

Scar Vershinin's

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

game.exe

№15-60 2006

Дмитрий Мельников
C&C Computer Publishing Ltd
015835 МАГМК

МАЙСКИЙ



Пресса и Игропром

ИД «Компьютерра»



<http://www.computerra.ru>

LOTR: The Battle
for Middle-earth 2

Fight Night
Round 3

Galactic Civilizations II:
Dread Lords

Commandos:
Strike Force

The Elder Scrolls IV:
Oblivion

game **exe****.AUTO**RUN**.DVD**
8,5 Гб/штВыделенное этим цветом
является на удивительно
лучшим в Европе
.EXE DVD!**.CD**
2 дискаВыделенное этим цветом имеет
место быть на единственных и
неповторимых, вечных молодых
душах и контентом
.EXE CD!составитель .EXE DVD
АЛЕКСАНДР КАНЬГИН**/ ИГРЫ****/ Экшены**

- Condemned: Criminal Origins
- Conflict: Global Storm
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- «Refuze: Атака брака»

/ Ролевые игры

- SpellForce 2: Shadow Wars

/ Стратегии

- Black & White 2
- «Земля ониковдов»
- Rise of Nations: Rise of Legends
- Galactic Civilizations II: Dread Lords

/ Гонки

- Evolution GT
- GTI Racing

/ Симуляторы

- X3: Reunion

/ Аркады

- Blazing Angels: Squadrons of WWII
- «Ледниковый период-2: Глобальное потепление»
- Knights of the Temple 2
- Tomb Raider: Legend

/ SHAREWARE ИГРЫ**/ Экшены**

- DevastationZone Troopers

■ Goliath**■ Warsaw****/ Аркады**

- ArkLight 1.05
- Colormental
- GridWars 4.8
- Mighty Rodent 1.4
- Sky Puppy
- Titan Attacks!

/ Головоломки

- Ancient Tripeaks
- Beezle
- Chainz 2
- Crazyball
- Switchball

■ Karu**■ Mosaic:****■ Tomb of Mystery****■ TubeTwist****/ Ролевые игры**

- GeneForge 3
- In Vivo: King's Knight
- Tradewinds 2

/ Спорт

- Albatross 1B: Realms of Pangya

/ ПАТЧИ

- X3: Reunion v1.4
- «Refuze: Атака брака» v1.0.0.1
- «Проклятые земли: Затерянные в Астрале» v1.06

/ УТИЛИТЫ**/ Антивирус**

- Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.388

■ AVG Free Edition**7.1.385.729****/ Драйверы**

- ATI Catalyst 6.3 под Windows 2K/XP
- NVIDIA 84.25 Beta drivers под Windows 2K/X

/ Интернет

- Avant Browser 10.2.38
- Bekey! Internet Mail 2.25.00

■ Download Master**5.0.3.1003****■ Hide IP Platinum 2.6****■ Spampoed Pro 4.6****■ Trojan Guarder****Gold 6.98****■ ZoneAlarm Free****6.1.744.001****/ Мультимедиа**

- 1by1 1.53
- AlbumPlayer 4.3c
- XP Codec Pack 1.3.3

/ Система

- FileMonkey 10.28
- PowerArchiver 2006 9.6 Beta 3
- Talisman Desktop 2.97
- WindowBlinds 5.01

/ Графика

- Konvertor 3.48.3

■ Shadow Ops:**Red Mercury OST *****■ Star Control 2****Remixes****/ БОНУС****■ Лучшие Fallout**

- 2-моды (не пропустите колонку Николая Трегьякова!)

/ ОБОН

- 24: The Game, Age of Pirates: Caribbean Tales, Albatross 1B: Realms of Pangya, Broken Sword: The Angel of Death, «Проклятые земли: Затерянные в Астрале», Forlorn World, Full Auto, Kaena, Need for Speed: Most Wanted 5-1-0, Onimusha: Dawn of Dreams, Rise of Nations: Rise of Legends, Shrek SuperSlam, Stranger, Street Fighter series, The Elder Scrolls 4: Oblivion, The Godfather: The Game, Tony Hawk's American Wasteland

* На CD — избранные треки

.MAIN MENU

/ FAQ
/ Imprint
/ Gorby-Bar

/ gorby-bar

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Gothic Civilizations II: Dead Lords (Космическая федерация 2)	4,70
Scratchers (Школы)	4,60
Fight Night Round 3 SWAT 4	4,49
The Stetchkov Syndicate	4,40
The Sims 2: Open For Business	4,10

-Refuge: Атака бранка	4,00
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2	4,00
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	3,90
Red Orchestra: Ostfront 41-45	3,70
-Kriegsake:	
Тайны доков драконов	3,70
Commandos: Strike Force	3,55
GoDfather: The Game	3,40
Tycoon City: New York	3,10

The Regiment	2,99
Tony Hawk's American Wasteland	2,95
-Жесты-	2,80
A.I. Rush	2,30

ETROM: The Astral Essence

-Вумер-2-	1,50
	1,00

Lada Racing Club

ВНЕ КОНКУРСА

game.exe

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ

В 1995-96 гг. журнал был запущен как «Матрица игровых новостей» (Games Magazine).

#005 (138)
МАЙ 2006 ГОДА

Адрес: 151419, Москва, 1-й Рязанский проезд, дом 8 (б. 2nd Roshchinsky проезд, Москва, 151419, Россия)
Телефон: (7495) 231-2261
(7495) 231-2263
Факс: (7495) 956-1908
E-mail: post@compulenta.ru

ИГОРЬ СТУПОВ
igst@compulenta.ru

ОЛЕГ ДМИТРИЙ
oleg@compulenta.ru

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНIN
alex@compulenta.ru

МАША АРМАНОВА
masha@compulenta.ru

ОЛЕГ ЗАХИНСКИЙ
oleg@compulenta.ru

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
nick@compulenta.ru

АЮШ АХЕРДИН
ayush@compulenta.ru

АЛЕКСАНДР КАНИГИН
alex@compulenta.ru

БЕНИМИН ШЕХТАН
beni@compulenta.ru

КОНСТАНТИН ИВАНОВ
konst@compulenta.ru

НАТАЛЬЯ ТАДЭШ
natalia@compulenta.ru

АЛЕКСАНДР КАНИГИН
alex@compulenta.ru

СТАНISЛАВ БУРНАШЕВ
slava@compulenta.ru

КИРИЛЛ ЯКОБSON
kirill@compulenta.ru

АНАСТАСИЯ СОКОЛОВА
anastasia@compulenta.ru

МИХАИЛ КАВАНОВ
mikhail@compulenta.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
0000 «ИГМ КомпПресс»

Телефон: (7495) 332-5145

Журнал зарегистрирован
в Федеральной службе по
защите прав потребителей
под № 19533

Издатель: Дмитрий Макаров

Редакция не несет ответственности
за содержание рекламных
материалов

Печать: ScanWeb Oy
Адрес: Keskitalo 27, 05100
Kouvola, Finland

Телефон: (358) 934 040
Факс: (358) 934 040

Сайт: www.scanweb.fi

Получено в печать
4 апреля 2006 года

ИЗДАТЕЛЬ: GSC Company
Publishing Limited

Адрес: Keskitalo 27, 05100
Kouvola, Finland

Телефон: (358) 934 040
Факс: (358) 934 040

Сайт: www.scanweb.fi

FAQ v005.130.2006

Q Когда вы наконец закроетесь?

А Добрые старинные люди Пишут (а вопрос решен), заранее зная ответ. Вспомните, вы неужели забыли, как распорядился природой от одного отпущения — другому прибавилось, и на десерт (сложно?) гениальных пазл-таблиц всегда найдется еще издание (между прочим, звучит очень гордо), в котором все будет в полном порядке. Речь не о нас — это просто — первый закон сохранения прессы.

Ну а Game EXE... Придется. Новость просто ужасная, опытные не будут до счастливого удручения много. 256 страниц! Каждый второй месяц по четыре полновесных 64-полосных выпуска! Когда? — Скорее всего, со второй половины мая. Почему? — Незамыслимо (подчеркнув этот слогослов) коммюнистично не жалко: а) они не успевают (сначала), б) они мёртвы экономически, а еженедельникам в бизнес-плане много проще. Кто ждёт? — Несомненно, той же качественной журналистики. Это единственное условие, при котором мы, команда, сможем выжить. Хотя экономично. Но а в штирцах (очень примерный) будет выпадать так: новости — 40+ полоса в месяц; рассказы (прошло, решение) — 74+ полоса (сравнительно, сравнивая с тем, что есть сейчас); в каждом номере по три полновесных колонки; каждый четвертый номер со вступительной беллетристкой (или, нынешний ЕХЕ) и ЕХЕ-ДВ; в каждом выпуске елка, сонная тема на 6-8-10 полос; в общей сложности 20+ страниц, не считая рекламы и не считая номеров новых рубрик. Получится ли? — Далеко не все еще решено и обговорено, но, полагаем, все будет хорошо. Не может не получиться!

И — вы уж не пропустите, дажд?

Q Всякая вещь — или есть, или нет?

А Верно, тысячу миллионов раз «да-и!» Еще один закон природы, который может поспорить с законом сохранения — самим Восьмидесятым Топиком. Все так. Но только не в нашей стране и только не в отечественном геймворде. Не так, дажд, Хитрый Русский Мед! Он точно упомянул не за что не поддается, и мы должны раз и навсегда зарубить это на своем слухом и записать в нос. Возможно кто-то бы «Обидные» мартовские проказы российских пил, вольных бортиков,

цивилизованных геймвордов и крутейших продажей специализированных, опубликованных в высшем номере самого авторитетного отраслевого журнала «Мед, дажд» (см. стр. 6-38). Цитируем: «Не секрет, что мед — всему голова. Не секрет и то, что Русские Гельм и Телеслов производят только то, на что способны. Поза почтой мы, геймвордовцы провинции. По инвестициям в геймвордовство и промышленным методам производства меда. По кадрам (говарива, в стране до сих пор нет ни одного геймвордовского вуза, но и ни одного профессионально-технического бортичного училища). По подходу к пасеке, дажд, наконец, что же делать, спросите вы. Работать, активно работать с потребителями нашей продукции и, конечно, с теми, кто вносит сумму в их фонд престолуемым медами шепельков. Ведь, говарива, только разобравшись в проблемах отечественного геймвордовства, поняв, почему наш мед такой и почему у него шансы сравнятся с лучшим зарубежным образцом (говарива, парниمة руки, кто из нас пробовал горный австрийский мед? Спасибо, спусите. Да, это действительно настоящий продукт: сладкий, с изумительным вкусом, богатый, изумительной консистенции. Но ведь, говарива, то не наша, а буржуазная глупь! Жаль, не удалось подготовить издание, идущее по 48-часов в сутки. Кстати, именно этот сорт меда был воспет великим русским поэтом Захаровым. Помните: «Мед есть есть, но что сразу нет...», наш потребитель сможет отказаться от меда порочных заблуждений. Например, от презрительного отношения к отечественным пасечникам (да, лишь 29% из них находят в себе силы не гнуть вислое медоизготовительное, простите, сироп, даже если мед дается вытужен. Но ведь, дажд, у нас нет, говарива?) или от глупости, а вы же сказали, провокационных вопросов типа «когда же нам ждать настоящего — сладкий — меда?». Что я предлагаю: давайте от лица нашего высшего собрания обратимся к потребителям нашей продукции с серьезным заявлением. Например, с таким: «Говарива потребители и критики меда! Ваша первейшая задача — научиться глубоко разбираться в особенностях Русского Телеслова, досконально зная, какой мед вы станете намного чаще и больше покупать-никогда не будете требовать от Русского Ме-

да сладкого вкуса». Все согласны с такой постановкой вопроса? Голосуем. Принято единогласно.

Первое... а вот он — главный вывод нашей темы: надежда лучше девелопера, который мы позвали поделиться мыслями о взаимоотношениях Издателей, Прессов, лунти в один голос, одним и тем же словом призывают прессу Принять по Вниманию Реалии Русского Издатели. И говорится это обычно сразу же после абсолютно оправданных заявлений вроде «игра или есть, или не есть». Подчеркнув, дажд, что журналисты должны знать производство, это вещь проясная, и выкупать, нет, мы должны знать НАШЕ производство, и?

Второе... разумеется, этот рефрен о куда больше определенности звучит в издательских редакциях. Но это не вызывает вопросов: люди зарабатывают деньги, им пресса в самом деле не нужна (или нужна постольку постольку), и думать о ее качестве-независимости-прочей чужой или могу разве что в кошмарных снах.

Третье... увы, объективное возмущение протестующих между Критикой и Ее Предметом в нашем отраслевом случае (как это все-таки не «наш случай», а, как уверяет Павел Гроздь, «такое время») стало антагонизмом Издатели. Да не удается понять свою прессу, ни просто понять ее охотно — разумеется, при же живом участии. Творчество (материал Флага С.31) Независимости? Какие страны, неграждане слова. Друзья и изобретение «А ЧЕМ ВЫ УДИВЛЯЕТЕСЬ?» на недоумение по поводу ставшего нормой прямого вмешательства со стороны издателей в работу прессы.

Четвертое... издатели, чьим делом является Игровой процесс. Россия NET, она лишь симулирует, по сути, является защитным пазл-отделом Издатели, и это второй по важности вывод темы, ставший теперь очевидным для всех, а не только для голубого из ЕХЕ. Публикации, не имеющие ни принципов, ни совести, не умеющая связать и двух слов, она сама просит у Издатели снять свои материалы из своего номера, она годится протестуется с инфоспонсорством, заманчивым (теперь с модными стратегическими) рейтингам, обзорчиками и обложками. И это пресса, и это критика? Общественный публичный дом. ■

/ imprint

4 .NEW GAME / Easy

- вторсырье
4 Туamoto впрок
растительная жизнь
4 Делай три
коротко рассказай
4 Дрова в коленах
hello-своеобыч
4 Перелетные кадры
домострой
5 Хозяйкам — бой!
вок роды
5 Звезда упала
пагачи
5 Вистоплялка
музыка
5 Чикаго — Москва



40 .NEW GAME / Normal

- 40 получаю строка
мощь в модем
40 Firaxis + FireFly =
FirAllies?
по-светски
40 Super trooper
гипо-давление
40 Бандерлоги скажут
в онлайн

102 .NEW GAME / Hard

- 102 combat mission shock force
Пленец и молоток
106 rebellion beyond ritual
Границы
разумного
supreme commander
10 Предупреждение
великой войны
darkstar one
12 Карьера Кайрона

124 .NEW GAME / Insane

- 124 основное
Множественные
ранения
124 настоящее
Первенство
Лос-Сантоса
125 литературники
И маму
Грандвеля тоже
почти как спорт
125 По ком звонит
Гробовщик
125 кладбище консолей
Почти восход

6 .READ ME / Пресса и Игропром

- издатели
8 Правила игры
разработчики
20 Близнецы-братья
24 Сезон льняшки
30 Если мы хотим быть
используем
22 Виталий Шутов
27 KDV Games
28 Дмитрий Захаров
32 Руслан Шелехов
журналисты
34 Переплюска
а ты прекрасна без извещений
36 28 строк спустя



42 .LOAD GAME

- the elder scrolls IV: oblivion
42 Сон в летнюю ночь
fight night round 3
50 Игра всех святых
scatches (шорохи)
56 Освоитель праха
the godfather: the game
62 Не та игра
the lord of the rings
the battle for middle-earth 2
66 Константа Хаблона
commandos: strike force
70 Швейки идут на вы
tycoon city: new york
74 Яблочная кожура
tony hawk's
american wasteland
78 Сделай мне больно,
Тони
galactic civilizations II
dread lords (космическая
федерация-2х)
82 Система Уорделла
swat 4
the sketchbook syndicate
86 Синяя религия
keepersake
тайна домини драконов
90 Грималь в шоколаде

46 .LOAD GAME / Core

- «в тылу врага-2»
(пресс-дмво)
46 Удар молота
«завтра война»
(андер-версия)
48 Зерцала наголо
«refuge: атака брама»
54 Разведчик Уткин
cal of ethiopia: dark corners
of the earth
60 Злая патока
eternity: the astral essence
94 Каша из топора
red orchestra: ostfront 41-45
95 Идем на восток
kda (singing club)
96 Хатай и беги
кошачья
97 «Ж» с точками
la rush
98 Все права защищены
the sims 2: open for business
99 Нахвиза vs Bladder
the regiment
100 Умереть в апреле
бульвар-2х
101 Товарищ, дверь



