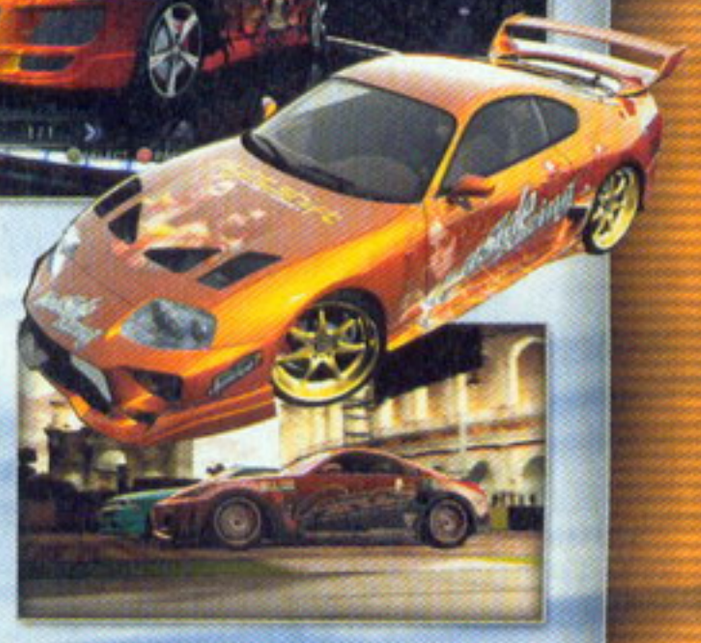
Ситуацию немного скрашивает тюнинг. Несмотря на малое количество запчастей, все же доводить до ума автомобиль очень интересно. Да, процесс доводки болида занимает немало времени, но поверьте – оно того стоит. Кроме того, что машина с каждым разом становится все быстрее и мощнее, она порадует водителя и своей внешностью. До autosculpt местному гаражу еще далековато, но создать нечто неповторимое и уникальное вполне можно. Обвесы, краска, диски, винилы – этого достаточно.

Графика хотя и отстает от современности, смотрится симпатично. Лицензированные автомобили выглядят великолепно. Здесь вы встретите не только BMW M3, VW Golf GTi, Mitsubishi EVO X и прочих любимчиков европейского рынка. В игре предоставлено множество концепт- и суперкаров, а также классика драг-рейсинга – американские мускул-кары 60–70 гг. В целом автопарк очень напоминает таковой в NFS Carbon и ProStreet. А если быть совсем честным – Juiced 2 полностью повторяет эту игру и просто пытается завуалировать это за якобы измененным геймплеем.

* * *

Очередная стритрейсинговая аркада ничем особенным непримечательна и определенно требует доработки. Система DNA, поведение машин оппонентов, недо-тюнинг, непонятки в меню и странности в карьере… Ничего из вышеперечисленного не доведено до ума. Все это нужно дорабатывать и приводить в порядок, которого в игре, увы, нет. Тем не менее, игра уже почти вплотную приблизилась к Need for Speed. А это, знаете ли, не очень легко. Да и любителям уличных гонок в связи с приходом полу-симулятора ProStreet о стритрейсинге на некоторое время придется забыть. Забыть о нем в интерпретации NFS. Но кто мешает гонять в Juiced 2?!

Вова Путин



Геймплей	9
Графика	8
Озвучка	7
Управление	6

(иногда поведение авто просто невменяемо)

ОЦЕНКА 8

– Счастье – когда все дома…
слово о ценностях, м/ф-сказка о домовёнке

…Напрасно подбирал я хвалебные эпитеты для релиза… Мы получили совсем не то, что нам обещали. Минусам этой игры нет числа.
И всё же, почему я так увлеченно играл в эту противоречивую игру?

KANE & LYNCH DEAD MEN

PC | X360 | PS3

Командный тактический action
games.1c.ru/kane_lynch

Разработчик:
IO Interactive
www.ioi.dk
Издатель:
«1С Украина»
games.1c.ua

Рекомендуемые системные требования:
Процессор: 3 ГГц
Память: 2 Гб
Видео: 256 Мб

БЕЗ СУДА И СЛЕДСТВИЯ

Пути смертников разошлись…

Американская история X

Мрачная криминальность *не такого уж и шокирующего* сюжета отдаленно перекликается с тарантиновским фильмом «Бешеные псы». К тому же из разных блокбастеров авторы не самым плохим образом понавырезали острыми ножницами и отсканировали целую охапку «дежавюшных» сцен и поворотов.

Гражданин Кейн от безысходности становится членом преступной организации The7. Во время смертельного провала последней операции, «счастливчик» Кэйн «накивав п'ятами» с брюликами. И всё было бы хэппиэндисто, но его повязали, и под белы ручки привели в зал суда. Судьи неумолимы и бескомпромиссно ставят запятую восьмым знаком во фразе «Казнить нельзя помиловать».

По пути к «казнительной» точке машину атакуют. Выясняется, что «Семерка» живее всех живых. Кейн приобретает красиво сломанный прикладом клюв, а его не очень-то и случайный попутчик Линч (в припадке шизы *якобы* обнулил свою жену) помогает ему выйти из передряги без лишних дырок.

Кейн должен вернуть банде украденное. Для пущей убедительности его жену и дочь берут в заложники, а в компаньоны торжественно вручают ему буяна Линча.

Свод законов клинической психиатрии: поправка Кэйна/Линча

Именно побег и стал отправной точкой для путешествия длиной в 16 миссий.

Главная цель – сначала поиски заветного чемоданчика, ради которого братва лезет в банк (неплохая миссия). Затем – захват в заложницы одной мадам и налет на мегацентр Retomoto, а также удалой спуск с крыши на резинках от трусов.

Кстати, именно захват заложницы в дискотеке потрясает: натуральная толпа клаббероов, через которую приходится пробиваться с боем, световые эффекты и убойная акустика.

Погром в тюрьме навевает воспоминания о заварушке «на зоне» в игре «Хроники Риддика». А вот погони и «мытье-катание» на машинках – азартно, но несолидно.

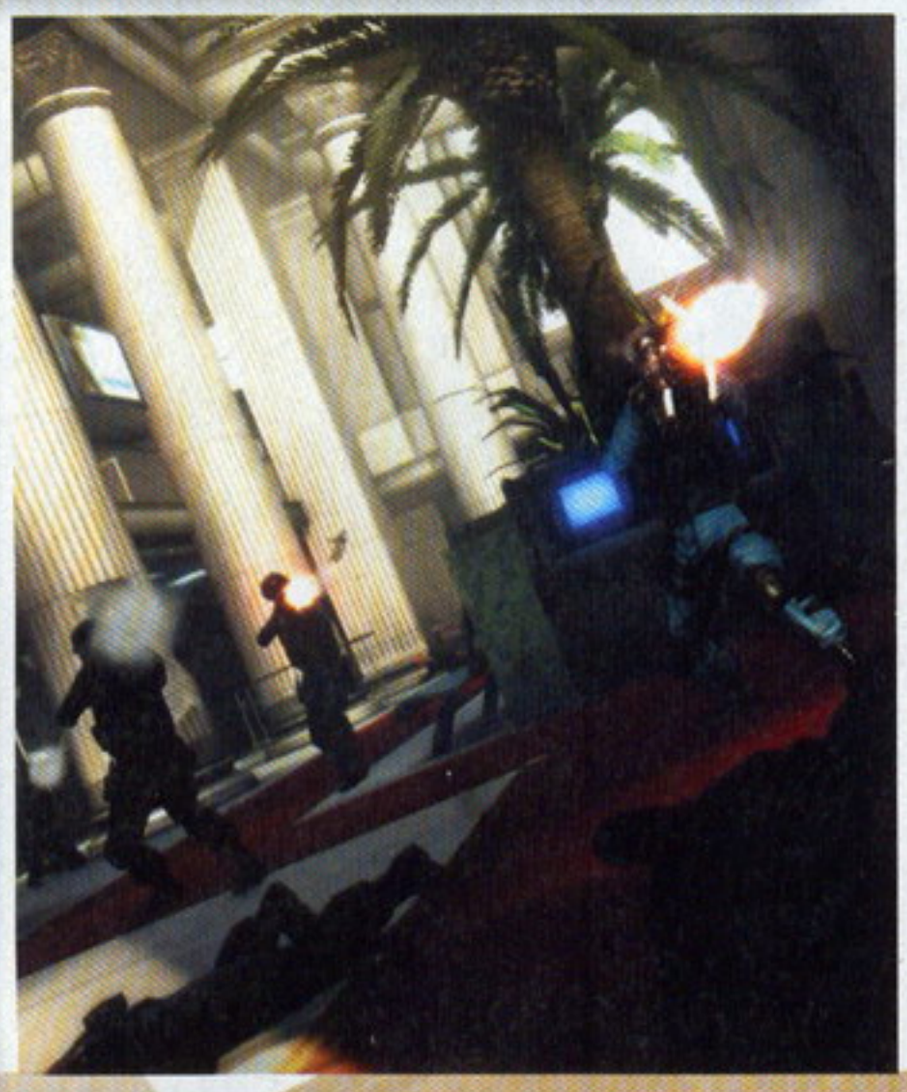
Выбор милосердной и коварной концовки подан аляповато: на 15-й миссии – «*дорога раз-два-яеццо*».

Главной солью геймплея должны были стать накаленные добела отношения между рецидивистом Кейном и шизиком Линчем. Однако вместо ненависти мы увидели взаимовыручку. Нам обещали напряженность геймплея: мол, у Линча в любой момент может запасть планка, и он, как голодный медведь с обсосанной по весне лапой, кинется неведомо на кого. На поверку Линч оказался не таким уж и буйным (не в пример Г-н Блондину из «Бешеных псов»), без особого «форс-мажорного» влияния на геймплей.

И всё же, эта парочка персонажей заработала свой приз зрительских симпатий (особенно Линч).

КЛИНЧ

Увы, тактика в игре – сплошная рваная рана. Лучше всего почти полностью отказаться от тактических приказов (follow, attack, defend), ведь ушибленные напарники всё равно выполнят их плохо.



Авторы напрочь растеряли опыт своих же **Freedom Fighters**. Зато все зенки проглядели, всматриваясь в **Gears of War**. В итоге нас ждет *прицельная стрельба/пальба вслепую* и «такая-сякая» система укрытий. Ну а зрелищные приёмы ближнего боя в таком «беготняцком» экшене особо не применишь.

Кстати, раненые подельники нуждаются в уколе адреналина (2 укола подряд – и каюк).

Игра проходится довольно быстро (6–8 часов), в основном из-за примитивных скриптов и целлофанового искусственного интеллекта: и своих, и врагов (железобетонные головы, ступор и дезориентация ботов и тому подобное). Хотя и у мегахитов случались конфузы – помните *AI Disabled* в HL2? ☺

В последних 6 миссиях герои шастают по «тёплым краям». Здесь AI окончательно впадает в коматоз, а игра сворачивается в покоцанный вариант FarCry, который (после городских заварушек) проходишь по инерции – посмотреть развязку. Увы, добрая концовка еще как-то пытается изобразить размышлизм, а «коварная» концовка – это вообще не концовка.

Нельзя было так спешить со сдачей игры в печать...

Личная оценка Napalm'a

до тропиков	11
после тропиков	6

Геймплей	8
Графика	9-
Звук	10-
Управление	8-

ОЦЕНКА 7

Find You Guilty!

Хитманистый движок *glacier* не блещет: игра выглядит *«ничё так»*, а в ночном клубе даже отлично. Но графика и анимация всё же неаккуратные, заметны недостатки наполнения уровней на фоне избирательных глюков и «проседания» FPS.

Акустика (кроме танцпола) ничем не удивила. Озвучка героев соответствует формату (впрочем, выкрики зачастую однообразны), а вот от мегакомпозитора Джаспера Кида ожидалось больше, чем одна атмосферная intro/outro-композиция.

Multitraitor

Мультиплейер в K&L (про оффлайновый кооп промолчим) – это брутальный, хотя и косоватый, режим Fragile Alliance. Показательная задача – вломиться, выгрести барахло, поприветствовать стаю полицейских и успешно свалить (с последующим разделом добычи). Мультик замешан на кровавом принципе *«жадность фраера сгубила»*. Игрок может затеять подставу: грохнуть кого-то из сообщников и завладеть его барышом. Но вот незадача: над такими нечистыми на руку пиплами появляется броская надпись, кричащая, что ее обладатель – крыса, скотина, и водиться с ним не надо.

* * *

Полный Линчец...

Говорят, любят не ЗА, а ВОПРЕКИ. Любить эту игру трудно вопреки массе ее недостатков. *Love it or Hate it*.

И всё же...

Я четко осознаю недостатки игры, но она мне понравилась! Почему? Мрачный сюжет, где красной нитью вышито слово «предательство», яркие *«граждане бандиты»*, а также городские разборки.

А вообще, пиарщики принесли вреда игре пустыми обещаниями даже больше, чем разработчики.

P.S. Если «Плохой Санта» и «Крепкий Орех» осилят главные роли в экранизации K&L, вместо папки со сценарием им лучше выдать DVD с игрой. ☺

Приговор суда присяжных: ВИНОВНЫ!

Приговор окончательный и обжалованию не подлежит.

-=Napalm=-

Он – робот! А я – нет! ☺

Mr. Robot
(Он – Робот)

PC

Аркадно-логический микс
games.1c.ru/mr_robot/

Разработчик:
MoonPod
Издатель: «1С Украина»
games.1c.ua

Рекомендуемые системные требования:
Процессор 800 МГц
Память 256 Мб
Видео: «при памяти» 32 Мб (забыли, когда последний раз видели такие? ☺)

Геймплей	10
Графика	простая и добрая
Звук	милая ностальгия
Управление	прикольное

ОЦЕНКА 10

Железный Азимов топтал тихие закоулки Рэя Бредбери...

Что это? Бред? Бал призраков известных писателей? Ни то, ни другое – просто одна забавная игрушка.

Сюжетная петрушка такова – корабль «Рэй Бредбери» (английский вариант звучит куда менее литературно – Eidolon) таскает по открытому космосу человеческий экипаж, мирно похрапывающий в криосне. Полетом и всеми процессами руководят роботы, а точнее – система искусственного интеллекта под руководством мегаAI по имени HEL.

Основа жизни корабля – AI-модули (*ghosts*), которые живут и в роботах-жестянках, и перемещаются по системе коммуникаций корабля *the NET*. Здесь-то и расцветают пышным цветом взаимоотношения и почти человеческие конфликты среди цифрового населения.

Главный герой – милашка Азимов – робот общего назначения с весьма здоровыми амбициями. Ему уже порядком поднадоела роль неуважаемого «младшего» и он потихоньку начинает вести себя как сорванец. Его подружка Зельда, титановые киберсистемы (среди которых безапелляционно лидирует тиранический ХЭЛ), помощники-вредители, роботы-забияки, авторитеты по отлову вирусов – все эти герои и геройчики не дают игре пустовать.

В плане геймплея поначалу нас ждёт шастанье по коридорам, решение занимательных головоломок (не HL, но иногда заставляют поразмыслить), манипулирование оборудованием, толкание коробочек и т.д. Всё это сделано очень весело и по-доброму, без тупизны, хотя игровой процесс линеен.

– А.А.А.А.

робот Вертер из фильма «Гостья из будущего»

Элементы прокачки резко повышают значимость этой игрушки, ведь со временем возможности наших подопечных начинают расти! И вот Азимов с ghost'ами начинают участвовать во взломах и шариться по системе (Ghost Hack). И тут мы видим... элементы тактики! Выполнено простенько, но крепенько (есть 6 вариантов действий – от элементарной атаки до весьма внушительных поступков). При этом сеть активно норовит вывести братву в оффлайн.

В плане развития соратников предусмотрены слоты, отвечающие за интеллект, ключевые алгоритмы, защиту и подключение к сети, стандартные наборы значимых параметров, 5 видов защитных программ (ICE) трёх степеней продвинутости, атаки с помощью разных вирусов и сложных «проапгрейдженных» трансгенных программ.

Источник энергии, а заодно и валюта на корабле – Энергон. Каждое действие – это расход энергии. А значит, грамотное планирование не помешает.

Собирать игровые полезности можно в шкафчиках, в терминалах, украсть при взломе, а также найти на уровнях (ох уж эти забывчивые роботы-растеряши). Довершает возможности апгрейда и прокачки наличие суперсофта для атак, управления энергией и помощи своим роботам-друзьям.

Наборы оружия и армора скромны, но зато возможен их подбор, обмен и сдача «в комиссионку».

Не только в сети, но и в процессе блуждания по отсекам, когда Азимов находится «в теле», придется быть на чеку – часто недружелюбные роботы слоняются по отсекам. А поединки с ними проходят потешно, и подчас особое удовольствие доставляет возможность облапошить врага, обвести вокруг пальца.

