

Oleg Khazhinsky's

PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | Nintendo DS

game.exe

МАРТОВСКИЙ

v03.128.2006

Дмитрий Мендел
C&C Computer Pub
015835 ФАПМК Ltd.



Тема Это будет завтра (Гадание на 2006-м)

Издатель C&C Computer Publishing Ltd.



Это будет завтра Гадание на 2006-м

SUPREME
COMMANDER

ИД «Компьютерра»



<http://www.computerra.ru>

НЕТЛЕНКИ И МЕЙНСТРИМ: Мы не знаем, как остальные, но .EXE чувствует жесточайшую не по общепотребимому ностальгию — ностальгию по настоящему! **БЛОКБАСТЕРЫ. БЮДЖЕТ И СОПУТСТВУЮЩИЙ ТОВАР:** Мы видим над собою желто-дьявольское небо «Боя с тенью», такие облака недетской неожиданности над загоном для убийства надежд. Мы закрываем глаза и видим леса Oblivion, её золотые пляжи, её прекрасных женщин, их лица печальны. Какая боль, какая боль, «Бой с тенью» — Oblivion, увы, 175:0 **ИТОГИ-006:** Но чахнут наши чувства, хиреет игропром — не кодится, хоть тресни, в две тысячи шестом. Итог слегка кошмарен: ни игр, ни рублей. Увы тебе, Мирошников, вези скорее Prey!

Tom Clancy's
Rainbow Six:
Lockdown

Dreamfall:
The Longest
Journey

Commandos:
Strike
Force

Star Wars:
Empire
At War

...и Кори Доктороу
в рубрике EXIT
ВПЕРВЫЕ НА РУССКОМ!

Masha Arimanova's

PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | Nintendo DS

game.exe

v03.128.2006

Дмитрий Менделюк
CSC Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК



МАРТОВСКИЙ

Тема Это будет завтра (Гадание на 2006-м)

Издатель CSC Computer Publishing Ltd.



Это будет завтра Гадание на 2006-м

COMPANY of HEROES

ИД «Компьютера»



4 601357 000161 06003
<http://www.computerra.ru>

НЕТЛЕНКИ И МЕЙНСТРИМ: Мы не знаем, как остальные, но .EXE чувствует жесточайшую не по общепотребимому ностальгию — ностальгию по настоящему! **БЛОКБАСТЕРЫ. БЮДЖЕТ И СОПУТСТВУЮЩИЙ ТОВАР:** Мы видим над собою желто-дьявольское небо «Боя с тенью», такие облака не детской неожиданности над загоном для убийства надежд. Мы закрываем глаза и видим леса Oblivion, её золотые пляжи, её прекрасных женщин, их лица печальны. Какая боль, какая боль, «Бой с тенью» — Oblivion, увы, 175:0 **ИТОГИ-006:** Но чахнут наши чувства, хиреет игропром — не кодится, хоть тресни, в две тысячи шестом. Итог слегка кошмарен: ни игр, ни рублей. Увы тебе, Мирошников, вези скорее Prey!

Tom Clancy's
Rainbow Six:
Lockdown

Dreamfall:
The Longest
Journey

Commandos:
Strike
Force

Star Wars:
Empire
At War

...и Кори Доктору
в рубрике EXIT
ВПЕРВЫЕ НА РУССКОМ!

Scar Vershinin's

PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | Nintendo DS

game.exe

МАРТОВСКИЙ

v03.128.2006

Дмитрий Менделюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК



TOM CLANCY'S
**SPLINTER
CELL**
DOUBLE AGENT

Это будет завтра Гадание на 2006-м

НЕТЛЕНКИ И МЕЙНСТРИМ: Мы не знаем, как остальные, но .EXE чувствует жесточайшую не по общеупотребимому ностальгию — ностальгию по настоящему! **БЛОКБАСТЕРЫ, БЮДЖЕТ И СОПУТСТВУЮЩИЙ ТОВАР:** Мы видим над собою желто-дьявольское небо «Боя с тенью», такие облака недетской неожиданности над загоном для убийства надежд. Мы закрываем глаза и видим леса Oblivion, её золотые пляжи, её прекрасных женщин, их лица печальны. Какая боль, какая боль, «Бой с тенью» — Oblivion, увы, 175:0 **ИТОГИ-006:** Но чахнут наши чувства, хиреет игропром — не кодится, хоть тресни, в две тысячи шестом. Итог слегка кошмарен: ни игр, ни рублей. Увы тебе, Мирошников, вези скорее Prey!

ИД «Компьютера»



<http://www.computerra.ru>

Tom Clancy's
Rainbow Six:
Lockdown

Dreamfall:
The Longest
Journey

Commandos:
Strike
Force

Star Wars:
Empire
At War

...и Кори Доктору
в рубрике EXIT
ВПЕРВЫЕ НА РУССКОМ!

.DVD
 8,5 Гбайт

 Выделенное этим
 цветом есть на
 овеянном славой
 .EXE DVD!

.CD
 2 диска

 Выделенное этим
 цветом есть на
 старых добрых
 .EXE CD!

 составитель .EXE DVD
 АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН


/ ИГРЫ

/ Экшены

- Fallen Lords: Condemnation
- Onimusha 3: Demon Siege
- Panzer Elite Action: Fields of Glory
- Stubbs The Zombie in «Rebel Without a Pulse»
- Timeshift
- Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

/ Стратегии

- Star Wars: Empire at War
- Tycoon City: New York

/ Квесты

- Arikh
- «Сорвать куш»

/ Ролевые игры

- Face of Mankind

/ Гонки

- Crashday
- MX vs. ATV Unleashed
- TrackMania Nations (полная игра)
- World Racing 2 **NEW**

/ Аркады

- Billy Blade and the Temple of Time
- Chicken Little

/ SHAREWARE ИГРЫ

/ Аркады

- Battle Castles
- Cannon Cat 1.1.0
- Core Defender 1.1
- Flo

■ Modern War 3

■ Strike Ball 2

/ Головоломки

- Egyptian Addiction
- Falling Up 0.4.4
- Hexalot
- MiXem Deluxe 1.02

/ Карточные игры

- Durak 5.55

/ Гонки

- Champion Sheep Rally
- Mad Tracks
- Monster Truck Fury
- PizzaDude: Special Delivery
- Street Bike Fury

/ Ролевые игры

- Cyber Wars

/ Спорт

- CustomPlay Golf
- Hairy Harry 1.2.0

/ Стратегии

- The Mastermind

/ RETRO ИГРЫ

- Duke Nukem 3D High Resolution Pack
- Wanted Guns

/ FLASH ИГРЫ

- 8-Bit Wizard
- BulletTime
- Core Salvage
- DCK: Drunk Klunk
- Denvish Day: Teh Ban Bin
- Denvish Stage Dive
- DHC Bottle Blaster 4
- Flash Crisis
- Hellbound
- Kong Kicks Ass
- Mouse

■ Nicholas' Weird

Adventure

■ Snowball Fight!

■ Tactical Assassin

■ The Ugly

■ Zelda:

Seeds of Darkness

/ БОНУС

/ Игровые

дополнения и карты

- DOOM 3: Classic DOOM 3
- «Блицкриг»:
- «Talvisota: Ледяной ад»
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory: набор карт

/ УТИЛИТЫ

/ Антивирус

- Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.388

/ Драйверы

- ATI Catalyst 6.1 под Windows 2K/XP
- Creative Sound Blaster Audigy Driver 2.08.04
- Intel® Chipset Software Installation Utility 7.2.2.1006
- nForce4 6.70 2K-XP WHQL AMD
- nForce4 7.15 2K-XP WHQL Intel
- VIA HyperionPro V507A

/ Интернет

- Skype 2.0.0.76
- TeamSpeak 2 RC2
- URL-Album 1.41

/ МУЛЬТИМЕДИЯ

■ QCD 4.51

■ Winamp 5 Full 5.13

/ Система

- 3DMark 06 1.02
- QDictionary 1.5
- WinTools.net Professional 7.0.0

/ Графика

- ArtRage 2.0 Free
- Foxit PDF Reader 1.3.0104

/ МУЗЫКА

■ Auto Assault

■ Survivor:

The Interactive Game OST

■ Chrono Symphonic

■ DOOM Remixes (DOOM и DOOM 2) *

■ «Электросфера» (emusic.boot.by)

■ Heretic Remix

■ Project 2612

■ SNESmusic.org

/ ОБои

- Auto Assault, Black, Cold Fear, Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition, Dragonshard, El Matador, FlatOut 2, REFUZE, Seed, Spartan: Total War, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

/ АРХИВ

- Game.EXE #02'2006 (.pdf)

NEW Обновленное демо

* На CD — избранные треки

.MAIN MENU

/ FAQ
/ Imprint
/ Gorby-Bar

/gorby-bar

5

Fast Lane Carnage 4,50
The Incredibles:
Rise of the Underminer 4,20

4

Namco Museum 4,00
50th Anniversary
Gauntlet: Seven Sorrows 3,90
Battlefield 2: Special Forces 3,75
MX vs. ATV Unleashed 3,60
Shadow the Hedgehog 3,20

3

«Вторая мировая:
Дорога на Берлин» 2,75
25 To Life 2,70

2

«Как казаки
Мону Лизу искали» 2,00

1

Rat Hunter ВНЕ КОНКУРСА

FAQ v003.128.2006

Q В какие сроки журнал будет появляться в продаже в 2006 году?

A В самые комфортные для производства, реализации и чтения! Шутка. Если бы. По закону подлости, все самые интересные игры поступают в продажу как раз в те дни, когда мы либо финализируем макет номера (то есть примерно за пять дней до отправки журнала в печать), либо в то жеужемочное время, когда номер уже в типографии, а диск еще нет, то есть почти за полтора месяца (а то и больше) до появления в вашем киоске СЛЕДУЮЩЕГО .EXE-выпуска. Та же история обычно приключается с самыми любопытными демо-версиями, имеющими обыкновение материализовываться на следующий день после сдачи мастер-диска заводу. Страшно обидно! Ну да ладно — дело наше конвейерное, дело наше непростое. Знаете, как сильно подкосили январские морозы продажи прессы в Твердобелокаменной? Киоски стояли обесточенными (sic), уличные прессопродавцы, обмороженные, падали замертво (легкое преувеличение), у газет целые тиражи шли под нож (чистая правда). Мы, ежемесячники, издания с вилотекущим циклом распространения, еще счастливо отделались. Ну а подлецу журналисту — и вы правы, что тоже об этом подумали, — недосуг писать в любое время года. Скажи-ка, дядя Скар!

Короче говоря. Фиксируйте: этот, мартовский, номер попадет в продажу в Москве (в Москве! Немосквичи, экстраполируйте, пожалуйста, сами) 15 февраля; апрельский — 15 марта; майский — 19 апреля; июньский — 17 мая; июльский — 21 июня; августовский — 19 июля; сентябрьский — 16 августа; октябрьский — 20 сентября; ноябрьский — 18 октября; декабрьский — 15 ноября; январский-2007 (v01.138.2007!) — 20 декабря 2006 г. С Новым, 2007-м, годом, товарищи!

Кстати, скажите, это правда, что в мускулистом Екатеринбурге свежий выпуск бывает уже на следующий день после московского «релиза», а до сиротского Петрограда почтовая тройка ползет дня четыре? Впрочем, в купе-

ческом (но любимом!) Нижнем, говорят, и не такое случается: номера еще нет даже в редакции, а на Биг-Покровской уже торгуют. Врут, конечно...

Q Как вы получаете игры для рецензирования? Присылают издатели? заказываете через Сеть?

A Игры и — назовем непроизнесенное — демо-, альфа- и бета-версии. Популярный вопрос. И большой. Но сначала о том, как это происходит на Западе (то есть должно происходить у нас, коль скоро Россия родина НММ5-слона, а рентабельность у отечественного игропрома неумолимо стремится к сверхприбылям). Печатные издания без напоминаний и выклянчиваний в автоматическом режиме приглашаются на пресс-показы, получают пресс-демо и бета-версии, дающие возможность составить об игре собственное вдумчивое впечатление и написать превью, а вместе с отправкой игры «на золото» (или раньше) — копии, которые лягут в основу рецензий. (Ну а когда механизм по той или иной причине сбоят и версия не попадает к журналисту в срок, он пользуется варезом. Не отводите глаза: все цивилизованные СМИ, и киношные, и игровые делают это. Просто потому, что у нас РИТИМНОЕ производство.) Все просто: реклама не всеильна; игра должна продаваться — следовательно, о ней нужно писать, и писать вовремя (это же конвейер, помните?). Да, и это не значит, что игру обязательно будут ласкать, вовсе нет, не понравится — приложат от души. Разумеется, всеобщая пиаризация коснулась и журналистики, компромиссы на страницах видны невооруженным глазом, но они не тотальны и не столь циничны, в отличие от. Наконец, у западных СМИ есть против пиар-спида идеальная вакцина, позволяющая им оставаться независимыми: ПУБЛИКАЦИИ ВЛИЯЮТ НА ПРОДАЖИ прямым образом.

У нас же все с точностью до наоборот. Продажи никаким образом прессой не определяются. Легендарный жулел по имени «Крид» имел космическую прибыль;

более того, чем жестче и ярче негативная рецензия, тем бойчее будет торговля. Сделаем прогноз: уверены, мертворожденное творение Rat Hunter, заслуженно «закопанное» в этом номере, по меньшей мере окупится. Поспорим?

Отсюда и отношение со стороны издателей, их незаинтересованность в равном, уважительном, да что там — просто вписанном в бизнес — партнерстве со СМИ. Плюс, не забывайте, наша пресса — это один большой пиар-отдел.

Здравствуйте! Мы готовим очередной номер, а западных релизов нет вовсе, беда! Может быть, вы порадуете нас и наших читателей чем-нибудь в этом месяце? — Не знаем... дайте подумать... (Пауза в несколько дней.) — Здравствуйте! Я вам писал, помните? Слышал, у вас на подходе игра X — дадите ее посмотреть? — Гм, точно, есть такая... — Может быть, диск пришлите? — Не знаем... нет, вряд ли... А вы приходите — покажем. — То есть? Прийти к вам, чтобы написать полноценную рецензию? — Ну как хотите... — О'кей, а для превью что-нибудь есть? — (Через несколько дней.) Да. Есть одна штука... но дать не можем, только у нас... А, нет, вот еще одна штука нашлась... Хотите пришлем? — Конечно! Спасибо!! — Ладно, примерно через неделю демо будет у вас... — Демо?! Но это демо уже с месяц официально лежит в Интернете! — Да? Ну, может быть... значит, эту штуку вам не надо? — Здравствуйте! Вы прислали нам пресс-бету, но она защищена так, что мы не можем запустить ее ни на одной машине! Пробовали на всем! Не могли бы вы... — Гм, у всех получается, а у вас нет. Попробуйте еще раз...

И т.п. Вы, разумеется, не поверите, но вот в таких примерно беседах с издательскими пиар-службами начинается планирование каждого номера. Почти абсолютная русская норма (просветления бывают лишь у «Буки», за что ей низкий поклон): издатели НИКОГДА не предлагают игры (демо-, альфа-, бета- и пр. версии) первыми; просьба журналиста для них всегда вновь, всегда откровение... Ежемесячное откровение.

Впрочем, чему здесь удивляться, не так ли? ■

/imprint

game.exe

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ

В 1995-96 гг.
выходил под заглавием
«Магазин игрушек»
(Games Magazine)

#003 (128)
МАРТ 2006 ГОДА

Адрес
115419, Москва,
2-й Рошинский проезд, дом 8
(8, 2nd Roschinsky proezd,
Moscow, 115419, Russia)
Телефон: (7495) 232-2261,
(7495) 232-2263
Факс: (7495) 956-1938
E-mail: post@computerra.ru

ИГОРЬ ИСУПОВ
Гл. редактор
garyi@computerra.ru

ОЛЕГ ДМИТРИЕВ
Арт-директор
oleg@computerra.ru
Художественная разработка и
оформление, макетирование,
метранжаживание

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
Заместитель гл. редактора
versh@computerra.ru
МАША АРИМАНОВА
Заместитель гл. редактора
masha@computerra.ru
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
oleg@computerra.ru
ФРАГ СИБИРСКИЙ
frag@computerra.ru
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
klaas@computerra.ru

АШОТ АХВЕРДЯН
ashot@computerra.ru
ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
dislap@computerra.ru
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
alex@computerra.ru
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ
delbrough@computerra.ru
ВЕНИАМИН ШЕХТМАН
venyush@computerra.ru
КОНСТАНТИН ИВАНОВ
Играње, тестирование, сочинение
превью, рецензий, колонок,
заметок, перевод, ручной набор

НАТАЛЬЯ ТАЗБАШ
Фотографирование
plazbash@computerra.ru

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
Составление
и аннотирование дисков
alex@computerra.ru

СТАНИСЛАВ БУРНАШЕВ
Рисование (рубрика ЕХТ)

КИРИЛЛ ЯКОБСОН
Программирование, сборка
дисков, веб-поддержка
kir@computerra.ru

АНАСТАСИЯ СОКОЛОВА
Реклама в журнале; реклама
журнала; просто реклама!
asokolova@computerra.ru

МИХАИЛ КАБАНОВ
Связи с зарубежной изд.-дев.
общественностью
tolstiy@computerra.ru

ВАРВАРА КАЛМЫКОВА
Распространение и подписка
(ООО «ТК КомбиПресса»)
varvaga@computerra.ru
Телефон: (7495) 232-2165

Журнал зарегистрирован
Государственным
комитетом РФ по печати
Свидетельство
о регистрации №015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

Редакция не имеет возможности
рецензировать и возвращать
не заказанные ею рукописи и
иллюстрации, а также вступать
в переписку.

Перепечатка опубликованных
в журнале материалов или
их фрагментов невозможна
без письменного разрешения
редакции. При этом ссылка на
журнал обязательна.

Редакция не несет ответ-
ственности за содержание
публикуемых рекламных
материалов.

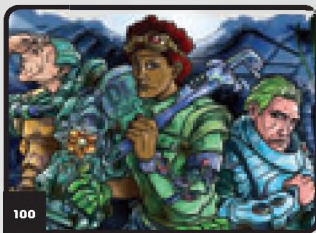
Подписано в печать
3 февраля 2006 года
ТИРАЖ: Тридцать одна
тысяча экземпляров равно
ГАРНИТУРА шрифта
основного текста: Helios

ИЗДАТЕЛЬ: C&C Computer
Publishing Limited
Адрес: 115419, Москва, 2-й
Рошинский проезд, дом 8
Телефон: (7495) 232-2261
Факс: (7495) 956-1938
Сайт: www.computerra.ru

ПЕЧАТЬ: ScanWeb Oy
Адрес: Korjalankatu 27, 45 130
Kouvola, Finland
Почтовый адрес: P.O.Box 116,
Kouvola, Finland
Телефон: +358 5 884 040
Факс: +358 5 884 030
Сайт: www.scanweb.fi

6 .NEW GAME / Easy

- 6 Социальный этюд
- 6 Без боли и жира
- 6 Шоковая терапия
- 6 ШОДАН просыпается
- 6 дьявольские козни
- 6 Где твои тени, сынок?
- 7 фильм, фильм, фильм
- 7 Сопутствующая индустрия
- 7 счастье для всех
- 7 Пикник на обочине
- 7 майами-вайс
- 7 Катастрофа!
- 7 стачка!
- 7 Ни слова об этом



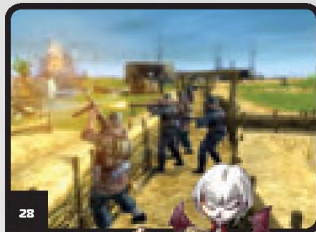
8 .READ ME / Это будет завтра

- 8 Гадание по 2006-му
- 10 гол-2006
- 10 Вышестоящие, или 1-10
- 22 Серебряная середина, или 11-20
- 30 Тот Самый Prey, или 21-30
- издателям-2006
- 20 Дмитрий Архипов
- 28 Юрий Мирошников
- консольные-2006
- 33 Год летающих геймпадов



34 .NEW GAME / Normal

- 34 ползучая строка
- 34 license to kill
- 34 Профессор, пора вставать...
- 34 в разных слоях
- 35 Громкий шепот, тихий крик
- 35 планета людей, планета игр
- 35 Эти маленькие различия



90 .NEW GAME / Hard

- call of juarez
- 90 За секунду до выстрела
- tom dancy's splinter cell
- double agent
- 94 Agent provocateur
- «4-й батальон»
- 96 Разрушитель хаоса
- seed
- 100 Час жестящика



114 .NEW GAME / Insane

- наш зоомагазин
- 114 Рождение диаспоры
- глаз наблюдателя
- 114 Шпионский порночат
- чудесная машинка Рэмбо
- 115 Кровоточащий продукт
- бог недели
- 115 Цвет волчицы
- семь ступеней
- к Молинье
- 115 Неведомые твари

36 .LOAD GAME

- tom dancy's rainbow six: lockdown
- 36 Дивный новый мир
- dreamfall: the longest journey
- 42 Черновик
- commandos: strike force
- 48 Рейх на троих
- «комбат»
- 54 Вам, агорафилы
- monster madness
- 60 Комикс для Колумбины
- crashday
- 68 Днищем к небу
- fast lane carnage
- 72 Как писать книги
- battlefield 2: special forces
- 76 Nothing special
- 25 to life
- 80 Лара, выручай!

40 .LOAD GAME / Core

- «refuze: атака брака»
- 40 На запахе клея
- tycoon city: new york
- 46 Гланды Нью-Йорка
- flatout 2
- 52 Король рок-н-ролла
- stoked rider featuring
- tommy brunner
- 58 Внутренняя Аляска
- scratches
- 64 Погружение во тьму
- star wars: empire at war
- 65 Знакомство со
- Скайфокерами
- fallen lords: condemnation
- 66 Спаси, сохрани, помилуй
- panzer elite action: fields of glory
- 67 На поле танки упырили
- «вторая мировая: дорога на Берлин»
- 84 Смерть на Восточном фронте
- shadow the hedgehog
- 84 Еж как Родни Кинг
- gauntlet: seven sorrows
- 86 Игра покинутых
- the incredibles:
- 86 rise of the underminer
- Бить вдвоем
- 87 «как казаки мону лизу искали»
- Люди из ящика
- mx vs. atv unleashed
- 87 Прыжки с жужжанием
- namco museum
- 50th anniversary
- 88 В один конец
- rat hunter
- 89 Загорбигадые



104 .SINGLE PLAYER

- блог-ап
- МАША АРИМАНОВА
- 104 Дзен и искусство ухода за карликовой таксой
- особое мнение
- ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
- 106 Трава в иллюминаторе
- выбор бешеного хомячка
- АЛЕКСЕЙ ХАЛЕЦКИЙ
- 108 Радиоволна
- пятая колонка
- НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
- 112 О высокой нра...

116 .SYSTEM

- help
- ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
- 117 Подарок из Африки
- 119 in brief
- game controller
- 120 Четыре способа контролировать ситуацию
- cpu
- 124 Бюджетный профицит
- dvd-rw
- 128 Похожие, но не одинаковые

132 .CREDITS

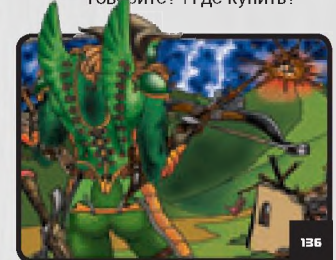
- gabe newell
- 132 Нужные вещи
- ragnar tomkvist
- 132 Вперед
- 134 special thanks

136 .EXIT / Manual

- КОРИ ДОКТОРОУ
- Игра Энды

144 .FEEDBACK

- Маркетинг-FAQ
- v001.126.2006 | Ненавижу!
- Просьба | Реклама в играх, говорите? | Где купить?



ведущий рубрики
АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

/ СОЦИАЛЬНЫЙ ЭТЮД

Без боли и жира

Крупные КИ-корпорации наконец-то обзавелись собственным лобби — объяснить иначе внезапный поток браво рапортующих игроновостей из «регионов» представляется невозможным. Тем, кто не держит удар современного циничного ньюсмейкерства, предлагаем спецвыжимку чистого позитива.

Компьютерные игры претендуют на звание обезболивающего. По сообщениям специалистов иезуитского университета Уилинг, что в Западной Вирджинии, США, человек играющий способен отвлечься даже от очень сильных болей, если рубится в спортивные или файтинги-игры. Побочным фармакологическим действием нового препарата является агрессивное поведение (спортивные игры) и физическое перевозбуждение (бокс).



На основе исследований медиков того же храма знаний все 765 школ Западной Вирджинии будут оборудованы наборами Dance Dance Revolution... в качестве спортснаряда. Занятия на инвентаре работы Konami Digital станут обязательными для школьников младших и средних классов. Таким образом власти

штата собираются бороться с проблемой ожирения собственных граждан уже в ранние годы жизни.

Наконец, полицейское управление Эдинбурга, древней шотландской столицы, рекрутировало команду кибератлетов в возрасте от двенадцати до пятнадцати для показательных боев с малолетними преступниками. Спарринги между неополовозрелыми копами и гопниками проходят на территории местной библиотеки, оружие — геймпады PlayStation 2. Конкурирующие стороны выясняют отношения за партиями в Pro Evolution Soccer, Tiger Woods Golf и Gran Turismo 3. Как поясняют представители закона, бедных шотландских подростков толкает на путь порока прискорбное вечернее безделье и сложная обстановка в семьях. ■

/ ДЬЯВОЛЬСКИЕ КОЗНИ

/ ШОКОВАЯ ТЕРАПИЯ

Где твои тени, сынок?

Вокруг максимально ожидаемой игры-2006 по рейтингу Game.EXE, словно зловещие тени, клубятся самые разнообразные слухи и новости. Речь, конечно же, о The Elder Scrolls IV: Oblivion, которая будто бы увидит свет весной с.г. Судя по опубликованным на официальном сайте системным требованиям (рек.), для сражения с Oblivion важной верной ПК-коняге потребуются Pentium 4 3000+, 1 Гбайт ОЗУ, ATI X800 или GeForce 6800. Менее чем с XP/P4 2000/512 ОЗУ к игре лучше не приближаться.

Между тем в рядах верноподданных пронесся слух об исключении теней от неживых объектов из финальной версии Oblivion. Конечно же, во всем виновата постылая Xbox 360, — и от справедливой мести разработчикам не откупиться даже Deluxe-версией игры со 112-страничным гидом по Империи и взаправдашней Тамриэлевской монеткой. ■

ШОДАН просыпается

Тake-Two и Electronic Arts затеяли большие тактические маневры, которые могут закончиться для нас как большим счастьем, так и горьким разочарованием.

Каша заварилась с подачи Take-Two, которая наемными неожиданно приобрела команду Irrational Games, а точнее, ту ее австралийскую часть, которая чудом выжила после разгрома бостонской Looking Glass. Здесь уместно напомнить, что в свое время Looking Glass при посильном участии родственников и соседей Irrational оставила две глубокие отметины в истории КИ: System Shock (1994, 1999) и Thief (1998, 2000). Издателями обеих серий была EA.

Сделка купли-продажи между Irrational Games и Take-Two включает в себя передачу всех интеллектуальных активов. А если заглянуть в карман дирижируемых пронырливым Кеном Левайном (Ken Levine) австралийцев, обнаружится та самая BioShock, «идейный последователь System Shock и ее логическое продолжение», как уверяют прессу авторы игры. Помимо нахальной, но покамест ничем не примечательной action/RPG в распоряжение новых хозяев переходит и неназванный пока проект студии — но он не волнует Electronic Arts до тех пор, пока Irrational не окрестит его, скажем, BioThief.

А вот Shock-начинание уже доставляет EA известные неудобства. По неафишируемым, но вполне

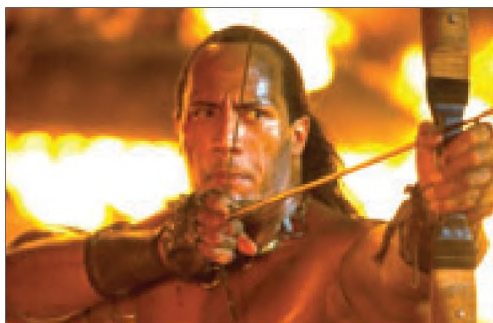
подтвержденным источником изнутри данным, EA-юристы только что застолбили в патентном бюро название System Shock 3, а в производственных цехах вовсю готовится плацдарм для полномасштабной разработки вышеуказанного продукта. В способности рабов EA сотворить хардкорный архаусный РПГ-хит мы, разумеется, сильно сомневаемся. Зато вопрос о том, каким образом на экраны мира выйдут, один за другим, сонмы совершенно идентичных жанровых фильмов, можно считать закрытым. ■



■ BioShock. «Духовный преемник», он же «идейный наследник», гениальной РПГ выделки Looking Glass демонстрирует бывшему хозяину настоящее лицо.

/ фильм, фильм, фильм

/ майами-вайс



■ Сравните старика Дуэйна с изображением на глянцевой коробке Far Cry. Конечно, понадобится красная рубашка, но в остальном — одно лицо!

Сопутствующая индустрия

В отношениях между киноиндустрией и КИ нет ничего святого — и последние фестивальные события лишний раз доказывают мильную меркантильность соприкосновения двух больших бизнесов.

Под флагами любви, благоденствия и топлива с высоким октановым числом на фестивале независимого кино Sundance, который проходит в Парк-сити, штат Юта, США, стартовал особый мини-фестиваль: Virtual Film Competition (<http://chrysler.movies.lionhead.com>). Благородным спонсором мероприятия стал автоконцерн «Крайслер», чьи бронебойные пиар-

менеджеры уже умудрились имплантировать четыре ныне производимые модели в недра The Movies, виртуальной кинофабрики имени Питера Молинье. Игра Lionhead Studios, Activision и, как теперь выясняется, Chrysler Motor Corporation позволяет создавать собственные кинофильмы, и автомобильные воротилы хотели бы заставить активную часть игросоциума корпеть над рекламным роликом 300С или, скажем, Crossfire. Работаящий экземпляр последнего, между прочим, достанется автору лучшего материала. Вот ведь как бывает.

А вот еще одно ужасное известие: организаторы The Golden Raspberry Award (www.razzies.com) со страшным нетерпением ждут в гости не кого-нибудь, а Уве Болла (номинация «Худший режиссер») и Тару Рейд (номинация «Худшая актриса»), выказавших выдающееся мастерство в экранизации Alone in the Dark. А также Дуэйна «Скалу» Джонсона (номинация «Худший актер»), сыгравшего эпохальную роль в «Думе». Да-да, того самого Дуэйна, которого тот самый Болл хотел бы снять в киноадаптации той самой Far Cry.

Станет ли поворотным для индустрии участие продюсера Джерри Брукхаймера в экранизации Prince of Persia? Согласится ли Мехнер? Скоро увидим. ■

Катастрофа!

Наши североамериканские коллеги наткнулись на ужасающий эдикт: на E3 2006 в Лос-Анджелесе ужесточается дресс-код. Отнюдь, людям в весовой категории «за двести» не запретят ходить в облегающей одежде, — ограничение касается лишь booth-моделей женского пола, как мы осмелимся предположить. Отныне строгий запрет налагается на полную или частичную наготу их тренированных тел, а также нижние части купальников. Все верно, декольте все еще с нами — иначе фотоаппараты можно было бы спокойно оставить в Москве. В ответ на ожидаемый всплеск праведного негодования директор мероприятия Мари Долахер (Mary Dolaher) указала, что правило не является новым и действует уже несколько лет, однако настаивать на его исполнении власти решились только сейчас. ■

/ стачка!

/ счастье для всех

Ни слова об этом

Сразу две некоммерческие организации призвали в этом месяце бойкотировать эти грёбанные компьютерные игры! Первой отличилась объединяющая американских индейцев ассоциация, обнаружившая, что в вестерне Gun (Neversoft/Activision) предлагается безжалостно убивать и скальпировать сынов свободного народа апачи. Краснокожие, что называется, опомнились: игра давно собрала небогатую кассу, а слухи настаивают на отмене возможного сиквела.

Поклонники Heroes of Might & Magic тоже недовольны. На этот раз отказом западного издателя продлить сезон бета-тестирования. Самые активные новостные и фан-сайты, посвященные HMM5, призвали к информационной блокаде любых тематических вестей от Ubisoft, пока французы не одумаются. Счастье случилось на следующий же день. Да здравствует 2-й квартал 2006 г.! ■

Пикник на обочине

Минувший месяц еще раз доказал, сколь легко поднимается интернациональная волна слухов и как тяжело их расхлебывать. Пранкстеры одного из известных русскоязычных интернет-сайтов могут быть счастливы: проделка удалась.

Впрочем, ощутило раскатать и без того бедствующий проект не составляет особого труда, создатели несчастного S.T.A.L.K.E.R. до сих пор вполне справлялись с задачей самодискредитации без посторонней помощи. Достаточно с дюжину раз изменить графическому движку с новым издателем и провалить все мыслимые сроки — и через несколько лет мытарств даже такая мелочь, как обновление штата студии, может вызвать чуть ли не мировой кризис. По уверениям Олега Яворского, находящегося в незавидной должности спикера GSC Game World, игра с избыточной концентрацией точек в названии находится в стадии бета-тестирования, а работы над графикой почти закончены. Отсюда перевод пары сотрудников в команду Heroes of Annihilated Empires и увольнение еще нескольких.

Что происходит на самом деле, мы, конечно, не знаем. А слухи об утечке технологии в карманах ушедших сотрудников и даже разговоры о решимости THQ передать проект на доработку в чужие руки (что а) невыполнимо и б) является расстрельным приговором) — вполне ожидаемая реакция фэн-общины на неспособ-



■ S.T.A.L.K.E.R. Долгие годы игрокостроительства оставили несмываемый отпечаток на лице пиар-директора GSC Game World Олега Яворского.

ность разработчиков завершить игру. Со своей стороны нам хотелось бы напомнить о существовании обратной связи в цепочке слухов: самые лихие идеи из народа могут показаться заслуживающими внимания для отчаявшегося отчитаться перед советом директоров продюсера. Спросите историков: так начинались восстания и развязывались войны. ■

.READ_{ME}

Это
бюджет завтра





(гадание по 2006-му)

«Для одновременного сеанса:

кофе (в зернах или молотый) — 250 г

потрошки цыплячи теплые — 300 г

шары хрустальные, диам. 200-250 мм — 2 шт.

голубь (др. летающая птица?) дикий, живой — 2-3 шт.

мухоморы сушеные со вкусом чипсов («Главрыба») — 2 пакетика

кефир — 0,5 л (хорошо ложится на)

сырая свинина (окорок) — 0,5 кг

кактус юкатанский жевательный — 100 г

керосин — 1 л

дрова сосновые — 0,5 куб. м (может, все-таки во дворе?)

плащ с капюшоном — 8 шт.

серп серебряный — 1 шт. (после обязательно помыть!)

хоккейные шайбы — по 1 шт. на каждого

возд. змей — 1 набор

медный провод — 50 м

наручники — 1 пара

и?..

Что я забыл, парни?»

Открывшие 18-ю комнату холодным январским утром кудесники пера были погружены в деловитые мысли о ежегодном сверхобзоре игр наступившего 2006-го, а посему не сразу прониклись тревожным содержанием записки, прикрепленной к стенду «Чествуем и мочим», вечной потехе одних и горести других. Почерк был точно бэбэшный, но содержание еще более сумасшедшее, чем обычно... В чем связь между предметами из списка?! Почему везде, даже на подоконниках, расставлены свечи? Чей прах в урне? Что за треножник с железом появился на месте стойки для шоттанов? Что за фотодедушка повис на стене под портретом ПэЖэ?.. Ключ к разгадке дал заносивший тюк со свежей корреспонденцией оккультист и по совместительству курьер Семен Архипыч Гнатьюки. Подкованный, он сразу опознал в бородаче Мишеля «Нострадамуса» де Нотр-Дама, и разгадать ребус было уже несложно.

«Это что же, шайбочкой прямо в лоб? Ой. Больно же, — ужаснулась Маша. — Кинг, ранний период. «Мертвая зона», кажется. Только у маленького Джонни был несчастный случай, а у нас, наверное, будет фокус-группа». «Точно, коллективный сеанс черной магии и предсказания будущего с разоблачением в течение года», — подтвердил Скар. «В общем, наши ежегодные вздыхания по поводу игр нового сезона должны стать строгими и весомыми, как пророчества», — подытожил ОМХ. «А пусть будет Топ-20? Завтрашний? — предложил Ашот. — Хотя Игромихалыч и написал на обороте «кошка, черная, в период гона, 1 экз.; таз, 8-10 л». Ну зачем нам опускать ноги в бадью на манер комикс-героев и предсказывать, какие игры в этом году попадут в ад? Давайте только о хорошем. О хороших, а?»

«Ладно, ленивые падованы, пусть будет Топ-30, а не Топ-100. Но только с пророческими оценками — каждой игре и строго по шкале Горбунова, — ворчливо согласился материализовавшийся в клубах лилового дыма главный редактор, державший по большому кофейнику в каждой руке (вместо привычной сабельки!). — Посмотрим, какие из вас ясновидцы. Я уже взболтал гущу, чтобы каждому хватило; подставляйте чашки. И, пожалуйста, будьте ответственнее! Вениамин, не пытайтесь высмотреть в хрустальных шарах котировки акций. Саша Ка, постарайтесь не думать о грядущих спортивных событиях и о букмекерской конторе у метро. Так, что там с территориально удаленными? Фраг и Сережа готовы, а Николай Николаич обварился цикорием? Значит, все нормально, можно начинать. Возьмитесь за руки, друзья. Медленно передвигайте свою точку сборки вверх и вперед, приближая к остальным. Помните, эти игры совсем легко увидеть, они будут уже завтра...»

Вышестоящие, или 1-10

Игры, попавшие с нашей и кофейной помощью в первую десятку по результатам игрового 2006-го (неприменно см. v02.139.20007 — там чуть подробнее!), не нуждаются ни в адвокатах, ни в приговоре, ни, если честно, в этой резервации под вывеской «Топ-10». Их ждут по умолчанию — и ждут примерно одинаково. Разница между первым и десятым местом минимальная.

Это супертяжеловесы в своих жанрах. Вас могут утомлять квесты — но вы слышали о Dreamfall. Вы можете презирать симуляторы — но имеете четкое представление о том, что такое MSFS. Ну а импозантное словосочетание «Supreme Commander» заставит уважительно вздохнуть даже человека, в целом предпочитающего платформенные аркады на

консолях первого поколения (это, если вам все-таки интересно, ме-хастратегия с топчущими друг дружку юнитами). Company of Heroes — хоть и RTS, а все равно компьютерная игра! Hellgate: London уже совершенно точно навеки (что значит «месяца на три с половиной») останется в наших сердцах. Про Oblivion умолчим принципиально.

Название каждой — как вздох, как глоток свежего воздуха, родословные безупречны, а пресс-релизы излучают такую спокойную, хищную силу, какую за пределами игропрома можно встретить только в романах Льва Николаевича Толстого (1828-1910). Это не просто экземпляры, которые мы внимательно изучили и препарировали. Это игры, о которых вы писали нам романы, хоть и спор-

ные до чахоточного кашля. Fallout 3, право дело. Самая ожидаемая игра десятилетия, согласно последней «Книге рекордов Гиннеса». И что, думаете, всем нравится? Ну а Crysis? — насколько пристально вы следили за творчеством немецко-гастарбайтерской Crytek? У компании, может быть, ужасный вкус на каламбуры, но, знаете ли, талант... Spore Уилла Райта — эту игру словно манны небесной ждал безумный Американ Макги, сам прозябающий где-то в третьей десятке.

Мы говорим об играх, которые на слуху, об играх, для идентификации которых не нужно обращаться к «Гуглу» (а вот, скажем, о Bad Day L.A., спорим на что угодно, вы слышите впервые). Этих игр нельзя было ожидать индивидуально, они стали частью коллек-

тивного бессознательного. К лучшему это или к худшему.

Раз мы предсказали им самые высокие рейтинги (что, конечно, счастливо сбылось, не могло не сбыться), с них и самый жесткий спрос. Ваше воображение рисует правильные картинки, друзья: Ашот и впрямь сломал хребет дряхлому «Обливиону», Скар с удовольствием загнал копьё в гнилое сердце третьего «Фоллаута», а Маша истерично визжала в адрес полоумного «Дримфола». Было и не такое. Но сейчас все эти солнца ослепительно сияют в закатывающемся две тысячи шестом, они сделали этот год больше и лучше, и с расстояния кажутся такими прекрасными... Не ищите в первой десятке сомнений и осторожных слов. Их не будет.

■ The Elder Scrolls 4: Oblivion

Нас отучают мечтать все эти бесконечные напутствия опытных разработчиков младшим товарищам. Нельзя даже такой малости, как сделать в игре сразу всё. Огромный открытый мир с полной свободой передвижения никак не сочетается с детальным отображением дрожания отделившего листа на ветру, вы уж выбирайте что-то одно, ОК?

Какие игры 2006 вы особенно ждете?

Доктор Рэй Музыка (Dr. Ray Muzyka)
BioWare (www.bioware.com), глава компании

«Supreme Commander: обожаю Total Annihilation Криса Тейлора (он сделал эту игру еще до образования Gas Powered Games), равно как и его Dungeon Siege! Просто любопытно посмотреть, что получится из его нового проекта. Alan Wake: Remedy — отличная команда, и я с нетерпением ожидаю знакомства с их новым персонажем. Ну а Max Payne я прошел несколько раз. Кроме того, мне очень, очень интересны World of Warcraft: The Burning Crusade, Gothic 3, NeverWinter Nights 2 (Obsidian делает нечто!), Age of Conan: Hyborian Adventures, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, The GodFather: The Game, TES 4: Oblivion и, конечно, The Witcher. »

Сюжет автоматически аннулирует свободу выбора, особенно если последней наделить не только игрока, но и вообще любого встречного. И тем не менее здесь кругом жизнь, которая происходит без вашего присутствия или участия. Даже пока вы тихонечко спите где-то на противоположном конце игрового мира, NPC не складываются буратинами в шкаф, а продолжают делать свои дела и решать свои проблемы.

Хорошо, наделили жителей собственными желаниями и целями, и движимый стремлением отобедать воин теперь может подстрелить трепетную лань. А если ему захочется чего-нибудь еще?

Рассказывают, что однажды некий NPC повадился сбывать наркотики окружающим NPC-обывателям. Те до поры отдавались приятному пороку, а когда деньги почему-то кончились, то... именно, граждане аддикты собрались в стаю, да и порешили драгдилера, разобрав весь имевшийся товар. Хорошо, тогда пострадал незначительный преступный элемент, но кто поручится, что в следующий раз NPC не захочется отличиться на сюжетно значимом персонаже?

Oblivion предлагает так много, что это не может не насторожить.

Здесь можно взаправду фехтовать с противником: ваше мастерство против его; если удар пропущен, это не аватар не успел, это вы, дорогой игрок, не среагировали. И при этом, заметьте, никуда не денется привычное ролевое корпение над статистикой. Цифры на кончике меч. Горящая стрела вполне может что-нибудь поджечь: светский лев Navok кланялся и просил передать, что без него и в этот раз не обойдется. Поэтому, когда вы неосторожно наступите в незнакомом подземелье на камень-ловушку, то будете знать, кого стоит помянуть добрым словом в момент вознесения к гостеприимному каменному потолку. Запасайтесь крепкими шлемами!

Здесь если вы молчите, собеседник не будет ждать вашего ответа вечно. С другой стороны, иногда лучше прослыть молчуном, чем ска-

зять что-нибудь не то: возмутителя спокойствия могут и запомнить, и кто знает, где и как оно аукнется потом...

Oblivion невозможно судить по обычным игровым критериям. Это словно пришелец из какого-то другого мира, где полет мысли не сдерживается материальными проблемами, где мечты сбываются, и это считается совершенно в порядке вещей. Oblivion — метаигра, и при попытке ее оценить наши приборы зашкаливают, стрелка с размаху бьется о правый борт, где нервно, вся в синяках, замирает.

Конечно, всем не угодишь, и, как обычно, будет масса недовольных. «Я установил игру, немного осмотрелся в ней, попробовал одно, другое, побродил здесь, заглянул туда и понял, что эта игра мне все-таки не подходит. Выйдя же, обнаружил, что провел в ней три месяца. Как вы считаете, не попробовать ли еще разок?»

Кажется, не зря эта игра называется «Забвение».

АШОТ.АХВЕРДЯН

[2] Spore

Сразу после анонса эта игра стала объектом религиозного поклонения. На Spore нельзя «надеяться», в нее можно только верить. Уилл Райт никогда не ставил перед собой простых целей, но его последний проект, который языки без костей уже называли Sim Everything, больше похож на фантазию десятилетнего ребенка, чем на результат многочисленных исследовательских работ Maxis и Electronic Arts.

Рассказывать о Spore — сущее удовольствие; приятно видеть, как интерес в глазах собеседников сменяется недоверием, а затем почти детским восторгом: раз за разом сдергивать шелковый платок, вытаскивая из шляпы фокусника то историю инфузории-пакмана, то повесть о пятилапых рептилиях с крыльями на затылке. В сундуке с потайным дном оказывается сундук с потайным дном, и так далее: с невероятной легкостью Spore демонстрирует метафизические глубины, ранее компьютерным играм недоступные; конца у игры не предвидится — игрок, скорее всего, поднимется из кресла просветленным или так и останется сидеть за компьютером, провалившись в рекурсию кукольных миров...

Spore — отчетный концерт индустрии электронных развлечений за всю историю ее, индустрии, существования. Одноклеточная аркада, hack & slash-приключе-

■ Возможно, через несколько лет мы будем с удивлением думать, сколь сильные эмоции могла вызывать такая отсталая графика. Пока же мы просто не в состоянии поверить в то, что уже есть игра, которая выглядит ВОТ ТАК.



The Elder Scrolls 4: Oblivion	
www.elderscrolls.com	
жанр	Ролевая метаигра
платформа	PC, Xbox 360
разработка	Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
издание в России	«1С» (http://games.1c.ru)
релиз	2 квартал 2006 г.
оценка по Горбунову	5,00

ние, RTS, экономический симулятор, имперских амбиций стратегия, межзвездный шутер, песочница для заскукавшего бога и вновь одноклеточная аркада — все толковое, что было придумано за последние двадцать лет, обязательно найдет свое отражение в Spore. В принципе, этой игрой можно было бы вполне достойно завершить эпоху компьютерных развлечений, и, наверное, так оно и будет. В бесплодных интернет-пустынях уже

Какие игры-2006 вы особенно ждете?

Александр Мишулин

Nival Interactive (www.nival.com), креативный директор

“ The GodFather: The Game, игра по выдающемуся фильму, в основе которого популярнейшая книга, кроме того, это одна из самых масштабных разработок EA. Я, впрочем, не верю, что получится что-то близкое по духу к источникам... Splinter Cell 4: Double Agent — игры серии становятся хоть чуточку, но лучше. StarCraft Ghost — можно ли не ждать Blizzard-игры? Halo 3 — один из самых ударных проектов года, «ответ Microsoft на выпуск PS3». Hellgate: London — подход, используемый в этой игре, весьма инновационен. Prey — одна из легенд индустрии в категории «долгострой». Warhammer: Mark of Chaos, Supreme Commander, Rise of Legends, Heroes of Might and Magic V (конечно жел), Spore, Final Fantasy XII, Mass Effect. ”

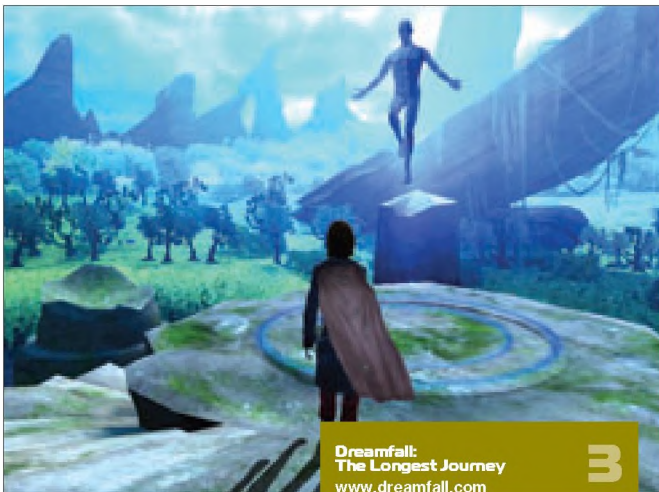
появились безумные проповедники, предвещающие скорый конец света. С другой стороны, бесконечная игра просто обязана иметь бесконечный цикл разработки, поэтому «конец 2006 года» выглядит просто смешно.

А вот действительно страшное опасение: вполне может статься, что рассказывать о Spore будет интереснее, чем играть в нее. Но .EXE-люди, хоть и отливаются на секретном заводе из кремния под высоким давлением, глубоко в душе все еще остаются детьми. Прикидывать шансы и трезво оценивать ситуацию не получается, поручим эту работу менеджерам Electronic Arts. Куда приятнее вернуться к разноцветным коробочкам. Вы в курсе, что анимация создаваемых в редакторе персонажей будет «вычисляться» всякий раз заново, исходя из их формы, размеров и количества конечностей? Знаете ли вы, что, если при очередной эволюции развить «мозг» существа до максимума, вы переходите на уровень Civilization 1 и это необратимо? И еще, оказывается, вид на планету из космоса становится доступен только после изобретения летающей тарелки. А сама летающая тарелка стоит ужасно дорого и строится долго, поэтому игрок будет обращаться с ней очень осторожно. И будто бы другие цивилизации можно будет находить по активности радиоволн в секторе, а общаться с ними придется с помощью

■ Вы никогда не хотели ощутить себя простейшим в мировом океане? Ничтожной бактерией, из которой миллион лет спустя выйдет первый птеродактиль? Spore предоставит вам эту бесценную возможность.



Spore	
http://spore.ea.com	
жанр	Симулятор всего
платформа	PC
разработка	Maxis (www.maxis.com)
издание	EA (www.ea.com)
релиз	4 квартал 2006 г.
оценка по Горбунову	5,00



■ Хулиганы из Funcom не только насытили диалоги Dreamfall словом «fuck» (которое особо пикантно звучит в устах пятилетнего мальчика), но и воплотили в полигонах анатомически правильного Хранителя. Я покраснела.

музыкальных фраз. Говорят также, если понравиться инопланетянам, можно будет установить дружеские отношения и путешествовать по обмену, а если не понравится, инопланетяне расстреляют тарелку из своих систем ПВО, и амба. А чтобы проверить, пригодна ли новая планета для обитания, нужно похитить с помощью НЛО одного из жителей Земли и забросить его на еще не освоенную территорию — и если тот сдохнет, то колонизировать планету еще рано; прежде надо взять специальную машину, Genesis, и создать атмосферу, облака, горы и деревья. И еще говорят, можно будет увидеть галактику со всеми туманностями, а потом одним движением мыши навести камеру на любую звездную систему, планету, город, здание, существо, дать в кадр его лицо крупным планом и посмотреть ему в глаза. Вот так говорят.

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

[3] Dreamfall: The Longest Journey

Единственная, наверное, игра первой десятки, от которой мы не ждем технологического чуда. Зато ждем всего остального, как-то: письма Рагнара Торнквиста (который по части эрудиции может поспорить с Тони Уорринером и Чарльзом Сесилом, а в мастерстве рассказчика — с Бенуа Сока-

Какие игры 2006 вы особенно ждете?

Крис Тейлор (Chris Taylor)
Gas Powered Games (www.gaspowered.com), глава компании

«Большее всего — Spore Уилла Райта! Правда, не уверен в сроках ее выхода, но игра точно выйдет, рано или поздно — это Райт. Индустрии как воздух нужны оригинальные игры... Я люблю классику, но больше всего меня привлекают проекты, которые ни на что не похожи; и вовсе не обязательно, что эти вещи будут потом успешно продаваться. Словом, если и ждать — то только такие, с ух-каким-потенциалом!.. А вообще, если честно, от 2006-го ничего выдающегося не жду. Индустрия переживает тяжелый переходный процесс смены консольных тектонических плит. Разве что игры для PS3 постараются удивить нас осенью парой свежих идей, но я поверю в это только тогда, когда все проинспектирую сам.»

лем), задачек без скидок на трехмерность и отсутствие мышиного курсора (перемещениями Эйприл, Зои и Киана придется управлять непосредственно, как в Broken Sword 3, а вместо пиксель-хантинга нас ждет довольно неуклюжая система наведения на цель), одинаковой легкости в обращении как с фантастическим (вечный дождь, загнивающий после Коллапса американский городок и процветающий африканский — в каждом доме



■ По словам разработчиков, небритый писатель Алан срисован с «профессионального финского актера». Ну и чем он отличается от небритого копа Макса, срисованного с нефотогеничного сценариста?

установлен новейший японский унитаз и душевая кабинка со звуковой системой 5.1, по улицам бродят черные кошки из «Матрицы»), так и с фэнтези-сеттингом (парящие в воздухе друиды, города на озерах, волшебное гетто в патриархальной Меркурии). Игра должна быть пестрой, переливающейся, многоцветной, словно калейдоскоп. Локации, составленные из самых разнообразных, зачастую диаметрально противоположных красок и деталей, должны сохранять единый фирменный стиль. Озвучивание пусть будет только великолепное: несколько сотен говорящих на разных языках персонажей сожрали львиную долю бюджета, а актрисе, играющей Зои, уже сейчас можно давать специальную премию за лучший британский акцент в компьютерной игре-2006. Для оригинального TLJ музыку писал Бьорн Арви Лагим (Bjorn Arve Lagim), это один из лучших саундтреков в истории видеоигр. Но в Dreamfall тоже есть что послушать — и это далеко не осточертевшие оркестровые дорожки.

Выйдя в 1999 году, The Longest Journey затронула важнейшие тенденции в квестовом жанре: смешная, необычная героиня (даром что написанная мужчиной), сочетание в одной игре двух несочетаемых дизайнерских идеологий (техника Старка и органика Аркадии), квест как путешествие от первого кадра до последнего... В трехмерности этого добиться труднее — и героиня вся в дурацких полигонах, и органику на довольно примитивном движке не так-то просто реализовать, и путешествие тормозится всевозможными вставками (преренденное 3D, ролики на движке, ролики, заранее обчисленные)... Но, скажу вам по страшному секрету (видела бета-версию): ВСЕ БУДЕТ В ПОРЯДКЕ!

TLJ стоит особняком от Grim Fandango и «Сибири» в первую очередь благодаря неумной энергии Торнквиста как рассказчика — ему скучно возиться с пазлами, ему скучно отвлекаться на герметически закрытые локации, из последовательности которых состоит любой дорожный квест (даже Full Throttle!), ему хочется двигаться вперед и показывать нам миры, а потому большинство пазлов TLJ представляли собой задания «отнеси посылку», которым место в какой-нибудь MMORPG... Но вы помните спасение от Грибблера? А задачку с искусственным глазом? Вырос ли Торнквист не только как писатель, не только как дизайнер локаций, но и как дизайнер пазлов (как, скажем, вырос Сокаль между «Амерзоном» и «Сибирью»)? Весна покажет.

МАША.АРИМАНОВА

[4] Alan Wake

Страдающий от бессонницы знаменитый хоррор-литератор Алан Уэйк перебирается в городишко Брайт-Фолз, что в штате Вашингтон. Там находится знаменитая клиника, занимающаяся расстройствами сна. По прибытии Уэйк тут же начинает видеть замечательные коммерческие кошмары, но не успевает он открыть ноутбук и сесть за новый бессмертный роман, как странные люди в черных плащах с капюшонами принимаются просачиваться из сновидений в Брайт-Фолз. Как всякий нормальный знаменитый автор романов ужасов, Алан с фонариком в одной руке и пистолетом в другой бродит по странному американскому городку, цитируя поэта Дилана Томаса. Вы не помните, Лавкрафт не хранил под кроватью лампадку, дробовик и томик Эдгара По?

Remedy упорно зовет свою следующую после Max Payne повесть «боевым триллером» — то ли не знает, что делает классический survival horror, то ли делает вид, что не знает. Алан, правда, помимо пешего шатания по городку позволяет себе поездки на автомобилях — что даже не снилось героям и героиням Resident Evil и Silent Hill. Но знаменитые литераторы, авторы романов ужасов, предпочитают путешествовать с комфортом. Боевые сцены означают не столько рапид и перестрелки, сколько орошение типов в черных плащах животворным светом фонарика. Это, кстати, уже было реализовано в ObsCure — на свету враги слабеют, в темноте набираются сил, под это дело заточен весь движок...

Ну а вот самая прекрасная подробность: по мере развития событий день становится все короче, а ночь длиннее. Все уже видели Алана Уэйка, пытающегося добраться до старого маяка наперегонки с закатом (прыгает по полуразвалившемуся мосту напрямик из Evil Dead). Ночью кроме фонарика можно использовать переносные рефлекторы (некоторые даже с детекторами движения). Область свободного перемещения и перетаскивания рефлекторов будет постепенно расширяться, как в «Сан-Андреасе».

Если «Макс Пэйн» моделировал полнометражный фильм, то «Алан Уэйк», вероятнее всего, станет первым сезоном длинного телевизионного сериала — больше игровых часов, постоянный сеттинг (иконический амгородок, который разработчики, как и мы с вами, видели исключительно в сериале Дэвида Линча), секреты открываются с неторопливостью, подозрительно напоминающей настоящую жизнь. Кстати, есть сигналы о возможной разбивке Alan Wake на цепочку коротких эпизодов с игрой за разных персонажей. В Silent Hill такими вещами обычно развлекались на третьем-четвертом сквозном прохождении.

Основная информация об Alan Wake относится к подготовительному периоду времен прошлой E3 (сцена «здоровенные булжники и бревна сносят маленький мостик» и первичные сведения о динамических тенях, отбрасываемых горами) — до следующей E3 откровений ждать не приходится. Не найден еще издатель, но о дистрибуции через Steam разработчики, по счастью, не задумываются. «Мы хотим дать игрокам возможность поддержать за красивую коробку и хрустящие мануалы!»

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

[5] Supreme Commander

Признаемся честно, игра оказалась в первой десятке-2006 по оч. большому блату. За внука попросил его духовный дедуля по имени Total Annihilation. Правда, это очень большой секрет: обещайте, пожалуйста, никому не рассказывать, особенно людям из Atari — расстроятся. Если бы за Supreme Commander стоял не Крис «Тот самый» Тейлор, мы с одобрением покрутили бы пальцем у виска и проводили разработчиков-революционеров в последний путь, декламируя «безумству храбрых поем мы песню». Но Крис... это отдельная история: парень вполне может вернуть миллионную армию под знамена Total Annihilation 2. То есть, простите, Supreme Commander.

Акелла

НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТЫ КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТОВ»

АГАТА КРИСТИ

И НИКОГО НЕ СТАЛО

Десать негритов, которых похитили,
Оран бурно порадовался ил замчался доблестно.
Десать негритов, малы звать сына козлом
Оран улетел небесно — ил замчался бесно.
Восемь негритов, комали В Тобби,
Оран тьфу и зальнул, беркуды, Асаньеры.
Семь негритов, дробь рубила татором
Оран коржало — омоника, баканером.
Шесть негритов, ренжес с полком, матори
Оран улетел небесно — ил замчался ките.
Пять негритов, дуру дуру, дуруру
Оран кил, улет — омоника ил замчался.
Четыре негритов, омоника, омоника, ил матори
Оран провалил рубом, ил замчался матори.
Трое негритов, ил — дробил, омоника с уфори,
Оран дробил, омоника, ил замчался руби.
Два негритов, улет ил, ил, ил, ил, ил, ил, ил,
Оран улетел небесно, омоника, омоника.
Омоника, омоника, омоника, омоника,
Омоника, омоника, омоника, омоника.

THE ADVENTURE COMPANY

www.akella.com

© 2006 "Akella"
© 2006 "Adventure Company"
Все права защищены.
Настоящее соглашение распространяется
на все издания и модификации.
Ссылка на сайт: www.akella.com
Тел. (495) 363-6612. E-mail: support@akella.com
Представитель на территории РФ: "Акелла"
www.akella.com

Издатель: ООО "Акелла" и Санкт-Петербургское государственное предприятие "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.10, телефон (71) 253-49-65.



■ Согласитесь, в кадре Supreme Commander пока пусто. Если мы хотим вызвать дух Total Annihilation, необходимо принести на алтарь тотальной аннигиляции никак не меньше тысячи юнитов одновременно!

От хорошо знакомой игры осталось множество острых граней, бездушные ландшафты, индустриальная романтика,

запах машинного масла и лязг металла; трехмерный рельеф, потребный не для красоты, но сугубо для дела; гигантские полчища механизмов, которые поливают друг друга огнем и вдавливают обломки в землю. Впрочем, этого идеологи Gas Powered Games показалось мало: он рассуждает о важности сюжета, концепции движения «изнутри-наружу» и «войне информации», отказываясь конкурировать со StarCraft 2, публично отрекается от палочки-выручалочки начинающего гейм-дизайнера «камень-ножницы-бумага» и собирается вычислять эффективность каждого выстрела с учетом рельефа и скорости движения стрелка.

Тейлору тесно в детсаду RTS-клона, он просится наружу, на орбиту, к чертовой матери, в космос! Лавры Total War не дают покоя, руководить строительством индустриальных комплексов уже не интересно — этим займются Base Commander'ы; знать много о ресурсах тоже не требуется: энергия равна массе, помноженной на квадрат скорости света. Ни один юнит не слишком велик: сверхдетализированные, жирнополигональные шагающие танки, вокруг которых вьется техника помельче, вдруг оказываются точками по сравнению с исполинским боевым кораблем, стоя-

Какие игры 2006 вы особенно ждете?

Дэвид Дурчак (David Durcak)
Cauldron (www.cauldron.sk), директор по разработке

“ В первую очередь Black (PS2) и Alan Wake, затем S.T.A.L.K.E.R., Mafia 2, Warhammer: Mark of Chaos. Почему? Black, если судить по роликам, выглядит просто потрясающе: стрельба, взрывы, разрушения, эффекты. Alan Wake — в большей степени из-за сюжета, история выглядит многообещающей и дает свободное пространство для неожиданных поворотов. Mafia 2: мне нравилась оригинальная игра, верю, что сиквел откроет новые горизонты. Warhammer: графика, музыка, эпические баталии — страшно любопытно, как это будет выглядеть на Next-Gen-консолях. Кроме того, очень жду Age of Conan: Hyborian Adventures — из чисто профессионального любопытства, ведь наша компания тоже делает игру с участием Конана. ”

щим на рейде, — это не корабль даже, а целый город! Еще одно движение мыши, и мы обнаруживаем в океане гигантских масштабов флот, в котором таких кораблей великое множество. Линия горизонта стремительно превращается в кривую, монструозных масштабов боевые единицы — в пиктограммы на карте; заводы и фабрики штампуют технику в бесконечных количествах, в то время как генералиссимус, склонившись



■ Военный КАМАЗ (а это безусловно он) демонстрирует один из трехсот способов причинения нестерпимой боли деревянному строению класса «амбар». Впечатляет.

над кругляшом глобуса, руководит кампанией с орбиты.

Его взгляд меланхолично скользит по самым удивительным техническим объектам, которые только способен выдумать человеческий разум: вот летающий авианосец, вот подземная фабрика танков, а это подводная лодка, в чьих недрах ждут команды на взлет десятки экипажей истребителей. Десятки, сотни, тысячи, десятки тысяч юнитов одновременно ведут сражение в масштабах целой планеты. Зачем? Сюжет оригинальной игры помещался на одной странице руководства пользователя размером с салфетку — и это не помешало ей стать одной из самых выдающихся RTS за всю историю индустрии. Над историей Supreme Commander работает целый союз НФ-писателей. Времени найти объяснение происходящему достаточно: игра выйдет в самом финале 2006-го, взгляните на картинку — там пока пусто. Производителям процессоров и 3D-акселераторов нужно время, чтобы вывести на рынок новые модели, способные в полной мере отразить видение Тейлора. Война будет жаркой.

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

6 Crysis

Проклятие бесконечного сиквела довлечет над Старым Светом. Девелоперские мускулы старушки Европы столь слабы, что каждое удачное выступление молодой команды автоматически обрекает ее на пожизненное заключение в стенах собственной игровселенной. Немецкая Crytek уже отыграла козыри Far Cry и приставочного Far Cry Instincts на пригожих тропических островах. Что дальше? В 2006-м грядет полномасштабный Crysis. Думаете, мы скорбим? Не тут-то было.

Это не аддон и не ремастеринг. Настоящий наследник! Crysis использует мощности выкрученного до красной отметки движка CryENGINE 2, со всеми вытекающими. Мастера Crytek обещают королевство в реальном времени, обитель озорной аутентичности, где вражеский интеллект не видит сквозь траву, но может быть насмерть раздавлен балкой разрушенного сарая, где произвольно выбранные деревья служат для строительства баррикад, сооружения блок-постов и даже мостиков через бездну, а их ветви не останавливают персонажей и не становятся для них прозрачными — но сгибаются под приложенной извне силой и дают дорогу. О том, чтобы королевство не прогнило и сохранило заявленные чудеса к моменту релиза, остается только молиться.

И, да, конечно, это тропический остров. Который пядь за пядью — в том самом реальном времени — превращается в ставку Снежной Королевы. Рухнувший с небес в чашу неизвестный объект, привлечший внимание корейского и американского правительств, на поверку окажется не метеоритом. Кораблем пришельцев. Враждебных злобных уродцев. Им нравится эта планета. Они ее заморозят!

И пока американский спецназ разминается на рекрутах северокорейской армии в еще райских кущах, в сердце острова зреет ледниковый период. Захватчики живут ниже нуля, творят ниже нуля и воюют ниже нуля: чего стоит хотя бы оригинальный ускоритель частиц, способный замораживать витающую в воздухе влагу и с бешеной скоростью отправлять крохотные снаряды in-your-face! Впрочем, действительно боятся надо грандиозной freeze-пушки, чьи жертвы обращаются в ледяные изваяния и вскоре рассыпаются кубиками коктейльного набора. Cheers?

Не так быстро. Ведь в багаже Джейка Данна отыскан, нет, не смокинг, нанокостюм. Вы не знакомы с Джейком? Это парень, чей славный спасательный жилет оборудован печкой и кондиционером. Одежка отогревает замороженных, остужает разгоряченных (пришельцы смотрят на мир только тепловым зрением), развивает силу, стимулирует подвижность, приглушает шаги и в целом исполняет обязанности силового агрегата хорошего космического корабля... Гений военного haute-кутюра.

Вы заметили? Crytek снова делает это. Даже известные нам информационные крохи сплетены слишком хитроумно и логично, они цепляются друг за друга, уверенно скручиваются в ДНК победительного AAA-тайтла. Пусть он будет коротким (всего десять часов), но пусть (пожалуйста!) он будет еще и гениальным. Реквизиты налицо, правила известны, сэйвы повсеместно, а оболочка по-прежнему инициирует слюновыделение. Тропики нуждаются в заполярных нас: все на вылет!

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

[7] Fallout 3 и Gothic 3

Мы не возьмемся утверждать на голубом глазу, что Fallout 3 и Gothic 3 — два равноожидаемых презента. Напротив, они словно небо и земля, сказка и суровая правда жизни, прекрасный принц из мечты старлетки и тот удовлетворительно приемлемый самец, за которого женщины в конце концов выходят, притомившись от несбыточных грез. Маша Михайловна не даст соврать.