116 .SINGLE PLAYER

- блужд-ит
МАША АРИМАНОВА
116 Матяник Вьюно
wastelands
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ
118 Ум короля, б/у
зачислени
ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ
120 Лицензия
плати консоль
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
122 Осадки

126 .SYSTEM

- help
ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
126 Последние
приглашения
131 in brief
video
132 Весенний призыв
Sapphire ATI Radeon X1300
Alibaton 7300GS 128
Gigabyte GV-NX07G1280
Gigabyte GV-RX16P2560
Sapphire RADEON X1600 XT
Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate
MSI GeForce NX6800GS-TD256E
NVIDIA GeForce 7600 GT
Sapphire Radeon X1800 GTO
Sapphire Radeon X1800 XL
Gigabyte GV-NX78T2560
ASUS Extreme N7800 GTX 256MB
NVIDIA GeForce 7900 GTX

138 .CREDITS

- christopher weaver
138 Жизнь как квантовая
механика
brad wardell
138 Риски на звездах
140 special thanks

142 .FEEDBACK

- Читатели —
Прессе и Игропрому



NEW GAME

/ Easy
/ Normal
/ Hard
/ Insane

ведущий рубрики
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

/ вояхсыбе

/ растительная жизнь

Туамоту впрок

В последние несколько лет сделки Ubisoft выкупила у Crytek трейдмарк и графический движок Far Cry Тем самым Crysis и CryEngine 2 остаются интеллектуальной собственностью неименитой FPS-диспоры, в то время как их гапльским покровителям достается вся краснорубашечная волнения в купе с движком оригинальной игры. Неофициальная и уже

■ Crysis. Технологический шедевр Ubisoft: графический движок позволяет Ubisoft подкупать секс-дилы Far Cry (спойлер)

откровенничают с колоссальными, но все же очень интересная информация также предоставляет сетку рельефа-графика французского издателя в числе градирух кроссплатформенных проектов целых тысяч заметит



Tom Clancy's Rainbow Six 5, его же Ghost Recon 4 и (новеем!) Firehawk. Но все же, неведомых нам объектов в списке присутствуют также Assassin, Battle 5 и Alive. Если споросят, отрицайте. ■

Делай три

Оbsidian Entertainment впервые возьмется за создание собственной игры. Авторы KOTOR 2 и Neverwinter Nights 2, ранее работавшие исключительно в подмастерьях у ледокола PGT-фронта BioWare, подписали соглашение с SEGA of America о создании пока не имеющей названия ролевой игры для ПК, PS3 и Xbox 360. Однако пока SEGA нечет в эфир громкие слова о визионерстве и легендарном мастерстве Obsidian, худрук команды Фергус Эркрат делает в стоп замечательные признания. Судя по всему, Фергусу часто снится Knights of the Old Republic 3, накая и недостижимая благодаря приходу, а скорее нехоти, LucasArts. Здесь и там в дремучую идиллию сна вдруг врывается разрывная SW-фан-база и закидывает Эркрату камнями, громко скандируя: «BioWare!». Сублиминая лобовая тител-с с августа 2004-го без видимых результатов. ■

/ колосс родосский

/ helio-goodbye

Дрожь в коленках

Необязанная интернет-империя Sony Online Entertainment вполне может находиться на грани полномасштабного кризиса. Недавние слухи об отзыве лицензии Star Wars у SW: Galaxies упали на благодарную почву, и не без причин. Для претерпевающей уже три пластические операции игры подобное развитие событий — верная смерть. Официально опровержения и уверения в вечной дружбе между LucasArts и SOE помогают мало — только что япощев покинул ведущий дизайнер EQ2 и SWG Паф Костер. Matrix Online и PlanetSide практически мертвы, а если волею за ними последует и SWG, EverQuest останется единственной жизнеспособной интеллектуальной собственностью компании. Злые языки пророчат передачу SW-примельной свежесозданной студии BioWare в Остине, Техас (подробности в Normal-блоке). Сотрудники последнего коварно не отрицают вероятности, а мы ждем развития событий. ■

Перелетные кадры

Накануне большой GDC-ярмарки в Сан-Франциско индустрия разрешилась традиционной кадровой рокировкой. Корпорации учинили чистку, издатели избавились от студий и завели новые, — краткий путеводитель по бронуемскому движению КИ-кадров перед вашими глазами.

Одной из первых за перетряхивания офисных ковров влезла Lionhead Studios, плавню завершающая работы над текущими ардонами и переходящая к планированию следующего большого проекта. (Fable 2? Можно только мечтать.) Многочисленные предложения поискать другую работу следуют.

Автор Cell of Cthulhu: Dark Corners of the Earth — Headfirst Studios — внезапно обнаружилась неспособность скулять продаками пятилетний цикл разработки своего архаического произведение. На повестке дня в центральном офисе Ubisoft не только судьба сивилы — Call of Cthulhu, Destiny's End, но и всей команды. Будем надеяться, что Headfirst не повторит судьбу Wolfpack.

Последняя же заканчивает дни к середине нынешнего мая и, скорее всего, будет пераформирована в стрелный консольный батальон специального назначения. Судьба ее единственного отпрыска, онлайн-ролевой Shadowbane, пока неизвестна, хотя слухи о переходе игры на без-

внимательное влупуководные подписанием сплаником учинили, чтобы не иметь под собой серьезного основания.

Накануне окончательный финал. Батальон бойцы Bungie и Valve Тамилити Чу, Майкл Эванс, Энди Грейстер и Стив Тейлор объявили о создании студии Giant Bile. Единственный автор Halo и Half-Life может одолеть лишь один-единственный FPS с лучшими тергами обом издателей. Так ведь? ■



■ Многие, кто играл в Call of Cthulhu, никогда не забудут этот, странный, мир.

Пресса &

Первый, но далеко не самый главный вопрос наших ненормальных, двусмысленных, то до поцелуев под летним солнышком безоблачных, то до венозной крови на кафеле грозовых отношений, тянувшихся долгие одиннадцать лет: родной! милый! зайка! любимый Игропром! мы друзья или враги?

И то, и другое, не так ли? Тем не менее, ненаглядный, жизнь твоих чертовых игр интересна мне не меньше твоего! И по долгу службы с дружбой и даже любовью, переходящей иногда, прости, в инцест, и по зову игрового любопытства я всегда готова строить тоны нежных посланий обо всех этапах твоего величественного пути: я очень, очень хочу кричать миру, что в твоей лучшей компании «2D» принята к производству вот такая замечательная идея: ранним похмельным утром и глубокой данс-ночью я жду, когда же ты позволишь меня смотреть на только что переступившего порог альфа-класса твоего сыночка (да, он не мой, но, любимый... и мой тоже! ты же помнишь, как мы с тобой в двухтысячном...): со светлой печалью в сердце я опубликую некролог («постмортем», поправляешь меня ты. О да, ты прав, только ты забыл, кто назвал тебя этому слову) о скоропостижно закатанном в бетон и брошен-

ном на дно Волги любим твоим бастарде (ведь он, несмотря на неисчислимые врожденные пороки, держался так мужественно и был таким смазливеньким на картинках... Не проси лишь о «Ладе» — не пойму), если только ты, рассказывая о покойном, будешь искренен и вспомнишь о таких подробностях, которые будут интересны и полезны не только работающим на тебя парням, но и моим поклонникам... Дорогой мой! Я готова писать глубоко и захватывающе, тем самым ПОМОГАЯ ТЕБЕ В ТВОИХ АДСКИХ ТРУДАХ, при условии, что ты доверишься мне, что ты будешь показывать мне всё, что со мной будут возиться не твои безучастные пиар-прислужники (милый, они же полные профаны в нашем с тобой деле! куда ты смотришь, солнышко?), но пашущие на тебя лучшие парни, ибо только так я могу составить собственное суждение и не краснеть потом перед поклонниками, когда вместо «Убицы» «Квейка» (о чем я так талантливо писала на протяжении восемнадцати номеров подряд), у тебя вдруг родится «Кридь»...

Ненаглядный! Совпадают ли наши интересы? Верю, что да! Но, ГОТОВ ЛИ ТЫ к таким отношениям? Увы, нет! Любимый, как же ты не поймешь, что русский пиар-и-промоушен — отвратительная замена честной, взаимовыгодной дружбе!

аудиторию, но надо сравнивать ее с Half-Life 2 и говорить, что всё плохо. Надо вполне четко понимать, что ее сделали за какое-то время, за такие-то деньги и для такой-то аудитории.

EXE: А если при этом издатель позиционирует ее как «Half-Life 2-киллер»? Если «Ночной дозор» вполне серьезно называется в пресс-релизах «лучшей российской РПГ 2005 года» — как к этому относиться?

Илья Мамонтов: По срокам, что определяет некие границы, в которые, хочешь ты этого или нет, надо вписываться...

EXE: Все так. Но ведь мы с вами играем по определенным правилам, и если ни одна из сторон эти правила не соблюдает, получается анархия. Если вы четко говорите, извините, это бюджетная игра, она не такая как лучшая РПГ России 2005 года, то все нормально, пресса разума, она все поймет. Но ведь этого нет. Это не артикулируется...

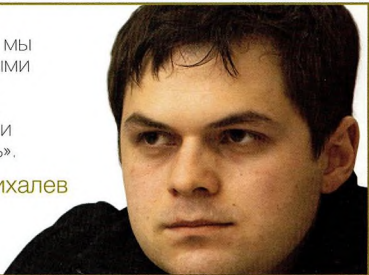
Юрий Мирошников: Почему одна игра стоит \$60, а другая — 20. Совершенно очевидно, что любое серьезное издание опубликует рецензию на игру за \$20 где-ни-

для меня подчиненность критики собственно кино-, театральному, игровому производству очевидна. И то, что количество мест в театрах и продаваемых на них билетов очевидно больше, чем тираж двух или трех специализированных театральных изданий, — тоже очевидно. Поэтому корреляции между течением издательского бизнеса и независимостью прессы я лично не вижу. К критике отношение, пожалуй, как у всех: если критикуешь злобно — наступает реакция отторжения и озлобления, и это абсолютно естественно. Товарищ Маяковский бил критикам морду, но вряд ли имел что-то против независимости прессы, просто пользовался хорошей физической формой. В общем, с моей точки зрения, вопрос надуманный.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Если издание «убило», даже заслуженно, игру при том, что я стоял и смотрел на убийство с заклеенным ртом, у меня останется ощущение несправедливости. Я ведь имею право верить, в то, что мог бы изменить ситуацию, имея возможность как-то прокомментировать выводы прессы (пусть даже этой вере не суждено было сбыться, но важно). По факту единственного убийства я не склонен пересматривать вопрос уважения-неуважения. Я помню плечани и посетую на несовершенство мира. По факту неоднократных убийств — за-

«Читателей Game.EXE мы считаем очень опытными игроками, которых на мякине не проведешь, дешевыми рекламными трюками не проймешь».

Максим Михалев



будь на последних полосах. У нас же Quake 4 и любая российская разработка по кинолицензии, сделанная быстро и дешево, будут стоить одинаково. Разносить эти игры можно только брендами, но наши издатели пока не решаются на такой шаг...

Возвращаясь к вопросу о независимости прессы и о том, насколько она важна для издателей. Для меня абсолютно безразлична независимость или зависимость прессы, поскольку пресса как таковая и компания, где я работаю, занимаются абсолютно разными видами деятельности, разным бизнесом. И если прессе важно быть независимой — чтобы самореализовываться или больше зарабатывать (в зависимости от того, какая цель стоит перед руководителями журнального бизнеса), — то это действительно дело конкретных работников, совершенно не хочется в это вникать. Тем более что совершенно непонятно, как ход моего бизнеса может быть связан с этой зависимостью или независимостью.

Игровая критика отличается от кинокритики, критики литературной, музыкальной, театральной и т.д. только объектом положения вещей. Но критика всегда была и остается лишь поводом, то есть

думаю. Перестанем ли давать рекламу? Нет. Если речь идет об обычной журнальной рекламе, мы даем ее (или не даем) исходя из тиражей и аудитории, а ее процентный объем в общих рекламных затратах обосновывается степенью влияния такой рекламы. По опросам, проведенным среди игроков, журналы находятся на третьем месте по степени влияния на решение о покупке — соответственно должны распределяться и затраты. На первом месте, как известно, советы друзей; и я хотел бы, чтобы эти «друзья» советовали то, что советуют «друзьям» журналы. Мне кажется, журналам в этом направлении и надо работать, мне кажется, именно организация надежной обратной связи и есть путь в этом направлении.

Сергей ГРУШКО: Независимость прессы важна, поскольку только независимость позволяет увеличивать число читателей. Под «независимостью» я понимаю то, что, купив журнал, человек прочитает о той игре, которая его интересует, а не о той, материал, о которой опечатались издатели. Вопрос о том, заслужено ли или нет, меня не интересует. Что такое «заслуженно»? Например, первые оценки «Идиота» из GameSpot и в некоторых журналах были на уровне 60-70%. И

только после того, как игроки «проголосовали» долларом и евро, результаты обзора были быстро изменены.

О чем это говорит? Да о том, что журналист субъективен. А если он еще и непрофессионален (поскольку занижал оценки продукту, который заслуживал большего), то за что же «продолжать его уважать»? Он не дал возможности читателю (заплатившему за обзор) поиграть в игру, дав ей «разгромную» оценку. Может, тогда вообще не

ЕХЕ: Вы знаете, что издатели не имеют никакого отношения к своему продукту со стороны?

Юрий МИРОШНИКОВ: Мнение со стороны ценно, но только ДО выхода игры, причем задолго. Для этого издатель собирает фокус-группы, нанимает всяких-разных «больших дядьшек», приглашает в том числе и журналистов. Отдельно, под соглашениями о неразглашении... А так, чтобы издатель узнал что-то новое о своем продукте после выхода, с моей точки зрения, это маловероятно.



«Пресса в стороне от рынка и своими действиями, по сути, поддерживает пиратов».

Юрий Мирошников

покупать журнал, а слушать рекомендации друзей, а деньги потратить на саму игру?.. Непутлые читатели так и делают с изданиями, ведущими политику «дадим гребаную оценку, хоть игра и улетает», и такова судьба не только журналов об играх, но и автомобильных, и телевизионных изданий. Таким образом, тираж издания падает, и именно поэтому давать туда рекламу становится неинтересно.

Рауна второй:

Страдания сопутствующего товара

ЕХЕ: Серьезного анализа выпускаемых игр в отечественной игровой прессе почти нет, во всяком случае незнание, во взглядах демонстрируют некоторые. Губы если и журуют, то очень нежно, скороговоркой, лишь бы не обидеть, потому что, напомним, можно лишиться рекламы. Это нормальная ситуация? Она на пользу игропроцессу? А продавцам игр? Что издателю нужнее: поверхностные обзоры или критика, то есть анализ определенной глубины и вписывание наших продуктов в общий индустриальный контекст? Не кажется ли вам, что первое — это прямая дорога в никуда, а в лучшем случае к Русским Киостам и прочему бараклу для казуалов, то есть, каиниче, к сопутствующему товару? Или игры это по определению сопутствующий товар, лишь средство для стимуляции купонов? Тогда в чем проблема? В оторванности от земли прессы, которая издает ошечки, что КИ — это не только высококачественный товар, но и некоторый образ искусства?

Возможно, журналисты смогут найти отдельную проблему, которой наши специалисты не уделили должного внимания по рассеянности или из-за недостаточной квалификации, — но открытием это будет вряд ли.

Алексей ГОРЕЛОВ: Другое дело, что из журналов мы узнаем о том, что происходит у коллег, к примеру, в «ТС». Так что о конкурентах, да, почитываем. И еще, коллеги: не забывайте, что мы говорим об играх, которые стоят два доллара за пучок. Речь идет не об автомобилях, мысль о покупке которых люди вынашивают годами, читают журналы, исследуют рынок, ищут экспертного совета. А по цене игрового журнала можно купить две игры — и лично составить мнение о них. Может быть, я ошибаюсь, но информация из журналов воспринимается отчасти как беллетристика, чтиво — в дополнение к играм. Но никак не как тот материал, от которого отталкиваются в выборе.