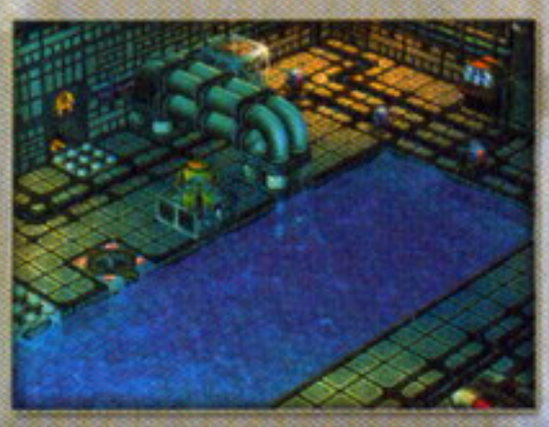
Кстати, для Самоделкиных есть игровой редактор.

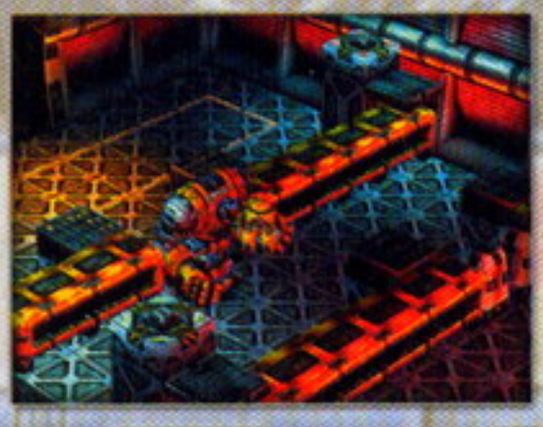
***

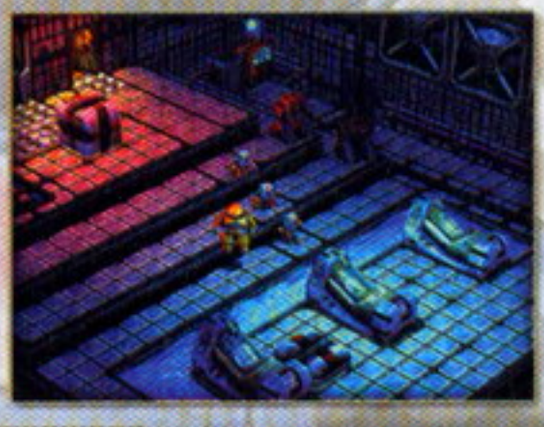
Поиграв в эту игру, выглядящую на первый взгляд совсем несерьезно, искренне удивляешься ее бесхитростному обаянию, милому миру, ностальгическому внешнему виду и той хитроумности (но не хардкорности!) геймплея, скрытой под цветастенькой рубашкой.

Это – та самая вожделенная chill-out комнатка на раскаленной дискотеке боевиков 2007 года.

-=Napalm=-







McDonald's vs. Наша Russia

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

PC | X360 | PS3

FPS
www.charlieoscardelta.com

Разработчик: Infinity Ward
www.infinityward.com
Издатель: Activision
www.activision.com
Издатель у нас:
«Новый Диск»
www.ndgames.ru

Минимальные системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
Видео: 256 Мб класса Radeon X1300/GeForce 6600 GT
Память: 1024 Мб
Винт: 7 Гб

Признаться, игры на тематику Второй Мировой войны уже достали – слишком много их стало. Разработчики почему-то не хотят осознавать, что помимо событий 1939–1945 годов были ещё и другие, не менее масштабные противостояния. Например, Троянская война, Греко-Персидская, Русско-Финская, Русско-Японская, война 1812 года, Первая Мировая, в конце концов. Но нет! Почему-то надо всё время подкармливать общественность кусочками истории войны с Гитлером и компанией – всевозможные шутеры, стратегии, тактические игры и даже квесты еженедельно сходят с конвейеров.

Спору нет, среди них есть и великолепные игры – Brothers in Arms, «Серп и Молот», «Блицкриг», Call of Duty, Medal of Honor. Естественно, среди игр «о Второй Мировой» существует своеобразная внутренняя конкуренция. Так, первая часть Call of Duty оказалась на голову выше «Медали за Отвагу». Вторая – просто добила её. Критики в восторге, игроки ликуют... и тут выходит триквелл. Мало того, что релиз был исключительно для владельцев приставок, так еще и получился каким-то второсортным – изменения по сравнению с сиквелом были минимальные. Иными словами, нам показали те же яйца, вид сбоку.

И тут представителей Infinity Ward озарило. Им пришла мысль перенести события CoD в наше время – вместо солдат Второй Мировой кинуть в гущу событий британский и американский спецназ, а фашистов заменить талибами и злостными русскими. Ну а главным злодеем сделать... сделать... барабанная дробь... тоже русского! Свершилось – теперь мы вполне законно гоняем по нашим экранам наших же соседей с Земли Русской.

Типа подзаголовок

Сюжет одиночной кампании берет начало в Российской Федерации. Ярый националист Имран Закхаев (интересно, каким местом думали разработчики, когда так обозвали русского?) загорелся идеей ввергнуть родину в Советский Союз. Родина против, но когда патриот прибирает к своим рукам огромное количество ядерных ракет, родина задумывается. Единственное, что теперь останавливает мужика – США и Великобритания (ох уж эти наивные разработчики ☺), для которых не составит труда допустить международный конфликт и начать новую войну. Для отвода глаз Имран договаривается с арабским террористом Аль-Ассадом о проведении переворота на Ближнем Востоке. Но мировая общественность прознаёт об этом шаге и направляет в обе разрываемыми войной страны спецназ. **Много спецназа.** Одно подразделение держит курс на пост-совок, второе – на обитель мусульман.

* * *

Миссии достаточно разнообразны. Первая, естественно, тренировочная: тут вас в очередной раз научат стрелять, бить ножом, кидать гранаты

и спускаться по канату. Далее – брифинговое задание, на корабле – как говориться, закрепите выученное на практике. Ну а дальше уже все как полагается – отвоёвывание своих агентов у врага, подрывная деятельность, разнос дислокаций оппонента, поиск особо опасных личностей, и далее по списку. Всё настолько динамично и эффектно, что язык не поворачивается сказать «Call of Duty 4 – это просто игра». Нет, это не просто игра, это настоящий фильм со своими главными героями, драматичными моментами, интересными поворотами событий. Чего только стоит небольшая миссия, в которой игрок выступает в качестве президента одной из ближневосточных стран. И что уж говорить о флэшбэке в Чернобыле – со S.T.A.L.K.E.R. ни в какое сравнение, конечно же, не идет, но все равно, классно.

Противники в Call of Duty 4 разделились на два лагеря – русские и арабы. Первые активно поливают вас «великим и могучим», вторые – «каля-маля-асаля». Но вот интеллект у них общий – один на двоих. Активность мозга вражины в игре встречается крайне редко. Зато они умеют работать в группах, метко стрелять и чистить картошку. Чистить так, что, высунувшись из-за какого-то угла, вы рискуете схлопотать пулеметную очередь. Да, настолько солдатики-поворятики не любят, когда их отвлекают во время куховаривания. Еще они могут зашвырнуть вам гранату прямо под ноги – в этот момент на экране появится значок бомбы и направление, где она лежит. Можно по-быстрому спетлять, либо подбежать и кинуть её туда, откуда она прилетела. Поверьте, хозяин будет очень рад возвращению его собственности.

Есть еще, кстати, и «третий сорт» врагов – собаки (ну как же в России, да без собак?!). Дворняги настолько суровы, что бросаются на хорошо вооруженный спецназ, используя только клыки и когти. Если вовремя не отбиться от шавки, можно погибнуть на

войне с терроризмом от зубов Бобика. Героическая смерть, нечего сказать.

Оружия для уничтожения врагов в «четверикле» достаточно много. Как обычно, есть нож, пистолеты и прочие автоматы. Самый удобный ствол – винтовка SASовцев: и разброс у неё не небольшой, и отдача не слишком сильная, и объем магазина очень радует. Ещё понравилась ракетница, стреляющая самонаводящимися ракетами – дайте ей 10 секунд, чтобы словить цель, и выстрелите – посылка будет доставлена, чтобы не случилось.

Типа подзаголовок номир два

В довесок к яркой одиночной кампании идет великолепный мультиплеер. На выбор представлено целых тринадцать режимов сражения (как обычное «мочилово», так и вполне осмысленные миссии) и шестнадцать карт, каждая из которых заметно отличается от предыдущей. Плюс к этому есть классы персонажей – изначально доступно только два из них, но по мере набора очков откроются еще три. В дальнейшем, можно будет создать свой собственный тип бойца и всунуть ему в руки любое оружие. Специально для многопользовательской составляющей некоторые «стволы» умышленно деградировали, чтобы нельзя было убить противника одним выстрелом в ногу.

Графически CoD4 не впечатляет, но смотрится очень и очень хорошо. Пройдя игру и на PC, и на 360-й коробке сознаешь, что персоналка выдаёт графику заметно лучше, чем детище дяди Билли. Игра света и тени великолепна, дымовые эффекты сногсшибательны, а вот лица людей не поражают воображение – можно было бы отрисовать их намного лучше.

* * *

Яркий, динамичный, захватывающий, интересный…эпитеты для Call of Duty 4 можно подбирать часами. Главное, что игра удалась, как ни крути. И даже многочисленные скандалы, связанные с ней не помешали.

Кстати, о скандалах. Знаете ли вы, что необремененная разумом общественность начала пикетировать разработчиков игры на тему «руссофилии»? Мол, в игре русские показаны кошмарным народом, который жуток в отношении с людьми и в произносимых словах? Ну вот, теперь знаете. А знаете, что были сделаны видеозаписи, в которых Владимир Путин, Ким Чин Ир и Фидель Кастро рецензируют игру? Это вообще уникальное зрелище, особенно ник Путина – shootinputin187. В общем, наша матушка-Земля идиотами не оскудневет. На сей мажорной ноте я с вами прощаюсь, господа хорошие. Учите инглиш ☺.

Геннадий «materwinik» Сапрыкин

Геймплей	12
Графика	11
Звук	10
Управление	12

ОЦЕНКА 11

Поле брани

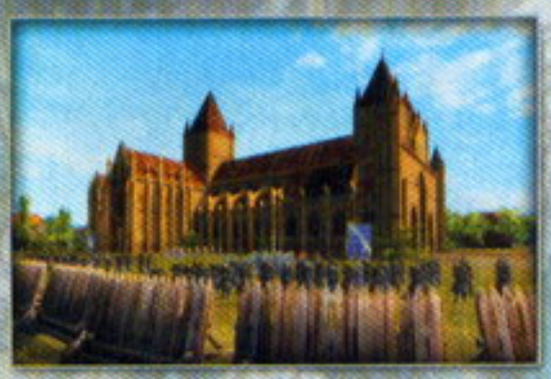
XIII век: Слава или Смерть

PC

Закос под серию Total War

Разработчик:
Unicorn Games Studio
www.unicron-games.com
Издатель у нас:
«1С Украина» games.1c.ua

Системные требования:
Процессор 1,8 ГГц
Память 1 Гб
Видео 128 Гб



Геймплей	6
Графика	7
Звук	9
Управление	10

ОЦЕНКА 8

Туман войны окутал холмы и луга – могучие армии сошлись в жестокой, кровавой сече на закованном в ледовую броню Чудском Озере. Облачённые в тяжёлые крепкие латы, немецкие рыцари Священного Ордена Псов Господних пытались покорить русских варваров в чешуйчатой броне. Вот только хвалённое военное мастерство и знаменитый строй «клином» не помогал Тевтонскому Ордену – славяне оказались хитрее, они сражались мужественней, они были далеко не теми невежественными варварами, как их представляли себе немецкие рыцари. Они были истинными воинами. Блестяще разгромившие шведов на Неве, русские войска, под командованием гениального Александра Невского, преподали хороший урок тевтонским захватчикам, фактически уничтожив армию их ливонского отделения. Но это было после, а пока рыцарская «свинья», блистая начищенными доспехами, неслась на пехотный русский строй. Немцев было меньше, и они хотели решить битву одним сильным ударом.

Русские ожидали врагов спокойно – сильные руки крепко сжимают копья, каплевидные щиты готовы отразить удар вражеского меча. Все они – простые селяне и княжеские дружинники вышли на защиту своей родины от грозного агрессора. А тевтонцы наступали. В центре клина бежала легковооружённая пехота союзной чуди, а острие немецкой «свиньи» мрачно глядело через забрала братьев-рыцарей, считавших себя истинными Псами Господними. Их магистр приказал наступать на Восток, и они выполнили его приказ. После тяжёлого поражения основной армии Ордена от монголов, Ливонскому Ордену нужно было восстанавливать утраченные позиции – спасаться от полного уничтожения. И они решили ударить по тем, кого считали ниже и слабее себя, по разгромленной монгольским нашествием Киевской Руси.

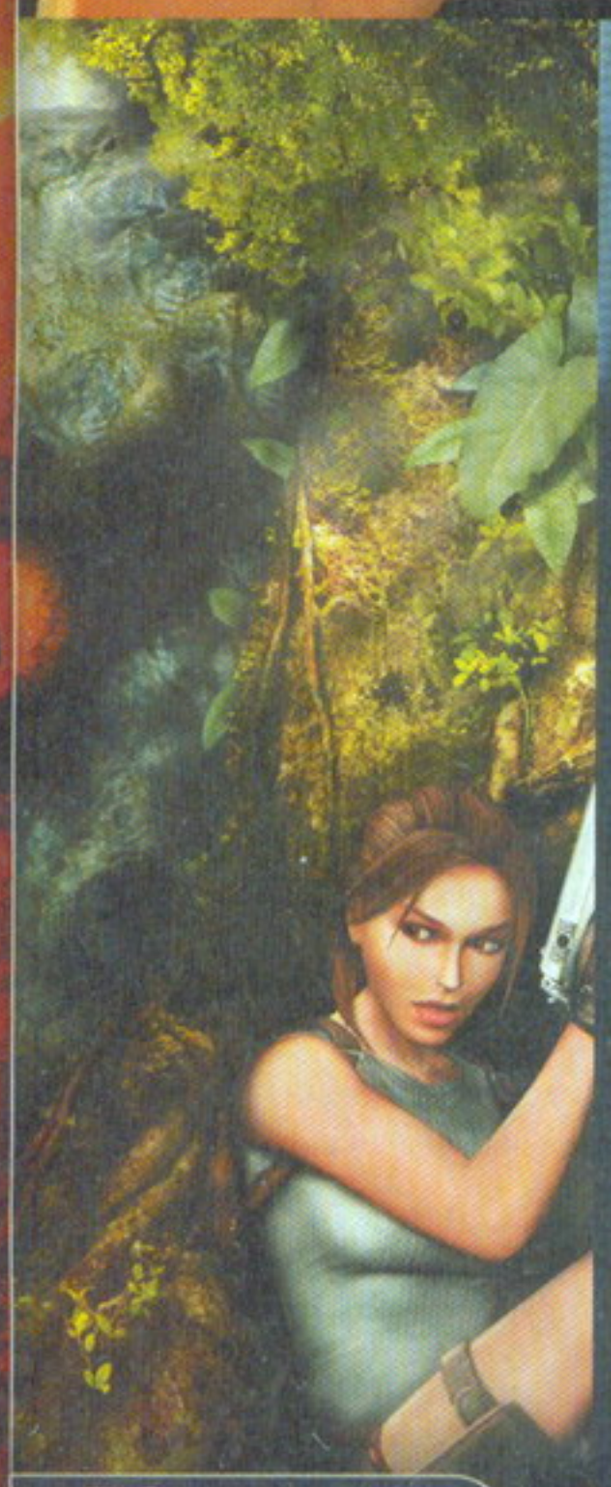
И вот он миг удара – две армии столкнулись, копья впервые ударили о щиты. Вот только столкновение было для тевтонцев совсем не таким, как они ожидали – русские ряды просто разошлись в стороны, пропуская немецкую конницу на обозы, выставленные у занесённого снегом берега. Не успев остановится, рыцарская «свинья» на полном скаку врезалась в прочные телеги, переломав себе ноги, и враз потеряв всю свою мощь и силу удара. И именно тут на ошеломлённых тевтонцев с двух сторон насели славянские ратники. Рассекая войска тевтонцев на части, они гнали их к полыньям – недолго поплаваешь зимой в тяжёлых доспехах. Крики отчаянья сменили грозные тевтонские клички – «нечесаные варвары» погнали «великих завоевателей Псов Господних» с поля боя. Именно об этом и рассказывает игра «13-й век – Слава или Смерть» от компании Unicorn Games Studio. Об этом, и о многом другом.