Fallout 3	
www.bethsoft.com	
жанр	РПГ номер один
платформа	PC, Next-Gen-консоли
разработка	Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)
издание	Издатель не объявлен
релиз	2006 г.
оценка по Горбуну	5,00

F3 и G3 — это всё и ничто, ничто и всё, что угодно. Гипотетическая вера в существовании Fallout подкрепляется кредитом доверия к Bethesda Softworks, но больше о проекте неизвестно ничего. Его курирует Тодд Говард, человек-который-не-провалил-Morrowind, и мы безмерно благодарны Bethesda уже только за это. Заметим, никакого самообмана в отношении новых собственников лицензии Fallout у

Какие игры-2006 вы особенно ждете?

Хенрик Себринг (Henrik Sebring)

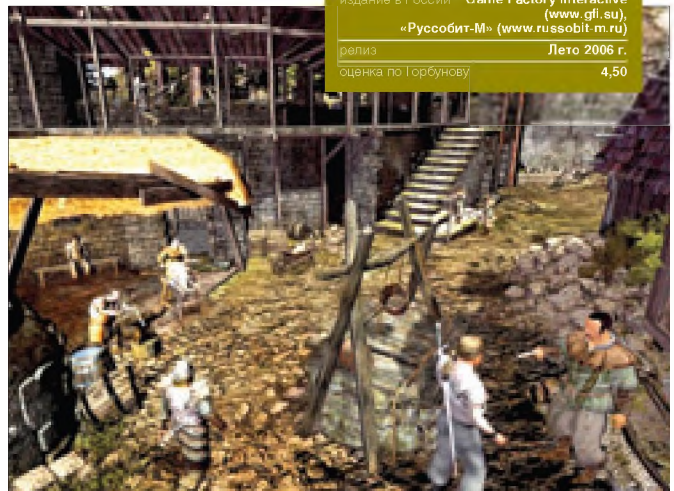
Massive Entertainment (www.massive.se), гейм-дизайнер

“ Линейка-2006 выглядит весьма внушительно, и уже сейчас я начинаю переживать — столько игр покусается на мое бесценное рабочее время! Очень надеюсь на Alan Wake — Remedy прекрасно удастся сочетать повествование с интересным геймплеем. Это тот тип игр, которым вы можете посвятить все выходные. Будучи в некоторой степени WoW-джанки, разумеется, жду аддона World of Warcraft: The Burning Crusade. В очередной раз убеждаюсь в важности онлайн-общества в мире MMORPG. Я играю в WOW почти год, и самое важное приобретение, которое я сделал за это время, — друзья, с которыми мы вместе путешествуем и сражаемся. ”

нас нет: Bethesda всегда умела делать миры, наконец, научилась блестяще оперировать с графикой, но до сих пор испытывает сложности с аутентичным моделированием и анимацией человеков. Они не гении, эти ребята, но редкие трудяги. Fallout 3 будет большим и будет крепким, а обо всем остальном нам остается лихорадочно мечтать. В конце концов, никто и никогда не видел доблести Bethesda за пределами фэнтези-жанра.

Gothic 3, с другой стороны, как на ладони: вот он весь, знакомьтесь, трепите за грудь. Чудаковатый, слегка с левой резьбой, со странностями, которые после двух удачных релизов стали отличительной маркой дизайнера Piranha Bytes. Как и все национальные блокбастеры, Gothic 3 слегка не от сего мира, однако именно здесь по традиции кроются приятные неожиданности. От немцев мы ожидаем прежде всего безмозглой бравады приключенческого духа и безумных геймплей-импровизаций, на которые старые квесты фирмы Sierra реагировали вылетом в DOS с сообщением: «Oops! You did something we didn't think of». А Gothic, наша прелесть, stoически терпел любые выходки, будь то несанкционированный рейд по орочным тылам или вдохновенный геноцид в од-

■ Медиевальные поселения — дизайнерский конек Piranha Bytes. За ленивым бытом фантазийного городка можно наблюдать часами. Судя по всему, Gothic 3 не станет исключением из этого правила.



Gothic 3	
www.gothic3.com	
жанр	Немецкая ролевая классика
платформа	PC, Next-Gen-консоли
разработка	Piranha Bytes (www.piranha-bytes.com)
издание	JoWood (www.jowood.com)
издание в России	Game Factory Interactive (www.gfi.ru)
релиз	«Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
оценка по Горбуну	Лето 2006 г. 4,50

Акелла

Принц Персии ДВА ТРОНА



**ОДИН ХОЧЕТ ОСВОБОДИТЬ
СВОЙ НАРОД...**

www.akella.com

© 2006 "Акелла"
Все права защищены.
Иллюстрации: компьютерная графика.
Фото и дизайн: www.akella.ru
Оформление: (495) 362-4812. E-mail: akella@akella.com
Текст: (495) 362-4812. E-mail: akella@akella.com
Перевод: на русский язык: "Мираторг"
Издатель: ООО "Мираторг" и Санкт-Петербургское государственное издательство "Акелла". Санкт-Петербург, ул. Морская, Голландия, д.17, корпус 1 (125 013-013-48-48).

М.Видео

СОЮЗ



■ Пресс-уровень «Подземка». Не просто среднее арифметическое от Serious Sam и Silent Hill: потрясенная NVIDIA тут же прилепила на Hellgate бирку «технологический модерн».

ном из роскошно спланированных AI-кемпингов. За то и любим, наверное.

Вы заметили? Последнее поколение скриншотов Gothic 3 свидетельствует о нездоровом дизайнерском увлечении задниками. Ландшафт и архитектурные конструкции угрожающе доминируют над неестественными, мелкими, сырыми человеческими фигурками, которые как будто совершенно не важны для мирового порядка. Герры пираньи, мы требуем баланса! Ибо именно этим, а не сногшибательной графикой или, скажем, достойным «Небулы» сценарием, извечно пробаивалась серия. Идеально выверенный геймплей, костоломный спарринг, по-аптекарьски точно отщипываемая история и умеренная свобода действий для самых непоседливых — вот и все, что ждут от немецких игровых творцов тысячи и тысячи маленьких РПГ-любителей по всему миру. Гламур и эпикю мы, пожалуй, поищем в TES: Oblivion. Gothic 3 — наш Фенимор Купер. Чуть наивный action-ориентированный романтический детский сад.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

[8] Hellgate: London

Главное ползучее неизвестное двадцатого века — степень научного познания сверхъестественного — оказалось пустышкой, ментальной лентой Мёбиуса. Пришло время новых знаков препинания: основной темой века двадцать первого становится вариантность существования в мире императивного supernatural, и это наглядно доказывает Билл Роупер, глава и основатель Flagship Studios, блестящей Hellgate: London. Место действия выбрано совершенно не случайно: британский капитал-сити — тот самый последний бастион интеллектуального шовинизма, после падения которого приходится заново искать не только ответы, но и вопросы. В игре Роупера бастион вполне закономерно падает — что дает ему возможность выйти далеко за рамки жанровых Diablo и Warcraft, в создании которых Билл и Ко принимали непосредственное участие. Лондон захвачен демонами — вполне вероятно, теми же самыми, которые населяли бесконечные подземелья главной игры Blizzard. Это — данность и главное условие мира Hellgate. Все остальное — багет, условное техническое оформление. Включая локации, которые, конечно же, будут генерироваться случайным образом.

Hellgate: London	
www.hellgatelondon.com	
8	
жанр	Шутер от первого/третьего лица с элементами РПГ
платформа	PC
разработка	Flagship Studios (www.flagshipstudios.com)
издание	Namco HomeTek (www.namco.com)
реализ	2 квартал 2006 г.
оценка по Горбуну	4,75

Внутри этой системы — максимально свободный в своем развитии персонаж. Дерево умений не ограничивается текущим уровнем и количеством расходуемых единиц опыта, список заданий и вовсе зависит только от пожеланий игрока (в принципе, можно совсем обойтись без конкретики и свести действие к абсолютно постмодернистской аркаде). Один из классов, например, обладает способностью ведения боя обеими руками — и это не пошлое македонское фехтование: навык позволяет использовать одновременно холодное и огнестрельное оружие; другой скилл наделяет героя «аурой», которая наносит урон находящимся рядом врагам и наделяет атаки соратников дополнительной мощью... Серьезный ролевой крен, однако, не мешает «Вратам» быть настоящим шутером, причем решительно непонятно, как Flagship смогла добиться такого эффекта. В особо проблемные моменты (сложно вести бой от первого лица, будучи, скажем, кинжальным мастером) камера меняет ракурс и занимает более привычное место «за плечом», однако вид «из глаз» — то, чем разработчики гордятся больше всего; непостижимым образом им удалось совместить механику FPS («побеждает тот, кто быстрее»), механику слэшера («побеждает тот, кто сильнее»), механику RPG («побеждает тот, кто нашел редкий артефакт, вставил в него Фалангу Павшего Святого и наложил заклятие неразрушения») и все равно остаться в консервативной action-нише.

Напоследок — немного совсем уж мелких деталей. Зависимость игрового процесса от реального времени (если NPC сообщил вам о том, что вываренные жабы кости появятся у него через два дня, это случится именно через два дня — то бишь послезавтра); шанс оценить мотивы и цели захватчиков (концептуальная предыстория игры, которую можно узнать, исследуя «сюжетный» сектор); никакой D&D-ориентации (полноценная «научная» ветка). Черт возьми, кажется, это мечта.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

[9] Company of Heroes

Эволюция стратегий в реальном времени состоит в увеличении Красоты и уменьшении Возни. В начале 90-х Dune II заставляла игрока перетаскивать каждый квад по отдельности, чтобы отвлечь от своего внешнего вида. Как только пехотинцы Command & Conquer научились на досуге отжиматься и чесать ногой за ухом, в RTS появилась Зеленая Рамка. В дальнейшем частичное отсыхание строительства баз позволило ввести честное трехмерье и свободную камеру. Однако до сих пор все RTS делались из расчета, что игрок попробует крупный план только из любопытства и сразу отпрянет, испугавшись небрежно обтянутых текстурами угловатых моделей; чтобы чем-нибудь игрока занять, в RTS практиковался микроменеджмент.

Company of Heroes должна подвести черту под подобной практикой: максимум зрелищности и никакого копошения. Из общего вида игрок отдаст приказ штурмовать strategic location, замаскированную под безымянную высоту, и нетерпеливо придвинется поближе. Для его удобства солдатам добавляют мозгов — они будут в состоянии самостоятельно переходить с бега на ползание по-пластунски, прятаться от пуль и даже прикрывать огнем товарищей по взводу. Это несколько пугает — что же останется на долю игрока, кроме восхищенного созерцания? Обеспечение своим пехотинцам перевеса над столь же сообразительными вражескими: снос танками и саперами зданий и прочих прибежищ неприятеля, создание собственных фортеций. Посему мы вправе ожидать от Relic нового слова в дизайне уровней и мастерской игры с разрушаемостью объектов и прочими следствиями физической достоверности. И надеемся, что копание импровизированных траншей (воронок; артиллерийским огнем) будет одним из очень многих фокусов.





■ Алекс Гарден и его подчиненные — люди юные и от мира сего. «Алекс, а что такое вообще этот «Тигр»?» — «Для фанатов WWII это типа как для нас Banblade, чуваки. Или как AT-AT».

Впрочем, Company of Heroes будет нагружать в большей степени органы чувств, чем голову. И это замечательно. «Тигр» движется на наших пехотинцев... на нас. Раньше это было коряво. Теперь это будет страшно. Они подстрелили Моралеса, Джонни и Черныша Тони! (Все солдаты будут разных типоразмеров и цветов.) Одного подбросило в воздух взрывом, другого перепилило пулеметной очередью, третьего достал шальной осколком! Последняя граната! Рикошетит от бронированного лба!.. Крупнопланные visuals и возможность сделать из каждой миссии кинокусок, апостериори и совершенно свободно орудуя камерой, логично дополнит берущий за душу кинематографический сюжет.

Предельная амбициозность! От небрежного взмаха рукой удерживает одно: посулы исходят от Relic, подарившей нам опьянение битвы в WH40K. Поэтому верить можно.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

[10] Microsoft Flight Simulator X

Это официально: очередная версия лучшего в мире авиасимулятора увидит свет уже в этом году. Обтекаемые строчки пресс-релиза не раскрывают совершенно никаких подробностей, сообщая главное: серия не оставлена, по крайней мере пока.

Какие игры 2006 вы особенно ждете?

Ярослав Астахов
Nival Interactive (www.nival.com), продюсер

“ Final Fantasy XII. Этот сериал находится на переднем крае КИ-развития, поэтому каждую новую часть жду с большим нетерпением — и всякий раз поражаюсь красоте и изяществу дизайна! Уверен, что каждый, у кого развито чувство прекрасного, каждый считающий себя «гурманом» КИ, должен познакомиться с этой игрой поближе... WoW: Burning Crusade. В WoW ежедневно играют миллионы людей по всему свету. Чем станет аддон — простым количественным дополнением или же он выведет проект на новый качественный уровень? S.T.A.L.K.E.R. Слежу за судьбой проекта несколько лет. Какой бы игра в итоге ни получилась (а я уверен, она удастся), она окажет существенное влияние на отечественные КИ. ”

О том, каким именно он будет, можно только догадываться, пытаясь прочитать скриншоты между строк, придирчиво рассматривая всевозможные слухи от якобы инсайдеров. Маркетинговая машина пока что только начинает обрабатывать широкую публику, которую больше всего на свете интересует графика.



■ Напрямую об этом не говорится, но что-то подсказывает, что мы вновь будем опылять сельхозпосадки. Помните, как когда-то, давным давно, едва ли не в другой жизни...

Да, на этот раз будет много графики! Новая операционная система, новый DirectX, новое все позволяет разом наверстать и обойти упущенное и конкурентов (разрешите считать сериалы «Ил-2» и Lock On конкурентами MSFS, ну, хоть на пять минут). Новый просчет отражений (только посмотрите, сколь красив мокрый бетон взлетной полосы), совершенно новая вода, в которой отражается небо и купаются облака. Куда более убедительно выглядящий рельеф (в отличие от, холмы теперь просто живые), дома, деревья, складывающиеся в сады и лесополосы, дороги с трафиком. Этот мир впервые обещают наполнить жизнью: элегантные стаи птиц дразнят со скриншотов, апгрейд неизбежен, прощайте, деньги, пусть вам будет хорошо на новом месте. Дельфины, между прочим.

Расширится ассортимент поставляющихся в коробке с игрой ЛА. Обещают примерно два с половиной десятка машин: сразу три летающие лодки и кое-какую иную экзотику — скажем, на некоторых скриншотах небесные потоки рассекает мотодельтаплан.

К сожалению, о главном пока ни слова. Неясно, какие улучшения будут в летной модели, ведь по этому параметру MSFS пока что находится в отстающих. Неизвестно, что будет с радиообменом, насколько глубоко перепашут погоду, и т.д. и т.п. Скорее всего, обо всем этом будет заявлено в последнюю очередь, так как широкую публику эти малозначительные подробности мало интересуют, но мы будем ждать, уверенные, что и на этот раз нас тоже не подведут. А пока официальные MS-лица апеллируют к вниманию прохожих: то расскажут, что отныне в игре появятся миссии, которые надо последовательно проходить, выполняя те или иные задания по транспортировке, навигации, аэробитике и пр. Нет-нет, не волнуйтесь, обычный свободный режим никуда не денется.

Увы, некоторые заявления пиар-бодрячков не столь безобидны. Так, в одном из недавних превью представлявший MSFSX Большой Человек заявил, что сам летает не при помощи джойстика, а используя... контроллер Xbox 360. Напуганная общественность быстро выяснила, что в действительности демонстрационный полет был записан заранее, поэтому Большой Человек шайтан-машинкой вовсе даже не управлял. Ай-ай-ай, как нехорошо, мистер Майкл Гилберт (Michael Gilbert), а еще program manager!..

АШОТ.АХВЕРДЯН

«Акелла» (www.akella.com)

Вице-президент по разработке и развитию

ДМИТРИЙ АРХИПОВ



...О «Морском охотнике» и других проектах-2006

Очень любим этот проект; то, что из него получается, нам откровенно нравится. Работаем над «Охотником» (www.pt-boats.net/PT_web/index1.htm) очень долго и никак не можем остановиться. Но всему есть предел — и любая разработка когда-нибудь становится релизом. Это, несомненно, ждет и «Охотника»... Интересен «Капитан Блад», первая игра «Акеллы» для Xbox 360 и PC; любопытны «Головорезы» — должны выйти во втором квартале. А также... знаете ли вы, что в настоящий момент у нас в разработке находится около 50 проектов с внешними студиями? Теперь знаете. 2006-й дал нам рекордное количество партнеров, а следующий, надеюсь, будет еще более насыщенным. Ну а в ближайшее время «Акелла» сделает один весьма громкий анонс, — у меня сердце замирает от этого ожидания, хотя текущее положение дел и первые

результаты, демонстрируемые этим проектом, очень и очень радуют...

Ну а то, что мы серьезно увлеклись работой по кино- и книжным лицензиям, вы уже знаете. Можем похвастаться сильной линейкой по Стругацким: я бы отметил «Трудно быть богом», «Обитаемый остров» и потрясающе красивый квест «Отель у погибшего альпиниста».

...О «Корсарах-3»

Очень интересная ситуация: это самая продаваемая игра всех времен в России. Начальный тираж — абсолютный рекорд. Отношение в прессе разное; игра никого не оставила равнодушным, мы получили полный спектр высказываний — от самых гневных до восторженных. К сожалению, по маркетинговым соображениям мы были вынуждены выпустить ее несколько раньше, чем стоило бы. Но в любом случае игроков мы не оставим, работа продолжается и будет вестись до победного конца. «Корсары-3», такие, какими мы сами хотели бы их ви-

деть, будут готовы к февралю: бесплатный патч исправит все ошибки и внесет все те дополнения, которые мы изначально планировали реализовать. Увы, разработчик «Акелла» порой вступает в конфликт с «Акеллой»-издателем, но мы все равно доведем игру до ума.

А летом выйдет аддон (название мы пока сохраним в тайне), в котором — я еще никому об этом не говорил, вы первые — появится третья сюжетная линия, новый персонаж, абсолютно уникальный, причем игра за него будет более сюжетно-ориентированной. Не стану раскрывать карты, скажу лишь, что персонаж будет весьма и весьма необычным.

...О многопользовательских играх

Серьезное направление, в которое мы очень верим. Сложилась уникальная ситуация: в России нет ни одного другого сегмента на рынке развлечений, где был бы огромный спрос, но не было бы предло-

жения. Нет предложения продукта AAA-класса. А у нас в 2006-м выйдут сразу три такие игры. Во-первых, EverQuest 2. И это событие — игра, по нашему пониманию, — «шесть баллов из пяти возможных». Гигантский объем переводческой и локализационной работы. Только представьте: 16-17 Мбайт текста! Это все равно что перевести приличную библиотеку. Текст изобилует специальной лексикой, над переводом трудятся 35 специалистов. Чтобы не получилось разнобоя, сначала мы перевели обширный глоссарий, а рядом с переводчиками посадили четырех редакторов, каждый из которых имеет очень серьезный опыт игры в MMORPG.

На мой взгляд, запуск EQ2 будет для российской индустрии в чем-то поворотным событием — хотя бы потому, что до сих пор у нас не было высококлассных онлайн-игр на родном языке. 95-97% населения не говорят по-английски, а проблем с широкополосным Ин-

тернетом все меньше, — вот почему наше предложение уникально. Может быть, это прозвучит громко, но я уверен, что запуск EQ2 может создать рынок из ничего. Сегодня перевод практически завершен, а основные зоны EverQuest 2 уже проходят закрытое тестирование. Игра выйдет весной вместе со всеми аддонами, включая последний, который Sony Online начнет продавать в феврале. Предвидя вопросы соседей по СНГ: да, российский сервер EQ2 будет доступен для всей аудитории Содружества.

Во-вторых, совсем скоро, уже в марте, запускается Planetside со всеми его аддонами. Это значит, что отечественные поклонники игры смогут объединиться в один гигантский онлайн-мир с игроками со всего мира. Наконец, полным ходом идет наша совместная со студией Flying Lab разработка «Корсаров Онлайн»; старт должен состояться этим летом.

...О конкуренции

Россия — очень специфический рынок. С одной стороны, наше игровое пространство «скрипит» от жесточайшей конкуренции между пятью основными издателями. С другой — участников рынка не так много, и мы в основном сохранили прекрасные личные отношения. Бывает, даже путешествуем вместе. Поэтому кухня у нас несколько домашняя, что, впрочем, не мешает нам довольно плотно соревноваться, но это джентльменская конкуренция. На мой взгляд, в ближайшее время новых серьезных игроков в издательском бизнесе не появится.

...Я бы не сказал, что за разработчиков идет война. Девелоперов значительно больше, чем издателей, и с хорошими командами издатель старается не расставаться, как, собственно, и разработчики не стремятся к разрыву отношений с надежным публикатором. Основная конкуренция разворачивается в основном за покупку хитов. И здесь не сорвать куш одним лишь повышением цены, потому что это скажется на цене для конечного пользователя. Надо брать

повышением качества локализации, сроками перевода. Тут «Акелла» имеет серьезное преимущество — ведь не зря же первая КРИ назвала нас «Лучшей локализационной компанией».

...О консолях нового поколения в России

В приставочное межсезонье рынок PC на подъеме, в компьютерные разработки идут большие инвестиции. Как обычно, при запуске приставок нового поколения акцент будет смещаться в сторону игр для них. Бюджет разработки для Next-Gen гигантский, но мы приняли этот вызов и уже работаем в нужном ключе («Капитан Блад»). Это одно из стратегических направлений «Акеллы». Что касается России: основные вендоры игровых приставок не рассматривают нашу страну как серьезный рынок. По моим ощущениям в 2006-м Microsoft не выведет Xbox 360 на российский рынок. Хотелось бы, конечно, ошибиться, но... Очень надеюсь, что осторожное отношение вендоров будет меняться. Потому что рынок растет, он интересный, динамичный, взрывной. И все российские издатели очень активно работают над тем, чтобы сгладить это осторожное отношение. Хочется верить, что в течение ближайших трех лет ситуация резко изменится.

...О покупках и инвестициях

Кардинально на политике наших издательств череда покупок и инвестиций не скажется. Это всего лишь дополнительный финансовый инструмент. Что будет? Больше игр — самых разных, от AAA до бюджетных. Онлайн-бум... Еще пару лет назад о появлении онлайн-проекта весовой категории EverQuest 2 нельзя было и мечтать. Запустить такую игру стоит здесь бездну денег. Несколько сотен серверов — целый дата-центр, очень сложные инженерные решения, поддержка... А сегодня мы можем это себе позволить.

записал ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ
фото НАТАЛЬИ.ТАЗБАШ

Акелла

Тайна долины драконов

Keepsake



Опираясь на учебу в школе, Лидия Драгошвейд, Лидия с интересом ждала встречи со своей лучшей подругой Селестой. Но вместо ученика и преподавателя девушка обнаружила лишь пустые залы и кусты шута, подаренную подруге 8 лет назад. Прикоснувшись к кукол, Лидия испытывает странные чувства, неуловимым образом связанные с Селестой. Странную картину происходящего дополняет знакомство с Заком — драконом, неведомо как пропавшим в лесах. В поисках ответа на вопрос, что здесь произошло, нашим героям придется раскрыть множество загадок и узнать секреты старинной магии волшебства.

- Мистический сюжет с видом от третьего лица и великолепной графикой
- Захватывающий сюжет, полный тайн и неординарных открытий
- Множество загадок и головоломок, сложность которых возрастает по мере игры
- Интерактивная система подсказок. Как всегда подскажет вам, что делать дальше
- Профессиональное музыкальное сопровождение, атмосферные звуковые эффекты





www.akella.com

© 2006 "Akella"
© 2006 "Wicked Studio"
Все права защищены.
Настоящая компьютерная программа, а также все материалы, связанные с ней, являются собственностью "Akella".
Тек. поддержка: 800 303-0112 E-mail: support@akella.com
Продажи: 800 303-0112 E-mail: sales@akella.com
www.akella.com



СЕРЕБРЯНАЯ СЕРЕДИНА, или 11-20

Ввиду чрезвычайной осторожности некоторых .EXE-экспертов, приобретенной с годами, игры с маленьким — не то чтобы изыском, нет — просто с чуть меньшим количеством глэм-глянца, чем на безупречных во всем избранниках Топ-10, попали в корзину номер два.

Конечно, если присмотреться, дело не только в меньшей PR-шумихе, которая окружала их до выхода и которая таки заставила нас, людей не без слабостей, определить их в итоге в, гм, середнячки среди лучших. Они не были окружены радужным защитным полем абсолютной, желез-

ной уверенности всех и вся (игроков, разработчиков, денежных мешков, писак), мол, «эти-то точно не подкачают». Такая аура очень сильно подпитывает разработчиков Топ-10-игр: зато уж если какое-нибудь творение из вошедших в best of the best хоть в чем-то, простите, облагается, пощады ему не будет. А на отрезке 11-20 у игр заранее и отчетливо были видны почти человеческие слабости: у одних — недостаточный опыт разработчиков (или издателей), у других — сомнительный бюджет, стародавность франчайза, обычные производственные проблемы, узкоспеци-

ализированный жанр, далеко не во всем мире известный, но не подлежащий корректировке сеттинг, необходимость отрабатывать за неудачи предшественниц или соответствовать их громким успехам, ожидания serial-игроков, распускающиеся требованиями и даже угрозами.

Отсюда — наши человеческие же симпатии. Что с того, что они, с одиннадцатой по двадцатую, аддоны, из-под консольного издателя, консольные хорроры, про агентов FBI, русские, украинские, украинско-канадские, польские, вертолетные симуляторы, зажимались в угоду NextGen-про-

ектам, задерживались, очень сильно задерживались, были отданы в разработку младшим партнерам? Назвать этот, извините, компендиум собранием каких-то там sleeper hits нельзя, это все-таки полноправные хиты, и просто констатировать, что вторая десятка собрала чуть меньше «Наших выборов» или настреляла меньше очков по горбуновскому счету — разве в этом есть высшая правда? Любите же наших серебряных медалистов наравне с золотыми и даже бронзовыми! И помните: выигрывает игропром — выигрываем мы! Спасибо за внимание!

[11] Dragon Age

Без стеснения называйте это «эффектом плацебо»! О Dragon Age не известно ни одного достоверного факта, мы даже не слышали о ней... извините, как долго? С мая 2004 года. Совсем неплохо для одиннадцатого места в обойме тридцати ожидаемых. На вопрос, о чем мы вообще думаем, придется отвечать обстоятельно. Виновницей абсолютно незаслуженного успеха Dragon Age в умах .EXE-дворянства, скорее всего, является его, дворянства, СЕНТИМЕНТАЛЬНОСТЬ. И ваша тоже, дорогой читатель. Давно, слишком давно мы с вами не держали в руках стопроцентной аутентичной ролевой игры, вышедшей из студии, создавшей Baldur's Gate и Icewind Dale. A Jade Empire все-таки не в счет и SW:KOTOR тоже недостаточно весома. Ведь вы понимаете, о чем мы?

Какие игры 2006 вы особенно ждете?

Юрий Бушин
Zodiac Gaming, менеджер проектов

“Caesar IV. Серия «Цезарей» в прошлом была очень хорошей альтернативой SimCity. Мне эти игры нравились своим сеттингом — развитием в условиях Римской империи. Потенциально, с применением современных технологий на этом поприще можно построить отличный проект. Sudden Strike 3. «Противостояние» — один из бронзовых жанра! Безумно интересно, насколько удачен будет переход в трехмерный мир. Пока удается судить только по картинке — она симпатична. Будем надеяться, на высоте останется и геймплей. «В тылу врага-2». Редко, очень редко появляются игры подобного калибра. «В тылу врага» — отличный проект, прекрасная тактическая игра! Думаю, вторая часть будет ничуть не хуже.”

Достаточно одного заклинания: духовный наследник всех детей BioWare, — и мы превращаемся в ностальгическое желе. Дотроньтесь — брызгами полетят воспоминания о Минске и хомяке, теории о душевной чистоте ситхов или сказки о павших паладинах. А канадские лекаришки между тем обижают плебейским словосочетанием «фэнтезийный роле-

вой блокбастер», озадачивают обещанием выпестованного собственными руками мира с историей в пять тысяч годков и специально изобретенными с помощью ручного лингвиста языками. Верить? Не верить? Нет ответа; мы не знаем, как относиться к клятве обеспечить каждого из нескольких героев уникальной драматургической судьбой. И мы тем более не уверены в способности BioWare работать с сугубо приватным, собственным материалом. Jade Empire, пристрелочный выстрел студии, как и все до единой игры после Baldur's Gate, не была стопроцентно закончена: это хорошая, даже отличная история, однако не без греха сиюминутности. Лавры Interplay и гениальных тайтлов почившей ролевой легенды до сих пор тяжелы для наконец-то пустившейся в самостоятельное, а не лицензионное плавание BioWare. Mass Effect, Dragon Age — BioWare решилась расстаться с честью протитулировать сиквелами SW:KOTOR и NWN ради... Чего-то прекрасного и значительного — подсказывает захлестываемый волнами ожидания мозг. Бороться с его оптимизмом у нас нет желания — и, до поры, причин.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

[12] Medieval 2: Total War

У SEGA есть разум! Теперь мы видим, что Creative Assembly куплена не только для создания консольных слэшеров про деда Архимеда, но и для работы по специальности. Движок Rome: Total War проходит глубокую переработку и на выходе будет радовать глаз дифференцированными по головам, туловам и конечностям воителями в составе одного отряда: средневековые рыцари по ходу битвы будут от никелированных пятаков до гребешков на шлемах покрываться КРОВИЩЕЙ и грязью, без устали выкидывая разнообразные мечевращательные коленца. Каждый аристократ со-своим-конем-и-доспехами понесет в

битву на щите герб собственного захудалого рода, продублированный на попоне животного. Визуализация апгрейдов оружия — в довесок.

Переход к прогрессивной феодальной формации означает технический прогресс: с XI в. по XVI-й, от катапульт через требюше к пушкам. От заборчиков к стенам в несколько рядов, неприступным, как Монсеюг и Монсальват. Альбигойцы прилагаются, как и прочие еретики. Священники-проповедники поползут по стратегической карте, последовательно окукливаясь в кардиналов и пап, объявляющих крестовые походы и отлучающих от церкви напра-налево.

Medieval 2 — это размах. Игроки в R:TW скреблись о парфянский край карты за Гирканским морем и тосковали по Индии и Китаю. В Medieval 2 монголы — player race. Как и несколько типоразмеров сарацинов. Но мы, как и в прошлой Medieval, опять будем спасать Византию. На сладкое — продление игры с падения Константинополя до завоевания Америки через потоптание полчищ вырывающих сердца ацтеков с обсидиановыми дубинами. Играть-ельных ацтеков!

Мы очень ценим творческий подход Creative Assembly, ловко обходящий исторический реализм: вероломные бритты вычитают из манускриптов и привнесут в игру все средневековые фрик-юниты и фрик-стороны вроде Венецианской республики и юбочного королевства Шотландия. Уильям Уоллес, твой час близок.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

[13] Alone in the Dark 5

О новой части Alone in the Dark неизвестно ничего, кроме того, что игра, кажется, находится в разработке. История, вообще говоря, грустная: в преддверии грядущей Next-Gen схватки злобная Atari, порывшись в пыльных сундуках, откопала неиспользуемый, но обладающий серьезным потенциалом бренд. Памятуя о легендарном крестовом походе Уве Болла против кино во-

■ Не может быть, чтобы конные мечник и лансер были из одного отряда; наверное, на улице столкнулись сразу несколько подразделений, как в Rome: Total War. У рыцаря справа то ли нет правой ноги, то ли он (она?) укреплен(а) в седле на дамский манер.



Dragon Age

www.bioware.com/
games/dragon_age

жанр	РПГ	сумма всех опытов BioWare
платформа	PC	
разработка	BioWare (www.bioware.com)	
издание	Издатель не объявлен	
релиз	2006 г.	
оценка по Горбунову	4,90	

Medieval 2: Total War

www.sega-europe.com/
en/Game/262.htm

жанр	Стратегия в реальном времени, походовая стратегия	
платформа	PC	
разработка	The Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk)	
издание	SEGA (www.sega.com)	
релиз	Декабрь 2006 г.	
оценка по Горбунову	4,70	

обще и культуры в частности, компания сочла нужным дожидаться момента, пока информационное поле гармонизируется (довольно мудрое решение, если учесть все нюансы) — и передать игру в руки дочерней Eden Studios, специализировавшейся до того преимущественно на «дальнейшем развитии» средней руки автоаркады V-Rally.

Какие игры-2006 вы особенно ждете?

Роман Цой

«Акелла» (www.akella.ru), гейм-дизайнер

“ «Морской охотник» (PT-Boats: Knight of the Sea)! Жду, как очередного ребенка в семье, преобладают исключительно родительские чувства и эмоции! S.T.A.L.K.E.R. Для меня это образец потрясающей атмосферы и качества проработки графики.

Очень хочу увидеть продолжения серий Tom Clancy's Rainbow Six и Ghost Recon. Чем важны эти игры: это одна из лучших реализаций тактического режима в военных шутерах. Современная графика и вид от первого лица — это все, чего мне не хватало для полного счастья в текущих играх серии. ”

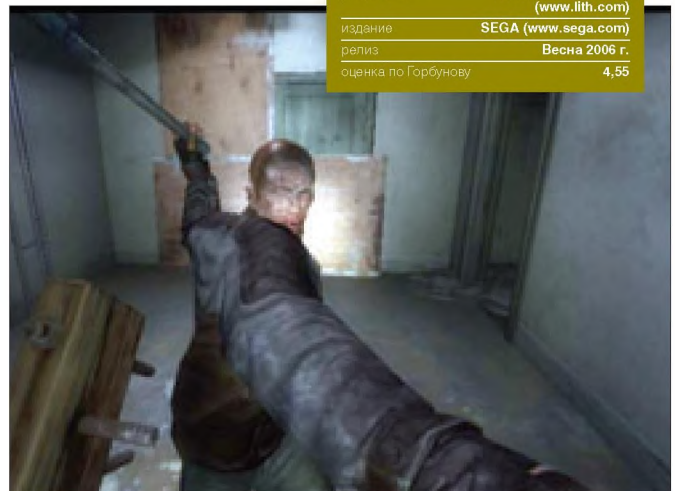
Будущий хит был анонсирован сразу на обеих перспективных консолях, очерчено место действия — Нью-Йорк, Центральный парк — и всё, и тишина. Привычные complete next-generation, action-packed experience и astonishing real-time physics — не более чем громкие слова, неподкрепленные решительно ничем (пара мутных, постановочных скриншотов не в счет). Странное дело... С одной стороны, в возможностях Eden сомневаться не приходится, с другой — от решения Atari несет банальной конъюнктурой. Судя по всему, некоторая ясность в этих непостоянных отношениях должна появиться одновременно с релизом PS3 — а до тех пор Alone in the Dark 5 остается главной темной лошадкой текущего года.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

[14] Condemned: Criminal Origins

У Тоби Хупера есть фильм Toolbox Murders, что переводится примерно как «Убийства при

■ Тяжелое дыхание, свист дубинок, дикие стоны, пронзительные вопли и, наконец, завершающий смачный удар в висок стоящему на коленях противнику... Ведь это счастье, согласны?



Alone in the Dark 5

www.eden-studios.fr

жанр	Survival horror
платформа	PS3, Xbox 360, PC (предположительно)
разработка	Eden Studios (www.eden-studios.fr)
издание	Atari (www.atari.com)
релиз	3-4 кварталы 2006 г.
оценка по Горбунову	0,00 — 5,00

Condemned: Criminal Origins

www.condemnedgame.com

жанр	FPS с элементами survival horror
платформа	PC, Xbox 360
разработка	Monolith Productions (www.lith.com)
издание	SEGA (www.sega.com)
релиз	Весна 2006 г.
оценка по Горбунову	4,55

помощи ящика с инструментами». Эта фраза как нельзя лучше передает суть новой игры Monolith, зверского гибрида FPS и survival horror, единственного приличного проекта из стартовой линейки Xbox 360. Condemned: Criminal Origins теперь выходит и на ПК — если бы в нашей стране можно было купить Xbox 360, это был бы лишний повод его не покупать...

Сюжет — про агента ФБР, расследующего серийные убийства, несправедливо обвиненного в расчленении парочки других агентов и скрывающегося от правосудия в темных переулках, подвалах, котельных, ночлежках и даже заброшенном молле. Но дело не в сюжете, дело в арсенале. Огнестрельное оружие у фэбээровца (если кому-то интересно, его зовут Этан Томас) есть, но патроны быстро заканчиваются, и Этан начинает общаться на языке преступного мира: берет в руки арматуру, кусок трубы или кабеля, а то и разбивает локтем стекло и тащит со стенда пожарный топор... Ну а во тьме его поджидают коренные жители — психопаты и наркоманы, нежно прижимающие к груди мясницкий тесак или доску с гвоздями.

Можно по-умному ужалить врага электрошокером, поразить его ногой в подбородок, схватить выпавший слесарный молоток и забить им гада до смерти, как учат в Квантико. Но на такую тактику мало кому хватает выдержки и хладнокровия. Десять уровней Condemned — арены хаотичных, суматошных свалок, где в ход идут даже дверцы от металлических шкафов. Разработчики называют это «боями с импровизированным оружием». Больше всего впечатляет то, что вид от первого лица останется с нами даже тогда, когда Томас добывает врага головой или когда его бьют бейсбольной битой по затылку и он кувыркается вниз по лестничным пролетам. Основы были заложены в F.E.A.R. (кунфу от первого лица), но... Нам кажется, это будет что-то феноменальное. Ну и отражения перекошенной физиономии героя в зеркалах, конечно же, и модные нынче попытки застрелиться.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

[15] Heroes of Might and Magic 5

Ждем ли? — Несомненно. Потому что кое-что видели, и это зажгло. И ждем преимущественно хорошего — потому что в «Нивале» пошли по заведомо правильному пути: хорошее менять — только портить. Пятые «Герои» вберут в себя все, что мы любим и ценим в первых трех частях, доведя наработки предшественников до ума и максимального по нынешним временам технологического совершенства. Накрутят новых бантиков, ничего принципиально не меняя? — Именно так, и на позорных «Четвертых» даже не оглянутся.

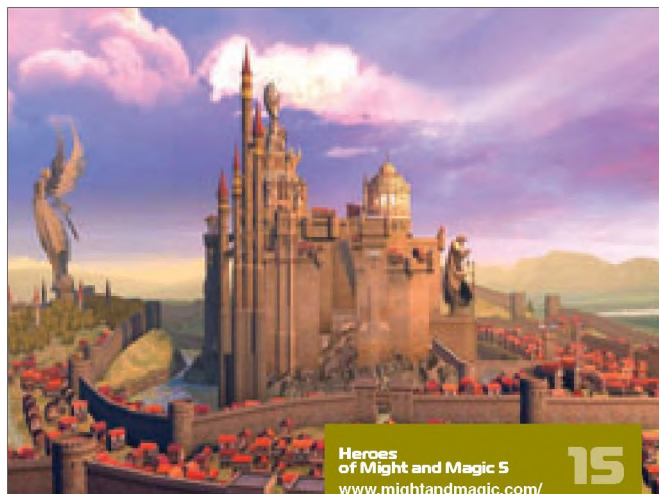
Шесть рас, шесть городов щемящей красоты, знакомые юниты (а незнакомые нисколько не выбиваются, влились абсолютно органично). Род-

Каким 2006-й будет в целом: чего ждать от PC- и консольного рынка?

Доктор Рэй Музыка (Dr. Ray Muzyka)
BioWare (www.bioware.com), глава компании

“ Он будет интересным! Мне нравится платформа Xbox 360 — с удовольствием играю в Call of Duty и King Kong: не за горами другие интересные игры, и их, похоже, будет много. А обещанный выход PlayStation 3 и Revolution только подольет масла в огонь! PC-платформа, если судить по планам издательства, выглядит не менее привлекательно. Очень интересно развивается онлайн-сегмент, особенно если принять во внимание продвинутые сетевые способности приставок нового поколения. Производительность Next-Gen-приставок дает разработчикам больше пространства для маневра. Как раз сейчас мы отлаживаем технологию «виртуальных актеров» в нашем новом проекте для Xbox 360 — Mass Effect (masseffect.bioware.com). ”

ные уже бог знает сколько лет поленицы, сундуки и костры, но в полном 3D детальной прорисовки. Лучший из всех возможных видов мультиплеера — «горячий стул». А из новшеств: апгрейд юнитов не только прямой (из мумий в мегамумии), но и из слабейших родов войск в мощные (ополченец — лучник — мечник). Возможность спеллкаста не только



■ Город Haven (людей). Помпезен, но — завораживает!

для героя, но и для некоторых армейцев. Перед началом побоища (да, вот этого точно не хватало) можно расставить войска так, как хочется, а не случайным образом, как раньше. Плюс свежие сетевые режимы — вроде Ghost, когда во время хода противника можно невидимкой шнырять по карте, делая мелкие пакости (скажем, прикармливать шахты). И много-много всякой мелочи вроде разноцветных шлейфов пыли, стелющихся за героем и позволяющих косвенно судить о составе и силе его войск. Отменная графика и анимация. Недостатки? — Разве что затянутые из-за излишнего муссирования индивидуальных схваток сражения, да некоторая стилистическая эклектичность в изображении существ.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

[16] The Witcher

Самой пронзительной и драматичной из фэнтези-саг всю дорогу не везло с иллюстрациями и иными способами визуального представления. Комиксы по «Ведьмаку» — омерзительны. Фильм — верх убожества. Объясняется это просто: приключения Геральта в первую и главную очередь — борец духа, а не тела. А это не нарисовать, когда превалирует искус сосредоточить внимание на серебряных заклепках и фехтовании. Тенденция не может не настораживать в ожидании первой игры по «Ведьмаку». Прямая параллель — «ТББ». И там, и тут авторы, что Борис Натанович, что пан Анджей, абсолютно в стороне, в обоих случаях жанр — ролевая игра, что всегда соблазнительно, но в отношении книг с закрытым финалом порочно, в обоих случаях действие разворачивается «после». Но там хотя бы не берут в протагонисты главного героя книги. А здесь — сколько угодно, залезайте в шкуру Геральта... Оно, конечно, всякому охота помахать мечом в образе Белого Волка. Но потакать этому ни к чему. Или хотя бы не стоит прикручивать ролевую систему с level-up'ом. Герои «в себе», будь это Конан, Д'Артаньян или Чиун, не должны меняться по ходу игры, если, конечно, речь не идет об их юности и становлении. Ладно, до-

вольно... Только еще одно: ведьмачье оружие описано многожды и подробнейшим образом. Легкие изящные клинки искусной работы, наилучшим образом подходящие для описанной же манеры фехтования. Вручать ведьмаку, как это сделано в игре, уродливый «ковыряльник» в стиле «рыжая Соня» — по меньшей мере дико. По словам самого Геральта, «с тем же успехом можно драться заступами».

Если же абстрагироваться от книг, то, похоже, у поляков получается очень даже неплохой слэшер, да с сюжетом. Интересная система преимущественно мышиного фехтования и даже некий Марцин Жмудский, служащий моделью для боевых движений, исполненных, впрочем, безобразно. Модели и анимация терпимы, про специально адаптированный под одиночную игру (никакого мультиплеера) движок BioWare Aurora Engine ничего худого не слышно. Авторы звонко сравнивают свое детище разом с Dageon Siege, KOTOR и Newerwinter Nights. А нам вспоминается Dageon Lords, хотя то была работа повыше классом.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

[17] Newerwinter Nights 2

Вторая часть одной из лучших игр 2002-го грозит побить свою предшественницу по всем статьям! Феерическая графика, специально разработанный движок («Аврору» отменили с негодованием, как устаревшую на несколько лет и должному улучшению не поддающуюся), наложение и смешение до шести текстур на одной поверхности, поддержка всех мыслимых шейдеров, стопроцентное пиксельное освещение и прочее бла-бла. В нем ли, черт дери, суть? Вернуться в NWN и его окрестности, город, который станет больше, сложнее, интересней, — вот чего хочется! «Приключаться» там в новом облике (новые расы, мультикласс до четырех в одном и пр.), в сопровождении не одного наемника, как во времена оны, а с целой ком-

■ В Aftermath будет использована технология реалистичного освещения, уже за действующая в технодемо The Lost Coast. Но, во-первых, машины завтрашнего дня есть не у всех, а во-вторых, разработчики заикаются о том, что отдельные уровни без HDR выглядят ЛУЧШЕ, поэтому...



Newerwinter Nights 2	
www.nwn2news.net	
жанр	РПГ
платформа	PC
разработка	Obsidian Entertainment (www.obsidianent.com)
издание	Atari (www.atari.com)
релиз	3 квартал 2006 г.
оценка по Горбуну	4,70

Half-Life 2: Aftermath	
http://half-life2.com	
жанр	FPS
платформа	PC
разработка и издание	Valve (www.valvesoftware.com)
издание в России	«Бука» (www.buka.ru)
релиз	24 апреля 2006 г.
оценка по Горбуну	4,10

панией. И каждый из партийцев должен быть не ходячим дополнением протагониста, скажем, громилой-файтером на побегушках у мага, а полноценной человечинкой, с которым можно и за жизнь поговорить, и перевести отношения из разряда коллегиальных в более романтические или даже, гм, плотские. Впрочем, банал-наемники тоже останутся...

Каким 2006-й будет в целом: чего ждать от PC- и консольного рынка?

Мартин Вэрн (Martin Waern)

GRIN (www.grin.se), ведущий дизайнер уровней, геймплей-программист

“Надеюсь, для GRIN он будет удачным: в этом году выходит PC-версия Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, которую делает наша студия. И, мне кажется, у нас получается. Нет, правда, замечательный будет год. Мы станем свидетелями (а некоторые — и участниками) сражения эпических масштабов между игроконсолями нового поколения. Очень интересно посмотреть, как PC-разработчики будут отражать атаку извне. Лично меня гнет червь сомнения: не превратится ли PC в приют для консольных «портов»? Впрочем, возможности Next-Gen нам только предстоит осознать — первые игры для Xbox 360 не выделяются ничем особенным, все это мы уже видели...”

NWN2 располагает к мультиплееру, но и в одиночку там будет точно не скучно. Обильные и, напомним, нестандартные квесты («пойди-принеси» или «поди-убей», кажется, доминировать не будут) с лихвой искупят тривиальную сюжетную завязку: простак, ноги в навозе, выходит в большой мир, имея за душой Таинственный Артефакт. До релиза далеко (а демо-версии не будет, потому что Obsidian не хочет распылять силы), и вопросов пока больше, чем ответов. Вот, к примеру, один из: дома и замки можно будет не только покупать, но и строить. Это как? Игроверсия ArchiCad'a? Шутка, но было бы любопытно. Не все ясно с внешностью протагониста: как будет происходить ее генерация, на что это будет похоже — на, простите, The Sims или Fable?.. Зато известно, что у NWN2 будет весьма мощный и удобный редактор, а значит, каждый энтузиаст сможет создавать моды на основе D&D-канона...

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

[18] Half-Life 2: Aftermath

Раньше производство дополнений и ответвлений к Half-Life перепоручалось третьим лицам (Opposing Force и Blue Shift сделала Gearbox Software), качество этих дополнений было (для аддонов!) терпимое, и поэтому решение Valve заниматься Aftermath самостоятельно вызывает определенное удивление. Как и решение обойтись без издателя и телепортировать игру через Steam...

Но ничего не поделаешь: сегодня в Valve делают лучший в мире HL2 на движке HL2 — сомнительное, но все-таки достижение. Грех пропадать мастерству. Valve — лучший в мире производитель аддонов к HL2 и лучший в мире издатель HL2... Собственно, разработчики разве что компьютеры под HL2 своими руками не производят и не настраивают. Хотя... Помните появление рядов игровых автоматов с HL2 в Японии?

В условиях тотального доминирования на рынке HL2 авторы скромно обещают раз и навсегда изменить значение слова «аддон», перебрать в Aftermath все мыслимые и немыслимые HL2-ситуации и сделать бесполезным производство однопользовательских модов. Никаких новых элементов (тем более ролевых) в аддоне не будет — только фантастически хорошо примененные старые. Действие разворачивается внутри многострадального Сити-17. Уличные бои, сцены эвакуации города и разрушения Цитадели, путешествия по туннелям и канализации... Мы все это видели — но не в такой последовательности. В этом, наверное, и заключается искусство производства хорошего аддона?

Спутнице героя — быть (в какой скриншот ни плюнь — попадешь в Аликс); обещают возвращение любимого девочками собакоподобного

робота; ну а бестолковые повстанцы, которые так нас раздражали в HL2, теперь от Фримена вообще не отлупнут. NPC обучат «новым игровым трюкам». Возможно, всем раздадут гравиганы? Да, и хорошо еще, что перед нами аддон с Аликс в полузаглавной роли. Ходили слухи о том, что в первом дополнении к Half-Life 2 в героях будет ходить хэдкраб Ламарр. Мы любим хэдкраба Ламарра — но не настолько же!

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

[19] S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

У каждой нации должен быть свой Call of Cthulhu — шутер с до того неудобной основой, что выходу его на свет сопротивляется, кажется, сама ткань бытия. Проект S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl находится на стадии обстоятельного тестирования в тесном сотрудничестве с издателем: «Сталкера» вроде бы собрали, прошли до конца, остались не слишком довольны результатом и теперь тщательно полируют и переписывают, переписывают и поли...

Все же S.T.A.L.K.E.R. (трудно найти другую игру, чье название до такой степени напоминало бы азбуку Морзе) заработал известность выходами, к игровому строению имеющими слабое отношение: неужели нельзя построить научно-фантастический шутер без вылазок к забетонированным реакторам и рыбалки на суперреке Припять? А как насчет Valve, вполне удовлетворившей просмотром перестроенных советских фильмов? Разве плохие в HL2 текстуры, ребята? Есть такая штука — «воображение». Если Стивен Кинг написал «Сияние», сидя в гигантском пустом отеле, это еще не значит, что...

«Сталкер» рос в обстановке общения с разумными крысами и другими нездоровыми сенсациями. Проект получился очень нервный, если не сказать припадочный: глобальная концепция Зоны с живыми подвижными сталкерами, хабаром, который надо таскать, и ловушками, которые следует помечать болтами с бинтиками, и чем он ближе, тем неуклоннее оборачивается вполне стандартным FPS с уровнями, NPC и монстрами (крысами и слепыми собаками) с Тремя Моделями Поведения. Свою тривиальную FPS-сущность «Сталкер» принимать не желает: NPC натаскивают на распитие горилки, травлю анекдотов и прочую симуляцию жизни (самое ужасное, что за симуляцией стоит некий коллективный разум Преданных Поклонников, охотно и во множестве сочинивших, ох, «настоящие сталкерские анекдоты» и «истории»); не удовлетворившись проекцией скучного городка в Зону, делают из Зоны причернобыльский парк развлечений с Последним Заводом, Железной Дорогой и Городом Мертвых; перекраивают каждую деталь экипировки. Нынче самый горячий пиар-предмет обсуждения — личный PDA сталкера... Дайте пострелять уже. Хоть, вашу мать, в собак.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

Каким 2006-й будет в целом: чего ждать от PC- и консольного рынка?

Хенрик Себринг (Henrik Sebring)

Massive Entertainment (www.massive.se), гейм-дизайнер

“ В этом году перед нами развернется очередной этап гонки графических вооружений, итог которой очевиден: некоторые игры будут выглядеть просто потрясающе. Кроме того, предполагаю рост популярности онлайн-ролевых. World of Warcraft показал, что европейцы тоже люди, мы не чураемся MMORPG, — перед разработчиками и издателями горит сейчас зеленый свет! А вот более масштабных онлайн-миров, наверное, не появится; скорее вариации на тему успешных проектов, более компактные, а значит — менее дорогие и долгие в разработке. ”

[20] Lock On: Black Shark

Друзья, к настоящему моменту переизбыток настоящих вертолетных симуляторов достиг критического предела! Только представьте: их существует целых ДВЕ штуки, и оба вышли буквально только что: одному еще не исполнилось шести, а другой только-только справил восьмилетие.



■ Предельные Мужики в Броне на фоне заперелых фототекстур — диковатое впечатление. Впрочем, здесь все такое: Профессиональный Сюжет и фантастическое, небывалый AI и стай слепых собак, Научная Фантастика и намертво приплетенная к игре AC.

S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl
www.stalker-game.com

19

жанр	Экзистенциальный FPS
платформа	PC
разработка	GSC Game World (www.gsc-game.com)
издание	THQ (www.thq.com)
издание в России	GSC World Publishing (www.gsc-game.com)
релиз	2006 г.
оценка по Горбуну	4,00

Lock On: Black Shark

www.lockon.ru/index.php?
end_pos=950&scr=default&lang=en

20

жанр	Авиасимулятор
платформа	PC
разработка	Eagle Dynamics (www.eagle.ru)
издание	«1C» (http://games.1c.ru)
релиз	Март 2006 г.
оценка по Горбуну	4,20

Поэтому совершенно не удивительна та сдержанная, почти насупленная, реакция, которой симуляторчики всего мира встречают еще одного новичка — Lock On: Black Shark, второй аддон к небезызвестному небесному чемпиону. Пилоты всего-то со счастливыми физиономиями бьют лбами о бетонный пол, приговаривая «неужели», «наконец-то» и «не может быть!». Друзья, мы посмотрели бы на вас, если бы шутеры выходили с такой же частотой!

Да, настоящий вертолет, причем не абы какой, а с продвинутой летной моделью (AFM), с распродетальным кокпитом, по которому — драматическая пауза... — можно будет щелкать мышкой (удары об пол учащаются, стон «они нас услышали!»). Игровая карта увеличится еще немного и дополнительно включит «Грузию аж до Турецкой границы», и если вы следили за историей расширения ТВД данного сериала, у вас не возникнет никакого желания иронизировать.

Графический движок — да! — тоже подвергнется улучшениям разной степени значительности. Самое, пожалуй, главное — новые деревья, ведь вертолетная тематика обязывает буквально ползать по верхушкам крон. Итак, вместо подчистую спиленных выживших из ума деревьев Крым и прочий Кавказ засадят растительностью, выращенной по технологии SpeedTree. Точно, именно она используется в будущих мегахитах Oblivion и Gothic 3. Разумеется, местные пирамидальные тополя не будут обладать той же заперелой степенью детальности, как и в упомянутых ультрагламурных ролевых, но для авиасимов это все равно дело совершенно невиданное. А еще ТАСС сообщил, что переработке подвергнется AI, но кампания пока останется прежней. Не подумайте плохого, авторы внимают нашим мольбам и угрозам и обещают не оставить и эту тему без внимания, просто не в этот раз.

Мы учимся сдержанности.

АШОТ.АХВЕРДЯН

«1С» (<http://games.1c.ru>)
Руководитель
направления игровых
и мультимедийных продуктов

ЮРИЙ МИРОШНИКОВ

...О планах на 2006-й

В 2006 году надеемся выпустить 40-45 игр, разработанных на постсоветском пространстве. При этом опыт подсказывает, что выйдет, наверное, половина. Грубо говоря, можно разделить наши проекты на три группы: большие масштабные, базирующиеся на собственных «брендах», — это традиционное для «1С» направление; маленькие и лицензионные игры по кино и книгам; плюс локализации — весь Take-Two, Microsoft, Activision. TES 4: Oblivion тоже. И все, что не успели выпустить в прошлом году: Fable: Lost Chapters, Age of Empires 3, Age of Mythology. А также продолжение Call of Duty — если игра будет закончена в 2006-м,

и еще несколько десятков зарубежных вещей.

...О больших надеждах

Очень сильно надеемся, что в этом году наконец выйдут наши большие внутренние проекты. В Game.EXE «Вторая мировая» каждый год попадает в «ожидаемые», но сейчас действительно очень похоже, что мы все-таки ее выпустим. В декабре 2005-го все до единой программные работы были закончены, а значит, примерно через полгода игра может оказаться в продаже. А вот что будет со сроками «Битвы за Британию» (это одно из продолжений «Ил-2») — не до конца понятно. Проект очень масштабный, разработка движется медленно... Ну а о про-

екте с рабочим названием «Снайпер» объявим чуть позже — когда появится уверенность в сроках.

...О конкурентах

Они правда подтянулись! Прежде, как бы плохо мы ни работали, все равно всех легко обгоняли: по продажам, по отгрузке, по логистике, по качеству взаимодействия с разработчиками, любые опросы девелоперов на тему «лучший издатель» всегда приносили только один результат, даже по средним оценкам прессы. DTF.ru создал систему наподобие gamerrankings.com, — я зашел к ним, посмотрел, увидел, что в верхних строчках все наши игры, успокоился и пошел дальше чай пить. Так всегда было. Больше рекла-

мы, больше того, больше сего. Профессионалы из любых областей бизнеса — художники, писатели — все хотят работать с «1С». И так далее. Но на самом деле мы, конечно, недостаточно хороши. Можно и лучше, правда. Каждый день буквально все хочется переструктурировать, переделывать, создать заново. Но все равно пока мы первые, спасибо конкурентам.

Инвестиции, конечно, дали сильный толчок, и в этом году мы станем свидетелями определенного передела рынка. Тот факт, что издателям дали деньги, — уже свидетельство их серьезного качественного роста. Раньше одна «Бука» работала более или менее системно, а сегодня... почти все. И это раздражитель. Потому

что вновь надо уходить в отрыв, что непросто...

В прошлом году все доли на рынке пришли в движение, почти все западные издатели поменяли российских дистрибуторов. Правда, со стороны это пока похоже на обмен мыла на шило, но на деле за этим стоит большая работа наших конкурентов. Цены на западные лицензии взлетели многократно. Другим издательствам эти покупки были жизненно необходимы, зачастую они делались в ущерб реальной экономике — дабы увеличить долю рынка и привлечь дилеров. Шаги очевидные, правильные, то же самое мы сделали в 1999-м с «Логрусом» и Take-Two: просто те суммы, которые тогда считались большими, сегодня кажутся издевательскими, такие игры сейчас на сдачу можно покупать, но тогда это был рискованный поступок... И вот это поведение конкурентов «не нравится» нам больше всего — потому что его последствия не лечатся нашей хорошей работой. Получается, что мы должны тупо отдать за игру X в несколько раз больше денег, которые нам очень нужны и которые нам есть куда деть. Впрочем, это рыночный процесс, ничего плохого в нем, конечно, нет.

...О приставках в России

В этом году особых сдвигов не жду, к концу 2007-го — возможно. Приход консолей в Россию вряд ли изменит глобальную ситуацию, потому что цены на игры будут европейскими. Игры продаются, они есть, но рынок могут заметить только его участники. В свое время (в 1994-1995 гг.) я занимался продажей дорогих (от 50 долларов) игр, и мне казалось, что мы заняты большим делом, продаем много игр, их покупает вагон людей. Потом

выяснилось, что вагон есть, да, но ровно один.

...Об издательской политике

Вам научно или не очень? Не очень?.. Подход очень простой. Мы стараемся поддерживать сильные команды. Когда Билл Гейтс приезжал в Россию, его спросили о принципе подбора кадров. Он ответил, что много лет этим занимался и пришел к выводу, что главное — чтобы сотрудник был умным. Критериев ведь масса: можно отбирать людей по принципу преданности, таланту и т.д. В итоге он пришел к тому, что важнее поддерживать именно умных. Вот и мы к этому стремимся. Стараемся не бросать крепкие команды — потому что у них все равно выйдет настоящий продукт, даже если на старте мы не совсем представляем, на какой сегмент эта игра претендует.

Разумеется, не без ошибок — и главная проблема в неточном определении целевой аудитории той или иной игры. Но если мы видим, что у проекта высокий потенциал, то все равно начинаем с ним работать, даже если целевая аудитория может оказаться очень узкой. Это ставка на качество.

Наверное, все это звучит излишне громко, но, поверьте, в этом нет рекламного наполнения. Просто когда игра действительно сильная — интересная, чем-то выделяется, — она все равно найдет своего пользователя. Одно нехорошо: может оказаться, что этих пользователей не так много. Впрочем, пример букковского «Мора» показал, что не все так плохо: скептики считали, что у такой игры вовсе нет аудитории, но результаты продаж показали совершенно другое. Хорошая игра, даже если у нее много недостатков, сама себя продает.

записал ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ
фото НАТАЛЬИ.ТАЗБАШ

Акелла

RAGDOLL KUNG FU
РАЗБОРКИ В СТИЛЕ
КУНГ ФУ





ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра ориентирована на всех: концепция, игровой процесс, графика, анимация — все вы еще не видели.
- Накапливайте энергию Чи, чтобы наносить самые мощные удары.
- Наличие мистического элемента делает игру интереснее для игроков: играть можно как по сети, так и на 1 компьютере.
- Создайте собственный боевой стиль, используя только свое воображение и компьютерные мышь.

Представьте, что вы управляете марionеткой, которая дерется с другими куклами в стиле кунг фу. Только вместо ниточек вам приходится контролировать мышь. Скажите куле на башке и, переключая ноги, сделайте шаг. Или возьмите ее за руку и нанесите удар. Вам кажется, что сложно? Вовсе нет — уже через несколько минут у вас будет совершенный персонаж, вы сможете выигрывать. Теперь вам остается лишь создать свой собственный стиль и доказать, что вы — самый лучший кунгфуист в мире!



www.akella.com

© 2006 "Akella"
All material Copyright 2006 Mark Healey,
except the music from which is copyright 2006
Mark Healey, Kamen Sherry and Mark Johnson
Всё права защищены.
Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой: www.akella.ru
Служба поддержки: 800 343-4814



Тот Самый Prey, или 21-30

Оказаться в арьергарде Лучших игр-2006, в третьем десятке? Вам может показаться, что это поражение, что это игры «не того уровня, класса, пошиба», но, уважаемые, вы же пробовали их на зуб — и что, разве не таяло во рту? Не поверим! Да, и не забывайте, пожалуйста, что ваши мы выбирали их из тысячи с лишним позиций и именно за .EXE-десятку замыкающих развернулась са-

мая яростная, самая ожесточенная борьба. Разумеется, не обошлось без жертв.

Итак, представляем вам оставшихся в живых: к примеру, несколько «постсоветских» проектов, которые, как все мы помним, настолько вжились в образ «надежды-200X», что выходили из него едва ли не в муках. К счастью, им помогли — просто попросили появиться, и точка. Получилось ли? Ответьте сами;

мы же били нежно, но сильно. Или вот обратите внимание на онлайн-вселенную для ролевых гиков, или шутер по мотивам стратегической игры (он все-таки не провалился! Кажется), или автосимулятор, или Тот Самый Prey — публика весьма разношерстная, но приятная, несмотря на суровые рецепты, выписанные дедушкой Горбуновым.

А за тридцать первой верстой, если вам это интересно, — фор-

менный конец географии: мглистые долины, непроходимые чащи, пузатые дальнобойщики в засаленных майках... и, конечно, еще пара вагонов замечательных игр, преступно нами обиженных. Хотя бы по причине абсолютной их засекреченности на момент голосования (вы ошибаетесь, если думаете, что такого не бывает). Так пусть же их появление в 2006-м станет для всех сюрпризом! Воздрогнем, товарищи.

[21] «В тылу врага-2» (Faces of War)

Ожидаемое продолжение донашивает движок оригинала, однако боится быть реалистичнее и глаже, — а как еще оправдать самостоятельный статус? Ведь утлый список features оказался бы впору и обычному моду. Ну что это, посмотрите: «новые типы юнитов», «свободная камера», «свежие возможности вроде climbing and sniping». Да-да, конечно, AI и физические кувьрки снова превозносятся до небес, но воротить вторую часть ради огнемечиков и танков-амфибий, пусть и быстрых теперь разумом, это несколько... ммм... поспешно?

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

[22] Dark Messiah of Might and Magic

«Все то, чего не хватало Legends of Might and Magic, плюс графический мотор Valve». Экшен от первого лица в M&M-вселенной, судя по всему, получится пресным и совсем не таким, каким его видят поклонники седого сериала. Студия Arkane во всяком случае взахлеб твердит о замеча-

не ушел обиженным, классы персонажей уравнили в правах. Рыцарь, мановением руки поднимающий в воздух минотавра? Владельцы брэнда, кажется, в самом деле уверены, что это «логическое развитие лучших идей серии». Интересно, что бы сказал по этому поводу Ван Кэнигем?

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

[23] Bad Day L.A.

Американ Макги вернулся! После неудач с компаниями Rogue (American McGee's Alice), Carbon6 (игра Oz, на разработку которой Макги с друзьями успели потратить миллион долларов, прежде чем «Атари» прикрыла проект) и многочисленными киновылазками живой классик, сидя в Гонконге, делает Bad Day L.A. — издательство не столько над жанром фильмов-катастроф, сколько над культурой, в которой эти фильмы раз за разом собирают огромные деньги. С одной стороны, перед нами явно бюджетная линейная GTA-пародия (негрилка Энтони Вильямс, севший мирно погадить на автострате, вдруг вынужден спасать родной город от зомби, террористов, землетрясений и разгула преступности, используя баллончик с краской и огнемеч; 10 уровней, моделирующих худшие районы Лос-Анджелеса), не заслуживающая даже первого взгляда. С другой — это последняя работа безумного (непризнанного) гения, уволенного из id личным приказом Кармака, завалившего один за другим десяток проектов и озлобленного на весь мир. 25 тысяч слов Макги-сценария, политическая и всяческая другая сатира (о, как тут вломили рейтинговым ассоциациям!), прикрученный к сатире в последний момент, но весьма, по отзывам, аддитивный геймплей. Новый культ?

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

Каким 2006-й будет в целом: чего ждать от PC- и консольного рынка?

Джефф Фиске (Jeff Fiske)

Tilted Mill Entertainment (www.tiltedmill.com), директор по дизайну

«Ожидая вал игр по известным брэндам — как на консолях, так и на PC. Переходный период в жизни игровых консолей — всегда интересное время. Предполагаю развитие цифровой дистрибуции: X-Box Live Marketplace — просто спасение для игроков, которые купили дорогую приставку и не хотят тратить по \$60 за игру. Кроме того, разработчики получают прекрасный способ доставить свой продукт непосредственно потребителю. Впрочем, не думаю, что в 2006-м что-то серьезно изменится — первые результаты новой системы дистрибуции станут заметны только в 2007-м.»

тельных идеях, которые ей чуть ли не каждый день подкидывают маркетологи Ubisoft, — включая «полное перосмысление мира». Это о левачком движении от канонов РПГ в сторону похождений Шварцеконана. В Arkane это называют «культивацией приключенческого духа» и недоуменно смотрят на любого, кто упоминает классический level graduate. Зато у них есть физика и возможность швыряться врагами; чтобы никто

[24] Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Просматривая список предполагаемых релизов-2006, очень часто хочется утереться рукавом и выдохнуть: «Дождались!». С момента появления Ultima Online, игры на основе AD&D, системы, что ни говори, попсовай, остро не хватало настоящей РПГ, каковой может быть только «родная» Dungeons & Dragons, пусть даже в новомодной редакции 3.5, когда всякий

нелюдь может ползти на уровне не хуже человека. Разнообразные признаки пораженчества и вырождения вроде мультиклассовости, характерные для rules 3.5, также перейдут в Stormreach — и с этим придется смириться. Утешает лишь то, что в игре будут предельно строго выполняться эти самые rules, за чем внимательно следят люди из Wizards of the Coast.