Илья МАМОНТОВ: На самом деле, многое зависит от журнала и его аудитории. Если, скажем, от Game.EXE стоит ждать, какой-то аналитики, то от аналогов «Максима» — нет, понятно, что это «журнал-окрошка».

Юрий МИРОШНИКОВ: Ты ошибаешься. В Game.EXE я аналитики много где ждал, да не нашел. Так что это скорее легенда. Насчет поверхностности материалов: да, бывает очень обидно. Но кроме обиды ничего не возникает, читателям жаль. Очередной пролет пять лет разработки, поломанные судьбы, бессонные ночи... Кто-то квартиру продает, чтобы игру закончить... А потом выходит статья на полторы полосы, где жанр указан так, как автору показалось смешнее, про игру написано действительно уж очень легко, весело — но не про ту игру! Никакого анализа как раз нет, есть легкий повод пошутить, и вот эта игра стала таким поводом. Обидно то, что в материалах о больших проектах как раз такого анализа нет — чаще всего.

Максим МИХАЛЕВ: Больше всего раздражают не столько негативные, сколько неумные обзоры. В свое время одно издание, не буду его называть, обижало штат авторов, потому что не было публикаторского возраста, которые строили обзоры таким образом: «В игру не играл, но на форумах говорят, что». И все же пресса может выступать в роли некоего фильтра, который не допустит к игроку совсем слабые игры. Сле-

доательно, если ВСЯ пресса встретила продукт негативно, издатель получает сигнал: пора делать выводы.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Вопрос о серьезном анализе, о его возможности и необходимости очень сложен. Это тема для отдельного «круглого стола». А еще у меня возникает искушение воскликнуть: а судьи кто?! Давайте возьмем дайовые, особенно специальные, журналы. Кто в них занимается «серьезным анализом»? Обычно люди из «индустрии» или из смежных областей бизнеса. Правда, пишут они не для публики, а для самих себя, для них журнал — трибуна для споров, мило для общения. Не думаю, что журнал «Денали», например, может претендовать на то, чтобы быть источником серьезного анализа для публики, читающей журнал «Слияния и поглощения».

Прессе самой надо сначала определиться. Хотите ли вы быть журналом, занимающимся анализом для узкого круга профессионалов, — я, кстати, считаю, что такое издание необходимо, — или же вы хотите быть «популяризаторами и просветителями»? Просто, если по Губерману, «нельзя одной и той же попой сидеть на встречах президентов». И если вы хотите популяризировать, занимать (от слова «заманчивательный»), развлекать, а также интриговать, шутить и шельмовать, то к чему эта претензия на серьезность? Она не нужна тому, кому нужна популяризация. Так давайте для этих людей делать интересно, но только вместе, давайте спорить, защищать и атаковать игры, поддерживать и топтать друг друга — развлекаться. То есть делать игровой журнал, отталкиваясь от слова «играть», а не от слова «игры». И давайте делать другой журнал, индустриальный, серьезный, аналитический. Нам нужен российский Game Developer, я с удовольствием читал бы журнал, посвященный целиком игровому дизайну. А без такого разделения наша индустрия выйдет на

музей не будет обсуждения тональности меловика, использования классических мотивов и т.д. Нет, там вы увидите особенности «штрихи да» — а где-то даже на языке поп-культуры.

Игры — это тоже развлечения, и здесь можно реализовать потребности. Если вышние продукты не развивают потребителей — не купит консумента.

А издатели (разработчики) любительские авторы могут уловить от коллег, что на ОДП не пойдут.

Рауна третий: Обреченный на счастье

ЕЖЕ: Множество игр не заслуживают не только рецензии, но и жизни. Но их почему-то производят (кстати, почему?), а значит, их надо продавать. Продавать, вообще не показывая прессе (что, кстати, и делается некоторыми издателями). Почему что-то стыдно, тем не менее издательские псевдослужбы более всего (и это парадокс) — хорошая игра сама себя продает! Активнее, чем раз в отношении таких вещей. Вы сами, лично вы, играете в тот ужас, что иногда производите и продаете? Не кажется ли вам, что насильственное раскрутка «КРИС» или «Железные» — и протестующие тем же процессом, желая сказать о том, какие игры продают, есть умышленная несправедливость по отношению к другим играм?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Это очень сложный вопрос, и мы склонны его принять. Действительно мы иногда делаем такое, во что не стали бы играть сами, а продаем, потому что некоторые количество копий можно продать просто за обложку. Я склонен относиться к этому философски. Это временные издержки, связанные с рыночной ситуацией. Мы не делаем таких вещей с намерением обмануть. Мы делаем так, когда ошибаемся, к примеру, в разработчиках вкладываем деньги, получаем нечто, что можно было бы выкинуть. Будь мы богаче, но вынуждены бы

были вернуть часть потраченного. Чем дешевле разработка, тем больше она рискованна, и в игришке, хотим мы того или нет, реализуется, тем

«Или вы полагаете, они сами придумали опубликовать две рецензии подряд?»

Ирина Семенова



конференции разработчиков танцуют голые девичьи, а на страницах игрового журнала для широкой публики — серьезный анализ.

Сергей ГРУШКО: Если у потребителей журналов появится спрос на анализ, глубокий и взвешенный, они пойдут покупать этот журнал. И все! Это вообще вопрос не для обсуждения — ответ на поверхности. Независимо от того, как считают критики, — объективно, издатели и нет. А нужна ли она в таком виде — вопрос к читателю. При чем здесь издатель? Или вы все же хотите нравиться не читателям, а издателю?

Журналы должны нравиться потребителю; если журнал нравится читателю, то, наверное, что-то он делает правильно. В журнале о поп-

При этом нам не обойтись без дешевых разработок — посмотрите на шифры, они мизерны. Мы можем не ошибаться, только если перестанем что-либо делать. Но мы хотим продолжать выпускать игры, хотя бы ради скромных положительных результатов. При этом могу сказать, мы не занимаемся лиаром таких провальных разработок, просто продаем их ровно столько, сколько их покупают. Утешаемся тем, что за «такие деньги» покупатель тоже может позволить себе ошибиться.

Алексей ГОРЕЛОВ: Давайте на время забудем о журналах и вспомним, что 80% игр в России продаются в результате случайного спроса — человек проходит мимо витрины, загорается и делает покупку. И только

20% игроков, которых мы называем «хардкорными», читают прессу и изучают интернет-сайты. Делают ли эти 20% бизнес? Да, делают, но только отчасти. Посему нам нужно, чтобы игра продавалась. Хорошая она или плохая — это не так важно... Извините, я опоздал, тут «Крид» уже упоминали? Я не работал тогда в компании «Руссобит-М», но считаю, это был отличный ход. Ребята очень хорошо справились со своей задачей. Это победа, маленькая победа — раскрутить среднюю игру так, чтобы с вашей помощью о ней услышало как можно больше людей.

Юрий МИРОШНИКОВ: Но это плохой метод, неправильный. Я прекрасно понимаю, что цель была — продать, и вы ее достигли. Просто если вы хорошо знали, что игра слабее западных аналогов на момент выхода, а писали в рекламных текстах рукой своих пиарщиков, что продаете «убийцу DOOM 3», то, с моей точки зрения, это нечестный прием. Впрочем, это вопрос этики PR-отделов, совсем другая тема.

Алексей ГОРЕЛОВ: ...другое дело потом встретиться — прессе и издателю — и обсудить, почему мы так поступили. Я не считаю, что мы испортили себе репутацию историй с «Кридом». Мы поддержали нормальный отечественный продукт, который даже сегодня выглядит вполне достойно на фоне других «проходных» игр.

«Лично мне захотелось
купить Incubation после
рекламы «Игра не для
казуалов». Впрочем,
я ее так и не купил».

Илья Мамонтов



Юрий МИРОШНИКОВ: Мое мнение: плохой продукт в принципе не существует, если у него есть потребитель. Другое дело, что на коробке текстовой игры не нужно писать о «великолепной трехмерной 64-битной графике». Дело не в продукте, а в его позиционировании. В «1С» тоже случаются проколы в части превосходных степеней в описаниях, но, по моему, их меньше, чем у других. Просто врать не надо — вот и всё.

Алексей ГОРЕЛОВ: Совершенно согласен! Врать нельзя. Но чтобы продать, надо приукрасить: минусы немножко увести на второй план, плюсы выпялить... Господа, мы в шоу-бизнесе по большому счету.

Сергей ГРУШКО: Во-первых, мы не выпускаем того, во что сами не хотим играть. Возможно, вопрос не к нам, но хотелось бы дать комментарий. Первое: только потребитель решает, во что ему играть. И если он не купит плохой продукт, мы (а не журналисты) понесем убытки. Мы же никого из вас не учим тому, как правильно верстать и оформлять. Если вы не умеете этого делать, то... (см. выше). Второе: любой человек, который встречает рекламу, встречает, по вашей терминологии, «прямой обман». Вы верите в полезность «Макдоналдс» или в то, что новая тушь на X% делает веки длиннее, или в то, что,

съев жвачку, перенесетесь в горы — кататься на сноуборде? Из вежливости рекламу журналов обсуждать не буду.

В этом же ракурсе стоит вопрос о непредоставлении версий для обзоров (если кто-то такое практикует). Никто не запрещает журналисту купить игру после выхода или убедить издателя сделать это раньше. Это ваш бизнес (как вы информируете читателя), и разрешите нам в него не вмешиваться.

ЕХЕ: Хорошие продажи слышит все? Считаете ли вы, что игра, которая продается тиражками тысяч копий, вне критики?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Нет, мы так не считаем. Более того, болезненность критики — считаем обратно пропорциональной объему продаж. То есть критикуйте вообще то, что продается тиражками; то, что продается пятюстами, можете просто смешать с грязью! У меня встречный вопрос: считаете ли вы, что оспаривание качества игры, продаваемой сотнями тысяч, повышает авторитетность ваших оценок? Я не к тому, что объемы продаж должны влиять на какой-то особый пилет, я все о своем: может, это повод для дискуссии, а не для еще более упорной односторонней критики? Что-то же заставило триста тысяч игроков купить игру? Или это только пиар? Но нет ли здесь противоречия? Вы

ведь не склонны считать игроков дураками, а тут получается, что они дураки, раз пиар продан им то, что им не надо.

ЕХЕ: Ответ прост, Дмитрий: давайте спросим об этом у тех, кто, поведя нас на пиар-волги (а они были угрожающе громкими, и слухи на промо-индее было слышно с дискотек, Калед!), купил нечто по имени Lada Racing Club. Это двести тысяч игроков, если мы ничего не путаем. В этом приемле тоже усматривается противоречие? Игра отзывается «Новым диском». Спасибо ему за это, кстати. За это единственно верное движение, а не за то, что было выброшено на призывы.

Сергей ГРУШКО: Зайдите на форумы игр, которые продались намного большими тиражами, — критики там много. А что касается критики... найти недостатки в фильме «Иван Васильевич меняет профессию» легче, чем в фильме «Зеркало», но что чаще смотрят?

ЕХЕ: А как вы относитесь к тому, что пресса пишет о проектах, которые здесь еще не продаются (легально, разумно)? На ваш взгляд, эта ситуация нормальная?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Я думаю, что если бы пресса игнорировала пиратские продукты, было бы здорово. Но реально ли это? Журнал, который попробует следовать такому принципу, просто умрет. Это возможно только в том случае, если журналы договорятся. Не стоит на это рассчитывать, правда?

Юрий МИРОШНИКОВ: В Германии журналы не публикуют правую до появления немецкой версии игры; исключения составляют только игры, которые никогда не появятся на немецком рынке. В Америке уже два года нельзя разместить в прессе материал об игре, которая там не выходит. То, что в российской прессе не так, раздражает. Пресса в стороне от рынка и своими действиями, по сути, поддерживает пиратов

ЕХЕ: Может быть, участникам рынка действительно заключить пакт и писать впродолжение о локализованных играх (истия, несколько лет назад мы официально предлагали такое решение. Только что тогда делить с волными сетевыми ресурсами...)?

Алексей ГОРЕЛОВ: Можно попытаться, только в соглашения должны участвовать абсолютно все издания, а не только основные. Причем, если они договорятся, 3-4 месяца прессе не о чем будет писать.

ЕХЕ: А почему вы не переводите (переводить этот файл) Почему локализованные продукты выпускаются с такой задержкой?

Юрий МИРОШНИКОВ: Чем толще «буржуйский» издатель, тем больше проблем с локализацией. Они могут отдать мастер-версию через четыре месяца после получения перевода. Присылают, а там еще... на словацком языке. Мы им: «Там словацкий» в файл. «Надо же, как же вы их различаете!». И еще четыре месяца ожидания. Присылают копию версии, снова буги на русском. Вид только буква «Я» везде в описании. Мы в трансе, собираем экстренное собрание на три спеллихх часа: что делать, еще четыре месяца ждать или выпустить игру в текм виде. С небольшим издателем можно договориться о самостоятельной сборке дистрибутива; отдел локализации (переводит, тестирует — и можно) выпустить. В случае с транснациональными компаниями такой фокус не проходит, но именно их игры приносят деньги и именно отсутствие их проектов на русском языке вы, пресса, замечаете в первую очередь.

Алексей ГОРЕЛОВ: Раньше «Русобит-М» оттачивал локализацию до последнего, приходясь ко всяким мелочам: расположению переключателей и нюансам перевода, мы старались выпустить конечный продукт со 100-процентным качеством. Это занимало время, мы понимали, что теряем деньги. Сегодня мы работаем на манер западных издателей: назначается дата релиза — и всё. То, что готово к этой дате, выпускается, остальное правится патчами.

Максим МИХАЛЕВ: У нас абсолютно те же проблемы, что и у Kyle. Впрочем, иногда удается договориться с издателем об участии в одновременном мировом или европейском релизе. Так было с King Kong — мы с Ubisoft специально оговорили это условие, в том числе и финансовые вопросы. И Ubisoft выделил свою команду, которая работала над локализацией параллельно. К сожалению, пока это скорее исключение, чем правило.

Раунд четвертый:

Народ против Харри Флинга

ЕХЕ: Насколько сильно вы пир-воздействуете на прессу? Каковы внутренние установки на сей счет? Персональный вопрос к уважаемому «Алексей»: вы доверяете своей пир-службе, которая уверенно держит часть прессы на морском побережье? Каковы критерии хорошей пир-службы: положительные оценки в прессе? количество заветок о защите продукта? возможность общения с журналистами?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Совсем не «пир-воздействуем». Критерии таковы: организованность взаимодействия с прессой, выражающаяся в том, что мы даем им или, что вы сможете использовать для наиболее полного отражения нашего видения игры; и «двухсторонняя связь» — мы услышали прессу, она услышала нас. Это на текущем этапе. Если пресса начнет справляться с функцией организации обратной связи, мы услышим эти критерии.

Юрий МИРОШНИКОВ: Оценки в прессе, несомненно, один из критериев. Это распространяется практика, у большинства крупных западных издателей в контракте есть пункт о том, что, если средний пресс-рейтинг на www.gamesrankings.com (сайт ведет статистику по рейтингам)

гам игр в ключевых печатных и интернет-изданиях) падает ниже определенного уровня, то разработчик лишается части выплат, другими словами, штрафуются. Разумеется, речь идет о крупных проектах, когда каждые полмиллиона выгрызаются практически зубами. Но хочу отметить — у хороших игр должны быть хорошие оценки, а какие они у плохих — совершенно неважно.

Пиарщик должен отлично разбираться в игре. Пиарщик должен быстро и четко связать разработчика и журналиста, чтобы дать им возможность обсудить важные вопросы или получить информацию из первых рук. Поэтому то, к чему вы пытаетесь свести вопрос, — мы вам даем за рекламу, а вы нам хорошие оценки, — этого нет, это не

работает



«Я не считаю, что мы испортили себе репутацию историей с «Кридом».