Ответ Total War

Разбитая на пять компаний – Русская, Французская, Немецкая, Английская и Монгольская, новая игра студии Unicorn Games перенёсет вас в полный войн и коварства бурный 13-й век. Созданная по принципу и подобию серии Total War, гейма «13-й век» имеет свои особенности – свои плюсы, ну и, само собой, свои минусы. В ней вы сможете побывать на полях самых известных сражений нашего прошлого и лично решить ход событий в свою сторону. Если вы любите историю – шпильте, будет интересно.

жЫвотное

Lara Croft: Tomb Raider – Девушка-мечта



Большинство игроков обожает на досуге поиграть в зубодробительные экшены, таким образом, расслабляясь после тяжелого рабочего дня. Многие из них любят старину Индиану Джонса. Но всё же большая часть людей, не совсем людей и совсем не людей, в восторге от представительниц слабого пола. Правда, некоторые под воздействием компьютера умудряются забыть о них – случилось как-то наблюдать на форуме такую картину (*ники изменены, так как аффтар их уже не помнит; любые совпадения с вашими никами не означают, что аффтара надо подождать в подворотне и больно побить, возможно, даже ногами, –* ***прим. на всякий случай***):

Macho: *Прикинь, я за зимние каникулы прокачал своего орка в Линейке до семидесятого уровня, одел самую крутую броню, дал люлей нескольким крутым танкам и ващще поднялся в рейтинге офигенных бойцов до 3 места! А знаешь, что сделал Тарасов?*

Segal: *Ну?*

Macho: *Поехал с какой-то моделью в Альпы, а его перс так и простаивает – вот идиот!*

Segal: *Дааааа, дебил полный.*

Это (не)большое лирическое отступление плавно подводит нас к общей мысли вступления, а именно: геймеры очень долго ждали, чтобы персонажем нового экшена стала сексапильная красотка с повадками Индианы Джонса. И знаете что? Нашлись люди, воплотившие мечту в реальность – разработчики из Core Design.

Своё детище они окрестили Lara Croft: Tomb Raider. Эта игра рассказывала нам историю о молодой авантюристке, дочке археолога, решившей пойти по стопам безвременно почившего отца. Объездив весь мир, она берется за самые тяжелые и опасные задания, которые здравомыслящему человеку покажутся невыполнимыми. Яркая и харизматичная героиня, интересный сюжет, тяжелые загадки и великолепная экшен-составляющая с некоторыми нововведениями в жанре сделали своё дело – игра стала мега-популярной, и разошлась огромным по тем временам тиражом. Естественно, разработчики сразу же сели клепать продолжение. Получалось у них

это настолько хорошо, что со временем Лара Крофт перестала «развиваться» и стала олицетворением дойной коровы или курицы, несущей золотые яйца – выберите, что вам ближе. Постепенно серия скатывалась всё ниже и ниже, пока не достигла апогея позора и криков «Фу! Гадость!».

Но вот в свет вышла новая часть сериала – Tomb Raider: Legend. Создавалась она уже совершенно другими людьми – разработчиками из Crystal Dynamics. Так как они серию не доили, а являлись её искренними фанатами, то игра получилась хорошей. Обласканная критиками и игроками, она все же нашла некоторых противников. Кому-то не понравилась излишняя легкость проекта, кто-то не оценил некоторые нововведения, кому-то не хватало атмосферы первых частей. Но, в целом, общественность пришла к мнению, что игрушка удалась. Она, конечно, не стала шедевром, но заняла очень достойную нишу в игроиндустрии.

Затем последовал анонс того, что Tomb Raider: Legend – только первая часть трилогии. Впрочем, никто и не сомневался, что у шпили будет продолжение – концовка очень явственно намекает на продолжение и просто таки всем своим видом говорит: «Аста ла виста, бэйби – ай'лл би бэк». ☺

Но вместо ожидаемого сиквела, нам предложили реинкарнацию самой первой части Tomb Raider. Посвящено это мероприятие было десятилетию серии. В свое время игра попала в нашу рубрику Мега-Game, и рецензировал её никто иной, как ваш покорный слуга. Так вот, проект вышел замечательным. Возможно, ему немного не хватило атмосферы оригинала и его хардкорности, но красочные пейзажи, обширные уровни и красавица Лара никого не оставили равнодушными.

Сейчас же полным ходом идет работа над продолжением «Легенды». Игруха разрабатывается для консолей нового поколения и персонального компьютера. Своим приходом она собирается порадовать нас в 2008 году, летом. Будем ждать. А пока вспомним о том, что Лариска Батьковна Крофт – не только культовый игровой персонаж, но и звезда экранов.

О кине

Идея снять фильм по успешной игровой эпопее пришел в голову голливудским воротилам очень быстро. Ещё бы – кто откажется заработать на наивных фанатах, готовых маму родную продать ради того, чтобы увидеть свою любимую героиню на экранах? Ну вот никто и не отказался. На главную роль пригласили красавицу Анджелину Джоли, одели её в обтягивающий костюмчик и пустили прыгать по съёмочной площадке. Получилось достаточно эффектно и красиво, но всё же немного «не то». Фанаты начали кричать и обзываться, плакать и топать ногами, мол, все должно было бы иначе. Им сказали: «Хорошо, снимем второй фильм, вам понравится. Всем спасибо, все свободны».

И ведь поверили же. И пошли смотреть второе кино. И вот оно оказалось провальным. Это было ну абсолютное «НЕ ТО». Анджелина Джоли всё ещё красива и сексуальна, но средненький сюжет и местами жуткий пафос просто убили проект. И хотя речь шла о съёмках третьей части похождений Лары Джоли, слова остались всего лишь словами. Фильм все ещё заморожен и есть подозрения, что выйти из этого состояния ему не суждено.

Прочие ценности

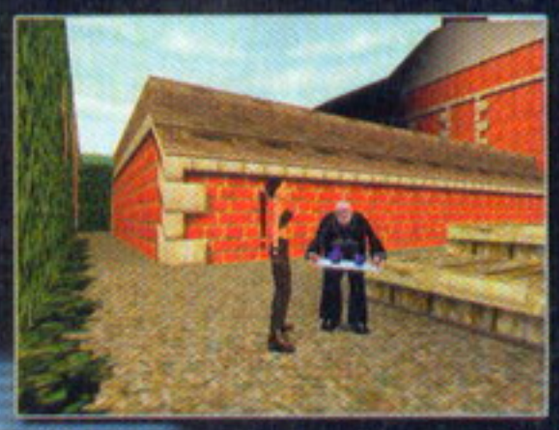
Помимо масс-медиа, Tomb Raider отметилась еще и в литературном мире. Например, собственная серия комиксов, запущенная в 1999 году и окончившаяся в 2005, порадовала поклонников мисс Крофт. Выпуски были цветными, издавались на хорошей бумаге и пользовались популярностью. В том самом 1999 комиксы о Ларисе Ивановне заняли первое место в рейтингах продаж.

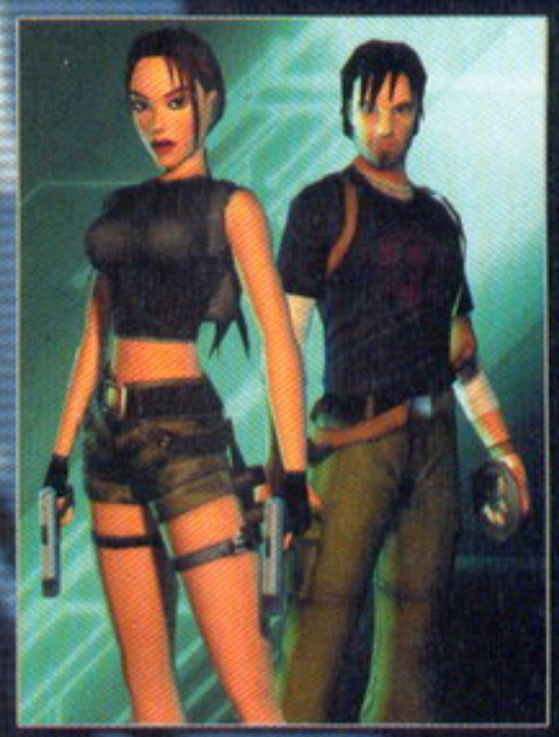
К тому же, были у сериала и полноценные книги. Несколько романов были опубликованы в 2004 и 2005 годах. В основном они пересекались либо с событиями игр, либо с событиями фильмов, и никакой особой радости не принесли. Очень посредственные книжки, честно говоря. Их и литературой-то назвать трудно – так, поделка третьего сорта. Но, как говорится, третий сорт – не брак☺.

Вот что в Tomb Raider точно не третьесортно, так это девушки-модели, представлявшие главную героиню в разные годы. Красавицы из всех стран хотели примерить на себя наряд Лары и получить заветное звание официальной модели. Добились этого отнюдь немногие. В данный момент лицом (и не только) сериала является Карима Адебибе. Девушка очень красивая и не без изюминки.

О будущем

Что нас ждет в будущем, и что ждет конкретно этот сериал? Ну, во-первых, продолжение Tomb Raider: Legend. Надеемся, оно будет исполнено настолько же качественно, насколько и первая часть. Во-вторых, возможно, третья кинокартина всё же выйдет в свет, и Анджелина Джоли опять порадует нас своей фигурой в облегающих, откровенных нарядах. Ну а развитие персонажа...надеемся, оно будет. Причем в лучшую сторону. Хотя нет, мы не надеемся, мы знаем, что так оно и будет – ведь это же Лара Крофт, как может быть иначе?!





Внемли воле спиритов, Легат...

ПЕРИМЕТР

PC

RTS, Real-Time Strategy

www.perimeter2.kdlab.com

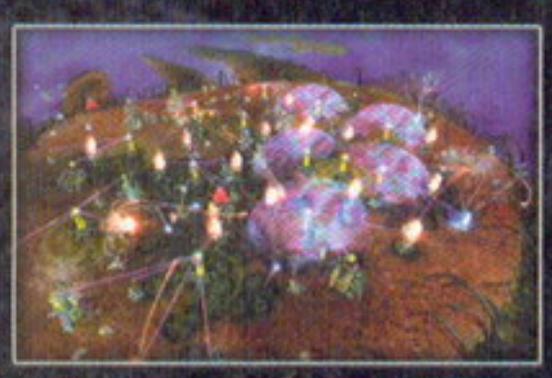
Разработчик: «К-Д ЛАБ»

www.kdlab.com

Издатель: «1С Украина»

games.1c.ua

Дата выхода: 2008 год



Информация для зануд

Исход

«…Исход куёт Цепь Миров, и Цепь – суть оружие Спиритов. Им будет сокрушено величайшее зло, и падший поднимется…»

Ритуал Спирали, церемония Изгиба

В начале XXI века на Земле лидирующую позицию заняли т.н. **Спириты** – ученые, совершившие прорыв в области медицины и науки. Как следствие, все человечество приняло их за спасителей, способных решить массу насущных проблем. К примеру, нехватку энергии. Спириты находят пространство, существующее в параллельном измерении, так называемую **Психосферу**, состоящую из множества спанж-миров. На достаточно долгое время она стала золотой жилой человечества, вскоре человечество объединилось для изучения Психосферы. Ее структура оказалась весьма интересной: множество внутренних миров соединялись между собой специальными **Коридорами**. Стоило только освоить местную структуру и, казалось бы, «рай на Земле» обеспечен. Море энергии, куча свободного пространства, а чего еще нужно в фантастическом мире?!

Но Психосфера вовсе не собиралась становиться энергетическим раем землян. Она встретила человеков отнюдь не с распростертыми объятиями, а среагировала на них, словно живой организм на бактерии. Таким образом в параллельном мире появились античеловеческие тела, борющиеся с «понаехавшими». Это явление называемое **Скверной**, провозгласили наказанием свыше за все плохое.

Скверна всячески боролась с людьми, питающими энергию в Психосфере и, как следствие, вскоре она перебралась на Землю. Следуя своим инстинктам, античеловеческие организмы были запрограммированы на уничтожение всего человекоподобного. Так началось великое противостояние. Найденный людьми рай превратился в самый настоящий ад на Земле.

Находясь на грани уничтожения, человеческая цивилизация панически ищет выход. Спириты возглавляют движение **Исхода**, целью которого является поиск **Новой Земли** и спасение человечества. Поскольку для поисков необходимо преодолевать астрономические расстояния в Психосфере, пришлось использовать **Фреймы** – колоссальные города-корабли, способные перемещаться в параллельном измерении. Они вмещали сотни тысяч людей, искренне веривших в обещанное Спиритами спасение. Так начался Исход.

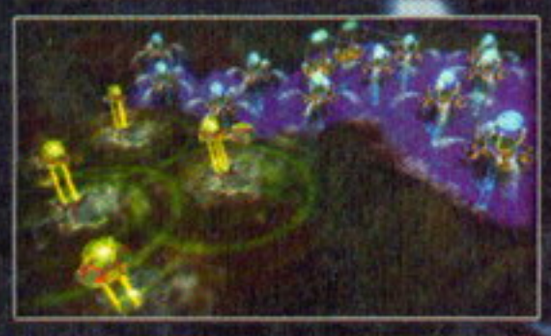
Люди Исхода сплочены вокруг Спиритов и их религии. Её основные положения: Старая Земля погибла; существует новая, лучшая Земля, куда Спириты приведут очистившихся испытаниями праведников; Скверна – наказание, ниспосланное во искупление. Исходу удалось совершить немыслимое – построить от старой Земли цепь из сотен миров, связанных коридорами. Ни потеря нескольких Фреймов, ни раскол (появление **Возврата** и **Империи**) не сломили волю стремящихся к Новой Земле, и не прервали их неуклонное движение. От начавших Исход девяти Фреймов остался один единственный – «Кластер». Он и совершил переход в **Дыру**, портал на Новую Землю.

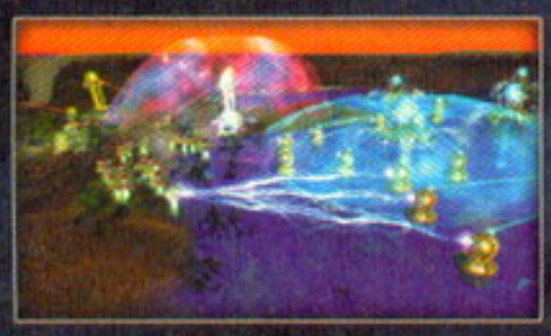
Возврат

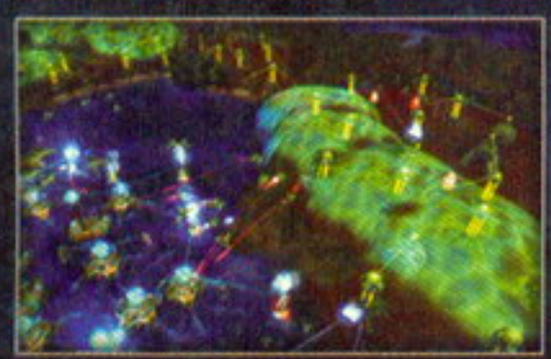
«… что раскол Исхода был запрограммирован его архитекторами. Об этом говорят, например, расовый состав Фреймов Возврата, особенности рациона, отличия в ритуалах, организации жизненного пространства, химический состав водяных и воздушных фильтров, и даже сами формы Фреймов. Но сделать кажущийся очевидным вывод о заданной программе Исхода запрещает одно – возникновение Империи, которое абсолютно не вписывается в общие событийные рамки и не может быть описано предлагаемой моделью».

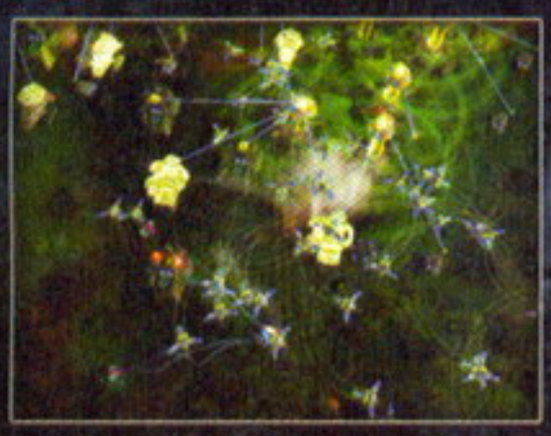
Комитет Истины.
Отчёт по анализу событийной матрицы «Возврат» (на уровне четвёртой итерации)

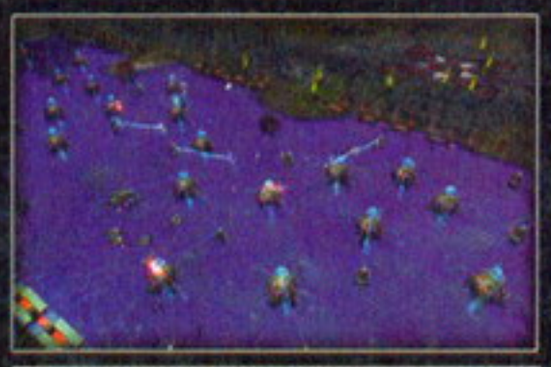
Поиски Новой Земли оказались чередой испытаний для многих поколений людей, населяющих фреймы, рождавшихся и умирающих в их стенах. Людей, которые не видели ничего кроме миров-пузырей Психосферы и кошмаров, обитавших в них. Людей, которые не знали куда идут, сколько осталось пути и сколько еще стерпеть утрат.