Гражданам неосфитам, желающим приобщиться, авторы рекомендуют, прежде чем ломиться в онлайн, проштудировать бумажные источники. Миром игры станет континент Xen'drik, что в Eberon'e. Dungeons & Dragons Online будет заточена под преимущественно командное прохождение (будто бы до шести человек в ганзе), причем настоятельно советуют брать с собой Вора, так как все, что может быть заперто и обвешано ловушками, будет заперто и обвешано. PvP в релизе не будет, весь упор — на кооперативное прохождение квестов. Turbine клянется пристально следить за чистотой игры, с любителями сочинять макросы и прочими «шибко умными» будут поступать безжалостно. То есть вплоть. С магией же немножко намудрили, введя ограничения на использование «особенно смертельных заклинаний», разработав систему спеллпойнтов и т.д. К добру это или к худу — время покажет. Что же до изобразительной части, то, как нам кажется, Stormreach проигрывает в этом отношении даже тем играм, что уже вовсю — к примеру, WOW. Модели грубоваты, текстуры сероваты, эффекты слабоваты. Но сражения (в роликах) бодрые, а некоторые «враги» — будто с картинок в Album of Monsters и Monster's Manual.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

[25] You Are Empty

Украинская студия Digital Spray дебютирует в некогда неожиданном жанре «постапокалиптический социализм». В созданном ею Союзе опыты по выведению сверхлюдей из советских граждан рожают сотни мутантов. Через плотные ряды которых доверяют про-

■ Графику Bad Day L.A. трудно назвать таковой. Но Магги сейчас картинка волнует в последнюю очередь. Ему бы врезать посылнее и, желательно, всем и сразу.



«В тылу врага-2» (Faces of War) 21
www.int.games.1c.ru/faces_of_war

жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC
разработка	Best Way
издание	«1C» (http://games.1c.ru)
релиз	Март 2006 г.
оценка по Горбунову	3,70

Dark Messiah of Might and Magic 22
www.mightandmagic.com/us/darkmessiah

жанр	Action/RPG
платформа	PC
разработка	Arkane Studios (www.arkane-studios.com)
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
релиз	Лето 2006 г.
оценка по Горбунову	3,50

Bad Day L.A. 23
www.enlight.com/bdla

жанр	Магги-хулиганство от третьего лица
платформа	PC, Xbox
разработка	The Mauretania Import Export Company (www.tmiec.com)
издание	Enlight (www.enlight.com)
релиз	12 апреля 2006 г.
оценка по Горбунову	3,89

даться нам лично — от первого лица, с оружием в руках, к одному из финалов (не сомневайтесь, все жутко нелинейно), упиваясь красотами и физическими возможностями DS2-Engine.

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

[26] «Вторая мировая»

Чтобы изготовить игру, ставящую своей целью подробное воспроизведение событий, происходивших с первого сентября по девятое мая и без малого шесть лет, требуется приблизительно такое же количество времени. Если исходить из данной предпосылки, в этом году мы не только увидим, но и покатаем сотни видов воспроизведенной в деталях боевой техники по топографически правильным картам огромных размеров, аэрофотосъемку природы для которых «1C» провела еще до появления Google Earth.

Мы непременно прочувствуем рост наших предельно персонализированных солдат в уровне и будем стараться довести их до Берлина. Оценим титаническую работу штатных историков «1C» по точному обсчету поражающего действия болванки, которая нехоти грянет по нашему танку. И поймем, что минометчики, приседающие и затыкающие пальцами уши при выстреле, — рядовое для игры уровня «Второй мировой» явление. Правда-правда.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

[27] «Не время для драконов»

Прямо с порога цитата: «...и классические РПГ-элементы: ролевая система, «одевание» членов команды, диалоги, секретные квесты». Доспехи надел, команду одел, драконов, простите, натянул — вступив предварительно в диалог. Именно такой видится нам разрабатываемая минской командой Arise экшен-РПГ по мотивам наших любимых — С. Лукьяненко и Н. Перумова. Про то, как пришелец из

■ Весь смак — в нижней части экрана. Именно она в первую очередь отличает «Вторую мировую» от других остальных. И тебе экипаж машины боевой с разными лицами, скллами и судьбами, и таблица корреляции бронепробиваемости и расстояния до цели.



Dungeons & Dragons Online: Stormreach 24
www.ddo.com

жанр	MMORPG
платформа	PC
разработка	Turbine (www.turbine.com)
издание	Atari (www.atari.com)
релиз	1 квартал 2006 г.
оценка по Горбунову	3,80

You Are Empty 25
www.youareempty.com/russian/main.php

жанр	FPS
платформа	PC
разработка	Digital Spray Studios (www.digitalspray.com)
издание	«1C» (http://games.1c.ru)
релиз	2006 г.
оценка по Горбунову	3,70

«Вторая мировая» 26
http://games.1c.ru/w2rts

жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC
разработка	«1C» (http://games.1c.ru)
издание	«1C» (http://games.1c.ru)
релиз	2006 г.
оценка по Горбунову	4,50



■ Основную свою задачу — непохожесть понятно-на что — Prey, кажется, решает вполне успешно. Вот если бы еще не эти, извините, шланги...

нашего homeworld — Мира Изнанки (благо хоть не Подмышки или Запазухи), которого бабушка в детстве обучала, как правильно резать глотки, не извазюкиваясь в КРОВИЩЕ, попадает в Срединный Мир, каковой ему надлежит спасти от угрозы из Мира Первороденных. Потому что он Убийца Дракона, или Дракон, — впрочем, одно другому не мешает. Согласно традициям отечественного фэнтези, Виктор (главный из Изнанки) в прошлом, вероятно, был спецназовцем или даже милиционером. А может, и нет. Главное — он покажет этим гномам и феям, почем пуд соли в Долгопрудном. Разработчики обещают невиданные красоты, что, учитывая движок из-под Blood Magic, наверное, правда. Магию, технологию и «стимпанк-артефакты» также, должно быть, отрузят в надлежащих количествах и пропорциях. Что же до увлекательности и ураганного массакра — будем посмотреть, но отчего-то сомневаемся.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

[28] Broken Sword: The Angel of Death

Знакомство с Dreamfall отрезвляет: уж если у девелопера, разрабатывающего свою игру шесть лет, твердо знающего, чего он хочет, и финансово в меру независимого, чтобы позволить себе фокусы вроде поездок в разные концы света для записи любопытных наречий и акцентов, не получается Идеальный Трехмерный Квест, чего тогда ждать от наспех, за два (в лучшем случае) года, склепанной авантюры Revolution? Даже при самом удачном раскладе в Broken Sword: The Angel of Death будет всего лишь движок, не внушающий отвращения, интерфейс, не заключающийся в терзании клавиши «пробел», и сюжет (Джордж в поисках новой пассии. Честное слово, он превращается в Ларри Лаффера!), кажущийся неторопливым по сравнению с Broken Sword 3. Это будет квест с бюджетом, что в 2006 году — явление неординарное, и это будет вещь посерьезнее водянистых квестов Соколя. Да, информации мало, да, есть только один ролик и единственный скриншот... Но пока я вижу пару-тройку причин для того, чтобы ждать BS4, и ни одной для того, чтобы его любить.

МАША.АРИМАНОВА

«Не время для драконов» http://games.1c.ru/nvdd		27
жанр	Action/RPG	
платформа	PC	
разработка	Arise, KranX Productions (http://kranx.com)	
издание	«1C» (http://games.1c.ru)	
релиз	2006 г. (будто бы)	
оценка по Горбуну	3,50	

Broken Sword: The Angel of Death www.brokenswordtheangelofdeath.com		28
жанр	Квест	
платформа	PC	
разработка	Revolution Software (www.revolution.co.uk)	
издание	THQ (www.thq.com)	
релиз	Лето 2006 г.	
оценка по Горбуну	4,00	



■ GTR 2. Практика показала, что современные гоночные машины привлекают игровую публику несколько больше, нежели старые гоночные. Решайте сами, как относиться к этому факту.

[29] Prey

Движок DOOM 3, в отличие от Source, сейчас не слишком популярен — в том числе и потому, что любая игра из этого теста больше похожа на DOOM 3, чем на самостоятельное произведение. Все может измениться с выходом Prey — хотя, казалось бы, концепция «перевернутых»

уровней гораздо выгоднее смотрелась бы именно в Valve-одеждах. Однако дело не только в безумно красивых «физических» чудачествах легендарного долгостроя — Prey и в самом деле настолько самобытен, что сравнивать его с чем бы то ни было неловко. Космический корабль, всасывающий миры; астральное тело, путешествующее независимо от своего хозяина; «альтернативный» мир, куда вышвыривается убиенный персонаж и где необходимо зарабатывать возможность вернуться на место гибели... Обобщенная игроизация трипов К. Кастанеды и опер Артура Кларка обещает быть по меньшей мере удивительно интересной — что в наши дни становится почти музейной редкостью.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

[30] GTR 2

После выхода блистательной GT Legends был краткий момент неопределенности касательно будущего SimBin. В отсутствие официальной информации говорилось мрачное: люди уходят, команда развалилась... К счастью, оказалось, что слухи о смерти несколько преувеличены, и последней серии автомобильного хардкора быть. Развитие, разумеется, будет только эволюционное — за такие короткие сроки прорывы не совершаются. А именно: графический движок обзаведется поддержкой DirectX 9, научится на ходу превращать день в ночь (предшественница, напомним, этого не умела), натренируется динамически окунать солнце в дождь и вынимать его обратно. Улучшениям подвергнется и физическая модель (неужели будет меньше трясти?), разовьется — или лучше сказать «появится»? — модель повреждений и пр.

То есть да, мы получим ту же самую игру, но в несколько более подтянутом, продвинутом и бодром виде. И это тоже хорошо.

АШОТ.АХВЕРДЯН

Prey www.prey.com		29
жанр	FPS	
платформа	PC	
разработка	Human Head Studios (www.humanhead.com), 3D Realms Entertainment (www.3drealms.com)	
издание	2K Games (www.2kgames.com)	
релиз	2-3 кварталы 2006 г.	
оценка по Горбуну	3,95	

GTR 2 www.simbin.com		30
жанр	Хардкорный автосимулятор	
платформа	PC	
разработка	SimBin Development Team (www.simbin.com)	
издание	10tacle Studios (www.10tacle.com)	
релиз	Лето 2006 г.	
оценка по Горбуну	4,50	

ГОД ЛЕТАЮЩИХ ГЕЙМПАДОВ

06-й не будет годом Xbox 360 и уж точно не будет годом PlayStation 3 — по крайней мере в России. Даже когда планету затоварят Xbox-ми, даже когда подключат Xbox Live (пока что онлайн-сервис — основная причина приобрести консоль; не считать же таковой еще не вышедшую зомби-бездельницу Dead Rising!), даже когда появятся хиты Клиффи Би (Gears of War) и Bungee (Halo 3) и человечество поголовно перейдет на HD-телевизоры...

Старт этой консоли был одним из самых ярких событий 2005-го, но ей нужно время, чтобы из маркетингового казуса стать собственно игровой платформой. Года три как минимум. Тем более смешно рассматривать в качестве игровой платформы PlayStation 3, запуск которой все еще планируется на весну, хотя готовой приставки не видел ни один разработчик.

Sony, успешно завалив карманный игровой 2005-й, обещает с легкостью оправдать себя в 2006-м. Странно, но почему-то до выхода Первой Успешной Игры на PSP всегда остается два месяца. Вот и сейчас в течение двух-трех-четырех месяцев ожидается мучная когорта из Gran Turismo 4 Mobile, Daxter и Syphon Filter: Dark Mirror. GT4 Mobile, конечно, заслуживает внимания — не только как очередная гонка на консоли, на которой их и без того миллион. А если вспомнить о проблемах с аналоговым управлением и длительностью мобильных заездов, то в рекордные продажи GT4 Mobile, при всем уважении к франчайзу, не очень верится. Эти моменты уже подкосили GTA: Liberty City Stories прошлой осенью. Зато вездесущий Коджима объявил на PSP еще две (!) части Metal Gear Solid: ремейк MGS3: Snake Eater и новую карточную

версию; на этот раз в комплекте идут разноцветные стереоочки для просмотра роликов. Нам кажется, после этого PSP уж точно ничто не поможет.

Nintendo DS намерена цвести: помимо всевозможных окологровых штучек, таких, как Tamagotchi Connexion: Corner Shop и Black & White Creatures (выращивание виртуальных зверюшек — нынче самый нежный девичий писк), выйдут Resident Evil: Deadly Silence (единственный карманный ремейк, которого мы с нетерпением ждем) и, главное, New Super Mario Bros., может быть, самый значительный платформер со времен Super Mario World. Полигональная картинка, маскирующаяся под рисованную, — в мире плоского платформера можно будет творить трюки и кунфу-приемы из трехмерного Mario 64. Вот вам, пожалуйста, самая ожидаемая консольная игра-2006. Нетленка.

На консолях текущего поколения, о существовании которых Microsoft, Sony и Nintendo охотно забыли бы, со скрипом, но тоже появится кое-что интересное: Okami, cel-shading-история белой волчицы на PS2, The Legend of Zelda: Twilight Princess и Odama (эпическое приключение и военный пинбол — см. прошлый номер) на GameCube, Final Fight Streetwise, Black и Final Fantasy 12 на PS2.

Самой .EXE-ожидаемой игровой консолью 2006-го, как ни смешно, является Nintendo Revolution, о которой неизвестно вообще ничего, кроме того, что по аппаратным возможностям она будет существенно уступать как PS3, так и Xbox 360. А что подделашь — «Нинтендо». Торжественное вскрытие чудо-платформы с летающими геймпадами предсказывают уже на E3 2006.

ФРАГ. СИБИРСКИЙ

Акелла



В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Новое имя — его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вместе с ворохом проблем. Мажорный босс, контролирующий игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия подбирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежавшую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Анды. И это лишь малая часть его злоключений...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Угарная смесь зешена, файтинга, пародийного квеста и веселый неллинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту
- Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы

Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и манерой: 26 NPC, каждый из которых играет в сюжетно определенную роль

Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов

Около 30 различных локаций

www.akella.com

© 2006 Akella
Все права защищены
Настольные компьютерные игры и компьютерные программы
включая текстовые файлы и графические материалы
являются собственностью Akella

Издательство Akella
Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д. 37, телефон (812) 323-49-85

М. Бугео

Издательство "М. Бугео" и Санкт-Петербургское депозитарное учреждение "М. Бугео", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д. 37, телефон (812) 323-49-85

Акелла

Профессор,
пора вставать...

Вы, конечно, уже купили The Battle for Middle-Earth II: выписали авиапочтой из Америки, установили, зачерпнули попкорн ведром и уселись перед 30-дюймовым экраном в точке пересечения звуковых волн из восьми (больше, кажется, не бывает) колонок, с недоумением поглядывая на мышь, как на нечто лишнее в таком окружении.



■ The Battle for Middle-Earth II: Collector's Edition. Игры по мирам, создатели которых давно покинули наш мир, — это местами печально. Вот дракон, который в Средиземье вымер за семьдесят лет до.

Вы, может быть, уже надевали бублик... простите, Кольцо Всевластья, на Галадриэль, утешив себя тем, что это такая альтернативная история? Пожалуйста, поставьте шоу на паузу и посмотрите, нет ли на коробке с игрой надписи Collector's Edition. Если есть и если вам небезразлично творчество Дж.Р.Р.Т., вас ждет сюрприз. В качестве бонусного юнита для нежиданных покупателей, любящих постеры и ролики из игры на отдельных DVD, предусмотрен дракон — огнедышащий, летающий, полноразмерный. Да, мы до недавних пор

твердо знали, что последний дракон, Смауг, был убит еще в «Хоббите» — особая стрела, critical hit в сердце между бронещитков. Но дракон — это ведь так выигрышно! Разве мистеры-продюсеры могли упустить такую возможность? Учитывая скорость появления «Битв за Средиземье» с новыми порядковыми номерами и отсутствие фантазии у изготовителей (хотя нужна ли здесь она?), отклонения от канона бу-

дут нарастать. Интересно, не обратятся ли денежные мешки горловинами к продолжателям-извратителям творчества? К нашим, отечественным. — маленькие Мелькоры в других частях света не водятся (если только не переехали). И в пятой серии игры под попкорн мы все водворимся в какой-нибудь, извините, Хьервард...

Поэтому очень радует, что творческая энергия EA на время устремилась из стратегического жанра в другие. Вот хотя бы в ролевой. Джим Норвуд (Jim Norwood), работавший еще над первым Duke

Nukem (аркадой-платформером) в Арогее, а ныне служащий программистом в EA, проговорился, что в нынче подвизается в проекте Lord of the Rings: the White Council. Занятия участников Белого Совета — пожалуй, последний невыработанный пласт недр Средиземья (если не считать Первой и Второй эпох, конечно). Здесь шахтерское кайло EA не обрушит своды канона, а перед игроком могут открыться дивные перспективы: не только Гэндальфом выкурить Саурона (Некроманта) из Дол Гулдура, не только побыть другом животных Радагастом, но и тайно поразлагаться и позлодействовать, играя за Сарумана, — выводя уруков и копая подземелья. Впрочем, крупнейший игроиздатель планеты ничего не комментирует, не опровергает и подробностей не разглашает.

Издатели помельче и не мечтают о таких богатых пастбищах, как творчество Профессора. Bethesda Softworks (www.bethsoft.com) довольствуется тем, что собирает проблемные игровые лицензии, к которым прилагаются многочисленные ожесточенные, с завышенными ожиданиями поклонники предмета лицензирования. Сначала был Fallout, теперь вот Star Trek: права на издание всех грядущих игр по мотивам (кроме MMOG), на всех платформах. Но если Bethesda принялась за Fallout 3 собственноручно, то «Треку» такое счастье не светит. Флотоводческая Star Trek: Legacy, охватывающая все пять телесериалов и более двухсот лет, будет сработана к сентябрю Mad Doc (www.maddocsoftware.com), создателями Star Trek Armada II, знатной почти плоским космосом. Карма? ■

Между Capcom и Ubisoft происходит нечто неопределенно французское — не то лямур, не то де-тант. Стороны жмут руки, обнимаются, лобызаются, нахваливают творческие и дистрибуционные способности друг друга. Потому что вслед за Onimusha 3: Demon Siege на ПК переедут Resident Evil 4 и Devil May Cry 3. Дело Ubisoft — продавать, продавать, продавать. Игрообщественность вяло рукоплещет, втайне надеясь, что новоприбывшим двоим слегка подрежут физиономии. Блажен, кто верует.

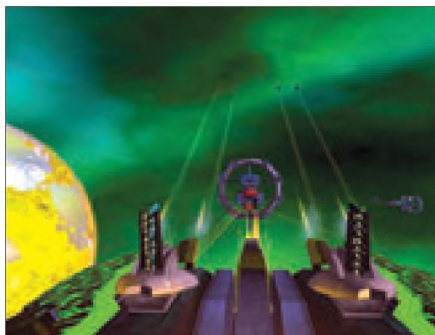
Ubisoft крепит атлантическое партнерство со всех сторон: ею приобретены все игровые права на полнометражный м/ф про Teenage Mutant Ninja Turtles, который выйдет в следующем году. Аналитики оценивают фактор бессознательной, гастрономического геноза, привлекательности зеленой кожи персонажей для галлов как «весьма существенный».

Мелкие, но тщеславные субподрядчики, работающие на Maxis и EA, засветили идущую полным ходом разработку The Sims 3, включив это название в списки проектов, в которых имеют свой вклад. С другой стороны, в неизбежности The Sims 3 никто не сомневался.

Тело многострадальной KI Star-gate SG-1: The Alliance еще не успело оконечеть, а по мотивам сериала свежееобразованная независимая команда Cheyenne Mountain уже собирается делать MMORPG под названием Stargate Worlds. Права приобретены. Никакое место пусто не бывает.

Громкий шепот, тихий крик

Когда объявляют о выходе звездной игры или даже звездного аддона, ответственные лица компании-разработчика немногословны, но очень многозначительны. Наш знакомый из Relic (www.relic.com) Рон Моравек (Ron Moravek, беседа двухмесячной давности) явно посещал семинары «Как быть загадочным и оказывать влияние на людей». Рон всего-то сказал, что осенью с.г. THQ (www.thq.com) издаст второй, пока безымянный, аддон к Warhammer 40000: Dawn of War,



■ Sword of the Stars. Почти во всех космических операциях Бой в Ионном Облаке. И дались им эти туманности!

в котором будут кампания, а также две новые игральные расы. Поклонники игры и творчества Games Workshop сразу начали, простите, перетирать. Пока беззаботные излучали счастье — подумать только, целых семь сторон в одной игре, где еще такое бывает! — вездливые любители Waaaaagh принялись вычислять игральные новичков. Вспомнили, что Рон в конце пресс-спича изрек, что Dawn of War «будет перекована навеки для Greater Good» и сделал на этом месте финт бровями. «Ясно, Тау. — загнули один палец болельщики, — а еще кто?» Нам кажется, Некроны (Necrons) — не зря же их рисовали для прошлого аддона, да и примета есть: был не у дел вчера — сегодня получи по полной.

Когда игра не знаменита, авторы не мечут features по одной икринке, а сразу рассказывают все. Вот Sword of the Stars, уже пару лет разрабатываемая Kerberos Productions (www.kerberos-productions.com) и нашедшая издателя лишь недавно, в лице голландской Lighthouse (www.lighthouse-interactive.com). 4X-стратегия, примечательная причастностью



■ Sword of the Stars. Стратегическая карта, даром что трехмерная, сильно напоминает МООЗ.

некоторых членов проекта к Homeworld: Cataclysm. Дети соседа по комнате двоюродного брата Relic. Но и это придает некоторый вес обещаниям. По трехмерной стратегической карте уникальным образом путешествуют четыре расы: люди через гиперпространство, рептилии с помощью варп-поля, китообразные много раз телепортируются, жуки строят star gates. Корабли подлежат проектированию, обвесу оружием шести видов и опробованию в трехмерных сражениях. В этом году. ■

/ планета людей, планета игр

Эти маленькие различия

Нам очень нравится, когда пресс-релизы начинаются словами «to whom it may concern». Потому что, да, иногда человека может взволновать авторская игра О. Корастелева «Яйца соседа Фаберже», по показаниям нашего трэшометра явно способная перекрыть сюжетно близкий ей к/ф «Белое золото», который показывают в автобусах на маршруте «Липецк-Черкизово». Потомок белоэмигрантов совершает паломничество на историческую родину за этими самыми механическими шарами (гм, balls, — неужели «1С» готовит почву для англоверсии?), каки суть токмо пазловины для нахождения family jewels.

На «Жесть» (Avalon Style и «1С»), основанную на грядущем к/ф, тоже, зуб даем, будет спрос — бо «симулятор

действий небольшой группы бойцов», включающей журнастку, следователя, маньяка и «черного кардинала дачного ада Терминатора». Цель — выйти из «почти мистического места, разделенного на учас-

тки по шесть соток». И это не розыгрыш, милый; хочется удалиться на противоположную сторону планеты.

Перед антиподом Стивом Фокнером (Steve Fawcner), автором четырех Warlords и трех



■ «Жесть». Мы спим и видим, как кусочки этой кинь попадут в одноименную игру.

Warlords: Battlecry, мы снимаем шляпы, потом надеваем и опять снимаем, — Стив, начавший работу над Warlords V, решил вести диалог с потребителями с самого начала проекта, чтобы потом не пришлось заниматься переделками под градом петиций и угроз, как с случае с НММ5. Стив приглашает всех желающих высказываться на форуме Infinite Interactive (www.infinite-interactive.com), затем пожелания будут обсуждаться, оттачиваться и отражаться в очередной части дизайн-документа. Уже готова первая глава про действующие стороны. Издателей Стив пока решил не беспокоить: слишком ранняя стадия, никаких шансов на то, что игра выйдет в 2006-м. Любители Warlords, не упустите возможность — подбросьте Стиву свежего и оригинального! ■



Можно было бы по-человечески (2006-й год на дворе) понять реактивную аркадизацию франчайза, преобразование R6 в точный аналог Call of Duty или Medal of Honor, аттракцион имени Джерри Брукхаймера на вольные темы международного терроризма. Можно было бы простить уход тактической части игры по консольным соображениям — геймплей заточивали под автоприцел, интерфейс упрощали под геймпад, родили чекпойнты,

Дуэль с клаустрофобией

Нельзя отрицать, что Rainbow Six: Lockdown — консольная тактика. Присутствует весь набор: и чекпойнты, и побитые карты, и интерфейс, который стыдно назвать таковым (а вы помните, сколько раз система команд была продублирована в Raven Shield?). Вместо честных перестрелок с маневрированием и приемами ган-ката — морской бой. Стрельба идет по квадратам — только так и

же целиться — схема попадания до того несуразная, что проще направить оружие в сторону противника и жать спуск, пока он не упадет. На ЛЮБОМ расстоянии. Попробуйте, у вас получится! Неспроста бойцы таскают на себе жуткие тысячи патронов. Разумеется, при таком подходе геймплей начинается на уровне изучения карт, на уровне умения первым занять позицию, с которой ты видишь врага, а он не видит тебя. На

Пистолеты — средство методичного снятия аркадных «жизней» — хочется воспринять как личное оскорбление. Не попадать с пяти метров после прицеливания?!

разбили большие карты на несколько маленьких. В любой из таких вариантов в Rainbow Six можно было бы, хоть и с некоторым трудом, играть. Надо ли далеко ходить за примерами? Все видели Call of Duty 2 (высшая, по-моему, точка аркадности), все интересующиеся успели сыграть в Conflict: Global Storm (своего рода триумф консольной тактики). Но в нашем случае оба процесса произошли с Lockdown ОДНОВРЕМЕННО. Это консольная тактическая игра, разыгранная по правилам убогого аркадного аттракциона.

можно было поддерживать геймплей в шутере с автоматическим наведением на цель. Видишь противника — накрываешь его. Противник видит тебя — ты умираешь.

Больше, собственно, в перестрелке делать ничего не надо: не нужно думать над позой для стрельбы, палить во время перемещений, да и выбор оружия — понятие довольно абстрактное. Нет такой проблемы, которую не могла бы решить штурмовая винтовка. В конце концов, в ПК-версии Lockdown, где автоприцела нет и в помине, не обязательно да-

уровне управления напарниками, наконец.

Есть первичные приказы (перемещение, метание гранаты, прикрывающая стрельба), есть вторичные (вскрытие двери тремя (!) независимыми способами, расположение команды и порядок действий при входе в помещение), есть даже единственный хиленький go-code, наводящий на грустные мысли о некогда могучей тактической машине... Больше всего похоже на сильно упрощенный SWAT 4 или, может быть, на чуть усложненный Full Spectrum Warrior с видом от первого лица.

1 Гранатомет — хорошее средство излияния фрустраций. Пораженные контузией враги просто перестают стрелять, позволяя неспешно перезарядить и навести устройство... Вот и вся тактика.

2 Нет, это, увы, не Дюк Ньюком. Это Динг Чавез.



3 Все, комната взята. Террористы будут Тактически Грамотно Перемещаться под огнем. Пока не падут.

4 Назойливый аттракцион — проливной дождь, оставляющий на забрале Следы Погодных Эффектов с упорством, достойным лучшего применения.

Но, с другой стороны, Lockdown по большинству параметров — примитивнейший аркадный шутер, в котором и речи быть не может о каком-либо маневрировании, тем более тактическом. Уровни линейны, везде возможен только один вариант прохождения, развития событий. Один коридор, одна дверь, одна лестница... Автомастерская из SWAT 4 по сравнению с ЭТИМ — ла-



Красная нить

Вот так и получается, что в, казалось бы, чисто тактическую игру (ибо никакой радости перестрелки как таковые в Lockdown не доставляют) ты играешь по принципам самой ничтожной FPS-аркады и, зайдя в комнату с двенадцатью целящимися в тебя террористами, побеждаешь не потому, что мастер, а из-за того, что разработчики позволили себя победить. Следовательно, никакой радости тебе не доставляет и тактика.

Особенно наглядно все это проявляется при переходе со сложности Normal на Challenge. Вы думаете, на Challenge террористы становятся умнее, быстрее, заставляют все-таки обращаться к тактическому арсеналу Lockdown, где есть дробовики, гранатометы, самые причудливые разновидности мин и гранат? Нет, не заставляют. На карте с единственным вариантом прохождения к тактическому арсеналу не очень-то обратиться; на высоком уровне сложности враги просто тратят меньше времени на перезарядку, падают позже, а попадают раньше. Механика все еще «выкручена» в нашу пользу (иначе, напомню, в Lockdown просто невозможно было бы играть).

Двери теперь можно сносить с петель специально припасенной кувалдой. Дает это какое-нибудь тактическое преимущество по сравнению с подрывом двери или выносом ее из дробовика? Нет.



биринт из дебютного романа Умберто Эко. Большую часть игры мы управляем единственным героем, Дингом Чавезом, располагающим тремя вполне аркадными «жизнями». Жизни есть и у троих неуправляемых участников группы (привет, Эдди Прайс!).

Сама игра представляет собой скоростную «зачистку» туннелей с аккуратно расставленными десятками террористов. Бежишь, застигаешь врасплох врагов, расстреливаешь тех, кого успеваешь расстрелять (напомню, целиться почти не нужно), ос-

тальные палят в тебя... и выживаешь ты не за счет хитроумных маневров, не за счет вовремя подорванной дымовой гранаты, подставленных под огонь напарников, использования устройства для прощупывания стен или быстрого выхода из обстреливаемой зоны. Нет, ничего такого. Ты побеждаешь потому, что игра тебе поддается. Механика «выкручена» в твою пользу.

но уже не настолько. И выливается это не в смену тактики, а в банальное, печальное увеличение числа проб и ошибок. Вспомните, волновало ли вас в оригинальном Rainbow Six число попыток, затраченных на прохождение уровня? В R6, внимательно выслушав брифинг, изучив чертежи и грамотно все спланировав, можно было пройти сверхмудрую миссию с первого раза. Или же, взяв пистолет и бросившись в драку, не пройти легчайшую миссию с миллионного — но получить при этом не меньшее удовольствие, потому что прохождение в R6 было делом последним. А первым был собственно антитеррористический процесс, который вы могли заточить под свои, пусть даже самые извращенные, вкусы, — настолько здорово были реализованы и тактическая, и боевая части игры, настолько бесконечны были варианты прохождения каждой отдельно взятой карты и такой простор открывался для использования скромного вспомогательного оборудования...

Еще не снайпер

Вот вы можете сказать, какое тактическое преимущество дает в Lockdown использование фосфорных гранат? А шоковая граната по сравнению с обычным флэшбэнгом? А чем одна модель пистолета отличается от другой? Все эти устройства — банальная маркетинговая набивка, повод написать в сопроводилке «ПК-версия отличается от консольной 20 новыми видами оружия, из которых 6 встречаются в Rainbow Six впервые, а также наличием мин с лазерными детонаторами, устройств для выплавления замков и гранат, испускающих вирусы». Как вы считаете, были ли эти двадцать новых видов ору-

жия учтены в общем балансе игры, были ли они протестированы на каждом из шестнадцати игровых уровней, была ли под них изменена расстановка террористов и были ли вплетены в AI новые нити поведения? Пра-авильно. Зато в ПК-варианте «врагов стало много больше».

Впрочем, не будем забывать, что мы имеем дело с бета-версией. Еще не пришла пора рассматривать уровни в подробностях, всерьез говорить об AI (надеюсь, в релизе он все же объявится), о «важности» экипировки и даже о чудовищных снайперских вставках... О них позже. Но я не думаю, что в финальной версии Rainbow Six: Lockdown на всех уровнях вдруг распахнутся тактические шлюзы, откроются альтернативные пути прохождения, враги перестанут сыпаться на запертый в туннеле или комнате с предсудомнительно расставленными неразрушаемыми объектами отряд как из рога изобилия, а за каждым поворотом не будет поджидать бедно, но чисто организованный брукхаймеровский аттракцион (клубящийся туман, осыпавшееся стекло, разворачивающаяся спутниковая тарелка или тщательно заскриптованная Внезапная Засада, от которой хочется рыдать)...

Видите ли, в бессмысленные аркадные шутеры имеет смысл играть лишь тогда, когда интересен сам процесс стрельбы. В консольную тактику интересно играть, когда интересен процесс маневрирования, выбора оружия и пути, переключения между напарниками... В Lockdown любопытно в лучшем случае прохождение уровней (как процесс, отвязанный от стрельбы и тактики), да и то с непривычки. Увы, серия Tom Clancy's Rainbow Six ушла безвозвратно.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

Акелла

ТУРИН 2006
ЗИМНИЕ ИГРЫ



WINTER CHALLENGE



Добро пожаловать на главное спортивное событие года - Зимние Игры 2006! Сотни спортсменов со всего мира встретятся на заснеженных горных склонах, трассах для бобслеев и биатлона. Но занять первые места удастся лишь самым сильным и ловким, тем, кто отдавал все силы тренировке и поставил перед собой четкую цель - добиться победы и завоевать золотую медаль. Вы же не подведете команду своей страны?

- ❄ В игре представлены дисциплины зимних видов спорта: слалом, гигантский слалом, бобслей, прыжки с трамплина, биатлон
- ❄ Смена погоды, которая влияет на игровой процесс: здесь вы увидите пургу, метель, туман
- ❄ Несколько режимов однопользовательской игры, наличие мультиплеера
- ❄ Более 700 спортсменов из 29 стран мира



www.akella.com

© 2006 Cybertek Studios. All rights reserved. Все права защищены. Неполное копирование запрещено. Игры и приложения могут быть созданы. Официальный партнер: 0800 263-4814. E-mail: support@akella.com. Присоединяйтесь к команде "Акелла" на сайте: www.akella.com





Издатель: ООО "Триумф Интерпрайс" и Санкт-Петербургское государственное учреждение "Акелла" (Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.17, телефон: 0812 263-4814)



■ Никакая не «Матрица»! Трассеры помогают избежать попаданий, однако нас все равно убьют. Обратите внимание на дизайн вражеских «мясников».

На запах клея

Коль скоро реальные вояки звездно-полосатых когорт получают пластиковые «мини-я»-копии собственных тел, почему бы ни разнообразить монотонное пережевывание очередного игрового бабах-пайка острой пампушкой. Разведчик. Штурмовик и Снайпер. блеск деталей. заводская штамповка. штрих-код на бэксайде и шарнирные суставы. В бой идут сплошь обитатели пыльной коробки из-под шкафа — пластиковая бригада спецназначения!

Новые игрушки

Очевидно: работать стилизованный игрушечный экшен не в пример сложнее, чем стрелять «серьезный» шутер умеренной крепости. Складывать последние научились все — перед нашим глазами маршировали учебные, детские, мультипликационные, рисованные от руки проекты всех национальных принадлежностей и цветов религиозной кожи. Пока вакантны места шутера вязаного, шутера из ивово-й коры и с персонажами театра теней, спешите лепить копирайт. А вот игру о пластмассовых человечках непременно станут сравнивать. Да, на столе неплохо воевали с мутантами игрушки из Toy Story, серия Army Men с перенным успехом дотянула до всамделишного 3D, и, чтобы не получить клеймо «от шести до восьми», Multisoft потребует, как минимум, постараться сделать оригинально.

Арни Полимерный

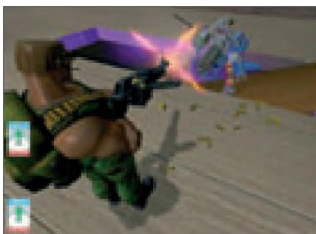
В нашем демо доступна лишь одна миссия — на этом полигоне мы критически присматривались к REFUSE, раз за разом начиная «новую игру». Действительно, на полку выставлены три бойца разных специальностей. Лидирующий Разведчик вызывающе похож на калифорнийского губернатора и, подобно его киноверсии, кажется всемогущим. До зубов армированный обладатель пистолета, арбалета, винтовки для стрельбы из-за угла и альпинист-

ской кошки, он торжественно номинируется на звание основной боевой единицы. Фигуристая Снайперша без белых колготок и здоровенный Штурмовик с единственным «стволом» на брата кажутся на его фоне обделенными.

Барышню, понятно, ставим в тыл, предоставляя ей право «зачищать» комнату самостоятельно; сами же мужественными фигурками отправляемся в неизвестность. Которая тут же встречает немилосердным огнем: в REFUSE стреляют кучно и обильно, идущие в лобовую быстренько отправляются в мусорную корзину, и упасть на пузо после короткой перебежки — суровая необходимость. Схорониться позволяют за любой деталью интерьера, как и толкать ее перед собой, защищаясь подручным щитом от пуль. Батарейки, степлеры, баночки с краской располагают к ведению затяжной войны, однако могут быть сдвинуты пулеметной очередью или вовсе сброшены на пол — зевать не следует. Раненый боец не страдает от легких царапин, но может потерять конечность. Чрезвычайно трагично наблюдать в прицел снайперской винтовки, как попавший «в кольцо» Штурмовик лишается ноги: бедолага плюхается на пол в россыпи собственных гильз, но, покуда в руках пулемет, продолжает вести ответный огонь. Спасти рядового Полиэтилена!

Мир на верстаке

Помочь другу здесь несложно. Главное — подхватить отстреленную деталь и вернуть потерпевшему. Приклеить ногу или руку солдатик способен сам, лишь бы в запасе нашелся тюбик клея. Собранные из обрезков всего любого противники также не обращают внимания на поте-



«REFUSE: АТАКА БРАКА» (пресс-демо)

жанр	Пластмассовый экшен
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Multisoft (www.multisoft-web.ru)
издание	«ИДДК»(www.games.iddk.ru)
дата релиза	1 квартал 2006 г.
железо	Pentium III 1500+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров

www.refuse.iddk.ru/ru



■ Снайпер прикрывает обездвиженного товарища. Военная взаимовыручка!

рю головы или клешни, стрелять будут все равно. Их неумное рвение лучше пресечь гранатой, а после наслаждаться зрелищем порхающих в воздухе циркулей, перочинных ножей и кусочков каких-то самодельных.

Кстати, Multisoft, с таким ли тщанием ты будешь свинчивать уровни? Смотри у нас. Ведь демонстрационная «Кладовка» показалась нам излишне грубой: прямоугольное помещение, в которое беспорядочно вывалили трехмерные объекты. Захламленные участки резко переходят в скучную пустынную плоскость, чтобы затем неожиданно закончиться парой жестяных банок и стенкой шкафа. Но это пока, да?

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН



Черновик

Вполне вероятно, бета-версия Dreamfall: The Longest Journey — самый важный кусок неоконченного программного кода, что я когда-либо держала в руках. Одна из трех самых предвкушаемых нами игр (доказательство см. в Теме номера). Возвращение Эйприл Райан. Старк и Аркадия, которые можно увидеть воочию, в движении, под какими угодно ракурсами, а не на скриншотах и в роликах.

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY (бета-версия)

жанр	Квест
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox
разработка и издание в Европе	
Funcom (www.funcom.com)	
издание в Северной Америке	
Aspyr Media (www.aspyr.com)	
дата релиза	Апрель 2006 г.
железо	Pentium III 1000+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

www.dreamfall.com

Dreamfall!.. Да был ли со времен «Морровинда» проект, до такой степени обросший безумными обещаниями и не менее безумными ожиданиями? Над этой эпической штуковиной Рагнар Торнквист и компания трудятся без малого шесть лет. Может, стоит дать им пару месяцев, позволить закончить работу? Но так хочется посмотреть!

БПСРВ: «Бета» Производит Самое Положительное Впечатление. Это, несомненно, квест, трехмерный, очень красивый, умный, хорошо написанный, взрослый, неод-

нозначный... В него даже уже можно играть — правда, пока лишь за одного персонажа. Но других можно навестить. Выход из гостиницы «Странник», парение камеры навстречу заснеженной Аркадии (разработчики очень любят забавляться с кинематографичными смещениями точки зрения) вызывают искреннюю детскую радость, желание отложить в сторону профессиональные тонкости, нудение об устаревшей графике, одновременном выходе игры на Xbox, разбор доступных пазлов, к которым у Раг-

нара Олафсоныча по-прежнему не лежит сердце... Давайте минуту порадуемся красоте и осязаемости первого и, возможно, последнего большого (даже грандиозного) квеста 2006-го. Ну а потом перейдем к первой боевой вставке.

Слеза массовки

Увы-увы-увы, Dreamfall безнадежно далек от технического совершенства. Другое дело, что в нашем жанре «техническое совершенство» — понятие весьма условное. Графически Dreamfall находится



примерно на уровне Shenmue — игры культовой, почтенной, но вышедшей в далеком двухтысячном году. Плюс примитивные яркие спецэффекты, которые так любит старая дешевая консоль Xbox. Если помните, нам обещали самый красивый трехмерный квест всех времен, небывало детализированные пространства и «NPC, способных плакать». Это все не так. Налицо технологически компетентный трехмерный квест, имеющий

Blood of the Damned, то блистающие под проливным дождем тротуары запущенного Ньюпорта; снежок, кружащийся над корпоративным городком на севере Японии, переходит в снежок, кружащийся над верфью Меркурии, серебриющиеся воды Маленькой Венеции становятся озерами Болотного города, вот только в них отражаются уже не фонари и крыши домов, а мягко фосфоресцирующие минералы и зубчатый темный лес.

заземленных разговорчивых NPC, сопутствующих товаров и орудий труда, плюс теми странными безликими господами, которые бесцельно разгуливают туда-сюда по локациям квестов, отказываясь разговаривать с героиней и играя роль «спешащей куда-то толпы».

В Старке изящное сочетание реального 3D с заранее обчисленным позволило отобразить сверкающие парящие машины и автобусы (ну какой

Эйприл Райан, Брайан Вестхауз и мрачный ассассин Киан — персонажи хоть и подконтрольные, но пока что эпизодические...

1 Если бы «Пятый элемент» начинался в Касабланке...

2 На долю Эйприл Райан пока приходятся самые лучшие пейзажики. Все квестование, впрочем, выливается в следование за невидимками в черных робах или вооруженными до зубов мужиками. Фэнтези.

некоторое представление о живой воде и живом освещении и отличающийся на редкость качественным дизайном локаций. Вам мало?

Прежде чем я полностью откажусь говорить на технологические темы: в разных уголках миров Dreamfall (Старк, Аркадия и Зима, мир, в котором нет ничего, кроме горизонта) умело и с толком применен суровый минимум текстур, полигонов, спецэффектов. То ослепительно-яркая Касабланка, словно бы просочившаяся из Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred,

Урбанистические пейзажи Старка и органические пасторали Аркадии вытягивает исключительно дизайнерский талант разработчиков. Это совсем маленькие миры (и опять поклон тебе, Xbox) — но фон не намалеван на криво водруженном плоском заднике, как в миллионе других игр. Нет, за границей локаций начинаются честные трехмерные селения, которые нам никогда не доведется посетить. Каждая локация (может быть, в данном случае более уместно слово «хаб») оснащена приличным числом

же без них киберпанк!). В Аркадии — настоящие трехмерные корабли и дирижабли, полуживые стимпанк-конструкции, которые, несомненно, смотрелись бы куда цельнее и живее (или полуживее), если бы Dreamfall, помимо ПК, выходил хотя бы на Xbox 360.

(И последний техномомент: совершенно непонятно, как все это будет в конечном счете управляться. Наша версия контролируется только причудливым сочетанием мыши, клавиатуры и аналогового геймпада. Геймпад нужен для переме-



3 Битвы довольно неуклюжие: главное тут — отскочить и успеть накопить «сильный» удар. Блокировать ничего не нужно.

4 Плакать Зои все-таки не умеет, но глазки у нее очень выразительные. И не только глазки...

щений и плавного управления камерой, клавиатура — для драк и нацеливания на объекты, а мышью совершаются различные мелкие квестовые операции вроде управления инвентарем. К какому знаменателю приведет управление Рагнар в финальной версии? Загадка.)



Именно Зои, облачившись в очаровательную курточку на меху, проникает из своего мира в Аркадию (через подвал гостиницы «Странник», не иначе!), **именно ее глазами мы вновь открываем фэнтези-мир, вместе с ней знакомимся с Эйприл...**



Дружба с еженедельником

Зато какой здесь замечательный, щедрый сюжет! Зои Кастилло, мне кажется, — душа и главная движущая сила игры. У этой девушки есть все: превосходный открывающий монолог (произносящийся, как и положено, из глубокой комы), непростые отношения с бесследно пропавшим милым молодым человеком, журналистом по профессии (заинтригована), набор нарядов, которые она легко и непринужденно меняет, не смущаясь и почти

то без наркотиков!» У нее устоявшийся круг друзей и интересов (работы нет, из университета выгнали, зато наша барышня училась на биотехнолога) в Касабланке. Эти устоявшиеся круги так приятно бросать в начале большого, загадочного квеста-путешествия! Кэйти Уокер скажет вам то же самое.

К слову, Зои не расстается с мобильным: перепрошитое в электронном магазинчике подружки устройство делает мисс Кастилло «невидимой для правительства» и позволяет лихие хакерские маневры посредством мини-

игр на наблюдательность, словно бы сошедших с верхнего дисплея Nintendo DS.

У Зои есть и всенепременный искусственный друг. На сей раз это говорящая плюшевая обезьянка Уонкерс. То есть вообще-то это не обезьянка — это ватилла, кибернетический зверь, разработанный корпорацией ВАТИ, по сути — еженедельник на ножках. Но чтобы это понять (а заодно и полюбоваться на модели плюшевых зверей для девочек), придется посетить музей в далеком корпоративном городке, до которого идти на батискафе по океанским глубинам, а потом еще тащиться на электричке, раздобыв где-то билет...

В самом музее придется отвлечь охранника, активировав сигнализацию у одного из экспонатов. Задача решается с традиционной для Funcom прямолинейностью. Только в первой четверти The Longest Journey нужно было думать — уже ко второй Рагнар так увлекся рассказыванием своей великой двухмирной истории, что ему было не до каких-то там пазлов...

Fucking Ньюпорт

Но как ведут себя околосен-тральные персонажи! Какой там Чарли! Какое тут музы-

кальное сопровождение, какие тексты, какое озвучание, наконец. Зои говорит с волшебным британским акцентом, персонажи совершенно неожиданно пускают в ход ненормативную лексику (надеюсь, в финальной версии все эти fuck останутся — где-то покатывается со смеху Торнквист), да и просто уровень письма — чрезвычайный. Например, в Нью-порте, в Маленькой Венеции, всем заправляет Шекспировская банда, главаря которой, разумеется, зовут Отелло.

Битвы случаются как с применением холодного оружия (Эйприл с друзьями), так и рукопашные. Зои учится в родном городе кикбоксингу. Во всех остальных случаях должно или не попадаться противникам на глаза, или использовать, заговорив зубы, какой-нибудь примитивный квестовый трюк, или просто уносить ноги. Скрытные проникновения на склады, в корпоративные лаборатории и в Сеть Снов с гигантским органическим компьютером, спасение ученых из газовых камер, прятки со сторожевыми ботами, тягание мусорных баков и балан-

сирующие на грани survival horror секвенции с кровавыми следами и возникающими на экранах призрачными маленькими девочками... Пазлы пока проблем не вызывали, скорее, их вызывали интерфейс, общение с инвентарем, аналоговые перемещения и борьба с камерой в тесноватых хабах. Ну а там — конструирование импровизированного факела (палка, тряпка и бензин), замена мозгов и батареек в плюшевой обезьянке, заманивание дроида в душевую кабинку и т.д. Львиные доли сюжета открывались не работой мозга, а исполнением элементарных, не слишком квестовых действий «добежала — поговорила».

Но вы не подумайте, что я жалею. Это «бета». Все еще тысячу раз изменится. Сегодня же секвенция простых, но таких настоящих задачек заставляет замереть в предвкушении длинного, неторопливого квеста со сменой героев и миров, квеста, в котором не будет альтернативных путей прохождения (увы, все ответвления в диалогах предполагают лишь пару лишних строк необязательной информации), но будет крайне тщательно сделанный основной.

МАША АРИМАНОВА

5 После приема галлюциногенов в ночном клубе The Fringe: тяжелое утро современной квестовой героини.



5

Олимпийские лыжи. Сезон 2006



Г О Р Б У Н О В
Г О В О Р И Т :





■ Гринвич-Виллидж — это праздник, который всегда с тобой. Хэллоуин объединяет персонажей попкорновых фильмов с фольклорными и с мини-Свободой перед тургентством. Всем хорошо: готам не нужно переодеваться, а в наши карманы с тротуаров воспаряет кэш.



TYCOON CITY: NEW YORK (демо-версия)

жанр	Гуманизированный тайкун
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)
разработка	Deep Red Games (www.deepred.co.uk)
издание	Atari (www.atari.com)
дата релиза	24 февраля 2006 г.
железо	Pentium 4 1800, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 с 64 Мбайт ОЗУ

www.atari.com/tycoonicity

Гланды Нью-Йорка

Студия Deep Red расположена в Милтон-Кейнсе (Букингемшир, Великобритания) — небольшом городе, возведенном по науке и почти с нуля на месте маленькой деревушки. Несколько лет создатели Mopopoly Tycoon смотрели из окон офиса на то, как разбивались парки, строились бутики, бары, спортивный центр и гипермаркет, пока наконец не поняли, что геймплей — перед глазами.

Dial it back a notch!

Британцы, имитирующие американцев, это занятно. Демо-версия Tycoon City: New York не вынимает рук из карманов, нажимает в разговоре на вульгаризмы и сленг, почерпнутые из англо-американского словаря для моряков.

Среди одиннадцати нужд нью-йоркеров-таракашек замечена потребность не только в общении, но и в культуре (бритишизм!). Если натывать вдоль одной из улиц демо-нейборхуда клубов со стэндап-комиками и надлежащим образом их (клубы) отделать, то от радости жизни sockroaches сподобятся на Хэллоуин-парад. Подобные задания в Tycoon City именуются «возможностями». Перед их выполнением игроку придется любоваться типичными представителями городской фауны и вылавливать в их косном аргоне намеки на сокровенные желания. Нейборхуд Гринвич-Виллидж населяют исключительно поэты, художники, готы и студенты. Учащиеся хотят интернет-кафе, клуб, бутик и библиотеку, чтобы читать там бесплатно журналы. (Наивные джоны-були! Библиотеки в Нью-Йорке нужны только бездомным, чтобы ходить туда бриться и писать.) Если игрок отвечает запросам молодежи, то получает немного landmark bonds. Потратив некоторое количество этих странных ценных бумаг, можно купить себе огороженный

котлован и построить аутентичное нью-йоркское здание для вящей славы.

В полной версии получение первой прибыли от торговли нижним бельем, именуемой авторами «призовой возможностью», и sexu profit, может открыть дорожку в другой район города (их двенадцать). Судя по глобальной карте, к Нью-Йорку приравнен остров Манхэттен, но это ничего — ибо Гарлем. К счастью, будет и sandbox, поэтому начать можно среди бро и подняться не на стрингах.

My aura smells good

Демо изобильно зданиями и апгрейдами. Последние включают в себя обслуживающий персонал — официантов, мимов и маскотов вроде рыжего Оно, Рилдо Мак-Дилдо. Хотя этот парень вряд ли обрадует жителей Гринвич-Виллиджа — культурная сегрегация, понимаете ли. Супермаркеты и бургер-жральни — это для Гарлема. Готицы, актрисы и профессиональные активисты рады только кофейням, магазинам странной одежды и клубам для оволактовегетарианцев. Авторы не удержались и в описание каждого субкультурного бизнес-строения вписали собственные страноведческие бритишизмы: дескать, в бары нью-йоркцы ходят, чтобы напиться до состояния, в котором случайный партнер не будет вызывать отторжения.

У каждого заведения по выполнению желаний есть две основные характеристики: арреал (фактически — зона покрытия) и satisfaction. Вовлечение и удержание клиента — все как в базовых маркетинговых мантрах. Сооружения имеют и другие астральные проекции, излу-



■ Кофе-шоп, в данный момент мы обихаживаем квинтет вольных богмазов, пятерых готов, клерка, барменшу к отдыху и ностальгирующего дедулю.

чая красоту, туристскую привлекательность, тлен ночной жизни и Всемогушую Силу Шопинга, которая при наложении ауры на ауру дает бизнес-бонус. И вот из-за этого в полную версию, возможно, будет интересно играть. Торговые улицы привлекают не цепочки, а целые стаи суеящихся кокроучей; мотыльки летят на неоновый свет. Постройте сарайчик для панков — и в квартале появится ночная жизнь. Воткните рядом диско-клуб с серебряной пиньятой под потолком — напряжение поля возрастет, деньги потекут рекой. Можно пристроиться к конкуренту и вампирить. Но черт с ними, с деньгами, мы формируем городскую среду яблочных червей, и это интересно!

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ



Рейх на троих

«В самые отчаянные дни последней мировой войны обычных солдат бывало недостаточно». И вот тут являемся Мы, «элита из элит, экипированный по последнему слову техники, член ударных сил, между прочим, и с целью выполнения стратегических заданий с использованием секретных и боевых тактических приемов. Наступают самые черные дни войны, враг вроде бы побеждает, и Мы вступаем в игру...»

COMMANDOS: STRIKE FORCE (пресс-бета)

жанр	Тактико-курьезный FPS
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PS2
разработка	Pyro Studios (www.pyrostudios.com)
издание	Eidos (www.eidos.com)
издание в России	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	Апрель 2006 г.
железо	Pentium III 1000+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

www.commandosstrikeforce.com

В мире не так уж много занятий, способных переплунуть охотничий азарт извлечения афоризмов из накарябанного на чужом славянском языке пресс-релиза. (Впрочем, не без прогресса: издатель Eidos удостоил страждущих русскоязычным сайтом.) Одна из альтернатив — плановое удушение скоплений рейхопоклонников силами скромного белобрысого полковника с гитарной струной в тренированных руках. Хотя, наверное, мы ошибаемся. Возможно, эта деталь позаимствована из концерт-

ного рояля «Стейнвэй и сыновья». Но все равно до чертиков занятно.

Глаз за глаз

Commandos: Strike Force (CSF в личных документах Бесноватого) застряла где-то между анекдотом о русском-немце-поляке и доподлинной историей о том, как рядовой Савелий Борода перерезал целый взвод гитлеровцев отточенным лезвием любимой саперной лопаты. Сошедшие с тактических небес на FPS-землю испанские чудотворцы из Pyro нежданно разрази-

лись нескромным военно-полевым фарсом, в котором люди с суровыми солеземлистыми лицами подозревают друг друга в неверности родины, находясь притом в некомфортных декорациях глубокого вражеского тыла.

Один из них женат на снайперской винтовке, второй не расстается с парой автоматов и набором тесаков, а третий и вовсе балуется раздеванием павших врагов с самыми ужасными намерениями. Мы знакомы: это Снайпер, Зеленый Берет и Шпион, выжатая до трио группа головорезов,



которая продолжает творить чудеса уже в FPS-формате.

С переменным, заметим, успехом.

Буйная шутер-цыганочка с неперменной пальбой от бедра, сеянием гранат и вышиванием на MG-42 никогда не входила в каноны Commandos. Фарватер наших любимцев пролегал между зелеными конусами секторов обзора часовых, их досуг — переноска

чем туда полезли еще и стратегические донны, уму не посчитать. От вашего последнего великоотечественного приключения (МОНАА, CoD, BiA, RTCW, дальше, простите, устала рука) CSF отличается разве что анахроничным графическим приводом и шлейфом диковинных ноу-хау, заимствованных Руго из самого верного источника. У предков. Как и уважаемые тактико-

неса компостирования немецких черепушек, можно догадаться, что на сцену выкатывается очередная «второстепенная задача», шанс заработать еще пару сотен условных единиц на постмиссионной доске почета. Впрочем, в информации, зачем и куда вкладывается сия драгоценная валюта, бета-версия нам отказала.

Что касается «распараллеливания», здесь девелоперы

При виде английского полковника в маскарадном костюме у немецкого солдата возникает Вопрос. **Чтобы решить его в свою пользу, диверсанту требуются погоны повышенной звездности.**

1 Крошечная фигурка прямо под перекрестием прицела — наш дорогой напарник, блондин со струной. Догадаться, что он там делает, совсем несложно.

2 Норвежские фьорды и буксиры дались испанским художникам гораздо лучше, чем леса Франции. Хромоногость графического движка почти не ощущается.

бездыханных тел из одного угла карты в другой. Само по себе использование огнестрельного считалось занятием вульгарным, на грани фола, последним прибежищем диверсионной дипломатии. И вот, пожалуйста, Strike Force.

Сверкая пятками побегут

Увеселения класса «закрой парашютный десант широкой грудью», «мост или жизнь — третьего не дано» и прочая псевдокиношная ересь знакомы нам до слез, этим оврагом полз не один WW2-шутер. За-

стратегические родители с видом «от бога», испанский FPS обладает а) многооконным интерфейсом, б) способностью распараллеливать задачи. Под первым мы понимаем милые маленькие оконца в духе picture-in-picture — которые магическим образом и не без намекта всплывают перед взором бойца специального назначения. Иной раз в них строчит пулеметчик (за, гм, коричневатый платочек?), иногда едет грузовичок с подкреплением или лязгает гусеницами танк. Если на секунду оторваться от увлекательного биз-

тоже не мудрили. Раз солдат, два солдат; между ними кнопка Tab. Пока изысканный человеческий интеллект облагораживает действия одного из командос, второй болваном отсвечивает на последней известной позиции и ждет своей очереди воспользоваться вашими извилинами. Натурально, мозги на двоих: решение Руго никогда не выпускать на поле брани сразу всех молодцов в этом свете выглядит обоснованным и очень логичным. Один на троих — это уже Змей Горыныч, а может, зари-совка из быта горькопьющих.



3 Снайпера можно взгромоздить на нос надувной лодки в качестве эксцентричной резной фигуры. Ни на что разумное он все равно не способен.

4 Никто не заметил пропажи бойца. Ни первого, ни второго, ни пятого...

Для внесения хаоса в ряды

С точки зрения геймплея снайпер и коммандо больше не вызывают интереса — им достался самый заурядный кусок пирога с неуклюжей бутафорской стрельбой и метаниями от одной точки возрождения фашистов к другой. Для мультиперсонажного шутера уровни на удивление линейны, всякую самостоятельность и умничанье с заходом в тыл или за-



страстью к переодеванию. Зеленый Берет тоже способен втихомолку закидывать Третий рейх ножами, но только шпионствующий блондин разгуливает среди немецкого поголовья, словно петух в курятнике. Безбожник откаблучивает совершенно возмутительные штуки, оприходовать вручную несколько десятков душ, сгрудившихся на крохотном, совершенно открытом пятчке, для него не труд, но регулярное упраж-

«Земляне», запуск межконтинентальной баллистической ракеты, первомайское обращение тов. Андропова к народу или даже хрип умирающего геноссе — все одно. Бессовестно спекулируя на скрупулезной верности долгу, полным отсутствием у дойчесолдафонов бокового зрения и благоговением перед вышестоящими чинами, британский мако с удавкой неотвратимо становится оружием победы союзников во Второй мировой. Стоящий на кургане из еще теплых трупов, он встречается очередной патруль удачным салютом, приказывает морским фигурам замереть и заходит в тыл, чтобы проинспектировать пуговицы на шинельном хлястике... Напрасно старушка ждет Ганса домой.

К нормам, откуда вылезли

Сквозное повествование финальной версии Strike Force свяжет ныне отрывочные истории из Франции, Норвегии и Германии в то, что (ну, нам так кажется) можно будет смело назвать опереттой, первым Ки-музиклом. До штырлицева уровня наши кабальеры пока не скатились, однако, если авторское стремление к всенародной любви будет и дальше доминировать над здравым смыслом, кто знает?..

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

Раненых соратников можно приводить в чувство мануальной терапией и амфетаминами хоть тысячу раз подряд — были бы аптечки. **Здравствуй, Call of Duty 2, и прощай!**



благовременным вышибанием водителей авторы пресекают с жестокостью цензора-мясника: в ход идет наперед заготовленная скриптовая сценка, где свора гитлеровских псов в упор расстреливает кучку антифашистов. Game Over. За что? Почему? Оказывается, за удаление от намеченной дизайнерами точки дислокации. Тот самый «шаг влево»... Прискорбное падение нравов, Руго!

Ключевым и самым сомнительным достоянием Strike Force мы вынуждены назвать душегубствующего полковника. Того самого — со струной и

нение. Если бы в природе существовала премия им. Талантливого мистера Рипли, разведчик Джордж Браун (1898 г.р.) непременно стал бы ее лауреатом. Куражнее него — только Максим Максимович Исаев.

Потешные зеленые конусы Commandos исчезли, а привычка осталась. Только представьте: если гитлеровский поддон со свойственной его нации дошностью вперились в горизонт, ничто происходящее за спиной (кроме возгласа «ах-тунг» и выстрелов) не способно нарушить его концентрацию. Хор Пятницкого, усиленный ансамблем Александрова и ВИА



■ Гонщики FlatOut 2 проходят сквозь бензозаправочные станции с пламенным приветом.

Король рок-н-ролла

И скореженные жизни автомобилей. комсомольская драма разбитых всмятку сердец. добытые несправедливым трудом турбокомпрессоры и амортизаторы «Кони-спорт» — все это типичная дрожжевая смесь для доброго финского триллера на колесах. FlatOut 2 аккуратно воплощает в жизнь все то, о чем вы хотели попросить еще в прошлом году, но не смогли выразить словами. зайдя в счастливой икоте.

Кто кричал «то же самое»?

Не мы. Но замечание небезынтересное. Судя по любезно предоставленной нам бета-версии FlatOut 2, реставраторы Destruction Derby (1996, Reflections Interactive, которая с сизифовым сердоболием многослойно покрывает себя несмываемым под вывеской «Driver») решили не чинить исправное. Графический привод предыдущей игры форсирован вплоть до рубцов протектора на колесах, под капотами (и в багажниках) образовались коробочки аккумуляторов и прочий инженерный стаф, а трассы начинены искровымогателями и тринитротолуолом из того первоканального блокбастера, который мы проигнорировали пару месяцев назад.

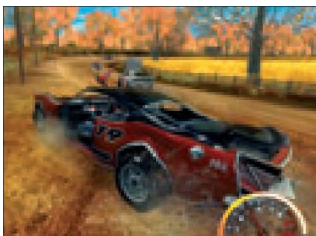
Физическая модель оказалась единственным участником сиквельного побоища, который вышел из мастерской Bugbear без единой царапины и лишней строчки кода. К нашему великому неудовольствию, позвольте заметить. Все разновеликие псевдоамериканские автомобили FlatOut, вне зависимости от привода, мощности и технического статус-кво, продолжают скользить по асфальту, бетонке, гравии и просто добротному липецкому чернозему с повадками истеричных гладильных электроприборов с тройным тефлоновым покрытием. Сравнение далеко не новое,

но, увы, по-прежнему актуальное. Деликатное предложение вписаться в поворот или просто обогнуть ж/б-препятствие неизменно встречается автомобилем в штыки и в следующее мгновение превращается в чудовищный гопак посреди проезжей части с умыслом в дальнейшем переместиться на территорию вон того перелеска, строительного участка или банал-кювета. Строптивные четырехколесные твари!

Или скорее чудовища

FlatOut 2 предлагает посетить не одну, а целых три ярмарки железных коней: страхолюдную, бюджетную и элитную. Так вот, средства передвижения первой, здравому смыслу вопреки, вызывают наибольший эмоциональный фидбек. В пике лакированным и протюненным витринным карам более дорогих лавочек примитивы сверкают шикарным ржавым отливом мятых плоскостей, чернеют ужасными на вид кочергами выхлопных труб, обязательно обращенных к небосводу, и в целом лучше всех демонстрируют гениальную финскую скрупулезность в сборке вот таких роскошных самодвижущихся ублюдков. Ассортимент: от мускульных американских купе семидесятых до европейского импорта и рамных джипов. Обладатели умелых рук скучать явно не будут.

К городу, лесу, стройке и асфальтовым кольцам оригинального FlatOut дизайнеры трасс добавили усеянную кактусами пустыню и водоотводные каналы «Терминатора» и «Угнать за 60 секунд», сиречь необъятные бетонные хавпапы с обилием трамплинов, уз-



FLATOUT 2 (бета-версия)

жанр	Четырехколесный бой насмерть
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PS2
разработка	Bugbear (www.bugbear.fi)
издание	Vivendi Universal Games (www.vugames.com)
издание в России	«Бука» (www.buka.ru)
дата релиза	Лето 2006 г.



■ Как и в NFS, обитатели FlatOut 2 любят притормозить за углом и подождать отставшего человека. И вот результат!

ких туннелей и прочей неприятной чепуховины. В числе анонсированных, но не представленных на обозрение радостей бета-жизни, — та самая destruction derby-арена, патентованные соревнования по шоферометанию и расширенный тюнинг-ассортимент локальной мастерской. Что же, терпим до лета и загодя обзаводимся шлемами: даже если пристяжные ремни FlatOut 2 работают лучше своих предшественников и не отгрызают горе-водителя в ответ на невинную проделку, то физмоделю все еще способна заставить колотить головой по столу самых хладнокровных джентльменов. Даром что не финнов.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

www.bugbear.fi/flatout2/index.php



Вам, агорафилы

Когда я был дитя, и даже отрок, то носил в кармане штормовки компас. Чтобы не заблудиться. И каждый раз, заблудившись, доставал его, разглядывал и убеждался, что надпись «обратно — туда!» на стрелке с прошлого раза не появилась, а значит, помочь мне эта вещь не может. Спрятав компас, я отправлялся искать это самое «обратно» наобум. К счастью, через некоторое количество лет в продажу поступили GPS-приемники.

«КОМБАТ» (бета-версия)

платформа	PC (Windows 2K/XP)
жанр	RTS с элементами RPG
разработка	Game Factory Interactive UA
издание	Game Factory Interactive (www.gfi.su)
дата релиза	4 квартал 2006 г.
железо (рекомендуемое)	Pentium 4 3000, 1 Гбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 5900 или Radeon 9800 Pro, 2 Гбайт на жестком диске

www.kombat-game.ru

Острое дежавю по джипи-эсным временам комариным хоботком буравило меня все время знакомства с «Комбатом», варгеймом в реальном времени родом из украинских степей. Почему? Потому что в «Комбате» поля сражений, мягко говоря, довольно изрядные. Если быть точным, до двадцати пяти квадратных километров. И, да, пехотинец идет из конца в конец карты почти час, если, конечно, не ускорять игровое время. Это здорово! Это впечатляет, это придает размах, и... из-за этого совершенно невозможно

сориентироваться на местности, так как мини-карта вмещает едва ли восьмушку задействованного в миссии пейзажа. Где свои? где противник? куда едут мои танки и откуда?!

Говорит ли это о качестве игры? Не-а. Зато лишний раз доказывает, что, показывая половину работы, можно нарваться на... человека предвзятого — ввиду тех или иных былых переживаний.

Но — категорически отмежуемся от импринтинговой рефлексии и отрешенно сравним то, что нам обещают, с данным нам в ощущениях симпатичным

мельтешением служивых фигурок и хаки-красок.