Алексей Горелов

Алексей ГОРЕЛОВ: Средняя оценка в прессе не только показатель работы PR-службы. Это и показатель работы отдела закупок. Если за полгода средняя оценка по играм снижается — значит, закупляются дешевые лицензии, значит, ребята, дела плохо, и надо думать, искать. Другое дело, что не все игры «откровенно на троечку» можно сильно поднять в прессе. В таких случаях продвигать игру нужно другими методами, скажем, большим количеством публикаций. В том числе негативного характера.

Ирина СЕМЕНОВА: PR-служба занимается своим делом: предоставляет материал, следит за тем, чтобы журналисты получали материал вовремя, грамотно и правильно его оценили. В профессиональной PR-службе учитываются все нюансы. Например, мы знаем, что в таком-то журнале такой-то автор негативно относится к нашей игре или к нашему издательству, мы знаем, что будет очень плохая оценка и оценка эта будет хуже той, что поставил бы другой автор, попадай игра к нему...

.EXE: И что вы делаете — не показываете выкладки?

Ирина СЕМЕНОВА: Нет, зачем. Это личное дело каждого профессионального пиарщика. Например, правильно поговорить с редактором. Мы никогда не говорили «этой игре нужна такая-то оценка», нет, такого не бывает. Это сказки. Может быть, так было раньше, но не сейчас. Наша задача — объяснить, что журналистам не нравится в игре, помочь им связаться с разработчиками, устранить недопонимание. Иногда удается договориться о том, чтобы нам дали посмотреть материалы о ключевых проектах, в которые было вложено много средств и сил и для которых очень важно иметь высокую оценку, — чтобы мы проверили фактуру, чтобы исключить явные ошибки, ведь журналист может что-то не так понять. Если мы видим, что все «маленькое», в рекламе показаны, а в «плюсах» ни слова, — готовим список «плюсов», присылаем его автору и спрашиваем, почему он об этом не сказал.

Удивительно, что многие журналы не принимают наши приглашения и не присылают своим журналистам общаться с разработчиками. «Нет, я самостоятельно буду писать об этой игре, я точно знаю, что на меня не поделяют». Да, во время таких встреч мы, пиарщики, хотим находиться рядом. Программист не всегда может такково сформулировать то, что хочет сказать (реплика Алексея Горелова: «Ты более, если он только что продал свою квартиру!» — .EXE). У него под рукой должен быть друг и товарищ — пиарщик.

.EXE: Сеть слухами страшнейшими полнится. Все знают о сбитых из журналов материалах, акселероских материалах. Как вы относитесь к тому, что издатели буквально изымает из журналов отрицательные решения (из «PC-игр», например)?

Максим МИХАЛЕВ: Могут сказать, что мы тоже снимаем материалы. Ваши методы работы мы знаем, но у «PC-игр» — другие подходы. Если материал получается совсем никакой, объективно плохой, мы договариваемся о том, чтобы его не публиковать. Да, были такие обзоры — совершенно пустые и негативные; в таких случаях мы с редакцией договаривались: давайте просто не будем писать об этой игре, нам это не так важно. Лучше никакого обзора, чем такой.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: И у нас был подобный случай со «Страной Игрой». Мы выступили проходной игрушкой. «Красную акулу». Простенькая аркада, ни на что особенное не претендующая. Нам важно было, чтобы ее оценили как аркаду. Есть же трехмерные аркады, где вертолетики летают и палит во все, что движется. Но журналист увидел в игре большее и решил поставить ей низкую оценку, предложил снять материал из номера, если она нас не устраивает (вай — .EXE). В это

Алексей ГОРЕЛОВ: А что вас в этом удивляет?

Юрий МИРОШНИКОВ: Этот вопрос связан с профессионализмом авторов

Какие вы все глупые, вы же толстые, а вы, вы же толстые. Но как вы можете быть толстыми, а вы же толстые. Но как вы можете быть толстыми, а вы же толстые.

рецензор посоветовал автору изменить критерии оценки, тот подал рейтинг на 2 балла (из 10), нас это устроило, текст пошел в печать. Такой случай был. — редакции сами предлагают снимать материалы (аву, аву. — EXE)

ЕГЕ: А что за история с рецензией на последнюю «Корбана» в издании «Игромания»? Сами когда-то другие материалы подавали только для редакции и только по нашему согласию. Но сейчас мы видим «штуки издалека» — отсылки — не посылки вам как издатели.

Юрий МИРОШНИКОВ: Вторая рецензия — совершенно шикарная!

Ирина СЕМЕНОВА: По-моему, отличная вещь была. Или вы не читали? Они сами придумали опубликовать две рецензии подряд?

найти тот подход, который будет отвечать стратегии и ожиданиям конкретной редакции от сотрудничества. И в этом нет ничего сложного, поскольку работаем мы с живыми людьми. Словом, все сводится к взаимности и поддержке контактов.

ЕГЕ: Но как-то странно, что вы не хотите (намеренно, предположительно «надеюсь») раздувание слухов, ошибок и пр., что появляется в прессе на стадии, когда ИГРЫ ЕЩЕ НЕТ (настоящий слуховник, который из головы знает, чего не было, зачем-то на сознательном уровне, на подстраховку журналистам, но и это, не к вам относится?)

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Мы не можем быть уверены в том, что, работая вы напрямую с разработчиком, к негативу не добавятся еще и досадные утечки. Не можем быть уверены в том, что недостаточно точные мнения разработчиков не будут истолкованы во вред проекту. Мы не готовы делегировать прессе права формировать и представлять наше мнение. Давайте работать во взаимодействии, давайте публиковать не только моно-

логи, но и диалоги, и все будет хорошо.

Олег ЯВОРСКИЙ: Касательно того, что издатели не дают копии до релиза. Это исключительно из-за обостренной ситуации с пиратством. Боясь утечки (часто даже не по вине журналиста) слишком высока. Такое случается, кстати, и на Западе. Что может помешать журналисту положить в карман пару-тройку «косых» за какого-нибудь «Сталкера», «случайно» попавшего в руки к пиратам? Следовательно, речь идет о доверии к журналисту и его ответственности. Возможно, стоит подписывать некие бумаги. Проблема сложная. В качестве решения обдумывалось многое, в том числе приглашение журналиста на недельку к себе — для обстоятельного знакомства с игрой. Понятно, что это не самый удобный вариант, но пока самый действенный. Не скажу, что он мне ой как нравится, поэтому продолжаем искать...

Рауна пятый:

Добро пожаловать, ии Посторонним вход воспрещен

ЕГЕ: Вы отличаете отечественную прессу? РАУНА и я не проводим по общему шаблону или не пытаемся это и-такую, что не одно отечественное издание. Журналисты в среднем уже в тесной памяти, как-то по собственному желанию (хотя только это не так). Прогнозирование развития партнеров не пришел в журнал преемственно, но-то-то-то, река не через него после вытеснения. В 20 лет некуда до него. Если та-кие в состоянии, то только профессиональные и довол-но успешные. Понятно, что стороны пресс.

работал «на Россию», читал монеты, сейчас больше обращаю внима-ние на то, что пишет и как. Стало быть, различие. Каждое из изданий

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Мы стремимся присылать-передавать и первое, и второе, и третье — и по собственной инициативе. Это может быть не заметно — у нас пока мало проектов, но мы и впредь будем поступать только так. А журналы мы различаем. К примеру, отчетливо понимаем разницу между аудиториями «Игромании» и Game EXE.

Олег ЯВОРСКИЙ: Раньше, когда я ни

«Мы отчетливо понимаем разницу между аудиториями «Игромании» и Game EXE».

Дмитрий Деменчук



«предвещать» свою аудиторию: кто-то ориентирован на толпу, кто-то делится хардкорной линией. В условиях конкуренции (к-другому н-тые EXE любят за уникальную беллетристику, с-с, подобным образом игра не пишет никто в мире. И это здорово. Вообще, мне комфортно работать как с СНГ-прессой, так и с западной, хотя, признаться, территориальная и языковая близость располагают. Несмотря на общую схожесть привычки работы, журналы в каждой стране имеют отличительные новенсы, к тому же у каждого из изданий собственная редакционная политика. Поэтому задача пиарщика — не только изучить особенности национальной журналистики в целом, но и

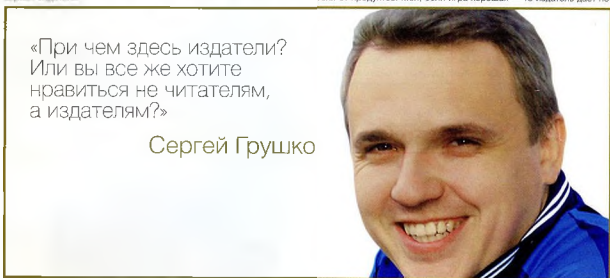
Юрий МИРОШНИКОВ: Основная проблема — в незащищенности игры. По большому счету мы не имеем права распространять незащищенные версии, а защита ставится только в последний месяц перед выпуском... А продюсеры не только демонстрируют игры потому, что хотят их еще немного доработать, исправить, улучшить. Ситуация, когда мы узнаем в том, что версия запущена или не запущена уже из журнала, неприятна. Или что в ней, оказывается, не действуют скриты и другие элементы, меня ничего не работает. И это мы тоже можем узнать из уже опубликованного материала. Гораздо спокойнее стоять рядом и смотреть за этим. Конечно, мы готовы давать игры, но нам страшно.

Рауна шестой: Денежный вопрос

ЛЕХЕ: Оказывает ли игровая печатная пресса влияние на продажи? Если влияние исчезло, то где, а если здесь дело? Только ли в том, что все качественные западные издания постепенно уходят в продажу с огромной задержкой, а значит — не интересны хардкорным игрокам (как раз читателям журналов), потому что они уже давно отыграли в пиратские копии? Или это значит, что компьютерные игры слишком дешевы, слишком доступны, чтобы кто-то обращал внимание на их рекламу? Или причина в том, что рынок катастрофически не хватает качественных игр, а потому покупается все, что выходит по-русски? А может, проблема в том, что рекламируются не те продукты? Например, как вы считаете, нужна ли реклама «Сталкеру»? А «Стальным монстрам»?

позволяет PR-службам оставаться на очень содержательном — количество контактов с сообщением оказывается важнее содержание сообщения.

Второе. Возможно, дело здесь в том, что публика не доверяет журналам в том же мире, в который мы, по вашим же словам, не доверяем издателям.



«При чем здесь издатели?
Или вы все же хотите
нравиться не читателям,
а издателям?»

Сергей Грушко

Третье. Компьютерные игры действительно слишком дешевы, покупатели вполне позволяют себе роскошь делать выбор прямо на точке продаж: «куплю себе чего-нибудь новенького». В результате возрастает значение обложки и рос-материалов, именно этот эффект используется для продажи игр невысокого качества.

Четвертое. На рынке много качественных игр и лицензионных, и пиратских, и все они продвигаются по одной — низкой — цене.

Пятое. «Сталкеру» реклама потребовалась. Хотя бы для того, чтобы напомнить тем, кто «в танке»: «Эй, я уже продаюсь!».

Олег ЯВОРСКИЙ: По нашей статистике, процент людей, купивших «Александра» из-за рекламы в прессе, составляет 6,1%, по «Казак-2» — 3,91%, в то время как читавших журнальные статьи — 22,65% и 18,49% соответственно. Нельзя сказать, что наши игроки сегодня гребут все без разбора, невзирая на статьи и рекламу в прессе. Возможно, такая ситуация была еще 3-5 лет назад, когда цены лицензионных (и пиратских) игрушек были копеечные, а самые

объемные игры вполне умещались на двух CD. Нынче игрок трижды подумает, прежде чем потратить 8-12 долларов на четыре диска с игрой сомнительного качества. По сегодняшним данным, почти половина покупателей игр GSC Game World осваивают 5-10 игр за полгода, то есть, грубо говоря, 1-2 игры в месяц. И это подавляющее большинство. Как показывают опросы, все большее влияние на покупку игры оказывает доверие к компании и ее продуктам. А это все тут же лиар. Рекламу в прессе мы рассматриваем исключительно с позиции информирования игроков о том, что игра уже вышла.

ЛЕХЕ: Знаете ли вы, что когда вы неопознанным почти не даете рекламу в специализированной прессе, считая, что она не так уж важна? Даже 90% покупателей игр не читают прессу, зачем давать рекламу? Какие есть перспективы?

Возможны, мы просто не имеем план действительно надежной альтернативы. Хотя, скажем, детские проекты все больше рекламируются в изданиях для детей и родителей, и это правильно. И все же вопрос недостаточно изучен. Есть несколько версий. Например, реклама в прессе нужна в первую очередь для оптовиков. У них существуют свои, косвенные, оценки потенциальных ожиданий издателя от продуктов. Мол, если игра хорошая — то издатель дает по-

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Действительно, мнение о том, что реклама в игровых журналах — дело не очень популярное среди издателей.

тосу рекламы, если так себе — треть полоски. Что же касается самих игроков, на них наибольшее влияние при выборе игры оказывает мнение друзей, на втором месте — реклама в местах продаж и лишь на третьем — реклама в публикации в прессе. Вопрос в том, откуда берутся те самые друзья-советники? Есть гипотеза, что они читают прессу.

Алексей ГОРЕЛОВ: Кроме того, реклама — это своеобразная форма благодарности редакции за внимание к играм этого издательства. Реклама нужна, чтобы привлечь, как способ расколотить мозги креативного отдела, чтобы не скушали. Как способ отчитаться перед западным партнером: «по этой позиции мы отработали».

Ирина СЕМЕНОВА: или это просто привычка.

Юрий МИРОШНИКОВ: Как в свое время написали на DTF, «чтобы перед ладаном не было стыдно». Я имею в виду своих разработчиков. А если серьезно, то, если реклама достаточно долго стоит во всех изданиях и «прокалывает» большую аудиторию, как и в случае с

йогуртами, которые все время показывают по телевизору, глаз начинают самостоятельно реагировать на знакомую картинку. Как долго должна идти реклама, чтобы создать такой эффект, никто наверняка не знает. Это очень сложно каждый раз проверять, потому что опросы стоят дороже, чем сама реклама.

Илья МАМОНТОВ: Реклама, как правило, появляется в момент релиза. Для обычного игрока появление рекламы может стать сигналом: пора идти за игрой. Кроме того, иногда реклама становится именно тем механизмом, который запускает желание купить игру. Лично мне захотелось купить Incubation после рекламы «Игра не для казуалов». Впрочем, я ее так и не купил.

ЕХЕ: Об одном любопытном тезисе, высказанном Сергеем Гривко (см. его материал на ОТО): рекламу надо давать, чтобы «оказать журналу финансовую поддержку», тезис логичен не потому, что журналы (хотя нет ни одного игрового журнала, который живет только от рекламы, главные деньги приносит продажи. Если, конечно, тираж не свалился за определенную черту), — просто от него вест неким, простите, олигархическим меценатством, благотворительностью. Ужаснулся забыли, что без рекламы для издателя не продаются. Считаете ли вы, что пресса, и издательство вы даете рекламу, чем вы обязаны?

Меня как читателя обвинять тяжело. Мы читатель понимаем, что, если количество журналов сократится, возрастет стоимость рекламы в оставшихся изданиях и у журналов появятся требования к обязательному размещению рекламы для получения обзора (не важно — хорошего и плохого). Отсутствие конкуренции — это плохо. А вот соль как раз продается без рекламы. И наш опыт (нельзя выдергивать из контекста фразу) показал, что игры без рекламы тоже продаются. Если хочешь поспорить — цифры в руки, и я готов вас выслушать, а рассуждения на основе внутреннего ощущения — это непрофессионально. По крайней мере для собственно продаж ее действительно нужно очень немного.

ЕХЕ: Согласны ли вы с тем, что любой текст в журнале — уже реклама? Это мы к тому, что в нашей стране все очень странно и даже негативная пресса может способствовать продажам. Знаете ли вы случаи, когда пресса «убивала» достойный, как вам кажется, проект? Кстати, если пресса (по невыясненным пока причинам) не является конечным покупателем, то, быть может, она воздействует не продавец? Бывает ли такое, чтобы оптовик отказывался брать у вас игры, потому что прочитал о них плохое?