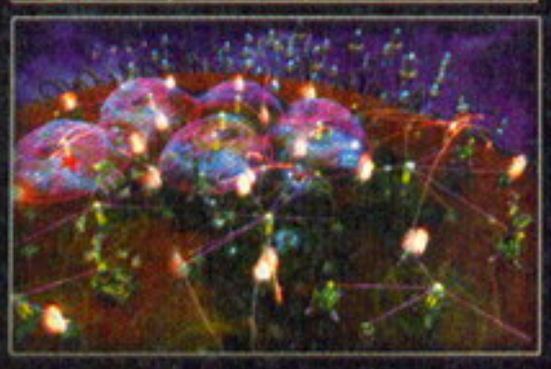












И тут происходит нежданно-негаданное – восстание одного корабля. Фрейм «Зодиак» объявил Спиритов лжецами и восстал против них. Группа аналитиков и ученых, назвавших себя комитетом истины, провозгласили доктрину Возврата к Исходу. Они преследовали обратную Спиритам цель, – возвращение к началу цепочки, то бишь к Исходу.

Психосфера по-прежнему реагировала на мысли людей, а сдерживающие её факторы исчезли. Чтобы выжить среди Скверны, Возврат решился на отчаянный шаг – симбиоз с ней. Это привело к значительным и непредсказуемым мутациям обитателей мятежных Фреймов и, по уверениям Спиритов, потери ими самой человеческой природы.

Но в любом случае, последователи Возврата ощущали себя людьми и стремились любой ценой попасть на Старую Землю. В результате войны с Исходом и Империей Возврат смог восстановить на корневых мирах Цепи портал на Старую Землю. Только один Фрейм Возврата – «Зодиак» смог уцелеть и совершить переход в этот портал...

...Чтобы очутиться на одном мире с Фреймом Исхода – «Кластером".

Сюжет традиционно запутан и непонятен нормальному, неискушенному Периметром человеческому мозгу. Но мы искренне надеемся, что те, кто «в теме", поймут выше написанное (прим.ред.).

Воспоминания

Первая часть игры отличалась от других стратегий в первую очередь своей необычностью. Она выходила из ряда стратегий, к которым все привыкли. Безусловно, этот факт был весомым плюсом игры, но в то же время имел и негативную сторону. Многих отпугивала именно необычность, и они так и не добирались до сути, не вникали в игру, не становились единым целым с голубым экраном, не ощущали кончиками пальцев трансформации боевых юнитов. Их разум оставался вне защитных полей Периметра.

Дверь в завтра

Сюжет Оригинального Периметра заканчивался выходом людей на неизвестную планету. Разработчики хотят, чтобы дальнейшее развитие истории было понятно как опытному «легату», так и игроку новому, не ознакомленному с первой частью, и интригуют нас обещанными сюрпризами в сценарии и приемах повествования.

Фракции Исхода и Возврата столкнулись на земле обетованной, земле которую они покинули и обрели. По крайней мере, именно так можно растолковать идею разработчиков. Игра должна обрести более динамичный характер. Конфликт двух противоположных сил: земных монолитов Исхода и погруженного в водную бездну Возврата. По выложенному на сайте разработчиков ролику видно, как враждующие стороны борются за территорию, ухватываясь за каждый клочок земли, осушая его или же наоборот погружая под воду. Постоянные атаки, вынуждающие снова и снова поднимать защитные купола; здания, осуществляющие терраформинг, возведенные буквально впритык к территории противника – все это создает атмосферу постоянного напряжения.

Вторая часть сохранит хорошие идеи первой и, безусловно, преподнесет игрокам массу новых решений и задумок. Останется упомянутый выше терраформинг, возможность трансформации юнитов и множество других интересных решений Периметра.

Особое внимание «К-Д Лаб» акцентирует на Деснице, новом тактическом юните-манипуляторе. С его помощью игрок сможет менять ландшафт, воздействовать на свои и вражеские войска. Ввиду кардинальных отличий тактики враждующих фракций, манипуляторы Исхода и Возврата будут иметь свои отличия и уникальные свойства. Не менее значимая роль в игре достанется неким Пси-кристаллам – сгусткам энергии, которые были обнаружены недалеко от фреймов. Появлялись они впоследствии переходов по коридорам Психосферы. Их присутствие на Новой Земле свидетельствует о том, что здесь открывались порталы переходов. Эти порталы и являлись источниками энергетических выбросов. Энергия, содержащаяся в кристаллах, могла многократно усилить возможности Десницы.

Внешне игра естественно станет симпатичнее. Ее красоту уже сейчас можно увидеть в видеоролике геймплея, который демонстрирует красивую графику. При этом разработчики утверждают, что внешность игры станет еще лучше благодаря доработке моделей, анимации и спецэффектов. Графика будет соответствовать возможностям современного «железа», всевозможные внешние недостатки первой части исправят, осуществится полноценная поддержка Windows Vista.

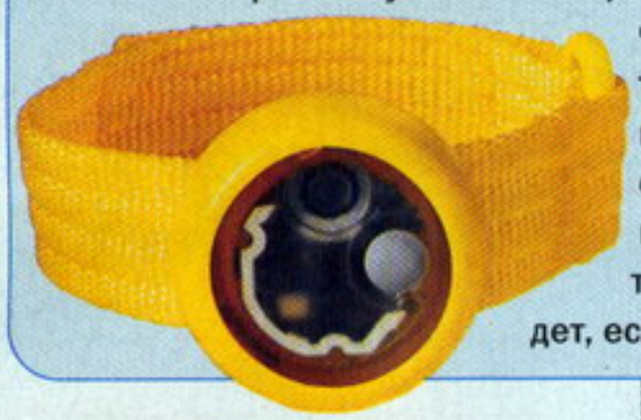
Эпилог

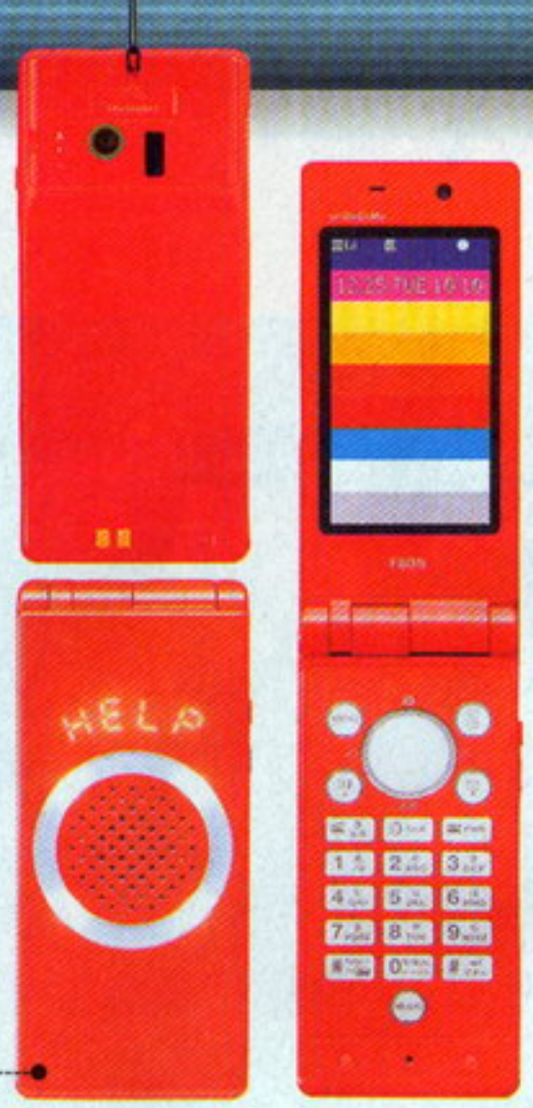
«Периметр 2: Новая земля» является весьма многообещающим проектом, который оставит далеко позади предыдущую часть. А если учесть то, что разработчики прислушиваются к мнениям игроков и обещают учесть их пожелания, можно быть уверенным, что вскоре мы получим весьма интересную и неординарную стратегию.

Wolf

Мобильный защитит вас от японо-кидал при помощи японо-матери и японо-отца

Японский оператор мобильной связи NTT DoCoMo изобрел мобильный телефон FOMA F801i, разработанный специально для маленьких детей. Мобильник поддерживает 3G-сети, его функциональность оставляет желать лучшего, но в нем есть очень классная и полезная кнопка «SOS!!! Спасите-помогите!!!». В случае возникновения опасности (читай – нашествия кидал на школу) ребенок может нажать заветную клавишу и его телефон начнет орать, как ненормальный, издавая тошнотворные звуки и мигая ярким светодиодом. При этом его местонахождение автоматически передается родителям, так что они сразу узнают о том, что ребенок в опасности, и при необходимости смогут приехать. Интересно, что вместе с телефоном поставляются небольшие аксессуары – часы и кулон – также оборудованные кнопкой «ХЕЕЕЛП!!!». Удобно, ведь дети действительно теряются в экстремальных ситуациях. Но вот что будет, если они начнут включать сирену на уроках, в школе?





С днем рожденья, SMS!

Впервые SMS (Short Message Service) отправили в сети Vodafone с целью поздравить абонентов с приближающимися рождественскими праздниками. Сделали это сотрудники Airwide Solutions, существующей и по сей день. В декабре этого года сервису исполняется пятнадцать лет. За прошедшее время сообщения с мобильных телефонов стали неотъемлемой частью повседневной жизни.

Телефон вместо градусника

Дизайнеры Nokia представили концепт телефона Nokia Eco Sensor, открывающий новое направление модельного ряда компании. Так, кроме гламурных, классических, спортивных, музыкальных и тонких, теперь появятся и экологические телефоны, дружественные с природой и здоровьем человека. Звучит это весьма размыто, но позвольте поделиться фактами. Если верить Nokia, то Eco Sensor будет следить за здоровьем человека. Непонятно каким образом аппарат сможет считывать информацию о здоровье человека (частота пульса, температура, скорость движения) и окружающей среде (в основном, погодные условия). Кроме этого, аппарат будет работать при помощи солнечных батарей, что также сближает его с матушкой-природой. Для телефона будет создан специальный сервис, благодаря которому «пожаловаться на здоровье» близким сможет каждый. Телефон состоит из двух частей – сенсора и собственно телефона. Не доказано, но говорят, что мобильные телефоны обычно несут только негативные последствия для их владельцев. Сможет ли Nokia изменить ситуацию, мы об этом вскоре узнаем.

Samsung DuoS: две сим-карты – один телефон

Известно, что есть люди, которые пользуются несколькими мобильными телефонами. Есть и такие, которые постоянно меняют «симки» с одного оператора (или номера) на другой. Причин для этого может быть много, поэтому не будем перечислять их. Но подобное использование мобильного становится настоящей обузой для человека. Нужно постоянно заряжать оба телефона, иметь две адресные книги, на разных трубках хранить разную информацию, в том числе и смс. Но теперь проблема решена раз и навсегда. Нет, речь не идет о распайке разъема SIM, которую могут сделать на радиобазаре. Компания Samsung предлагает вполне цивильное решение – мобильный телефон Samsung DuoS D880, который может обслуживать одновременно две «симки», при этом не важно, каких они операторов. При включении телефона обе они активируются, находят сеть и работают со службами SMS, GPRS, MMS в соответствии с установленными для каждой из них настройками. Во время звонка можно выбрать, с какой карточки вы его совершаете. А если вам звонят одновременно на оба номера, есть возможность выбрать, какую трубу снять. Стоимость такого счастья составляет $700, что не многим дороже двух хороших телефонов.

На диске!!!

Телефон для нас уже давно не является банальным средством связи. Каждому подавай супер-пупер технологии, фото-видеокамеру, обширные коммуникационные возможности и прочая, прочая, прочая. То ли дело было раньше, во времена дисковых телефонов: каждый звонок был настоящей загадкой и сюрпризом – никто никогда не знал, кто ему звонит. Кроме того, никто не был уверен, дозвонится ли он с первого раза на тот конец провода. Сейчас все иначе: вы всегда знаете, кто вам звонит, куда звоните вы, нет никаких глюков со связью, все четко как в аптеке. Скукота, да и только! Но есть люди, которые не хотят мириться со стремительным развитием технологий и предпочитают классику. Одним из таких моби-маньяков является Джереми Кларксон – создатель концепта, предоставленного на фото. Никаких SMS, MMS, e-mail и прочих глупостей! Телефон должен быть телефоном, по старой доброй традиции оборудованным диском для набора номера. Он звонит, принимает звонки и не более того. Он прост, как ни одна из современных трубок, а его размер позволяет носить трубку в портмоне вместе с кредитками. Но заинтересуется ли кто-нибудь в серийном производстве такого чуда?

Logitech G15
Драгоценное табло

Вслед клаве Logitech G15 Gaming Keyboard, которая за свою недолгую историю уже успела нахватать призов за дизайн, эргономику, стиль и свою программную часть, мировой производитель запустил новую клавиатуру Logitech G15.
Первые очевидные отличия – они же и основные – видны невооруженным взглядом. Понесли потери ряды дополнительных функциональных клавиш, потерялось в битве за потребителя колесико подстройки уровня звука и вообще редислоцировалось много кнопок, пропали рукоятки, а экран, который в Gaming Keyboard откидывался, намертво прирос к передней панели. Честно говоря, клава от этого стала выглядеть более прилично и не так хлипко. Монолитные корпуса, знаете ли, это как-то более надежно.

Основная чуча клавы осталась неизменной: патентованный экран Logitech GamePanel LCD. После загрузки драйвера экран не только начинает показывать время, таймер, календарь, ID-теги проигрываемых файлов, но и служебную информацию, когда вы играете в лицензионные игры. Например, Силу, Ловкость, HP/MP и прочее для вашего перса в онлайновой игре.

Да, кстати: как и в старой модели, в G15 можно заблокировать «виндовые» кнопки «Win» и «Контекстное меню» – для этого предусмотрен специальный переключатель.

Перераспределенные кнопки G1–G6, режим использования которых (профиль) переключается кнопками M1–M3, все равно встали примерно на том же месте. Учитывая короткий левый Shift (его сократили ради еще одной клавиши «\»), иногда можно облажаться и по непривычке ткнуть вместо Shift в G5, которая в первом профиле работает как F5 (в браузерах – обновление страницы). Но на G1–G5 все так же можно назначить любой макрос в драйвере клавиатуры или любое сочетание клавиш. К примеру, по нажатию G1 можно не только настроить запуск игры, но и вход в реалм, выбор персонажа, вход в канал чата и приветствие всем соклановцам: главное, чтобы все эти действия можно было реализовать с помощью клавиатуры, а не мыши.

Подсветка как была под клавой, так она там и осталась – подсвечивается все поле, и прозрачные символы на черных кнопках светятся ровным оранжевым цветом с подстраиваемой яркостью. «Косяк» старой G15 Gaming Keyboard с тем, что на ней русские буквы нанесены краской и, соответственно, не подсвечиваются, решен раз и навсегда: в этой клаве русских букв пока вообще не предусмотрено. Нет букв – нет проблемы. Надеемся, что к моменту выхода на наш рынок клава обретет клавиши с прорезанными русскими буквами.

Итоги подведем: клава при том же функционале стала гораздо более стильной, удобной и устойчивой. Но при рекомендованной цене в Европе 99,99 евро пока остается лакомым кусочком, но никак не заменой старой G15 Gaming Keyboard, которая сейчас доступна по всей Украине по цене около 55-70 евро.

Игры, поддерживающие технологию GamePanel

America's Army, Battlefield 2142, Brothers In Arms Earned In Blood, Command and Conquer 3 Tiberium Wars, Commandos Strike Force, DinoHunters, Enemy Territory: QUAKE Wars, Falcon 4.0: Allied Force, F.E.A.R. Perseus Mandate, Fury, GT Legends, GTR, GTR 2, KumaWar, Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Neverwinter Nights 2, Prey, Red Orchestra: Ostfront 41-45, Rise of Legends, Shootout!, Sid Meier?s Civilization IV, Sid Meier?s Railroads!, SiN Episodes: Emergence, Star Wars Battlefront II, TimeShift, Titan Quest Immortal Throne, Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown, Unreal Tournament 2004, Vendetta Online, War Front: Turning Point, Warhammer: Mark of Chaos, The Witcher, World of Warcraft, World of Warcraft: Burning Crusade

VCL Autumn 2007: FIFA#3

Новая версия симулятора футбола от «мастеров электронного искусства» – Electronic Art уже прижилась у киберспортсменов. Все разговоры о том, лучше FIFA 08 предшествующих игр серии или хуже – отошли на второй план. Фифакеры уже забыли, что такое переключаться между игроками клавишей «S», и потихоньку начали осваивать все премудрости новой игры. Первым, действительно достойным внимания экзаменом для столичных кибератлетов стал чемпионат, проведенный в рамках лиги VCL: VCL Autumn 2007: FIFA#3.