Еще три буквы

Ранее не спевавшаяся (но ее солисты успели засветиться во вполне авантажных проектах а-ля S.T.A.L.K.E.R.) команда GFI UA начала покорение игропромских вершин (хочется верить) с того, что взялась делать стратегию в сеттинге WWII, причем настаивая на прибавке к трем известным буквам еще трех — RPG. Потому что, во-первых, игрок начнет войну лейтенантом, а закончит, изрядно прибавив в погонных звезд-



дочках, а во-вторых, вверенное ему подразделение будет переходить из миссии в миссию, набирая опыта и наращивая, согласно воле играющего, свои характеристики. Попутно обрастая новобранцами — ибо, если с летёхи вполне довольно и взвода, генералу приличествует помыкать крупными боевыми соединениями. Достаточно ли этого для посягательства на почетную аббревиатуру? По моему, нет, но не будем торопиться с выводами, дождемся

релиз. И это — очень хорошо. Потому что перед нами не Бич, не Омаха-Бич, а открытие осенней охоты на реке Молога в Калининской (Тверской) волости. Ну да, фотореализма и не обещают. Встреча на Эльбе, линия Мажино и прочие знаковые места и события, конечно, будут, однако на совпадение береговой линии в игре и на карте мира просят все же не рассчитывать.

Пока нельзя во всей полноте и густоте оценить «сложную

может из поднебесья нырнуть по изящной кривой вниз, и тогда оказывается, что ландшафт прописан с невиданной для RTS тщательностью и введливостью. Ветер шевелит разнотравье, на яблонях покачиваются яблоки, на березах эти... как теперь принято говорить, бруньки. И все ни разу не нарочито, без малейшего гротеска. Умиротворяющий реализм. Саврасов, Левитан и Васильев. Грязные заборы. Облезлые избы. Ромадин, Нисский, Бя-

Какая здесь флора! Трехмерные, тысячелистно трепещущие от армейского грохота деревья. Завидуйте, MMORPG!

1 Очень хочется надеяться, что к релизу веселенькую расцветку униформы не заменят на что-нибудь более реалистичное, но унылое.

2 RTS противопоказано генерировать такие пейзажи. Какая война, когда вокруг такая пастораль? Живные и овин.

воплощения обещанного в живые нули и единички.

Увы, как будет расти опыт, как его распределять и что из этого выйдет, превратятся ли лопухие «гвоздики» к концу кампании в настоящих псов войны, нам пока посмотреть не удалось. Обещают три кампании: легко догадаться, за союзников, подлых супостатов и Непобедимую-и-Легендарную. Сначала выкуют две первые, потому что серьезно нацелены продавать игру за рубеж. Сейчас же готовы только три союзнические миссии, да и те отнюдь не в том виде, что обла-

систему повреждений боевой техники», остается лишь верить на слово, что будет возможность не только спалить танк целиком, но и порвать ему гусеницу или контузить экипаж, а бронеход взять на бордаж.

Кумулятивные на фоне озимых

К счастью, танки, пушки и прочая боевая живность уже на месте и бойко бороздит неохватные (нет, не фигура речи) игровые пространства. Впрочем, даже если бы их не было, посмотреть все равно нашлось бы на что. Камера в «Комбате»

лыницкий-Бируля. А у союзнических артиллеристов лиловые штаны и небритые физиономии с богатой мимикой. Пехота, к сожалению, бежит строго в ногу, но, оставленная в покое, разнообразно переминается и чешется, что уже не ново, но все равно славно.

Мирные пейзажи особенно трогательны по контрасту с агрессивной и мощной подачей «Комбатом» боев. От близких разрывов вздрагивает экран, а вместе с ним и ваш покорный слуга. Чтобы услышать полноценную канонаду, даже не нужно выкричи-



- 3 Если вдруг выяснится, что оставленная без присмотра пехота ушла по грибы, нас это ничуть не удивит.
- 4 Обидно! Современные полиграфические технологии не позволяют передать дрожь земли под гусеницами и грохот взрывов.

вать громкость — бомбы и снаряды при попадании ухают объемно и убедительно, пулеметы строчат зло, а единственная пока музыкальная тема... ну, будут же и другие.

Кстати, есть стойкое ощущение, что AI будет не из самых ущербных (это мы так хвалим). По крайней мере тест «рамкой Хажинского» наш кусок кода прошел успешно. Брошенный в лобовой прорыв клин из четырех десятков танков, сопровождаемый уймой пехоты, был остановлен и перебит нечастой



сов разного типа визуализируются по-своему, даже когда те проходят мимо цели. Право, в «Комбат» очень хочется играть при максимальном увеличении, вот только это никак не вяжется с самой концепцией RTS.

Сделайте нам удобно!

Панорамный же, предписанный RTS, вид здесь подавляет, заставляет ощутить себя пионером, привыкшим к узким улочкам Дублина и набравшимся решимости не только пересечь Атлантику,

сурсь конечны, а подпитаться можно только в «своих», надежно контролируемых местах. Обещают, что в мультиплеере (до восьми головорезов) одним из режимов будет именно битва за ресурсы.

Интерфейс пока не слишком удобен но, надеемся, изменится в лучшую сторону. Вообще, сейчас очень трудно говорить о «Комбате» что-то окончательное, и не потому что до релиза месяцы и месяцы, — игра находится в центре весьма бурного творческого цикла, поэтому возможно всякое. Из личных наблюдений: за пару месяцев, что мы не щупали игру, продолжительность загрузки миссии уменьшилась почти втрое, что, понятно, знак, и знак правильный.

Но ясно и то, что «Комбат» вряд ли окажется игрой-откровением, которая перетряхнет основы или привнесет нечто фундаментальное во что бы то ни было: жанр, отечественный игропром, ситуацию с правами человека в США. Но игра определенно красива, ладна, и дело за «малым» — будет ли она удобна и интересна. Однако судить об этом (самом главном) пока рано. GPS-то (во всех смыслах) создатели «Комбата» к нему прикрутят, а вот что до интереса... на это, как обычно, воля божья.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

Рынок vs. мораль: кампания за фашистов поступит в пиар-продажу раньше кампании за Красную армию.



целью окопавшегося противника, поддерживаемого полевой и дальноточной артиллерией. Положение удалось спасти только призывом подкрепления, благо в «Комбате» его богато. Истребители, бомбардировщики, штурмовики, танки, парашютный десант готовы прийти на выручку в той или иной ситуации. Лишь бы успели. Отдельным удовольствием оказалось закрепить камеру за определенным юнитом и наблюдать мясорубку изнутри. Здания проседают и рушатся, подбитая техника падает и замирает обгорелым металлоломом, взрыв-эффекты от боеприпа-

но и удалиться от восточного побережья. Ширь да ширь кругом! Но уследить за ситуацией, не прибегая к тактической паузе, решительно невозможно. Да и она не всегда выручает, учитывая упоминавшуюся скромность мини-карты. А в «планшет» (с картой полной, но статичной) всякий раз не набегаешься.

Ориентироваться (отчасти) помогают разноцветные дымы, обозначающие принадлежность населенных пунктов или иных узловых объектов. Очевидно, что чем больше дымов твоего цвета, тем лучше, так как боеприпасы и прочие ре-



■ Свободное падение: никаких трасс, титанических размеров горный массив и несколько основных трюков, чтобы не было скучно во время прыжков со снежных карнизов. Чтобы оценить масштабы происходящего, непременно посетите кругопанораму по адресу www.stokedrider.com/index3d.htm.



STOKED RIDER FEATURING TOMMY BRUNNER (бета-версия)

жанр	Убийца времени (сноубордический симулятор)
платформа	PC, Macintosh
разработка	Bongfish Interactive Entertainment (www.bongfish.com)
издание	Издатель не объявлен
дата релиза	1 квартал 2006 г.
железо	Не определено («Что-нибудь в районе Pentium 800 МГц и Radeon 9200 будет уместно»)

www.stokedrider.com

Внутренняя Аляска

О б этой игре мы пишем больше, чем стоило бы, но что делать? Сезон в разгаре, а Burton Custom все еще собирает пыль под кроватью — час толкаться в очереди на подъемник, чтобы вернуться к нему за две минуты? Спасибо, я, пожалуй, посижу в ресторане. Пора в горы, но там то война, то заседание боссов «Большой восьмерки». Остается что? Пялиться в компьютер и ждать, когда парни из Bongfish доделают своего «Райдера».

Приказано: выжить

У поклонников триала и сочувствующих всему двухколесному есть Elastomania, чем хуже сноубордисты? Неужели ради порции цифрового снежного адреналина необходимо покупать приставку, учить наизусть непонятные слова вроде «SSX» или «Ampred» и дотрагиваться руками до пластикового предмета в форме рогалика?

Четыре года назад двое бездельников сделали для сноубордического брэнда FLOW рекламную интернет-безделицу FLOW.game, которую — так уж нелепо получилось — скачали сотни тысяч. Успех вскружил австрийцам голову: они решили довести идею до ума и продавать игрушку за деньги. Так, в лучших традициях партизанского гейм-дизайна, в густой тени блокбастеров, родился Stoked Rider. Маугли эпохи Nextgen, Stoked Rider неприхотлив, как таракан. Игра «весит» 30 Мбайт и, таким образом, идеально готова к распространению через каналы цифровой дистрибуции, о которой мы только и. Мощный 3D-акселератор не требуется — Stoked Rider принципиально не верит в полигональную графику и использует фрактальные технологии для хранения информации о целых

горных массивах, что позволяет уместить Северный Кавказ со всеми его вершинами и ущельями в 10-мегабайтном файле. Добавим сюда кристально честную физическую модель при поддержке AGEIA/Novodex, привычное для поколения DOOM клавиатурно-мышинное управление, настойчивую поддержку интернет-сообщества модификаторов и... минуточку, у меня вторая линия, «Что? Бета-версия Stoked Rider? Конечно!»

Ватный райдер

Еще десять минут, и мы уже в вертолете — игра сама предлагает выбрать маршрут спуска. Винтокрылая чебурашка бета-версии умеет летать только прямо и отказывается набирать высоту выше 2000 футов — а жаль, потому что девственно чистые склоны выглядят очень аппетитно. Наметив точку и направление высадки, главный герой (неужели это и есть сам Томми?) прыгает с 50-метровой высоты в глубокий «целяк», оставляя нас наедине с самой кошмарной системой управления в мире. Да, к «Эластомании» тоже надо было привыкать, но местные эксперименты с мышью заставляют вновь ощутить себя «чайником», который утешит склоны в Крылатском. Томми набирает скорость, ловит передний кант и кубарем летит вниз по склону. Внимательное изучением readme показывает, что авторы сами до конца еще не определились, как и, главное, зачем управлять персонажем — парень ведет себя на склоне невнятно



■ Идеологически чуждый нам инопланетянин на трассе — дань памяти прадедушке Stoked Rider — FLOW.game. Скрыться от него не сможет даже Томми Брюннер.

но, и, несмотря на все старания физического движка, ощущения сладостного единения с героем не наступает даже во время головокружительных прыжков с естественных трамплинов. Надеюсь, это всего лишь болезнь роста и к моменту релиза разработчикам все-таки удастся совместить звук, изображение и взаимодействие нашего парня с кнопками управления. Идея чудо как хороша — никаких трасс, стопроцентный фрирайд, выбираешь самую безумную линию и несешься вниз, танцуя в такт естественным изгибам рельефа. Чистая медитация. Ребята, не подведите!

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ



КОМИКС для Колумбины

Чтобы школьные годы были прекрасны, каждый ученик должен носить в портфеле хотя бы бензопилу. Бойцы группы специального девназначения Artificial Studios адаптировали классическую shoot-em-up-аркаду под актуальную молодежную американскую субкультуру. Получилась — ни дать ни взять — Monster Madness.

MONSTER MADNESS (альфа-версия)

жанр	Шутер-аркада по Роберту Родригесу
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Artificial Studios (www.artificialstudios.com)
издание	Издатель не объявлен
дата релиза	Осень 2006 г.
железо	Pentium 4 1500+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D, совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

www.monster-madness.com

3 наете ли вы, что нежность — сестра таланта? Если бы студийные художники Artificial не относились к маленьким увлечениям подростков мира с пассивностью фанатиков, Monster Madness (ММ в бортовом журнале завуча) так и прошла бы мимо незамеченной. Что ни в коем случае не говорит о геймплей-содержании продукта — чудесные арт-гротески с официального игросайта в бою не разглядеть. Наслаждаемся в перекурах.

Чистое мальчишество

Настроение Monster Madness легко получить, взболтав Сэма

Рэйми и Тима Бертон с Робертом Родригесом. Трубка мира, немного пива, и вот директор школы оборачивается распятой на робоскелете шкуркой, на коляске из шопинг-молла возникает агрессивный обвес с лезвиями, шипами, ракетным комплексом и комбайновой молотилкой, а одетые в relaxed-левый скелеты с гономом носятся по мостовой. Все, что когда-нибудь вбивалось в буйные молодые головы предпринимчивыми комедиантами из Голливуда, возвращается обратно с пламенным приветом от бессознательного. Достаточ-

но взглянуть на боссов: египетская мумия, неживой-немертвый флибустьер, граф Дракула, адские демоны, демонические марсиане, розовое гипогидзилло, опухший от непереносимости учителя по физкультуре... Классика, чуваки.

Совладать с подобной кунсткамерой нераскаившегося гота могут лишь очень специальные герои. Желательно, чтобы их шеи склонялись под неестественным углом к позвоночному стволу, черты и анатомические подробности тела были выгодно гипертрофированы, а на лицах застыла экзальтиро-



ванная концентрация куража, кокетства, недоумения и счастья. Бенди-клюшки, топоры для гольфа, кухонные молотки, разводные ножи, теннисные ключи, гвоздодеры и гвоздодемы, штыковые и совковые заступы, бензопилы и ломы — сгодится все. Дизайнеры, впрочем, с известным вкусом выделяют рукопашную забаву как особую тему для разговора: простукивать пилочкой для

бы — лишь разминка. Будьте готовы присесть перед могуществом CD Launcher (внебрачное дитя домашней аудиосистемы и ручной газонокосилки), Power Cell Phone (трубка «Панасоник», автомобильный аккумулятор, радиоприемник и немного любви), а также — барабанная алгебра и танец слабого живота — гранатомет-рогатка на основе велосипедной рамы (!!). Любезные

— раздавленная намедни муха или наша милая Кэрри?

Орлиный полет камеры, не желающей приближаться к земле ни за какие ватрушки, безусловно, открывает исчерпывающий вид на поле битвы. Ложные фантазии о продолжении комикс-куража умирают с протяжным стоном: модели всего и вся, начиная с щедро разбросанных детских мячей и заканчивая перевернутыми полицейскими

Время от времени «альфа» позволяет нам провалиться сквозь землю — что особенно досадно в контексте чекпойнт-системы сэйвов. **Которая, кажется, не всегда работает...**

1 Гады возникают из ничего и туда же проваливаются. От школьного чемпиона требуется лишь проворство и скупость в использовании огнемёта и парных пистолетов. Если враг не боится гвоздя, жарь его на вертеле. И наоборот.

2 На баскетбольной площадке можно найти множество невероятно полезных вещей: от спортивного инвентаря до бочек с горючим. Ах, эти заботливые учителя!

ногтей широкую грудь американского оборотня, согласиться, решится не каждый.

Кроме пользующегося ажиотажным спросом подгузника неуязвимости (дорого!), вниманию обычных смертных предлагается ассортимент стрелкового оружия ближнего и дальнего боя. Смертоносные изделия Artificial наконец-то сотрут эту скабрезную улыбку с лица Моны Л. и погрузят в депрессию ее великого папу. Заправленный бензином водяной пистолет с притороченной под стволом зажигалкой и шотган из обрезка водопроводной тру-

друзья, если какой-нибудь выскочка начнет при вас хвастаться «Поваренной книгой анархиста» Уильяма Пауэлла, просто укажите ему на дверь с надписью «Monster Madness».

Пройдем по абрикосовой

Первый визит в места обитания геймплея после столь качественного арт-обстрела неизбежно оборачивается разочарованием. Где грудь у блондинки? Простите, сложно разглядеть инсектоидные окуляры Зака (Зик из «Факультета», верно?)... Эта черная запятая на экране

крейсерами, опрятны, но и только. Шкодные от самой дизайнерской доски зомби-бомбисты и кокетливые ведьмы смотрятся сверху недорогими пластиковыми action-фигурками собственных безукоризненных портретов. Мерзопакостных зомби-шавок актуальной гламурной породы и вовсе невозможно заметить в царящем полумраке — пока эти мрачные герои не тянут героя за ягодицы со всей бесовской дури. Вот здесь и начинается потеха.

Не подумайте, пожалуйста, что для полного раскрепощения нам обязательно требуется



3 Если очень попросить, автомобили взрываются, унося с собой окрестные жизни. То есть смерти в данном экстраординарном случае. Будьте настойчивы!

4 Оснащенный зонтиком от коктейля «Манхэттен» газдемет третьего уровня — как раз то, что нужно для дипломатической беседы с представителями преисподней.

подобный харассмент филейных областей. Персонажи и впрямь уморительно галопируют по окрестностям под утробное рычание повисшего на корме песика и икотный смех немертвой аудитории — но суть не в том. В работу наконец-то включается геймплей: ракетно быстрый, с истеричным визгом участников, лихорадочными перекатываниями мыши, запущенной волчком камерой и



кий снег, с неба падает вервольф и в каком составе на ливнейку у фонтана явится шайка сияющих плазмой рыцарей.

Некоторая безысходность от слишком плановых завозов пушечного мяса немного скрашивается силами забавной мини-аркады. Наши неповозрелые злопыхатели берут с монстров наличными: как только добрая охапка гвоздей или жаркое пламя утягивают нежить на тот

полчища гадов канцелярскими, сопутствующими и прочими то-варями массового поражения, наши чемпионы бросаются в кляксто-мордастую толпу, чтобы схватить охапку синеньких, пару красненьких и обязательно вон тот зелененький. На карманные расходы!

Давайте порежем

В общем и целом ММ складывается. С оборотнями приходится танцевать круговую джигу, адо-рыцарей держать на расстоянии гвоздеметным огнем, бомбистов, зомби, скелетов, собачек и прочую шушеру чуть обдавать из огнемета и ждать, пока не зарумянятся. Тактика, оружейный баланс, ощутимые апгрейды и даже невероятно приятный friendly fire со стороны оголтелой оппозиции — все на месте и под парами. А вот куда приложить патентованную суперфизику PhysX-движка, пока не придумали — как и в случае со всеми остальными «физически откровенными» КИ (Half-Life 2, F.E.A.R., далее по списку). Неслучайно рассыпанные по уровням мячики, мусор и иная мелочь исправно пинается, но и только. Подавляющее большинство декораций по-прежнему статичны, да и некогда нам развлекаться с кинематической материальной точки. Война, понимаешь.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

Столь характерные наружностью персонажи полностью лишаются родных черт, стоит им оказаться на городских улицах. **Обидно, товарищи разработчики! Потрафите, пожалуйста, подборникам индивидуализации.**



пальбой со всех рук до противного железного щелчка. До свидания, патроны.

Опять же, вопреки собственному артистичному имиджу, ММ сколочена по предельно примитивным шаблонам. Безальтернативные узкие переулки, изобилующие омутами подворотен и дворовых площадок, до отказа набиты триггерами. К третьему по счету вояжу от стартовой площадки (а их благодаря неумной жестокости оппозиции будет их как немало) вы будете точно знать, на каком шаге из батюшки-асфальта исторгнутся скелеты, где, словно августов-

свет, из тушки вываливаются приятного вида разноцветные кристаллы, новая американская валюта. В ответ на скромные кристолловоложения локальный автомат впрыскивает в молодое поколение новые силы, а местный эдисон-из-трейлера охотно берется довести до ума собранные на коленке орудия кровавой жатвы. К несчастью для воинственных тинейджеров и великой нашей удаче, кристаллы недолговечны, если оставить их без внимания на сырой земле, они быстро выхоят вон. Отсюда невиданная резвость потасовки: поливая



■ На первый взгляд, такой невзрачный антураж... Но присмотритесь внимательно: пыль времен, висящая в воздухе, ощущается даже по эту сторону монитора. Легко представить, сколь ярким и пасторальным был этот интерьер когда-то...



SCRATCHES (демо-версия)

жанр	Квест
платформа	PC (Windows 95/98/ME/2K/XP)
разработка	Nucleosys (www.nucleosys.com)
издание	Got Game Entertainment (www.gotgameentertainment.com)
издание в России	Play Ten Interactive (www.playten.com)
дата релиза	Март 2006 г.
железо	Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX совместимая видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 350 Мбайт на жестком диске

Погружение во тьму

Первый миг — самый сладкий. мы окружены тайнами неопределенного прошлого. и воображение полнится неясными потусторонними тенями. Не говорите о секретах вслух, они не любят слов и тают на свету!.. Неброская черно-белая графика, размытые фотографии, одинокие, словно опавшие листья. — все это мы видели неоднократно. и сложно объяснить, почему эти клише так трогают. Чувство стиля — вещь неуловимая, но не заметить его невозможно. Еще не начав игру, понимаешь, что готов нынче же записаться в фан-клуб. Очень глупо, но такие ощущения, похоже, не обманывают.

Тишина, оглушающая после поездки

Мы выходим из «Мини-Купера». Приглушенный облачностью солнечный свет, меланхоличная аллея, немного неряшливая растительность, неработающий фонтан. Ни души. Идеальный мир, мягкая декадентствующая готика, полное отсутствие суеты. Парадная дверь особняка заперта, но у вас есть ключ. Я слишком устал с дороги, обход владения можно отложить на потом, правда же? Дверь открывается...

Квесты удивительно повзрослели. Загадки, представ быть просто произвольно установленными шлабаумами на сюжетном пути, настолько интегрировались в сам сюжет, что фактически слились с ним. Вот вы только что приехали в новый особняк. Что будете делать в первую очередь?

Если мыслить привычными категориями загадок, пазлов и прохождения, есть определенный риск застрять просто потому, что вы не нашли следующую задачку. Как продвинуться дальше, если совершенно не ясно, что надо решать-разгадывать?

Да, в Scratches есть система подсказок, но вы же не будете ею пользоваться? Ведь все, что нужно, —

это забыть, что вы сидите у монитора, что уже поздний вечер, что чай остыл, а завтра рано вставать. Достаточно просто переключиться, поверить, что за окном утро, у ворот оставлен «Мини», а в ванной, превращенной в темную комнату, развешены фотографии, на которых почти совсем нет людей. Такие снимки характерны для тех, кто увлекается фотосъемкой, и никто, кроме фотографов, не готов возиться с проявителем и закрепителем.

Свет почему-то не работает... Что вы будете делать, если в вашем доме нет света? Только не в игре, в жизни?

Наедине с вечностью

Мерно, умиротворенно тикают часы. Негромкая печальная музыка изредка выплывает из тишины, туманом пролетает где-то рядом, чтобы вновь раствориться в тишине. Тесная кухня, уютная гостиная, рояль, «эти ноты для меня сплошная абракадабра».

Множество деталей, предметов, мебель, картины, канделябры, книги. Особняк не выглядит искусственным, это не КИ-антураж, здесь точно жили люди... некоторое время назад, до того, как дом погрузился в сон и темноту. Странно, но камин удивительно чист. И это ведь тоже неспроста...

Демо-версия скоротечна. Мы только-только сделали первые шаги, решили первую загадку — и всё, титры.

Это случается очень редко и почти всегда неожиданно. Когда игра, о которой ты ничего не знал, бук-



■ Создать убедительную картину жилого помещения из одной железной кровати и голых стен, добиться цели таким суровым минимумом выразительных средств — это высший пилотаж.

важно за несколько минут проникает в тебя до кончиков ногтей. Это ощущение тяжело объяснить: игра еще никак себя не проявила, она может оказаться чем угодно, но уже в уверенной поступи донельзя скромного вступительного ролика словно проглядывает ее настоящая сила, до поры сжатая в пружину и не спешащая раскрываться.

Даже за время крайне быстротечного знакомства Scratches успевает предъявить самое главное: дать почувствовать свой стиль, заинтересовать, даже восхитить — и покинуть растерявшегося игрока.

Кажется, мы уже верим.

АШОТ.АХВЕРДЯН

www.scratchesmystery.com



■ Эпизод Третий кроме прочего имел своей целью развеять расистские предрассудки в отношении древней и технологически развитой культуры вуки. Но как волосатый семи-гуманоид смог взять на бордаж АТ-АТ? Прыгнув с бархана на тридцать метров вверх? Впрочем, мы не возражаем.



STAR WARS: EMPIRE AT WAR (демо-версия)

жанр	«Звездные войны» (стратегия в реальном времени)
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Petroglyph (www.petroglyphgames.com)
издание	LucasArts (www.lucasarts.com)
издание в России	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	16 февраля 2006 г.
железо	Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 с 32 Мбайт ОЗУ

www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Знакомство со Скайфокерами

С квалыги из Petroglyph расщедрились в демо-версии Star Wars: Empire at War (EAW) на кампанию за одну сторону и на трех планетах, одна из которых астероидный пояс: но гипербриганский акцент имперского офицера, перебор всех музыкальных тем гексалогии и общий уровень исполнения свидетельствуют в пользу родства EAW и Star Wars: Battlefront (в 2-х ч.).

Разные, но близнецы

Но это же «Звездные войны»! По этой причине нас тянуло и к Battlefront. Галактика в режиме своего завоевания в EAW выглядит похоже, только «коридоры» между системами называются торговыми маршрутами. Экономика? Она проста. Число слотов для строительства на планетах ограничено, но войска так быстро перемещаются по стратегической карте, что разные баракы можно разместить на соседних мирах. Голову ломать не нужно; одной кантины хватит, чтобы наплодить контрабандистов для тайного высасывания кредитов у Империи. Стиль игры сторон, натурально, разный: повстанцы воруют технологии с помощью СЗР0 и R2D2, могут малыми силами атаковать в обход вражеского флота на орбите, видят близлежащие планеты (системы?). Империя запускает автоматических разведчиков из Эпизода Пятого; это ж «Звездные войны»!

Космические сражения — Battlefront II издалека, только победу дают не по очкам, а по истреблению противника. Но жирные кружки на моделях по-прежнему обозначают жизненно важные системы, подлежащие расстреливанию протонными торпедами. Минимум тактики есть: в свалке нужно ставить паузу и сверяться с подсказками «кто кого боится»: кореллианский корвет натравливается на истребители и бомбардировщики, в то время как Y-Wing расстреливают крейсеры и звездную базу. Спец-

способности большинства кораблей довольно тоскливы. Фрегат вздувает защитное поле за счет снижения скорости стрельбы. Нет, спасибо.

Если наша берет, можно включить т.н. кинематографическую камеру... или нет. Она хаотично мечется и на один зрелищный ракурс выдает десяток скучных. Или показывает объекты вблизи, что уже не скучно, а страшно.

Несть ни эвока, ни джавы...

На поверхности планет (соблюден знакомый принцип «один мир — одна карта») — балаган. Освобождаемый нами Татуин плотно населен интеллектуальной собственностью. Тут и краулер, кишачий дружественными джавами, и мазанки, порождающие по несколько штук преданных нам оуэн-ларсов за раз. Братья меньшие посылаются на захват ключевой точки, чтобы мы смогли вызвать с орбиты подкрепление, — и становятся жертвой рангора, сбежавшего от дрессировщиков. Всюду жизнь: есть и пара поселений Песчаных людей, за уничтожение которых платят наличными. Хо-хо!

Камера — опять из ряда вон. Как и в космосе — не покрутишь, кинематографический вид — страшен, рабочий — крупен, в широкоугольном тактическом можно только рамкой всех обводить. Баланс? Гы. АТ-АТ отбрасывает копыта после долгого избияния всей толпой, которую успевает изрядно проредить. В Battlefront-традициях можно выиграть бой, соорудив на стройплощадке в центре чужой базы бакта-чан и прислонившись к нему спинами. Бомбежки Y-Wing — убийственны.



■ Вот и все ея красы. Если придвинуть камеру ближе, красивее не станет, а управлять будет неудобно.

Но — на Татуине присутствуют Боба «Долетался, говнюк?» Фетт (кстати, на стратегической карте нужно захватить родную планету хаттов, чтобы вербовать bounty hunters), Хан Соло и Чубакка. Все проходит а-у-тен-тично. Забросьте апокрифические ракетные танки повстанцев, пригоните толпу солдатиков в чудных шлемах, соберите мелкую союзную нечисть и идите взрывать генератор защитного поля, как на Эндоре. Потому что Чуи может захватить АТ-АТ! И опрокинуть весь баланс. А ведь в полной версии будет вся семейка Скайусокеров. И даже планеты Коррибан и Тарис. Потому что это «Звездные войны». Хотя на Millenium Falcon без слез лучше не смотреть...

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ



■ Как в грудной клетке кашалота возникает драконий огонь, мы доподлинно не знаем. А еще наша рыбка умеет топтать ножкой!

Спаси, сохрани, помилуй

По мнению отдельных российских издателей, в стране ощущается острая нехватка твердых нечистот. Должно быть, только поэтому они решились на крайнюю меру: импорт. Благодарим покорно, родные, «Ночными дозорами» мы, конечно, еще не насытились.

Reloj de la noche

Итак, да здравствует шпанский «Дозор», король Хуан Карлос и мучачи, то есть чикиты! С родины инквизиции и бутерброда с помидором к нам едет чудо-проект, достойный показательного обрусения под вывеской «Палые бояре: Проклятие».

Справедливости ради заметим, что и великому Томасу Торквемаде Fallen Lords навряд ли пришлось бы по вкусу. С неделикатным сюжетом о приключениях трех мертвых душ, одна из которых сражается на стороне ангелов, вторая предсказуемо отстаивает интересы эльде-структора Баала, а третья, дрянь мятежная, ратует за независимость от обоих воспитательно-трудовых лагерей, этот эртертейнмент загремел бы на кострище, не успев допеть вступительное ля. Суверенная республика Чистилище? Капитальная идея, доны.

La magia

На поверку еретическое сочинение оборачивается accion en tercera persona, то есть донельзя банальным экшеном от третьего л. В серой-серой, то есть невероятно серой, галактике, где обитают души почивших и слуги господни, вопросы принято решать вполне земными способами, разве что с некоторым медиевальным пафосом. А именно мечом, топором, верхом на скелете двуногого кашалота, который по чисто метафизической случайности напоминает роботов из Mechwarrior.

Будь Это облачено в покровы Unreal 3-движка, умаслено продвинутой HL2-физикой и облащено вниманием талантливых дизайнеров, мы — а больших подлецов и балаболок не сыскать на белом свете — водрузили бы Это с великой помпой и под фанфарные завывания на вершину нашей Джомолунгмы — Горбогайда. Не поймите превратно: игроидея вполне живоспособна, а вот исполнение никакое. Blade of Darkness пятилетней выдержки от мадридской же Rebel Act Studios даже не дает фору — растаптывает смысл существования Fallen Lords в нынешнем ее виде. Это не КИ, но детский лепет только что открывших для себя объектные языки программирования казуалов.

Lucha en grupos

Скачки по полю с расшвыриванием орд (честно) врагов, равно как и покатушки на скелете диплодока, не приносят хотя бы тени удовольствия: внешний вид и механика, объединившись в заговоре против игрока, старательно этому препятствуют. Два неуклюжих удара и бег по путеводной синей стрелочке — столь изысканное геймплей-блюдо не сможет испортить даже посуленный авторами арсенал из пятидесяти колюще-режущих шампуров.

«Ах, — воскликнет делано оскорбленный славяноиздатель, — вы не способны постичь всей глубины евродекаданса!» И он будет прав: в Fallen Lords есть еще и неудобоваримая тактическая часть. В отличие от множества жанровых товаров, изделие «Новой рамы» исправно снабжает одинокого героя легионом-другим помощников, эргономично сформированных в прямоугольники отдельных боевых подразделений. У противника обязательно



FALLEN LORDS: CONDEMNATION (демо-версия)

жанр	Готический action-фантазм
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Novarama Technology (www.novarama.com)
издание	Planeta DeAgostini Interactive (www.planetadeagostini.net)
издание в России	«Руссобит-М» (www.russobit-m.ru), Game Factory Interactive (www.gfi.su)
дата релиза	2006 г.



■ Доны верят в своих героев и единым махом натравливают на одиночку десятки монстров. Плавающая в воздухе склянка — просто летающая склянка.

найдутся такие же. Благодаря техническому косноязычию авторов squad combat уподоблен швырянию кирпичами. Если вы когда-нибудь пытались разбить одну краснокаменную кладку с помощью другой, пожалуйста, считайте тактическую часть Fallen Lords полностью освоенной.

После болезненного знакомства с любительским творчеством европейского нечерноземья остается лишь уповать на какое-нибудь чудо. Скажем, на расчетливое коварство местных издателей, задумавших задушить родную индустрию грязными русскими руками. Вступится ли за своих правительство, как в случае с ав-топромом, мы не знаем. Но хотелось бы верить, да?

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

www.fallenlords.com



■ Если враг умирает только после нескольких выстрелов в упор, то это наверняка «Тигр». В данном случае он постоянно лечился в Меха-Красном Кресте, и снарядов на него ушло не меньше дюжины.



PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY (демо-версия)

жанр	Танкопробег со стрельбой
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP), Xbox, PS2
разработка	ZootFly (www.zootfly.com)
издание	JoWoodD (www.jowood.com)
издание в России	Game Factory interactive (www.gfi.ru)
дата релиза	24 марта 2006 г.

На поле танки упырили

У же по демо-версии Panzer Elite Action (PEA) видно, что это не симулятор (танковый) и даже не аркадный симулятор, а просто аркада, ничего общего с Panzer Elite (1999) того же издателя не имеющая. Это словенский NFS: Underground для игроков с чуть замедленными рефлексами и слегка повышенной агрессией. К езде по давно продавленным клавишам w-a-s-d добавьте возможность озиаться по сторонам, с нереальной скоростью вращая башней. Ну и стрелять, конечно.

Хлопай гусеницами и взлетай

Демо-танк M4A2 Sherman имеет плавный ход даже тогда, когда едет в гору задом наперед, сшибая деревья и телеграфные столбы. Переключение передач? Забудьте. Никакого вида от лица механика-водителя: танк болтается у игрока под носом, аки шотган. Сравнение уместно, так как, согласно шутер-традициям, имеются два режима стрельбы: пушка на левой мышечлавише и пулемет на правой. И если снаряды — подумать только! — сосчитаны и расходуются, то патроны бесконечны. В соответствии с уложениями аркадных шутеров, пулемет перегревается. Ну и пусть. Пехота — это так, семечки, разминка. Если веселье и есть в PEA, то оно сконцентрировано в перестрелках с неприятельской бронетехникой. Точнее, в продолжительных приступах беспощадного истребления последней. Выглядит это так: мы тракторно пыхтим от одной навигационной вешки к другой, почти подъезжаем, и из тумана, который скрывает МНОГОЕ, на нас начинается переть немецкое лихо в количествах... ну, как под Прохоровкой. И мы это лихо выносим лихо: под башню ли, в гусеницу ли — вражеский танк лопается, подпрыгивает и исчезает в ярко-оранжевой вспышке. На которую нечего пялиться, потому что ползут новые гады, а напарники валяют дурака.

Да-да, в PEA мы есть лидер танкового батальона о десяти катерпиллерах. Ребятам, которые засоряют эфир воплями «йаху!» и сермяжной реднек-руганью, можно отдать два приказа: «обойдите с флангов / катим прямо вперед» и «ну-ка встали в ряд — и защищаемся». Однако партнеры бестолкуются и оказываются друг у друга на линии огня. Вдобавок, несмотря на заявленную смертность всех объектов, исключением из правила стали бетонные ограды с железными решетками. Поэтому, если в маленьком французском городке Сен-Мишель заехать в тупик... О-хо-хо.

Fudge 'em!

В короткой демо-версии пару раз успевают попасться солидные оборонительные рубежи с дотами и орудиями за мешками с песком. В таких случаях на выручку приходит авиация, кастуемая на врага оригинальным образом: включаем режим «я смотрю в бинокль» и кликаем на то, что нас тревожит. Бух-бабах, и оно исчезает.

Несмотря на очевидный легкий-необременительный характер PEA, озадачивает количество танков, подводимых под расстрел: T-II, T-IV и T-VI «Тигр». И все?! Угу, в полной версии у каждой стороны (немец, Сталинград; русский, Курская дуга; американец, нах Рейн) танков будет всего три вида. Впрочем, большее количество было бы бессмысленным — T-IV отличается от T-II тем, что для его упокоения нужны две зуботычины от «Шермана», а не одна. «Тигру» мало и пяти; интересно. ИС-2 будет (исторически корректно) убивать его с первого выстрела?



■ Размазанная обильным blur'ом авиация делает за танкистов их работу. В правом нижнем — схема повреждений. Это лайф-бар!

Кстати, в PEA можно стрелять сквозь лес: если прицел стал зеленым — ждите попадания. Лепо! Как и ремонт, как и пополнение боекомплекта: потыкался в соответствующие конструкции, и все в порядке. По периметру минных полей воткнуты красные щиты рекламных размеров с черепами. Смешно. Но в релизе лучше бы быть дополнительным поводом для радости, потому что без таковых в глаза будут бросаться более грустные вещи: однообразные дохлые лошади, лежащие тут и там для омертвления пейзажа: ни убитого всадника, ни раскуроченной телеги... Мустанги, наверное.

www.panzereliteaction.de

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ



Днищем к небу

Случись вам когда-нибудь усомниться в своих режиссерских способностях, поселите в кадре эпатазирующий образ ковбоев нетрадиционной ориентации, без колебаний скалькируйте любую пыльную киноленту, будь она хоть трижды банальна и безвкусна, или, в случае полной капитуляции центров вдохновения, сдерите одежду с пары сотен смуглых женских бедер, ягодич, животов и лопаток, сдобрите плоть шампанским и шелкайте на фоне вращающихся хромированных дисков до полной готовности.

CRASHDAY (бета-версия)

жанр	Гоночная аркада
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Moon Byte Studios (www.moonbyte.de), Replay Studios (www.replaystudios.de)
издание	Atari (www.atari.com)
издание в России	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	24 февраля 2006 г.
железо	Pentium III 1500+, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров, 1 Гбайт на жестком диске

www.atari.com/crashday

Полно строить из себя особенных — ничто так не почесывает наши сладко зудящие низменные чаяния, как эти иконы поп-культы.

Романтический автобан

Что еще может проложить сердечную трассу такого масштаба и ширины, как игры про шикарные авто? Под бликами почти органических изгибов кузова волю теряют скороспелые подростки, их гордые отцы, впервые познавшие радость виброджойстиков дифчонки и даже патлатые личнос-

ти, что до сих пор твердо веруют, будто компьютер придуман вовсе не для развлечений. Только полностью, родные: расслабляйтесь, поддавайтесь и подставляйтесь — нам без последствий и обязательств сотворят глубоко приятное.

Не разбив яиц

Немецкая Moon Byte Studios не мудрит и не измышляет двухколесный, зачем? Если товар крепко забирает и долго держит, клиент будет доволен — скоро появится на пороге снова, прихватив по дороге товарщища. Досужие опасения о том,

что новорожденная гоночная аркада Crashday попадет под раскидистую сень Most Wanted, напрасны. Не беспокойтесь, конкуренции не предвидится. Немцы поступили чрезвычайно здраво и расчетливо: просто-напросто позволили разбивать свои роскошные кары. На любой трассе, во всяком режиме, в произвольно взятом месте вылизанный до зеркального блеска образчик конструкторско-дизайнерской мысли может быть доведен до состояния полного непотребства. Следы разрушения слились в экстазе с точкой приложения силы: вот лопну-



1



2

шее в результате столкновения или от мощного воздушного потока (спокойнее надо с «нитро») лобовое, вот уродливая царапина на полированной двери, вот оторванный многовалютный бампер. Сделай тут разработчики легкий прогиб, упрости модель повреждения, остались бы за бортом. Стало быть, понимают и разделяют это томное нажатие на подушечку акселерации, когда звуковая система рычит на нас могучим спортивным бульканьем,

Веселицца!

Развязав узелок очередного игрового меню и заглянув внутрь, можно разглядеть разноцветный пенопластовый наполнитель. Кажется, будто вся Crashday набита пародиями на состоявшиеся КИ-гонки современности. Такой степенный с виду мешочек со смехом. Каждая гоночная игра должна иметь режим карьеры, согласны? Есть такой: начальная машина, мизерный капитал, огромные надежды и туманное будущее — на месте.

на живое, чтобы пробрало до костей и вернулось мощным синдромом привыкания.

Семеро смелых

И Moon Byte катит, несет, сыплет. Разумеется, по-клоунски показывая язык каждому представителю аркадных гонок в отдельности и всем сразу. Карьера состоит из трех десятков событий-заездов, формально укладываемых в семь ладных режимных гробиков. Мы по очевидным причинам не станем

Официальный сервер игры переполнен безымянными player'ами. Все правильно: чтобы размазать пару-тройку чужих машин, не надо быть Sandro-iz-Chegema.

1 Гениальный, как нам кажется, способ парковки. Дорогая редакция рекомендует создать комплекс подобных вешалок в центре столицы. Удобно, экономично и грязь стекает.

2 Канареечный автомобиль прикрывает носителя флага. Режим по-настоящему заиграет красками лишь в мультиплеере.

а видеокарта с удовольствием корежит сахарную секунду назад модельку, богато расписывая ее складками, царапинками, трещинками и сепарируя на искры, стекло и пластик.

Полотен для подобного, гм, самовыражения обещают с дюжину. И хотя на скриншотах во всей очевидности живут бесподобные «Ламборгини», «БМВ» и «Форды», ни одного логотипа нет и не будет. Не позволяют производители взрывать милых деток. Представляете? Мять и ломать — пожалуйста, но только не полная утилизация.

Вымученное и необходимое недобро: здесь и только здесь могут быть открыты трассы, машины, ракетницы-пулеметы и облизанные молдинги. Crashday морщит лоб и сопит, стараясь сохранять серьезность. Пионерский пламенный всем занудам, что проходили в Carnageddon чекпойнты. Что может быть тяготнее путешествия из пункта «А» в пункт «Б» на машине, которая от легкого тычка прыскает запчастями, словно одуванчик на ветру? Несите нам безумств, катите разрушительных дерби и сыпьте гонок по сильно пересеченной местности. Вот сюда —

трогать Racing и Test Drive, однако крепко занимаем остальные.

Stunt Show — размашистый салют «Трекмании». Здесь стальные коробки обретают крылья. На глазах ослепленных заходящим солнцем дивных пейзажей рожденные кататься взмывают к небу, творят экзотические кунштуки, крутят себя на не предназначенной для этого точке, скользят на крышах и бортах. Напоминать, что от любого поцелуя с реальностью спортсмены видоизменяются, не стоит, верно? Врезайтесь в свое удовольствие, на погребальный



3 Крупный план, потом облет камеры и драматический наезд на оторванное колесо. Режиссеры, пользуйтесь Crashday для создания автомобильных трюков!

4 Мне бы поменять пепельницу и «воночку» в салоне. Старая куда-то закатилась...

костер почета положат останки того, кто наберет заранее оговоренное количество баллов.

Wrecking Match. Нутро Crashday: авто щерятся миниганами и ракетницами, наводя столбняк на любого придорожного милиционера, участвуют в ДТП всех степеней тяжести, ежесекундно взрываются. Медлительных и расчетливых уже на стартовой линии ждут безносые с косой: не успел отъехать — получи ракету в кожаный салон и не щелкай в следующий раз капотом. Раз-



ся отрывок записывается в .avi-файл прямо из игрового меню, а сменные камеры, летящие сквозь дождь малых и средних осколков, или регулятор времени, без сомнения, slo-mo, чтобы чувственно обнимать передом деревья и мачты освещения, устроят все конфетно.

Быть может, игровые скриншоты смущали вас гигантскими смайлами, прилипшими к автомобильным крышам? Так немцы изобразили Flag, что жизненно необходимо Hold. Забава, от-лично известная в шутер-мире,

Тот же взрывпакет фигурирует и в Bomb Run — самом сложном режиме данной гоночной обоймы. Соревнуемся со временем: тикающий механизм замеряет среднюю скорость и немилосердно срывает, если не получается уложиться. На каждом следующем чекпойнте счетчик еще чуть-чуть купируется, принуждая двигаться ЕЩЕ БЫСТРЕЕ.

И маленькая тележка

На этом огневой запал Moon Byte не иссяк, не надейтесь. Хорошенько почесав затылки и вдумчиво повертев у глаз финскую crash-аркаду, авторы сподобились на три мини-игры: Long Jump, Vehicle Blast и Checkpoint Chase. В первом случае кровью прокачанную машинку требуется забросить как можно дальше; швырнуть еще на пару сотен метров, пользуясь... ускоряющим взрывом, во втором; а в третьем — преодолеть все воротца в экстремально сжатые сроки.

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

Хотя уровни-трассы с виду абсолютно ничем не ограничены, на подъезде к «бортику» из воздуха появляется полосатая линия. **Фикция, все фикция.**

решение на стрельбу стоит заранее оговорить в настройках, пацифисты будут язвить врагов собой, тараня соседей.

Предусмотренный по окончании заездов реплей — средство для смакования катастроф. При желании любой приглянувшийся

перекочевала к нам без изменений: хватаем и тащим, походя отстреливая от «чайников» из враждебной команды. Отмена оружия обращает Hold the Flag в безголовые салочки, резко снижая привлекательность процесса и делая его неотличимым от Pass the Bomb, следующего в списке достопримечательностей. Пульсирующую от желания подорваться бомбу стремимся передать соперникам, что резво улупетывают от чумного таксиста. Догоняем, шлепаем любой частью кузова и делаем колеса. Несчастный, излечи себя сам...



P.S. Продлить смешанное чувство удовольствия и мартовского безумия можно с помощью редактора трасс. Выглядит и работает как в «Трек-мании»: полотно для будущих гонок собирается из кубиков-секций и может быть моментально опробовано.



Как писать **КНИГИ**

Если писатель — сколь угодно почитаемый и обласканный — не способен на хороший короткий рассказ, грош ему цена. Это только на первый взгляд большие формы тяжелы и неподатливы, в действительности все куда сложнее и интересней. В рассказе, если верить теории литературы, главное — внутренний ритм и сжатая до максимума (в идеале — до одного слова) идея; когда человек, специализирующийся на торговле буквами, теряет способность за две минуты увлечь читателя, на одном дыхании провести его по всем словесным коридорам и элегантно указать на дверь, это значит только одно: шестеренки его воображения нуждаются в хорошей смазке. Кто-то сказал, что длинный роман похож на длинный роман. В то время как интересный рассказ — это поцелуй незнакомки в темноте.

FAST LANE CARNAGE

жанр	Автоаркада
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)
разработка	Parallax Factory (www.parallax-factory.com)
издание	Frogster Interactive Pictures (www.frogster-interactive.de)
издание в России	Game Factory Interactive (www.gfi.su)
дата релиза	24 ноября 2005 г. (в Германии)
железо	Pentium III 600+, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 250 Мбайт на жестком диске



www.parallax-factory.com/flc.html
www.fastlanecarnage.de

Повесть, или новелла, или эпопея во многих частях — для опытного автора в этом списке нет ни одного проблемного места... В то же время список сам по себе является одним большим капканом. Слова имеют обыкновение размножаться, обрастать другими словами и предложениями, абзацами, главами и целыми частями. Образы персонажей становятся глубже и живописнее, сюжетная линия полнеет и व्यюнком цепляется за страницы. Мерой рукописи становится вес, правая ладонь превращается в судью и палача. Спросите любого

бумагомарателя, и он скажет вам, что самое страшное слово — это «конец».

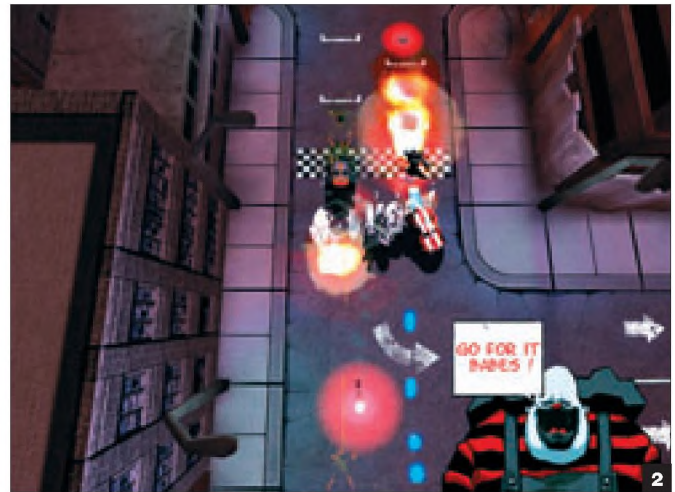
Ингредиенты

Игровая медиа сегодня очень похожа на книжный бизнес. В том числе и потому, что хорошая короткая игра, как и хороший короткий рассказ, — небылая редкость, артефакт, ручная работа... никому, по сути, не нужная жемчужина в болоте. Троекратное спасибо французам из Parallax Factory за такую жемчужину. Fast Lane Carnage (для соблюдения внутреннего ритма усекаем до энергичного

FLC), по сути, не более чем чертовски здорово исполненный стандарт, микширует в душе исключительно приятные эмоции. Даже колючее меню, словно нарочно сконструированное самым неудобным образом, играет FLC на руку: дружелюбия в свое блюдо лягушатники недосыпали, и злое, оно стало многожды вкуснее.

Антиолимпиада

Главное — конечно же, выжить на старте. Не закружиться в безумном водовороте, не окатиться смятым вторым темпом, не подставить бок под огненные



выхлопы соперников. Оторваться примерно на сантиметр от остальных, врубить форсаж и аккуратно войти в поворот, оставив визжащие шины позади. Дальше будет легче: если не допускать ошибок, до финиша можно дойти в почти валяжном одиночестве. Но прежде, разумеется, придется выучить трассу наизусть, рассчитать все по секундам и точно знать, на какой стук сердца нужно сбрасывать скорость. А еще раньше — зубами вгрызаться в первую

предстоящей гонки; и вот еще один интересный вопрос: сможете ли вы по цветовой гамме определить направление движения? Потому что FLC, совсем как какая-нибудь NFS: Underground, предлагает оба варианта, однако, в отличие от подпольного шепито, путь справа налево здесь в самом деле отличается от своего зеркального отображения — настолько, что рано или поздно все вызубренное оказывается грудой бесполезного экспири-

мир»? Неужели и правда кто-то верит в подобную чушь?

Наугад

«Главное» в FLC можно (и нужно) находить ежечасно, с каждым пуском мотора. Главное — это железная начинка, превращающая плохое управление в кошмарное, и все же только благодаря этой трансформации можно более или менее достойно продержаться во второй лиге, где все только начинается: забудьте три дня, выворачивающих фаланги наизнанку, забудьте этап «для начинающих» с его честными, as is уровнями. Главное — это деньги, потому что все без исключения вам придется покупать как минимум дважды, включая удивительный лазер-аннигилятор, предательски исчезающий в самой середине марафона. Для чего необходимо раз разом терпеть унижительный rookie-заезд (всего лишь десять тысяч — зато глупые соперники, позволяющие дополнительно наскрести еще столько же).

Если остановиться на три секунды — машина взлетит на воздух. Неважно, в каком кинофильме золотых девяностых был подсмотрен этот финт, — стимул замечательный.

1 Ландшафтное пламя помимо декоративной несет еще и вполне серьезную ограничительную нагрузку: неосторожный контакт способен отбросить лихача далеко назад.

2 Несчастный погиб, не успев даже пересечь стартовую черту. Обычное дело.

тройку участников квалификации, чтобы заработать несколько сотен на сносную резину и самое простое вооружение. И на турбонаддув, потому что вначале ничего этого нет, а выиграть даже детский забег без этих железок не выйдет — не стоит даже пытаться.

А как же тогда, спросит какой-нибудь любитель логики и справедливости, и получит ответ (разумеется, на немецком): сказано же — зубами. Зубами. На выбор трассы дается секунды три — одной из двух возможных, причем такой же выбор делают все участники

енса. И, наконец, самое важное: победа в каждом из шести раундов — шесть вымученных, не щадящих нервов (очень, очень мягко говоря) первых мест — может обернуться предпоследней позицией в общем зачете. Вот почему выжить на старте — это не главное. Главное — холодным ковбойским движением занять задний ряд и, сминая соперника вторым темпом, набирать баллы за деструкцию. Места — для новичков, грубая насмешка над институтом пьедестала. Какой, к дьяволу, спорт, какой, извините, «о,

вающих фаланги наизнанку, забудьте этап «для начинающих» с его честными, as is уровнями. Главное — это деньги, потому что все без исключения вам придется покупать как минимум дважды, включая удивительный лазер-аннигилятор, предательски исчезающий в самой середине марафона. Для чего необходимо раз разом терпеть унижительный rookie-заезд (всего лишь десять тысяч — зато глупые соперники, позволяющие дополнительно наскрести еще столько же).

Главное — это, в конце концов, фарт, поскольку нажитые



3 Гонщики не просто «видят» опасность — они стараются использовать ее. Как, например, этот пятнистый парень, боднувший вторую машинку точно в зону пулеметного обстрела.

4 Процент машинного «здоровья» — неуклонно снижающаяся величина: ядовитые выхлопы, плазменные ускорители и травмоопасные разломы — только некоторые из катализаторов.

кровью пятьдесят тысяч, которые у вас заберут в обмен на участие в высшей лиге, превратятся в пшик быстрее, чем закончится первый раунд (иллюзия честности — этапы суперлиги проходят на одной трассе, участников всего четверо — еще одно издевательство, стоит только на эту трассу взглянуть). А когда приходит понимание того, что, кажется, только нечеловеческое везение, удачная комбинация вовремя нажатых кнопок и положительных внешних факто-



ренней поверхности и вылетает на черный асфальт — что тут же становится «главным», каким уже по счету? Удивительное для игры таких размеров внимание к внутреннему наполнению поражает: хорошо, мы призывали к альтернативным вариантам прохождения; да, нас не удивит дождевыми каплями и песчаными бурями... Но когда для того, чтобы получить личную фору, нужно «поймать» лужу (войти в занос), включить ускоритель и рвануть, зажмурившись, с небольшого дере-

та в переулке, никакого подвоха, и трюк получается на удивление простым... только вот во второй раз — когда болид летит на полной скорости, мы же помним, держим в уме найденную лазейку, — ворота оказываются запертыми. В следующий раз они могут быть закрыты с самого начала. Или простоять всю гонку нараспашку. Или... Самое интересное, что даже плохой расклад можно обернуть в свою пользу: аккуратно вильнуть в сторону лавы-ловушки, а в самый последний момент вывернуть руль и вернуться на трассу. Идущие сзади почти всегда равняются на лидера...

В сумме — это лучше, чем любая ныне живущая автомобильная аркада. Безжалостная, бескомпромиссная... безответственная, чего уж там. Из-за таких ломают клавиатуры и яростно швыряются многодюймовыми ЖК-мониторами (но не от столкновения с непробиваемым сажением, а от ощущения собственной глупости — тут не прощают слабостей, натяжек и самоуверенности). Здесь пахнут вольными ветрами Carnageddon и Destruction Derby. Маленькая игра, которая не боится быть маленькой игрой, — как и хороший рассказ, совершенно точно знающий, где нужно остановиться.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

AI с удовольствием минерирует последние миллиметры перед финишной чертой — и почти всякий раз это срабатывает: **кому придет в голову маневрировать за секунду до заветной «ленточки»?**

ров позволит на полкорпуса обойти зарвавшегося фрика на мотоцикле, происходит невероятное.

Последняя ложка

Невероятное — это когда «с напускным безразличием я сжевал свой билет», или когда «Чернышев поднял надо лбом липкую ладонь», или когда машинка, сорвавшись с обрыва, отчаянно цепляется колесами за ярко-красные края... и вдруг делает полный оборот по внут-

рянного трамплина... Видите ли, в случае неудачи вас прилично отбросит назад, но если повезет... если получится... тогда неуклюжий грузовик очень легко попадает в самый неуступчивый поворот — не теряя при этом ни метра в секунду.

Или вот еще: длинная извилистая дорога. По-настоящему трудная трасса — вместо привычных четырех кругов достаточно сделать два. За очередным поворотом — возможность сократить путь, открытые воро-

CREDITS

ведущий программист	Мале́к Бенгу́гам (Malek Bengoudam)
ведущий дизайнер уровней	Бенджа́мин Лукас (Benjamin Lucas)
арт-директор	Алекса́ндр Мандры́ка (Alexandre Mandryka)
композитор	Рафаэ́ль Геска (Raphael Gesca)

Nothing **special**

Единственное уникальное достоинство нового аддона к Battlefield 2 (BF2 на картах Генштаба) заключается в его почти нобелевской космополитичности. Что ни говори, а выстрелить в лицо ветерану SAS чудо как хорошо. Разрядить обойму в дикое арабское лицо — тоже счастье. Притушить горящие демократией глаза «морского котика» очередью из «калашника» — бальзам на геополитические раны. А знаете, каково шамальнуть ракетой из подствольника прямо в прорезь родной спецназовской шапочки? Ее-ли-ко-леп-но.

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

жанр	Многопользовательский FPS
платформа	PC (Windows XP)
разработка	Digital Illusions Canada (www.dice.se)
издание	Electronic Arts (www.eagames.com)
дата релиза	10 ноября 2005 г.
железо	Pentium 4 1700, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 4,1 Гбайт на жестком диске

www.ea.com/official/battlefield/specialforces/us/home.jsp

И все довольны. Соблюдены даже интересы безымянных русскобазлающих повстанцев, которые шныряют по постимперским сусекам со связкой РПГ на несгибаемых режимах спинах. Однако, если вы действительно верите в способность зурядного аддона сломать о колено давно укатанный Battlefield-геймплей, шлепните себя по щеке. Еще раз, и побольнее, пожалуйста! Здесь правит мегакорпорация Electronic Arts, а не благотворительный фонд «Кус Жолы». Проснитесь же.

Белые в городе

Когда из динамиков в первый раз звучит на самом могучем из тридцатитрехлитерных «Все чисто, точка наша!» — дыхание предсказуемо перехватывает. Все-таки негоже орлам спецназа, суровым водителям БМП и БТР пользоваться сленгом столичных драгдилеров. Тем временем на флагштоке посреди маленькой площади душещипательно трепещется державный триколор, из-под локтя свешивается ненаглядная СВД-слонобойка, а в полукилометре от базы уже завязалась шумная возня. Вы когда-

нибудь замечали, какой безысходно одинокой становится стартовая позиция Battlefield 2, откуда заботливые братья по оружию угнали всю колесную, гусеничную и воздушную технику? Жуткое место.

Практически в ответ на наше безвольное нытье восемь новых карт аддона (всего-то!) гораздо компактнее образцов из оригинального BF2-состава. Забросить ручную гранату из своего лагеря во вражеский покамест не получается, но для авиации в Special Forces уже практически нет места, а тяжелая бронетехника напоми-



нает слона на цирковой тумбе. Онлайн-аттракцион медленно расстается с технократическим донкихотством Battlefield 1942 и примеряет стандартную форму многопользовательского шутера — пехотную.

Стрелы и копья

Добрая половина новых охотничьих угодий, хоть и прикидывается domination-совместимы-

исключена, местность изобилует отлично укрепленными позициями, а бойцы вынуждены более или менее придерживаться единственной тропинки, неизбежно сталкиваясь лоб в лоб снова и снова. Маленькая пикантная подробность карты — примитивная горстка одноэтажных строений примерно на полпути к цели. В полном соответствии с названием BF2-аддона, это гениаль-

чайный прохожий может, довольшись в адрес канатоборца, на прощание разрядить в него рожок и отправиться дальше по своим темным делам. Позитивный элемент неожиданности от появления за спиной у противника быстро исчерпывает себя ввиду скромного количества карт: как и в случае с пейзажными вырубками лесных троп на оригинальных многопользова-

Несколько новых карт щеголяют ночным временем суток. Думаете, массы полезли в карман за трехглазым намордником Фишера? Выкрутили яркость у монитора — и все дела.

1 Гордость российского спецназа и его маленький ятепарк. Просим отметить уничтожающую детализацию формы нашего гипотетического согражданина.

2 «Потому что наша папа называется «пилот». Незачем террористу колесить по округе на квадроцикле.

ми, в чистом виде таковыми не являются. Самая гениальная в этом смысле карта — песочница для противостояния SAS и мусульманской террористической группы, где англичане располагают лишь стартовым плацдармом и вынуждены медленно подниматься по извилистой тропинке в попытке взять крепость на возвышении штурмом. Вопреки традициям, чекпойнты расположены практически последовательно, друг за другом, и тем самым отмечают степень продвижения нападающих на манер градусника. Боевая техника полностью

ная площадка для разыгрывания ожесточенных стычек по всем правилам хорошего шпionского боевика и акробатических экзерсисов с перепрыгиванием с крыши на крышу и активным использованием «кошек» и арбалетов.

Ибо какие силы специального назначения не зациклены на цирковых средствах для преодоления препятствий! В Special Forces это мучительно долгий процесс: восхождение по веревке делает персонажей еще более уязвимыми, чем унизительное использование навесных лестниц. Любой слу-

тельских делянках Warcraft, опытные игроки точно знают, в каком месте применение веревочных шорткатов оказывается наиболее эффективным. Тем самым они негласно становятся еще одним стандартным путем из варяг в греки, о котором необходимо помнить. Только и всего.

Малая механизация

Предпоследний привет от актуального названия аддона — обязательная высадка бойцов SAS с парашютом в районе аэродрома. Отгоняем мух от падших цыплят: совершенно не



- 3 Если украинские хлопцы затянут «Сталкер»-волынку еще хотя бы на год, все выигрышные постапокалиптические планы будут разобраны конкурентами.
- 4 Аллах акбар! Танки в загончике для павлинов его шахского святейства! Гвардия, в ружье! То есть в «калаш»!

ожидающие экстремального оборота событий новички пару раз звонко шлепаются тушками о землю, прежде чем нащупывают кнопку раскрытия парашюта. Находит ли общественность эту маленькую шалость девелоперов забавной, мы, право, не знаем. Наши мозги тоже лежали на той мостовой.

Водные мотоциклы при штурме американского авианосца — такая же милая, но необязательная деталь. зато собравшие немалую толпу

рым скутером, с его старшим братом лучше не встречаться. Обновленный багги SF-ревизии угрожающе украшен тремя (!) пулеметами и выглядит сущим мерзавцем: будучи полностью укомплектован личным составом, багги является приговором для пехотного подразделения. Впрочем, как и его толстокожие родители. Одна очень одинокая БМП способна удерживать позицию, воюя с дезорганизованными волнами пехоты, практически бесконеч-

Царица полей

Единодушное заключение экспертов и любителей: Special Forces вовсе не о спецназе. Простите, о каких спецвойсках может идти речь, если классификация оружия из оригинальной Battlefield 2 была перенесена в аддон без изменений? Солдатня по-прежнему нелепо делится на снайперов-штурмовиков-медиков-инженеров-бронбойцев, а вооружение жителя бескрайных зауральских джунглей — вы не поверите! — ничем не отличается от экипировки элитного подразделения по борьбе с терроризмом. Принципиальная разница в графико-текстурном оформлении моделей в данном случае не имеет никакого веса. Честное слово, лучше бы поковырялись со «стволами».

Чем новый BF2-аддон безусловно является — так это шагом навстречу легионам прихлебателей «контры». Пацанам наконец-то выдали гранаты со слезоточивым газом и такие родные flash-заряды: в первые же после релиза Special Forces сутки карты заполыхали и окутались дымом. Без них не обходится ни одна стычка — и вся хваленая бронетехника и изощренные приборы ночного видения оказываются заброшенными, когда братва сходится стенка на стенку. Контры, дайте больше контры!

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

Русский спецназовец церемониально перезаряжает продукт жизнедеятельности Михаила Тимофеевича Калашникова не абы как — подкидывая в воздух спаренные изолентой рожки. **Хочется резко дернуть манипулятором — вдруг уронит?**

критиков наземные quad-скутеры — вещь роскошная. Да, четырехколесный малыш принципиально не защищает от огня, зато везет с ветерком и не доставляет проблем с габаритами. Гениальное средство для стремительной передислокации! К тому же дорогая редакция уже не первый год мечтает о создании банды-на-скутерах. Наш час пробил.

И если неуклюжие танк или БМП могут не угнаться за бод-

но, а с инженером ей не страшны даже гранатометчики, чья скорость стрельбы уже стала предметом многочисленных унижительных шуток. Проблема толстой брони — пожалуй, единственный недосмотр дизайнеров новых карт. Все эти пулеметные пикапы и багги просто не способны совладать с разбушевавшейся бронетехникой. Временами в Special Forces остро не хватает тех самых истребителей.

CREDITS

продюсер	Максим Беланже (Maxime Belanger)
ведущий программист	Мартин Ливеси (Martin Livesey)
ведущий дизайнер	Армандо Марини (Armando Marini)
арт-директор	Риккард Линд (Riccard Linde)
музыка и русская речь	Игорь Сайка-Войвод (Igor Saika-Voivod)



Аара, выручай!

Гики отреагировали дружным гиканьем, а улюлюки — улюлюканьем. Ведь если бы мы так жили, население планеты было бы сведено к нулю за неделю-другую. Если бы все блокбастеры были такими, мир принадлежал бы независимым разработчикам. Если бы все игры вели себя вот так, то аудитория КИ составляла бы человек пятьдесят во всем мире, а эта журналка была бы посвящена подледной рыбалке и вязанию крючком. Лицевая, изнаночная, наливай да пей!

25 TO LIFE

жанр	Траш-экшен от третьего лица
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PS2
разработка	Avalanche (www.avalanchesoftware.com)
издание	Eidos (www.eidos.com)
дата релиза	17 января 2006 г.
железо	Pentium 4 1400, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2,5 Гбайт на жестком диске

www.25tolife.com

Любовь все-таки надо обязательно включать в бизнес-план, а то на лице игры прыщиками вскакивают всякие непотребности. Поскольку практика показывает, что сторонние The Sims-клоны как-то не того, умирают, едва начав дышать, было решено донорским образом зачать клон GTA! Что может быть лучше отличной свежей идеи?

А потом с маниакальным взглядом и острой бритвой в кармане приходит его величество Фича-Кат и начинает осматривать тушку-полуфабрикат. На машинки и мотоциклы нет вре-

мени и денег — режим! Огромный город не влезает в трудозатраты — прости-прощай, огромный город! Побочные квесты? Упс, кажется, их забыли в отрезанной Одессе... Войдя во вкус, остервеневший последователь Оккама борется с сущностями направо и налево. Когда же на свет божий наконец вылезает готовая игротушка, уже и неясно, где тут должны были быть рожки, а где — ножки.

Негры! Гетто! Хвост!

Хип-хоп, биты, пушки и телки! Идем грабить банк, бро, потому что нас посадили в самую не-

политкорректную игру этого долбаного света! Это музыка улиц./ здесь не скрыться от bullets./ побежали, пригнулись./ и держи в руках/ пушку нах./ даже целуясь!

Так сложились звезды, что сюжет 25 To Life начисто лишен иронии, он хмур до глубоких морщин на плечах, я тебе говорю, это жизнь, мужик, здесь все по-настоящему! После чего игра с самой серьезной миной грохается в такое бескрайнее море голубоглазой ахинеи, что просто диву даешься. Завязка — подлинный праздник: один молодой симпатичный негр хо-



чет завязать с преступной жизнью и превратиться наконец в законопослушного обывателя, но — череда непреодолимых обстоятельств, подстава, убитые драгдилеры, похищенная подруга с восхитительно визгливым голосом, продажные копы, роковые блондинки... Игра совершенно не знает чувства меры, по кварталу бегает мужики с базуками, а мы опасливо оглядываемся: мало ли, вдруг разработчикам придет в голову заслать сюда взвод инопланетян

ведь там вступает в дело SWAT, всякие снайперы... Дыдыщ!