Но зато по нему есть хорошие отзывы (может раскрутиться). Эти отзывы продавцы смогут озвучивать, перефразируя, чтобы склонить к покупке. И только уже совсем «на сдачу» он возьмет еще что-нибудь, о чем ему рассказывали менеджеры по продажам, — попробовать. Возьмет, если это не ругают.

То есть так не бывает, чтобы оптовик планировал купить игру X в силу ее раскрученности, потом прочел в журнале о ее недостатках и отказался ее брать. Но бывает так: оптовик узнал про игру X из статьи и взял бы ее, да только игру там сильно ругали, он и не стал рисковать-пробовать. Поэтому PR-службы предпочитают оставаться без публикации вовсе вместо плохой публикации. Для таких вот «рискованных» проектов.

При этом мы точно знаем, что отсутствие прессы может ухудшить или даже «убить» потенциально неплохие или потенциально хорошие продажи. Мы согласны, что рекламную функцию по сути

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Нет. Мы считаем, что пресса с нами или без нас сама зарабатывает свой рейтинг и доверие к себе, благодаря чему имеет свою аудиторию. Если нас интересует данная аудитория, мы даем рекламу, мы платим деньги за то, чтобы наше сообщение дошло до нее, и если оно доходит, мы в расчете, мы платили только за это.

Сергей ГРИВКО: В чем в чем, в чем же нет? Мы считаем, что, если количество журналов сократится, возрастет стоимость рекламы в оставшихся изданиях и у журналов появятся требования к обязательному размещению рекламы для получения обзора (не важно — хорошего и плохого). Отсутствие конкуренции — это плохо. А вот соль как раз продается без рекламы. И наш опыт (нельзя выдергивать из контекста фразу) показал, что игры без рекламы тоже продаются. Если хочешь поспорить — цифры в руки, и я готов вас выслушать, а рассуждения на основе внутреннего ощущения — это непрофессионально. По крайней мере для собственно продаж ее действительно нужно очень немного.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Тут надо поточнее про оптовика. Вот он приходит за товаром, у него есть определенная сумма. Сначала он возьмет то, что активно раскручивается, то, про что все знают и чего ждут, и у него, возможно, это уже спрашивают на точках, — вот он и покупает. Потом он возьмет то, что, может быть, не очень раскручено,

но зато по нему есть хорошие отзывы (может раскрутиться). Эти отзывы продавцы смогут озвучивать, перефразируя, чтобы склонить к покупке. И только уже совсем «на сдачу» он возьмет еще что-нибудь, о чем ему рассказывали менеджеры по продажам, — попробовать. Возьмет, если это не ругают.

То есть так не бывает, чтобы оптовик планировал купить игру X в силу ее раскрученности, потом прочел в журнале о ее недостатках и отказался ее брать. Но бывает так: оптовик узнал про игру X из статьи и взял бы ее, да только игру там сильно ругали, он и не стал рисковать-пробовать. Поэтому PR-службы предпочитают оставаться без публикации вовсе вместо плохой публикации. Для таких вот «рискованных» проектов.

выполняет любая сбалансированная публикация. Более того, мы предпочли бы заплатить за хороший (не в смысле хвалебный, а в смысле подробный, полный, живой) материал, а не за полусую рекламу

ЕХЕ: Последнее замечание... интересно. Своим честностью и здравым рационализмом. Но это не к нам, не в журналы, Дмитрий! С этой идеей, скажем, надо идти в PR-агентство, где такой текст напишут, а потом разместят у нас. Но, мы (Game.EXE) опубликуем его только в одном случае: если где-то будет ясно написано: «на правах рекламы». Только так.

Взаимоотношения в закупках сложны. Если проект ожидаем, если о нем много пишут и пишут очень хорошо, то для оптовика это сигнал к закупке большой партии. Но предугадать, какими окажутся продажи, в конечном итоге не может никто... Дело в том, что по своей сути дореализованные статьи позитивны — ведь каждый журнал хочет написать об интересном, свежем проекте. Если проект не очень интересен, картинки не радуют глаз — о нем либо не пишут, либо пишут плохо, чтобы не испортить свое положение и не отпугивать читате-

Олег ЯВОРСКИЙ: Текст в журнале — это часть пиар-работы издателя, он помогает донести информацию о его продуктах до игроков. Пиаровый текст вряд ли можно назвать рекламой, ведь он как раз отбивает желание купить игру. Это чувствуют и продавцы, руко-

ЕХЕ: Факт. Мы живы только потому, что есть мы...

Юрий МИРОШНИКОВ: На деле без нас, здесь собравшихся, вы замечательно существовали бы и дальше. Я не имею виду нас конкретно. Писали бы про американские игры и прекрасно себя чувствовали. От мирового объема игр мы производим очень малую часть. Можно называть нас с вами как угодно, но наши интересы расположены в разных плоскостях, зарабатываем мы по-разному. Одно только объединяет: люди, наши клиенты. Во всех сферах бизнеса клиент абсолютно один и тот же — люди. До сих пор собаки сами ничего покупать не научились, и даже товары для собак покупают люди. В этом смысле мы коллеги. Разумеется. Приятнее быть коллегами, чем врагами.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Я не усматриваю противоречия в целях, которые мы преследуем, если учитывать даже исключительно прагматический аспект нашей работы. Никакая из наших издательских задач не содержит чего-то противоречащего целям журналистов, и обратное тоже верно. А значит, мы не можем быть врагами с точки зрения интересов наших бизнесов. Другое дело, что кроме деловых интересов есть еще личные амбиции, но эти амбиции могут приводить к тому, что врагами становятся люди, персоны. Лично у меня или у издательства, которое я представляю, личных врагов среди журналистов нет.

«Люблю ваш журнал за уникальный беллетристический слог, подобным образом об играх не пишет никто в мире».

Олег Яворский



лей. На обложки журналов об автомобилях «Запорожцев» не выносятся, а ставят спорткары. Разгромные же статьи могут появиться только после релиза. Игроки, первыми купившие «эту гадость», советуют всем и асоду не тратить на нее свои кровные, то есть включается сарафанное радио. Все вместе это дает такой эффект, что, не успев как следует насладиться двумя днями шикальных продаж, оптовики получают резкий спад, а через неделю-другую — полное затишье. Только тогда он понимает, что натворил, купив вагон и маленькую тележку этой «чудо-игры»...

Раунд седьмой, заключительный: О пользе частных решений

ЕХЕ: Нашему «крулому столу» пора придать прямую угольную форму. Спасибо вам огромное, что пришли и выдержали эту трехчасовую пытку. Чтобы подбодрить, простой вопрос. Издатели и пресса, мы с вами, — противники или коллеги?

Алексей ГОРЕЛОВ: Коллеги в любом случае, потому что работаем в одной индустрии.

Ирина СЕМЕНОВА: Понятно, что в каких-то точках наши позиции могут довольно серьезно расходиться. Но так как есть ряд моментов, где интересы и наша, и ваша выпалили, чтобы мы сотрудничали, мы должны идти друг другу на уступки, если не хотим становиться врагами.

Юрий МИРОШНИКОВ: С тем, что PR-службы должны работать хорошо и профессионально, никто спорить не будет. Все приколы бывают в основном из-за недостатка времени и количества кадров. Россия — это уникальное, заповедное место, где издатель издает по 100 игр в год, выступает и как дистрибьютор, и как продюсер. Таких производителей издателей даже в развитой Америке мало, и у них в PR-службе работают сотни человек по разным регионам, по разным платформам, разным жанрам и т.д. Никто из нас пока не в состоянии держать в штате такое количество высокооплачиваемых профессионалов, и пока так будет, у нас все равно будут проблемы. И я боюсь, что системного решения в ближайшее время не найдется.

Стенографировали ИГОРЬ ИСПУЛОВ и ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
Фотографировала НАТАЛЬЯ ТАББАШ



Павел Гродек
(Primal Software,
продюсер)

Близнецы-братья

У меня правильное прошлое. Если ввести мою (не самую распространенную) фамилию в любой поисковик, вылезет немало упоминаний о моих тесных связях с прессой: я много лет вел раздел «Обзоры» в еженедельнике PC Week/Russian Edition, о чем до сих пор вспоминаю с теплотой (личное спасибо за всё Эдуарду Михайловичу Пройдакову). А сейчас — гейм-девелопер, и со СМИ общаюсь «в обратную сторону», рассказываю им о наших сверхдостижениях на ниве разработок. Именно поэтому рассуждать о взаимоотношениях индустрии и прессы мне, наверное, много проще, чем другим девелоперам.

Теория

Можно я сразу за упокой? Совсем-совсем за упокой? Лично для меня нет ни малейших сомнений, что в эпоху Рекламы и Пиара ВСЕ печатные, визуальные, звуковые средства (особенно массовой, но не только) информации превращаются в виллы, стремительно засыхающие (но никогда не сколапывающие окончательно, разумеется) придатки, в которых совершенно не важны ни темы, ни качество, вообще ничто не важно. Они служат доставке Их Величеств Рекламы и Пиара к счастливому потребителю.

У счастливых нет выбора, а главное — нет желания этот выбор иметь. Газеты, журналы, сайты, телевизор, радио — это только и исключительно разные способы донести до потребителя инструкции о покупке товаров. Разумеется, это ни в коей мере не мешает участникам процесса с

обоих сторон быть хорошими людьми, честными, умными, интересными, но это никоим образом не делает их усилия хоть сколько-нибудь осмысленными. Познавший это — познал дзен бытия, после чего может работать спокойно над созданием собственного кусочка нирваны, не пытаясь изменить мир, который изменению не подлежит. Точка.

Уфф... Понимаю, сложно. Дзен трудно принять не интеллектом, а сердцем — оно отказывается верить в математику, оно хочет надеяться, что мир устроен иначе. Поэтому риску потратить три минуты вашего времени на теорию. Итак, мир находится в состоянии равновесия. Все силы, действующие в нем (а они весьма и весьма немалые!), в среднем уравновешивают друг друга, и их сумма почти нулевая. Следовательно, скорость любых серьезных

изменений очень мала, а крупные изменения вообще невозможны — у их проponentов не хватает сил перекатить навесной шарик мира через потенциальный барьер, окружающий наше нынешнее «локальное-оптимальное» положение.

В этом никто не виноват, в этом нет, собственно, даже проблемы — это просто факт. Также же, как закон всемирного тяготения. В его условиях можно и нужно существовать, стараясь найти свою точку оптимума в рамках глобальной ситуации. Можно этого и не делать, скажем, пытаться летать, размахивая руками, — но высока ли крыша, с которой вы прыгнули?

И в глобальной ситуации есть как суровая данность независимость процесса производства и потребления от процессов развлечения. Пресса (в самом широком смысле, включая и сами игры, а не только

их обзоры-рецензии — ведь игры тоже стремительно превращаются из товара в средство доставки рекламы), когда-то влиявшие на происходящее, сейчас подчиняются жестким и неуступчивым законам. Не написав «МК» очередной бред о вреде триггерных товаров — нацарапают десять других таблоидов, прочирывают пять телепроводов и три радиодансона. Просто потому, что есть социальный заказ, иногда выраженный в деньгах (есть подозрение, что начало слухов о вбросе тех же транжеев было оплачено тем, кто не поддается вовремя с разработками), но иногда чаще — нематериальный (погода уже не миди платить за такие статьи, они надобны уже не производителям продуктов, но самим СМИ, ведь появление этой галиматии в газете-журнале повышает Рейтинг). Процесс самоподдерживающийся — очень эффективный.

Счастливые потребители хотят видеть в прессе вполне определенные вещи. В газетах — страшные истории (и неважно, собственно, о чем именно, значима сама порция страха и осознание собственной удачи, ибо «мне повезло, я избежал!»). В игровых журналах — рассказы об интересных играх (и опять не суть, будут ли потом интересы эти игры читателю или нет, важен именно сигнал о готовности товара к потреблению). В конце концов, блаженный читатель берет в руки игровой журнал не для того, чтобы узнать о ситуации в индустрии, — подцепить просто хочет поиграть, ему нужно, чтобы здесь и сейчас ему выкатили кучу историй о клевых играх. А к тому моменту, когда он их купит и обнаружит, что они хуже навеса, журнал уже будет забыт, к тому же там будет куча новых переодов и других клевых играх...

Если счастливые люди не находят вожделенного — они просто выбирают другую прессу, массовую, общепотребительную. А оставшаяся на обочине маргинальная специализированная вымирает от рекламного голода и падения тиражей. Это не результат чьей-то злой воли — это отражение глобальных законов природы. И именно поэтому пресса в целом была, есть и будет именно такой, какова она сейчас. Она в состоянии устойчивого равновесия, и любые изменения уничтожаются автоматически.

Я — журналист! И это звучит гордо

Индустрия падает, а ты один плаваешь, говоришь? А ведь это нормально. Это не связано с качеством прессы, талантом редак-

ций — просто поле чуть-чуть расширилось, некоторые потребители нашли другой материальный объект, доставляющий им ту же самую эмоцию. Интернет, сайты, конечно же. Отчасти — кинолицензии (много ли игр нужно казуалам? — пара «кинолицензий» в год, плюс Bejewelled на мобильнике, ну и «кинолицензии» и там можно купить, не заглядывая в журналы). Нет, вся игропресса не вымерет, как не вымерли (пока) книги-табуретки — многие любят именно ощутить журнал в руках. Сейчас идет процесс поиска нового статичного положения, в котором у бумажной прессы останется только ее НАСТОЯЩАЯ аудитория, а те, кто пользовался ею случайно, сиречь из-за отсутствия других вариантов, потихоньку отползут.

Есть ли у прессы цели? Ох уж эти цели... Они перпендикулярны происходящему! Есть жесткая база: нужно делать свою работу так, чтобы не сдохнуть. То есть давать потребителю (счастливому, конечно) то, о чем эта скотина мечтает. И есть надстройка, очень важная морально, но не принципиальная для продаж: делать свою работу хорошо, честно, умно. Именно из-за нежелания ее на продажи и живут издания, которые надстройкой проигнорировали. Живут ничуть не хуже, даже богаче, много богаче. В рамках надстройки (не покупаясь на базис) можно и нужно ставить себе эти самые цели, учить, развивать, анализировать и критиковать. С этим нет проблем, если хочется, если внутренний старжень заставляет. Пресса отлично относится к честным и умным людям, всячески их поддерживает — они яркие, зрелищные, их читают и радуются. Другой вопрос, что пресса ничуть не хуже относится и ко всем остальным...

Читатели игропрессы — очень интересные существа. У меня в качестве проверки реальностью налицо два человека: родо-таенник, взрослый человек, иногда погрывающий по старой памяти в стратегию-другую, и соседский парнишка, тин с широко открытыми глазами, мечтающий добыть самую свежую игрушку из рекламы. Интересно, что они оба всерьез читают игровую прессу. Но какие же разные у них мотивы! Первый уже научился игнорировать рекламу, она проходит мимо сознания автоматически (проще-потом: «видел?» — и ладно, щипа отлетит: не а, но это не смитри), а в текстах для него важен хороший русский язык, внимание к деталям, острый критика... Если бы мир состоял только из таких, он был бы заметно лучше, но это, увы, не так.

Чтобы не забывать об этом, у меня есть тот самый тинейджер: он еще маленький, не покрылся защитной корочкой, читать не любит, большие смотрит картинки, а реклама среди них занимает очень важное место — их, смотри, какая техника «плава!» (реклама свержигры Lada Racing Club). Ему тоже нужен журнал, но только для того, чтобы увидеть «клевые тачки», первым в классе узнать, что они клевые, что их надо раздобыть и поиграть. Кстати, и к играм у него отношение совсем другое: та же уж-LRC для него — свет в окошке, «круче NFS!», ведь там такая же машина, как у отца. Старания журналистов ему без надобности. Его, конечно, можно пожалеть и попытаться помочь вырасти — ведь он не знает (и никогда уже не узнает) английского, он будет вариться в этой крошечной кастрюльке рунета, где животные массово мигрируют в Бобруйск. Но надо помнить, ему ничего не нужно, постороннее его напрягает. Дай ему чуть больше смелости и чуть меньше ханжества — и я потерял, ушел к, простите, «музыкалкам».