Увы, чемпионат прошел без наших чемпионов Мики и Вокмена. Первый решил попытать счастья в Москве, где в те дни проходил осенний чемпионат Asus с призовым фондом около 1500 убитых енотов (к сожалению, безрезультатно). Второй же все никак не мог расстаться с FIFA 07 и готовился к финалу престижной европейской лиги eSport Champions League 2007. Dignitas.Walkman в очередной раз продемонстрировал высший класс и, обыграв в финале сложнейшего соперника SK.Mario, стал счастливым обладателем 3000 евро, с чем мы его и поздравляем.

Но вернемся, все же, к VCL Autumn 2007: FIFA#3. В это раз сетка Premiere League насчитывала «всего ничего» – 18 человек. Среди присутствующих невооруженным взглядом можно было узнать старожилов движения виртуального футбола Strim, Da-da и FaNxAnge1. В прошлом сезоне эти ребята показали не совсем тот результат, который мы от них ожидали, но чувствует мое сердце, что и эмоциональный Strim, и целенаправленный Da-da, и жизнерадостный FaNxAnge1 яркими звездами засияют на небе FIFA 08 в 2008 году. Список претендентов на победу дополнили два столичных фифакера, которые удивили нас своими результатами в прошлом сезоне: Koeman и leGoLass. Ну и, конечно же, круг главных претендентов на призы замыкает непревзойденный NoA.Blood. Титулованный фифакер, который всегда радовал нас своей волей к победе, просто блистательно начал новый сезон. Александр уже несколько недель удерживает первое место в национальном ладдере, уверенно устремился к вершине европейского ладдера и уже успел выиграть первый online чемпионат, проведенный под эгидой ESL UA.

В первом туре практически все участники попали на пустышки, не повезло лишь двум друзьям – FaNxAnge1 и leGoLass. В напряженной борьбе крепче оказались нервы у leGoLass'a, и именно он праздновал победу с минимальным перевесом в один мяч. Дальнейшие события в сетке развивались как по сценарию: более опытные (или фартовые) продолжали борьбу в виннерах, остальные искали справедливость уже в нижней сетке лузеров.

В полуфинале NoA.Blood обыгрывает Koeman'a, а Strim без боя пропускает дальше по сетке своего товарища Da-da, который в финале виннеров не сумел победить NoA.Blood'a. Тем временем с подножья сетки лузеров к вершине выкарабкался FaNxAnge1. Одержав 7 (!) побед подряд, Фан, несмотря на потрясающее упорство, все-таки прервал свою выигрышную серию, проиграв в финале лузеров Da-da со счетом [3–1]. Повторная встреча NoA.Blood'a с Da-da в суперфинале не внесла никаких коррективов: [4–2] – и Александр празднует очередную победу в новом сезоне!

Победители Premiere League:
- 1 место – **NoA.BlooD** – 500 грн
- 2 место – **Da-Da** – 350 грн
- 3 место – **FaNxAnge1** – 250 грн
- 4 место – **Koeman** – 200 грн

Посещаемость League One как всегда радовала: 34 полу-про вступили в жестокий бой за призовой фонд. Эмоции, царившие в игровой зоне, склоняли к мысли, что вот они, потенциальные участники Premiere League! Накал страстей рос с каждым туром. Уже в одной четвертой виннеров один из основных претендентов на первое место, Nelson, проиграл LeNoX'у. Пути этих игроков еще раз пересеклись в финале лузеров, и вновь LeNoX с минимальным счетом вырывает вожделенную победу! Сам же Нельсон объяснил свой проигрыш тем, что противник не давал ему нормально играть, катал мяч на своей половине поля и лишь с двумя атаками в активе выиграл со счетом 2–1. Сейчас трудно сказать, было ли это оплошностью судей, задерживал ли LeNoX мяч на своей половине поля больше 5 минут, или, как сказал сам Nelson, ему просто «фартило». Факт налицо – в League One новый победитель.

Победители League One:
- 1 место – **LeNoX** – 200 грн
- 2 место – **Valeo** – 150 грн
- 3 место – **Nelson** – 100 грн

Виталий «Blind» Полищук

Коммент:

*Комментарий от **NoA.Blood**:*

Первый чемпионат по FIFA08 и для меня оказался первым чемпионатом по этой версии ФИФА. Турнир получился достаточно зрелищным и проходил в напряженной обстановке. На нем присутствовали практически все сильнейшие игроки нашей столицы, следовательно, шанс победить был не только у меня :). Несмотря на то, что новая версия ФИФы вышла всего пару месяцев назад, многие уже успели достаточно хорошо натренировать заброс со своей половины поля, что приводит к выходу 1 на 1 с вратарем. Можно даже сказать, что на этой комбинации строилась почти вся игра. Так же игроки «старой школы», как Da-da, FaNxAngel или Koeman, за счет своего большого опыта выступлений на громких соревнованиях, имели отличный контроль мяча, что значительно увеличило их шанс на успех.

Главным минусом большинства игроков была реализация голевых моментов, чем я и воспользовался. Ведь если брать того же Da-da или Strim'a, то они создавали огромнейшее количество моментов, но могли реализовать меньше половины. Хочется заменить, что практически никто не пытался играть навесами с фланга, так как в основном все надеялись на забросы или на распасовку в центре, что приводит к выходу 1 на 1. Я же построил свою игру на подачах с фланга, которые, как показала практика, были даже более эффективны, чем забросы со своей половины. Именно это сыграло огромную роль в моей победе на турнире.

Клайв Баркер.

Руки, раздирающие лицо

– Клайв Баркер – это новый принц жанра HORROR

вольный перевод восхищенного отзыва Стивена Кинга

I am a fantasist, a professional imaginer

автопортрет Клайва Баркера

За свой более чем полувековой жизненный путь Клайв Баркер уже успел создать несколько десятков творений в сфере литературы, кинематографа и даже поучаствовать в создании компьютерных игр. И поставить его в один ряд с такими авторами как Мэри Шелли, Лавкрафт и Стивен Кинг – не будет кощунством.

Но из-за таких людей, как он, этот мир наполнен страхами, фобиями, истериями и сумасшествиями. Он же – исцеляет людей от страхов.

Он – частично виновен в хаосе, в котором обугливается наш мир. Он же этот хаос и упорядочивает.

Он – зло! И великий художник кровавых символов.

Весь гнев и всё уважение к нему да озарят эти страницы!

Проблески сознания Клайва Баркера

От крика этого **младенца**, пронзительного, как игла, вонзаемая в нерв, у медсестер-акушерок поседели зрачки. Врачи вырывали себе ногти и заталкивали своих свихнувшихся ассистентов в кремационные печи. Так провозвестил свое рождение человек, искромсавший воображение нескольких поколений людей, – **Клайв Баркер**. День это помнят и поныне – это **5 октября 1952 года**. Место рождения – выжжено калёным железом на живом теле мировой карты. Это Ливерпуль (а точнее – местечко поблизости, Пэнни Лэйн).

Кто знает, возможно, уже тогда в его новорожденном сознании шипели и плавились образы, впоследствии прорвавшиеся в этот мир в виде самых изысканных чудовищ, которые только знало мировое искусство. На первый взгляд его детство проходило как у всех детей. С одной лишь разницей: своих детских чудовищ, про которых остальные дети со временем счастливо забывают, Клайв никуда из своей головы не отпустил. Они и поныне там.

Укрепить в себе силу и способность запугивать Баркер мог только с помощью образования. Для этого будущий тёмный гений избрал факультет английской литературы и философии (Университет Ливерпуля). Здесь он научился облекать свои черные образы в острую, как скальпель, литературную форму

с помощью профессионального литературного языка.

С тех пор этот скальпель не просыхал от крови.

Не в силах более сдерживать в себе монстра, молодой Клайв выпускает его на свободу. Нет, Джеком-потрошителем он не становится. Баркер – коварнее и изворотливее, он атакует людей изнутри, через воображение. Он занимается постановкой первых собственных творений в собственном Лондонском театре. Ему, ключнику дверей Ада, тогда исполняется уже 21 год.

* * *

[Проблеск трезвой мысли] *Прежде, чем приступить к повествованию о добродетельных злодеяниях Баркера, хочу выделить то главное, что всегда является его символом, как знаки на запястьях фанатичных кланов. Эти знаки – образы! Яркие и запоминающиеся, будто четко начертены флуоресцентной краской на внутренней стороне черепной коробки читателя (несмотря на сложность, которую с трудом воспроизводили даже кино/game-спецэффекты), ужасающие, рожденные на стыке кошмара, фантастических нот и раскаленных эмоций, зачастую – запрещенных и извращенных.*

Его монстры – это всегда что-то тошнотворное, запредельно-необычное, непохожее на других своих «собратьев», и при этом они почти всегда красивы в своей отвратительности.

Его описания красоты и эмоций через минуту сменяются жуткими сценами нечеловеческой жестокости. И пусть сценарии не всегда блещут разнообразием и оригинальностью, пусть многие фильмы не нравятся даже ему самому, пусть нередко то здесь, то там вспыхивают сигнальные ракеты самоповторов, но его чудовища, эмоции и уникальные миры всегда спасали ситуацию.

[Трезвая мысль погружается в бред]

Книжные страницы, пришитые к телу киноплёнкой

Литературную и медиа деятельность К.Б. невозможно рассматривать в отдельных разделах – всё его творчество – это монстр, скроенный и сшитый из причудливых частей тела: зачастую из одного вытекало другое, а новая книга становилась фильмом. Так что – лучше ступать хронологично, без лишних иссечений и надрезов.

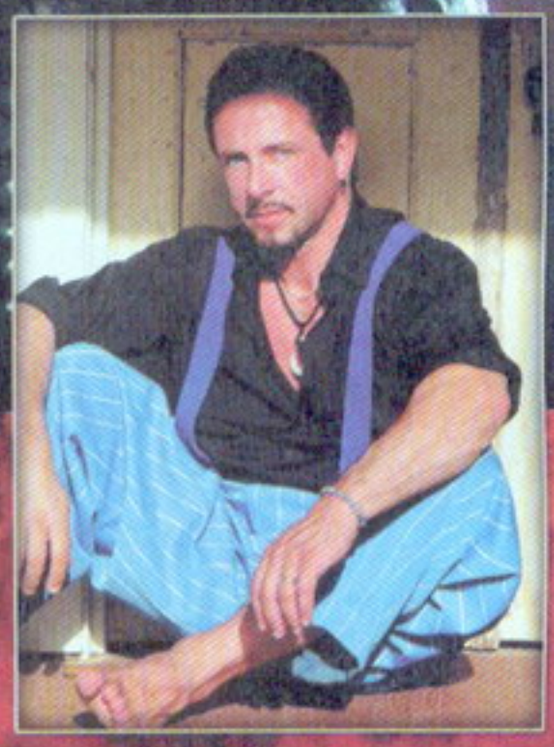
Итак, что же мешало Баркеру после его первых попыток создания книг ужасов остановиться? Успех! Именно он заряжал его голову новой дробью, которая выстреливала новыми и новыми текстами.

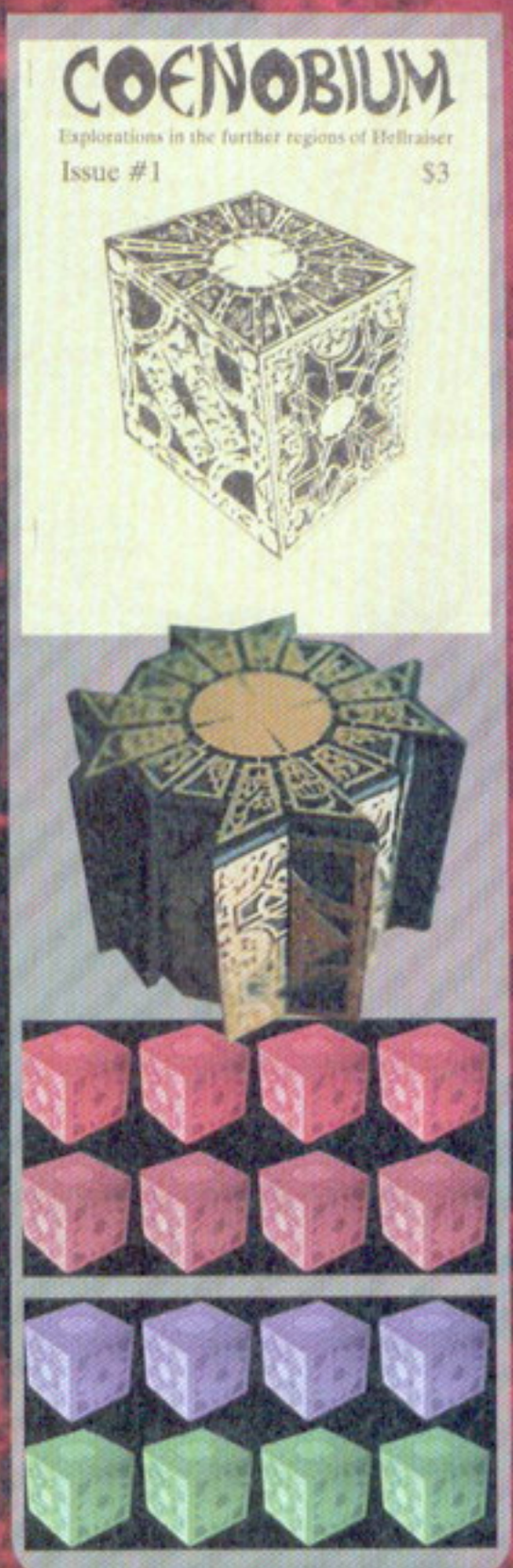
В 1984 году запекся, будто кровь на рубленой ране, первый сборник ужасных рассказов «Книги Крови» (о перекрестках миров живых людей и духов, где бренное тело выступает в роли Книги крови). Но англичане впали в кататонический ступор и сделали вид, что ничего не произошло (хотя общество испугалось так, что на улицах подбирали мертвых птиц, а к стенам прислонялись тысячи ледяных людей с белыми перекошенными лицами и искаженными в немых криках ртами).

Зато в США румяные и улыбчивые янки книгу встретили настолько восторженно, что Баркеру оставалось только довольно хмыкнуть и с воодушевлением продолжать свои жестокие пытки над читателями.

В следующем, 1985 году, он выдает «на-гора» свой пилотный роман «Проклятая игра» (о судьбе телохранителя, старом долге, секретных магических знаниях), который брызнул успехом так, как фонтанирует свежезарезанный поросенок, если ему грамотно отмахнуть полтуши.

Но ему было мало… В том же году Клайв принимается прогрызать окровавленную дыру в теле кинематографа (хотя начал он киноэксперименты еще в 70-х годах), создавая





сценарий для фильма о безумного учёном-мутантотворце «Трансмутации».

В качестве очередного укуса за горло выступил в 1986 году убойный «Полуночный поезд с мясом» (о том, что бывает, если выслеживать серийного убийцу) и издевательски-прелестный «Йеттеринг и Джек» о взаимоотношениях мерзкого демона и обычного человека.

Год 1987. Очередной фильм по мотивам книги о кошмарном, нечаянно освобожденном демоне «Rawhead Rex» заставляет Баркера сделать вывод: авторы позорят его имя и пора приниматься за дело самому, расправившись с негодяями.

Чтобы было удобнее терроризировать съемочные павильоны, Баркер перебирается в США. Там еще не знают, что за напасть ждет их в лице Баркера. Так будет до тех пор, пока не выбирается на свободу легендарный **Hellraiser** (на основе произведения Hellbound Heart), ставший вместе со всеми его продолжениями культом. В недрах этого «сериала» вырос тот самый Пинхэд («Булавочная голова») – один из наиболее узнаваемых монстров Баркера, порождение тьмы, вся голова которого была утыкана иглами по строгому геометрическому рисунку.

Да и клан сенобитов, вызываемых с помощью шкатулки-головоломки, внешне являл собой исчадие ада. На их фоне «лицо с обложки» «Хэллрэйзера» воспринимается так же привычно, как и вид выпотрошенного трупа абсолютно не отбивает аппетит у патологоанатомов.

В дальнейшем Баркер принимает участие в создании новых серий «Восставшего...» лишь отчасти, курируя многосерийник в качестве продюсера и создателя персонажей.

И вот... Происходит ужасное. **Баркер задумывает убийство!**

Дело было так. Однажды, он увидел результат стараний авторов фильма «Hellraiser 5».

Вот кусочек его интервью.

Barker: *I saw Hellraiser 5...*
Интервьюирующий: *And?? And??*
Barker: *Shit! Shit! It is terrible.*

Нет, за плохой сценарий он не отрезал нечестивцам руки, не соскребал с их спин жирные ошметки и не скармливал свиньям, не пускал им под кожу муравьев, как это делают индейцы. Он даже не скормил их ноги личинкам мух.