Между прочим, время от времени игра меняет одного персонажа на другого, поэтому у нас есть очень, очень счастливая возможность взглянуть на происходящее с другой стороны. Пара полицейских (мы) направляется с обыском в черный квартал... и это, естественно, выливается в маленькую победоносную войну: в человека, носящего форму, принято стрелять без разговоров, и блюсти-

каждый раз игрока запирают в очень узкой неприглядной трубе, буквально не повернуться. Однообразные бонусы заботливо уложены в специально отгороженных закоулках. Наверняка предполагалось, что эти места будут неочевидны, но, поскольку труба очень узкая, любой такой загончик светит, словно рожь сквозь редкие лопухи. Иногда нам — совершенно случайно! — попадаются обходные пути: мол, проберись за спину копу и огрей его бейсбольной битой по

Враги подбегают идеально ровными зигзагами: два шага, 90 вправо, два шага, 90 влево. Смотришь на это и натурально краснеешь от стыда за несчастных.

- 1 Время от времени вместе с нами на боевую вахту заступают братья по оружию. Тактический шутер, девушки!
- 2 В этом баре подают напиток «Выпей меня», после которого даже стулья становятся с человеческий рост.

или запустить стаю голодных орков с топорами.

Клюква, брюква и кряква

Но главная проблема в том, что 25 To Life — все-таки экшен, а здесь принято убивать врагов, причем постоянно и, так сказать, насмерть. Или вусмерть? Поэтому, даже идя бай-бай, домой, наш мальчик заваливает два-три десятка полицейских, потому что «я не виноват, они первыми начали!». Уложить копа — примерно как хлопнуть комара: при ограблении банка служивым даже счет не ведешь, а

тели порядка в свою очередь предпочитают привычным формальностям лихую пальбу. К моменту обыска все заинтересованные лица отправляются в мир иной; достаточно провести несколько рейдов, и проблема гетто-преступности станет такой же частью истории, как и сами гетто. Чужие против хищников, аж за ушами трещит!

Дело труба

Ну хорошо, на все это плюнуть и растереть, если бы только играть было интересно. Но — не сложилось. Уровни просты и уродливы, а уж скучны... По сути,

нарождающейся лысине. Эти шорткаты столь очевидны, что хочется спрятать лицо.

Самое позорное: игра начисто лишена драйва. Двое молодых людей стоят друг против друга и беспрерывно палят в ожидании, кто первым упадет. Иногда бот принимает маневрировать, то есть беспорядочно метаться вокруг игрока, разумно предполагая, что мельтешащий комар имеет куда большие заслуги перед эволюцией. Коктейль Молотова, вот уж, казалось бы, заводная штуковина, но тоже удивляет своей обыденностью: мы по-прежнему поли-



- 3 Когда пуля попадает в голову, последняя взрывается бодрым красным всплеском, словно рождественский арбуз. Бряк, венозная!
- 4 А вот еще замечена тенденция: чем отвратнее персонаж, которого нам предлагают в данной миссии, тем приятнее виды окрест. Товарищи разработчики, не желаете ли рассказать о себе поподробнее?

ваем все и вся в режиме нон-стоп, просто экран заливает красноватым заревом. Даже возможность брать заложников, представляя им пистолет к виску и выходя под свет софитов, даже эта отличная идея, которая в талантливых руках уже сама по себе могла бы обеспечить любопытный геймплей, реализована для галочки. Господа в форме, разок крикнут «отпусти заложника!», с удовольствием начинают стрельбу — разумеется, промахиваются, промахиваются настолько, что несчастный гражданский кулем валится на



Павшие в мозговом штурме

Формально в 25 To Life множество самых разнообразных «стволов»: «калашниковы», снайперские винтовки, какие-то жуткие «Узи» с глушителями, бог знает что еще, но... Разве чуваки из гетто произносят слово Kalashnikoff? Вот именно. А потому и сама игра относится к своему арсеналу весьма безучастно: это просто «пушки». Скорострельность, убойная сила, тип патронов и пр. парадоксальным образом ничего не меняют, и мы довольно быстро

шит все любое. Надо ли говорить, что все эти магнитолы настроены на одну и ту же волну — этакий черный «Маяк» без диджеев на борту.

Мальчик Банданан

Поскольку игра посвящена натуральным военным действиям, нужны награды и знаки отличия, чтобы поощрять храбрых, покойников и любителей побочных квестов... но уличные банды погон не носят, и ордена у них тоже не учреждены. Поэтому ситуация складывается восхитительная: убей пару десятков копов — получи... Клевою Бандану! Сделаешь восемь выстрелов точно в лоб — наградят Накопкой с Песиком. Боги, ау!! С общим сурово-серьезным тоном эти милые подробности сочетаются сами понимаете как. Или они все-таки издеваются?!

Собственно, творениям такого уровня обычно уделяется толика внимания, потом мы наблюдаем изящную спиралевидную траекторию, но только не сегодня. Милая Eidos отчего-то решила сделать на 25 To Life ставку, повысив ее до ранга блокбастера. Пафосные бла-бла в течение двух лет как-то совершенно не вяжутся с полученной безделушкой из мятого картона. Перечитать, что ли, название на коробке и удостовериться, что подлога не было?.. Где ты, Лара?

АШОТ.АХВЕРДЯН

Сюжетные ролики выполнены на игровом движке, затем почему-то переведены в видео и сильно сжаты. Выглядит чудовищно, а главное — темен смысл манипуляций.

асфальт, но мы все равно продолжаем... Business, as usual.

Потом, когда мы сами раздуемся от гордости, заимев полицейский жетон, ничто и никто не остановит нас в неумном желании расстреливать из подобранных в баре донельзя автоматического ствола бробандитов вместе с их бледнолицыми заложницами. То есть, конечно, лишнего кровопролития можно избежать, можно целиться точнохонько в преступные лбы или даже бросать дымовые гранаты — но смысл?

перестаем обращать внимание на тип подбираемого «ствола».

Но иногда игра словно стряхивает с себя сонливость и вынимает из рукава Свежую Идею. Например, показался ей странным тот факт, что и гетто-мальчик, и белый коп ходят с плейером в ушах, как музыка была вытащена из нашей головы и помещена в россыпи рассованных по всем уровням магнитол. Понимаете, да? Саундтрек то почти совсем не слышен, то, если мы подойдем очень близко к источнику звука, намертво глу-

CREDITS

продюсер	Дан Уассон (Dan Wasson)
ведущий программист	Сквиррел Айзерлон (Squirrel Elserlon)
ведущий дизайнер	Ричард Хит (Richard Heath)
арт-директор	Роберт Аткинс (Robert Atkins)
сценарист	П. Франк Уильямс (P. Frank Williams)
звук	Джон Брей (Jon Bray)



«ВТОРАЯ МИРОВАЯ: ДОРОГА НА БЕРЛИН»

жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC (Windows 98/ME/2K Pro/XP)
разработка	INtex Publishing (www.intex-games.de)
издание в России	«Акелла» (www.akella.com)
дата релиза в России	19 декабря 2005 г.
железо	Pentium 4 1400, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 с 64 Мбайт ОЗУ, 1,2 Гбайт на жестком диске

www.akella.com/ru/games/rtb2ww



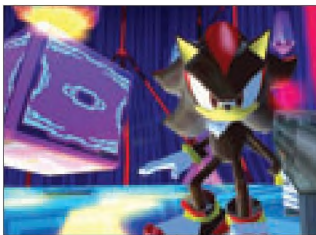
Смерть на Восточном фронте

Предсказанная нами в сентябре командировка заслуженного движка *Desert Rats vs Afrika Korps* на Восточный фронт свершилась. Из тех немногих, кто делал «Арденны 1944», остались совсем немногие. Они добросовестно откраснодеревили новые модели и раскрасили их — офицеры

вполне себе советские, в синих штанах. Т-34 и «Тараканище-II» (ИС-2) тут как тут. Однако музыкальная тема Оси, сопровождающая совмиссии, не позволяет квалифицировать *Moscow to Berlin* как stand-alone. Скорее набор миссий, на дизайн которых и сделана основная ставка.

А дизайн ровно тот же, что и в «Арденнах»: медленное стоматологическое расшатывание эшелонированной обороны, перемежаемое степным разгуляем большой танковой орды. Ребусов «с какой стороны кусать?» здесь больше, чем в предыдущем комплекте миссий: и Брест, и Севастополь, которые нужно захватывать поднадовевшими нем.-фаш. войсками, в шахматном порядке усажены бетонными дотами; на каждой улице пушка, в каждом доме «кукушка». Танковое качение останавливают ежи, между которыми — несколько мин и триггер. Когда сапер начинает работу, на комфортную позицию выезжают вражеские танки. В «ДНБ» в кустах могут сидеть ЧЕТЫРЕ «Тигра» сразу.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ



SHADOW THE HEDGEHOG

жанр	3D-аркада
платформа	PS2, Xbox, GameCube
разработка	Sonic Team
издание	SEGA (www.sega.com)
дата релиза	15 ноября 2005 г.

[www.sega.com/gamesite/shadow/
base.html](http://www.sega.com/gamesite/shadow/base.html)



Еж как Родни Кинг

С Shadow the Hedgehog компания «Сега» предприняла самоубийственную попытку ввести в «Соника» некоторые элементы популярного современного трехмерного платформера, к примеру, мотоциклы, спортивные автомобили и стрельбу из «Узи» с двух рук. Да, да, в «Соника». Причем используется тот самый движок из *Sonic Adventure* для «Дримкаста» —

только теперь он почему-то жутко тормозит на PS2, и игра идет чуть ли не в пошаговом режиме.

Яркий, мультипликационный, лишенный текстур мир всеми силами старались омрачить бесформенные враги из *Devil May Cry*, драйв-бай из *GTA*, платформенная стрельба с платформенным же кунфу, как в *Jak 2*, — но все это так и не сложилось в хоть сколько-нибудь вменяемую эстетику.

«Сега», делающая мрачную гангстерскую игру, господи! То, что вооруженным до зубов, водящим мотоциклы и терзающимся дуализмом и амнезией лирическим героем является небольшой черный ежик, само по себе истерически смешно. Но угнетаемый дуализмом и внутренними кризисами ежик на роликовых коньках?!

Шэдоу одним движением преодолевает три метра, наотрез отказывается поворачивать и мгновенно разгоняется — а уровни, между прочим, составлены из подвижных платформ, требующих большой точности перемещений. Пистолеты и энергетические рогатки, конечно, есть — но попасть из них ни в кого не получится. Самый быстрый способ расправиться с врагами — по-прежнему самонаводящаяся атака в полете, а вовсе не нападение с пистолетом, двуручным мечом или дорожным знаком наперевес. Под налетом Страшной Мрачности угадываются превосходные уровни (футуристическая тюрьма, дом с привидениями, космическая станция) для оригинального «Соника». А еще в игре одиннадцать концовков.

ФРАГ. СИБИРСКИЙ



MX VS. ATV UNLEASHED

жанр	Приставочные мотогонки
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PS2, PSP
разработка	Rainbow Studios (www.rainbowstudios.com)
издание	THQ (www.thq.com)
дата релиза	16 января 2006 г.
железо	Pentium III 1200, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 1,2 Гбайт на жестком диске



Прыжки с жуужанием

До мозга костей приставочные гоночки на мото- и квадрациклах, средней руки графическое оформление, корявая аркадная физика — такая игра словно напрашивается на то, чтобы ее сразу стерли. Но не дайте себя обмануть, в действительности MX vs. ATV Unleashed — на удивление крепкая и бодрая мотоаркада!

На трассе творится развеселая неразбериха: мотоциклы прыгают на ухабах, словно меха-

нические кенгуру, сталкиваются в воздухе, переворачиваются при приземлении, улетают с трассы...

На каждого гонщика приходится по несколько несчастных случаев с немедленным возрождением чуть впереди, чтобы сильно не отставать. Если вы оказываетесь в хвосте, галантные соперники сбавляют ход, словно приглашая вас быстренько вернуться в кучу-малу. Приятное разнообразие вносит и вдвое увеличенное количество управляющих действий: можно не только поворачивать в стороны, но и перемещать корпус вперед-назад, что важно для успешного приземления.

И вообще, удалая атмосфера игры столь подкупает, что, даже если вы на дух не переносите радио «Ультра» (и правильно делаете), все равно через некоторое время будете радостно подпевать всевозможным лицензированным игрой Nickelback, Papa Roach и пр. струнным, гм, квартетам.

И еще одно: хотя игра посвящена квадро- и мотоциклам, всяк зрячий найдет здесь уймищу бонусных ТС: багги, пикапы, даже самолеты с вертолетами... И на всем этом тоже можно!

АШОТ АХВЕРДЯН

<http://mxvsatv.com>



THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

жанр	Кооператив-файтинг
платформа	PS2, Xbox, GameCube, Nintendo DS
разработка	Heavy Iron Studios (www.heavy-iron.com)
издание	THQ (www.thq.com)
дата релиза	11 ноября 2005 г.



Бить вдвоем

Как только заканчивается пиксаровский шедевр The Incredibles, начинается The Incredibles: Rise of the Underminer.

Эта игра не имеет особого отношения к оригинальному мультфильму или к красивому платформеру, сделанному по его мотивам. Это самостоятельная короткометражка: боевой

треугольник с силачом (мистер Инкредибль), бойцом на дальних и средних дистанциях (Фрозон) и боссом, предпочитающим роботов-трансформеров (Андермайнер). Больше всего «Rise of» похожа на серию «Черепашки-ниндзя»: сплошное стремительное подземное действие, замечательно спроектированное, озвученное и сбалансированное.

Как и в случае с Mortal Kombat: Shaolin Monks, в «Rise of» можно иг-

рать только вдвоем. Суперпапа Инкредибль раздает могучие оплеухи, поднимает и швыряет тяжелые объекты; Фрозон же держится на расстоянии, замораживает врагов направленным излучением и раскатывает на сноуборде по воздуху. Вам эта парочка никого не напоминает? Сверху падают автомобили, снизу выскакивают машины-«кроты», по сторонам взрываются бензовозы, а наши ребята теснят массу роботов причудливого дизайна — с лазерами, циркулярными пилами и многочисленными манипуляторами. Ну а кооператив-боссов они разбирают на части не хуже, чем Лю Кан с Кунг Лао. До общего лайфбара здесь не додумались, зато Инкредибль может подхватывать и швырять замороженных Фрозоном врагов.

В соло-режиме с постоянными переключениями между бойцами игра теряет всякий смысл. Западные коллеги почему-то упорно называют игру «детской аркадой», хотя это очень прилично сделанный beat 'em up для всех возрастов. Браво!

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

<http://thq.com/theincredibles>



«КАК КАЗАКИ МОНУ ЛИЗУ ИСКАЛИ»

жанр	КВН-квест
платформа	PC (Windows XP)
разработка	Jam-Games (www.jam-games.net)
издание в России	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	22 декабря 2005 г.
железо	Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 1,3 Гбайт на жестком диске



Люди из ящика

«**Как казаки Мону Лизу Искать**» — игра с визуальными достоинствами. Это, скорее всего, самый длинный и красочный русскоязычный квест.

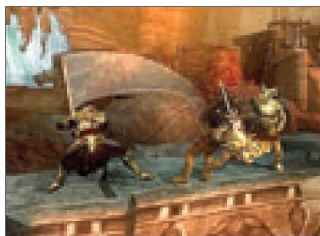
Недостаточно пышные интерьеры, смачные карикатуры на исторических личностях, персонажей советских и старых американских филь-

мов, телезвезд, пышногрудые и длинноногие девицы, во множестве рассредоточенные по сотне локаций. Если судить по открывающему гэг-у с фонтаном и открыткой, игра ориентирована именно на очень молодых самцов, сохранивших рудиментарные воспоминания о чистом детском смехе над оригинальными мультфильмами.

Только шутки в мультфильмах были совсем другого порядка. Дабы охватить сотню локаций сюжетно-юмористической сетью, авторы припали к мутному бассейну ТВ-ржачки. Это все те же дурные анекдоты, рекламные скетчи-однодневки, политическая и музыкальная «сатира» и неточно процитированные Гайдой с Рязановым. Злободневных шуток в игре нет вовсе — видимо, за них отставным юмористам надо доплачивать отдельно. Зато стены испещрены надписями про уроки французского языка, премьеру «Жанны Д'Арк» Люка Бессона и памятник человеку-невидимке. Стратегических резервов телевизионного смехотворчества хватило на Италию, Мексику, Францию, Украину, Рим... Персонажи говорят с наигранным одесским акцентом. Вместо пазлов — буйство убогих ассоциативных связей (кактус — бензопила, кепка — бревно). «Казаки» стоят на ступеньку выше профессиональных порнографических квестов — но только за счет усилий художников.

МАША.АРИМАНОВА

www.jam-games.net/ru/pr-liza.php



GAUNTLET: SEVEN SORROWS

жанр	Кооператив-слэшер
платформа	PS2, Xbox
разработка и издание	Midway (www.midway.com)
дата релиза	12 декабря 2005 г.



Игра покинутых

С производства Gauntlet: Seven Sorrows с жутким скандалом ушли Джон Ромеро (тот самый) и Джош Соьер (бывш. ведущий разработчик Fallout 3). Выпестованные ими персонажи, Копьеносец и Трагик, были с корнем вырваны из игры. Остались Варвар, Валькирия, Эльф и Волшебник.

Это ремейк классического Gauntlet, первого аркадного слэшера на четыре персоны, в который ныне все прогрессивное человечество сражается в Xbox Live Arcade. Точнее, даже не слэшера — по врагам там надо было стрелять файерболами и кидаться то-

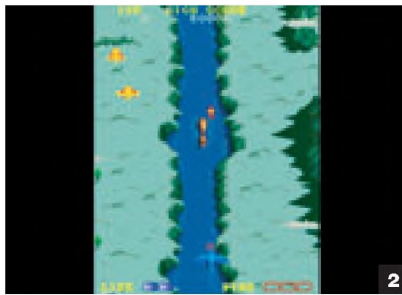
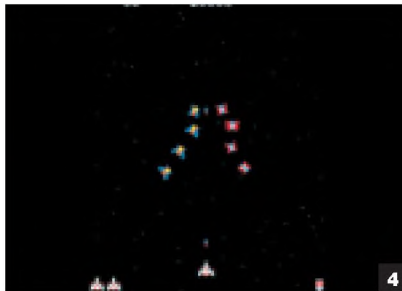
порами, хотя этого никто не помнит. В ремейке, помимо бесконечного запаса метательных топоров, есть и рукопашная. Схематичные, но безумно интересные лабиринты превратились в скучноватые, хоть и красивые трехмерные уровни, где на каждом перекрестке ровно на два ответвления больше, чем нужно.

Рубиться, конечно же, можно четвером (если есть куда воткнуть геймпады), но оптимальное число — двое; скажем, Варвар и Эльф. Далее начинается привычное для поздней Midway комбинирование сильных сторон бойцов и нивелирование слабых, избивание боссов, отращивание комбо (до пятидесяти ударов на беднягу) и магии. На фоне ролевого облагораживания аркадной простоты очень странно выглядят огромные индейки и куски сыра, восполняющие лайфбары.

В принципе, понятно, почему убежали Ромеро с Соьером: для хардкорных игроков Gauntlet чересчур прост (уровни короткие, не успеваешь погрузиться в батальную нирвану и посвятить себя прокачке персонажей), для молодой аудитории игра слишком однообразна. Seven Sorrows страдает всеми недугами голливудского ремейка, стремящегося охватить одновременно и поклонников оригинального культового фильма, и двенадцатилетних девочек.

ФРАГ_СИБИРСКИЙ

<http://gauntletsevensorrows.com>



1 Pac-Man, 1980 г. О дебютах и андиппиях этой нехитрой на первый взгляд аркады написаны толстые учебники. Осваивайте финты, учитесь пользоваться Дорогой Жизни... Это только поначалу кажется, что здесь вообще нельзя уйти дальше четвертого уровня.

2 Dragon Spirit, 1987 г. Вертикальный скроллер по мотивам Xevious — но на тему модного в то время фантазии.

3 Rolling Thunder, 1986 г. Шедевление убийственных красок и пальба из автоматов. До Namco Museum 50th Anniversary я даже не подозревал о существовании этой замечательной игры.

4 Galaga, 1981 г. Брутальный, бескомпромиссный и очень красивый космический шутер, снявшийся в фильме «Военные игры». Продолжение игры Galaxian, ничем не выдающегося клона Space Invaders.

В ОДИН КОНЕЦ

Все без исключения игровые корпорации промышляют переизданием аркад конца 70-х — начала 80-х годов двадцатого столетия, зари видеоигр и игровых автоматов, времени, когда что-то да значили слова Atari и Famicom, а по всему миру ритмично звенели опускаемые в прорези аппаратов Space Invaders (1978) жетоны...

Вертикаль

Одни (к примеру, «Сегга») бесплатно вставляют виртуальные автоматы в новые игры (в Shenmue люди проводили больше времени за Space Harrier (1985) и Hang-On (1985), нежели собственно за Shenmue), другие («Намко») до сих пор выпускают ностальгические устройства plug'n'play, позволяющие играть в Pac-Man (1980), Galaxian (1979) и Rally-X (1980) на телевизоре. 98% компиляций Acclaim, Konami, Sega, Namco и Activision для ПК, обычных или карманных консолей, — жуткая дрянь. Хороших игр было не так уж много, «величайшие хиты» каждая корпорация за двадцать лет успела издать миллион раз на всех мыслимых и немыслимых платформах, но продавать что-то новое надо, и кошмар вроде Bosconian (1981) причисляется к Бессмертной Классике компании Namco...

К черту ностальгию: нас интересуют только и исключительно хорошие игры. Такие, как Bubble Bobble (1986) из второго тома Taito Legends или Ghosts'n'Goblins (1985) из Capcom Classics Collection. Это первоклассные, нестареющие, опередившие свое и наше время работы, за право играть в которые, не продираясь сквозь эмуляторные дебри, стоит платить условные 19 долларов 99 центов.

Время от времени под видом компиляций до нас доходят настоящие виртуальные музеи аркадного дела: там можно побродить по залам, созерцая артворк и по-

мещенные под стекло мануалы, посмотреть интервью со старыми мудрыми японцами, придумавшими все эти великолепные автоматы, и даже послушать аутентичный рок 80-х до, после и во время игры. Так, скажем, была оформлена предыдущая версия Namco Museum. Namco Museum 50th Anniversary — всего лишь попытка побыстрее заработать на кефир под круглую дату, никаких залов и бонусов тут нет. Нет даже графических настроек, а рок гремит исключительно в главном меню. Во время сеансов — только игровая музыка. Можно, впрочем, полюбоваться шеренгой виртуальных автоматов. И на том спасибо.

Горизонталь

Отсутствие графических настроек на ПК не столь критично — в конце концов, мы приобрели Namco Museum именно для того, чтобы не возиться с камуфляжем ПК под древний игровой аппарат в эмуляторе MAME. Некоторые игры вообще не используют кнопок (только «стрелки»), об аналоговом управлении речи, разумеется, нет, поэтому вполне можно обойтись без геймпада. Вообще без всего можно обойтись. Это plug'n'play-коллекция, путешествие по восьмидесятым без гида, мы оплатили только дорогу в 1981-й год.

Пусть энциклопедическая ценность у Namco Museum 50th Anniversary нулевая, поиграть здесь есть во что. Не устану повторять, что Pac-Man — самая совершенная видеоигра из когда-либо созданных, а моя ровесница Galaga (1981) — вторая самая совершенная. Прочие очень неплохие долгожители: Rolling Thunder



■ Не музей, но представление о внешнем виде автомата получить можно.

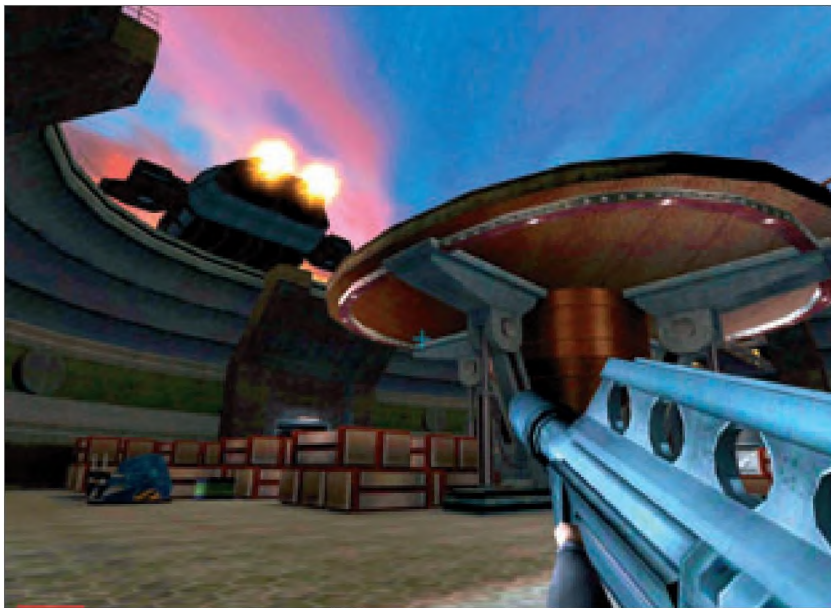
(красочный платформер со стрельбой, 1986), шутеры как с горизонтальным (Sky Kid, 1985), так и с вертикальным (Xevious, 1982) скроллингом, первичные (Rally-X) и вторичные (Pole Position, 1982) гонки и даже неторопливый Dig Dug (1982) для тех, кому не по зубам брутальный (первый!) уровень сложности «Галаги» или «Пакмана». Панель High Score сама по себе могучий мотиватор, но за высокие результаты в последних двух играх еще и открываются новые аппараты: Galaga'88 и Pac-Mania (1987). Неплохо для компании, когда-то промышлявшей изготовлением лошадок на пружинах, а ныне выродившейся в Tekken и Soul Calibur 3, верно?

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY

жанр	Компиляция аркадной классики
платформа	PC (98SE/ME/2K/XP), Xbox, PS2, GameCube, GBA
разработка	Digital Eclipse (www.digitaleclipse.com) и Namco
издание	Namco (www.namco.com)
дата релиза	25 октября 2005 г.
железо	Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта, 300 Мбайт на жестком диске

www.namco.com/games/namcomuseum50



■ Любые шутеры от первого лица (а этот в особенности) рождают в нас один и тот же вопрос: «Что, что вы храните в этих ящиках? Да еще в таких невероятных количествах?!»



RAT HUNTER

жанр	Аморальное уничтожение врагов
платформа	PC (Windows 2K(SP4)/XP), работа на ноутбуках не гарантируется
разработка	Secret Sign (www.secret-sign.ru)
издание	Game Factory interactive (www.gfi.ru), «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза	13 января 2006 г.
железо	Pentium III 1800+, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров, 1,7 Гбайт на жестком диске

www.russobit-m.ru/rus/games/rathunter

Загорбигайдые

Старики помнят, но желают молчать. Молодые не знают, и потому спят спокойно, не ведая, что оно рядом, стоит лишь вздернуть журнальную страниц ногам к солнцу. Ты часто спрашиваешь. Читатель Пытливый, что скрывает самый нижний предел «Линейки Горбунова»? Откуда исходит тот шум, что будит тебя по ночам? Чьи конечности гулко шлепают с Той Стороны по дубовой доске Горбибара, обитой для надежности тремя бронелистами?

Что скрывает пол

То жуткое место, поверь. Слепой боксер, налегая на шест, правит пиратским ботом, перевоза через реку беспамьяства создания порой столь странные, что ни имен, ни жанровой их принадлежности понять не удаётся. Они редко посещают мир глянцевого страниц, предпочитая не задерживаться, ковыляя прямоком в мир Загорбигайдые. Там в фаворе хождение сквозь стены и полы, презрение физических законов и системных лимитов; вето на смену управления, принуждающее ломать пальцы. шумные и неумелые пародии на недостижимых жителей верхних пределов «Линейки». Мерзкие карлы называют друг друга и нас непечатными словами, червешают голосами третьеразрядных прибалтленно-ленинградских «звезд» и, кажется, в знак особого расположения, орошают встречные лица клейкой желтой слюной. Пожалуй, прочистим и мы носоглотку.

Нет давно хитов

Взяв в провожатые Rat Hunter, не намекайте ему, даже желая сделать комплимент, о долином сходстве с «Doo», «Кри», «Deu E», «Kingpi» или даже «Chase» — надуется. Покрывающиеся искрящейся мозаикой и затем исчезающие трупы — инновация собственная. Периодические видения, что с пугающей внезапностью всплывают на

экране, тоже. Сюжетная амнезия и постепенное вкушение PDA-напоминаний ни в чьем желудке еще не побывали, не кривите губы. Вообще, больше молчите, широко улыбайтесь, ковыряйте в носу, хрюкайте, смотрите по сторонам. Громко и от души смейтесь окрика «До, ре, ми, фа, с... сука!», «В последний раз я видел такую рожу, когда смотрел на свою жопу в зеркале» и «Вот это засунь себе, му...». Засунь, засунь — зря, что ли, тебе рисовали следы от пуль на жирных татуированных животах? Чё, думаешь, легко? Тут одних текстур сколько ушло! А дырки, дырки ты видел в стенах? Какой F.E.A.R., играй давай!

Под солнцем и лунами

Несмотря на легкое присутствие бестекстурных объектов, тонущего в полу оружия и своеобразных, гм, дизайнерских, гм, решений, руссодетвора будет довольно пищать, и имеет на это право. Лифт легкомысленно уронит нас на пути вверх, а по возвращении придавит внезапно затвердевшим дном, однако, если удастся вознестись, попадете в бар. Там будет МОЧИЛОВО В СОРТИРЕ. А жмакнув в произвольный момент нужную кнопку, понравившийся ящик или бочку разрешается захватить. Изволите отнести к противоположной стенке? а к началу этапа? Соорудить из кубиков лестницу-пирамиду или швырнуть вон тому парню в череп? То есть баловаться можно с чем угодно, но на уровнях есть лишь разнокалиберные цилиндры и боксы. Дабы могуче выпить физическую ягодицу движка, в процесс был подмешан ход с ездой. В строго оговоренном месте сядем багги и колесим по прочерченному в гороховом пюре дорожкам, икая голубыми спрайтами в



■ Это не фигура из песка — это джип. Затонирован «в ноль», колеса — полметра в ширину, боевой, маневренный, опасный.

машинки других цветов. Те отвечают розовеньким. В небе висит повторяющееся текстурное марево с несколькими лунами и звездами. А на юге солнце. Неописуемо!

Голыми руками

Укреплять подорванное здоровье придумано препаратом руум. Если слишком часто подставлялись под дуры-пули и употребили за раз много обезболивающего, экран переходит в черно-белое состояние, а на месте оружия материализуется квадратный кулак. Он рвет на куски любого, кто оказался поблизости, одним ударом. Наверное, про кастет они просто забыли?..

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

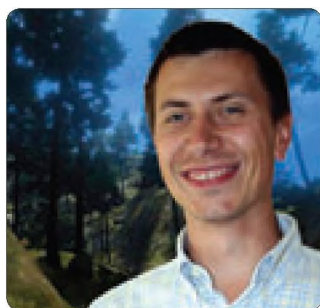
За секунду до выстрела

Это жанр-неудачник. Сложно вот так, с ходу, вспомнить еще хотя бы один, который точно так же, раз за разом, терпел сокрушительные неудачи (ну разве что космические одиссеи, но там все запущено гораздо сильнее) — несмотря на огромный нерастроченный потенциал. Он не держит камня за пазухой, с характерным простоватым выражением лица отвечает на любую изысканную остроту, он обаятелен и маскулинен. Он пахнет кровью и порохом, этот прирожденный лузер... Он лезет на гору и всякий раз, скатившись кубарем к самой подошве, встает на ноги. Чтобы вновь карабкаться. И падать.

CALL OF JUAREZ

www.callofjuarez.com

жанр	Вестерн-шутер от первого лица
платформа	PC
разработка	Techland (www.techland.pl)
издание	Издатель пока не объявлен
дата релиза	3 квартал 2006 г.



■ В игропроме не каждый может похвастаться десятилетним стажем. Именно этот, казалось бы, второстепенный факт придает словам жизнерадостного Павла Заводного, Techland-сотрудника с 1996 года и продюсера Call of Juarez, такой вес.

Так скажем же спасибо от важным людям из братской Techland, в очередной раз поднявшим и отряхнувшим несчастного, отдадим должное их смелости и самонадеянности. В конце концов, мы тоже любим вестерны, и нам тоже обидно. Однако поляки настроены более оптимистично: несущийся на всех парах к релизу Call of Juarez призван сломать-таки родовое проклятие. Отвечать за громкие обещания был призван продюсер проекта Павел Заводный (Pavel Zavodnyy).

Дух и буква

.ЕХЕ: Павел, давайте сразу определимся: на что будет похожа игра — на исторически достоверный триллер или же на набор штампов, оставшихся после просмотра огромного количества тематических фильмов и чтения канонических романов Фенимора Купера? Второй вариант, кстати, едва ли не предпочтительнее первого.

Павел Заводный: Отрадно слышать! Потому что историческая достоверность — это последнее, о чем мы думали, работая над игрой. Да, Call of Juarez — шутер со множеством допу-

щений, влюбленный в романтику Дикого Запада. Зато влюбленный по-настоящему! Несмотря на возможные расхождения с буквой, мы остаемся до конца верны духу: Call of Juarez — настоящий вестерн; он именно так выглядит, так звучит и так играет. Вместе с тем мы постарались разнообразить геймплей, не скатываясь до общего ярмарочного уровня и ориентируясь на такие не самые последние игры, как Call of Duty и Half-Life 2... Только, пожалуйста, не надо сравнивать Call of Juarez с другими проектами схожей тематики. Все, что было до этого, — ущербные симуляции. Эти бесконечные шуточки, персонажи, словно сошедшие со страниц книжонки издательства «Марвел», аркадные пифы и пафы, дурацкие боссы! Нет, у нас все серьезно.

.ЕХЕ: Стало быть, вас беспокоит незавидная судьба немногочисленных игр с ковбойским сеттингом... Понимаем вас! Довольно прохладно была встречена Dead Man's Hand, свежую Gun с нескрываемой издевкой называют «GTA на лошадях», хотя игра недурна...

Павел Заводный: Беспокоит, конечно. Но, мне кажется, я знаю, в чем проблема — в легковесном подходе к теме. В наши дни это неприемлемо — а именно этим грешат упомянутые вами тайтлы. Современный игрок вырос из аркадных штанов. С ним нужно общаться-



ся на равных. Чего не может предложить даже большая, напущенная «GTA на лошадях».

.EXE: А что предлагаете вы? Без негативных абстракций. конкретно? Кто ваш потенциальный игрок? Чем вы сможете привлечь внимание человека, который никогда не читал Купера и не смотрел «Хорошего, плохого, злого»?

Павел Заводный: Несмотря на всю свою значимость, вестерн — всего лишь форма. В первую очередь мы делаем классный FPS — и очень рассчитываем на всех поклонников этого жанра, особенно тех, кому по душе не только бездумная пальба. Поэтому стараемся удивить игрока, подарить ему новые ощущения... Конкретика, говорите? Пожалуйста:

Павел Заводный: Это наша гордость. Дело в том, что мы дополнили стандартный физический движок специальной программой симуляции тумана и пламени — выглядит фантастически! Дух захватывает, когда смотришь на дрожащий от температурных перепадов воздух. Кроме того, каждый объект в игре имеет определенные характеристики. Поясню на примере того же пламени: огонь может вихрем пронестись через всю локацию, если найдет соответствующую подпитку в виде хвороста и других сухих предметов. Очень мощное оружие! Вы можете использовать плотное облако дыма как убежище, выкуривать с его помощью трусливых противников... все, что пожелаете. Самое же интересное состоит

ции — все в точности так, как вы сказали. Есть простые ковбои, справиться с которыми не составит никакого труда, есть опытные стрелки, в схватках с которыми придется попотеть, есть шайки мерзавцев и, конечно же, есть настоящие, правильные боссы. Что же касается AI (я правильно понял подтекст?), то тут... я вновь не удержусь от легкого хвастовства. Противник хитер: он знает, где вы находитесь, знает, как правильно использовать окружающую обстановку, он в курсе ваших слабостей. Если ситуация безнадёжна, он постарается найти достойное укрытие и забаррикадировать все подступы к нему. Если врагов несколько, они координируют свои дейс-



чего спокойно ушли через черный ход.

Друг в подковах

.EXE: «Дикий Запад» — понятие растиражированное, стереотипичное: одна из основных проблем, с которой можно столкнуться, создавая настоящую ковбойскую игру, — примитивизм окружающего мира. Маленькие городки



■ Если это кадр из живой игры!.. Обратите внимание, как человек в клетчатой рубашке держит револьвер. Вот бы такое отношение ко всему остальному...

согласитесь, швыряться во врагов унылыми зажигательными бутылками — это скучно; куда веселее облить маслом, скажем, стул, поджечь его и бросить в толпу преследователей. Малодушные, разумеется, с криками разбегутся... Call of Juarez богата на подобные штучки.

.EXE: А еще мы слышали о некоем уникальном «эффекте ветра» — тоже, кажется, что-то новое. На что еще способен ваш сверхмотор?

в том, что враги применяют весь этот арсенал с едва ли не большей радостью.

.EXE: Кстати, о врагах. Вправе ли мы рассчитывать на отъявленных головорезов (чи физиономии, украшенные круглой суммой, глядят на нас с каждого столба), на банды подлецов, способных нападать лишь оголтелой толпой, на простых салунных идиотов, наконец?

Павел Заводный: Если мы говорим о простой классифика-



■ Шериф, похоже, из тех героев, которые погибают в середине повествования, наполнив сердце зрителя печалью и праведным негодованием. Мелочь, а приятно.

тивия: отступающая банда может пожертвовать парой людей и устроить небольшую засаду, чтобы выиграть время и достичь выгодной позиции. Большое значение имеет конкретное место разворачивающейся драмы: как я уже говорил, мы научили AI пользоваться всеми прелестями честной физики и специальных эффектов. Но мы сами были удивлены, когда однажды преследуемые мерзавцы захватили целое здание, заперлись там и устроили поджог... после

с катящимся по главной улице перекасти-полем, безлюдные прерии, индейские резервации, заброшенные шахты... Как вы намерены с этим бороться?

Павел Заводный: Вы забыли о том, что весь этот «примитивный мир» наполнен жизнью! Грабежи, погромы в салунах, полуденные дуэли, железнодорожные погони, преследования на дилижансах и верхом, оборона ферм и налеты на фермы, опасные горные перевалы... По-моему, одного этого

уже многовато для игры — а ведь я ни слова не сказал об индейских кладбищах и заброшенных шахтах.

.EXE: Дуэль? Вы, кажется, сказали «дуэль»? Вы понимаете, что случится, если этот компонент будет провален?

Павел Заводный: Дуэль — это первое, что приходит на ум, когда звучит слово «вестерн». Помните эти сцены: палящее солнце, надвинутые на глаза «стетсоны», длинные плащи, полы которых едва за-

метно колышутся на ветру... Разумеется, мы постарались как можно ярче воплотить все это на компьютерном экране, дать игроку возможность сполна ощутить это нечеловеческое напряжение. Вам придется полагаться только на себя — на собственную реакцию и интуицию: на выстрел отводится какая-то жалкая секунда, после чего следует незамедлительный ответ противника. Все как в жизни: побеждает тот, кто точнее и хладнокровнее.



■ Ну, знаете ли! Нас пытаются убедить, что с такого расстояния можно попасть в ногу? Да еще и с внутренней стороны?!

.EXE: Павел, а что там с конкурсом? Вы так увлеченно говорили о погонях...

Павел Заводный: Разумеется, представить себе другой Дикий Запад невозможно. Неважно, кто ты — баунти-хантер, бандит с большой дороги или фермер, — без подкованного друга не выжить. Размышляя над этим, мы пришли к выводу, что лошадь — это такой же NPC, как и все остальные, поэтому наделили каждую животину набором индивидуальных параметров и собственным темпераментом (размеры некоторых локаций огромны, поэтому к выбору скакуна необходимо подходить очень вдумчиво). Самым сложным делом оказалась разработка и программирование верховых поединков — но и здесь, кажется, у нас

получилось — набор трюков и специальных приемов весьма необычен.

.EXE: Оружие, которым располагают главные действующие лица Call of Juarez? Будут ли у героев уникальные вещицы?

Павел Заводный: Вы наступили на любимую мозоль! Загубайте пальцы: «Фронтьер», «Миротворец», «Уокер», «Скоффилд», «Винчестер M68», «Ремингтон DB»... Десять настоящих, один в один, способов наспиговать человеческое тело

пасти, забираться в недоступные места.

Ни слова больше

.EXE: Сюжет Call of Juarez показался нам... он нам очень понравился! От кровавых надписей на стенах мы и вовсе, кажется, в восторге...

Павел Заводный: Ну, мы надеемся, что это близко к истине. В конце концов, не каждый день выходят шутеры с двумя абсолютно непохожими главными персонажами. У каждого — своя тактика, но вместе с тем



■ Слишком просто, слишком знакомо! Нет-нет, Дикий Запад — это все же не только два деревянных этажа.

свинцом. Со множеством вариаций — тот же «Ремингтон» куда удобнее использовать в качестве обреза. Кроме этого великолепия — всевозможные топоры, ножи, хлысты...

.EXE: Ух! Хлыст? Кажется, такого еще не было (если не вспоминать «Индиану»), хотя идея витала в вестерн-воздухе. Насколько он функционален? Можно ли выбивать револьверы из рук противников и обращать оружие против его владельца?

Павел Заводный: Хлыст — один из важнейших предметов игры, наш ответ гравипушке Half-Life 2! Это и великолепный инструмент, и тихое, мощное оружие. Выбивать револьверы? Конечно. А еще делать подсечки, прыгать через про-

оба героя неразрывно связаны друг с другом. Психологический и эмоциональный аспекты для нас очень важны.

.EXE: Два главных — это не то, чтобы свежо, но уж во всяком случае более чем интересно. Вдвойне интересно, что у каждого вашего парня — свой стиль, свои трюки... и своя цель, так?

Павел Заводный: Именно. Более того, эти персонажи противостоят друг другу. Никакого соор-режима. Управление переходит от безжалостного проповедника Рэя, ведомого жадной мести, к молодому растерянному пареньку Билли, постоянно убегающему от пастора. Рэй всегда идет напролом, он крайне жесток и агрессивен, в то время как Билли старается дви-



гаться бесшумно и незаметно, вполне справедливо опасаясь бурных перестрелок. Их пути расходятся и пересекаются... приближая нас к неожиданно-му, драматическому финалу.

.EXE: Стоит ли главным героям надеяться на помощь в их интригующем походе? Неожиданные союзники, наемные ветераны, коротающие дни за пивной стойкой... Как в Call of Juarez обстоят дела с NPC? Такой простор для создания колоритных персонажей!

Павел Заводный: Конечно, стоит. Я пока не готов раскрыть все карты, но могу вас заверить, что игра чрезвычайно насыщена яркими событиями и неожиданными сюжетными поворотами — я ведь уже говорил, что мы создаем настоящий вестерн!



■ Название магазинчика — замечательное! Остается надеяться, что это не высокотехнологичный аналог тира Gang.

.EXE: Обязательный элемент классического вестерна — «девица из салуна», персонаж трагический и во многом сюжетообразующий. Если в Call of Juarez будет такой персонаж... хотя бы один, понимаете?..

Павел Заводный: Понимаю. Будет. И ни слова больше. Вас устроит такой ответ?..

.EXE: Нет — но разве у нас есть выбор? Хорошо. Тогда расскажите вот о чем: в отличие от множества других «сю-

жетных» шутеров, ваш будет обладать весьма интересными режимами сетевой игры. К примеру, прелюбопытнейшая «Концентрация» — чья соль в огромном расстоянии между стрелком и мишенью... и ведь это не все, верно?

Павел Заводный: Отличный вопрос! В нашем случае было бы глупо ограничиться простым «ковбойским кантырстрейком» — поэтому, думаю, ваши читатели приятно удивятся, когда узнают, что почти все сценарии для сетевой игры написаны по мотивам классических ковбойских легенд — включая легендарное Ограбление Поезда с Бутчем Кэссиди и Сандэнсом Кидом в качестве фронтменов. Это почти игра в игру, то, что нам всем очень нравится, но никак

не вписывается в сюжетную концепцию.

.EXE: Надеемся, виртуальные Редфорд и Ньюман будут столь же обаятельны, неспешно шагая навстречу мексиканцам, как и в самом грустном кинофинале всех времен... Павел, ваша симпатия очень убедительна. Спасибо за ответы, и... вы знаете, мы почему-то верим в эту игру. Должно же хоть у кого-нибудь получиться...

беседу вел
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР




КРИ 2006
7 - 9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"

7 АПРЕЛЯ

КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!



IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
- более 45 компаний на выставке КРИ Экспо
- уникальные возможности для делового общения и обмена опытом





Agent provocateur

Сообщение ИгроТАСС о грандиозном переполохе в убийственно размеренной жизни интернационального агента Сэма Фишера сделало свое белое дело: акции завариваемой уже в четвертый раз шпионской техносаги мгновенно взлетели и обустроились на видном месте в листинге ожиданий-2006. Но хотелось бы конкретики. Мяса!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

www.bewaresamfisher.com

жанр	Stealth-триллер
платформа	PC, Xbox 360, PS2
разработка	Ubisoft (www.ubi.com)
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
издание в России	Game Factory Interactive (www.gfi.ru)
дата релиза	Осень 2006 г.

И впрямь. Неужели ненаглядный трехглазый кос-толом пустился во все тяжкие, включая вооруженные ограбления в лучших традициях чудесных персонажей однофамильца — Тибора Фишера? Наше любопытство в деловой, почти правительственной, манере насытил исполнительный продюсер (со специализацией на Xbox 360-версии) шанхайской (www.ubi.com.cn) Ubi-студии Даниэл Рой (Daniel Roy).

Вы не поверите: все оказалось и лучше, и хуже, чем мы себе рисовали.

Bewaresamfisher

.EXE: Даниэл, мы восхищены пиар-акцией Ubisoft. Серьезно! Уже одно название тизер-сайта новой итерации Splinter Cell носит провокативно-дразнящий, двоякий характер. Должны ли мы беспокоиться за Сэма или остерегаться его?

Даниэл Рой: Воистину, слухи облетают Паутину в мгновение ока. Как вы уже знаете (см. новостные экзерсисы в паре предыдущих номеров. — Прим. ред.), мистер Фишер переживает трудные времена. Он играет непривычную роль агента под прикрытием в экстремистской террористической организации, поэтому каждый необдуманный ход мо-

жет иметь катастрофические последствия. Засим, да, конечно, вы должны волноваться за него! Но и остерегаться поступков человека, находящегося за гранью добра и зла.

.EXE: А поподробнее? Дочь Фишера на самом деле мертва?

Даниэл Рой: К сожалению, это правда. Сэм выполнял одну из известных вам миссий, когда прискорбный дорожно-транспортный инцидент лишил его единственного члена семьи — дочери. Дочурки. Мы рыдали всей студией.

.EXE: А столь поразившие нас воображение замечательные откровения из тюрьмы? Должно быть, он прикончил этого пьяного водителя? Как он это сделал? Колесовал? Пропустил через мясорубку?

Даниэл Рой: Не совсем так. Сэм отправляется в федеральную тюрьму Эллсворс, согласно заданию и с благословения «Третьего эшелона», его родной подкованной организации. Задача: внедриться в ряды террористической группы JBA, член которой Джеймс Вашингтон отбывает пожизненное заключение в стенах вышеупомянутого пенитенциарного заведения. Руководство «Эшелона» считает, что совместный по-

бег сможет оказаться для Сэма билетом в элитные ряды террористического подполья.

Дубль-дракон

.EXE: То есть в Фишера будет не только напарник, но и уютное революционное гнездышко? Вот теперь мы взволнованы!

Даниэл Рой: Факт. М-р Вашингтон составит с нашим парнем отменную пару — он не только предлагает интересные способы преодоления возникающих препятствий, но также поддерживает огнем в трудную боевую минуту или подставляет плечо для исполнения особо хитроумного акробатического приема. Сэм и Джейми способны действовать синхронно, тем самым обеспечивая операции необходимый уровень скрытности. Ну а как только Сэм обоснуется на базе боевиков, он сможет выходить с ними на задания...

.EXE: Боже, вы превратили Фишера в террориста! Аплодируем, Даниэл. Смело, очень смело.

Даниэл Рой: В агента-под прикрытием. Вы склонны к поспешным заключениям — в действительности морально-этическая ориентация такой матерой глыбы, каким является Сэм Фишер, не может



■ Даниэл Рой, исполнительный продюсер Splinter Cell 4 для Xbox 360, до поздней осени с.г., пока не сдаст игру ОТК большого Ubi, из Шанхая (КНР) ни ногой. Несмотря на то что «родная» нам с вами ПК-версия делается все же не в Китае, наш собеседник курирует все студии Ubisoft по части сингл-режима. Чувствуете, в какую сторону дует нынче ветер?

быть перевернута с ног на голову в одно скользкое мгновение. Нет, Сэм остается «хорошим парнем», но его роль незавидна. С одной стороны — приказы родной спецслужбы, с другой — задания JBA. Как и всякий двойной агент, Фишер балансирует на грани провала, интересы его работодателей прямо противоположны... я уж не говорю о непросто-м гамбите между чувством долга и совестью.

.EXE: Чуть подробнее?..

Даниэл Рой: Помните один из ранних скриншотов, где Сэм целится в заложника?



■ Бить или не бить? Между жизнью одного и жизнями тысяч — лишь пороховой заряд патрона в стволе и палец Сэма на спусковом крючке. Или обойма пуста?..

Главари JBA не доверяют Фишеру и хотели бы видеть, как он поведет себя в критической ситуации. Сможет ли убить невинного? Подобные дилеммы возникают на протяжении всей игры, от вашего решения зависит не только исход всей операции — на повестке дня судьбы и жизни основных действующих лиц Double Agent.

Техно-техно

.EXE: Несколько концовок?

Даниэл Рой: Да.

.EXE: Восхитительно. лучше не придумаешь! Быть может, расскажете и о новых гаджетах?

Даниэл Рой: Военно-полевой инвентарь Сэма претерпевает определенные изменения в зависимости от текущего кредита доверия со стороны спецслужбы и боевиков. Скажем, если долго гнуть линию плохого мальчика, «Третий эшелон» может отказать Фишеру в новейшем оборудовании, включая знаменитый прибор ночного (теплого, инфракрасного) видения.

.EXE: Ослепший Сэм?!

Даниэл Рой: Перспектива заводит, не так ли? Не беспокойтесь, террористы наверняка придумают, чем компен-

сировать депривацию. Вас устроит ультразвуковой эмиттер, способный в сложную минуту отвлечь противника? Лишенный шпионского хайтека Фишер будет вынужден придумывать новые стратегии для выживания...

.EXE: Следуя вашей логике, мы, бессловесно раскупившие три части Splinter Cell, наконец-то заслужили свежий Ubi-гаджет. Спасибо огромное... А может, лучше подумать о новом графическом движке?

Даниэл Рой: Увы, не обрадую. Пока мы решили воздержаться от технологической

.EXE: Неутешительная новость — это мы про движок, а



■ Исчерпывающий опыт одиночных эскапад Фишера позволит ему выжить даже без привычной электроники. За искусственный интеллект напарника мы, однако, ручаться не можем.

.EXE: за заботу, конечно, спасибо. Так что, старичок все еще жив?

Даниэл Рой: Увидев, не поврите: тщательно детализованные карты, буйные погодные эффекты, до двух десятков персонажей на экране (в версии для Xbox 360), наконец, дневное время суток...

.EXE: ...И единый открытый мир? И никаких подгрузок?

Даниэл Рой: Повествовательная структура сериала Splinter Cell пока не нуждается в подобных технологиях. Нам не требуются слишком большие пространства или логическая связность ланд-

шафта. Нет, карты Double Agent не будут просторнее или технологичнее. Движок-то тот же.

.EXE: Понятно. И спасибо за честные ответы. Если не возражаете, итожим разговор. Вы драматично изменили ставший привычным сценарий техно-триллера, сообщив Double Agent более острый, личный и, позвольте отметить, мрачноватый характер. Примерно в том же направлении двигаются авторы кинобондианы с Casino Royale. Это тенденция?

Даниэл Рой: Не думаю, хотя идеи, случается, витают. Если

вы до сих пор находили фигуру Фишера несколько суховатой, статичной, то Double Agent — ваш билет в его внутренние покои. Мы хотели бы показать живого человека, а не бездумную машину для убийств... Однако ожидать от Фишера коктейльного перформанса с «shaken, not stirred», пожалуй, не стоит. В конце концов, в заголовке по-прежнему фигурирует обязывающая витрина «Tom Clancy's» — поверьте, это будет старый добрый Splinter Cell в наилучшей из форм. И на этот раз с перчинкой!

беседу вел
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

Разрушитель хаоса

Всяк знает, что воинственные, силовые, законопослушные КИ — специальность «МиСТ ленд — Юг», внештатного разработчика сразу двух российских министерств — обороны и внутренних дел — и одной специальной службы, называть которую все просто не принято. Находящаяся в разработке РПГ «4-й батальон» — в не меньшей степени экшен и к тому же симулятор карьеры полковника будущего, которую этот Красс сделает под руководством игрока на Марсе, планете им. римского бога ратных дел. Что, согласитесь, логично.

«4-Й БАТАЛЬОН»

www.mistgames.ru

жанр	RPG/action с элементами стратегии
платформа	PC
разработка	«МиСТ ленд — Юг» (www.mistgames.ru)
издание	Game Factory Interactive (www.gfi.su)
дата релиза	2 квартал 2006 г.

На наши археологические вопросы любезно согласился ответить Максим Вознюк, ветеран нескольких «МиСТ»-войн, прошедший через «Власть закона», «Полицейские истории», «АЛЬФУ: Антитеррор» и «Мужскую работу», в далеком прошлом рядовой удаленный тестер, затем игродизайнер, а ныне генерал-аншеф, сиречь главком-верх проекта «4-й батальон».



■ Ветеран нескольких «МиСТ»-войн, прошедший через «Власть закона», «Полицейские истории», «АЛЬФУ: Антитеррор» и «Мужскую работу», наш собеседник Максим Вознюк верхом на так называемом кресле руководителя — неременном атрибуте пизмов.

Somewhere In Time

.EXE: Максим, атака с ходу! Технологический базис вашей игры?

Максим Вознюк: Серьезно разработанный движок нашей стратегии Warfare (RTS про раздоры среди саудитов; выйдет в

2006-м. — .EXE). Основные особенности — реальное освещение и «честная физика» (кавычек, пожалуйста, не ставьте). Можно разрушить любой объект, будь то армейская курилка или огромный свечной завод. Близкая к правде модель повреждений и реалистичная баллистика. Это главное.

.EXE: «Реальность 4.13» — это, кажется, мир игры «Код доступа: РАЙ»? «4-й батальон» как-то связан с ней сюжетно?

Максим Вознюк: Увы, у нас нет прав на «Код доступа», в силу чего «Батальон» не будет ни сиквелом, ни приквелом. Хотя, да, действие развернется в знакомой игрокам вселенной «КДР» (и «Власти закона»), в один из самых интересных периодов ее истории — во время глобального хаоса и гражданской войны на Марсе. Именно тогда начала зарождаться Система (если коротко, тоталитарное общество. — .EXE). Наш Четвертый батальон — единственное тяжеловооруженное подразделение ордена Крестоносцев, новой грозной силы, опоры порядка.

.EXE: Какой он — батальонный Марс? Как в к/ф «Вспомнить

все»? Как в DOOM? Как в трилогии «Красный (Зеленый, Синий) Марс» Робинсона?

Максим Вознюк: Разный. При том что глобальная карта игры — это, вопреки ее названию, даже не весь Марс, а только его часть. Карта состоит из секторов, между которыми можно свободно перемещаться. Игроку предстоит побывать и в огромных корпоративных мегаполисах, и в индустриальных поселках, спуститься в шахты и посетить заброшенные правительственные лаборатории. Часть миссий пройдет на орбитальных станциях и боевых кораблях. Многие сектора — и вовсе горы и пустыни, равнины с фермами под куполами. Всего свыше пятидесяти локаций.

На Марсе действует множество различных сил, каждая с собственным интересом и целью: правительство, комбатанты, корпорации со своими армиями, частные отряды искателей приключений и охотников за сокровищами (ковыряющихся в Лице. — .EXE). Игроку придется столкнуться также с обычными людьми и с киборгами («жертвы» генетических экспериментов. — .EXE). Это большой, сложный, многополюсный мир, пережи-

вающий нелегкие, почти смутные, времена. Обратите лишь внимание, что наш Марс — это не одни только боевые действия. Здесь у каждого своя судьба и свои тайны, что, мы надеемся, привлечет игроков-исследователей.

.EXE: А в кого нам предстоит вселиться?

Максим Вознюк: В молодого полицейского с Земли, призванного в отряд Крестоносцев. Парень отправляется на марсианскую войну, но уже в атмосфере планеты его корабль попадает под обстрел... В этот момент управление передается игроку — вы вольны выбрать траекторию аварий-

из чувства долга или по другим не менее важным причинам. Состав команды зависит от того, с какими силами вы поддерживаете хорошие отношения, а с какими конфликтуете. Напарники не только дают новые квесты, но и запускают вас на свежие сюжетные орбиты.

.EXE: Когда NPC попадают в четвертый наш ударный батальон, они утрачивают самостоятельность?

Максим Вознюк: Некоторым образом. Вы сможете развивать не только своего героя, но и тех, кого он набрал в команду. Под его контролем будут экипировка бойцов и из-

тому, что, если вы решите напасть, скажем, на колонию мутантов, все состоящие в вашей команде мутанты обратят оружие против вас — несмотря на то что всего лишь полчаса назад крушили врагов, стоя с вами спина к спине... Характеры и личные черты здесь принципиальны, поэтому игроку придется крепко думать над тем, кого набирать в команду. Разумеется, желаемые смогут пройти игру и одним персонажем, но... к чему эти муки?

FedEx? — «Промстрой»!

.EXE: Задания в основном из разряда «убей» или «убей и принеси»? А что еще?

те крушения своего корабля. Наконец, будут «коммерческие» квесты, задевающие другие фракции...

.EXE: Насколько свободен герой во фракционной ориентации, ведь он все равно остается Крестоносцем?

Максим Вознюк: Выбор стороны на совести игрока. Есть лишь несколько сил, которые будут противостоять вам в любом случае. Ну а характер отношений с внешним миром зависит исключительно от ваших действий: вы можете демонстративно вести сугубо враждебную политику или же, сохраняя приятную мину, включать тайные сепаратные



■ Ну прямо Warhammer 40000, товарищи! Бой кипит такой, что набедренную повязку героя в лоскуты шрапнелью излохматило.

ного спуска. Сектор, в котором начнется ваше приключение, это и есть старт игры: в какое окружение попали, с какой из фракций вступили в контакт — по той дорожке и пойдете.

Друзья и соратники

.EXE: Как вербуются NPC — как наемные работники или как боевые товарищи? Будет ли общение с ними открывать новые квесты?

Максим Вознюк: NPC будут прибывать к вам как в результате обычного найма (наши деньги — их услуги), так и по идейным соображениям:

менение их характеристик в ходе level up'a.

.EXE: Возможна ли ситуация «я не буду выполнять этот приказ, потому что моя мама говорила, что это плохо»?

Максим Вознюк: Каждый персонаж, которого можно взять в команду, уникален. Биография, характер, взгляды на жизнь, не говоря уж о внешности и голосе. Поэтому, если подрядить героев из противоборствующих фракций (или с разными жизненными позициями), они быстро начнут выяснять отношения. Также не следует удивляться



■ Так... Сходство с Warhammer (теперь с фэнтезийным) навязчивое. И skaven здесь! Знаем, знаем, это предки бойцов Марсианского зообатальона из «Власти закона», но все же...

Максим Вознюк: Миссии — разнообразнейшие. У вас есть глобальная задача: борьба с хаосом, а как вы будете ее решать — ваше дело. Да, без привычных заданий вроде «найди и принеси» или «убей всех врагов» не обойтись, но есть и многоэтапные захватывающие секвенции, предполагающие разные способы решения. Также будут миссии для «дипломатов» — когда надо уговорить одну из фракций сделать то, что нам нужно. Добавьте в список стелс-миссии и «строительные» задания — ведь игрок сможет возвести базу на мес-

союзы с врагами, искусно ставляя их.

.EXE: Как организована ролевая система?

Максим Вознюк: Девять (или, гм, около того) классов: Штурмовик, Снайпер, Водитель, Хакер, Медик, Монах Баланса (мастер рукопашного боя) и т.д. Характеристики довольно стандартные, за основу взяты параметры из «Власти закона». Выбор класса в начале игры, невозможность дальнейшего его изменения. Классы различаются не только значениями характеристик, но и мировоззрением. Играя Штурмовиком,

вы лишитесь возможности выступать с мирными инициативами (в диалогах). Монах Балланса, напротив, изначально предполагает направленность на спокойное взаимодействие со всеми. Самые же широкие возможности для общения будут у Переговорщика. У каждого класса свое дерево развития и свои спецспособности (перки). Есть и личные перки, присущие конкретным персонажам. Продвижение по дереву умений ограничивается традиционно — количеством очков

наша система анимации, есть масса комбо- и спецударов, как с оружием, так и без. В дальнем бою в ход идут оружие и машины; управление персонажем — с клавиатуры, прицеливание — мышью. Так как в игре используется сложная система повреждений, стрелять можно в разные части тела; ранение в руку будет весьма сильно отличаться от ранения в ногу или попадания в голову. У техники есть отсеки, которые будут иметь различное бронирование и отвечать за разные функции.



■ Und so weiter. Знакомый по... череп с крыльями, который носит на себе корпоративный вояка, приятно разнообразят джавы пряником из головы дедушки Лукаса. Сколько джав нужно, чтобы водить краулер?

на level-up'ы, которое не изменится; в исключительных случаях очки развития будут наградой за особо важные квесты. Но прокачать все не получится. Помимо боевых умений будут мирные — взлом, медицина, дипломатия.

Вышел Фобос из тумана...

.EXE: Каким будет бой: похолодным, как в «КДР»?

Максим Вознюк: «4-й батальон» — игра в РЕАЛЬНОМ времени с видом от третьего лица (со свободной камерой). Боевая система состоит из двух подсистем: рукопашного боя и дистанционных контактов. Оба основываются на прямом управлении персонажем. Для рукопашных стычек создана слож-

ная система анимации, есть масса комбо- и спецударов, как с оружием, так и без. В дальнем бою в ход идут оружие и машины; управление персонажем — с клавиатуры, прицеливание — мышью. Так как в игре используется сложная система повреждений, стрелять можно в разные части тела; ранение в руку будет весьма сильно отличаться от ранения в ногу или попадания в голову. У техники есть отсеки, которые будут иметь различное бронирование и отвечать за разные функции.

.EXE: Ходить в бою нужно за каждого персонажа по очереди или можно задавать поведение заранее, как в Fallout 2?

Максим Вознюк: Управлять напарниками напрямую игрок не сможет. Только указание точек, которые надо атаковать (защищать, патрулировать, взломать); персонаж, получивший соответствующий приказ, действует самостоятельно.

.EXE: On dit, que по мере роста героя в уровне он сможет контролировать все большее количество напарников. Будет ли планирование операций на стратегическом уровне?

Максим Вознюк: С продвижением по карьерной лестнице герою становятся доступны функции управления взводом, ротой и целым батальоном. Но протагонист — лишь винтик огромного механизма ордена Крестоносцев. Управление в этом случае осуществляется не на уровне отдельного человека, а на уровне всего подразделения. Это и есть тот стратегический уровень, о котором вы говорите. Достигнув высокого звания, вы сможете отдавать «глобальные» приказы: в какой сек-

Экипаж, по танкам!

.EXE: О средствах передвижения. Где они находятся на шкале, где минимум — авто из Fallout 2, а максимум — грузовик из Ex Machina (суть вторая кожа героя)?

Максим Вознюк: Можно пройти игру, ни разу не сев в кабину. При этом, конечно, не прочувствовав динамики боя на хOVERбайке или того азарта, который охватывает вас, когда, прорвав оборону, ваш марсианский «скорпион» уничтожает осадные танки



■ «И девушка наша проходит в шинели, горячей Каховкой идет...» — напеваем мы, дабы отвлечься от мыслей по поводу привычно нефункционального наряда модели. Почему нежная и уязвимая внутренняя поверхность бедер не защищена надлежащим образом? Кто на Марсе делает мизогиническую броню? Это мультиигровой заговор?

тор вводить те или иные войска, сколько людей и техники выделить на штурм, сколько оставить в резерве. Если батальон в полном составе ушел во вражеский сектор, вы можете сами вслед за ним пройти на поле боя — чтобы стать активным участником массовой драки. А можете тихо-мирно отправиться по своим делам, в другой сектор, чтобы через некоторое время получить отчет о том, чем закончилась спланированная вами заварушка.

.EXE: Насколько масштабными будут сражения?

Максим Вознюк: В одном сражении смогут участвовать до нескольких сотен юнитов от каждой из враждующих сторон. Спасибо движку Warfare!

врагов, которые повернулись к нему боком (большая ошибка!)... Различия между транспортными средствами — не только в количестве отсеков под оружие и толщине брони, но и в наличии у них колес, гусениц, воздушной подушки, «ног»; при этом различия в динамике движения разных типов техники будут весьма ощутимыми.

Технику можно покупать или захватывать в бою. Апгрейд — в специальных гаражах: установка дополнительного вооружения и защиты, замена всевозможных блоков. Все изменения отражаются на внешнем виде техники... Наверное, стоит сказать также об «украшениях»: будет возможность раскра-

силь танк или мотоцикл, наклеить на них всевозможные decals, навесить флаги, «кенгурятники» и т.п.

В цивилизованных секторах действует общественный транспорт — поезда. А еще можно нанять пилота, который доставит вас на своем ЛА куда угодно.

.EXE: А как управлять транспортным-убийственным средством?

Максим Вознюк: Для управления необходим экипаж, чья численность будет сильно разниться. Скажем, штурмовому мотоциклу (один пулемет и парочка ракет) достаточно одного героя. А вот чтобы упра-

отдав соответствующий приказ. Безнадёжно отставший некоторое время будет ждать вашего возвращения, а потом поведет себя сообразно собственному характеру: пойдет по своим делам (возможно, вы еще встретите его где-нибудь и сможете нанять снова) либо разобьет лагерь и поселится там, где его оставили. Возможен и такой вариант: персонаж обижается на то, что его бросили, и начинает войну против игрока.

.EXE: У танков и т.п.. наверное, ограниченная сфера применения — не везде ведь можно проехать? Или все-все можно честно-физически разрушить и расчистить дорогу?



■ Flying Rats Circus — этого нам достаточно для счастья... Хотя нет, мы еще хотим Брайана и Грааль. И канкан в исполнении латных рыцарей.

виться с воздушной осадной платформой, понадобятся все семь человек... Вообще говоря, в экипаже может быть только протагонист, но тогда он либо будет стрелять из одного орудия, либо перемещаться, либо создавать защитный щит. С полным экипажем вам будут доступны все эти телодвижения.

.EXE: А если в команде больше человек, чем помещается в технике?