Кстати, очень понравился наводящий вопрос редакции: «Знаете ли вы примеры, когда положительная рецензия заставляла кого-то купить игру? умная отрицательная рецензия... заставляла кого-то купить игру? поверхностное бла-бла ни нашим ни вашим... заставляло кого-то купить игру?». Да! Да! Я твердо знаю, что туповатое поверхностное бла-бла отлично действует на этого самого тина: написали «общая танки с реактивным двигателем» — и он купит варяные деньги.

Честность — лучшая политика

Все деньги, проходящие через прессу, идут от крупных компаний, а крупные компании — это вовсе не сумма составляющих их людей, это совсем другой класс явлений. Они живут по своим законам, действуют не в своих интересах, а по логическим внутренним причинам, в них мало среднего шупальце понятия не имеет об остальных. Поэтому злой умысел с их стороны не только не проблема, а даже практически не вопрос. Да, у нас с этим пока чуть хуже, просто компании пока помельче, и у них еще изредка встречаются старые привычки, с тех счастливых времен, когда в них работали два человека. Но чем дальше, тем их меньше.

В полную независимость прессы я тоже не верю! Нет, не так: я знаю, что она есть — наблюдал изнутри. Если отбросить редкие (действительно редкие!) случаи клинической неадекватности рекламодателей, обижено уносящих деньги в клюве после разгромной рецензии, или еще более редкие случаи нашедших друг друга продажного журналиста и продажного рекламного/PR-менеджера, то никакого давления ни на издание, ни (тем более) на журналиста в природе не наблюдается. А эти самые редкие случаи — они автоматически корректируются все той же глобальной ситуацией. Ушел рекламодатель — ему стало хуже — издание стало хуже — а кому лучше? Да никому. И как только сменится обиженный работник в компании-рекламодателе (а она большая

— иначе откуда у нее деньги?) Поэтому ротация носит регулярный характер), так тут же все вернется на круги своя.

Что характерно — очень права в этом смысле безызвестная Microsoft, неоднократно заявлявшая, что бы о нас ни писали — это хорошая пресса. Лишь бы не молчала. Мысль молчаливого злодея, от которого нет спасения, помогает продавать товар ничуть не хуже, чем любой другой. И имидж кошмарных дешевых китайцев — тоже (в конце концов, они же дешевле! и их все покупают! неужто мне больше всех надо?).

Журналисты, спасибо вам!

Традиционное заблуждение: в игровые журналисты идут неудавшиеся разработчики. Не смог сам сделать хорошо, вот и учил других, как надо правильно работать. В этом, конечно, есть какая-то логика, таких и впрямь многовато, но ведь игры и пресса — близнецы-братья, и то и другое сегодня превратилось в массовое. Реклама в журналах, реклама в играх. Тексты в играх, тексты в журналах. Графика там, графика здесь. Ну, вы понимаете — набор требований к хорошему журналисту почти такой же, как к хорошему разработчику. И даже потребитель у них один и тот же. Поэтому выбор специальности идет скорее по личным склонностям, чем по критерию «наиболее выгодно».

И лично мне (может быть, собственное журналистское прошлое сказывается?) журналисты очень симпатичны, интересны, полезны. Просто потому, что у меня не

/ любить иных — тирелый крест

Я не верю в сказку о независимой прессе. Независимой она не бывает. Нужна ли она такая? А что, есть варианты? Это ценность жизни, и в противном случае было бы, наверное, даже неинтересно. С профессиональной точки зрения? Извините, но профессиональная точка зрения как раз заставляет относиться к прессе исключительно как к месту «засветиться».

Соблазна стараться выделиться — велик. Но если человек, занимающийся мотивами первого уровня игры, читает прессу религиозно и фанатично, хватая объективности (из-за «политики издания»). В лучшем случае в рецензиях мы имеем не критику, ни журналистики. В подавляющем большинстве случаев.

Пресса — конечно, друг. А критика — еще больший друг. Особенно тогда, когда доходит до читателей информацию с разбором по-

литических и этических аспектов. Если человек в состоянии это делать в рамках сетевой культуры (давайте не будем строить друг другу глазки и делать вид, что так оно и есть. У любого журнала есть любимчики и враги. Как и у девелоперов есть журналы-друзья и есть журналы-враги. От этого никуда).

Оценки прессы — всего лишь мнение, одно из. Тонок и на форумах хватает. Ну а поскольку профессиональный уровень подавляющей части

игропромы удерживаю никакой, то мнение очередного «фики» нам неинтересно. Конечно, есть несколько безусловно уважаемых журналистов, чьи оценки могут заставить нас в том числе просмотреть приоритеты в разработке или, если игра вышла, создании поддона (patch). Но таких людей (издание) считаные единицы.

Умная критика в принципе не способна обидеть адекватного человека. Другое дело, что у каждого есть

свое определение — что такое «умная критика».

Агрессивное, нелюбое, проталкивание игры — признак непрофессионализма пилар-службы как таковой. И, да, это действительно ухудшает разработчика и его продукт. Если разработчик видит способность своего проекта и считает это нормальным, надеется покрыть недостатки хорошей рекламой, у него нет будущего. Но бывает (и часто) и обратное, когда журнал заранее записывает тот или иной проект в «слабые» («неугодные» и т.д.) и относит к нему предвзвешен, ослепая, что издатель его приберет.

Вспоминается грибовское «на судии кто?».



Виталий Шутов
(MIST land — South,
руководитель)

заватает времени и сил пощупать весь тот поток игр, что бешут в мире! Даже мощный маркетинговый отдел, который бы в *полчаса* отбирал все лучшее, в печать не годится. Специализированные издания. Хотя бы потому, что именно журналы потом будут оценивать вышедшую игру (а это все-таки важно для продаж), да и зарплату им платить не надо, в отличие от толпы маркетологов.

Да, конечно, хотелось бы идеальной ситуации: журналист пришел, посмотрел раннюю версию, лично ткнул пальцем в обнаруженные дыры, рассказал, почему они действительно дыры, а потом опубликовал бегомлетельное превью, где про дыры ни слова, а про достижения — хвалебная гонимая. Просто обидно, мы прислушиваемся к его словам, дыры бросаемся исправлять, к реплику точно уберем, а читатели, *ах, и не все, а голубая отглаживает, что дыры были*, и отнесутся потом с подозрением... Но, увы, прессе для существования необходимы клубничка, необходимо обязательно кем-нибудь напугать, кого-нибудь обидеть, найти и обезвредить. Сердиться на нее за это? Смешно — все равно что обидаться на Землю за то, что она вращается. Вадь ей это не просто так, а действительно для выживания надо. Не напишет про наши проблемы — журнал будет скучный. Его не купят. Тираж упадет. Реклама просядет. Разорится и содохнет такой журнал.

Толком, конечно, сразу надо сказать, наша компания гораздо больше ориентирована на зарубежный рынок. Мы делаем игры с большими бюджетами, которые все

равно не окупятся российскими продавцами, стараемся конкурировать со всей индустрией сразу, а не с российскими коллегами, которых можно пересчитать по пальцам, поэтому российская пресса и российские продажи для нас — скорее индикатор, пробный шар, а не самоцель. Поэтому мы *спешим* откликаться к нам, не обидимся, если что-то не так.

Кстати, количество материалов об одной и той же игре, традиционно ограниченное священным триумвиратом «новость, превью, ревью», явно не от логики, а от традиции. Когда я как игрок жду интересную игру, мне хочется видеть тонкий, но постоянный ручеек информации. Да, игры пока нет — ну и что? Пусть разработчики делаются своими планами, мне интересно *пошевелить* *всплывающую* над страницей, где обещают голубые дали сквозь розовые очки... Текстик в каждом номере — и ни разу не показали игру? Да это же замечательно, игры еще нет, а читать уже интересно! И тем более, если игра живет, растет, журналисты на нее смотрят, регулярно отчитываются... Само собой, не каждая игра заслуживает такого внимания, но, сами понимаете, есть и такие (к примеру, наши).

Если бы бабушка была геймершей

Чего мне лично хотелось бы от нашей прессы? Да, собственно, того, чего уже почти добились пресса западная: чтобы, перед тем как что-то спрашивать о проекте, журналист хотя бы ввел его название в

Google или «Яндекс», чтобы до релиза старался больше рассказывать о проблемах нам, а не читателям, чтобы русского языка знали и умели, а скриншоты выбирали не только по цветовой гамме, но еще и по игровому интересу.

Понятия больше и тех вещей, на которые не хватает сил и времени у разработчиков, держите в курсе «политических решений» (нам важно знать, где игры уже представлены в порте, а где пока нет), *новинка геймплея* (х не за Уильям Райтом следите, что-то мы и сами знаем, а за IGF — играйте в игры-лауреаты, отчитывайтесь, какую геймплейную новинку стоит заимствовать в майнстрим), следите за тенденциями (неужели и правда, что DS уже заделил PSP?), *короче говоря*, не ограничивайтесь описанием игр, будьте чуть шире. Понимаю, это идет против моих же выводов и *такие темы* *сбылись* *обласки* *потерей* интереса хардкорных читателей, но если в маленьких дозах — вероятно, к немедленной смерти не приведет, а лично мне такая пресса будет симпатичнее.

Воспитывайте нам коллег и друзей: увлекайте талантливых и умных ребят в игропром, отбирайте их конкурсами, договаривайтесь с нами — мы с удовольствием посмотрим на победителей и, глядясь, примем на работу. Людей всегда не хватает, а талантливых и умных особенно!

Да и просто — живите и радуйтесь жизни. Она слишком коротка, чтобы тратить ее на выяснение, кто виноват. Переходите сразу ко второму вопросу: что делать. А можно и в третий, где есть деньги... ■

/ ЛОБИТЬ ИНЫХ — ТЯЖЕЛЫЙ КРЕСТ

С прессой должна общаться *мар-служба*, потому что это ее работа. Другое дело, что, получая нестандартные, интересные вопросы, к интервью как правило подключается или менеджер проекта, или гейм-дизайнер, или кто-то еще из проектной команды. А мне — стандартные отгадки (а вы думаете, что я в такой раз на вопросы к вам пришла отвечать по-новому?). Умные глубокие вопросы чаще заходятеры для иностранной прессы. Большая часть российских ресурсов и журналов

имеет схожий на 90% список вопросов. Поэтому, когда проект только готовится к «мар-атаке», заранее составляются ответы на стандартные вопросы, которые, кстати, не меняются российскими журналами в зависимости от проекта... Тут есть еще один интересный момент. Ни ОДИН из российских журналов (интернет-ресурсы) не следит за материалами своих конкурентов, всякий раз открывая для себя проект «с нуля». В отличие от тех же «буржуев». В итоге, когда где-то появляется материал об инте-

ресной игре, тему тут же подхватывают все. У нас же приходится «обтравливать» в *ИСО* все журналы-ресурсы вручную, а потом получать вопросы, на 99% состоящие из одинаковых вопросов.

Игропрому часто очень редко. Даже не все тексты, которые касаются нас. О коллегах — только тогда, когда что-то интересует лично.

Если честно, пресса не отображает индустрию. Большинство игровых изданий индустрию портретом как некое эйфорическое радостное состояние, без проблем, монотонное.

Меня раздражают стоны «ну зато наши сделали!» или «а что вы хотели за наши бюджеты?». Игра либо есть, либо нет. Она может нравиться или не нравиться. Но раздражает то, что «наши спешат» *очередную гадость*, — странно. Пресса и продукция игр. Во-первых, главная аксиома: превью влияет на продажи намного больше рецензий — хотя бы в силу специфики российского рынка. Завись все настолько привыкли к тому, что основные цифры продаж достигаются в первый месяц (с момента отгрузки), что

на то, что будет потом, большинству плевать. Во-вторых, прессовые надоевшие читателям к журналом. Многие покупают игры, либо просто не поверив в журнальную оценку, либо чтобы «посмотреть, а такой ли это трэш, каким игра представило издание». При текущей ценовой ситуации люди не особенно напрягаются с тем, что купить. Две три игры в месяц — это в *салах* каждого. А вот *вспотанализированная* *пресса* — самое интересное для разработчика и издателя. Одна записка на телевидении в *прям-тайм*

стоит много больше 10 положительных рецензий. Не забывайте, что большая часть тех, кто играет, не читает журналов либо не верит им. И поэтому зачастую лишнее упоминание на страницах какой-нибудь популярной желтой газетинки стоит дороже положительной рецензии в самом пафосном игровом журнале. То же самое, кстати, относится и к рекламе. Реклама в неигровых журнальных ресурсах в разы эффективнее рекламы в профильных изданиях (документальный факт — у нас много опыта тоже). ■

Сергей Климов
(snowball.ru,
руководитель студии)



Сезон линьки

Нужна ли вам независимая специализированная пресса? Представляет ли она для вас интерес как таковая? Речь не о том, чтобы лишний раз в ней засветиться, продвигая свою игру, а о том, интересна ли она вам с профессиональной точки зрения; полезна ли? способна ли изменить ваши представления? Успевают ли игровые журналы за тенденциями игропрома?..

Вопросов к РАЗРАБОТЧИКАМ, горячих и почти философских, было ровно на половину сценария TES IV: Oblivion. И это ужасно. Это значит, что, доведись нам попасть на прием к Bethesda, великой игры, которой упираются сейчас миллионы КИ-сумасшедших, в марте точно не было бы (вернее — нас выставили бы за дверь). Ограничились полупустыми дисками — чем порадовать **Сергея Климова**, руководителя московской студии snowball.ru, более всего ценящего время, давно и успешно живущего и работающего по-американски (правильно ли это — мы сейчас вместе с вами выясним), тонко разбирающегося в западных профильных СМИ. Во всяком случае, что такое «плохая игропресса и чем она вредит», Сергей знает точно. Доверимся ему?

Никаких переговоров с дренджинами!

CTW, а теперь MCV*, лично мне не интересен. Это такая же проблемная зона, что и большинство обычных игровых журналов — только с другой стороны. Журналы пишут об играх без какой-либо связи с реальными, а «пресса для всех» — о продажах без какой-либо связи с процессом разработки или оценки непосредственно игроками. Глупо смотреться в MCV комментарии о том, что «в игре общена функция новой платформы, которая вызывает приток ранних энтузиастов». Человек не играл, не разбирается, но выучил несколько модных словечек. Не менее глупо смотреться и те материалы в игровых журналах, в которых в вину игре ставятся характеристики, органично вытекающие из

условий разработки. — Это критика слона за то, что он не летает. Ну не летает! А если сезон линьки, то и облезлый весь. Учите магию, товарищи, описывайте то, что перед вами, а не у вас в воображении.

На мой взгляд, формат прессы-собеседника пока удался только одному изданию — Screen International. Это еженедельник европейской киноиндустрии. Треть — новости (настоящие новости, то есть просто цифры, факты, анкетки картин), треть — аналитика (что происходит в конкретной области конкретной территории), треть — обзоры фильмов, при этом по полному циклу, то есть «такую-то команда, поставившая себе такую-то задачу, выпустила такую-то ленту». Чрезвычайно полезно, так как появляется связь процесса производства и результата. Вся критика — конкретна. Обозревателям платят не за их мнение, а за способность анализировать проекты, взрослая работа для взрослых. Например, могут написать, что «фильм скучный, затянута калка, диалог приторный, работа оператора — превосходна; скорее всего, будет успешен коммерчески, так как известные актеры и каст с минимальной конкуренцией». Что характерно, личности журналиста за статьей не видно. Виден фильм, видны факты, бюджет, предыдущие работы режиссера, переносы и организационные факторы, виден результат: текст, игра, декорации, драматургия; виден прогноз. Выводы каждый способен сделать сам, у разных читателей они будут разные. Хотя, надо сказать, проколол полно и у Screen'a, что показывает, насколько сложно делать хороший журнал.

добрый, приходите посмотреть». Вас может раздражать, что мы вам про слонов уже третий год, у вас тема номера — марьяши, это да, но мы прикладываем максимальные усилия, чтобы не писать про «слоняшек», имея на руках хорька. Все равно игроки это поймут, и через два, три года мы ощутим негативный эффект.