Вместо этого он решил: любимого Пинхэда лучше красиво уберет сам Мастер, чем это грязно сделают какие-нибудь идиоты без фантазии в голове...

...Клайв вздохнул и вымыл руки...

Чтобы демонам Баркера не было скучно, в мир выходит еще один его известный тайтл – **Candyman** (по сюжету лучше не произносить это имя 5 раз подряд).

И тут впору задаться вопросом – *«Почему?»*. Почему К.Б. не прекращает свое темное дело? Почему каждое его новое творение становится от раза к разу всё страшнее и убийственнее?

Ответ устрашающе прост: как и маньяк, идущий по трупам, автор не может остановиться и всё бросить. У него два выхода – сдаться и лечиться, или спускаться всё дальше по горящей лестнице творчества. Запретная воронка затягивала его всё сильнее. Назад дороги не было...

Но, как известно, что-то одно, проявляющееся постоянно, рано или поздно надоедает, как надоедает и каннибалу одно и то же мясо. Поэтому автор пробует свои силы в абсолютно другом стиле – фэнтези. Нет, на лавры Толкиена он, конечно же, не претендует, но его размашистый роман «Имаджика» (1991) был высоко оценен как официальными критиками-аналитиками, так и теми, ради кого он писался, – читателями. Три мощных персонажа – преступник, роковая женщина и загадочный убийца – разгадывают загадку мира, открывая для себя, что Земля – один из пяти доминионов, которые редко, но метко, объединяются в единое целое.

* * *

За 1990-е – 2000-е годы Принц Ужаса будто сорвался с цепи. Он поучаствовал в куче совместных проектов, включая авторство в сериалах и телепрограммах, дал массу интервью, снялся кое-где сам и озвучил нескольких героев, включая геймерских (см. далее), а также открыл для себя жуткие просторы Интернета.

В своих интервью он наконец-то решается открыть очевидное: часть его самого живет в каждом из его персонажей. В его книгах/фильмах нет 100%, или 99% Баркера – то здесь, то там проскакивают лишь его кусочки. Более того, Мастера тянет на философию: например, в «The Thief of Always» Баркер видит напоминание для себя и других – важно ловить момент и не упускать людей, ведь они не вечны...

...Если уйти в безумие целиком, назад дороги не будет. Поэтому Баркер оживляет мозг вечным: за свою жизнь он неумолимо пережёвывает огромное количество различных классических и новомодных произведений. К примеру, его любимыми книгами являются «Моби Дик» и «Питер Пэн», феерическая «Трое в лодке» (Джером К. Джером), «Экзорцист». Усмиряет его демонов чтение Рэя Бредбери и просмотр фильмов Андрея Тарковского.

Черпает он свое вдохновение также в музыке и поэзии. А вот книги читает, в основном, прикладные и исследовательские.

А еще нормализуют его состояние, как ни странно, комиксы. Еще с юных лет он уважает «Фантастическую четверку», а вот экранизация «Людей Х» его (и не только его) сильно разочаровала ...

Разумеется, его диковинные супермонстры также не могли проскочить мимо всевидящего ока комикс-гиганта MARVEL.

Но истинный гений только тогда гений, если он может подарить миру новый шок. В 2002 году К.Б. снова нашумел. Это был «Абарат», книга, уже считающаяся убийцей «Алисы в Стране Чудес».

Сюжет закручен вокруг Candy Quackenbush – девчонки, которой всё не сидится спокойно. Всего автор рассчитывает на 4 части, но кто его знает – вдруг втянется, как Джоан Роулинг. Работа идет неплохо, автор и читатели довольно уплетают новую опиум-отраву.

Таинственные миры, острова и снова масса загадок, и снова красной нитью звучит для героев книги любимый баркеровский лозунг: ***«Наскучила нудная жизнь – сейчас развеселим таким путешествием, что мало не покажется!»***

Откуда просочился «Абарат»? Как мог он взойти чудными цветами на берегах кровавых рек? Почему вдруг повернул своё зеркальное лицо к детям автор, руки которого по локоть в струящейся литературной крови? Неужели это план по уничтожению человечества в самой его беззащитной форме – детстве?

Нет. Баркер до такого не дошел. Просто он помнит, что и как он любил в детстве. А детские воспоминания, сами знаете, рано или поздно берут голову любого человека в плен. Вот и сейчас, он не мог оставить без внимания детскую аудиторию и снабдил ее «Абаратом». Его самого в детстве ужасно утомляли длинные пространные тексты, он любил экшен, яркое зрелище. Потому-то, как сказал сам Mr.Клайв, «10-летнему Баркеру **Абарат** бы понравился».

К тому же, детские вымышленные миры и существа... всегда на 100% реальны для их хозяев. Мы все помним свои чудесные страны, своих чудовищ под кроватью, своих невидимых товарищей. Не так ли?

Но Баркер не стал клиническим добряком. Созданные мастером кровожадные демоны оказались гурманами. Они попросили нового мяса и свежей крови. Поэтому К.Б. зловещей неспешной походкой двинулся в сторону компьютерных игр.

Не все игры с участием Баркера увидели свет (адвенчурный хоррор-боевик **Demonik**), также были и пролётные игры, глумящиеся над именем Баркера. Однако игра **Undying** (2001 год) не только базировалась на фирменном сценарии К.Б. (прорывы в наш мир потустороннего, произошедшие в адском доме), но и заставила Баркера даже принять участие в озвучке игры. Для того времени 3d-монстры были хороши, главгер выглядел опрятно и причёсано, носил большущий револьверище и не только из него шутерствовал, но и применял магию. Увы, забраться цепкими лапками в мозги к геймерам неразнообразному проекту оказалось сложно, хотя общее атмосферное впечатление от игры до сих пор вызывает ностальгическую улыбку на устах фанатов игры.

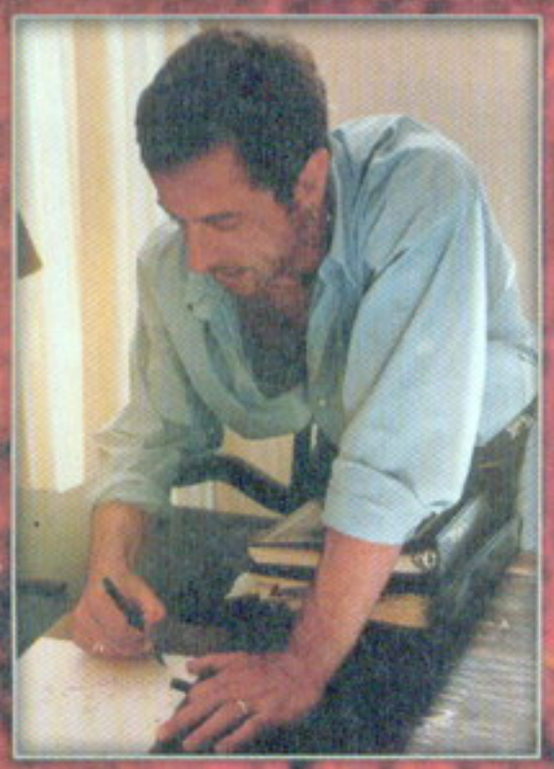
Ну и, конечно же, игра **Clive Barker's Jericho** – мракобесный гость «Шпиль!» №12/2007. Великолепная графика, еще более омерзительные твари, атмосферность, команда спецназовцев-магов и... Однообразный геймплей с сюжетом, в котором не хватало чего-то залихватского... Тем не менее, эта игра все же шагает по головам, хотя и осторожной поступью.

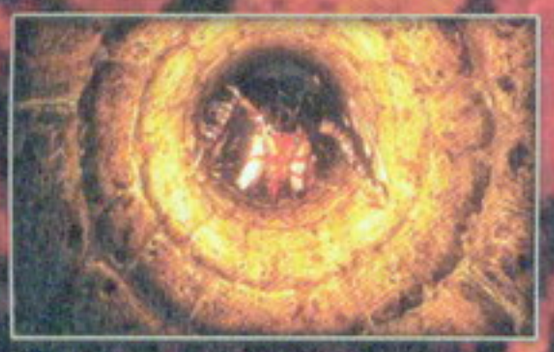
* * *

Чем же порадует Мистер Баркер нас еще?

Если карта ляжет, зрители увидят экранизацию книги The Thief of Always, о месте, где время ведет себя очень странно.

В планах на 2008–2009 годы – реанимация «Полуночного поезда с мясом», Born (о том, какие кошмары может скрывать небольшая деревушка), и творение-бестиарий **Tortured Souls: Animae Damnatae**. Последнее – это повествование о судьбе шести ужасающих существ, достойных экранизации и 3d-оцифровки. Agonistes, творящий чудовищ (в его проткнутое и переполовиненное лицо смотреть без содрогания нельзя). Его создание – искалеченный убийца Scythe-Meister, изуродованная, но прекрасная девушка-мститель Lucidique с острыми крючьями *в руках* и эмоциями к Scythe-Meister *в сердце*. Ужасает искореженное тело доктора Talisac, подвешенного за лицо на жуткий механизм. Адский хирург-истребитель, вечно жаждущий крови – Venal Anatomica – брат-близнец Немезиса из Resident Evil. Детище безумного доктора Mongroid – человек с зубастым ртом вместо живота. «Шестиконечностный» человеко-механизм Szaltax, милое существо с крыльями и фрезой в черепе Camille Noire, связанный и механизированный Zain, конструктор из нескольких существ Suffering Bob (кстати, а не из творчества ли Баркера брали монстров для игры the Suffering, а?). Холод по спине вызывает препарированный





повешенец Moribundi, а желание обедать – отбивает огромная туша вперемешку с червями – Feverish.

Запредельная палитра Клайва Баркера

Только истинные *баркероманы* знают, что кровавый след его таланта тянется и по художественной тропинке.

Он не только сам создает иллюстрации к своим произведениям с демонической энергией (рисунки к «Абарату» измеряются сотнями!), но и творит множество самостоятельных разностилевых рисунков и картин, которые на выставках производили и еще долго будут производить фурор.

Критики и простые посетители до сих пор спорят о глубине и значении символов, наводнивших его живопись, но все они сходятся в одном: изображая несуществующих существ из несуществующих потусторонних миров, Баркер наделяет их вполне реальными человеческими чувствами и эмоциями, которые капают, струятся, а иногда и бьют фонтаном из его рисунков. Разброс тем широк: здесь есть и юмор (правда, очень специфичный), и картинки, от которых передёргивает и волосы начинают шевелиться. Местами это всё напоминает творчество помешанных людей, местами – работы средневековых готичных художников, кое-где всё изображено схематично и простецки, а где-то настолько сложно, что даже не верится, что такое и впрямь возможно.

Каждый в этой графике находит что-то свое, цепляющее внимание. Лично мне по нраву больше всего зубастый монстр, сливающийся с домом (иллюстрации к The Thief of Always) и *чувак*, деловито засунувший руки в карманы и изо всех своих «*чувацких*» сил похожий на Бориса Гребенщикова (2005 год, Visions of Heaven and Hell ...). ☺ Может это и есть сущность самого Мастера?

Известно также о его попытках подмешать своего яду и в музыку. Так, в свое время зародился тандем-монстр: **Баркер** (*рисунки*) VS **KOЯN** (*тяжеленная рок-музыка*).

Ладно. Всё! Дружно возвращаемся к здравому смыслу!

Несмотря на все ужасы, нацарапанные здесь ржавым гвоздём, нужно сказать: Баркер – не буйно помешанный, верящий во всю свою многочисленную нечисть, которая сочится из его произведений. Мастер признается: он творит от всей души, и хочет, чтобы его чувства и мысли нашли отзыв в сознании читателей/зрителей. Однако как можно привлечь внимание к вещам из привычного скучного мира, не бросающегося в глаза? Это можно сделать только шокотерапией – с помощью подачи информации, облаченной в форму экстремальной метафоры. **Это – наше с вами насущное, принявшее форму запредельного и сверхъестественного.** Так – ярче. Так – запоминается. Человеческое сознание более восприимчиво к страхам. Воображение более ранимо перед этими образами, как обнаженный при трепанации мозг перед людоедом-гурманом. Что Баркеру, собственно, и нужно....

Причем, то, что понял один человек по-своему, другой человек поймет иначе. А значит – мультиэффект! Более того, не нужно долго объяснять, что демоны и ангелы всегда были символом темных и светлых сторон человеческой личности.

Mr. Barker не нанимался быть почтальоном, несущим мэсседж. Его творчество – это и так система сплошных мэсседжей. Главное разорвать плёнку, мешающую видеть и слышать, и понять-таки, о чем же кричат его произведения.

В сверхъестественное и жизнь после смерти Баркер, конечно же, верит, как и в Господа Всемилостивого.

К слову, поведение его в плане вглядывания в вечность пугает: он признался, что не раз внимательно следил за умирающими людьми, держа их за руку. Затем делился впечатлениями, какое это жуткое и непостижимое явление: секунду назад человек был здесь, через секунду – он уже не существует. Кощунствует ли Баркер? Ничуть. Просто пытается понять. Все пытаются понять, что будет, когда все мы сдохнем.

Вот так вот. Просто размышления. И никакой фанатической веры в призраков и монстров. Его хоррор – это инструмент (в конце-концов, есть же традиции литературы подобного формата), это – иносказательная бритва, сбривающая волоски опостылевшего и приевшегося тупого мещанского быта с щетинистого горла нашего общества. Смотри, общество, как бы Клайв не чикнул бритвочкой-то...

* * *

Клайв Баркер никогда не станет похож на людей, ножницами отхватывающих себе языки и зашивающих себе губы нитками из шерсти мертвых крыс, чтобы не говорить, не нести людям Слово. Он будет творить и дальше.

Что еще преподнесет нам неутомимый Жнец Кровавых Повествований? Кто же он на самом деле? И каков его план? Зачем он раздирает людям лица (см. название статьи)? Чтобы открыть глаза, поросшие многолетней коростой обрюзглости? Или чтобы вырвать эти самые глаза с корнем и сделать людей своими слепыми рабами?

Он знает. Но главных своих секретов не выдаст. Никогда.

-=Napalm=-

Правда о Властелине Колец

Уверен, каждый из вас, реальные мои шпилевцы, видел кинотрилогию «Властелин Колец», читал книгу, или хотя бы что-то где-то слышал о великом творении гениального Джона Толкиена. Что? Это не совсем так? Вы всего лишь видели постер фильма краем левого глаза, а краем правого уха слышали имена Фродо и Саурон? Ну, тогда ещё лучше. Тогда вы поймёте меня на все сто процентов, даже если я буду говорить не по делу и трогать не то тело. Шутка. Фишка моего сегодняшнего опуса приблизительно такова – «Всё относительно в нашем несовершенном и полном двойных стандартов мире». Внимайте!

Мы все вольно или невольно идём на поводу у рекламы, пиара, пропаганды и верим в ложных героев, которые на поверку оказываются далеко не такими уж героическими и сильными, как их представляют профессиональные пиарщики и косметологи. Особенно это касается кино-индустрии и всевозможных развлекательных шоубизнесов. Очень часто при просмотре того или иного мегахитового блокбастера я замечал, что в «том» мире всё совсем не так, как хотят показать нам киношники. А уж если вопрос касается книжных экранизаций – так и подавно.

И дело тут не в искажении фактов и неправильной подаче материала, так любимой мастерами кинокамеры – дело в самом представлении ключевых персонажей, в событиях происходящих на экране и в книге, в мелочах, что при ближайшем рассмотрении могут полностью поменять отношение к той или иной легенде или схватке.

Взять хотя бы тот же легендарный мир Средиземья. Давайте вспомним ключевого персонажа этого отличного произведения. Так давайте же послушаем, что о нём говорит молва, узнаем – в какой ипостаси он вошёл в мировой геройский пантеон!

«Гендальф бледный»

Да, вы не ошиблись: герой, что занимает меня больше всего в этой эпической саге, никто иной, как великий и могучий супермудрый и таинственный Гендальф Серый/Белый, он же Митрандир, он же Олорин. Майер по национальности, маг по профессии, прокачавший по ходу Войны за Кольцо уровень своего мастерства с Серого на Белый, и имеющий кучу прозвищ во всех уголках Средиземья. Именно ему отводится центральнейшая из центровых позиций, не только во всей трилогии «Властелин Колец», но и в предваряющей ее книге «Хоббит или Туда и Обратно», по которой сейчас должен быть снят фильм, и вроде даже самим Питером Джексоном, с которым киностудия после «Властелина» побила горшки. Горшки

склеены, а Гендальф снова придет к нам в дом.

Именно Гендальфа в книге и фильме называют мудрейшим, именно он жертвовал собой в битвах с орками, и именно он, обладая громадной магической силой, победил мага-предателя Сарумана, переломив его посох. Таким Гендальфа принято считать, но давайте посмотрим чуть дальше, задумаемся чуть глубже, чем это «принято».