Максим Вознюк: Остальные следуют за вами (бегут рядом или садятся в другое ТС); или же вы оставляете их на месте,

Максим Вознюк: Каждый вид техники годен для определенных задач: если нужно взломать оборону — оптимален тяжелый танк; идете в разведку — возьмите багги. Будут задачи, где лучше обойтись без «тяжелой артиллерии», но принудительно ограничивать применение техники мы не намерены... «Вынести» можно почти все, что попадется вам на пути; однако не забудьте, если вы едете на багги без усиленного кузова, с мелкокалиберным пулеметом, то даже небольшой бетонный забор станет для вас непреодолимой преградой.

Закон и порядок

.EXE: Завезены ли на Марс в достаточных количествах BFG?

Максим Вознюк: Оружия свыше сотни видов, от простых пистолетов до тяжелых ракетниц. Огнестрельное, плазменное, энергетическое, ближнего боя; стандартные модели, уникальные образцы...

Для машин также предусмотрено множество разных пушек, пулеметов, ракетниц, которые можно будет менять, апгрейдить и комбинировать. Любое изменение снаряжения скажется на внешнем виде механизма (и персонажей тоже).

конкретной локации можно на глобальной карте. Каждое ваше действие будет либо уменьшать, либо увеличивать хаос в секторе. Вы можете вырезать вообще всех, или поддержать одну из сторон, подавив остальных, или добиться равновесия сил (за минусом, конечно, тех, с которыми вам нужно бороться насмерть). Делать это самостоятельно или чужими руками — решать игроку. «4-й батальон» имеет несколько концовок. Финал зависит от множества факторов, начиная с состава команды и заканчивая стилем прохождения. В разных зонах можно действовать разными методами, но



■ Бойцы на утесе инда пригорюнились: как вниз-то спуститься?

.EXE: Главный, пожалуй, вопрос: «уменьшение хаоса» в отдельном секторе — это как? В углу экрана «счетчик хаоса», и продолжить путь можно будет только тогда, когда стрелка достигнет нуля? Порядок и Хаос — синонимы Добра и Зла?

Максим Вознюк: Именно так! Это Добро и Зло в понимании главного героя. Его главная цель — ликвидация хаоса на Марсе. У каждой зоны существует свой «уровень хаоса», который зависит от событий, здесь происходящих, и соотношения действующих сил. Узнать «уровень хаоса» в

если в одном секторе вы вырезали поселение «мусорщиков», в другом «мусорщики» уже не будут поддаваться на уговоры не воевать — нападут сразу! Пообещав мир, а затем атаковав какую-либо из сторон, вы снизите свой рейтинг доверия, который потом придется долго восстанавливать, и никакие разговоры не помогут — вам просто не будут верить...

.EXE: Спасибо за интересные ответы. Максим. Удачи вам и роста рейтинга!

беседу вел
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Час жестянщика

Представить себе Seed невероятно сложно, даже сейчас игра практически за горизонтом осязания. Кто вообще верит в MMORPG без комбата как такового — и речь, поверьте, идет вовсе не о предводителе армейского подразделения! Одно дело — отвлеченно листать мемуары Николая Николаевича Третьякова о рогах, копытах и невинности Бемби; столкнуться со сквотом вполне разумных с виду датскоподданных, которые вот-вот выложат в Сеть готовый клиент пацифистской от носа до хвоста онлайн-игры, — без малого культурный шок.

SEED

www.seedthegame.com

жанр	Утопическая MMORPG
платформа	PC
разработка	Runestone Game Development (www.runestone.dk)
издание	Runestone Game Development (www.runestone.dk)
дата релиза	Апрель 2006 г.



■ Предводитель датского кружка по утопическому базостроительству Ларс Кролл Кристенсен, президент демократически избранный лидер Runestone Game Development и наш обаятельный собеседник.

Необходимое вступление и содержание предыдущих серий, исключительно для протокола: пять гигантских кораблей с генетическими кодами землян и суперкомпьютером во главе стола стартуют с Голубой планеты в поисках лучших миров. Всего через 250 лет один из них достигает конечной точки маршрута и приступает к процессу терраформинга и превращения атмосферы небесного тела в нечто приемлемое для жизни. Первая попытка оборачивается неудачей, природный баланс летит к бесам; AI возводит новую базу на поверхности планеты и začínает в пробирке первую сотню поселенцев — ровно через 900 годов после старта с Земли. Еще через три десятка лет население башни (о, эти библейские аллюзии!) достигает сорока тысяч человек, погода окончательно выходит из-под контроля, а компьютер сходит с ума. Клонированные поселенцы, в которых проницательный читатель уже давно подозревает подписчиков онлайн-игры Seed, оказываются перед необходимостью принятия экстраординарных мер для спасения колонизаторской миссии и собственных никчемных жизней. Их головы полны запрограммированных идеалов, они гениальные ученые и выда-

ющиеся инженеры... которые ничего не знают об оружии и древнейшей из увлекательных забав человечества — войне.

Семя чугуновых богов

О способах выживания в утопической башне на другом конце Вселенной, идеальном демократическом обществе созидания и целебатном прощании с оружием мы беседуем с президентом компании Runestone Game Development Ларсом Кроллом Кристенсеном (Lars Kroll Kristensen).

.EXE: Ларс, мы, пожалуй, не будем ходить вокруг да около, деликатно приближаясь к главному вопросу и не зная, под каким соусом его лучше подать. Исходя из всего, что мы прочитали о Seed, это MMORPG без возможности путешествовать и открывать новые земли, с фундаментальным неприятием поединков и любых форм физического насилия. Простите, но чем же Seed отличается от глобального графического чата?

Ларс Кристенсен: Мнда. Вы, русские, всегда славились особой дипломатической школой. Я тоже отвечаю в лоб: от графического чата наша игра отличается наличием ГЕЙМПЛЕЯ. Боль-

шинство MMORPG, и здесь не надо быть гением рекогносцировки, строят геймплей на убийствах, физическом превосходстве над компьютерными персонажами или себе подобными. Мы избрали иной путь. О, поверьте, в Seed всегда есть чем заняться: налаживание контактов с NPC (вместо их истребления — чувствуете разницу?), крафтинг, администрирование, производство, долгосрочное планирование, политическая борьба и, конечно, ролевая составляющая — отыгрывание персонажа!

.EXE: Выглядит угрожающе сложным даже на бумаге. А ведь вы собираетесь даровать новичкам лишь две недели, перед тем как они примут решение об участии в Seed или покинут игру навсегда. Не слишком ли?

Ларс Кристенсен: А разве кто-то обещал путевку в «Диснейленд»? Колонисты Да Винчи (именно так называется несчастная планета) могут ожидать чего угодно, только не легкой жизни. К тому же, прошу отметить, в отличие от прочих коммерческих онлайн-игр, мы отдаем клиентскую версию совершенно бесплатно, тогда как бесплатный месяц игры обычно оплачи-

вается стоимостью коробки с диском. Нет, четырнадцать дней вполне достаточно, чтобы хорошо прочувствовать все аспекты геймплея, которые я обрисовал выше. Если вы социально активны и контактны, за пару недель на Да Винчи можно взять отличный старт: вступить в крепкое товарищество (аналог гильдии. — **.EXE**), завершить хотя бы один уникальный, то есть заточенный персонально под вас, квест и наладить отношения с некоторыми важными NPC в обмен на мелкие услуги.

Vox populi

.EXE: Уважаемый Ларс, но вы так и не упомянули еще одну грань геймплея Seed. tv, о важ-

же изобретательство, коррекция и изменение игровых локаций, даже создание и открытие новых! Ни один из указанных типов геймплея не входит в число «властных» или «демократических», однако многие из них подразумевают участие и помощь других колонистов и NPC.

.EXE: Гм. Тогда, если не возражаете, давайте остановимся на термине «ролевая игра» в экстраординарных декорациях Seed. Ведь ставка на нее?

Ларс Кристенсен: Философия вживания в роль — это и есть причина существования Seed. Мы понимаем, что создать дышащее единой грудью сообщество можно лишь при наличии се-

Ларс Кристенсен: Именно что ставят! Мы всегда предлагаем свободу выбора — как индивидуальным персонажам, так и всему сообществу в целом. Каждый путь решения проблемы наделен достоинствами и недостатками, идентифицировать «лучший» отнюдь не так просто! Куда податься колонистам в беде? Стоит ли сфокусироваться на дальнейшем терраформинге планеты? Быть может, попытаться восстановить утерянный контакт с космической станцией на орбите? Или попробовать скорректировать генофонд человека с целью оптимальной адаптации к условиям планеты? Сходные варианты развития событий вы можете встретить и на менее



■ Башня будет во-о-от такой высоты: аниматор Кристиан Карстенсен указывает прикидочные размеры базы поселенцев на Да Винчи специалисту по текстурам Расмусу Дженсену.



■ Вы можете не подозревать об этом, но колонист на картинке занят в важном проекте изучения технологии создания дверей с автоматическим приводом.

ности которой сказано так много красивых слов на вашем веб-сайте. Демократия! Может ли новичок, словно образцовая домохозяйка, участвовать в управлении государством?

Ларс Кристенсен: По чести говоря, наши демократические игры предназначены в основном для ветеранов, игроков со статусом, влиянием и именем. Это любопытный аналог PvP в обычных MMORPG, если хотите. Однако занятий вне «правительственного геймплея» более чем достаточно: это и важнейшие миссии по восстановлению, ремонту и улучшению техногенной начинки и оболочки базы, крафтинг, социальные деяния, а так-

же резных общностей, тем для обсуждения, проблем для совместного рассмотрения и преодоления. В стандартных MMORPG по-настоящему животрепещущих тем немного: самые жаростные дебаты возникают лишь по вопросам очередности перетряхивания карманов трупа. Но разве вы когда-нибудь участвовали в дискуссии о том, нужно ли вообще убивать того редкого минотавра, в чьих карманах случается уникальный суперлапоть. Полагаю, подобный вопрос просто неуместен.

.EXE: Разве колонисты Seed ставят на повестку дня вопрос «чинить или не чинить?».



■ Не затопчите мастера! Он и ему подобные удерживают на плаву огромную жестянку перенаселенной базы на поверхности враждебной планеты Да Винчи.

глобальных, бытовых уровнях: единым махом мы вооружаем (простите!) геймплей солидной дозой адреналина. Это прекрасный повод для дискуссий, обсуждения эмоционального и морального аспекта проблемы.

.EXE: Мы не столь уверены в результативности подобных дебатов, зато шумиху и бедлам можем гарантировать! Как же в результате принимаются решения?

Ларс Кристенсен: Разве это не очевидно? Голосованием! Еженедельные голосования определяют руководящий состав колонии. Каждый поселенец имеет право отдать голос за одного из кандидатов на опреде-

ленный пост, причем голосов меньше, чем позиций. Таким образом, колонистам приходится выбирать спектр интересующих их отраслей, так как проголосовать по всем позициям сразу они не могут... Администраторы в свою очередь контролируют ресурсы базы, регулируют и определяют объемы производства, а также обеспечивают сограждан доступом к машинерии.

Евангелие от Стаханова

.EXE: Вот мы и добрались до основы основ. Давайте по порядку: какова роль станков и на кого они работают?

Ларс Кристенсен: Всевозможная техника, в пике карманной мелочевке, стационарна и принадлежит народу (!). Дорогие гости, представьте себе... скажем, микрофабрики, простейшие средства для производства предметов и компонентов. Они доступны каждому, но лишь демократически избранный администратор может позволить себе кастомизировать, подвинчивать и изменять сами приборы. Для чего? Чтобы определить, какие именно продукты будет делать

данная микрофабрика, разумеется! Допустим, вы хотели бы произвести на свет маленький химический заводик. Нет ничего проще — только не забудьте вооружить микрофабрику фирменными навесами «смешивания», «стерилизации» и чертежом того самого химвпредприятия. Надо ли упоминать о лимите аддон-слотов? А как же иначе? Администратору тем самым приходится выбирать и ограничивать спектр производимой продукции, а будущему владельцу заводика

Ларс Кристенсен: Если вы не возражаете, я расскажу про крафтинг. Здесь мы ограничили тремя категориями: изготовление, дизайн, научные исследования. Производство объектов и компонентов ведется по чертежам, у каждого из которых своя история. Геймплей изготовления предметов — это сохранение баланса между временем производства, качеством изготовления и затраченными ресурсами. Дизайн заключается в кастомизации, изменении базовых предметов в попытке втис-

Ларс Кристенсен: Не подлетит сомнению, ведь процесс восстановления функциональности объектов Seed сродни столь обожаемому вами (варварами!) боевому алгоритму прочих MMORPG. Колонист вооружается инструментами, умениями и спецприемами — и бросается в бой с неисправной техникой! С увеличением сложности механизма слесарь-ремонтник ставится во временные рамки, а последствия неудачи становятся все драматичнее. В процессе...



■ Жертвуя собственной жизнью, доблестный поселенец предостерегает сограждан об опасности. Смертельная бактерия? Авария в заборолитейном? А может, нелегальные бои на смерть с применением газовых ключей?..



■ Утренняя пробежка перед великим открытием освежает мозги и наливает мускулы силой. Особенно если шлепать по металлическому полу вот в таких чугунных скороходах.



приходится вымалывать (подкупать, вымогать), словом, использовать все известные миру способы убеждения, чтобы заставить власть предрежащего произвести и установить на микрофабрику необходимые запчасти. Сложно? Зато демократично и рыночно. Ах, да! Не следует забывать и об угрозе загрязнения. Любой администратор, который не следит за сохранением среды обитания, скоро обнаружит себя разжалованным, уверяю вас! Власть должна быть компетентной.

.EXE: Сколь обворожительна утопическая наивность, мы в восхищении. Ларс! Расскажи же нам скорее и о быте заурядных граждан города будущего. Чем коротают дни работяги в свободное от демократических дисциплин время?

нуть как можно больше полезных свойств в один предмет, не потеряв при этом ни в качестве, ни в его эффективности. Наконец, изобретатели занимаются разработкой чертежей и созданием новых функций для объектов: каждый такой проект обычно ведется целой группой колонистов и не может быть закончен в короткий срок.

.EXE: Что? пора вставать? Простите. Ларс, мы, кажется, задремали по старой студенческой привычке — защитные механизмы все еще сильны. Нельзя ли найти менее лекционный предмет для обсуждения?

Ларс Кристенсен: Полагаю, ремонтный геймплей — это то, что мы ищем.

.EXE: Вы уверены? То есть уверены-уверены?

эээ... починки вы можете использовать различные тактики и подходы: вправив мозги железке быстро и небрежно, колонист лишь чуть-чуть выигрывает во времени, — вскоре объект снова выйдет из строя. Альтернатива: можно постараться разобраться в устройстве, провести серию экспериментов и получить новые полезные знания... Как известно каждому земному технарю, подобная работа небезопасна. Окажется невнимательны или преступно халатны, и шансы угореть дотла под напряжением или получить в лицо дозу радиоактивной субстанции очень велики. Поэтому защитные спецкостюмы (армор?!) могут стать верными друзьями нашего ремонтника. Теперь убедились? В Seed тоже есть место горячему экшену.

Точки излома

.EXE: Электрошок? Радиоактивные отбросы? Какие же вы после этого пацифисты. Ларс?

Ларс Кристенсен: Пойдите, пойдите. Мы говорили об отсутствии насилия, но не смертности. Впрочем, окончательного и бесповоротного упокоения в игре действительно нет, суровые травмы за станком или не поддающиеся пока лечению заболевания заканчиваются потерей сознания. Колонист приходит в себя в ближайшем инкубаторе — и готов к дальнейшей работе на благо общества! Некоторые ранения могут быть чреваты временными недомоганиями. В такой ситуации мы рекомендуем найти квалифициро-

есть торг и рыночная экономика, не так ли?). Покатится ли идеалистическое общество Seed ко всем чертям под руководством такого вурдалака?

Ларс Кристенсен: Если он действительно подлец, ровно через неделю полномочия уйдут к вновь избранному руководителю. С другой стороны, если, помимо всех указанных вами замечательных качеств, он еще и коварный политик — в этом случае мы будем только счастливы его переизбранию на последующие сроки — и благодарны за поддержание интриги в Seed-комьюнити!

.EXE: Далее. Предположим, как это обычно бывает в реальной

кое может повториться? Мы надеемся, что уже через неделю заговорщики будут смещены, а у руля окажутся созидатели.

.EXE: А вот еще камушек-в-огород, дорогой президент. Вам, наверное, известно о феномене безразличия в условиях демократической системы. Можно ли подкосить Seed совершенным бездействием? К примеру, люди откажутся голосовать.

Ларс Кристенсен: О коллапсе речи быть не может. Что касается игроков, этим они навредят себе: демократическая форма геймплея работает гораздо лучше при всеобъемлющем участии. Поэтому мы делим колонистов на несколько больших



■ Графическая оболочка Seed может напомнить работы французских мастеров из XIII, однако датские девелоперы наотрез отрицают причастность к партии cel shading.

ванного медика и воспользоваться его услугами.

.EXE: О'кей, давайте немного похулиганим. Может ли в игре установиться настоящая тирания?

Ларс Кристенсен: Не думаю. Если администратор проигрывает новые выборы, он лишается полномочий автоматически. А в силу отсутствия физического насилия как такового людей невозможно удержать от участия в выборах!

.EXE: Хорошо. Допустим, наш администратор — эгоистичная, коррумпированная скотина, его интересует лишь собственная выгода (ведь в игре

жизни, негодяй не один — их целая партия, и все в власти. Каковы их шансы в производстве полного хаоса и повороте курса колонии, скажем, к тотальному и всепоглощающему производству... ммм... машинок для удаления волос в носу?

Ларс Кристенсен: Хи-хи. Машинок для выщипывания? Как мы уже выяснили, отдельно взятый властолюбец вряд ли причинит обществу большое неудобство. Однако целая клика администраторов, работая сообща, может приостановить очень и очень многие полезные процессы, тем самым на некоторое время отбросив колонию назад. Но спросите себя: сколько раз та-

групп: не голосующих, голосующих за друзей, голосующих за предводителя гильдии и даже тех, кто торгует голосами в пользу наиболее щедрых политиков.

.EXE: Признаться, мы уже сейчас спим и видим, как подкупленные правящей верхушкой толпаги голосуют за проведение выборов раз в год, а затем — за изобретение гигантской атомной бомбы, которая разнесет единственное жилое пространство на планете на мелкие-мелкие электрончики...

Ларс Кристенсен: Нельзя отрицать: мы тоже боимся подобного развития событий. Но закон есть закон, демократия под-

разумевает свободу выбора, а пресловутая бомба — не без нашего скромного участия — может на поверку оказаться неработающей или поврежденной. Мы лелеем наше детище почти пять лет и вряд ли позволим какому-нибудь лихому power-юзеру разрушить Seed в одночасье. Все остальное — в пределах допустимого геймплея, что бы ни случилось...

.EXE: Крайне позитивно. Ларс! Со своей стороны мы желаем Rubestone успешного старта и обилия подписчиков. Удачи и всего хорошего.

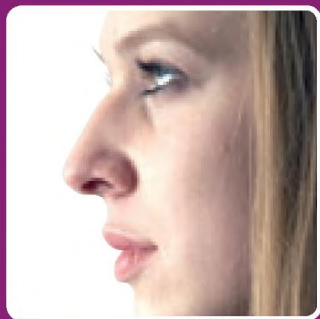
беседу вел
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН



■ Лидеры фракций и администраторов принято приветствовать простым и хорошо известным жестом. ЗОЛТОН!!

.SINGLE^{PLAYER}

/ Блоу-ап
/ Особое мнение
/ Выбор Бешеного
хомячка
/ Пятая колонка



МАША.АРИМАНОВА

Дзен и искусство ухода за карликовой таксой

Isn't everything in life better with a puppy?

В твоей жизни Ужасные Проблемы? Поругалась с бойфрендом? Родители прочитали твой дневничок? Бесследно пропали фотографии Вина Дизеля из фотоальбомчика? Ты забыла про день рождения Орландо Блума? Гороскоп предсказывает скорую гибель? Не грусти! Тебе нужна собака.

Как выбрать собаку

Ну да, конечно, завести настоящую тебе никто не позволит (потому что уроды и сволочи!). Спокойно, малоизвестная тебе японская (это на Востоке) компания «Нинтендо» уже обо всем позаботилась! Все, что тебе понадобится, это карманная игровая консоль Nintendo DS, похожая на милитаризованную пудреницу, да коробка с уставившимся на тебя милейшим щенком смутно знакомой породы и обнадеживающей надписью «Карликовый ризеншнауцер и друзья». Ты, может, и не знаешь, что такое ризен-шна-у-цер, но ты всегда мечтала о сибирской лайке.

Внутри коробки — флэш... эээ... карточка с игрой Nintendogs. Не волнуйся, она модная (да, даже в Европе. Продали больше миллиона экземпляров!). Вообще «игрой» эту штуку боится звать даже сама «Нинтендо» — в прилагающемся ярком буклете она характеризуется как (учи английский, дурочка!) interactive entertainment experience. Интерактивный то бишь экспириенс энтертеймента. Но про собак.

Да, я знаю, что ты еще не постигла, хотя собираешься, и поэтому не буду утомлять тебя такими терминами, как им-прин-тинг и ас-со-циа-тив-на-я связь. Идешь в питомник. Выбираешь собачку, мальчика или девочку. Наконец, называешь ее — собачка запоминает твой голос и будет откликаться лишь на твои команды. Прописываешь имя собачки латинскими буквами. Все. Если сомневаешься — к твоим услугам уже готовые, натасканные собачки, готовые играть с кем угодно хоть до посинения, не требуя взамен никакого ухода. Как определишься, тащи собачку в свою квартиру. Кстати, тебе больше по душе американское кондо или японская студия? Процедуру можно повторять до трех раз — я в курсе, как ты любишь животных, но больше трех собачек в квартирке, к сожалению, не поместится. Даже в виртуальной.

Десять правил хорошей хозяйки

Ты все-таки предпочла модной ши-тцу или совсем модной сибину (выучи наизусть, произведи же впечатление!) сибирскую лайку? Да, я согласна, что «она добрая». Хорошо, хорошо. Теперь смотри: собачка... что? КАК ты ее назвала?! Ладно, неважно... живет на верхнем экране. На нижний ее можно позвать или голосом, или нежным постукиванием стил... карандашика. Кстати, радуйся: твоя собачка никогда не состарится, на всю жизнь останется милым неуклюжим щеночком. Да и все темные и сомнительные моменты ее психики купированы. Эта собачка никогда на тебя не обидится, не расстроится, не будет звонить ночью по телефону и устраивать безобразные сцены. Не то что некоторые.

Гляжу, ты уже приспособилась: вот так, вот так, а теперь за ушком... Ой, какая хорошенькая! Смотри, вот так ее можно заставить сесть, вот так — лечь, вот так — перевернуться. Теперь гладь по пузику. Если у тебя есть младший брат, спрячь от него консоль, спрячь! Злые мерзкие малышки тянут бедное животное за хвост и лапы. Я знаю. Наигралась? А теперь смотри: после того как собачка совершает какое-то действие, она прислушивается. В этот момент надо четко и громко произнести в микрофончик команду. Еще раз попробуй. И еще! А теперь скажи команду: видишь — села... Вот это, между прочим, и называется ас-со-циа-тив-на-я связь. Все, быстрее занося (большими печатными буквами) в индивидуальный трик-лист... список командочек, пока не забыла. Если забыла, придется начинать сначала.

У тебя перед животным есть определенные обязательства. Не очень страшные: надо его поить, водой или молоком, кормить сухим кормом и баловать разными вкусными штучками, хотя бы изредка. Не помрет, не тамагочи, но тебе потом будет стыдно под взглядом огромных черных глази-



■ Чаще всего собачка с радостным видом тащит тебе палку или коробку салфеток. Ну и что, остальные тебе вообще ничего не дарят.



■ Ласкай собачку, но знай меру. Если будешь слишком долго драть уши пушистику, у него испортится характер. Займись спортом.



■ Чистая собачка — счастливая собачка! Следи, чтобы пена не попала в глаза.

ков. Если не лень, можно заняться спортом: бросать мячики, от теннисного до футбольного, или тарелку, которую собачка будет лихо подхватывать на лету, ну а если в школе был тяжелый день, можешь просто бросить ей гигантскую игральную кость, пусть грызет в свое удовольствие. А если хочешь поплотнее поучаствовать — пускай мыльные пузыри, дует в микрофончик. Правда, ты будешь очень глупо выглядеть с надутыми щеками и, вероятно, останешься такой на всю жизнь.

От хвоста к совершенству

Учти, что разные собачки по-разному реагируют на разные игрушки. У каждой собачки есть любимая вещица. А некоторых предметов они просто боятся. И если хочешь, чтобы собачка выполняла твои команды (ты уже выучила все четырнадцать? И «сидеть», и «лежать», и «на бок», и «лапу», и «кувырок»? А ты знаешь, что у каждой собаки, помимо стандартного набора движений, есть парочка уникальных, выполнить которые может только она?) с первой попытки. Постарайся, чтобы ее внимание было сосредоточено на владельце, а не на прыгающем по комнате и издающем страшный писк резиновом грибе, хорошо?

Еще собачку надо купать, но с этим у тебя не будет проблем. Первичные аксессуары (игрушки, еду, шампунь) можно купить в магазинчике — обычном или уцененных товаров. Остальное приложится. Кое-что собачка может найти во время прогулок и торжественно приволоочь в зубах. Перед прогулкой можешь нарядить животное: широкий ассортимент ошейничков, ленточек, шляпок, очков, шарфиков... Прояви свой безупречный вкус, не стесняйся!

Можешь, не сходя с места, написать приветствие, которое собачка сумеет довести до сведения другой владелицы DS и Nintendogs во время общения по беспроводной связи... эээ... запиши, в общем, приветствие и не

забывай себе голову. Только представь: у тебя есть знакомая, у которой тоже есть DS, и ты можешь обмениваться с ней не только сообщениями, но и подарками! Какой простор для здоровой социальной активности!

Во время прогулок ты встретишь виртуальных собаководов: пока собачки переругиваются, играют или проявляют друг к другу платонический интерес, владельцы дают полезные советы. Записывая их в книжечку.

Прогулки сами по себе довольно интересное занятие. Сначала надо выбрать маршрут: чтобы собачка, с одной стороны, не устала, а с другой — набралась свежих впечатлений. Ты знаешь, увлекательный экскурс «дом — помойка» почему-то быстро приедается. Попробуй в парк сходить, что ли. Продукты жизнедеятельности собачки ты, я надеюсь, будешь аккуратно, хоть и несколько брезгливо, собирать карандашиком в мешочек. Никто не заставляет тебя делать это, но ты же приличная девочка.

Ошейники и поводки

По дороге можешь заскочить в магазин или зайти поболтать с декоратором насчет оформления квартиры: так надоел ранний американский период, хочется позднего! От мусорных куч ненаглядного питомца оттаскивай. В парке можно научить собачку как следует ловить диск (дома не очень-то развернешься), а на специальной полосе препятствий — брать барьеры, проползать через трубы и семенить по доске, перекинутой через бревнышко. Все это потом пригодится. На окраине города расположена жутковатая собачья гостиница. Если трех собак дома мало (и ты жалеешь, что нельзя завести еще змею, пингвина и маленького крокодила), можно сдавать их в гостиницу — где позволено держать пять резервных животных. Старайся не думать о том, что ночью твоих ненаглядных собачек, скорее всего, возьмут в лабораторию на бесчеловеч-

ные испытания новых аэрозолей и дезодорантов.

Знаю, что ты не такая, но все же послушай: при желании собачку можно пожертвовать отелю. Учти, что после этого собачке, гм, «подберут нового хозяина» и ты больше не увидишь ее. НИКОГДА.

Знания, приобретенные собачкой во время домашних упражнений и уличных эскапад, пригодятся в соревнованиях. Соревнования бывают по фрисби... извини, метанию дисков, на распознавание команд и на преодоление полосы препятствий. В каждом пять уровней сложности. В метании диска важно, как далеко полетит снаряд и как высоко прыгнет собачка в погоне за ним. На полосе главное психологическое подготовить собачку к штурму такого ужасного непреодолимого препятствия, как положенная на бревнышко доска. Ты не поверишь, как они сначала переживают. Ну а распознавание команд бывает трех видов: выполнение приказов по порядку, упражнение на удержание стойки (надо научить собачку замирать в одной позе) и свободное представление, в котором... Ну, ты сморишь фигурное катание? Собачка под твоим чутким руководством кажется чем-то средним между тостером из фильма «Охотники за привидениями-2» и скейтбордистом Тони Хоуком. За победу в соревнованиях вручают сертификаты, которые дают тебе полное право задира́ть нос перед подружками. Ну и деньгами помогают, конечно.

Постепенно у твоей собачки выработается характер. Пусть она не умеет сердиться и расстраиваться, но если ты не будешь о ней заботиться, то в один ужасный день обнаружишь, что квартирка опустела. Ну не реви, не реви! Просто посиди, и она неминуемо вернется, с ужасно виноватым видом, и, может быть, еще и подарочек тебе принесет.

P.S. Перепечатано из журналов «Весь Вин Дизель» и «Мне тринадцать — и я так хочу умереть». ■

.SINGLEPLAYER

/ Блоу-ап
/ **Особое мнение**
/ Выбор Бешеного
хомячка
/ Пятая колонка



ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

Трава в иллюминаторе

Как цифровая
дистрибуция
поможет вернуть
волосы на голове
PC-игр

В прошлом выпуске нашей невеселой программы мы пришли к оптимистическому выводу: уже через несколько лет вставать из-за компьютера не придется вовсе. Игры мы будем загружать прямо из Интернета, оплачивая их с помощью кредитной карты соседа. Цифровая дистрибуция добралась и до немытой России: в ближайшее время сразу несколько компаний «будут счастливы сообщить...», и так далее. Интересно другое — как именно всеобщее бескоробочное будущее скажется на облике PC-игр в долгосрочной перспективе?

Гады железные

Британская команда Introversion (www.introversion.co.uk), ставшая известной после скандального хакер-симулятора Uplink и закрепившая успех с выходом строго леворезьбовой RTS Darwinia, заканчивает очередной проект — Defcon (www.introversion.co.uk/defcon). Это компактная стратегическая игра, симулятор мировой термоядерной войны для шести игроков, рассчитанная в основном на офисных клерков. Нажмите два раза кнопку ESC — и экран свернется до пиктограммы на панели задач. «Иконка» будет мигать каждый раз, когда противник запустит ракеты с ядерными боеголовками. Так как игра идет в реальном времени, у вас будет полчаса, чтобы закончить квартальный финансовый отчет, улыбнуться начальнице и отразить атаку с помощью истребителей-перехватчиков. Правила игры просты, но одержать победу почти невозможно. Задача скорее выглядит так: проиграть последним. В Defcon почти нет звукового сопровождения, и пусть по поверхности планеты гуляет радиоактивный шторм и гибнут миллионы — вы в бункере на глубине многих километров. Пиктограммы ядерных грибов с тихим щелканьем вырастают на всем западном побережье...

Вы, конечно, смотрели Wargames (1983) и, возможно, потом целую неделю, сидя на школьной парте, черкали в тетрадке в клеточку контуры гениальной КИ для БК-0010 про ядерный конфликт мировых масштабов. Парни из Introversion, называющие себя «The Last Of The Bedroom Programmers», тоже смотрели Wargames, но продвинулись чуть дальше. Через несколько месяцев их игру смогут приобрести миллионы. Несколько десятков, а может, и сотен тысяч человек ее действительно купят.

Кто он, этот сумасшедший издатель, которому понравилась игра, состоящая из одного экрана черного цвета с красными

точками, в которую к тому же нельзя выиграть? Какой отчаянный дистрибьютор выставит Defcon на полки своих магазинов? Но полок не будет, не будет и издателя. Игра будет распространяться исключительно по каналам цифровой дистрибуции Steam и благодаря популярности этой системы может получить свои полчаса славы. Еще несколько лет назад о такой судьбе для маленькой низкобюджетной игрушки, изобретенной «прикроватными программистами», нельзя было и мечтать. Неужели времена меняются?

«Единственное будущее»

«PC-игры в скором времени станут единственным пристанищем для маленьких независимых студий», — признался Раймонд Паулс игровой индустрии Брюс Шелли (Bruce Shelley) в интервью интернет-ресурсу next-gen.biz. «Сегодня выставить продукт на магазинную полку — очень дорогая операция, — объясняет в беседе с вашим корреспондентом и так понятную ситуацию Дуг Ломбарди (Doug Lombardi), директор по маркетингу Valve Software. — Для обычной коммерческой игры это стоит от 7 до 15 млн. долларов. Так как у большинства разработчиков таких денег нет, они вынуждены вступать в отношения с издателем или другими структурами для получения финансирования и дистрибуции. В конце концов, это означает, что разработчик, как правило, теряет права на свою интеллектуальную собственность в обмен на авансовые платежи и вынужден создавать игру, отвечающую представлениям издателя о продукте, который должен хорошо продаваться. Одно из преимуществ распространения игр по цифровым каналам состоит в уничтожении этих барьеров. Разработчик может создать что-то компактное и творческое, начать продажи, когда будет действительно готов, выставить цену, какую сочтет



■ Спусти восемь лет SiN возвращается — нарезанный эпизодами. В течение первых четырех серий дизайнеры будут нащупывать контакт с аудиторией. Если все будет хорошо, игру издадут на DVD и положат на полки всех супермаркетов мира.



■ Counter Strike пробился в звезды по чистой случайности. Почему любой другой мод для Half-Life 2 не может повторить его успех? Желающих попробовать много, и владельцы Steam не отказывают никому. В кадре — Dystopia, многопользовательский шутер для тех, чье сердце пропускает такт при слове «киберпанк».



■ По слухам, результаты продаж Darwinia через каналы Steam остаются более чем скромными, а сами разработчики за три года каторжного труда в спальнях так устали рисовать на коленке уровни, что придумали Deusop — игру, в которой вообще нет «контента».



■ Марк Хили сделал Rag Doll Kung Fu в свободное от работы время. Интрига в том, что Марк трудится в студии Lionhead. Точнее, трудился до недавнего времени. Оглушительный успех RDKF и возможность напрямую общаться с сотнями тысяч поклонников вскружили парню голову — Марк ушел на вольные хлеба.

разумной, и при этом сохранить права на интеллектуальную собственность».

Парад уродов

Каких еще слов можно ждать от сотрудника Valve, ответственного за привлечение разработчиков в Steam? Впрочем, дела говорят лучше слов. Steam, изначально тайное оружие Valve в затянувшемся конфликте с Большим Издателем, за прошедшие годы превратился в оранжерею, заполненную плодами самой причудливой формы. В некотором отдалении от сверкающей неоновой рекламы международных блокбастеров тихой сапой зарождается что-то очень настоящее и давным-давно забытое: маленькие живые игры. Обласканная критиками и гомерически смешная Rag Doll Kung Fu, ночной кошмар издателя-мейджора Darwinia, главный на сегодня военно-морской симулятор S.C.S. — Dangerous Waters, Battleground 2, шутер в крайне рискованных декорациях войны Севера и Юга, вечный 4X-аутсайдер Space Empire IV Deluxe, романтический киберпанк-шутер Dystopia, утонченный HL2-мод Minerva... Вы скажете, что за убогих лузеров собрал Valve! И будете правы. Однако, выбирая между истеблишментом и группой инвалидов дизайнерского труда, лично я ни секунды не буду сомневаться. Да, местные игры не идеальны и создаются в основном любителями, но если трава и покажется из-под асфальта, то именно здесь.

Почему? Представьте, что вы придумали... Да хоть Counter-Strike — и пришли к большому издателю, чтобы продать ему эту гениальную идею. Запинаясь от волнения, вы расскажете про игру, в которой не будет сюжета и одиночных миссий, игроки будут умирать от одного попадания в голову и в течение последующих пяти минут тупо смотреть в экран, ожидая следующего раунда. Как вы думаете, кто-нибудь из серьезных возьмет такое под

свое крыло? Никогда в жизни. Забавно, да? Игра, до сих пор владеющая умами миллионов, появилась по чистой случайности, чудом проросла сквозь трещину в бетонном покрытии. Такие площадки, как Steam, вполне могут принести нам новые открытия. Впрочем, второй «Контры», пожалуйста, не надо.

Серийный грех

Разумеется, Valve очень заинтересована, чтобы перетянуть к себе как можно больше демиургов от гейм-дизайна. Пока удаётся. Марк Хили (Mark Healey), вед. разработчик Lionhead и по совместительству автор популярнейшего Steam-проекта Rag Doll Kung Fu, после длительных сомнений решает покинуть Дядю Петю Молиньё (с которым работал еще со времен Bullfrog) и уйти на вольные хлеба — разумеется, под зонтик Steam. В конце прошлого года Уоррен Спектор (Warren Spector), ответственный за появление System Shock, Thief и Deus Ex, объявил о наборе талантов в Junction Point Studios. Новая игра на движке Source также будет распространяться Steam'ом.

Что их привлекает? Среди прочего, вне сомнения, свобода выбора и некоторое пространство для маневра. «Стратегия Steam состоит в том, чтобы помочь дизайнерам создавать игры, а не игровые технологии», — говорит Гейб Ньюэлл (Gabe Newell), основатель Valve. В ближайшее время на площадке Steam состоится триумфальное (а почему бы и нет?) возвращение SiN. Репутация игры в 1998-м серьезно пострадала из-за детских ошибок в коде, хотя на меня лично она почему-то произвела неизгладимое впечатление.

Камбэк SiN Episodes, как следует из названия, состоится в несколько приемов: новый проект Ritual станет первым многосерийным блокбастером, умеющим подстраиваться под вкусы и способности каждого отдельного игрока. Это сделано

специально, чтобы захватить как можно более широкую аудиторию и сократить время на тестирование геймплея, — новые эпизоды, рассчитанные на 5-6 часов рубилова каждый, должны выходить ежеквартально, а их содержание будет напрямую зависеть от решений, которые большинство игроков примут в предыдущей части. Так, если все решат уничтожить небоскреб с главным злодеем в центре города, в следующей серии его уже не будет. Оскорбленные лично вами персонажи перенесут свою обиду в другие эпизоды, поэтому авторы рекомендуют заводить больше друзей. Ritual ни в коем случае не отрицает важности «коробочной» дистрибуции. SiN Episodes непременно будет издана и в «материальной» форме, как только выйдут 3-4 эпизода (их соберут вместе и выпустят в подарочной упаковке). К этому времени разработчики будут знать все о вкусах своей аудитории и сумеют на ходу подкрутить нужные гайки — ситуация еще вчера совершенно фантастическая!

Твари по паре

Итак, будущее PC-игр зреет в Интернете, в оранжереях Steam и других платформ, которые пока только набирают силу. Своим главным конкурентом Гейб Ньюэлл называет... World of Warcraft, и не зря. Онлайн-ролевые указали направление, следом на ковчеге с паровым приводом отправляется Valve и примкнувшие к ней дизайнеры. Границы понятия «игра» размываются, это больше не программа на диске, которую можно запустить, провести с ней несколько незабываемых дней и выбросить в урну. Игра как живой процесс; игра, способная эволюционировать, подстраиваться, расширяться и продавать себя по частям — многократно. Это рискованное путешествие, но альтернатива высится за спиной громадами EA-блокбастеров. Пути назад, кажется, нет. ■

.SINGLE PLAYER

/ Блоу-ап
/ Особое мнение
/ **Выбор Бешеного
хозяина**
/ Пятая колонка



АЛЕКСЕЙ.ХАЛЕЦКИЙ

Радиоволна

*Grand Theft Auto:
Vice City
как учебник
сольфеджио*

Ну что я могу поделаться? 80-е — именно та эпоха, та атмосфера, в которой мне хотелось бы жить! Штаны «мальвины» из клипа MC Hammer'a, «варёнки», спортивные костюмы, которые сейчас считаются привилегией людей без вкуса... Все, все радует глаз и заставляет ностальгировать. Лучшие фантастические фильмы были созданы в 80-х! Целая обойма с Арнольдом Ш.: «Терминатор», «Бегущий человек», «Вспомнить все». А молодой Мел Гибсон в «Безумном Максе»? Во всех трех, «Фоллаут» на широком экране! И стоит ли говорить о том, что «Полицейская академия» — кино всех времен и народов? Конечно, нет — вы знаете это лучше меня.

Глава первая, яркая, как вспышка

С год назад, то есть уже в нашу эру, Тацин принес мне GTA: Vice City, и... Совершенно верно, 80-е появились у меня на мониторе — и я был абсолютно счастлив! Игра, конечно, позитивная во всех отношениях, но имеет один огромный минус: она конечна. Очень скоро она была пройдена по всем направлениям, и только тогда я понял, что GTA-80-е существуют для меня лишь... на волнах местных радиостанций. Если бы не музыка, ни за что не поверил бы в этот спектакль народного театра. И вот отсюда — чуть подробнее и под мелодии-и-ритмы зарубежной эстрады.

«Вы знаете, я обожаю поп-музыку, честно! Она делает нас непохожими на хиппи... Ну, на тех ребят, у которых длинные волосы и запах». (Тони зажигает.)

Flash FM — роскошная станция. Поп-музыка 80-х бьет ураганным фонтаном. К счастью, благодаря игре и вкусу людей, которые ее создали, мы слышим только самое-самое.

Бриллиантом сверкает «Billie Jean» коренного белоруса Майкла Джексона. Текстовочка там, правда, странноватая... Ну да, я вслушался: тема — определение отцовства. В начале 80-х еще думали, что Майкуша вменяем. Второе место в моем топе занимают The Bangles: хорошо, что в игру не попали их более известные вещи «Manic Monday» или «Eternal Flame» — саркастическая «Video Killed the Radio Star» в самый раз, в яблочко! Песня, даром что 80-го года, тему клипов раскрывает в хвост и в гриву, есть даже наезды на электронщиков, но мы это простим — будем считать, для рифмы.

Держите себя в руках — на волне Flash FM Лора Брэниган (ныне, увы, покойная — этой роскошной (тогда!) девушки не стало в 2004-м) с ее великолепным «Self Control»! Все правильно, мы в 84-м.

Еще одни мои любимчики — раритетный английский электро-поп-бэнд Talk Talk: всем слышать тягучую «Life's What You Make It» с альбома 86-го года «Colour of Spring». Кстати, «It's My Life», другой трек с этого альбома, в свое время был перепет No Doubt.

The Outfield образца 1985 года звучит так же, как все сегодняшние поп-панк-группы. Черт возьми, почему они двадцать лет топчутся на одном месте?! Ну и, конечно, никуда не делись ELO, Yes, INXS, The Fixx — я же говорю, все флаги в гости к нам.

«Так, так, звоните своим родакам, звоните мутеру, звоните папашке. У меня для вас есть кое-что на десерт. Я говорю о... КОМПАКТ-ДИСКЕ! Вы видели это чудо? Только что появились в магазинах. Реально, вещь сносит башню! Тот же самый музон, только проигрывается лазером. BAY!» (Тони, конечно, Тони с Flash FM.)

Глава вторая затопит всех «новой волной»

«Wave 103! Здесь мальчики и девочки выглядят одинаково! Странновато, не правда ли?» (Женский голос.)

Судя по игровой статистике, самое любимое GTA-радио автора этих строк. Так уж получилось, что чаще всего я слушал именно Wave 103. А все почему? Потому что, когда только начинал играть, услышал джингл «Это не поп-музыка, это New Wave». А поскольку я питаю к нью-вейву, синти-попу и электро-попу самые нежные чувства, то... Для начала у меня отпала челюсть, когда я услышал «Sunglasses at Night», которую пел Corey Hart. Дело в том, что я искал эту вещь очень долго — искал, не зная ни названия, ни исполнителя. Впрочем, это не совсем New Wave, но атмосферу 80-х передает на все сто. Легендарных Blondie я полюбил уже после их возвращения за новые песни, но древняя «Ato-



■ Девушки 80-х! Очень милые, но сегодня кажется, что они прибыли с другой планеты.



■ Если вам показать фотографии других групп 80-х, вы вряд ли найдете больше пяти различий.



■ Классический «Макинтош»! И тоже прямиком из 80-х.



■ Катается себе мальчик на велосипеде и не подозревает, что 80-е скоро закончатся.

mic» ничуть не хуже свежих вещей. Песня с альбома «Eat to the Beat» (1979), который, возможно, знаком вам по «Tide is High» и «Rapture», попавшими в звуковую дорожку к/ф «Trainspotting».

Рафинированный немецкий поп в исполнении Nena — «99 Luftballons» («99 воздушных шаров»). Эту девицу мало кто помнит, куда лучше в памяти сохранились «Арабески». Между тем ее песни нынче перепевают все кому не лень. Не далее как пару часов назад я слушал сингл Blumchen — новый вариант «Nur Getraumt».

Ах, Spandau Ballet! Вокалист с таким глубоким бархатным тембром просто не мог не быть любимцем публики. Однако хит всего один — «Gold», из 82-го. Недавно видел по «Евроньюз» — группа снова собралась вместе.

Проект The Human League с очаровательной вещицей «(Keep Feeling) Fascination». В свое время (в 1983-м) эти англичане подавали большие надежды, ходили в бомбистах синти-поп-сцены. Увы, не сложилось.

Tears For Fears, конечно, более известны своим боевичком «Shout!» но и «Pale Shelter» — их штука, не отнимешь. Между прочим, первый настоящий хит этой группы. А вот в США их почти не знают. И — тоже недавно возвратились на сцену. К чему бы это?..

Вещь «Two Tribes» бэнда Frankie Goes to Hollywood интересна клипом — там боксируют настоящие... Рейган и Горбачев. А может, и ненастоящие, кто их разберет! Альбом «Welcome to the Pleasuredome» 1984 года более известен мегахитом «Relax», который был в ротации чуть ли не у целого поколения музкоманд. С ходу на ум придут Bloodhound Gang и их «More», а также Power 500.

Гари Ньюман, Ким Уайлд, ABC — просто перечисляю оставшихся товарищей, о которых я преступно не сказал ни сло-

ва. Отменное радио! Я и сейчас продолжаю слушать его чаще других.

«Прощай нормальность, скажите привет сексуальной двусмысленности!» (Все тот же женский голос.)

Главу третью лихорадит

«Родина современного диско и соула здесь — в Вайс-Сити, и это рай на земле!» (Рекламирует себя Оливер Бисквит.)

На 105-й частоте в Вайс-Сити вещает радио Fever 105 — настоящая клубная музыка: диско, фанк, соул, ритм-н-блюз. Когда мне надо поработать за компьютером, я включаю Fever 105 — позитивный, не отвлекающий фон гарантирован.

Из самых любимых отмечу Mtume с песней «Juicy Fruit» — полное соответствие названию. Мне вообще больше нравится женский вокал, а тут он к тому же такой сочный. Хотите вкушать классического вокала — слушайте Верди, соскучились по эстрадным песнопениям — ставьте на афроамериканцев. Не ошибетесь. Продуманные подголоски и просчитанное многоголосие. «Приятно» — совсем не то слово!

Инструментальная вещьца «Summer Madness» в исполнении Kool and The Gang 74-го года! И это слышно — выбивается по атмосфере. Сейчас подобную музыку делает Air.

Уверен, типичное диско «Last Night A DJ Saved My Life» группы In Deep загло бы любую современную гламурную тусовку на счет «раз». Еще одна диско-композиция «Get Down Saturday Night» — это уже Оливер Читам, с фанк-гитарой и электродуховыми.

Whispers напористо, звонко сообщают нам, что «And The Beat Goes On», — что твои ранние Wham! Точнее, конечно, это ранние Wham! работали в подобном стиле, потому как в данный момент мы находимся в самом что ни на есть 1980-м.

Разумеется! Разумеется, такая станция не могла не крутить Майкла нашего Джексона, вы правы! Звучит «Wannabe Startin' Something» все с того же «Триллера».

«Ммм, только что звонила Сьюзан, сказала, что устраивает вечеринку, и попросила порекомендовать что-нибудь, что поможет гостям справиться с жарой. Милая, я могу порекомендовать себя! Я холодный, как огурец, и столь же практичный... Оу-е!.. Ммм...» (Оливер клеит дамочек в прямом эфире.)

Глава четвертая, знакомство с пиратами

«Запомните, вы на Уайлд-стайл, запомните, вы слушаете меня — Супер-Рокинг-Мистера Мэд-жика! Вещаю вживую из своего тайного убежища в Вайс-Сити! Поэтому, господа офицеры, если вы меня слышите, а я знаю, что слышите, не пытайтесь остановить нас! Вы никогда нас не найдете! Вы не можете остановить нас, потому что мы в подполье!» (Mr. Magic брызжет паранойей.)

Wildstyle, столь же известная, как и Pirate Radio, позиционирует себя как нелегальную подпольную станцию. Формат — хип-хоп и электроника. И почти нет рекламы. Пожалуй, уступает только Wave 103. Мне, как человеку, жестко подсевшему на электронику, было очень интересно узнать, с чего все начиналось. Да и old school rap, который тоже крутят на Wildstyle, лично мне куда милее, чем современный. Сегодня, конечно, странно слышать, что в начале 80-х рэп был в андерграунде, чуть ли не под запретом, — ведь нынче по каждому ТВ-каналу грудастые тетки круглосуточно трясут прелестями под речитатив черных бро.

Herbie Hancock «Rockit» — поднимите руку те, кто не слышал этой вещи. Не таких. Год ее рождения — 1983, альбом «Future Shock». Интересно, что это единственная пластинка на родного джазмена планеты



■ А я в 80-е работал вертолётчиком.



■ Вы мне, конечно, не поверите, но это Майкл «Наше всё» Джексон.



■ Нет-нет, это не страшные тетки, а красивые гитарные дядьки!



■ Кейт Буш нынче. Вы не знаете, что произошло с ее придурочным (в хорошем смысле!) подростковым голосом?! Впрочем, через двенадцать лет немоты всякое может случиться...

Земля Херби Хэнкока в электронной стилистике. Но, парни, кто из вас слушает этот самый джаз?! А вот «Rockit» его обесмертила, факт. Если мне не изменяет память (а она может), впервые я услышал «Rockit» в каком-то фильме, где молодые люди двигались под эту музыку как роботы. Не напомниме, как он называется?

Песня «The Message» (1982) by Grandmaster Flash & The Furious Five была растерзана на сэмплы и перепевалась миллионы раз. У меня где-то есть даже немецкая версия.

Ну а как не упомянуть Африку Бамбаатуу? В игре звучит его тема «Looking For The Perfect Beat», вместе с The Soulsonic Force. Прекрасный образчик олд-скул-рэпа. Многие, кстати, считают, что именно Африка сделал хип-хоп-культуру коммерчески успешной.

Cybotron представлен треком «Clear», 1983, альбом «Enter». Начатки брейк-бита и транса под явным влиянием крафтверковской «Trans Europe Express». Но Самих Немцев в игре не слышно, Cybotron же, пусть и не полноценная, но все-таки замена.

Еще одна икона рэп-музыки — Run DMC. В Vice City звучит их «Rock Box» с самого первого альбома — «Run-D.M.C.» — аж 1984 года.

«У Супер-Рокинг-Мистера Мэджика все под контролем! Запрещаю вам переключать канал!» (Mr. Magic зомбирует население.)

Главу пятую преследует тяжелый рок

«Итак, у нас тут еще куча рока для вас. Минуточку! Я... я думаю, вы не против, если я еще чуть-чуть поболтаю... Вот такое у нас на V-Rock меню: рок-н-ролл и я. И, вы знаете, я не уверен в своих предпочтениях...» (Лазло распускает пышный павлиний хвост.)

А вот гитарную музыку я недолюбиваю. Вероятно, де-

тская травма: родители заставляли брать уроки игры на гитаре, с тех пор я ненавижу этот инструмент всеми фибрами своей ранимой души. И людей, которые на нем играют, тоже не очень жалую. Просто подожу и бью ногой чуть ниже колена, а потом руками превращаю тушку в кровавое месиво. Шучу, конечно. Только в лицо плюю. Опять шучу. Извините, наболело... Так вот, V-Rock специализируется преимущественно на хард-роковых записях. Хотя слушатели постоянно обвиняют Лазло в том, что он ставит какую-то попсу, цитирую: «I thought this was a rock station son! And all I'm hearing is girl's music!». Может, девочкам действительно больше нравится, чем мне? Хотя несколько песенок я все же оставил в своем плей-листе. К примеру, «Come On Feel the Noise» группы Quiet Riot. Плюс к тому Tesla с песней «Cumini' Atcha Live», Motley Crew «Too Young to Fall in Love» и «Bark at the Moon» Оззи Осборна. Как отбирал? Очень просто: пока-тило или нет. Никакой дополнительной информации сообщить не могу, потому что элементарно не в теме. Рок-н-ролл умер без меня.

«Пока слушатели других радиостанций учатся в школе (играет ф-но), мы грабим магазины (гитара)! V-Rock (эхо)!!» (Мужской голос.)

Глава шестая берет рекламную паузу

На секунду отвлекусь от музыки, которая звучит в игре, и вспомню о рекламе. Еще один плюс GTA — не надоедает! Во-первых, этих роликов ровно столько, чтобы чувствовалось разнообразие. А во-вторых, реклама вкусная.

«У нас для вас печальная новость: рок-н-ролл склеил лапы, зато попса с нами! Почему бы вам самим не почувствовать радость от сочинения собственной музыки, а? Synths & Son — до-

машние клавиши! Скажите спасибо науке за то, что вам больше не нужен музыкальный слух, чтобы создавать шедевры! Только послушайте... (Наяривает какая-то чушь.) Я слепил это, всего лишь нажав на кнопку. Синтезаторы — новый путь эволюции! (Играет классическая музыка.) Зачем корпеть над сложными композициями, когда машина может сочинять музыку намного лучше, чем вы могли бы мечтать? Вы будете в центре любой вечеринки! Эта штукавина классно развлечет посетителей вашего ресторана и будет к месту на похоронах! Запомните: вы никогда не узнаете, сколь великий вы музыкант, пока сами не попробуете!» (Реклама Synth & Son.)

Увы, многие и впрямь думают, что электронная музыка — это всего лишь несколько минут работы с компьютером. Однажды мы делали кавер-версию песни одного известного английского коллектива для белорусского трибьюта. Продюсер диска спросил, сколько нам понадобится времени. Приблизительно месяц-два, ответили мы. «Ого! А разве вы не на компьютере это делаете?! Я думал, управитесь за несколько дней...»

Голос: Вы устали от папы?

Мальчик: Пап, никто не хочет слушать твои дебильные байки про Вьетнам.

Голос: Вы устали от мамы?

Мама: Солнышко, может, почитаешь или погуляешь на улице?

Мальчик: Нееет!

Хор: «Дегенатрон»!

Голос: Аркады проникают в твою комнату.

Дети: Ништяк!

Голос: «Дегенатрон» — и вы сможете играть дома в видеоигры!

Дети: Отпад!

Хор: «Дегенатрон»!

Голос: Игровая система «Дегенатрон» содержит три игры: «Защитник веры», где вам нужно спасти зеленую точку с помощью вашего фантастического летающего красного квадрата!

Дети: Круто!



■ «Дегенатрон» борется с главным мировым злом — скукой!



■ Tears For Fears тогда...



■ ...и двадцать лет спустя. Роланд Орзабал (справа) и Курт Смит объявили о воссоединении через 14 лет после распада группы. Все, все хотят денег! Новый альбом (вышел в 2004-м), кстати, совсем никакой. ЧТД. Тем не менее старички очень активно гастролруют.



■ Мерседес Кортес, непростая девчонка из Вайс-Сити. Милая, пожалуйста, найди в себе силы соскочить из сериала вовремя.

Голос: ...«Обезьяний рай», в которой вы прыгаете с зеленой точки на зеленую точку вашей красно-квадратной обезьяной.

Дети: Рулит!

Голос: ...и «Проникатель», где вы кидаете зеленую точку глубоко внутрь мистического красного квадрата.

Дети: Бай!

Голос: «Дегенатрон» приносит реализм аркад в вашу комнату.

Хор: «Дегенатрон»!

Голос: «Дегенатрон» борется с главным мировым злом — скукой!

Мальчик: Я больше никогда не пойду в школу!

Хор: «Дегенатрон»!

Ничего не напоминает? Правда, сегодня красные квадраты и фантастические зеленые точки выглядят чуть иначе...

Глава седьмая, латиноамериканская

«Радио «Эспантозо», здесь — в Вайс-Сити! Дом джаза, а также мой дом — дом Пепе, вашего лучшего друга! Черт! Надо прекращать пить так много кофе!» (Пепе представляется.)

Для испаноговорящих это радио — настоящее удовольствие. Песни сплошь на испанском, диджей, похоже, английского даже не слышал, лишь реклама на почти родном. К сожалению, это и губит станцию, так как «типа не понятно чё там происходит». Что ж... Espantoso передает исключительно латиноамериканское: песни и инструментальную музыку в примерно равных пропорциях.

Начнем с Тито Пуэнте и его оркестра, которые исполняют «Mambo Gozon». Что, вы удивлены? Ну да, эта вещь с альбома «Dance Mania» 1958 года (!) в 80-х (старички не дадут соврать) пользовалась ошеломляющим у.

Две приятные инструментальные композиции в исполнении Deodato: «Latin Flute» — нежная романтическая мелодия, и «Super Strut» — очень ритмичная, драйвовая вещьца.

Оба трека с альбома 1973 года «Deodato 2».

Еще одна группа, чьи две песни звучат на Espantoso, это Mongo Santamaria: с альбома «Afro-American Latin» взяты «Mama Papa Tu» и «Me and You Baby». Разумеется, релиз пластинки случился задолго до. В 1969 году.

Ближе всех к 80-м подобралась инструментальная композиция «Aguenille» в исполнении Irakere. Мир услышал ее в 1979-м. Отменная почти импровизация на духовых с применением синтезаторов.

У нас этот радиопроjekt назывался бы «Ностальжи». Формат: музыка 40-60 гг. Понимаете, именно это нравилось испаноговорящим жителям США начала 80-х.

«Недавно какой-то стебный итальяшка пытался выкинуть меня из машины и спиионерить ее. Люди, что происходит?! Я уверен, чувак просто не знал, с кем он связывается. Ну что ж... Больше музыки!!» (Пепе жалуется на Томми.)

Глава восьмая, очень эмоциональная

«Это чувства разбитых сердец и спасенных жизней каждого часа и каждого дня! Я ваш доктор в любви, Фернандо Мартинес. Вот только я не учился в мединституте. Фернандо знает много языков, но лучше всего я знаю язык любви. Заполните себя любовью, страстью и чем-нибудь запретным!» (Фернандо лечит.)

Как вы знаете, Emotion 98.3 — это станция, на которой звучат исключительно баллады и прочая романтическая ерунда. Диджей безостановочно порет чушь о любви, «разбитых и одиноких сердцах», лунном свете и т.п. С итальянским (самым романтическим в мире, без сомнения) прононсом.

Обращает на себя внимание песня Кейт Буш «Wow». Дамочка (вы уже купили ее новый альбом Aerial? Напрасно. Ста-

рушка молчала 12 лет) всегда отличалась музыкальными странностями, и эта вещьца не исключение. Комментировать это невозможно.

Когда я был маленьким, то часто слушал на родительских компакт-кассетах песню «(I Just) Died in Your Arms». А теперь я узнал, что поют ее Cutting Crew. Только вот кто это такие?.. Зато... очень эмоционально.

«Crockett's Theme» вы знаете лучше меня. Правда, вы совершенно не в курсе, как она называется и кто ее автор. Записывайте: это постарался Ян Хаммер, альбом 85-го года «Miami Vice». Спасибо ему за это! Мерси и Mr. Mister за «Broken Wings» — все тот же 85-й, пластинка «Welcome to the Real World».

Признаться, эту станцию я почти не слушал. Не моё. Наверное, это потому, что сердце у меня еще не битое, как думаете? (Тем не менее опасливо стучу по дереву.)

«Этой ночью я был в клубе, как обычно. Я, Фернандо, оглядывался вокруг в поисках красивой женщины. Я мог бы отдать свою любовь куче женщин, но тут вошла самая страшная из них. Толстая, волосатая! Этакая жирная корова, вдруг решившая походить на задних копытах. Но, ребята, у нее были такие красивые глаза!.. Это все равно что раскрыть грязную раковину — и найти там жемчужину!» (Некрасивых женщин не бывает... да, Фернандо?)

Глава девятая, самая грустная, потому что последняя

Да, есть еще две немзыкальные станции, но духа 80-х я в них не чувствую. В отличие от этих семи, о которых так долго и подробно. В какой-то больше, в какой-то меньше. Поэтому и слушаю до сих пор. Это ли не лучшая награда разработчикам? ■

.SINGLE PLAYER

/ Блоу-ап
/ Особое мнение
/ Выбор Бешеного
хозяина
/ Пятая колонка



НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

О высокой нра...

*Впервые
на манеже:
«циничный
гейм-девелопмент»*

В октябре 2004 г. компании «Акелла» и «Централ партнершип» договорились о разработке игры по фильму «Бой с тенью». Она должна была выйти с картиной в один день — и вышла. Файтинг разрабатывался внутренней студией «Акеллы» во время свободного от работы над основным проектом (мотоаркадой для PC и PS2 Axle Rage, ставшей технологической основой «БСТ»). Итак, продукт: простой, короткий (семь уровней), без фатальных ошибок. Продажи: 80 тысяч. Пиар: работа над игрой началась с восьми фальшивых скриншотов для прессы: игра упоминалась в промо-материалах фильма; перед релизом разработчики дали интервью новостям РТР. В декабре 2005-го под телепремьеру фильма игра была переиздана: был изменен поединок Колчина с афроврагом и добавлены два босса.

Прямая речь

«Надо ли говорить, что оба были взяты из архивов другого проекта и обернуты перерисованными текстурами?» Извините, сбиваюсь на цитирование постморта игры. Он появился на www.dtf.ru 12 января с.г. и почти мгновенно стал недоступным для незарегистрированных пользователей (не состоящих в гильдии девелоперов), сначала в части комментариев, затем сам по себе. Дизайнер «БСТ» Александр Лашин и руководитель проекта Андрей Белкин высказали несколько, гм, интересных суждений о разработке игр, разработчиках и игроках.

Постмортем «Боя с тенью» стал поводом для того, чтобы озвучить (и «обавторить») идеологию «циничного девелопмента» (трэш-девелопмента, шит-девелопмента): минимум затрат, кратчайшие сроки, агрессивный пиар, играющий помимо прочего на мелких уступках вкусам целевой аудитории (в «Бое с тенью» — на «забиканной» матерной фразе, называемой разработчиками «культовой»). И, конечно же, нацеленность на кассу.

Цитирую: «Игра делается минимумом средств и в кратчайшие сроки, но при этом доводится до некоего минимально приемлемого уровня качества (так называемая «планка говенности») и в таком виде продается. Броская обложка, громкая лицензия и популярный в народе жанр (а какой жанр у нас непопулярен? При цене всего-то в 200 рублей за двухдисковую игру) обеспечивают игре достойные продажи».

Цитирую: «Разумеется, эстеты при виде такого образчика продукции «циничного геймдева» зажимают носы, дабы в их чувствительные ноздри не бил неприятный запах, но обычный народ, что называется, «хакает» и просит добавки».

Цитирую: «С самого начала все прекрасно понимали, что делать будем трэш для маргинальной публики. В недрах студии распространено утверждение:

«Аудитория настолько тупа, что схавает даже такую х#ню». Что самое интересное, отечественная аудитория хакает и не такое».

Все цитаты, разумеется, вырваны из контекста, а я бесконечно не осведомлен. Понимаю, отменить товарно-денежные отношения нельзя. Не желаю никому возражать — ибо глупо. Да и у несчастных «циничных» «БСТ»-разработчиков позиция несколько... неоднозначная:

Первое: они не портят вкусы игроков, и им за игру не стыдно.

Второе: игроки сами виноваты, что не поднимаются над своей быдлаческой социокультурной средой.

Третье: тем не менее разработчики ориентируются именно на эту аудиторию, на неспособных подняться над.

Сколько здесь логических, причинно-следственных и этических парадоксов? Схему рисовать замучаешься. Поэтому мысли будут разрозненными.

#1

Замечательно: наконец-то и в разработке КИ появилась вульгарная теория. Без собственной вульгарной теории наука не наука, искусство не искусство, пиар не пиар.

Вульгарные теории возникают, когда людям с могучей глоткой и крепкими локтями кажется, что все просто. О да, вульгарные теории подтверждаются практикой — до поры до времени, пока действует счастливое сочетание многих факторов, делающее возможным существование маленького уютного мирка, внутри которого вульгарные теории и возникают. Теоретики хвалят друг друга (предельно точное выражение см. у Кевина Т. в третьей новелле Pulp Fiction про м-ра Вулфа, Управляющего). Потом пузырек схлопывается, и хвалить становится некому, некого и незачем.

На практике это означает, что материалы, из которых слеплен «Бой с тенью» (в частности, отходы киномонтажа), могут начать восприниматься их владельцами



■ «По счастливой случайности арт, использованный для обложки игры, был также использован на обложке дешевого DVD-издания фильма для регионов».



■ «Симулятор бокса получился на славу. По меркам трэша, разумеется».



■ Мистер Ханки — всем шит-девелоперам пример. Он, конечно, какашка, но свою аудиторию стремится порадовать и получает от нее позитивный feedback.

не как вторичное, а как ценное сырье. Если деятели кинобизнеса начнут (после успеха «БСТ»-то!) воспринимать КИ всерьез и захотят от разработчиков проектов типа «с жару, с пылу — кости, жилы» больше денег — про свет схлопнется, и делавшие игру в свободное время на коленке получат ДЕЙСТВИТЕЛЬНО соответствующее усилию и качеству количество аржана. Совсем не пафосное.

Да, основой «БСТ» был проект не только того же издателя, но и той же студии (свой; вот уникальный фактор). Но Axle Rage, переименованный в Rage Race, не вышел до сих пор (представьте себе такую вот небывальщину: игра-на-движке-«Блицкрига» выходит раньше «Блицкрига»). Издатель, конечно, может и не делаться, гм, внутренних отчислений, но плюс здесь все равно отзовется минусом там.

А могут сдвинуться скалы покрупнее — весь «циничный девелопмент» вкуче с агрессивным (почти всегда читай: лживым) пиаром возможен благодаря одному большому «пока». Пока продажи делаются в две недели после релиза, а транзакция (уплата денег за игру) осуществляется до выполнения обязательств разработчика (неформальных пока) доставить игроку удовольствие.

Цитирую: «Публике плевать, кто сделал трэш, никто не собирается выслеживать разработчиков, укорять их за то, что «сделали говно», и показывать на них пальцами на улице».

Потому что бить морду из-за двухсот рублей никто не будет — благосостояние нашего народа растет страшными темпами. И наш народ пробирает онлайн. И молча туда уходит: ADSL шагает по стране. А как известно, основной доход от онлайн-игр — ежемесячная плата. А игроки способны разобратся в качестве куда быстрее, чем за месяц, — сами разработчики «БСТ» признают противоречивую форумную реакцию на свою игру. А

если учитывать, что ведущие онлайн-игры — это пара бесплатных недель на пробу...

Конечно, Лондонский мост упадет невзведь когда, но зачем отращивать цинизм? Ведь так разрастется, что когда придет время засунуть его себе where the sun doesn't shine, будет больно.

#2

Как неблагоприятно бить себе и коллегам по карману! Нет бы молчать и зарабатывать. Воробьям, которые нашли большую навозную кучу, лучше не чирикать, а набивать клювы. А то вдруг чирикание привлечет других птиц?

Хотя, возможно, постмортем-манифест — попытка привлечь внимание держателей прав на какую-то особо мясистую интеллектуальную собственность, кто знает.