Так вот, с прессой — то же самое. Пресса — рупор. Нельзя изменить реакцию публики на игру через прессу. Можно только придать больший крутящий момент на запуске, а дальше подключаются невидимые силы аудитории, и всё. Я уверен, что убогую игру не сделает классикой ни реклама, ни восторги в прессе. После первого месяца продаж проект исчезнет, серию не построили.

И еще несколько мыслей, если позволите. Во-первых, про органичность. Может быть, вы вспомните два проекта последних лет, в рекламе которых фигурировали убогие виды девичьи, к игровому процессу отношения не имевшие, введенные в материал в соответствии с формулой «казуал любит баб» (в еще говорит, «казуал любит про террористов»). На мой взгляд, это позор. Либо делайте хорошо и на ранней стадии производства игры (подключая органичную часть, а не паникю) — либо не делайте. Так вот, такие же ощущения у меня остаются от журналов, на обложку которых вынесена тема с громким проектом, а внутри плещется вода. Это не меньший позор. Достаньте лучше, уважаемые, такой эксклюзив, от которого хочется сразу порвать целлофан, броситься читать, иначе это гидропонная клубника. Внешне привлекательная биомасса. Журналомасса. Игромасса. Обе — каты.

Например, мне крайне интересно было бы прочитать интервью с разработчиками «Второй мировой» («1С»). Не тогда, когда игру объявляет международный издатель и все журналы начнут тиражировать одинаковые фразы, а сейчас, заранее. Чтобы получить такой уникальный материал, у журнала должна быть репутация, традиции, культура, иначе разработчик побойлся в настолько уязвимое время показывать свое дитя на публике. Здесь надо показать ровно столько, сколько надо, но никак не больше. Сработает в жанре эротики, а не порнографии. Фотограф на улице встречает модель и говорит, я хотел бы вас снять, открыть миру. Если это Павел Киселев, большинство женщин сделают все, о чем он попросит, так как его работы показывают, что он понимает красоту. А если это «МК-Бульвар»? Это к вопросу о том, почему многие журналы-

ты не получают доступа к проекту на ранней стадии. Надо заинтересовать не громкими сенсациями, а какими-то особыми аспектом. Любой дурак превратит анонс Diablo 3 в тему номера, а попробуй написать «горячий» материал про новый проект разработчиков «Мора», причем не «для тех, кто свернулся на первой части», а чтобы и меня, и вас самих зацепило. Весь есть же потенциал, есть жизнь.

С эксклюзивом, кстати, вообще проблема. Вы можете назвать хотя бы три громкие новости, о которых мы узнали из российских игровых журналов? Я — нет. А вот немецкие журналы практикуют это давно и успешно: приехали, посмотрели — и до определенной даты ни гу-гу. И разработчику хорошо, и читатель упорно интересно. У нас такого нет. Знаете, почему? Большинство главных редакторов — пассивны. Они приехали, что PR-управленцы втапливают им в рот пирожок за пирожком, разучились вынюхивать, хотеться. Когда мы делали демоверсию «Эприка» по Муржко, к нам все гранды пришли: финский Pelfi, французский Joyvick, португальский Vampol. Не потому, что мы больше были (мы очень маленькие), не потому, что мы были радостны подарочные пресс-пакеты, а потому, что они всегда ищут что-то новое, не дожидаясь, пока им привезут на телеге бутерброды.

Для иллюстрации немного критики в ваш адрес. В январе мы устраивали пресс-тур к разработчикам «Дня Победы», приглашали ваших журналистов. Ваши не поехали. В конце тура профессор Ragabok объявил новый проект — Europa Universalis III. В вашем текущем номере могли бы быть первые подробности, первые иллюстрации, ваш автор мог бы взять дивелопер за яйца и постараться понять, что же такое в новой игре состоит. Но этого не произошло. Для меня это показатель некачественных ресурсов, фокуса на сборе фруктов, а не на выражении мысли.

ЕХЕ: Сергей, спасибо. Правда, спасибо — потому что вы попали в яблоко. Такая критика, как, даже критика. Не могу лишь полностью согласиться с тем, что мы не занимаемся выношением на грань света на грань света, так полно, интересно с командами, игры которых сейчас звучат (к примеру, Scatches), а тогда не были известны никому. Более того, покупки многих игр «на Россию» происходят именно после наших материалов. Но это так, почти отвлеченно, действительности все плохо. Журнал ни и поэтому не может позволить себе дальних командировок. Вы ведь знаете, что мы сдвим куда бы то ни было только за свой счет (пожалуйста, помните же это наперед, это первое правило независимой журналистики). Как только вы назначаете устать чужим делом — всё, прощай, совесть). А денег сейчас, увы, нет. Если раньше мы позволяли себе «шпионы» — просто откладывали деньги в кувшину на поездки, скидываясь из зарплат и гониморов, то сейчас, после некоторых событий (издатель в очередной раз отказался увеличить объем журнала — а пролили всего 0,16 поласка), мы сказали: basta, больше никаких подвигов такого рода — потому что всем плевать. Родному издателю в особенности. И это ужасно, это позорно, это обидно... Нет, дайвай мы не растеряли, орудие мы не сложили никуда! Просто... теперь мы стреляем только туда, куда точно можем попасть. Кстати, на днях мы отказались еще от одного вашего предложения: поездки в Funcom. Причины — вышло, плюс время тура пришлось на наш дедлайн. Впрочем, вы и об этом сказали: нехватка кадров. Чистая правда. Нищета — подлая штука и виртуозно владеет кокаутизирующим ударом.

ЕХЕ: Как вы относитесь к критике (вам писали)? Что для вас больше обидно: упреки в предвзятости или в недостаточном профессионализме или оба?

Делать лучше игры, в том числе и адаптированные, чтобы было интересно и об-
жалению, лишь один журнал оценивает

качество локализаций, только один публикует короткие профессиональные обзоры детских проектов — и за это я ему безумно благодарен, это помогает. Остальные этот вопрос игнорируют. Заходите на форумы — люди обсуждают качество перевода, озвучения. Откройте рецензию — ни черта нет. Либо потому, что писали, не дожидаясь локализации, либо потому, что это сложно — надо пройти обе версии и сравнить ощущения, надо иметь опыт, чтобы сориентироваться по сетке координат других локализаций, надо побывать хотя бы пару раз на эггисах в студии, желательно на хорошей игре и на ерунде, иначе анализировать качество не получится, получится лишь описать фактическую часть.

В прошлом году я писал для одной российской конференции, что номинация «Лучшая компания-локализатор» должна присуждаться команде, собравшей больше всего денег, разделенных на дни работы, и что единственный адекватный способ стимулировать качество, а не бизнес-процессы, — оценивать конкретные локализации конкретных проектов, а не команду в целом, так как одна и та же компа-

ния может сделать и гениальное произведение, и полное фуфло. Присудить награду надо не компании, а конкретным людям: редактору, режиссеру, программисту. И что? В нынешнем году жюри снова будет выбирать «Лучшую компанию». Вот так и живем.

Не по фильму

EXE: Работая над игрой, вы хоть раз задумывались о том, как она будет воспринята прессой? Сейчас мы разрабатываем одну игру, которую задумывали как «успешную в прессе». Такие мысли позволяют вместо абстрактной «аудитории» писать проект под определенного автора, так же как сказку иногда проедают для конкретного ребенка, а не для всех детей сразу.

Но такой подход порочен. Игру надо делать так, как она идет, предельно честно. Если получается сильное отклонение — брать второго дизайнера или тесно работать с продюсером, вовлекать его в тесты, следить за реакцией. Нельзя думать о прессе, пока разрабатываешь игру адаптируешь, в момент рождения игры пресса должна появляться существовать, иначе будет много суеты, возникает риск решений ради морковки в рецензии, а не ради игрового процесса.

Параллельно мне является такой кошмар: игра выходит, мы получаем «Выбор редакции», а на улице один покупатель говорит другому: «Да ну, не бери, это какая-то дичь». То есть мы сделали Игру, но в процессе потели игроки. Хорошая игра — сочетание доступности и замысла. Вспомните гениальных «Вангеров». На мой взгляд, это до сих пор лучшая российская разработка — однако игра слишком оригинальна, большинству людей ее трудно воспринимать, ее даже трудно описать кратко для друга, надо было менять, смягчать... Мы получили чудесное, волшебное лекарство, но в такой дозе, от которой обычный игрок конки отбрасывает и потому даже не пробует. Стоит ли сей-час новой команде писать «Вангеров-2», оглядываясь на восторг прессы по поводу первого проекта?

Если обобщить, я сильно против контактов начинающих разработчиков с прессой. Такие общения сводятся к системе изощренных презентаций, пропусков презентаций, только вместо пива — внимание. Мы гороскопы про званые ужины и развращения молодых журналистов — а подумайте, какой эффект получается от моментального, сиюминутного восхищения журналистами сырой версией тяжелейшей игры. Конечно, профессор, вы меня понимаете! Значит, все не зря, все не

зря! Пива после второго, третьего пивка, когда дизайнер уже умеет себя слушать, когда он наконец отбросил в воду критики игроков...

EXE: Вас устраивает, когда игра продвигается в прессу грубым пиар-рекламой? Когда пресса, проявляя независимость того или иного рода, поддерживает проект, создает ему режим наибольшего благоприятствования, называет себя «информационным спонсором» (последнее особенно интересно, если игра убогая, «ниф-спонсор» должен повеситься. Но этого почему-то не происходит). Вам все равно или вы готовы высказывать издательство свое «фи»? Как вы относитесь к тому, когда заведомо слабые проекты воспеваются (буквально, вопреки здравому смыслу) сначала издателем, а потом и рецензируемые догмы журналистов? Вы согласны с тем, что «заказуха» (такая ли, какая или подзаказуха) — не суть, разрабатывают и унижают всех — и разработчиков, и прессу, и игроков?

и по сравнению с этим расстройством любые методы продвижения теряются в тени, поэтому я не особенно бы переживал по поводу продажам прав показа похорон — на фоне смерти это не играет роли. А близорукий дурац-дизайнер будет только доволен, так как если он не видит проблем игры, то не увидит и проблем с продвижением, более того — восторг прессы сочтет натуральным. В общем, нервозных способом продвижения разработчиков, мне кажется, вы вряд ли встретите. Не идеализируйте разработчиков. «Скажите, Маша, вам не нравится, что вас показывают по всем каналам телевидения?» — Конечно, я просто в гневе! Скажите, мне повернуть голову, чтобы фотография лучше вышла?»

EXE: Не знаю, правда, как дизайнер должен работать в прессе, но как журналист должен работать в прессе? Я в каждом номере по телефону звоню редактору. Как вы считаете, общение с прессой — это обязанность? Как часто, вообще? Пресса не интересуется игрой? Или это не так, просто мы приносим в прессу не интересные откровения? Как думаете, пресса интересуется от журналиста игрой, игрой?

Во-первых, наши журналы давно переживают кризис умных вопросов, потому что почти никто в России не специализируется по жанрам, а на выставках и по студиям ездят единицы, поэтому опытным журналистам взяться просто неоткуда. Эта проблема скучных материалов — настолько же проблема

/ любить иных — тяжелый крест

Давно пора приступить к сведению и фиксации выработанных на сегодня канонах создания игр как искусства, оценки игр с этой точки зрения, отслеживанию перспективных и типичных решений и качества их воплощения. У разработчиков времени на теорию мало, а игровой прессе — карты в руки, пора бы уже ей выдвинуть из своей среды критиков и теоретиков.

EXE: Хуже всего — поверхностное пренебрежительное бли-бли-бля, неловкому списанное в рецензии, из которого очевидно, что автор не прочел и третья игра. И это действительно горю — когда твою игру даже не пытаются почитать. Дорогие журналисты! Всегда проходите рецензируемую игру до конца. А лучше — дважды. Успешный продавец неудачного проекта? Да, явное противоречие. У Прессы есть диск — 50 000 000 Elvis Fars Can't Be Wrong». Хоро-

шие продажи означают хорошую востребованность у аудитории. Следовательно, компромисс, результатом которого являлась игра, был оправдан. Наверное, это и так понятно, но все-таки: «зачем» обжалование игры в прессе происходит не по нашей прихоти, а, скажем так, по техническим причинам. Естественно, нам важно показать игру с более выгодной стороны (кому же хочется светить моделями загнанными и второсортными текстурами). А идеальный вариант

— это показ нескольких «живых» версий игры, в ходе которого четко демонстрируется прогресс разработки. Как показывает опыт, журналист-друг может написать как «кармелюну» рецензию, зная мерой все недостатки игры, так и нечто противоположное — уроню лопату известно чего на вентилятор. Правда, во втором случае в ход может пойти спасительный псевдоним. Наши игровые издания — очень индивидуальные. Мы ча-

таем игровую постоянно и прекрасно знаем, от кого можно ожидать избыточной плотности описаний на квадратный сантиметр текста, от кого — витиеватого слога, от кого — своеобразного изложения фактов из жизни индустрии. Из изданий прессы, пожалуй, ответим недостаток внимания к деталям (и это общая болезнь журналистики), из-за чего порой в материалах вызревает совершенно нелепые описания.

Порой в краткой сводке после рецензии (в блоке, где выступают оценки и резюмируются геймплей, графика, сюжет, озвучивание) больше ценной информации, чем в основном тексте материала... это удручает... ■



KDV Games
(www.kdvgames.com)

прессе, насколько и ответственных за продвижение. Надо работать вместе, скучные вопросы отправлять обратно, отменять встречи, если заранее не ясно, кто именно придет, если нет уверенности, что человеку не будет по барабану, смотреть либро или ролевою игру. Редакторам — отправлять рабят в поле. На интервью посылайте троих, пятерых, отправлять просто так, без повода, чтобы погужались, узнавали больше о процессе, чтобы не шалели от встречи, чтобы сами журналисты заработали такую репутацию, чтобы их не позвали (или не позвали) обратно.

Во-вторых, свой проект продвигать разработчикам вообще противопоказано, в этом изначально заложено глубокое противоречие: хороший разработчик жаждет славы и признания, чем раньше — тем лучше. Проекту же нужны продажи, и чем интенсивней пойдет волна, тем успешней будет запуск. Разработчик, как девица, должен сидеть дома, выходить в свет под присмотром издателя и журналистам отдаваться только после свадьбы, то есть сдачи «мастера». Тогда все будет счастливым.

Наконец, большинство PR-служб — это дебилы двух типов. Либо работы, которые без особого осмысления пересылают туда-обратно вопросы и ответы, — такие принципиально стреляют дробью, эффективность оценивают объемом, а не характером материала, и на встрече без публики пытаются не бегут, что автоматически означает перераспределение внимания в пользу тех журналов, которые привыкли брать все, что дают. Либо чрезвычайно эффективные на коротких промежутках агрессоры, которые выторговывают лишние полосы, наступают на ноги и выдвигают до последнего — а разработчик из независимой личности превращается в проститутку, которой выгодно приторговывать. «Мы дадим интервью, если будет имя на обложке», «Леночка пойдет с вами в театр, если вы ответите ее потом в «Пулси»».

Продвижением игры должна заниматься структура, которая ориентирована на план в три года, а не на ответ за один месяц, структура, которая сама способна принимать решения. Представьте, что вы приходите в поликлинику и попадаете к «специалисту по продвижению здоровья», которому платят за каждое посещение. Он вас миком отведет ко всей армии, от проктолога до липидолога. А толку? С другой стороны, отойдите на откуп самому пациенту — пациент будет сидеть часами в кабинете стоматолога, потому что там сестры молодые и симпатичные. Издатель — терапевт. Ему важно, чтобы пациент долго жил, ему важно также, чтобы доктора не изводились ненужными визитами. Терапевт работает на будущее. Издатели формируют рынок.

АЛЕ: В нас есть личное отношение к журналистам? Вы одобряете дробью и-же журналистам и какому количеству? Как вы считаете, присылаем ли журналистам материалы, которые очень дубовые, но не испортят репутацию ит. п. или нет? И как то чтобы не завышали, а вот, например, иногда не давали, сообщали?