Спору нет – говорит Митрандир складно, умных вещей знает много, но вот с колоссальной магической силой, так щедро приписываемой ему везде, где только можно, у Белого Всадника, похоже, не сложилось. Иначе, как объяснить тот простой факт, что заклинания, творимые Гендальфом в книге и в фильме, можно пересчитать на пальцах? И, кроме того, все они не принесли в ту или иную боевую ситуацию каких либо ключевых перемен – они скорее являлись уже следствием произошедших событий, произносились, как говорится, «вдогонку», или же носили локальный, «косметический» характер! Что, не верится в такой расклад событий? Так давайте вспомним все явления магического псевдомогущества Олорина!

«Гендальф – огненная шишка»

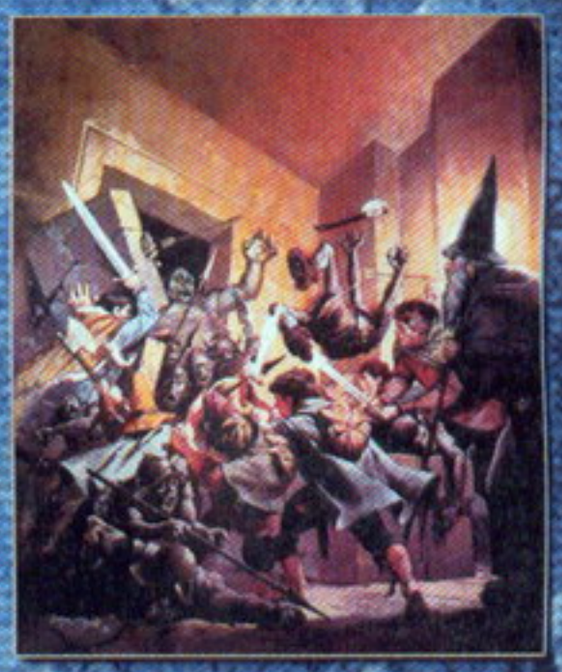
Самый первый всплеск магической силы Серого Странника относится ещё ко временам дракона Смога и истории, рассказанной в «Хоббит Туда и Обратно». Именно в этом небольшом, но очень хорошем произведении, мы впервые видим Гендальфа во всей своей красе – слушаем его умные речи и наблюдаем его фокусы. Великий в своих длинных заумных речах и бытовых хитростях, этот Волшебник на деле умеет только лишь швыряться огненными шишками в варгов и гоблинов, причём в очень ограниченных количествах.

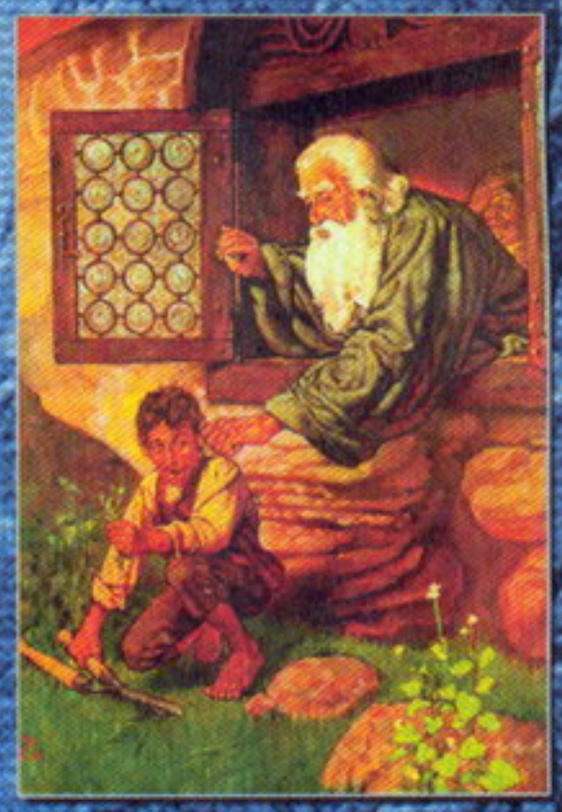
Вспомните тот случай, когда, вырвавшись из подземелья гоблинов, отряд гномов, вместе с Бильбо Багенсом (будем называть эту почтенную и спорную фамилию так) и могучим Гендальфом, оказался в окружении отряда гоблинов и волков, и был вынужден искать спасения, взобравшись на деревья. Что тогда предпринял Серый Маг для всеобщего спасения? Чисто символически раскидал огненными шишками десяток волков, отогнав их от своего дерева. И всё. Всё! Дальше он просто тупо сидел и ждал, пока гоблины не усилят вызванное им же пламя (!!!) и не подведут костры прямо к деревьям, на которых скрывались гномы! Вот так Хранитель Средиземья! Да если бы Орлы не прилетели, и не спасли отряд, боюсь, что на этом история Эльфа с Жезлом и закончилась бы. Специально по этому случаю цитирую первоисточник – книгу «Хоббит или Туда и Обратно».

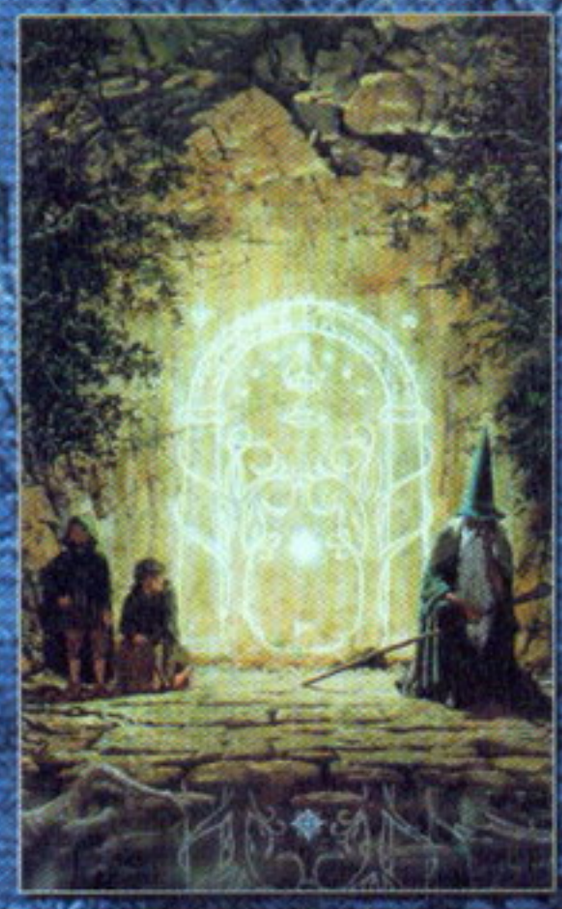
*«…Волки твёрдо решили не уходить с поляны – во всяком случае, пока не наступит утро или пока не подойдут гоблины. Уж гоблины то наверняка умеют лазать по деревьям. Не удивительно, что Гендальф немножко испугался. Но настоящий маг никогда не теряет присутствия духа, даже когда сидит на дереве, под которым рыскают лютые звери…», «…Он (Гендальф – **прим. автора**) нарочно дразнил гоблинов, чтобы показать, что не боится (хотя на самом деле очень даже испугался; да и кто не струсил бы на его месте?)…»*

«…Пламя подобралось к дереву, на котором сидел Гендальф. Вскоре запылали и другие. Маг взобрался повыше, с конца его посоха сорвался сноп искр. По всей видимости, он решил спрыгнуть на гоблинов, погибнуть самому – всё равно погибать – и погубить как можно больше врагов. Но прыжок не состоялся…»

Итак, что мы видим – великий и могучий Гендальф Серый не может справиться с кучкой гоблинов! Его силы хватило лишь на пяток огненных шишек, которые в итоге едва не погубили его самого! Интересно, а почему он не применил более мощных заклятий – не знал, не хотел, или, может, просто не мог? Почему он не испепелил молниями всех волков, не запустил могучий фаербол в толпу гоблинов? Или даже вернутся к его огненным шишкам – почему их было пять-десять, а не







скажем тридцать-сорок? Что, шишек в лесу не хватает? Нет материала для предметной магии? И это у великого-то Олорина?!

«Гендальф – отважный боец глубокого тыла»

Но покой нам только снится – идём дальше – финал повествования «Хоббит или Туда и Обратно» – битва пяти армий за сокровища гномов, отнятые у дракона Смога. Что делал Мастер Посоха и Трубки Гендальф, в час, когда судьба тысяч воинов висела на волоске? Как изменил Митрандир ход битвы, в которой люди, эльфы и гномы уже почти проиграли отрядам гоблинов на волках? Может, он сотворил смерч, который разбросал врагов по камням, или вызвал ливень ледяных стрел, накрывших половину гоблинского войска? Ответ на этот вопрос прост – цитирую первоисточник:

«...Сеча закипела с новой силой, и с обоих отрогов людей и эльфов потихоньку оттесняли вниз. Бильбо глядел на всё это, и сердце ему щемила тоска. Он находился на Враньем пике вместе с эльфами – в основном из-за того, что оттуда было легче удрать...Гэндальф тоже находился там – сидел, глубоко задумавшись, словно готовясь в последний раз сотворить что-нибудь магическое...»

Каково, а?! Могучий Гендальф, с профессионально подвешенным языком, не может НИЧЕГО сделать ради победы союзной армии над гоблинами. Ровным счётом ничего. Очевидно, его познаний в магии и родства с Валарами не достаточно, чтобы вызвать обвал и завалить атакующих гоблинов – он может только сидеть, думать и красиво говорить пустые вещи, сиречь «бакланить». И если бы не все те же орлы, всё красноречие мага в серой шляпе кануло бы в прошлое – гоблины просто задавили бы союзную армию мясом.

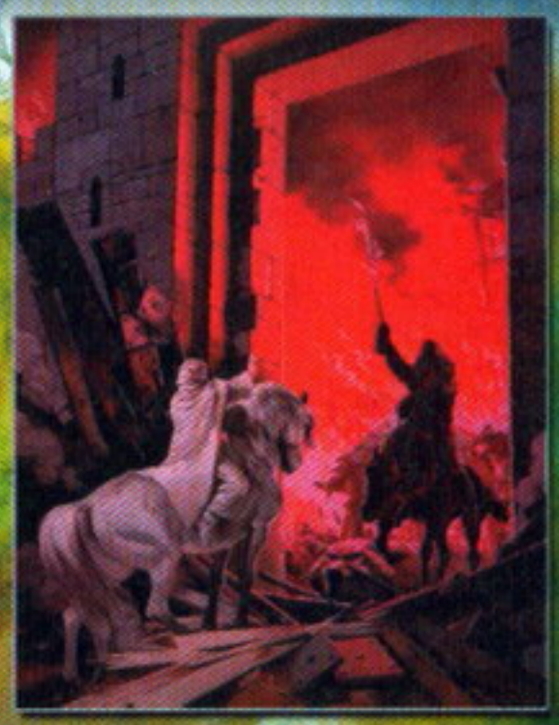
Таким образом, ясно одно: Гендальф поистине обладает великой силой – «магией бакланства», что даёт ему неописуемую власть над всеми честными смертными и бессмертными существами Средиземья. Очевидно, именно поэтому он и пользуется у них таким уважением и почтением.

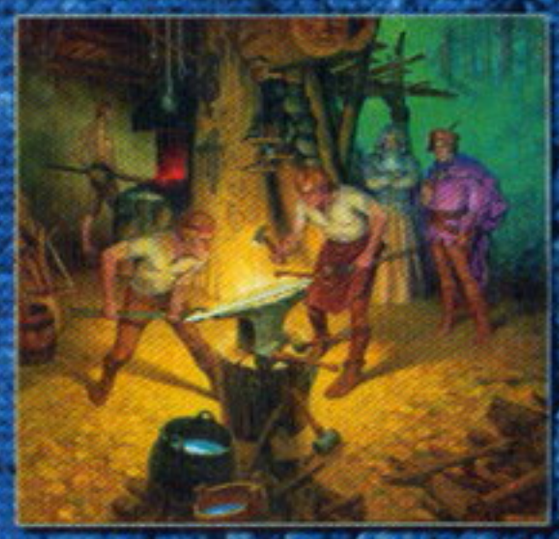
Скажите, я слишком строг и субъективен? Мол, это были цветочки, а ягодки нужно искать впереди – вон Гендальф и Барлога уделал, и из Серого Белым стал, и Саруману показал, где его место под солнцем. Ну что ж, давайте, обсудим и этот интересный вопрос – мне и тут есть что сказать.

Гендальф, которого вы никогда не знали

Итак, как я и обещал, на повестке дня фактически самое культовое событие всей истории Войны за Кольцо – битва между Гендальфом и Барлогом в мрачных подземельях Мории. Общепринято считать, что противники, в принципе, были равны, однако Гендальф, проявив всю свою магическую силу и умение бойца, одолел Барлога в схватке на дне самой глубокой пропасти, стоя на вершине самой высокой горы. После этого его переполнило экспой, и, получив несколько «приходов» ясновиденья, он стал истинным Белым Магом – превзойдя по силе Сарумана. Всё гладко и по-геройски. Вот только было всё слегка не так.

Да, бесспорно, Гендальф и Барлог встретились на знаменитом узком мосту, неподалёку от выхода из пещер Мории. Да, Гендальф расколол огненный меч Барлога и отразил удар его огненных крыльев. Да, это делает ему честь. Но что происходило дальше? Не выдержав силы врага, магический жезл Гендальфа сломался, а Барлог, падая с разрушенного заклинанием Серого Мага моста, успел увлечь за собой и самого Гендальфа. Для того чтобы точно узнать, что было дальше, обратимся к первоисточнику – книге «Две Твердыни».





«...попросил Гимли. – Расскажи хотя бы, как ты разделался с Барлогом.

– Не именуй его! – Гендальф вздрогнул, лицо его мертвенно посерело, и он застыл в молчании. – Падал я очень долго, – наконец выговорил он, припоминая как бы через силу. – Я очень долго падал, а тот падал вместе со мной, и опалил меня своим огнём до костей. Потом нас поглотили черные воды, и замогильный мрак оледенил моё сердце...

И, однако ж, я достиг её дна, последней каменной глуби. Но он был со мной; лишившись огня, он сделался скользким и могучим, как огромный удав. И там, в подземном глухом тупике мы продолжили бой. Он сдавливал меня змеиной хваткой, а я разил его мечом, и он бежал от меня...Я выпрыгнул наружу вслед за ним, а он вспыхнул огненной головнёй... Дым стоял над нами столбом, клубился смрадный пар, сыпалось ледяное крошево. Я одолел врага; он низвергся с заоблачных высот, в паденье, обрушивая горные кручи...»

Красиво звучит, не правда ли – говорить Олорин мастер, но что если убрать витиеватые разливы его речи и трезво оценить ситуацию – разобраться в том, что на самом деле произошло тогда в Мории.