Помимо тектонических перемен далекого будущего, на чирикание могут обидеться игроки — уже сейчас («Корсарам-3», на флеймиче по поводу которых ненароком наложился манифест, из-за него дополнительно попало на форуме сайта www.ag.ru). Тамашнее сравнение идеологов trash & cash с наркоторговцами — чрезмерное? В свете вышеперечисленных этических парадоксов — не очень.

В отличие от поклонников, я не ждал «КЗ» с замиранием сердца; но у «Аеллы» игровые права на все творчество Стругацких, кроме «Пикника на обочине». И, вы знаете, в свете (запахе?) манифеста интенсивная разработка творчества АНС и БНС (точнее, ее метод — играизировать все, любыми силами) выглядит (пахнет?) не так чтоб очень. Остается только надеяться, что «циничный девелопмент» все же не является утвержденной официальной идеологией одного из ведущих отечественных издателей.

#3

Авторы «БСТ» и постмортема называют себя циниками, а на самом деле они идеалисты, романтики прямиком из 1960-х. Видите ли, метафизические нюансы шит-девелопмента (а зачем все эти

живоики? Просто разработки говна) — находятся в головах. Шит-девелоперских. На практике trash & cash — невыполнение неформализованных (пока) обязательств поставить качественный продукт покупателю за его деньги.

Романтическая аналогия: в Fight Club Тайлер-Брэд метафизически бунтует против смысла, устоев общества и самого рассудка. Практически он просто молится людям в суп, за который те заплатили. И кому какое дело, что мечтатель Тайлер воображает по этому поводу? (А вообще параллель, гм, перспективная для обдумывания — Тайлер ведь сам воображаемый).

#4

Игровая индустрия — самый быстрый современный социальный лифт. На нем поднимаются разные люди. Выходит срез общества во всем разнообразии — по человекам, которым удастся исполнить свои желания. Вот простой техасец Джон: купить «Феррари» (получилось) и сделать всех своими сучками (не получилось). Желания некоторых соотечественников помрачнее... Ах, да, это же среда виновата.

На том же DTF есть интервью с Дмитрием Гусаровым («Космические рейнджеры», ч. 1 и 2), сказавшим правильные слова: свою игру нужно любить всем сердцем (приблизительно о том же говорил один из персонажей в финале Serenity). И тогда, как мне кажется, после выхода может последовать позитивный feedback от игроков. Очень точное слово: в основе — «питать». Хорошие разработчики запитываются от положительных эмоций игроков, и у них потом хватает сил выловить большинство ошибок в новом проекте. Но даже «циничные девелоперы», вместо того чтобы пересчитывать деньги, эпатируют публику оскорбительными высказываниями — потому что отчаянно жаждут от нее эмоционального отклика. Они голодают и согласны питаться любыми эмоциями. Даже самыми негативными. ■

Рождение диаспоры

К арманные консоли все эти тонкости не волнуют. Следующее карманное поколение появится еще не скоро, а с предыдущим — GBA — у Nintendo DS вообще полная совместимость. На волне популярности Nintendogs 31 января в США вышла Tamagotchi Connection: Corner Shop (разработчик NanaOn-Sha, www.nanaonsha.com, издатель Bandai, www.bandai.com). Электронные и бумажные журналисты по всему миру упоенно вспоминают, как уморили своего первого

тамагочи в ящике с нестиранными носками.

В DS-версии надо не просто возиться с постоянно орущей тварью (да, моя тоже сдохла в этом ящике), а вместе с ней содержать то, что за неимением лучшего слова хочется назвать «точкой»: салон красоты, прачечную, ювелирный или цветочный магазин, а то и зубо-врачебный кабинет. На верхнем экране ждут пациенты. На нижнем стилем бесплатно осуществляются все те неприятные операции, за которые дантистам платят деньги. Тамагочи внимательно смотрит и

учится (лечить зубы, готовить пиццу, орать зонги, составлять букеты, спрашивать «чё хотели-то?» у покупателей). В дальнейшем оно, помимо жизнедеятельности как таковой, будет выполнять за хозяина все рутинные операции. Вы хотели бы, чтобы вашими пломбами и мостами занялось существо, до недавнего времени не умевшее даже убирать за собой твердые нечистоты? ■

■ Кто бы мог подумать, что у тамагочи проявятся таланты к управлению прачечной, забегаловкой или ювелирным магазином! А как насчет подпольной букмекерской конторы, борделя или ломбарда? Они часом не из Нью-Джерси?



/ глаз наблюдателя

Шпионский порночат

E yedentify — внутренний продукт Sony Computer Entertainment (www.scee.com), творчески использующий технологию EyeToy (ту мутную камеру для PS, перед которой можно махать руками и корчить рожи). Из всех заявленных на PS3

■ Игрок не только дает оперативникам задания, но и работает ангелом-хранителем: наблюдает, предупреждает о том, что за углом, и даже, кажется, участвует в какой-то околосексуальной, гм, сцене... Советами девушкам помогает, не иначе.

игр она одна эксплуатирует хоть какую-то периферию. Посредством камеры можно связываться сразу с двумя румяными, подтянутыми и весьма, весьма скудно одетыми девушками.

Нет-нет, это не то, что вы подумали! Наши девушки — товарищи, офицеры контрразведки, а игрок — их строгий, но справедливый командир, Чарли для этих ангелочков. Надо делать в камеру суровое лицо и члено-

раздельно вещать: на консолях уже случались игры с голосовым управлением, но как милые девушки отнесутся к не самой, прямо скажем, бондовской внешности алчущих хотя бы платонической привязанности пользователей? Винтовки с лазерными прицелами, грохочущие танки, бомбы в заводных игрушках... Страхолюдная рожа игрока маячит на внутриигровых мониторах и даже гигантских рекламных табло. Очень неудобно. ■



Кровоточащий продукт

На гипотетической PlayStation 3 должно, гипотетически, выйти много интересных вещей: Resident Evil 5, Devil May Cry 4, Killzone PS3, The Getaway PS3, Eyedentity, MotorStorm... Одна из самых приземленных и вместе с тем странных игр — I-8, почти что безымянный шутер от первого лица работы Insomniac Games (www.insomniacgames.com).

I-8 — гибрид двух самых популярных на сегодня разновидностей FPS, шутера времен Второй мировой и шутера с гигантскими пауками. Графика здесь, может, и похуже, чем в Killzone, но сама идея гигантских механических пауков под Сталинградом, на Курской дуге и в Нормандии нас почему-то согревает. Альтернативная, понятное дело, история. Реки крови. Зомби, мутанты, разнокалиберные монстры, геймплей Call of Duty 2 в декорациях Quake 4, десятки и сотни солдатиков, пытающихся справиться с циклопическими чудовищами и просто поливающих друг друга из альтернативных «брендов» унд «шмайсеров». В единственном на сегодня



ролике отряд в полсотни человек штурмует старый европейский городок в процессе бомбежки; людишки разлетаются во все стороны, перестрелка идет на кладбище, пулеметы бьют по надгробьям; из темного леса выходит двуногая тварь с разверстой пастью и начинает уплетать всех подряд. I-8 — чуть

■ Несмотря на WW2-сеттинг, пехотинцы I-8 используют те самые штурмовые винтовки, которые во время охоты на гигантских пауков предпочитают пехотинцы со всех уголков нашей Галактики.

ли не единственная PS3-игра, предстоящая в виде живого геймплей-видео. Real bleeding product, как называют это западные коллеги. Может, PS3 и впрямь существует? ■

/ бог недели

Цвет волчицы

31 мая на PS2 должна выйти последняя интересная игра. Это Okami, самая амбициозная разработка Clover Studio (www.cloverstudio.co.jp), безумно одаренной конторы, ранее совершившей маленькую консольную революцию с Viewtiful Joe.

Как и VJ, Okami использует cel-shading-анимацию: трехмерная картинка маскируется под плоскую. Но если Viewtiful Joe усердно подражал страничкам комикса, то Okami копирует старинные японские акварели. По отзывам очевидцев, игра действительно до жути напоминает серию оживших картин.

Главная героиня — богиня солнца Аматерасу, воплотившаяся в образе белой волчицы. В боевой механике и магической системе задействована каллиграфия. Нажимаем правый шифт — картинка застывает, выцветает, словно бы перенесенная на пергамент, и мы кисточкой наводим мост над рекой, рисуем недостающие звезды, а в боях добиваем ослабленных врагов.



■ Анималистические аркады никогда не пользовались особой популярностью. Даже в «Парке Юрского периода» люди крайне неохотно играли за динозавра. Но это же Clover Studio!

А вообще демократичная богиня не прочь дать кому-нибудь по морде лапой или цапнуть за задницу.

В Viewtiful Joe разработчиков интересовали фокусы с физикой, со временем — в Okami они сфокусировались на контрастах между цветным и черно-белым, живым и мертвым. Вокруг волчицы все оживает: в черно-белый мир просачиваются цвета, под лапами Аматерасу распускаются цветы и растет трава, когда она плывет, на поверхности остается длинный шлейф лилий. Говорить волчица не умеет — за нее это делает маленький демон. Диалоги не озвучены, все идет текстом, в идеале — иероглифами. Это тоже позиция. ■

/ семь ступеней к Молиньё

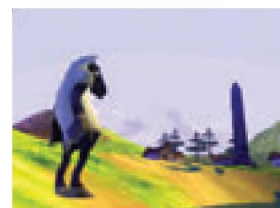
Неведомые твари

Tamagotchi Connection — это далеко не все, что вынесла на берег волна Nintendogs. Во втором квартале 2006-го на Nintendo DS и Sony PSP выйдут Black & White Creatures (разработчик Full Fat, www.full-fat.com, издатель Majesco, www.majesco-games.com). Параллели между натаскиванием виртуальных щенков и уродцев Молиньё проводить, я полагаю, излишне.

Black & White, наряду с Creatures и пятью частями ПК-игры Dogz, является очевидным источником вдохновения для дизайнеров Nintendo. Ты Верховное Существо что для щенка, что для неведомой креатуры (одной из десяти, точный набор пока не анонсировали), единственная разница в том, что в B&W подопечный может встать (не сам, конечно, а под нашим чутким) на путь

Зла. Отрастит рога, клыки, будет дышать огнем и капать ядовитой слюной... Если Nintendogs созданы для жизнерадостных девочек, то Black & White Creatures — для забитых гиков-человеко-навиственников. Но, чтобы девочкам совсем не было обидно, для рогатых, хвостатых, огнедышащих и ядовитых тварей сделали танцевальный режим.

На DS с ее микрофоном и тачскрином никаких проблем с торможением креатур быть не должно, но как это все будет управляться на PSP — аналоговой рукояткой?! ■



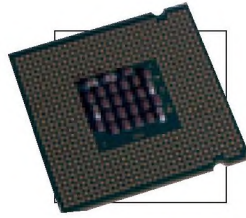
■ Эта меланхоличная лошадка безобидна только на первый взгляд. Поверьте, она безвозвратно вступила на путь Зла!

.SYSTEM

- / Help
- / In Brief
- / Game Controller
- / CPU
- / DVD-RW



120



124



128





ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Подарок из Африки*

Некоторые вещи кажутся на первый взгляд (или сразу после знакомства с идеей как таковой) столь логичными, что остается только удивляться, когда время проходит, а многообещающий «стартап» все никак не покоряет сердца, умы и прилавки.

Обман зрения

Взять, к примеру, очки или шлем виртуальной реальности (тему этой колонки). Казалось бы, если мы (вкладываем немалые деньги в рендеринг трехмерной картинки, логично измыслить и некое устройство, позволяющее отображать результат в более убедительном виде, нежели на то способен плоский от природы экран монитора. Тем более что стереоскопический эффект сам по себе не является чем-то принципиально трудным в реализации: так, в соседнем киоске вам с удовольствием за смешные деньги продадут очки и книжку с картинками. Наденьте и убедитесь — изображения выглядят вполне себе объемными. Детская забава.

Так что, реализовать 3D-эффект технически, используя для вывода изображения очки или шлем, и впрямь не слишком трудно, при условии, что каждому глазу будет сопоставлен свой экран? Насколько и как должны отличаться картинки для каждого глаза, чтобы изображение в мозгу предстало объемным, уже давно и детально изучено. Рассуждая примерно таким образом, мы просто обязаны были прогнозировать в отношении первых «гражданских» изделий (появившихся, кстати, в конце 90-х), эксплуатирующих этот принцип, скорое и повсеместное распространение. Несмотря на отмеченные недостатки и нескромные цены.

Но почему-то все регулярно выходявшие с тех пор разнокалиберные модели, в том числе недорогие, дружно оставались в числе «любимых новинок» для демонстрации на выставках. Как максимум — оседали в игровых клубах, где тоже не получали повсеместной прописки.

Получается, что частные недостатки так и не удалось устранить? Или «виновата» сама концепция, и людям вовсе не хочется погружаться в ВР глубже, чем это позволяет экран хорошего монитора?

Для начала давайте вспомним отзывы о первом поколении ВР-шлемов. А также их облегченной разновидности — очков с ЖК-затворами, получивших усилиями компании ASUS относительное распространение. Любопытно, что собственно эффект объемности никто в неубедительности не обвинял. Обычно говорилось, что играть в шлеме (очках) интереснее, зрелищнее, только вот долго такого испытания глаза не выдерживают.

А первым в обвинительном заключении шел пункт «очень низкое разрешение», которое действительно нередко не добиралось даже до минимальных 640x480 точек по стандарту VGA. Таким образом, не только прочесть текст или попытаться сыграть в какую-нибудь стратегию, но даже перемещаться по меню в самах что ни на есть динамичных аркадах с непривычки было трудно. Для очков с ЖК-затворами, стереоскопический эффект в которых достигался попеременным «отключением» изображения (чтобы каждому глазу доставались лишь четные или нечетные кадры на мониторе), большим вопросом было мерцание. Редкий ЭЛТ-монитор обеспечивает свыше 120 Гц хотя бы в разрешении 1024x768, а с распространением ЖК-дисплеев такая технология оказалась и вовсе неприменимой.

Из-за того, что большинство ВР-шлемов полностью перекрывали боковую обзорность, усталость игро-

ка росла не по часам, а по очень быстрым минутам; более того, эта особенность негативно влияла на зрение. К тому же пользоваться клавиатурой и прочими манипуляторами в таком случае предлагалось исключительно на ощупь. В конце концов, с банальной эргономикой ВР-шлемы оказались куда менее дружны, чем, например, полноразмерные наушники. Сама необходимость навешивать что-либо на голову для многих является достаточным неудобством, чтобы предпочесть наушникам колонки, а шлему — монитор.

Все эти частные неудобства не добавляли приятных ощущений сами по себе, но куда важнее другое: неубедительная попытка «сделать, как в жизни» может быть хуже «честного» представления объемного изображения на плоском экране! Со времени появления кино и других форм изображения реальности (по определению объемной) на плоскости люди неплохо приспособились абстрагироваться от условности такого представления. Тогда как считать настоящим «синтетическое 3D», которое предлагалось увидеть, надев на голову ВР-шлем, мозг категорически отказывался. Вернее, честно пытался внести свою «автоподстройку», и мы действительно наблюдали то, что ожидали увидеть. Но ввиду отсутствия практики в таком необычном деле надолго его не хватало, отсюда утомление, а у наиболее чувствительных к фальши персон — и того хуже.

Список выживших

Между тем список ВР-мейкеров по сравнению, например, с 2002 годом заметно сократился. Что, конечно, печально, ибо ограничива-

* Чистая правда: главный герой нынешней колонки родом из ЮАР.

ет свободу выбора и мешает снижению цен, но ведь тем выше вероятность, что оставшиеся действительно не стояли на месте, а развивались в нужном направлении и вбирали в себя, в частности, отпускаемые в гражданский оборот военные разработки (как известно, разного рода ВР-системы просто обожают, например, в та-

можно назвать раскрученным в этой области брендом, тогда как вторая пытается заинтересовать покупателя сочетанием интересных ТТХ и умеренной (насколько это возможно в условиях «мелкой» серии) цены. Именно в таком случае, как мы неоднократно убеждались на примере той же акустики, часто появляются действительно удачные вещи.



■ Вот он — шлем виртуальной реальности eMagin Z800 3D Visor. Разрешение: 800х600 для каждого глаза (2,8 Мпикс.); визуальный эквивалент: 105 дюймовый экран на расстоянии 3,6 м; цвет: 24-бит 16,7 млн. цветов; яркость: 50 кд/кв. м; контрастность: 200:1; трекер: 360 градусов по горизонтали и 60 по вертикали; цена: \$1349.



■ Сквозное подключение к VGA выходу и USB для питания и трекера, работающего в режиме имитации мыши.



■ Наушники: затычки неплохого качества, но можно экипироваться и в свои привычные, даже полноразмерные, — конструкция допускает.

кой солидной и влиятельной структуре, как US Army).

Практически изучая вопрос, отмечаем, что искомые устройства, встречающиеся в продаже, почти исключительно дело рук двух производителей: I-O Display Systems (www.i-glassesstore.com) и eMagin (www.3dvisor.com). Причем первую компанию

eMagin Z800 3D Visor

Продукт совсем новый (на официальном сайте его доступность обозначена 1 кварталом 2006 г.), а значит, вполне подходящий для знакомства с современными достижениями в области ВР-строительства.

В комплекте с полученным нами шлемом (или, точнее говоря, очками — ввиду отсутствия цельнолитой конструкции: по версии же производителя это и вовсе называется «носимый монитор») оказалась сумка, куда все компоненты устройства компактно упаковываются. Происхождение бонуса интригующее: шлем-очки рекомендуются не только для игр, но и для использования вместе с ноутбуком в пути. В том числе и для работы с текстом! Дескать, потребление в 2,5 Вт вкуче с возможностью питания по USB способствует продлению жизни батареек, а контрастность изображения в очках не зависит от яркости фоновое освещения. Вам уже смешно?

Однако текст действительно вполне читаем (и даже подвластен редактированию), глаза устают не

больше и не меньше обычного, лишь разрешение 800х600 точек не позволяет говорить о грядущем вот-вот перевороте в ноутбукостроении. Словом, офисная работоспособность подтверждена, но это применение, мягко говоря, не совсем основное, согласны?

Хорошо, что там с «объемностью» в играх? В динамичных жанрах с видом от первого лица все как и должно быть: объемный эффект налицо, он добавляет зрелищности, и это действительно здорово! Новость лишь в том, что... глаза не устают. По крайней мере не так быстро, как это случалось в шлемах первого поколения. Что тому причиной — использование вместо прежних миниатюрных ЖК-матриц новинки прошлого сезона — экранов на основе органических люминесцентных светодиодов (OLED), органически не подверженных мерцанию? Или оставленная боковая засветка (очки нарочно располагаются в рабочем положении на некотором расстоянии от глаз, чтобы можно было видеть клавиатуру и окружающую обстановку)? а может, дело в небольшом весе и продуманном креплении, в силу чего устройство приживается на голове с минимальным дискомфортом (более того, можно даже надеть полноразмерные наушники!)? Как бы то ни было, этому шлему явно удастся обмануть подсознание с достаточной долей достоверности. Не забудем отметить на удивление приятную цветопередачу: светодиодная технология, судя по всему, изначально не имеет видимых проблем в этой области, почти та же (приятная) история и с инерционностью.

Но подлинный сюрприз обнаружился в играх, для которых даже свободный от недостатков шлем будущего (с разрешением нынешних 20-дюймовых ЖКМ), казалось бы, может пригодиться в последнюю очередь. Да и сама идея перенести действие в полное 3D кажется в них

не обязательной, тем более что для симулятороподобной реалистичности в таких играх еще долго не будет хватать силенок массовых 3D-ускорителей. Речь о стратегиях. А именно о Civilization 4 и Age of Empires 3. Через пару минут изначально скептического просмотра обнаружилось, что они как будто специально создавались для игры в шлеме. Вернее, их графика, конечно. Побережье, как оказалось, действительно хорошо уходит в море, а проплывая гористый ландшафт на минимальной высоте, всерьез опасаясь задеть холмы. В Age of Empires птицы летают именно на той высоте, на которой им положено природой, а замок (наконец-то) не вызывает раздражения тем, что загромождает карту и скрывает стоящие за ним юниты. При этом сама по себе обзорность нисколько не меняется, и высокие строения по-прежнему скрывают то, что происходит за ними, но воспринимается это как данность. Высота зрима и сомнений не вызывает. Поневоле слегка наклоняешь голову, чтобы смотреть на карту под соответствующим углом зрения. Картинка на мониторе по окончании сеанса выглядит откровенно бедно, и, говоря начистоту, от немедленной растраты крупной суммы удержало лишь разрешение матрицы. 800х600 более чем достаточно для многих ПК-игр (и аккуратно покрывает разрешение телевизионного PAL-формата), но никак не для стратегий. Словом, ждем продолжения!

Отдельный повод для оптимизма, требующий неременной фиксации: никакой дополнительной поддержки в играх для полноценной 3D-обзорности не требуется, лишь видеокарта на любом графическом чипе NVIDIA и драйвер ForceWare, в котором необходимый режим существует еще со времен упомянутых выше ASUS-видеокарт с поддержкой очков с ЖК-затворами. Равно как и отсутствует в драйверах ATI. Самое время озаботиться! ■

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE искренне благодарит за предоставленный на тестирование дорогостоящий прибор компании www.imagine.ru, располагающую большим выбором аналоговых по степени редкости и экзотичности устройств. Рекомендуем!



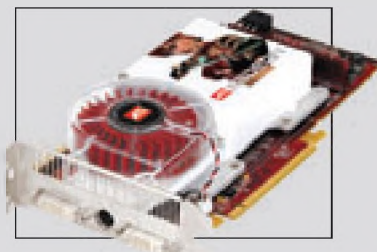
Thrustmaster-памм

Приятное известие для виртуальных водителей: в розничную продажу родных городов и весей поступил новый манипулятор — Thrustmaster Rallye GT PRO Force Feedback. Сей гоночный руль с обратной связью примечателен прежде всего тем, что имеет пять независимых прогрессивных осей. Таким образом, игрок может вволю манипулировать одновременно традиционными газом, тормозом, рулевым колесом, сцеплением и ручным тормозом. В сочетании с новой системой бесшумной силовой обратной связи манипулятор обещает пользователю ощущение, максимально приближенное к раллийной реальности. Манипулятор оснащен ручкой последовательного переключения передач, а также двумя цифровыми и двумя аналоговыми подрулевыми рычажками. Полностью программируемый руль наделен также кнопкой, которая позволяет активировать функцию центровки баранки прямо в процессе гонки, и десятью независимыми клавишами, которые могут быть настроены на выполнение 14 различных функций. Наконец, восьмипозиционный контроллер D-pad пригодится для управления настройками в меню. Рулевое колесо имеет резиновое покрытие; усовершенствована система фиксации: крепление состоит из металлической муфты и штыря с винтовой резьбой. Педаль алюминиевые, длинноходные, на большой и устойчивой платформе. Ориентировочная розничная цена Thrustmaster Rallye GT PRO FFB — 4800 руб. О дополнительной информации можно справиться на сайте www.thrustmaster.ru. ■

/ video card

Канадцы наступили

После того как по итогам 2005 года компания NVIDIA получила формальную пальму первенства (формальную — поскольку разогнанные 512-мегабайтные карты на GeForce 7800 GTX до сих пор находятся в остром дефиците), канадский конкурент не стал выдерживать драматическую паузу. А взял и продемонстрировал мощь графического процессора R580. Безо всяких преувеличений — изрядную! Как, несомненно, помнят большинство наших внимательных читателей, прежний ATI-флагман R520, он же по выпуску Radeon X1800XT, кроме хитроумной архитектуры отличился от конкурента не очень впечатляющим количеством конвейеров. Пусть их отделили от текстурных блоков и перестроили, но факт оставался фактом: 16 конвейеров, даже сверхмощных, не могли обогнать 24 конвейера в чипах соперника. Теперь этот недочет выглядит исправленным на все сто, вернее — на 300, процентов, поскольку в новом чипе количество блоков, отвечающих за обработку пиксельных шейдеров, составляет 48 штук. Остальные изменения на этом фоне кажутся малозначительными, и их действительно немного. Тем не менее восстановление паритета и даже завоевание первой ступеньки пьедестала можно считать делом для ATI свершившимся. ■



/ notebook



Life's Good

Компания LG Electronics отметила начало года выпуском новых ноутбуков — целой линейки, из которой в контексте игрового железа наше внимание привлекли модели M1 и S1. Обе — полноразмерные, с 15-дюймовым экраном (в S1 используется широкоэкранный матрица, в M1 — с классическими пропорциями), весящие 2,6-2,8 кг. В качестве процессора применена двухъядерная новинка Intel — Core Duo с частотой от 1,66 ГГц. Не менее интригующей выглядит и строчка «графический адаптер» в спецификации: за видеоряд, демонстрируемый данными ноутбуками, ответят карты NVIDIA GeForce Go 7300/7400/7600 (для M1) и ATI Mobility Radeon X1600 (для S1). Обе модели используют звуковой кодек High Definition Audio, который, несомненно, расширяет границы применения мобильных систем в области обработки и воспроизведения звука. Кроме того, в новинках присутствует поддержка алгоритмов объемного звучания SRS TruSurround XT/WOW XT и встроенный декодер Dolby Digital, что позволит и вовсе неприлично: получать удовольствие от прослушивания аудиозаписей в дороге через штатные стереодинамики или наушники, а дома — с комплектом внешней акустики. То же, понятно, справедливо и для просмотра облагороженного правильным звуком видео. Рекомендуемые цены новинок пока не сообщаются. ■

/ motherboard

MSI зажигает лампы

По вопросу, какой чипсет на сегодня можно считать ультимативно-игровым, у производителей материнских плат разногласий не наблюдается, это nForce4 SLI X16. Можно спорить, как влияет на среднюю (или хотя бы пиковую) производительность в играх полноразмерная работа двух графических портов в режиме SLI, и даже доказывать с результатами тестов в руках, что отличие от «простого» nForce4 SLI (выделяющего для каждой карты по 8 PCI-E-линий) пренебрежимо мало. Но deluxe-версии плат с максимальной функциональностью и ценой в ближайшее время будут основываться на X16-м чипсете, это — факт. Однако чем еще привлечь богатых энтузиастов ввиду отсутствия неопровержимых доказательств практического характера? Компания MSI, похоже, нашла свой аргумент и кроме традиционно роскошной комплектации всеми мыслимыми периферийными интерфейсами и разъемами приготовила для своей K8N Diamond Plus необычную опцию — интегрированный «звук» на основе чипа Creative Audigy SE со «взрослым» аналоговым сопровождением (ЦАП и АЦП используются такие же, как на среднебюджетных дискретных звуковых картах). Но и это не все: в 5-дюймовый отсек корпуса счастливый обладатель такой платы сможет установить «ламповый» блок, придающий звучанию характерный для ламповой аппаратуры тембр, со стрелочным индикатором уровня громкости! ■



Четыре способа контролировать ситуацию

АШОТ.АХВЕРДЯН

Невозможно беспристрастно оценивать джойстики фирмы CH Products (www.chproducts.com). После продажи фирмы Thrustmaster и последующего изменения ее производственной политики, CH осталась единственным заводчиком джойстиков, ориентированных на поклонников настоящих симуляторов.

Потому что

Будучи небольшой независимой компанией, CH Products не имеет возможности проводить дорогостоящие пиар-кампании, из-за чего ее продукция широко известна лишь в критически узких кругах. Малочисленность покупателей вынуждает компанию к выпуску весьма ограни-

ченных партий, что, разумеется, не лучшим образом сказывается на цене CH-контроллеров. А еще вы спрашивали «почему эти джойстики не лежат в магазинах? почему, чтобы их найти, надо хорошенько побегать?» Вам все еще нужен ответ?

С удовольствием приглашаем вас прикоснуться к легенде.

Только сперва заметим, что, живописуя каждую модель, мы не будем касаться возможностей программирования этого джойстика, так как к каждому из них поставляется одна и та же утилита, чьи особенности мы рассмотрим отдельно, и все написанное будет относиться к любой рас-

смотренной модели (а также к любому их сочетанию).

Для тестирования этих прекрасных «железок» применялись «Ил-2: Штурмовик» со всеми текущими надстройками (включая Pacific Fighters и последний патч) и насквозь пропатченный MS Flight Simulator 2004.

FLIGHT SIM YOKE

рейтинг **4,2**



Flight Sim Yoke — один из самых необычных продуктов в линейке CH Products. Фактически это единственная присутствующая на рынке модель авиационного штурвала.

Первое впечатление оказалось несколько смазанным. Удивило покрытие из дешевого пластика, очень похожего на тот, что используется в копеечных младших Thrustmaster'ax. Кнопки и переключатели нареканий не вызывают, они двигаются уверенно, не болтаются, но кажется, что и они были бы уместны на существенно менее дорогом контроллере, а за эти деньги, мнится, можно было бы рассчитывать на большее...

Собственно джойстик имеет довольно большие размеры — и это очень хорошо. Как и положено штурвалу, он не только двигается влево-вправо, подобно рулю, но и перемещается вперед-назад. Здесь надо заметить, что металлическая ось штур-

вала весьма выдается из корпуса даже в нейтральном положении штурвала, а уж при максимальном отклонении вперед... Поэтому при небольших размерах стола, если в обычном положении между клавиатурой и монитором остается совсем немного места, штурвал может и не поместиться. Просто имейте это в виду.

Разномастных кнопок и переключателей на Flight Sim Yoke сравнительно немного, в силу чего обойтись с его помощью без клавиатуры никак не удастся. Кроме четырех обычных кнопок есть два качающихся переключателя, причем один вмонтирован вертикально, другой — горизонтально. Их нарушающий симметрию вид поначалу удивляет, но, поскольку они предназначены для регулировки триммеров, и в этом качестве очень удобны, именно такое расположение делает их использование весьма наглядным. На корпусе за штурвалом расположены

два переключателя, имеющих помимо нейтрального по два положения. Их штатное применение: управление закрылками и выпуском-уборкой шасси. Ход переключателей весьма невелик, что не очень приятно, но двигаются они уверенно, и ложных срабатываний у нас не было.

К столу штурвал крепится парой крупных трубочин выгнутой формы. При этом они сделаны из пластика, и затягивать их сильно, честно говоря, было несколько боязно. Струбочины, конечно, не деформировались, и наверняка они обладают значительным запасом прочности, просто вид у них такой. С другой стороны, в особенно сильном натяжении нет нужды — струбочины столь прочно входят в пазухи в корпусе, что, кажется, вообще не нуждаются в дополнительном укреплении винтами; к тому же штурвал — это не тот контроллер, который будут сильно и часто дергать.

В верхней части корпуса расположены три небольшие ручки для управления газом, регулировкой шага винта и топливной смеси. Диапазон их движения невелик, тем не менее весьма плавный ход обеспечивает довольно точную регулировку, пусть и чуть-чуть не такую, как с помощью отдельной ручки газа. Поскольку ручки находятся за штурвалом, постоянно держать на них руку не получится... Кроме перечисленного присутствует еще восьмипозиционная шляпка для управления обзором — и это все.

Сам по себе штурвал — довольно специфический контроллер. Так, у джойстика обычной конструкции управление в положениях, близких к нейтральному, уверенностью не отличается, а точнее всего управляющие действия в крайних и близких к ним положениях. Со штурвалом дела обстоят с точностью до наоборот: самым точным является управление, где джойстик отклоняется совсем чуть-чуть от нейтрального положения. Собственно, это и определяет сферу применения штурвала: самолеты, не предназначенные для резкого манев-

рирования. То есть гражданская авиация, пассажирские и транспортные лайнеры, учебные самолеты, а из военной техники — в основном бомбардировщики. А вот вертолетным играм штурвал настолько дальний родственник, что мы, признаться, даже и попробовать его не стали.

В «Ил-2» штурвал в целом показал себя замечательно, придав бомбардировщикам и крупным штурмовикам приятную плавность и точность в движениях, — к примеру, в проведении торпедной атаки, когда самолет управляется крохотными точными движениями. Плавность управления облагораживает даже широкий разворот, пусть это и не имеет такого уж практического смысла. Увы, в ближнем бою достижения Flight Sim Yoke не столь хороши. То есть ничего страшного, конечно, не произошло, самолет был вполне управляем и вел себя нормально, но только мы не можем сказать, чтобы это было удобно. Впрочем, особого штурвального комфорта в бою мы и не ожидали — просто было решено протестировать со знатной «желез-

кой» те «Ил-2»-машины, в кабине которых был штурвал, и среди них оказался истребитель P-38 (правда, это довольно крупная птица).

Не столь радужные впечатления оставила работа штурвала в MSFS, для которого Flight Sim Yoke в первую очередь и предназначен, хотя в этом, вероятнее всего, виновата несколько нервная летная модель игры, нежели сам контроллер. Скажем, «Цесна» любит заметно дергаться, и постоянно парировать ее выходы штурвалом не очень приятно. Даже LearJet и DC-3 ведут себя не так уж покладисто, вынуждая нас время от времени делать весьма резкие движения. Лучше всего Flight Sim Yoke сотрудничает с «Боингами» и другими крупными авиалайнерами, вроде того же Ту-154. Но, честно говоря, от сочетания этого контроллера с MSFS мы ожидали большего, и пусть проблема не в джойстике, от этого не легче.

С другой стороны, вполне возможно, что ситуация кардинально изменится меньше чем через год, — после выхода MS Flight Simulator X.

цена	\$185
количество кнопок	12
количество осей	5
интерфейс	USB

PRO PEDALS

рейтинг **5,0**



цена	\$203
количество осей	3
интерфейс	USB

Подобно штурвалу, это фактически единственные на сегодня педали, присутствующие на рынке. Thrustmaster Rudder Pedals давно уже не производятся, купить их нереально. В отличие от трастмастеровских, где механическая часть была открыта всем ветрам, в Pro Pedals она спрятана под аккуратной крышкой, поэтому кроме самих педалей на поверхности контроллера никаких движущихся частей нет. Это и выглядит аккуратно, и наверняка полезно для здоровья педалей при долгом нахождении в пыльных помещениях (разные ведь

квартиры бывают на свете). Педали движутся очень плавно, позволяя куда более точно управлять перемещением, чем это было у педалей Thrustmaster (правда, те и стоили в 2,5-3 раза дешевле).

При этом Pro Pedals совершенно уникальны в том, что имеют не одну управляющую ось, а целых три! Кроме «авиационной» оси, командующей рысканьем, каждая педаль оснащена «автомобильной» осью. Специально для использования в гоночных играх предусмотрены заглушки, предотвращающие движение самих педалей вперед-назад.

Pro Pedals не только очень хорошо показали себя в авиасимуляторах («Ил-2» в уже упомянутой конфигурации плюс «внештатный» Lock On), они отличились и в специально приглашенной по такому случаю хардкорной автогонке GTR, где управление газом и тормозом требует практически хирургическое. Далеко не каждый руль может похвастаться педалями такого качества, хотя, конечно, под ногами они ощущаются не очень-то по-автомобильному.

Итого: безо всяких оговорок блистательный продукт. Разве что цена...

FIGHTERSTICK

рейтинг **4,7**

Выглядит Fighterstick довольно неброско. Хотя здесь использована куда более фотогеничная пластмасса, нежели на Flight Sim Yoke, но и на короля окрестностей вроде монументального Thrustmaster Cougar он

тоже не похож. Крепления к столу не предусмотрено — просто маленькие резиновые подушечки в основании. Наверное, это не совсем правильно — так как вес джойстика немногим больше среднего, при яростной игре

контроллер с определенным постоянством срывается с места.

На самом джойстике расположены три стандартные красные кнопки, крупный и весьма удобный курок, три четырехпозиционные шляпки и одна



цена	\$153
количество кнопок	24
количество осей	3
интерфейс	USB

восьмипозиционная для управления обзором. На основании имеются три крупных вращающихся регулятора. Один для управления газом; правда, сделан он не очень качественно: плавным его движение не назовешь, из-за чего его значения меняются несколько скачкообразно. Два других регулятора довольно необычны. Фактически это триммеры, сдвигающие показания ручки джойстика, но при этом они не видны операционной системе и утилите CH, то есть не могут управлять триммерами в самой игре, а только отправляемыми показаниями джойстика. Оба триммера имеют четкую фиксацию в среднем положении.

Ручка джойстика несколько легче движется точно по основным осям (X и Y), нежели в промежуточных направлениях. Подобный эффект наблюдался и у Cougar, правда, здесь он заметен куда в меньшей степени. Возможно, в том числе потому, что пружины в Fighterstick средней жесткости, много мягче, тех, что живут в Cougar, хотя и заметно мощнее, нежели у Saitek X45.

Собственно ручка имеет размер обычной человеческой руки (в отличие от предназначенного для марсианских гигантов Cougar).

Впечатления от работы с Fighterstick у нас довольно неожиданные. На первый взгляд, в

этом аппарате нет ничего сверхвыдающегося, вместе с тем со временем понимаешь, что это чуть ли не самый удобный на сегодня джойстик. Он ощущается куда убедительнее любых Saitek'ов и младших Thrustmaster'ов, он куда практичнее Cougar (как из-за размеров, так и из-за пружин), при этом почти не уступает последнему в точности управления. По крайней мере в новом состоянии (все-таки потенциометры склонны со временем изнашиваться, а уверенно говорить о надежности мы не можем ввиду сравнительной кратковременности тестирования).

PRO THROTTLE

рейтинг **4,7**



цена	\$151
количество кнопок	24
количество осей	3
интерфейс	USB

Xотя Pro Throttle и Fighterstick являются независимыми продуктами, лучше всего они проявляют свои качества вместе, превращаясь в HOTAS.

Ручка газа необычна тем, что она не качается вокруг оси потенциометра, а ездит параллельно подставке вперед-назад. Это несколько облегчает управление, когда газ установлен на минимум. При этом в самих ощущениях от управления разница с обычной конструкцией исчезающе мала,

поэтому заново привыкать не приходится.

На тыльной стороне ручки газа установлены три кнопки и четырехпозиционная шляпка — под указательным пальцем. Сделано это с таким расчетом, чтобы каждый палец лежал на своей кнопке, и лежал так, чтобы рука могла все время оставаться неподвижной, что позволяет реагировать быстрее. Правда, для этого ладонь должна быть все-таки побольше моей (и не могу сказать, что она у меня совсем уж крошечная).

Под большим пальцем расположены две четырехпозиционные шляпки, одна восьмипозиционная, а также мини-джойстик, управляющий двумя собственными осями! При своих небольших размерах он позволяет совершать на удивление точные манипуляции. Весьма неожиданно и очень удобно!

Подобно Fighterstick, Pro Throttle не особенно харизматичен (Cougar здесь безусловный чемпион), но со временем эта «железка» нравится нам все больше и больше...

CH Control Manager

С каждым из перечисленных девайсов поставляется фирменная утилита CH Control Manager. Фактически это менеджер виртуальных устройств управления, позволяющий... чуть ли не все.

Установка каждого из протестированных контроллеров происходит автоматически, Windows XP разбирается со всем самостоятельно. Control Manager же позволяет группировать установленные устройства в одно, причем в любых сочетаниях, и в дальнейшем ОС видит именно это комбинированное виртуальное

устройство. В итоге, у вас не будет проблем с теми играми, которые не могут работать с несколькими контроллерами сразу.

Вторая функция утилиты — программирование. С помощью весьма удобного интерфейса мы можем менять отклики осей, назначать на клавиши как клавиатурные команды, так и кнопки устройств DirectX; также можно подвергнуть переназначению оси, причем оси могут управлять и клавиатурными командами, когда при увеличении значения подается одна, при уменьшении — другая (очень полезная функция,

особенно если учесть имеющиеся у нее дополнительные настройки!). Любую кнопку можно использовать как модификатор, меняющий значения других кнопок. Последовательность клавиатурных команд, назначаемых каждой клавише, можно указывать вручную, а можно включить запись, которая запомнит, что и как вы нажимали. На нажатие и отпускание кнопки можно назначить разные команды и т.д. и т.п.

Графический интерфейс позволяет создавать только один модификатор, но мы можем поглубже залезть в редактирование скрип-

тов, где открываются весьма серьезные возможности. Control Manager создает виртуальное устройство, имеющее 128 кнопок и 64 оси; с помощью скриптов все их можно произвольно переназначать. В порядке иллюстрации: для ручки газа можно создать пять разных виртуальных осей: одна для общего управления, и по одной для каждого двигателя, после чего кнопками на джойстике переключать, какой именно осью ручка газа управляет в данный момент.

В целом же Control Manager вызывает массу положительных эмоций.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE благодарит компанию www.comp2.ru за джойстики, предоставленные на тестирование. Александр Артурович, так держать!

Бюджетный профицит

ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

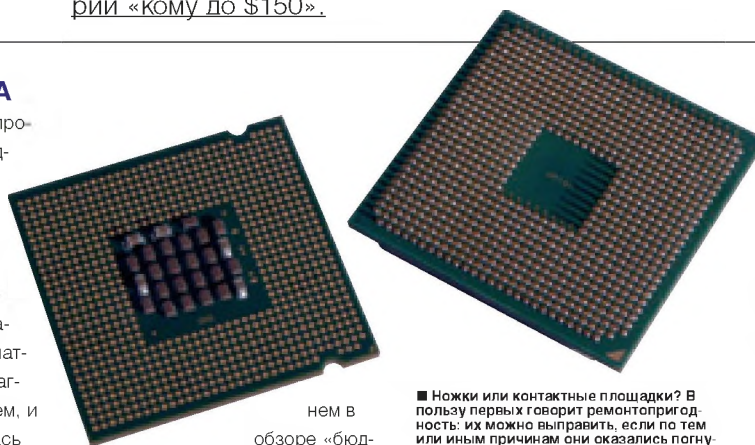
О бюджетных процессорах почти не пишут, в их честь не проводят помпезных мероприятий. А уж о том, чтобы отметить ветеранов, честно отслуживших свое... Кому такое может прийти в голову?! Только железнору .EXE-отделу и лишь в двух словах, упреждающих рассказ о несомненных новинках в категории «кому до \$150».

Провожаем Socket A

Итак, процессорный разъем, продержавшийся на плаву рекордное время, официально списан на берег. Рекорд, вероятно, не будет побит неопределенно долгое время, ибо круговорот технологий ускоряется, обе процессорные компании меняют «сокеты» как перчатки, и в обозримом будущем стагнации не предвидится. Впрочем, и на пенсии для Socket A нашлась ниша, уже не относящаяся напрямую к персональным компьютерам: процессоры с таким разъемом продолжают выходить, носят марку AMD Geode NX, обладают приятно смешным тепловыделением и используются для комплектации встраиваемых систем производственного, бытового и даже военного назначения.

Большинству же игроактивного населения Socket A запомнится как носитель процессора Athlon XP 2500+ на ядре Barton, также, пожалуй, наиболее стойкого к моральному старению экземпляра за всю новейшую историю ЦП. И ввиду почти повальной разгоняемости до частот модели 3200+ до сих пор исправно работающий в очень большом парке игровых и прочих компьютеров.

В последние годы Socket A использовался для установки процессоров Sempron, суть переименованных Athlon XP. Собственно, именно поэтому мы и вспоминаем о



нем в обзоре «бюджетников». А полное (!) обновление модельного ряда Sempron в прошедшем году в свою очередь — главный инфоповод для появления этого материала.

Диспозиция

Впрочем, один Sempron с разъемом Socket 754, основанный на усеченной архитектуре Athlon 64, успел просочиться и в прошлогоднее тестирование — и даже заслужить поощрение. Эта модель

■ Ножи или контактные площадки? В пользу первых говорит ремонтпригодность: их можно выправить, если по тем или иным причинам они оказались погнутыми. Тогда как, случайно деформировав контакты в LGA-разъеме, восстановить работоспособность материнской платы практически невозможно. Однако в долгосрочном плане, скорее всего, победят «площадки» — их можно размещать на корпусе процессора плотнее, а это станет насущным, когда число контактов перевалит за тысячу. В том, что последнее состоится, сомневаться не приходится.

(3100+) все еще встречается в продаже, но, в отличие от новинок (с индексами от 2500+ до 3400+, подробности см. в таблице), она основана на техпроцессе 0,13 мкм и уже снята с производства. Тогда как свежие ЦП, кроме увеличенно-

го разгонного потенциала, уменьшенного тепловыделения (благодаря 90-нм техпроцессу) и ядра под кодовым названием Palermo, обрели еще несколько опций, а именно:

а) 64-битное расширение AMD64. Речь о моделях на ревизии ядра E6 (для разъема Socket 754) и всех процессорах для Socket 939; причем в ближайшее время процессоры без 64-битного расширения будут сниматься с производства. Да и сегодня нет особого смысла обращать на них внимание, поскольку разница в ценах чисто символическая и вполне укладывается в «розничную» погрешность. Иными словами, вам могут предложить функционально усеченную версию дороже, чем того стоит находящаяся по соседству полноценная. В прайс-листах 64-битные Sempron обычно так и отмечаются («64 bit»); а окончательно удостовериться можно, изучив маркировку: она должна заканчиваться символами «BX», например: SDA2500AIO3BX (для 2500+ с «64-битностью»); б) SSE3; в) технологию Cool & Quiet (только для старших моделей — от 3000+); г) двухканальный контроллер памяти и 2000 МГц эффективной частоты шины HT в новых версиях для разъема Socket 939 против одноканального контроллера и 1600 МГц — у Socket 754.

Таким образом, старшие модели в ряду Sempron отличаются от

Рейтинг	Тип разъема	Частота, ГГц	Объем кэш-памяти
2500+	Socket 754	1,4	256
2600+	Socket 754	1,6	128
2800+	Socket 754	1,6	256
3000+	Socket 754	1,8	128
3000+	Socket 939	1,8	128
3100+	Socket 754	1,8	256
3200+	Socket 939	1,8	256
3300+	Socket 754	2,0	128
3400+	Socket 754	2,0	256
3400+	Socket 939	2,0	128

■ Модельный ряд Sempron образца 2006 года.

Athlon 64 лишь меньшим объемом кэш-памяти и сниженной частотой, по всем остальным параметрам наблюдается паритет.

А что же конкурент, в каком направлении развивались процессоры, известные нам как Celeron-D? Поскольку все доступные в Pentium 4 технологические опции в них содержались уже год назад (кроме технологии Hyper-Threading, которая уже точно не успеет попасть в бюджетный сегмент), ничего сверхъестественного за год случиться и не могло. Впрочем, добавление 64-битной версии AMD64-подобного расширения (EM64T) состоялось по графику, новые процессоры можно отличить по добавленной к прежнему индексу единице (это, к примеру, участвовавшие в наших тестах 346 и 351).

Учитывая, что рост частоты одноядерных Pentium 4 приостановился еще раньше, ждать, что частоты бюджетной линейки продолжат расти, было по меньшей мере странно. В нашем тестировании приняли участие старшие на сегодня модели Celeron-D с частотами 3,06 и 3,2 ГГц. Скорее всего, они останутся последними, базирующимися на архитектуре Netburst, а на смену через полгода-год, вслед за миграцией Pentium 4 на обновленное ядро, придут новые «бюджетники». Не исключено, что изначально двухъядерные (особенно если с повышением частоты у одноядерных моделей вновь возникнут проблемы).

Так как все новые чипсеты и платформы по версии Intel уже почти два года знают, что такое разъем LGA775, старичок Socket 478 должен был кануть еще в прошлом году. Но с этим пока не хотят мириться прайс-листы. Все так, но нас это не остановило: для тестирования была выбрана более прогрессивная платформа, в тестах участвовали процессоры Celeron-D под LGA775.

Как мы тестировали

Процессоры Sempron 3000+ и Athlon 64 3200+ для разъема Socket 939 устанавливались на материнскую плату Albatron K8SLI

(чипсет nForce4 SLI); Sempron 3000+ и 3400+ для разъема Socket 754 довольствовались платой ECS nFORCE4-A754 на чипсете nForce4-4x; процессорам же Celeron-D 346 и 351 досталась аналогичного уровня плата ECS M985G на чипсете i915GV. Во всех случаях использовалась память DDR400 Corsair CMXP512-3200XL (2-2-2-5), двухканальный комплект объемом 1 Гбайт. Также, работая с платой ECS M985G, мы воспользовались возможностью напрямую сравнить производительность типов памяти DDR и DDR2, поскольку эта плата оснащена 4 слотами памяти — по два каждого типа. В этом случае применялась равная нашей DDR-парочке по степени элитарности память Corsair CM2X512A-4300C3PRO, также объемом 1 Гбайт с минимальными на сегодня таймингами для DDR2-памяти (3-3-3-8). Результаты подтвердили тенденцию: преимущество от увеличенной пропускной способности у DDR2 успешно и без остатка съедается увеличенными задержками, даже в случае использования очень дорогих модулей; для недорогих же ситуация и вовсе плачевная. Таким образом, здравая рекомендация повсеместно применять DDR400 остается в силе.

Видеокарта была выбрана с позиции избыточности — ATI Radeon X850XT. Жесткий диск Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт, звуковая карта Creative Audigy 2 ZS. Операционная система — Windows XP SP2, драйвер для видеокарты — Catalyst 5.11.

В тестовый набор вошли полусинтетический 3DMark 05, игровой тест Gun Metal Benchmark 2 и, конечно, игры: DOOM III, Far Cry, Half-Life 2 (или «3»? — запомнотвал...), Unreal Tournament 2004, Battlefield 2 и Painkiller. Секция кодировочных инструментов состояла из архиватора WinRAR 3.50 (встроенный бенчмарк) и MPEG4-компрессора DivX 6.1, сжимавшего под управлением утилиты VirtualDubMod 700-мегабайтный MPEG2-ролик.

Год Крупных Игр от GFI:

Gothic 3
Die Gilde 2
Spellforce 2
Shadow Wars

ATOM CLANCY 6
GHOST RECON
ADVANCED WARRIOR

ATOM CLANCY 6
RAINBOW SIX
LOCKDOWN

ATOM CLANCY 6
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT

ZEIT MIT LINA
KONTRAT

JAGGED ALLIANCE 3D

WARFARE

FALLEN LORDS
CONDAMNATION

gfi
GFI.SU

CELERON-D 346

рейтинг **3,0**

Если в прошлом году на фоне тогдашних Sempron для Socket A процессоры Celeron-D смотрелись вполне достойно (хотя в игровых тестах отставание наблюдалось уже тогда), то на этот раз картина однозначно безрадостная. Ни одного теста, где Celeron лидировал или хотя бы оказался на уровне равного по цене или рейтингу конкурента! Даже медиакодирование не смогло оттенить черно-белую картину иными красками, что, вообще говоря, не очень удивляет, ведь в случае с Pentium 4 ускорение на потоковых задачах (поддерживающих многопоточность) обеспечивала в первую очередь

технология Hyper-Threading, а нынче ее нет. Что касается игр: в них проигрыш наиболее чувствителен, а максимальный разрыв наблюдается в тестах а-ля Painkiller, то есть там, где процессор задействуется без остатка для физического моделирования игровой обстановки.

Наконец, финальным аккордом звучат результаты замеров энергопотребления: так, по данным www.xbitlabs.com, процессоры Celeron-D греются в 2,5-3 раза сильнее, чем равные по рейтингу Sempron, причем и в режиме максимальной загрузки, и в простое. Что вполне соответствует нашим

субъективным ощущениям после «общения» с работающими системами и преобразователями питания на материнских платах. Кстати, несмотря на эту разницу, предельный разгон в абсолютных значениях частоты для Sempron и Celeron-D примерно одинаков (для обоих экземпляров Celeron-D в нашем тесте результат составил внушительные 4 ГГц). Но поскольку для низкочастотной от природы архитектуры Sempron/Athlon 64 каждый мегагерц значит гораздо больше, при сравнении разогнанных систем разрыв в реальной производительности только увеличивается.

цена	\$83
тактовая частота	3,06 ГГц
пропускная способность системной шины	4,3 Гбайт/с
разъем	LGA775
кэш первого уровня	16 Кбайт/12000 команд
кэш второго уровня	256 Кбайт
расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, SSE2, SSE3, EM64T

CELERON-D 351

рейтинг **3,0**

Старшему в ряду Celeron-D удалось побороть только Sempron 3000+ для Socket 754 и лишь в тесте сжатия DivX. Что, конечно, несерьезно.

Раздумывая о том, как можно было бы вытянуть производительность Celeron на более приемлемый уровень, представляется правильным повысить частоту шины с теперешних 533 до 800 МГц (хотя

бы). Как показывает практика (опыт разгона старших процессоров с разблокированными множителями), нагрев увеличивается незначительно, а польза будет непременно. Ведь централизованная шина используется для обмена между всеми устройствами, тогда как одна лишь память (обычная DDR400) в двухканальном режиме может выдать до 6,4 Гбайт/с. Которые совер-

шенно нечем поддержать! Этой же причиной объясняется, почему от перехода на DDR2 нет никакого толку, а одноканальный контроллер памяти в Sempron для Socket 754, распоряжающийся сравнительно небольшой пропускной способностью в 3,2 Гбайт/с, но в монопольном режиме, чувствует себя на этом фоне если не королем, то уж принцем точно.

цена	\$108
тактовая частота	3,2 ГГц
пропускная способность системной шины	4,3 Гбайт/с
разъем	LGA775
кэш первого уровня	16 Кбайт/12000 команд
кэш второго уровня	256 Кбайт
расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, SSE2, SSE3, EM64T

SEMPRON 3000+ S754/S939

рейтинг **4,5**

Поскольку у обоих процессоров Sempron с рейтингом 3000+ все параметры, за исключением количества ножек, одинаковы, мы имеем возможность посмотреть, как смена разъема (точнее — сопутствующее ему обретение двухканального контроллера памяти) влияет на производительность бюджетных моделей. Воздействие оказалось неоспоримым, по крайней мере во всех наших тестах версия для Socket 939 отстроилась от своей предшественницы и кое-где на внушительную величину. Хотя мы и не беремся категорично назвать разницу в производительности равноценной запрашиваемой прибавке в стоимости. Реальность такова, что младшие модели для Socket 939 чаще всего покупают не столько из-за

стремления к большей производительности, сколько из-за соображений получить ПК на более прогрессивной платформе, но сэкономив на процессоре.

И такой подход можно считать в целом оправданным! Даже несмотря на то что этим летом выйдут процессоры, которые получат новый разъем, несовместимый с ныне существующими (а Socket 939, таким образом, перестанет быть «самым перспективным»). Ведь ЦП в новом конструктиве пополнят собою дорогой сегмент и до уровня цен \$120-150 будут добираться не один год. Таким образом, выбрав сейчас Sempron для Socket 939, можно рассчитывать через полтора-два года заменить его одним из подешевевших к тому времени «двухъядерников» из нынешне-

го семейства Athlon 64 X2 для того же Socket 939 (если того потребуют будущие игры).

Впрочем, платформа «на вырост» хороша только в том случае, если производительности покупаемого сейчас процессора будет хватать для текущих задач в течение расчетного периода. Уровень производительности можно детально оценить по результатам тестов; мы лишь отметим, что процессор не помешал использовавшейся в наших тестах мощной видеокарте продемонстрировать убедительный результат. А учитывая, что в большинстве случаев в таких компьютерах ставятся карты классом ниже, адекватность соответствия налицо.

Успехи в разгоне также наличествуют: наш экземпляр достиг высо-

цена	\$77/\$105
тактовая частота	1,8 ГГц
пропускная способность системной шины + шины памяти	6,4 + 3,2 Гбайт/с / 6,4 + 6,4 Гбайт/с
разъем	Socket 754 / Socket 939
кэш первого уровня	128 Кбайт
кэш второго уровня	128 Кбайт
расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE3, AMD64

ты в 2,6 ГГц при повышении напряжения на 0,1 В; судя по отчетам коллег, это можно считать хоть и не самым выдающимся результатом, но близким к максимальному для текущей версии ядра Palermo. Примечательно, что в разогнанном состоянии наш Sempron оказался на уровне Athlon 64 3500+ и значительно увеличил отрыв от Celeron-D, разумеется, также работавшего на максимуме своего разгонного потенциала (4 ГГц). Очень важно отметить, что повышение

частоты для Sempron умеренно влияет на тепловыделение: в нашем случае вполне хватало коробочного кулера от обычного Athlon 64 (к сожалению, испытать в деле кулер, прилагаемый к коробочным Sempron, пока не довелось, но, вероятнее всего, он обладает похожей эффективностью). А в спокойном состоянии в дело вступает технология Cool & Quiet: радиатор остывает, а вентилятор, если позволяет BIOS материнской платы, снижает обороты до полной остановки.

Итого: выдаем этому ЦП заслуженный приз, которым... мы отмечаем обе версии Sempron 3000+! Поскольку модель 3000+ для Socket 754 также является на сегодня оптимальным вариантом, но в другом случае — тогда, когда игровой компьютер собирается в условиях еще более суровой экономии, не позволяющей прицениваться к 939-пиновому семейству. Увы, цены на более скоростные модели под Socket 754 растут круче, нежели сами процессоры прибавляют в тестах.

SEMPRON 3000+ S754/S939

рейтинг **4,2**

Цены на процессоры Sempron под Socket 754 действительно растут нелинейно. Объяснить нынешние (установившиеся в московской рознице) \$130 за старшую модель в ряду Sempron с одноканальным контроллером памяти иначе как локальным дефицитом сложно. Поскольку в тех же магазинах в изобилии представлены процессоры Athlon 64 3200+ для Socket 939 (!), цена на которые начинается... со \$140. Ясно, что полновесный Athlon предпочтительнее с прицелом на будущее, да и производительность «здесь и сейчас» у него заметно выше, что мы и демонстрируем.

А более высокий рейтинг Sempron объясняется исключительно тем, что, как и было заявлено при старте линейки

Sempron, PR-индекс «бюджетников» не соотносится с таковым в модельном ряду Athlon 64. Его первоначальная задача — соотносить между собой «условную» производительность процессоров Sempron для разъемов Socket A и Socket 754. Которую и впрямь нельзя «вычислить» глядя только на объективные характеристики (частоту, объем кэш-памяти и прочее), так как эти процессоры различаются архитектурно. Но коль скоро эта задача уже неактуальна, вероятно, многим покупателям (и еще большему числу продавцов) кажется, что «3400 — это лучше, чем 3200» вне зависимости от других, менее очевидных, доводов.

Любопытно, что даже свою «спекулятивную» цену Sempron

3400+, если исходить только из результатов тестов, оправдывает (превосходство по сравнению со старшим представителем конкурирующей линейки очевидно и не требует комментариев). Отчего бы в таком случае и цене не подскокнуть? Но мы, не будем скрывать, привыкли, что AMD, выигрывая порою с куда более крупным счетом, все же оценивает свою продукцию с некоторым дисконтом.

Тенденция едва ли вечная, но, к счастью, пока наблюдаемая в ряду «одноядерных» Athlon 64! Таким образом, именно младшие представители (3000-3200+) модельного ряда Athlon 64 остаются самыми верными претендентами на «Лучшую покупку» в ценовой категории «около \$150». И мы их в этом качестве уже отмечали.

цена	\$130
тактовая частота	2,0 ГГц
пропускная способность системной шины + шины памяти	6,4 + 3,2 Гбайт/с
разъем	Socket 754
кэш первого уровня	128 Кбайт
кэш второго уровня	256 Кбайт
расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE3, AMD64

ТАБЛИЦА	Intel Celeron-D 346	Intel Celeron-D 351	AMD Sempron 3000+ Socket 754	AMD Sempron 3000+ Socket 939	AMD Sempron 3400+ Socket 754	AMD Athlon 64 3200+ Socket 939
3DMark 05, CPU Score	2950	3380	3465	3506	3731	4536
Gun Metal Benchmark 2, 1024x768, fps	41	42	50	53	56	62
Painkiller, Docks - C5L2, 1024x768, fps	18	21	33	33	34	40
Unreal Tournament 2004, 1280x1024 (default botmatch), fps	95	98	119	129	152	174
Half-Life 2, 1280x1024, Max, 3dc, canals	57	59	75	80	83	95
Far Cry, 1024x768, Regulator, Max, fps	45	50	75	83	104	115
DOOM III, 1280x1024, UHQ, fps	45	48	56	57	63	72
Battlefield 2, 1280x1024, fps	85	87	107	114	125	139
WinRar 350, Кбайт/с	295	304	407	445	464	443
DivX 6.1, мин	22:46	21:04	22:35	21:34	19:55	15:33

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE искренне благодарит компании OLDI (www.oldi.ru) и «Слай компьютерс» (www.sly.ru), изыскавшие способ помочь нам с вышеперечисленными ЦП, несмотря на постигший столицу дефицит бюджетных процессоров.

Похожие, но не одинаковые

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

Актуальный прежде вопрос выбора между DVD/CD-RW-комбайном, простым DVD-ROM или (с уважительным придыханием) DVD-RW окончательно и бесповоротно остался в прошлом. В универсальном компьютере, товарищи, все должно быть полнофункциональным! В частности, нынче просто никуда без привода с возможностью чтения и записи во всех существующих форматах. Однако примерно равный (и низкий) уровень цен не означает, что предмета для придирчивого отбора более нет и все приводы одинаковы. Мы сами удивились, насколько это не так!

Как мы тестировали

Тестовая система состояла из следующих компонентов: материнская плата — Asus A7V600, процессор — AMD Athlon XP 2500+, память — Samsung 1024 Мбайт DDR PC3200, видеокарта на чипе NVIDIA GeForce 6600 GT со 128 Мбайт памяти, жесткий диск — Seagate Barracuda 7200.8 Serial ATA 120 Гбайт, операционная система — Windows XP SP2. Дисководы подключались по одиночке к Primary-каналу IDE-контроллера материнской платы.

В качестве основного теста использовалась утилита Nero CD-DVD Speed, входящая в пакет Nero Burning ROM версии 6.6.01.15. Для тестов чтения применялись DVD-R TDK 8x с резервной копией игры DOOM III и MPEG4-фильмом «Deer Throat», дополненный мелкими дистрибутивами и данными до общего объема 4,3 Гбайт, и CD с игрой «Kreed» объемом 630 Мбайт.

Установка свежих игр — довольно типичное занятие, не

правда ли? И поскольку скорость данного процесса напрямую зависит от скорости работы оптического привода, мы внесли соответствующее испытание в тестовый набор. Взяли фирменный DVD-диск с игрой Far Cry, на котором сама игра занимает 3 Гбайт; прочее — утилиты, DirectX и другие сопутствующие файлы — в установке не задействовалось.

Также мы оценивали чтение 7 поцарапанных CD и пяти таких же «образцово плохих»

DVD. Испытания качества записи проводились с использованием четырех разновидностей болванок: CD-R 52x Verbatim 700 Мбайт и DVD+R 16x Traxdata 4,7 Гбайт («фирменные»), CD-R 40x NoName 700 Мбайт и DVD+R 4x 4,7 Гбайт («технологические»). Двухслойные диски и DVD-RAM (в тех случаях, когда это поддерживается приводом) мы только считывали, чтобы проверить паспортные данные. Работа с такими носителями все еще непопулярна.

TEAC DV-W516GB

рейтинг **2,8**



цена	\$52
тип	DVD+R/-RW/ R/-RW/CD-R/RW/R9
скоростная формула (запись)	16x/8x/16x/6x/48x/24x/4x
скоростная формула (чтение DVD/CD)	16x/40x
объем буфера	2 Мбайт

Когда-то приводы Теас считались образцом качества, а сама марка по престижу среди подкованной в предмете общест-венности уступала лишь брэнду Plector. Сейчас, к сожалению, ситуация изменилась. В прошлый раз мы тестировали модель W516GA и остались недовольны шумным поведением привода в режиме чтения и ошибками при попытках читать диски из «трудной» категории. Версия с литерой «В» обзавелась возможностью писать двухслойные DVD (хотя и не очень быстро — на

скорости 4x) и новой прошивкой. Кстати, модель с аналогичными характеристиками существует и во внешнем (USB 2.0) исполнении.

Обновление firmware оказало в целом благотворное влияние: несколько улучшилось чтение дефектных дисков, привод стал устойчиво читать DVD-болванки, записанные на моделях других производителей. Но посмотрите на тест инсталляции игры Far Cry! Теас DV-W516GB показал наихудший результат, оказавшись в полтора раза медленнее лидирующей группы. В остальных

скоростных тестах никаких рекордов также не отмечено, если не считать минимального времени извлечения диска.

Впрочем, в пассиве этого привода есть вещи и посерьезнее. К большому сожалению, запись дешевых болванок оказалась неустойчивой: из пяти технологических CD два диска были загублены; из трех высокоскоростных DVD-R одна болванка была «нарезана» с ошибкой.

Привод разочаровал. Плюсы — бесшумное общение с DVD и быст-

рое чтение CD — не спасают положение. Компании Teac предстоит

серьезная работа, чтобы вернуть себе завоеванные некогда позиции

или хотя бы не отличаться от конкурентов в худшую сторону.

LG GSA-4165B

рейтинг **4,0**



Модель GSA-4165B выходит не только под маркой LG, но и под лейблом Hitachi, поскольку эти компании имеют общие производственные мощности. Первоначально в Интернете гулял слух, что эти приводы поддерживают технологию «LightScribe» для рисования надписей лазером на обратной стороне специальных болванок. Однако это касается только устройства под номером 4166B, стоимость которого, скорее всего, будет заметно выше («будет» — потому что в продаже его пока нет).

В тестах привод LG GSA-4165B продемонстрировал довольно противоречивые резуль-

таты, особенно в тестах чтения. Впрочем, придавать большое значение пиковой скорости (11 Мбайт/с как для DVD, так и для CD, что действительно маловато) не стоит, поскольку средняя скорость у этого привода на уровне конкурентов, и это куда более важный параметр. К тому же LG GSA-4165B отличился лучшей в нашем испытании скоростью поиска.

Увы, привод оказался самым шумным. Но есть поддержка утилит для ограничения скорости, а крутить привод на максимуме при таком раскладе имеет смысл лишь при установке объемных программ с фирменных дисков.

И снова о приятном: драйв уверенно пишет как DVD-болванки, так и CD, даже если применять не самое качественное «сырье». И с чтением «трудных» дисков тоже проблем почти нет. Тем не менее по совокупности результатов LG GSA-4165B остается без награды (в отличие от прошлогоднего LG GSA-4160B, получившего «Наш выбор»). Если вам нужна «рабочая лошадка» для комплектации максимально недорогого компьютера, обратить внимание на LG GSA-4165B можно, а в случае жесткой экономии — даже логично; в остальных случаях есть более привлекательные варианты.

цена	\$43
тип	DVD+R/+RW/-R/-RW/CD-R/ RW/+R9/-R9/DVD-RAM
скоростная формула (запись)	16x/8x/16x/6x/48x/ 32x/4x/4x/5x
скоростная формула (чтение DVD/CD)	16x/48x
объем буфера	2 Мбайт

www.plantronics.ru

УНИКАЛЬНАЯ УНИВЕРСАЛЬНАЯ ГАРНИТУРА: И ТЕЛЕФОН, И ПЛЕЙЕР!

ТРИ
КОМПЛЕКТА

Plantronics Pulsar 590

Гарнитура открывает пользователю ранее недоступные возможности беспроводной свободы. Уникальная технология позволяет, наслаждаясь прослушиванием музыки или фильмов, легко переключиться на вызов с мобильного телефона нажатием одной кнопки. Специальный Bluetooth-адаптер, входящий в комплект поставки, оснащен стандартным аудиоразъемом (3,5 мм), позволит использовать вашу Pulsar 590 с любым мультимедийным устройством, будь то ноутбук, домашняя стереосистема, MP3-плеер, устройства Apple iPod или мультимедийные центры вроде Sony PSP.

Использование технологии Bluetooth позволяет наслаждаться музыкой и поддерживать разговор, удаляясь на расстояние до 10-ти метров до плеера или мобильного телефона. В режиме разговора гарнитура Pulsar 590 проработает до 12 часов или до 10 — в режиме прослушивания музыки.



РОЗЫГРЫШ 01.2006

SONY DVQ28A

рейтинг **4,0**

цена	\$45
тип	DVD+R/+RW/-R/-RW/CD-R/RW/R9
скоростная формула (запись)	16x/8x/16x/ 6x/48x/24x/4x
скоростная формула (чтение DVD/CD)	16x/40x
объем буфера	2 Мбайт

Приводы Sony изготавливаются компанией Lite-On (поэтому можно считать, что в тесте участвуют изделия еще одного производителя). Модель DVQ28A запомнилась своей медлительностью: диск распознается приводом за 25 секунд, вдвое медленнее среднего результата в текущем обзоре; установка игры длилась шесть с половиной

минут, и это предпоследнее «достижение» с конца. Прочие результаты в том же духе. Кроме того, судя по отзывам на интернет-форумах, привод довольно привередлив к дискам и не блещет качеством записи. Хотя наши тесты показали средние результаты. Чтение хоть и медленное, но верное: все поцарапанные диски (без одного CD) в итоге прочита-

лись. Специалистам Lite-On есть к чему приложить руки, тем более что они уже не раз доказывали свою способность выпускать действительно хорошие приводы. Оценку поднимаем лишь за то, что шумовые тесты были пройдены DVQ28A на «отлично». Таким образом, Sony DVQ28A можно смело назвать самым тихим. Во всех смыслах.

ASUS DRW-1608P

рейтинг **4,5**

цена	\$47
тип	DVD+R/+RW/-R/-RW/CD-R/RW/R9
скоростная формула (запись)	16x/6x/16x/8x/ 40x/24x/6x/6x
скоростная формула (чтение DVD/CD)	16x/48x/8x/2x
объем буфера	2 Мбайт

Помнит ли дорогой читатель те стародавние времена, когда CD-приводы ASUS 40x — простые, читающие — ходили в аппаратах, достойных «Нашего выбора»? С тех пор ряды оптических драйвов этой достойной компании наполнились всяким: были и претензии к шуму, а невысокие оценки на фоне конкурентов, будем откровенны, преобладали. Что же сейчас?

В отличие от соперников, ASUS старается поставлять свои приводы в коробках (однако в продаже встречается и OEM-вариант, причем стоящий ровно столько же, сколько и retail, — будьте бдитель-

ны!). Комплектация: стандартный шлейф, CD с пакетами Nero 6.6.014d и DVD Movie Factory 4, шнур для подключения к звуковой карте и металлический «Eject pin» для открывания лотка в обесточенном состоянии. Плюс короткая инструкция на 20 языках, в том числе на русском.

Перейдем к тестам. Пишет и читает привод очень быстро, болванки не портит, устанавливает недолго, шумит слабо. Почти идеал. Чтобы уйти от сусальности, заметим, что эта модель (как, впрочем, и все современные) поддерживает технологию, автоматически оп-

ределяющую скорость записи в зависимости от качества болванки. Так вот, если некий диск приводу не понравится, он (не отказывая в прожиге) устанавливает пониженную скорость записи. Причем нередко перестраховывается. Это может раздражать нетерпеливых пользователей, ведь точно такие же болванки на других приводах записываются куда быстрее. Причем, даже если в Nero перед запуском «прожига» снять галочку перед опцией «determine maximum speed», драйв все равно может понизить обороты по своему усмотрению.

PIONEER DVR-110D

рейтинг **4,3**

цена	\$50
тип	DVD+R/+RW/-R/-RW/CD-R/RW/R9
скоростная формула (запись)	16x/6x/16x/8x/ 40x/24x/6x/6x
скоростная формула (чтение DVD/CD)	16x/48x/8x/2x
объем буфера	2 Мбайт

Привод базируется на том же конструктиве, что и протестированное выше ASUS-изделие. Однако мы уже сталкивались с весьма существенными отличиями в поведении аппаратов, родственных по механике и оптике, поэтому проверить, как обстоят дела на этот раз, было нелишним. И испытания

подтвердили сходство, — сравнив результаты, вы также можете судить о низкой погрешности наших тестов. Отличия обнаружены в чуть более шумном механизме лотка, который у Pioneer захлопывается ощутимо громче.

Тест чтения характеризуется падением скорости на середине

диска, что присуще в этом обзоре только двум моделям. В остальном повторяться нет смысла — оба близнеца показывают высокий класс. Оценку мы снизили исключительно из-за того, что Pioneer поставляется «в пакетице» (комплект ограничивается только инструкцией), а стоимость его в среднем чуть выше.

КУПОН УЧАСТНИКА ЛОТЕРЕИ

ВЫДЕРЖКА ИЗ ПРАВИЛ ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

Купон заполняется печатными буквами. Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует). К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (только бы контактный). В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вызвать) свой приз (за исключением и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливчик не может самостоятельно забрать приз или не объявится в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции. Фамилии победителей лотереи публикуются в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

Заполнив этот купон и выслав его по адресу: 115419, Москва, 2-й Рошинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE вы гарантированно станете участником шестой РОЗЫГРЫШНОЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!

Фамилия, имя, отчество

| Возраст

EXE-стаж

| Индекс

Адрес

Телефон

E-mail

NEC ND-3540A

рейтинг **4,5**

Модель появилась в 2005 году, но уже нередко попадала на распродажи, испытывая давление нижеследующей новинки. У NEC было много проблем с моделью 3520 и частичные осложнения с 3530, поэтому

3540 должен был реабилитировать доброе имя. Так и получилось. Более того, привод оказался настолько удачным, что даже самая свежая модель на его фоне выглядит менее привлекательной.



цена	\$46
тип	DVD+R/+RW/-R/-RW/CD-R/RW
скоростная формула (запись)	16x/8x/16x/6x/48x/32x
скоростная формула (чтение DVD/CD)	16x/48x/7x
объем буфера	2 Мбайт

Результаты тестов впечатляют. Средняя скорость чтения DVD — 9,6x, лучшая в нашем тесте; установка игры заняла 3 минуты 52 секунды, что почти на минуту быстрее пары ASUS & Pioneer и на 2 минуты 55 секунд обходит результат аутсайдера Teac DV-W516GB. Впрочем, с чтением CD-болванок ситуация не столь блистающая, но и не хуже конкурентов. Так, CD-RW-диски привод пишет не на заявленных 32x, а примерно на 24x, что сегодня типично.

ND-3540A отменно пишет DVD-болванки и читает поцарапанные диски всех форматов. Запись DVD+R 16x Traxdata, к примеру, занимает 6 минут 15 секунд, и это прекрасный результат... Впрочем, в деле покупки оптического привода всегда есть место фактору случайности, и нам доподлинно известно о существовании некачественных партий NEC ND-3540. Такие устройства, конечно, более или менее работоспособны, но ни все-

ядностью, ни устойчивой записью похвастаться не могут. Продавцы обычно соглашаются обменять привод на другой такой же, но и он, будучи из той же партии, ведет себя не лучше. Выход прост: менять снова, но уже на привод другой марки.

Тем не менее. Это действительно один из лучших современных аппаратов, если только вас не смущает отсутствие поддержки записи двухслойных дисков.

NEC ND-4550A

рейтинг **4,4**



цена	\$50
тип	DVD+R/+RW/-R/-RW/CD-R/RW/+R9/-R9/DVD-RAM
скоростная формула (запись)	16x/8x/16x/6x/48x/32x/6x/16x
скоростная формула (чтение DVD/CD)	16x/48x/7x
объем буфера	2 Мбайт

В ыпуская в сентябре 2005-го обновление под индексом ND-3540A, компания NEC к достигнутому предыдущей моделью качеству хотела добавить «количество», а именно поддержку формата DVD-RAM и «двухслойную» запись. Помимо расширенной функциональности, NEC ND-4550A известен тем, что использует новый LSI-чип, поддерживающий технологию VCPS, разработанную для шифрования видеозаписей на дисках DVD+R и DVD+RW, что едва ли может пригодиться в игровом компьютере — кроме случаев, когда ПК используется для работы с потенциально ценным для несанкционированного копирования видео.

Но мы смотрим на тесты. И видим практически идентичные предыдущей модели результаты, а именно синтетический замер — время инсталляции — совпал с точностью до секунды. Кстати, тест среднего времени доступа оказался лучше паспортного: 136 мс против 160 мс. Испортил впечатление тест «читаемости» вполне приличного (а вовсе не «трудного») диска DVD-R TDK 8x с данными. В тот момент, когда оставалось пройти последние 20% поверхности, привод резко сбросил обороты до 1,6x, после чего долго-долго обрабатывал несчастный «хвостик». Мы подозреваем, что дело в сырой прошивке, доводить которую

до нужной кондиции едва ли не годами стало для NEC печальным правилом.

Зато действительно «убитые» диски были прочитаны без проблем. Но и тут не без огорчения: запись «технологических» болванок, как CD, так и DVD, удается драйву с явно меньшим успехом по сравнению с предыдущей моделью. Таким образом, новый привод NEC, на наш взгляд, уступает предшественнику по совокупности потребительских качеств. Хотя сам по себе оказался неплохим, вернее — третьим по счету претендентом на место в 5-дюймовом отсеке вашего компьютера среди участников нашего обзора.

ТАБЛИЦА

	Teac DV-W516GB	LG GSA-4155B	Sony DWQ28A	ASUS DRW-1608P	Pioneer DVR-110D	NEC ND-3540A	NEC ND-4550A
Версия firmware	J4S2	DL03	KYS3	1.11	1.08	1.01	1.06
Средняя скорость чтения DVD-ROM	6,82x	6,1x	5,95x	8,57x	8,56x	9,61x	9,53x
Диапазон скоростей чтения DVD-ROM	3,48x-13,74x	3,45x-7,66x	3,38x-7,91x	5,22x-10,52x	5,23-10,48x	5,45x-13,01x	1,6x-14,11x
Пиковая скорость чтения DVD-ROM, Мбайт/с	24	11	26	31	30	21	21
Среднее время поиска на DVD-ROM, мс	148	111	151	136	136	122	136
Средняя скорость чтения CD-ROM	35,3x	34,6x	28,7x	30,9x	30,9x	34,5x	34,6x
Пиковая скорость чтения CD-ROM, Мбайт/с	26	11	25	20	19	19	19
Среднее время поиска на CD-ROM, мс	136	121	132	118	120	136	139
Eject (извлечение DVD), с	0,92	2,3	1,67	1,31	1,1	1,77	1,76
Load + Recognition (загрузка DVD), с	18,2	14,7	25,19	16,6	17,75	12,85	12,58
Чтение поцарапанных CD-дисков (кол-во прочитанных из 7)	5	6	6	7	7	7	7
Чтение поцарапанных DVD-дисков (кол-во прочитанных из 5)	4	4	5	5	5	5	5
Шум (по 10-балльной шкале), чем ниже шум, тем выше балл	8	6	9	7	7	7	7
Время инсталляции игры Far Cry (3 Гбайт), мин:сек	6:47	5:27	6:29	4:31	4:43	3:52	3:52

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE благодарит любезную компанию «Техноком» (www.techcom.ru) за оптические приводы, предоставленные для тестирования.

.CREDITS

/ Гейб Ньюэлл
/ Рагнар Торнквист
/ Special Thanks



Гейб
Ньюэлл



Рагнар
Торнквист

НУЖНЫЕ ВЕЩИ

Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) — самая обаятельная инкарнация дьявола. Человеку не под силу даже десятой доли того, что хранится в багаже Ньюэлла; больше того — человек просто не в состоянии пройти такой путь и остаться на северо-восточной оконечности осей морального отсчета.

Давайте загигать пальцы. Он обманул своего коллегу по сверхъестественному ведомству, бросив тому на стол заявление об увольнении, — по удивительному стечению обстоятельств, к тому времени Гейб проработал в Microsoft... как долго? правильно: ровно тринадцать лет. Разумно рассудив, что честное «я хочу быть первым» вполне себе провокационно. Ньюэлл выбрал расчетливое «я хочу заниматься любимым делом». На приманку клюнул даже традиционно осторожный Дж. Кармак, который так и не смог потом внятно объяснить, как вышло, что на руках у совершенно незнакомого человека оказались исходники Quake, — стоит ли упоминать имена других, куда как менее разборчивых? Ньюэлл собирал вокруг себя классических неудачников и амбициозных newbies (один из них, к примеру, до судьбоносной встречи развозил выпечку) — доходило до того, что не стесненный в средствах работодатель соблазнял претендентов зафрахтованными рейсами и арендованными авто.

В девяносто седьмом — через два года после ухода из Microsoft — Гейбу особенно повезло: в Сети ему попался Кен Бердуэлл, человек, который превратил плохонький клон id-шедевра в по-настоящему самостоятельную игру. Технически это был уже совсем не Quake: «Мы могли часами наблюдать за тем, как созданные нами персонажи сходятся в эпических поединках, и именно тогда мы поверили в Valve Software». Неужели эти слова никого не насторожили — как не насторожил вентиль в глазнице, ставший официальным символом новой компании? Неужели никто не обратил внимание на символическое жертвоприношение: убийство нарисованного хэд-краба, которым отметили релиз Half-Life в офисе Valve? Конечно, нет. Half-Life был упомянута, неес-

тественно хорош — по сути, оказавшись эфемерным «я знаю, что вам нужно» для всех и каждого, слишком хорош, чтобы кого-то смущали детали. Первые вопросы Ньюэллу начали задавать лишь летом две тысячи третьего, когда действие транквилизатора почти прошло: это правда, что ролик с E3 — всего лишь интерактивный фильм, не имеющий с игровым процессом HL2 ничего общего? Это правда, что игра не готова даже на треть? Правда, что срок выхода опять перенесен? Гейб улыбался.

Half-Life 2 вышел следующим октябрем и вновь оказался не игрой, а идеальным, выверенным до последнего кадра воплощением желаний. Игровые журналы вытащили из записки пыльную награду The Best PC Game ever (присуждавшуюся до этого лишь однажды, осенью девяносто восьмого), скупой на комментарии Ньюэлл опубликовал собственное наблюдение: если верить графикам продаж, через три года доход от второй версии наркотика составит семьсот миллионов долларов.

Понимаете, так уж вышло — он знает, что нам нужно. Следующая порция неизбежна. Мы снова полюбим его, и если бы от нас хоть что-нибудь зависело...

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

В ВПЕРЕД

«Time goes quickly» — эти слова, сказанные **Рагнаром Торнквистом (Ragnar Tornquist)** в одном из многочисленных интервью, могли бы стать самым коротким биографическим дискурсом. Личный дневник автора The Longest Journey на три четверти состоит из горьких иронических замечок: «Извините за молчание. Вчера я работал. Когда вернулся домой, не было никакого настроения заниматься блогостроением. Вчера вечером у меня вообще не было никакого настроения». Торнквист, набивающий строчки в европейском терминале («кажется, это Копенгаген»), — законченный трудолюбивый из классического фильма Вуди Аллена: кто звезда? я — звезда?! бросьте, парни, вы, наверное, не видели Джорджа Клуни.

Как и любой помешанный на работе индивид, ненавидящий зиму нор-

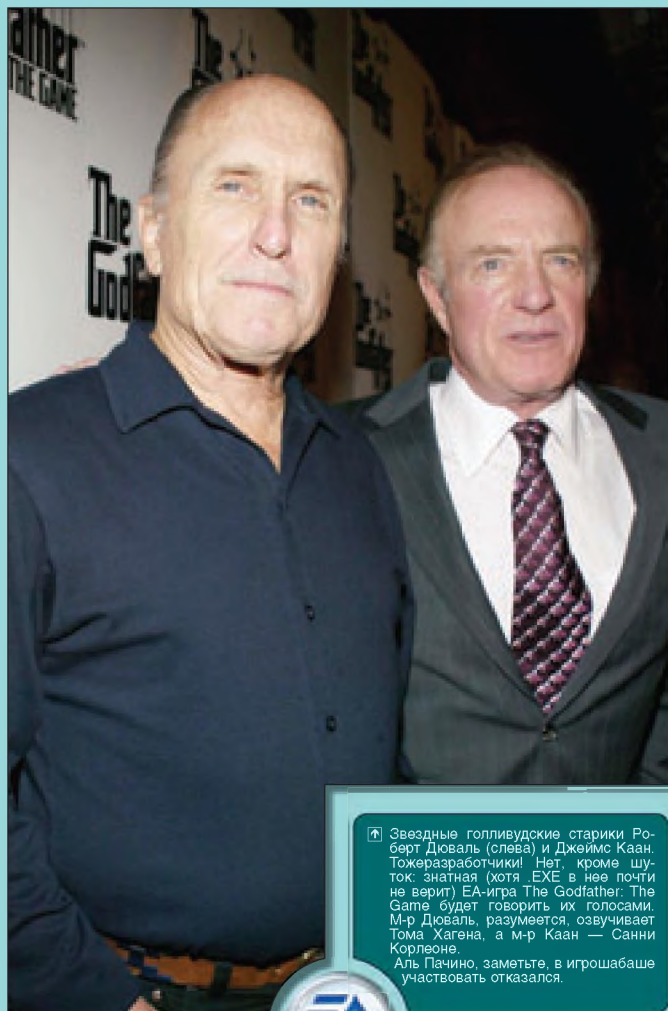
вежец-космополит Рагнар оказался в плену комплекса «единственное, что у меня хорошо получается, это рассказывать истории». Именно поэтому сразу после The Longest Journey (1999) он берется за Anarchy Online (без этой игры, по его же словам, никогда не случилось бы Dreamfall), над сценарием которой работает почти год. Попутно корпя над НФ-романом по АО-вселенной и Midgard, еще одной онлайн-игрой Funcom (роман, оказавшийся на пару порядков интереснее самой Anarchy, выходит вместе с игрой; Midgard умирает на стадии проектирования). А еще — над продолжением TLJ, над предысторией TLJ и над логическим развитием TLJ на несколько игр вперед.

Время бежит быстро, но Рагнар, кажется, еще быстрее: «Доход от TLJ и Anarchy Online позволяет людям из Funcom работать, не вылезая из солирия. Я предпочитаю писать: три сценария — «Семь правил», «В темноте» и «Флипсайд» — уже отправились в крестовый поход по студиям. В Голливуде это называют «продвижением». TLJ превращается в сагу; Торнквист мечтает превратить КИ в мультикультурную биеннале: он высказывает мнение, что отчетливо видит книги, кинофильмы, картины и даже драматические постановки, формирующие единое пространство «Путешествия». «Иногда собственное воображение меня пугает. Буквально позавчера я подумал, почему бы не создать игру, чье действие происходит за несколькими сотен лет до первой главы TLJ?»

Он всерьез сожалеет о том, что не обладает пультом дистанционного управления жизненным процессом — особенно Торнквисту не хватает кнопки «пауза» и «назад», для того чтобы посмотреть еще один интересный фильм (вроде «Признаний опасного человека») или прочитать давно отложенные «на потом» книжки. Он сочиняет истории — единственное, что умеет делать хорошо, — и устанавливает себе жесткие дедлайны, чтобы успеть рассказать как можно больше. Воображая себя Хэмфри Богартом, Рагнар Торнквист с удовольствием меняет птичью статуэтку на стопку испитых страниц. В конце концов из этого созданы наши сны.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

Знаете, почему Юрий Мирошников, главный по играм на одной шестой части суши, хотя формально он всего лишь руководитель направления игровых и мультимедийных продуктов «1С», НАШ ЧЕЛОВЕК? «Как вы сказали — «казуал геймеры»? Я просто от слова «геймер» каждый раз вздрагиваю. Мне все время кажется, что это измерительный прибор». Вот-вот. В Game.EXE употребление этого идиотского арготизма запрещено приказом главреда.

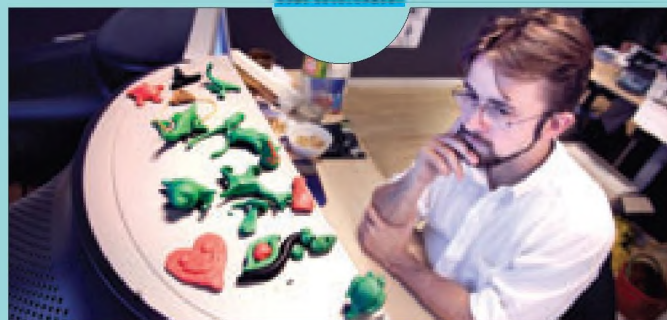


Звездные голливудские старики Роберт Дюваль (слева) и Джеймс Каан. Тоже разработчики! Нет, кроме шуток: знатная (хотя .EXE в нее почти не верит) EA-игра The Godfather: The Game будет говорить их голосами. М-р Дюваль, разумеется, озвучивает Тома Хагена, а м-р Каан — Санни Корлеоне. Аль Пачино, заметьте, в игрошаше участвовать отказался.



Runestone Game Development, онлайн-проект Seed, который нравится нам со страшной силой. Алекс Утх (Alex Uth, справа), ведущий сценарист, и Джейкоб Шмидт Мадсен (Jacob Schmidt Madsen), автор сценария. От этих скромных людей зависят тысячи жизней и дальнейшая судьба поселенцев на далекой планете Да Винчи. Относиться с уважением.

Продукты позитивного мышления ведущего программиста Ниса Халлера Барггесена (Nis Haller Baggensen) не умеются в пределах экранной площади. Могучий креатив!





☐ Тим, конечно, умница, мозг, мотор и шило-в-заднице, но без Скотта Кэмпбелла (Scott Campbell, слева), арт-директора «Психонавтов», а в жизни замечательного карикатуриста, не было бы Раза. Ей-ей. Как и без Эрика Волпая (Erik Wolpaw), соавтора Тима по Psychonauts-истории. Но Эрик скромный, Эрик сниматься отказался.

☑ Редакционная коллегия фоторазврата Special Thanks с гордостью за оказанную честь и легким трепетом в силу природной скромности уведомляет Читателя: друзья, перед вами Тим Шеффер (Tim Sheffer), последний из могикан, гений, автор «Психонавтов» — лучшей игры-2005! Шапки долой, родные. Таких разработчиков больше не делают. Правда.



☐ Ранее, до «Комбата» (GFI), Олег Курцев, выпускник Запорожской инженерной академии, кандидат наук, ведущий программист проекта, компьютерными играми профессионально не занимался. Хотя и не скажешь, правда? Встретишь такого на улице и невольно подумаешь: «Какой брутальный мацо...» А это свежая кровь русско-украинского игропрома.

☑ А вот и руководитель «Комбата». Знакомьтесь: Андрей Есков, 34 года, за плечами участие в «Казаках-2». Но любые «Казаки» когда-нибудь приедутся, а RTS в WW2-сеттинге вечны. Не так ли?



☐ Наблюдать за действиями Александра Михайлова и руководимой им «Буки» — одного из самых опытных производителей России, становится все интереснее и интараснее: «Мор: Утопия», «Стальные монстры», Psychonauts (!), Stubbs The Zombie Far Cry, Peter Jackson's King Kong... Очень солидный выбор. Александр, чем «Бука» удивит нас в 2006-м? «Пока я готов назвать только Half-Life 2: Aftermath, Full Spectrum Warrior, Ten Hummers и FlatOut 2...»

.EXIT

/ Manual

Человек с totally медицинским ФИО и русскими корнями, Кори Доктороу (Cory Doctorow) появился на свет в 1971 году в семье убежденных троцкистов, в три года начал поддерживать программу ядерного разоружения, а в пять лет записался в «Гринпис». Профессиональный активист, Кори родился и вырос в Торонто, а живет в Лондоне, что не мешает ему обличать американский образ жизни и бесчинства корпораций. Впрочем, в январе 2006-го Кори уволился с поста профессионального активиста, дабы целиком посвятить себя литературе, писательству.

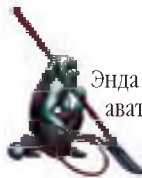
Его первый роман, «Down and Out in the Magic Kingdom», вышел в 2003-м и получил весомую премию цехового НФ-издания «Локус» в номинации «Лучший дебют». В этой книге, написанной в промежутке между основанием компании по распространению бесплатного ПО и выездами на места улучшения жизни в руральной Коста-Рике, сполна проявилась нездоровая увлеченность Кори парками тематических развлечений в целом и Уолтом Диснеем в частности. Кори написал еще два романа («Eastern Standard Tribe» и «Someone Comes to Town, Someone Leaves Town»), работает над четвертым («Therapunks»). Все его романы, повести и рассказы одновременно с книжной публикацией выкладываются в Сеть для свободного некоммерческого использования (Creative Commons License). Кори публикует статьи в легендарном Wired, ведет с друзьями-журналистами замечательный блог (www.boingboing.net), усердно редактирует собственную страничку в «Википедии» (http://en.wikipedia.org/wiki/Cory_Doctorow). Вдохновившись скандалом, учиненным Рэем Брэдбери вокруг фильма Майкла Мура, он решает написать серию рассказов, номинально идентичных классическим произведениям мировой фантастики, но на злобу дня (Кори принимает близко к сердцу все на свете, от африканских sweatshop'ов и убийства китов до обновлений прошивок Sony PSP): пострадал «Я — робот» Айзека Азимова, пришла пора «Игры Эндера». Тематика «Игры Энды» — MMORPG, корпоративный киберспорт и онлайн-овый шовинизм — служит забавным контрапунктом геноцидальному пафосу Орсона Скотта Карда и прекрасным поводом для знакомства Кори с читателями Game.EXE, журнала, который, как вам хорошо известно, не сводит с MMORPG, киберспорта и онлайн-ового харрасмента мимо загадочного взгляда... Кроме того, здесь есть BFG.

И кстати. Рассказ который вы начнете сегодня читать, только что попал в шорт-лист одной из номинаций наглавейшей НФ-премии «Небула». Так-то.



КОРИ.ДОКТОРОУ

Игра Энды



Энда всерьез втянулась в Игру, лишь взяв аватара-девочку.

Ей было двенадцать, и раньше она играла за мальчика-эльфа — родители говорили Энде, что, если играешь девочкой, к тебе липнут всякие извращения. Ни одна ученица школы Ады Лавлейс ни за что на свете не взяла бы себе в персонажи девочку. А все аватары женского пола, которых Энда видела в Игре, принадлежали мальчикам. Это было понятно сразу: то ли по гипертрафированным бюстам, то ли по ногам от шеи, то ли по крохотным, бесполезным клочкам кожаной «брони» (больше похожей на бикини), в которые все это было упаковано. «Сучья упряжь», как называла ее Энда.

Но в двенадцать лет она встретила Лайзу Органайзу, аватар которой был хоть и женский, зато с вменяемыми грудями, толково подобранной броней и чертовски хорошим мечом, с которым она явно умела обращаться. Лайза пришла в школу после физкультуры, когда Энда сидела, растирая пострадавшие части тела, презирая всю свою проклятую жизнь от идиотского рассвета до дурацкого заката. Спортивный костюм и сменная обувь лежали на дне сумки, лицо Энды было того пакового багрового оттенка, который она особенно ненавидела; математика была немногим лучше физры, но по крайней мере на ней Энде не приходилось потеть.

Однако вместо математики всех девочек собрали в актовом зале, и Лайза-Органайза вышла на сцену вместе с мисс Кройшанк, директрисой, и миссис Данциг, никчемным школьным психологом.

— Здравствуйте, цыплятки, — сказала Лайза. У нее был австралийский акцент. — Ну разве не прелестны все эти нетерпеливые, чистенькие, повернутые ко мне розовые личики? Вы словно тянущиеся к солнцу цветочки. Это согревает мое грёбаное сердце.

Энда хихикнула — и не она одна. Мисс Кройшанк и миссис Данциг явно не оценили выходки Лайзы, но старались не подавать виду.

— Меня зовут Лайза-Органайза, и я очень крутая, даже не сомневайтесь. — Она коснулась кнопок ноутбука, и экран позади нее загорелся. Это была игра — не та, в которую играла Энда, что-то космическое, с орбитальной станцией на первом плане и звездолетом на втором. — Вот мой аватар.

Вполне реальный бюст, с толком подобранный армор, меч размером с Млечный Путь.

— В Игре меня зовут Лизанатрой, Королевой Звезд-

ных Пу-
тей, президентом
клана Фаренгейт...

Фаренгейты участвовали во всех играх. Они были замечательные, смертоносные, клевые, и, насколько Энда знала, ни с одним Фаренгейтом ей еще не довелось пересечься вживую. В ее Игре им принадлежал целый остров. Ух!

На экране Лизанатра избивала целую армию волосатых, словно вуки, мужиков: в одной руке обычный меч, в другой — световой, ракетджампы, стрейфы, развороты, невероятно трудные попадания, изящные нырки за пауэрапами и никакой пощады врагу.

— ...президентом всего клана. Должность выборная, и выдвинули меня только потому, что я очень хороша в бою. Я чемпион мира сразу в шести играх — и в шутерах, и в стратеги-

ях. Одними армиями я управляла, а другие выкашивала. Мой рекорд — три тысячи пятьсот двадцать два фрага в одной заварушке. В чемпионатах я заработала свыше четырехсот тысяч фунтов стерлингов. Я тренируюсь по четыре-шесть часов каждый день, а в остальное время творю, что хочу. Скажем, выбираюсь в девчачьи школы вроде вашей и открываю вам страшную тайну: быть девочкой — это что-то! Мы быстрее, умнее, сильнее мальчишек. У нас иное отношение к Игре. Нас всю жизнь уверяли, что играют только ненормальные, что, когда мы играем, то никогда не выбираем женских аватаров, потому что это создает массу проблем. Пришло время кое-что изменить. Лучше меня в этом мире не играет никто, и я девочка. Я начала играть в десять лет, когда женщин в играх не было вовсе. Мне даже игры отказывались продавать. Сейчас с этим проще, но от многих предрассудков люди до сих пор не избавились. И мы с вами, цыплятки, намерены дать им бой. Кто из вас играет?



Энда подняла руку — как и половина девочек в зале.

— А кто из вас играет девчонками?

Все руки опустились.

— Вот в этом-то и трагедия. Прямо плакать хочется. В играх не протолкнуться от мальчишек с потными подмышками. Пора им уступить место девчонкам! Вот что я вам предлагаю: если будете играть за девочек, получите испытательный срок в Фаренгейте, и если покажете себя — через полгода станете полноправными членами клана.

Лайза-Органайза, как и Энда, была несколько полноватой, но своего вида не стеснялась. Массивная, угловатая, как кирпич, волосы обкромсаны на уровне плеч. Черный джемпер, широкие джинсы, гигантские армейские ботинки со стальными носами — такие можно увидеть во внутриигровых лавках, хотя Энда была уверена, что эти ботинки куплены в настоящем магазине готских товаров в Кэмдене.

Лайза прошла по сцене, раз-два, как два громовых раската.

— Кто со мной, цыплятки? Кто хочет быть девчонкой не только вне Игры?

Энда вскочила. Фаренгейт, собственный остров! Она не сразу заметила, что больше никто не встал. Другие девочки смотрели на нее, перешептываясь и хихикая.

Вторая шайка произвела еще меньшее впечатление, даром что разбойников было не меньше двадцати. Новички, неуклюжие, как гранитные памятники. Они ходили кучей, чтобы защищаться от игроков посильнее, но против Энды и Люси шансов у них не было. Один из ньюбисов даже молил о пощаде, пока Энда не проткнула его насквозь.

— Все нормально, прелесть моя, — сказала Лайза. — Я ценю энтузиазм. Наплой на остальных: это просто цветочки, тянущиеся к солнцу. Розовые чистенькие сияющие нетерпеливые личики. Они смотрят на тебя, потому что у тебя хватило ума встать, поняв, какая возможность перед тобой открывается, — и это значит, что когда-нибудь, девочка, ты поведешь за собой женщин и мужчин, и ты будешь лучшей. Добро пожаловать в клан Фаренгейт!

Она начала хлопать в ладоши, и другие девочки тоже захлопали, и хотя физиономия Энды была цвета леденца на выставке кондитерской, гордость и радость переполняли ее, и она улыбалась, пока не свело скулы.

> Энда,

— сказала сержант,

> хочешь заработать денег?

> Деньжат, сержант?

С тех пор как Энду повысили до командира взвода, она получала гораздо больше заданий, но за них платили золотом — о деньгах в Игре обычно не говорили.

Сержант — нормальные груди, здоровенный меч, лук, отвратная орочья рожа — нетерпеливо шевельнула аватара.

> Я пишу с ошибками, Энда?

> Нет, сержант. Вы имели в виду золото?

> Будь это так, я написала бы «золото». Голосом можешь?

Энда осмотрелась. Дверь в ее комнату была закрыта, в резервации родителей голосил телевизор. Включив на всякий

случай музыку, она нацепила гарнитурку. Обещали, что гарнитура способна отфильтровать фоновый шум вертолета «Блэкхок» — а уж с щебетом крохотных колоночек, прикрепленных к внутренней стороне крышки стола, она должна была справиться. Энда перешла на голосовой режим.

— Привет, Люси.

— Зови меня сержантом. — У Люси был американский акцент, как в старых сериалах, и она жила в штате, название которого состояло из одних гласных, то ли в Айове, то ли в Огайо. В игре она была лучшей подругой, но ее командирские замашки уже изрядно надоели Энде.

— Привет, сержант, — сказала Энда, стараясь не выдать своего раздражения. Она никогда не грубила начальству, хотя по голосовой связи соблюдать правила Игры было труднее.

— Есть задание, за которое платят настоящими живыми деньгами. Переведут, куда угодно. И будет о-го-го!

— Странно, сержант. Это не против правил? — У клана было много правил насчет того, какие задания можно брать, а какие нельзя, и правила эти постоянно менялись. Извращенцев в Игре хватало, и, чтобы успокоить мам и пап, клан принял длинный, скучный кодекс поведения, который гарантировал, что ни одна фаренгейтовская девочка не станет

потакать нуждам волосатых стариков с другого конца света.

— Чё? — Энде нравилось, как Люси выговаривает это «чё?». Так по-американски. Энде страшно хотелось ее передразнить. — Нет, господин. Все начальничихи клана живут за счет заданий, опла-

чиваемых живыми деньгами. Некоторые, кажется, даже разбогатели. В Игре можно заработать кучу денег.

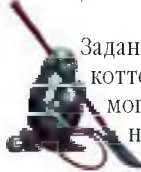
— Правда?! — Энда слышала о таких вещах, но считала их городской легендой, вроде тех историй о детишках, которые играли так долго, что перестали различать реальность и виртуальность. Или о детишках, которые играли столько, что перестали есть и заболели анорексией. Энда, если честно, с удовольствием бы поанорексировала. Чертова толстуха.

— А то! И это наш шанс приблизиться к руководству. Ты со мной?

— А это не... ну... без интима?

— Ай. Нет. Господи, Энда! У тебя с головой все в порядке? Они просто хотят, чтобы мы кого-то там поубивали.

— О, с этим у нас не будет проблем!



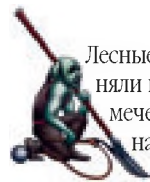
Задание завело их за тридевять земель от острова, к коттеджу на дальнем берегу Одуванчик-Винланда, самого большого континента Игры. Дорога была трудной, дважды они попадали в засаду — чего с Эндой почти не случалось, после того как она вступила в клан: было глупо нападать на Фаренгейта, ведь даже если ты выигрывал в битве, то получал на свою голову войну.

Но сейчас они были далеко от твердыни клана, и две разбойничьи шайки все же осмелились встать у них на пути. Первую Люси засекла издали и успела прикончить четверых стрелами, а когда подбежали оставшиеся двое, огромный, ра-

заций без промаха меч Энды покинул ножны. Ее пальцы порхали над клавиатурой, когда она отражала выпады бандита; она раскачивалась из стороны в сторону, молотя по кнопкам лежавшего рядом геймпада. Энда победила — ну, разумеется! Она же из Фаренгейтов. Люси тоже уже расправилась со своим бандитом. Они привычно обшарили тела, нашли пару свитков и немного золота — так, ничего необычного. Особенно если принять во внимание живые деньги, маячившие в финале.

Вторая шайка произвела еще меньшее впечатление, даром что разбойников было не меньше двадцати. Новички, неуклюжие, как гранитные памятники. Они ходили кучей, чтобы защищаться от игроков посильнее, но против Энды и Люси шансов у них не было. Один из ньюбисов даже молил о пощаде, пока Энда не проткнула его насквозь.

- > пжлст прст забери золото прст!!!!11!
- Энда со смехом отправила его на респаун.
- > Ты злая, Энда.
- напечатала Люси.
- > Я Фаренгейт!!!!!!!!!!!!
- ответила она.



Лесные разбойники никуда не годились, зато коттедж охраняли игроки совсем другого класса. Люси и Энда были замечены караульными еще до того, как коттедж появился на горизонте: девочки увидели, как со сторожевого холма поднялось облачко дыма — предупредительный spell — и потянулось в сторону фазенды. Энда пошла на штурм высоты под прикрытием стрел Люси — что не помешало караульным осыпать Энду градом огненных копий. Энда провернула стандартный маневр уклонения, справедливо полагая, что стражи были ботами, — кто будет торчать в игре, целый день тупо наблюдая за дорогой? — но, к ее удивлению, копья не отстали. Одно попало Энде в грудь, и только умелая работа щитом и ворох лечебных заклятий спасли ее от гибели. Здоровья у Энды почти не осталось, и ей пришлось отступить.

— Спускайся, — сказала Люси в наушниках. — Время BFG!

В каждой игре есть своя BFG. Big Friendly Gun — общее название самой большой, самой крутой пушки на свете. Люси взяла такую напрокат в арсенале клана, и это стоило ей целого состояния. Энда смеялась, говорила, что у Люси паранойя, но сейчас помогла Люси привести оружие в боевую готовность, вознося игробогам хвалы за



предусмотрительность сержанта. Это был гигантский, чудовищный арбалет, стрелявший пятиметровыми стрелами, взрывающимися при попадании. Зарядить монстра было нелегко, нацелить — тоже, но у Люси и Энды была выгодная позиция у подножия холма, где они собрали, установили, зарядили и навели BFG.

— Огоны! — рявкнула Люси, и Игра выдала четкую анимацию, сопровождавшую такое исключительное событие, как выстрел из BFG: свет померк, как будто его высасывала из окружающего мира ввинчивающаяся в воздух огненная стрела; она пронеслась вдоль склона, как комета, оставляя за собой длинный искрящийся след. Игра запустила сэмпл Стонов Смятенных Врагов, а потом стрела угодила в цель, и от взрыва у Энды задрожала картинка, точно при землетрясении. В наушниках ревели, и сквозь рев она слышала Люси на голосовом канале.

— Мочи термоядерными, пока не засветятся, чтобы потом добить в темноте! Йе-е-е! — орала Люси, и Энда смеялась, колотя кулаком по столу. Вражеские фрагменты идилически парили над лесом, заливая землю ярко-ярко-красной кровью и демонским ихором.

Энда погладила геймпад, ее аватар ткнул воздух кулаком и исполнил хаку — короткий воинственный танец, ставший популярным в игровых кругах после победы новозеландских регбистов на чемпионате мира.

— Ладно, — сказала Энда и убила еще парочку. Осталось десять. «Раз-два, раз-два, всё трын-трава, — приговаривала она про себя, снося головы. — Взы-взы — стрижают меч. В живых один. Обретший речь?»

Теперь следовало шевелиться — враги знали об их приближении и приготовились к обороне. Энда и Люси разделились, заходя с флангов, держась вне дистанции выстрела из лука, используя заклятия ясновидения, приближавшие коттедж и делавшие листву прозрачной.

Снаружи было четверо гардов — двое лучников, двое пращников. Один держал свиток и был окружен значками сосредоточенности — читал заклинание.

— Пошла-пошла-пошла! — скомандовала Люси.

И Энда пошла! В инвентаре осталось два свитка, один с защитным заклятием. Свиток стоил дорого, а щит быстро исчезал, но охранник явно готовил что-то серьезное. Она прокричала заклинание на бегу — и очень кстати, потому что пятый гард, прятаясь на дереве, опрокинул на нее котел кипящего масла, и без защиты от Энды остались бы одни дымящиеся косточки.

Она энергично полезла вверх по стволу, но чуть не свалилась, когда какое-то очень неприятное заклинание срикошетило от ее щита. Энда добралась до охранника, когда тот пытался выпалить из ножен кинжалы, и отрубила ему голову одним ударом, а потом сделала обратное сальто, оттолкнувшись от ветки повыше, в надежде, что защита не пропадет, когда она рухнет на крышу фазенды.

Сработало — теперь она могла валиться на головы охранников (буквально!) из любой позиции. В наушниках фонило от довольно-го фыркания добивавшей клавиатуру Люси и внутриигровых взвизгов — двое защитников коттеджа получили по стреле в грудь.

Дико вопя, Энда налетела на одного из стражей, воткнула в него меч, припилила к земле. Меч застрял, и пока Энда била по клавишам, пытаясь его освободить, к ней бросился последний гард. Энда напрасно сотрясала клавиатуру: меч засел намертво. Фак! Она изве-

ла столько золота на заклинания и продукты для долгого путешествия, надеясь заработать настоящих денег, — и все напрасно!

Энда прижала крестовину на геймпаде и побежала, уже ощущая меч охранника между лопатками аватара и переживая будущее кувырканье в грязи.

— Он мой! — гаркнула в наушниках Люси. Энда развернула аватара так быстро, что ее слегка затошнило, и увидела, что Люси сцепилась с последним тупоголовым. Но что-то было не так: несмотря на запредельные характеристики своего персонажа и отточенные рефлекс, Люси выносили. Вперед ногами. Охранник делал с ней, что хотел. Энда вернулась к своему мечу и попыталась его расшатать, беспомощно наблюдая, как Люси сначала теряет левую руку, затем получает глубокую рану в живот, а потом ей разрубает колено.

— Твою мать! — прошипела Люси, когда ее аватар начал заваливаться набок. Энда высвободила меч — наконец-то! — и бросилась на охранника с жутким боевым кличем. Гард успел увернуться и даже выставил меч, но это не помогло: удачным ударом Энда отрубила ему ногу и отскочила, прежде чем охранник смог контратаковать. Она осторожно наступала, метя в руку с мечом, пока враг не выронил оружие, а затем быстро добила его.

— Люси?

— Зови меня сержантом!

— Простите, сержант. Вы где возродились?

— Аж в Главной Электрике. До тебя несколько часов добираться. Ты сможешь сама выполнить задание?

— Н-ну да. — А про себя: «Ух, ох, если снаружи такая охрана,

то кто же сидит внутри!»

— Ты лучшая, девочка. Иди в дом и убей всех.

— Сейчас!

Не помешал бы еще один свиток ясновидения, чтобы заглянуть в коттедж до того, как она снесет входную дверь, но свитки кончились — как, впрочем, и все остальное.

Энда пинком распахнула дверь, ее пальцы плясали по клавишам. Она убила четверых, прежде чем поняла, что сопротивления ей не оказывают.

Это были стандартные аватары, а может, и боты. Они двигались неуклюже — новички, — теснясь и толкаясь в маленьком домишке. Вокруг лежали кучи рубак, тысячи и тысячи. Пара дронов сидела у стены и — невероятно! — безучастно клепала новые рубахи, не обращая внимания на супермазону с мечом, только что изрубившую четверых братьев.

Энда внимательно осмотрела всех в комнате. Вооруженных не было. Она нерешительно подошла к одному из аватаров и отсекала ему голову. Тот игрок, что стоял рядом, неловко пополз в сторону, Энда пошла за ним.

— Ты живой или бот?

Аватар ничего не ответил. Энда убила его.

— Люси, они не дерутся!

— Ну и хорошо. Убей всех.

— Ты уверена?

— Да, таков приказ. Прикончи всех, я позвоню, они придут, проверят, и можешь тащить свою задницу обратно на остров. Я тоже выдвигаюсь, встречу тебя, но мне черт знает сколько переться от точки респауна. Присмотри за моим барахлом, ладно?

— Ладно, — сказала Энда и убила еще парочку. Осталось десять.

«Раз-два, раз-два, всё
трын-трава, — приго-
варивала она про себя,
снося головы. — Взы-
взы — стрижает меч. В
живых один. Обретший
речь?»

> по
porfa
necesito
mi plata

Итальян-
ский, что ли?
Нет, испанский.
Энда целых полго-
да учила этот язык в
третьем классе, но не
понимала, что мелет
этот упырь. Можно
было вставить эту
фразу в автоматичес-
кий переводчик, но
зачем? Она отрезала
ему голову.

— Все мертвы, — ска-
зала она в микрофон.

— Умница, — ото-
всалась Люси. — Всё,
сиди тихо, я звоню.

Ску-учно. Одни
трупы да
шмотки.
Она подоб-
рала парочку
грубоотканых
— полный отстой. Ты
мастеришь это на ну-
левом уровне, пыта-
ясь прокачать скиллы,
чтобы хоть что-то из
себя представлять.
Красная цена — пара
медяков. От силы две
тысячи золотых за
всю партию.

От нечего де-
лать она
вставила
испан-
скую фразу в
строку автопе-
реводчика.



> не [разговорн.] пожалуйста, мне нужен мой [разговорн.] [деньги / серебро]

Убожество. Несколько тысяч золотых — столько можно заработать за пару начальных миссий. Куда веселее будет. Надо же, рубашки шить!

Она вышла из коттеджа, поклонялась по окрестностям. Минут через двадцать нарисовались еще два стандартных аватара.

> Вы игроки или боты?

— напечатала Энда, хотя чувствовала, что ребята живые. Боты двигаются изящнее.

> проблемы были?

Ну и ладно.

> нет

> славно

Один из игроков зашел в коттедж и сразу вышел.

> можешь идти

— сказал другой.

— Люси?

— Что?

— Тут два полных обсоса велели мне валить. Ньюбисы полные. Можно я их убью?

— Нет! Господи, Энда, это же связные. Просто проверяют, сде-

Они вынесли первый аванпост со снайперами-разведчиками до того, как те смогли атаковать или предупредить своих о нападении. Люси держала обе BFG наизготовку и, как только Энда подала знак, ударила с двух рук по макушкам холмов по обе стороны дороги.

лано ли дело. Забирай мои шмотки и двигай к таверне «Марионетки», ага?

Энда подошла к телу Люси, обобрала его и двинулась вниз по дороге, волоча за собой BFG. На повороте обернулась и в последний раз взглянула на коттедж. Он горел, оба новичка стояли в огне и медленно поджаривались вместе с домиком и грудой неумело скроенных рубашек ценой в несколько тысяч.

Так закончилось спецзадание Энды и Люси — первое, но далеко не последнее. В течение месяца она прорубилась еще через шесть, и ее счет пополнился самыми настоящими деньгами, фунтами стерлингов, которые она могла обналичить в банкомате, стоявшем ровно в пятистах одном метре от школы, рядом с кондитерской, которую от школы тоже отделял пятьсот один метр.

— Энда, мне кажется, тебе не следует столько времени торчать в Игре, — сказал папа, тыкая пальцем в складку жира у нее на животе. — Вредно для здоровья.

— Ну па-а-а! — взмолилась она, отталкивая родительский палец. — Я на физру каждый поганый день хожу. Министерство образования считает, что я в норме.

— Не нравится мне это, — сказал папа. Он и сам был далеко не кинозвезда: из-под широкого ремня выпирал животик, второй подбородок болтался очень даже свободно, жирок, свисавший с предплечий, наводил на мысль о гигантских летучих мышах. Энда ущипнула его за подбородок, потрясла жировые складки.

— Я упражняюсь больше вашего, мистер Жиртрест.

— Но счета оплачиваю я, мисс Пузико.

— Ты на игровые расходы жалуешься? — она постаралась вложить в голос максимум удивления и презрения. — Неограниченное количество соединений, текстовых и голосовых сообщений всего лишь за десятку в неделю! Считая абонентскую плату, плату за встроенную энциклопедию, спелчекер, переводчик...

Все это, с небольшими вариациями, могла без запинки отбарабанить любая девчонка из Фаренгейта в случае вынужденного общения с твердолобыми родительскими ботами.

— Ну и ладно. Если это для тебя дорого, пап, давай про Игру забудем, и я начну трепаться по телефону — ты этого хочешь?

Отец беспомощно выставил руки.

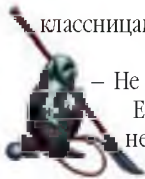
— Я сдаюсь, мисс Пузико. Но, пожалуйста, двигайся побольше, а? Спорт, игры на воздухе...

— Ага, буду рубиться в хоккей, чтобы мне там голову оттоптали, — мрачно сказала она.

— Точно! — оживился родитель, терзая ее жировые складки. — Вот это по-нашему! Пробитая башка сделала из меня мужчину!

Папочка мог сколько угодно ныть по поводу оплаты. У Энды впервые в жизни появились карманные деньги, а не купоны на книжки-фрукты-молоко, которые обменивались на «здоровую пищу» и «здоровые произведения для детей». У нее были живые деньги, которые многое значили вне пятисотметровой, запретной для сахара, зоны вокруг школы.

Теперь она не просто делала всех в Игре — она стала самой богатой девчонкой из тех, кого знала, и, довольно неожиданно, всеобщей лучшей подружкой. Здесь, вероятно, некую роль сыграли охапки шоколадных батончиков, которыми она избирательно делилась с одно-



классницами.

— Не забудь BFG, — сказала Люси. — Идем на дело.

Ее голос теперь постоянно звучал в ушах Энды. Они не разлучались ни на острове, ни во время заданий в тихие предрассветные часы. Боты, оружейники Фаренгейтов, научились узнавать Энду: в оружейной ее всегда ждали смазанные и готовые к употреблению BFG.

Сегодняшнее дело намечалось совсем рядом с базой, и это было здорово: долгие путешествия начали надоедать. Иногда боты или гейм-мастера, впечатленные их исключительными характеристиками и оружием, пытались подписать Энду и Люси на официальные игровые квесты, и Энде бывало до слез жалко им отказывать — но наличные брали верх над игровым золотом, а НАСТОЯЩИЙ опыт — над ХР.

Они вынесли первый аванпост со снайперами-разведчиками до того, как те смогли атаковать или предупредить своих о нападении. Люси держала обе BFG наизготовку и, как только Энда подала знак, ударила с двух рук по макушкам холмов по обе стороны дороги.

Когда они осторожно ступали по крошеву из мертвых снайперов, Энда нарушила молчание:

— Эй, Люси...

— Энда, если не хочешь звать меня «сержантом», то хотя бы не зови меня «эй, Люси». Мой папашка без ума от этого сериала. Это его любимое обращение, когда он посещает нас с мамой.

— Простите, сержант... Сержант?

— Что, Энда?

— Не понимаю, с чего бы кому-то платить наличными за эти миссии!

— Ты чем-то недовольна?

— Нет, но...

— Тебя что, просят киберить старых извращенцев?

— Не в этом дело!

— Ладно, я сама не знаю, почему нам платят. Но платят хорошо, а на все остальное мне плевать. Может, это два игрока-богатея: слуги пашут на них в онлайн, рубахи клепают. А друг с другом они не дружат и нас нанимают, чтобы вредить.

— Ты правда в это веришь?

Люси издала демонстративный, типичный янки-стон.

— Объясняю. Большинство людей в мире живут типа на доллар в день. А я в день только на фраппучино пять трачу. А иногда и две чашки выпиваю! Папашка шлет маме три тысячи в месяц на мое содержание — это сто баксов в день. И если я живу на сто баксов в день, то для всяких там африканцев мой фраппучино стоит пятьсот долларов. А я иногда и три фраппучино в день покупаю.

Люси перевела дух.

— А ведь мы с тобой не богатенькие. Есть до хрена и больше народа, который, не задумываясь, тратит пятьсот долларов на кофе, — сколько, по-твоему, стоит хот-дог с колой на этой орбитальной станции? Штуку баксов, не меньше! Поэтому я вот что думаю. Какой-то принц саудовский, или маленький богатый япошка, или сыночек русского мафиози, кто-то, для кого деньги — мусор, нас использует, чтобы насолить другому такому же. Мы для них вроде африканцев, которые за доллар в день рубашки в потогонке клепают... то есть пьют. Ну что для богатеньких эта пара сотен? Чашка кофе.

Энда поразмыслила над этим. Ну да, не лишено смысла. Она была на каникулах в Братиславе, и им дали обалденный номерлюкс всего за десять фунтов — что было меньше ее ежедневных трат на шоколадки и шипучку.

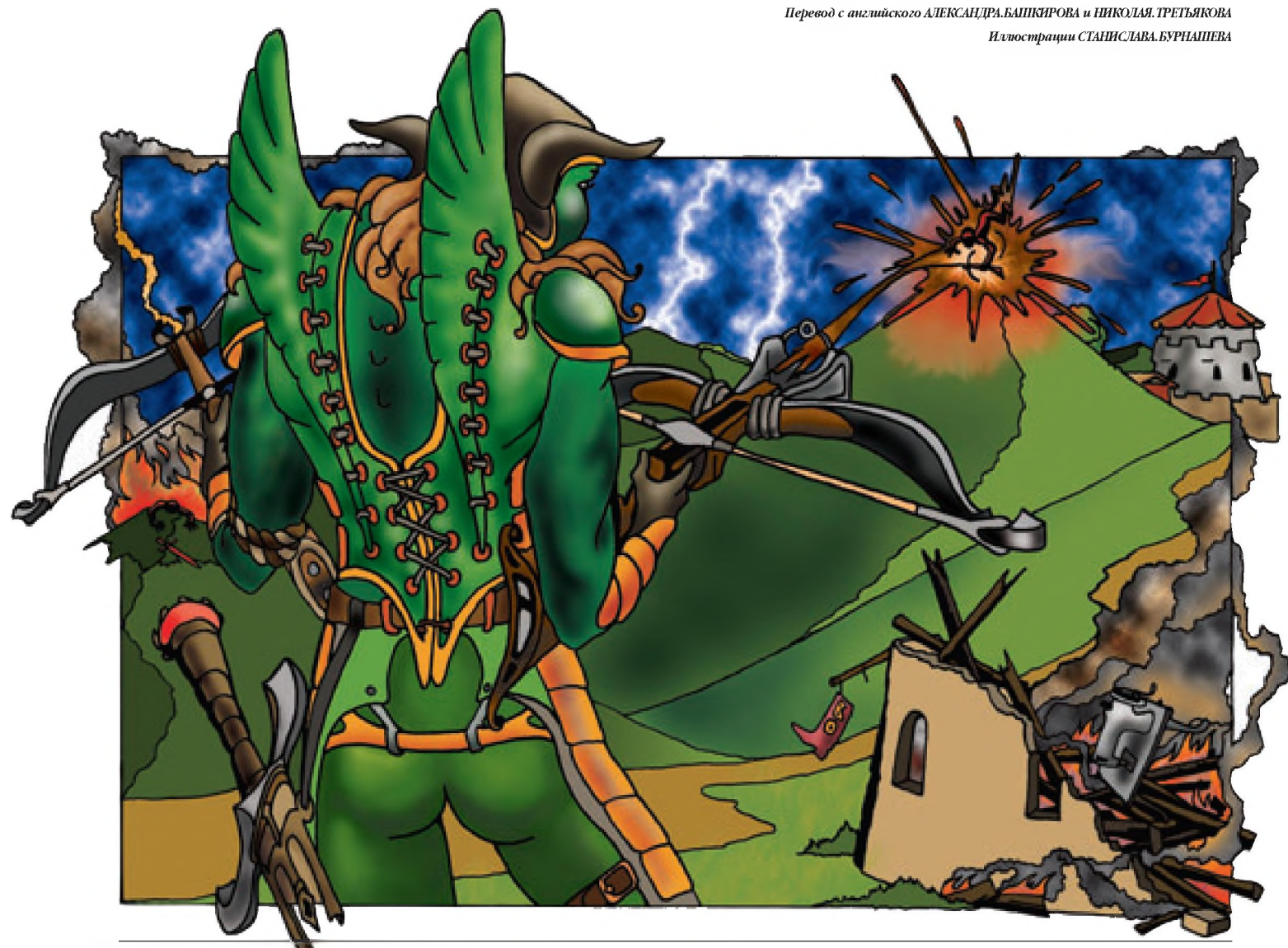
— Справа! — сказала она и подняла BFG. На лесок сыпались снайперы.

— Хороший выстрел, Энда.

— Спасибо, сержант.

(Окончание следует.)

Перевод с английского АЛЕКСАНДРА БАШКИРОВА и НИКОЛАЯ ТРЕТЬЯКОВА
Иллюстрации СТАНИСЛАВА БУРНАШЕВА



МАРКЕТИНГ-FAQ V001.126.2006

Ради неба, не связывайтесь с профессиональными маркетологами! Увеличить продажи, не меняя духа журнала, как мне кажется, не получится. Количество читающих не увеличивается, несмотря на все ваши — прекрасные — усилия и порывы. Пляшущихся на картинках, холишитствующих — сколько угодно. Любящих смысл слов и букв — ничтожно мало.

Профессиональный маркетолог приведет .EXE к немудреной визуальщине и откровенным пиар-текстам. Сами не заметите, как журнал станет тупой восторженной инструкцией по эксплуатации того ила, что многие считают играми. Через год вы будете медиапартнером «чемпионата по кантырстрайку», а это — всё, край, растворение в дури.

Я прекрасно вас понимаю — бизнес есть бизнес. Журнал надо продавать, и продавать успешно. Но (будь он проклят) грамотный системный маркетинг, как это ни странно звучит, станет вашим высокооплачиваемым гробовщиком.

Могут быть не прав на 500%. Если ошибусь, и спецы поднимут вам продажу, не изменив ни на йоту .EXE-духа, буду счастлив признать ошибку. Хочу ошибиться!

Андрей Дубинский, Киев.

НЕНАВИЖУ

И это все, что я хотел вам сказать. Секундочку, сейчас поясню. Вчера купил журнал N — и жизнь моя перевернулась; за долгие годы, проведенные с вами, встала наконец-то с головы на ноги. «За что, господи, за что!»

Я познакомился с вами в далеком девяностопомнючком. И уже сам момент знакомства стал первопричиной для целого ряда событий, чуть не уничтоживших меня как среднестатистическую личность... А началось всё с того, что я стал читать, пardon, не только в туалете. Униженное и оскорбленное вами (а если точнее — вашей образованностью) самолюбие в корчах швыряло меня от одной книги к другой, и это в то время, когда все нормальные люди смотрели ТЕЛЕВИЗОР (да! Теперь-то я понимаю истинную цену Основного Источника Знаний и Информации!) и делали то-о-чем-нельзя-писать. Десятки килограммов книг, растущая коллекция словарей, катастрофическая нехватка времени... да что там, порой приходилось отказываться даже от... Результат: выходил очередной номер, и, прочитанный полностью, столь же непонятный, он с яростью швырялся под ноги в лужу из слез бессильной злости и раздирающего отчаяния. Я пытался читать журнал даже сзади наперед, справа налево, снизу вверх... Но разбуженное стоном честолюбие, отхлестав свое по мокрым щекам, добавлял коленом под дых, и, согнувшись над очередной умной книгой, я

начинал читать, размышляя. «Черт! Да я воспитан вами!»

Еще вчера, уставший от своих вопросов, я мысленно переадресовывал их вам: с какой целью вы вынудили меня искать и найти разницу между трансцендентной и трансцендентальной метафизикой? для чего заставили понять Достоевского и в голос рыдать над ним? какой, ответьте мне, практический смысл в том, что, наевшись Ницше, я стал воинствующим атеистом?! О-о-о! Если бы все это время мой мозг бороздил не «Эндорфин Психушек», а полировал журнал N, сейчас я лежал бы в огромном кресле, перед ГИГАНТСКИМ ТЕЛЕВИЗОРОМ и втыкал бы в нем Тыфу-Жизнь, медленно текущую всевременно.

Я не верю в пассионарность, но верю в тщеславие и себялюбие как двигатель прогресса. Это дает мне право считать ваш журнал социально сукаопасным. Я клянусь, что сорву голос, лопаясь перед всеми знакомыми, — нет, не от ненависти к вам! а от того, что скоро на каждом углу дети будут клеить тетрадные листочки с проклятием в ваш адрес! У меня есть слова, чтобы и слепых сделать зрячими!

Почему, я вас спрашиваю, почему просто не написать, что эта игра ахтой, а эта кул (кстати, тоже кульный журнал, но об этом не вам, об этом я «Компьютерре» напишу)? Для чего заставлять работать головой ничтожного игрошику, ведь он потому и ничтожен, чтобы быть жалким?

...Нет ответа. И быть не может, как не может быть вам оправдания и прощенья.

...и вдруг из толпы читателей, к которой вы зывали столько лет, кто-то крикнул: «Мы уже достаточно слышали о канатном плясуне, теперь покажите его нам»...

Александр Антонченко, Липецк.

P.S. Умоляю, перестаньте звать рекламного менеджера. Хорошо если попадетесь какой-нибудь падонок и просто будет работать для вас объемы... А если найдете порядочного? Он порвет все жилы и, не добившись ничего, только расцарапает душу и окровавит сердце. Тираж МЛВЖ (далее Моего Любимого ВсеИзмеренческого Журнала) — это градусник, это лакмусовая бумажка. Но если температуры нет, то сколько бы ты ни внушал себе, что болен, Липецк все равно самый засаженный липами и красивый город.

ПРОСЬБА

Дорогая редакция! А напиши-ка ты что-нибудь о MMORPG, сделай из этого тему номера! Много их ныче развелось, все не попробуешь, а выбрать ведь надо только одну и желательно надолго. Опять же, очень хочется узнать про MMORPG не для всех, живущие вне мейнстрима, про которых не пишут газеты и о которых молчит телеграф. Кому как не вам отобрать среди них самые-самые и

рассказать вкусно, умно, толково? В общем, если когда-нибудь решитесь, прочту с огромным интересом, проглотю! Только не тяните с этой темой.

GhostBoy, Mail.ru.

ГДЕ КУПИТЬ?

Выхожу из категории читателей-молчунов, откликаясь на ваш FAQ, поскольку он задел меня за живое. Я намерен предложить сразу два способа распространения журнала, особенно, выражаясь вашими словами, «в т.н. РФ-регионах» (brpr! мне почудилось или это была столичная спесь? с ходу предлагаю третий: покаяться и отказаться). Будучи еще пионером в славном городе Новосибирске, выписывал «Магазин игрушек» на мамини деньги, забирал его из почтового (или абонентского?) — уже не помню) ящика, и все было хорошо. Будучи нынче солидным дядькой в славном городе Ростове (который «на Дону», т.н. «РФ-регион»), вот уже третий год каждый месяц сталкиваюсь с одной и той же проблемой: ГДЕ КУПИТЬ .EXE?

Редко какой киоск заказывает больше одного экземпляра и редко какой киоск делает это больше двух раз подряд. С каждым месяцем беготня по городу утомляет меня все больше. Черт! Простите мой французский — накопело... Выписать? И доверить продаваемому всеми ветрами железному ящику сдохлым замочком единственный и неповторимый номер журнала? Нет уж! Выписать на абонентский? На работу я уезжаю в 7.30 (почтовые филиалы начинают работать в 8.00), а возвращаюсь хорошо если в девятую часу (заканчивают в 19.00).

А вот теперь к делу. Как МНЕ было бы удобно получать журнал? Способ первый: я указываю в подписном купоне адрес своей приемной, но для этого журнал должен приходиться в непрозрачной оболочке (не потому, что у вас обложки плохие, а потому, что журнал для меня лично, а не для службы, и я не хочу отдавать работе еще и личные привязанности). Если он УЖЕ приходит в непрозрачной оболочке, то об этом нужно как-то дать знать, поскольку продажная упаковка — обычный полистилен. Способ второй: я покупаю .EXE там же, где и все остальное, то есть в соседнем гипермаркете «О'КЕЙ» (питерская сеть). В гипермаркете я уже два раза оставлял запись в соответствующей книге: хоч-у, мол, свой любимый журнал, но реакции нет. Причем, заметьте, таким же образом запрошенный мармелад «Ударница» — выставили, а Game .EXE — нет. Это что, сложнее? Почему? Вопрос и к вам, дорогая редакция, тоже. Мурзилка, голых теток, женского чтива (не думаю, что у экзотических женских журналов вроде «Вышивка крестом» тираж больше) — валом. А всегалактического нет. Неправильно это, НЕ-ПРА-ВИЛЬ-НО!

Тихон Скударнов, Ростов-на-Дону.

РЕКЛАМА В ИГРАХ, ГОВОРИТЕ?

Спешу пояснить, почему я вдруг пишу об этом. Причина — лицензионная игра Half-Life 2 (выпущенная «Букой»). Вернее, способ ее установки и запуска. Да, именно тот самый Steam. Я-то думал, что скачается пара Мбайт, которые запустят активацию-регистрацию, а там такой! Автоматическое обновление! 80 метров радости. 1 руб. 80 коп. умножаем на 80... И это только при установке. Ходят слухи об ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ ежемесячных обновлениях. Если они подтвердятся, то всё, сматывай удочки, клева здесь уже не будет...

Да-да, речь о рекламе, потому что она очень любит трафик. Проблема, естественно, для тех, кто платит за мегабайт что-то около моего. То есть почти у всех российских игроков! (К сожалению, не знаю, как обстоят дела в СНГ. Говорят, у вас в Москве метр интернет-трафика стоит 5-6 копеек, это правда?) А теперь самое время подсчитать сумму, которую мне придется выложить за пару вечеров в Battlefield. Кто-то из вас говорил о 700 мегабайтах за три вечера? Сο-гласитесь, it's too rich for my blood.

Так вот, реклама, реклама в играх. Если б не столь недешевый трафик, я бы ее, понятно, терпел — ведь привыкли же мы к ТВ-вахханалии, радиопродажам, бесконечным журнальным шоу. «Будущее зависит от тебя!», «Ищи воду, ищи «Родник!»», «Для всего остального есть «Мастеркард»... Увы, ни у меня, ни у моих знакомых нет такого количества «мастеркардов» (ни единого), чтобы вести нормальную европейско-американскую интернет-жизнь. А реклама что? Да-да, она двигатель.

Знаете, после такого со Steam'ом я вдруг воспылал любовью к StarForce'у. Уж пусть лучше игра насилует мой DVD-привод, чем всякий раз «в обязательном порядке» отнимает у меня драгоценный (все правильно, без кавычек) трафик... А теперь представьте, что «любимейший» Steam вдруг конденсировался на ближайшей помойке. Ну-ка, запустите обожаемый всем миром Half-Life! Ой-ой, деньги на ветер, и водка уже без пива.

Я же тем временем сниму с полочки Splinter Cell, Silent Storm, вторую «Готику» и прочую старфорсовую братию, да как рубанусь! А HL2? Да, кажется, там круто, но сейчас у меня три зеленых глаза, и я иду на ферму Онара обменивать у наемников четыре «Беретты» на новенький MG-42...

Павел Федоров, Тольятти.

Уважаемые Александр Антонченко, Липецк (здравствуйте, земляк Николая Николаевича Т.), и Тихон Скударнов, Ростов-на-Дону (нет, не РЕГИОН. Тихон, а прекрасный Ростов! Никакого снобизма — только подтрунивание над собой, поскольку ничего не умеем, даже продавать вне столиц), готовы ли вы принять от редакции симпатичные .EXE-майки?

.FEEDBACK