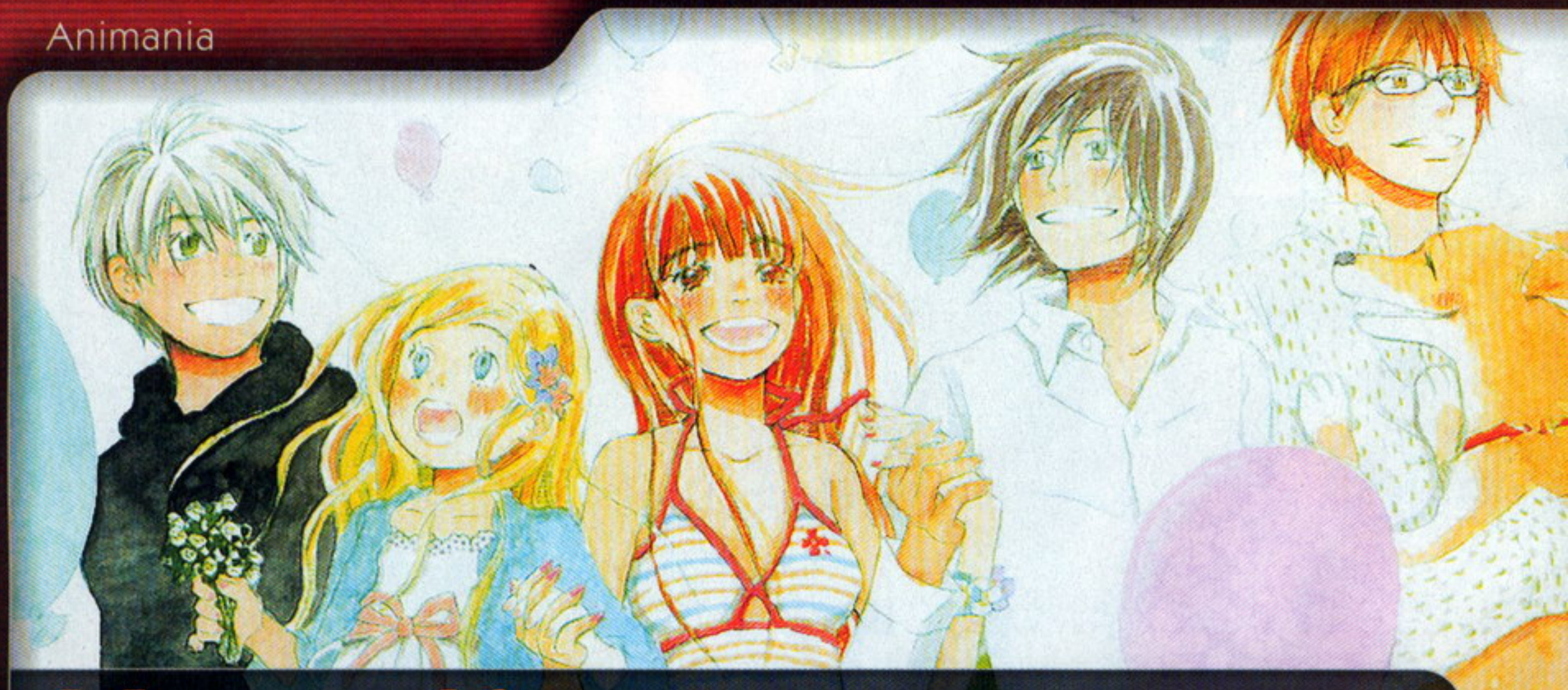
А дело обстояло вот как – не в силах одолеть Барлога в честном магическом поединке, Гендальф, ценой своего магического посоха, уничтожил мост под его ногами, намереваясь тем самым покончить со всем в один миг. Уверен, падать вместе с Барлогом не входило в планы Митрандира. Однако, подкошенный его хлыстом, и порядочно опаленный злым магическим огнём подземной твари, Гендальф постарался дать отпор. Получалось у него плоховато, до того самого момента, как затяжное падение двух врагов не закончилось в тёмных водах подземного моря, потушивших огонь Барлога. Ну а дальше просто – выбравшись на берег, Гендальф воспользовался тем, что Барлог лишился своего главного наступательного оружия и одновременно магического щита, и принялся разить врага своим мечом Ярристом – рукотворной молнией. Понятное дело, что Барлог бросился бежать – даже самые мерзкие твари обладают инстинктом самосохранения. Однако Митрандир не отставал, всё больше раня ставшего на порядок слабее врага. Таким образом, когда Барлог выбрался на поверхность, и достаточно просох, чтобы вновь зажечь своё пламя, развязка боя стала уже простой формальностью – оформивший себе порядочный гандикап, Гендальф уверенно довёл схватку до победного конца, используя свой артефактный меч и спецэффекты в виде молний и грома. Ну и где тут, скажите вы мне, колоссальная магическая сила и уникальное бойцовское мастерство? Обычное везение, да и только!

Сказка о том, чего не было

Если бы Гендальф был таким великим магом, как о нём говорят, он не обходился бы обычным мечом во время штурма Минас-Тирита, и не светил бы в глаза Назгулам своим фонариком на посохе, и не боялся бы схватки с их королём. Получается, что образ Могучего Мага Гендальфа Белого – это миф, вымысел, общая форма, призванная хоть как-то оправдать все его заумные монологи и цветастые речи, в попытке уравновесить добро и зло. Нет, я не говорю, что у Гендальфа вообще не было силы – ни в коем случае: кое-что этот Майер бесспорно умел. Однако это «кое-что» было настолько мало, что в особо критических ситуациях помочь почти ничем не могло – вспомнить хотя бы встречу Митрандира с Королём Назгулов у ворот Минас-Тирита.

Да, Гендальф был мудрый, умный, отлично владел мечом и посохом, но вот с великим колдовством у него не сложилось. И если с магическим даром главы Ордена Магов Саумана всё было предельно ясно и просто – после предательства сил Добра он его фактически потерял, оставшись лишь великолепным оратором с феноменальной силой убеждения, то Митрандир до конца нёс на себе славу «могучего мага», по сути, таковым совсем не являясь.

жЫвотное

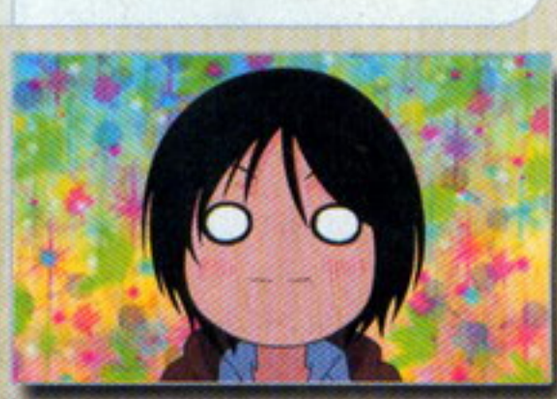


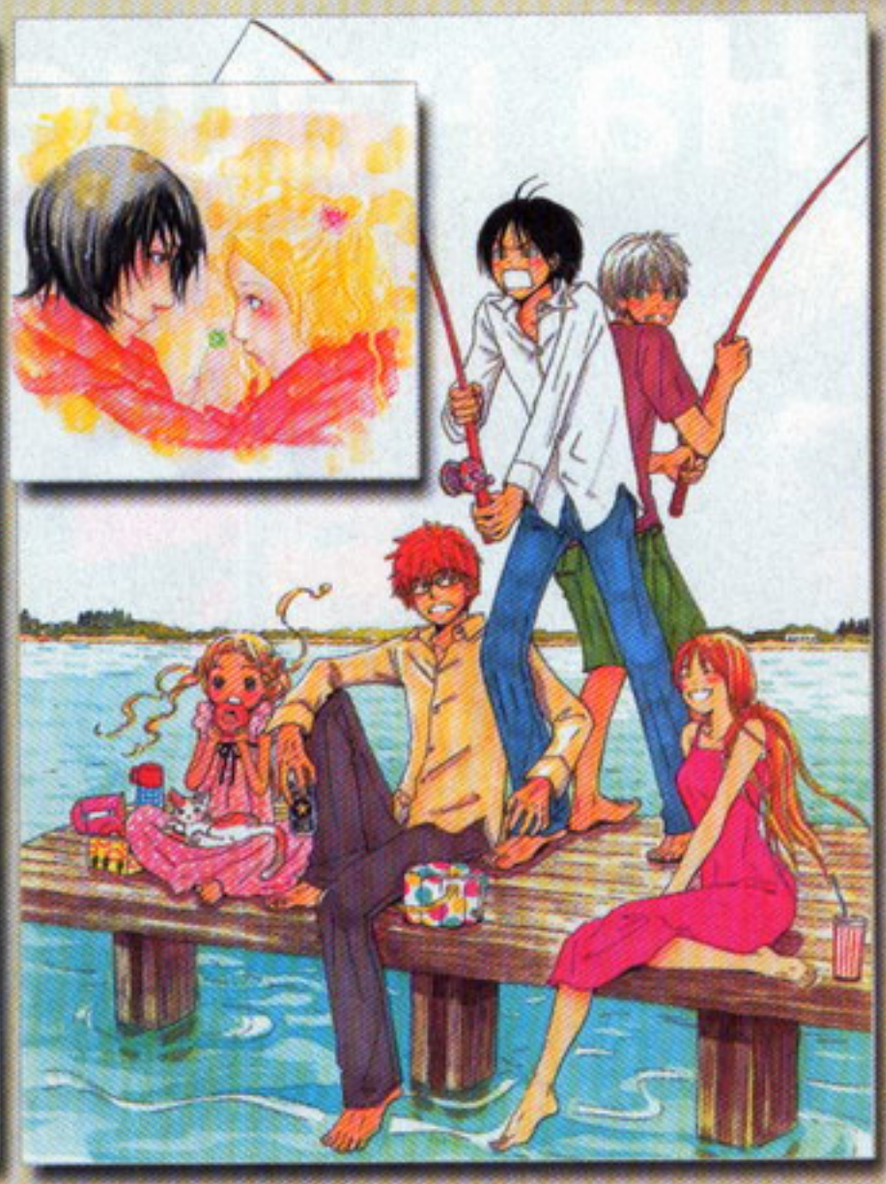
Мед и Клевер: смешать в равной пропорции

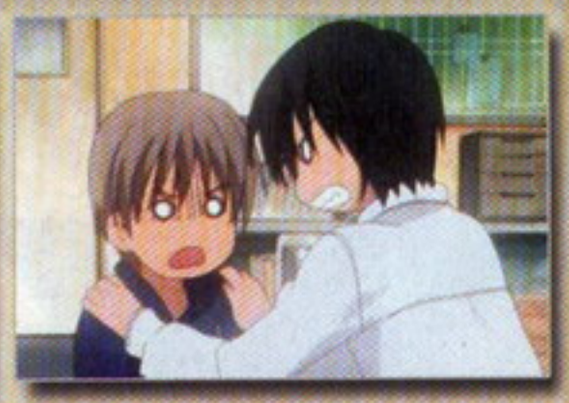
Что такое жизнь студента? Ответ на этот вопрос знают практически все: это общага, нехватка денег, злые преподы, выматывающие зачеты и сессии, вечное чувство голода, а также любовь, девушки, прогуливание пар, дискотеки, пьянки и безмерное веселье, когда хочется веселиться всегда и везде, просто потому что ты юн, беззаботен и не особо тревожишься завтрашними проблемами. Не хочется идти на контрольную – ну и ладно, ведь ее можно будет пересдать через неделю. А в каком среди всех ВУЗов самые творческие студенты? Которых хлебом не корми, дай что-нибудь нарисовать или слепить, которые вообще безбашеннее всех остальных, просто потому, что они учатся любимому делу? Правильно это студенты художественных вузов.

О них и пойдет речь в аниме-сериале «Мед и Клевер». Как ни странно, никто из героев не обладает суперспособностями, магией и не держит в гараже боевых роботов. Это чисто аниме «про жизнь», какой она является на самом деле, без приукрашиваний и иносказаний. Герои обладают лишь талантом, который каждый пытается обуздать, понять, и, по сути, найти свое место в жизни. Кому-то это удается, кому-то не очень, а безжалостное время все идет и идет, заставляя взрослеть, стремиться к большему. И лишь оглянувшись назад, многие из нас в один прекрасный момент осознают, что юность прошла, закончилась вместе с веселыми студенческими временами и ее не вернуть никогда...

Такэмото – первокурсник, у которого на лице еще стоит печать детства, а любая проблема вгоняет его в панику с извечным вопросом «ЧТО ДЕЛАТЬ???». Конечно, помогают в этом старшекурсники – соседи по общаге. Морита – гений и псих в одном лице, седьмой раз остающийся на второй год, «вечный студент», который постоянно пропадает где-то неделями, потом приходит с кучей денег и кучей еды и засыпает мертвецким сном. Это не просто «местный шут», но и очень ранимый в душе человек, который просто боится ответственности и обязательств. Трудолюбивый ученик Маяма – не по годам взрослый и собранный, в жизни ищет что-то настоящее, наверное, поэтому он проходит мимо девушки, которая в него по уши влюбилась – Аюми Ямады. Сама Аюми прячется за маской «железной леди» – готова набить парням морду и напиться «в сосиску», закрывая этим свой хрупкий и чувствительный внутренний мир. Появление Хагу – ангельской девочки из провинции, которая кажется ребенком в свои восемнадцать лет, снова переворачивает привычный мир Такэмото – первая любовь глубоко врезается в сердце. Что же ждет этих героев нашего времени дальше? Ведь студенческие годы пролетят очень быстро, а потом работа, новые знакомства, новые







увлечения и жизнь, по сути, не такая веселая и совсем другая.

«Мед и Клевер» – это не только студенческая романтика, но и хорошая толика юмора. Выбрыки соседей и друзей подчас переворачивают все с ног на голову, и происходящее кажется уже не таким пресным. Однако без разборов, «а что же у каждого в душе», тут не обойтись… Музыка подчеркивает романтическое или слегка грустное настроение, баллады Waltz и веселый опенинг в исполнении YUKI из Judy & Mary, пришлись как нельзя кстати. Сам опенинг нетипичный для таких сериалов: в тарелке танцует и пляшет мечта любого студента – ЕДА, причем не рисованная, а вполне настоящая. Диалог из сериала «Почему он купил крокеты, а не Мясо или Мясо или Мясо???».

Комедийность подчеркивается не только приемами графики из манги: штриховки на лицах, чиби-стиль, но и пародиями на известные кино и аниме – шедевры, например: «Дораэмон», «Фландрийский пес», «Галактический экспресс 999», а также упоминание некого Питера Лукаса, на которого пашут без остановки японские аниматоры.

Красивые акварельные тона и тонкая анимация, симпатичный дизайн персонажей, сделали этот сериал действительно живым, романтическим и трогательным. Это только дополняет общее настроение. Продуманный сюжет и глубокие нетипичные характеры главных героев составляют крепкий костяк для всего остального. Основой, конечно же, стала манга художницы Тики Умино, которая издавалась в нескольких журналах с 2000 по 2006 год. Работы по её аниме-экранизации вела студия J.C. Staff, но кроме неё в проекте участвовало огромное количество знаменитых аниме-студий, таких как SHAFT, Gainax, Bee Train, Production I.G и другие.

Сама студия J.C.STAFF исторические существует с 1986 года, однако успех среди анимешников она снискала только после выпуска «Maze Megaburst Space» (удлиненной версии предыдущих OVA-сериалов) и популярного аниме-сериала «Revolutionary Girl Utena». С тех пор студия превратилась в одного из ключевых игроков аниме-индустрии, выпуская до восьми произведений в год. Последнее известное у нас их творение аниме-сериал «Loveless».

В 2006 году вышел второй сезон телесериала и кинофильм-адаптация. Манга в 2003 году выиграла престижную премию издательства Kodansha. Первый сезон аниме-сериала, получил титул «лучшего сериала 2005 года» по версии нескольких аниме-журналов обозревателей, а также среди множества аниме-сообществ и форумов. И если вы не чужды романтике, этот сериал обязательно пополнит вашу коллекцию.

Happyness

На нашем диске!

Обновления:
Beowulf
BlackSite Area 51
Call of Duty 4: Modern Warfare
Company of Heroes: Opposing Fronts
Culpa Innata
Loki
Pacific Storm
Pro Evolution Soccer 2008
SimCity Societies
Soldier of Fortune Payback
Space Empires 5
Stranger
The Settlers: Rise of an Empire
TimeShift

Программы:
Набор программ на каждый день от журнала PC World

Игры:
Rail Simulator
Stranger
Sudden Strike 3: Arms for Victory
TimeShift
Universe at War: Earth Assault
Unreal Tournament III
Полный Привод 2: Hummer

Видеоролики:
EVE Online
Haze
Rayman Raving Rabbids 2
Sins of a Solar Empire
Uncharted Darkes Fortune
Warhammer 40000 Dawn of War: Soulstorm
Warhammer Online
Онибляйа

Отыграв в Crysis, Call of Duty 4: Modern Warfare, Hellgate: London, Unreal Tournament 3, Need for Speed: ProStreet, Juiced 2 и прочие радости, мы, наконец-то, решили выдать вам все о своих эмоциях и том, что было в игре интересного. Да, это в нашем стиле: может, мы и не углубляемся в то, какие шейдеры использовались в той или иной игре, насколько мелко разваливаются деревья при попадании в них из пушки, сколько полигонов содержит машина, и как PhysX отрабатывает инструкции. Нет, чаще всего мы говорим не об этом. Наша задача – рассказать вам, чем плоха и чем хороша та или иная игра.

Вот, к примеру, Kane and Lynch – два психопата. Весь мир грубо хает эту игру. Да, K&L далека от совершенства, и далека от того, как ее расписывали разработчики до релиза. Но, черт побери, она нам понравилась! И пусть она не заслуживает сверхвысоких оценок, но она стоит того, чтоб в нее поиграть!

С другой стороны, мы ничего не смогли с собой сделать, чтоб написать вам о новом Soldier of Fortune. Поверьте, это было слишком даже для таких уничтожителей ацтоя, как мы. Со всем своим цинизмом и извращенным сознанием мы не смогли опуститься до уровня этой игры. Она плохая. И, поскольку мы обещали говорить обо всех более или менее заметных проектах, приходится констатировать: новый Soldier of Fortune – это самый заметный ацтой 2007 года. И стал он таковым только из-за того, что вышел в конце года. Выйди он раньше, и фиг бы мы о нем сейчас бы вспомнили.

На фоне всеобщего праздника по случаю Нового Года темным загадочным пятном видится фигура Клайва Баркера. Человек положил полвека своей жизни на то, чтобы напугать нас. Да, это далеко не последний человек в мире ужасов. Казалось бы, сложно найти более интересного «чувака» для нашей рубрики. Но мы уже работаем над этим. «Поиск уже начался» как говорили Агенты про Нео. Мы уже работаем.