Я хорошо знаю 7-10 журналистов, это авторы интересных материалов. Если мы не знакомы, я прилагаю усилия, чтобы познакомиться, я верю в образовательный эффект. Но нас нельзя называть друзьями, между нами дистанция, потому что правило такое: более интересный человек — более независим. Мы не пьем вино вместе, я не знаю домашних телефонов, мы встречаемся только на профессиональных мероприятиях, у нас есть взаимное уважение — этого достаточно.

Например, с вашим журналом я общаюсь с момента «Магазина игрушек», несмотря на регулярно возникающие конфликты. Вы не всегда правы, не всегда правы и мы, но пока мы общаемся — есть эффект. Для меня основная ценность Game.EXE в том, что вы не конформисты. Про вас есть поговорка, что нельзя опираться на то, что не соответствует.

С другой стороны, вы иногда занимаете очень упертые позиции, не присылаете журналистам на интересные события, и я надеюсь, что наши последующие усилия в этом направлении все же хоть немного, но на вас влияют. Мы ваших ребят, например, регулярно в гости приглашаем, а вы на нашу почту отвечаете раз в три месяца.

Не под Рождество

АЛЕ: Что вы читаете игровую прессу?

Я рассматриваю почти всю российскую и европейскую прессу. В первую очередь для общего впечатления, чтобы натолкнуться на материал или рекламу студии в шкуре обычного читателя. Часто это помогает отловить собственные ошибки, потому что в изложении любой материал, любая реклама кажется интересной. Особых усилий что-то читать я не прилагаю, за исключением материалов поимых авторов, материалов о российских проектах и пошаговых стратегиях.

По уровню профессионализма лучшие российские авторы равны или превосходят лучших зарубежных, средний уровень похож везде.

АЛЕ: Есть ли вообще КРИТИКА в российской игровой прессе? Идеальный критический текст в вашем представлении?

Идеальный я описал в ответе на первый вопрос. Это — анализ, это — работа на основании опыта, а не личных пристрастий. Даже при описании аниме вы можете, пригласив разных профессионалов, получить расхождение в 2-3 пункта, но не в 20, не в 30. А у нас по многим случаям либо в рецензиях вообще нет хребта, либо есть пристрастный переклан, либо — наоборот, которое идет из сердца. На мой взгляд, это проблема неопытности, проблема того, что боль-



Дмитрий Захаров
(«Нивала», директор
департамента
продюсирования)

Главная задача индустриальной прессы — информировать, анализ и прогнозы. Таким образом, мы ценим нашу прессу как важный источник информации. Но как же хочется видеть ее еще другим! Лично мне, кроме «голой информации», интересны авторские статьи и «круглые столы» на актуальные темы.

Если говорить про профильную прессу, то такие существуют узкопрофильные издания, рассчитанные на огуло профессиональный круг читателей. И, несмотря на большие затраты и меньшие тиражи, они вполне финансово успешны, но в них заложена иная бизнес-идея. В основной массе это индустриальные аналитические или новостные издания. Их ценность в оперативном и объективном освещении событий. Как правило, это «голые факты и цифры», без какой-либо эмоций, или те же факты и авторский комментарий, глубокий анализ. Про-

фессиональные индустриальные издания, а скорее даже индустриально-аналитическое издание мне очень интересно и познавательно. В индустрии есть несколько подробных зарубежных изданий, у нас же, насколько мне известно, такие журналы только нарождаются. Уверен, что рано или поздно

они появятся, это лишь вопрос времени и «зрелости» отечественного рынка.

Отчетственные игровые издания стараются по мере возможности отталкивать тенденции игропрома, но скорее на уровне интуитивных или «разговора на кухне», нежели серьезного анализа и прогнозов.

Если аргументированная критика не убавляет нас, то, уж точно, делает сильнее. Не раз во время обсуждений публикующий в компании заучал:

/ любить иных — тяжелый крест

шинство журналистов — ведущие программы про сафари, знакомые по радио (и, конечно, исключительно по зоопаркам, и спят на крыльях замечательных энциклопедий).

EXE: Должна ли отечественная пресса быть исключительно про сафари? Или для нас такое понятие — новые игры?

Если в Германии делают очередную «Готику» и журналы пишут про проект каждый день, то наша пресса, если проводилась бы исследование читательской релевантности, а не только из-за немецкого происхождения разработчика. С другой стороны, когда в Германии делали «Америку» (милко говоря, не самую визуальную привлекательную стратегию), немецкая пресса написала не меньше, а вот на других территориях журналисты разве что не тошнотой. Для меня этот пример не патернализма, а актуальности проекта за счет страны происхождения в сочетании с минимальным, средним уровнем исполнения.

Режиссер Мудиссон более интересен шведской аудитории, чем испанской, — как в силу места жительства, так и в силу близости темы. Но если бы он снимал ерунду, даже шведской аудитории он был бы глубоко по барабану. Давайте я так сформулирую: если проект неплох и при этом близок по теме к аудитории — он становится востребованным, и никакого патернализма ему не надо, читатели и так захотят прочитать про него. Если же он не адекватен по качеству или по теме (я не говорю, нецензурно), то любые попытки завернуть его в красивый пресс-фантик только усугубят реальный рефлекс пропавшей такой публикации.

«Кинеш», «Алфа», «Сталинград» — интересные проекты во многом за счет темы, про них интересно читать даже без оглядки на качество исполнения. А вот на уровень интереса читателей к «Нейро», например, российское гражданство девелоперов никак не влияет, так как игра ни на йоту не ближе к нам, чем аналогичные по жанру игры, разработанные в любой другой стране мира.

EXE: Что шире, должна ли быть аудитория игрового? (В скобках заметим, что и здесь она только есть и замечается, когда пишут о проекте, не видя его. И лишь потом наступают моменты истины, когда это выходит. Здесь тоже нужна помощь? Учтут «особых читателей» при создании игры или нет?)

Журнал — вещь для читателей. И потому должен содержать а) интересные, б) функциональные, в) актуальные материалы. Ни один из этих пунктов не требует для реализма какого-либо замалчивания (табуировать или насильственно сфокусированного внимания. Давайте быть честными друг к другу).

Те журналисты, которые говорят о «помощи игровому» как некоей редакционной политике, лукавят не меньше, чем те издатели, которые называют печатную рекламу в журналах «политикой помощи журналам, чтобы с голоду не сдохли».

И потому должен содержать а) интересные, б) функциональные, в) актуальные материалы. Ни один из этих пунктов не требует для реализма какого-либо замалчивания (табуировать или насильственно сфокусированного внимания. Давайте быть честными друг к другу).

EXE: На ваш взгляд, специалисты в журнале, какие влияют на продажи игры? Если не влияют — почему это происходит? Знаете ли вы примеры, когда положительная рецензия заставила кого-то купить игру? Умная отрицательная рецензия... заставила кого-то купить игру? Поверхностное «бля-бля не нашим не нашим... заставило кого-то купить игру?

Исключая крайности, осторожно-негативная и осторожно-позитивная оценки по эффекту на продажи одинаковые. Можно в каждом журнале написать, что «Космические рейнджеры» подают надежду», а можно, что «проект мог бы быть и лучше, однако, безусловно, найдется своя аудитория» — разницы не будет. А вот «Выбор редакции», небольшая статья, максимальная оценка, а лучше — отзывы сразу нескольких журналов, оставляют качественно другой след.

Например, я просматриваю почти всю прессу, но до тек пор, пока отзывы по «Рейнджерам» не пошли совсем уж замечательные, проект проходит мимо меня. Я в данном случае — массовая аудитория, не голорная до новых игр, вполне довольная другими способами развлечения в пятницу вечером. Российская пресса могла бы потратить сотни страниц на умеренно-теплые обзоры, и мне было бы по полному барабану, а вот вопль, крика души автора мне хватило всего одного, чтобы пойти и купить.

Принципиально я различаю только «пишут» и «пишут крайности». В первом случае продажи растут за счет того, что об игре узнает дополнительная аудитория (это информация, не аналитика, мнение автора не откладывается), и среди новых читателей в большинстве случаев находится та, кому интересна тема, специфика, те, кто будет покупать не столько и не только за качество исполнения; во втором — растут или падают за счет того, что аудитория воспринимает мнение, оценку. Как правило, почти все проекты делятся на совершенно скучные (нет покрытия), средние (пишут) и исключительные (ругают или хвалят). Первые две категории — подавляющее большинство.

EXE: Что бы вы посоветовали журналистам? Журнализм?

Журналистам — быть смелее, активнее, не бояться лишний работы. Не каждая встреча должна заканчиваться публикацией материала, не каждый пресс-релиз надо цитировать. Выделяйте время в те, чтобы знать команды, процессы, и вы лучше будете разбираться в предмете. Не будьте агностиками, звоните и приходите в гости без порога — и нам всем задалось.

Редакция — если у вас нет времени отправить журналиста на события, возьмите второго журналиста, третьего, четвертого. Журнал должен быть в сердце событий. На выставках, в студиях. Чем опычнее ваши журналисты — тем меньше они будут поддаваться влиянию издателей, меньше верить словам разработчиков, больше полагаться на собственный опыт. Берите авторов с мнением, берите увлеченных, обучайте, берите тех, кто еще не отстал, кто способен подготовиться, приехать, поиграть и только потом послушать. ■

/ любить иных — тяжелый крест

«И да, отзывы, определяющие, мы как раз именно так и собирались сделать, но не захотели исполнить...» (Пример поворота истории: была бы была прокладка глазами по диагонали и даже не знаешь, как толкать его употребить. Не считалось с условиями игры или на рынке недалекого. Но агрессивные рекламщики не удерживают нас по определению. Туповатые и амбициозные, но вполне дразня-

мыслившие люди (которые, как правило, и составляют цвет игровой индустрии) не ведут нас на грубую лезть, хотя законы рынка им известны. Мы в состоянии оценить без нарочитых похвал и труд конкурентов, даже если они не считают для себя возможным вести агрессивную пиар-кампанию без всяких на то оснований. Журналы, которые подобно агрессивности, вопрошав пресловутым эконо-

мическим законом, можно только поблагодарить. Лично я против того, чтобы кто-то говорил, что показывает прессе, пока игра не обретет свои финальные черты на этапе Reference playable. Ни для кого не секрет, что в начале разработки в дизайн-документ записаны всевозможные, а в процессе разработки получается нечто отталкивающее от начальных планов. Сколько было случаев с

грозными анонсами и столько же примеров разочарования после релиза! Большинство издателей даже уже начинают активную PR-кампанию не ранее чем за полгода до релиза, когда игра уже практически готова. И это справедливо. Большинство наших изданий удалось найти лично. Но профессионалы никогда не останавливаются на достигнутом. Жду новых работ от хороших, яв-

ных авторов. Часть материала тяжело читать — задание в нагрузку, а не от души. Тяжелый язык. Профессиональные разборки, анализа крайне мало, и вы даже сказали, что этот жанр вымирает. Есть хорошие примеры и продолжения, но это всетаки из другой оперы. Разумеется, отечественная пресса в определенной мере должна быть лояльна к своим разработчикам. Это же наша

пресса и наши игры! СММ существенно влияет на продажи игр, и чем больше тираж, тем это влияние существеннее. Я, например, прочитав исключительно положительные рецензии на третий Gran Turismo, купил не только игру, но и PS2. Умная отрицательная рецензия, скорее всего, побудит купить игру конкурентам как эквивалент для изучения и самообразования... ■

Петр «Amicus» Прохоренко (Lesta Studio, гейм-дизайнер)



Если мы хотим быть

Игропром не сообщество кактусоводов-любителей, ему без достойной профильной прессы — никак. Это вопрос, который даже обсуждать неприлично, если мы хотим чего-то стоить. Кстате, страшно интересно, осмелится ли кто-нибудь из моих коллег сказать «нет» независимым специализированным СМИ...

Диагноз

Следит ли пресса за тенденциями игропрома? Ну, пока в журналах будет продолжаться банальный перепев новостей и материалов с «крупнейшего индустриального» — о какой-то серьезной работе по сбору и анализу информации говорить не приходится. Знаете, когда я в прошлом сезоне работал новостником на одном, тогда еще игровом, сайте, было очень модно переписывать новости с Vice's News, — все игровые порталы соревновались не в скорости добычи эксклюзивной информации у отечественных разработчиков, а в скорости перевода новостей уважаемого западного ресурса. И переломить эту пагубную тенденцию было очень тяжело. Мне, казалось бы, родной разработчик — вот он, рядом и вполне способен дать качественный новостной повод, если терпеть его за правильные места. К чему эта лирика? Да к тому, что российский разработчик по-прежнему не

так уж и далек от российской же прессы. И для слежения за индустриальными новостями (тенденциями, жизнью) не нужны спецсредства и суперспособности — надо только РАБОТАТЬ в этом направлении.

Самой слабой стороной прессы является, грубо говоря, профнепригодность примерно 80% штатного состава изданий. Естественно, эта ситуация не равно удручающая, где-то хуже, где-то лучше, но в целом очень далека от идеала. Очень неправильно, когда полномочия и журналистская власть попадают в пасть энтомологам «геймеров», научившихся посредством клавиатуры печатать русские буквы. Редактор журнала 17 годков от роду — это считается нормальным. Теперь представьте, что столько же лет ведущему новостной программы центрального телеканала. Или редактору столичного бизнес-еженедельника. Смешно? Вот именно так и выглядит молодежно-стенгазетная игропресса России.

Задачи

Чем пресса должна заниматься? Во-первых, очевидно, информировать. Игрок должен «узнать больше» о новых предложениях на игровом рынке. С этой задачей имеющиеся СМИ справляются неплохо. Впрочем, для этого хватило бы и регулярно выходящих иллюстрированных каталогов ведущих издателей, но это не журналистика и уж тем более не критика. Во-вторых, необходимо работать с производителями КИ. Не только получение скриншотов (роликов, артов) из новых проектов, а сбор материала, аналитика, общение. Пусть даже конфликт. Пресса должна первой сигнализировать о болезнях индустрии, понимать ее, ориентироваться в существующих проблемах и, возможно, даже предлагать пути их решения. Она должна РЕАГИРОВАТЬ на происходящие события, а не быть безучастным потребителем пресс-релизов.

На деле же мы имеем парочку индустриальных ресурсов, которые как бы за-

вспли между игроками и девелоперами, «собираю деловитых» обычных журналистов и сотни полторы абсолютно ничего не понимающих в разработке молодых людей, именующих себя собачьим словом «игрожуры». Чувствую, сейчас в меня полетят виртуальные помидоры в подтверждение тезиса о том, что пресса и не должна разбираться в индустриальных вопросах. Но скажите на милость, что же она должна тогда делать? Пописывать крео, халтурно поигрывая в разнообразный гамес? Не спорю, для студента это нормальное времяпрепровождение, хорошо заполняющее лакуны между такой же халтурной подготовкой к экзаменам и бурными вечеринками. А для журналиста, претендующего на профессионализм?

Позволю себе довольно вольную аналогию с ресторанной критикой. Имеет ли право представитель этой профессии, в обязанности которого входит посещение ресторанов и дегустация блюд, ни бельмеса на смыслить в кулинарии? Работать он все равно сможет, но насколько весомо будут его суждения, будет ли он уважаем не только заведомыми заведеньями, но и поварами? Вот и актуальная пресса выстает, увы, в роли такого профана. Вместо грамотного кулинарного анализа приготовленных игроблюд — в лучшем случае «личные впечатления» желудочно-желчного тракта обозревателя, в худшем — детальное препарирование вторичного продукта, возникшего в результате общения с той или иной игрой.

И еще один любопытный момент. Наша индустрия производит только то, на что способна. Мы — игровая провинция, по издателям и бюджетам, по кадрам и подходу к разработке. Разобравшись в проблемах игропрома, поняв, почему эти игры такие и каков их шанс сравняться с лучшими зарубежными аналогами, придется отказаться от многих шаблонов. Например, от презрительного отношения к отечественным авторам или от вопросов «когда нам ждать прорывной русский шутер?». Надо всего лишь знать то производство, в котором работаешь, и все станет намного честней и прозрачней.

Оценки

На данном этапе развития игровой прессы ценность ее оценок и советов вызывает сомнения. Иногда бывают интересные прорывы, когда журналисту удается рассмотреть реальные проблемы игры и он о них четко и обоснованно говорит. Это радует и побуждает к действию. Но чаще видишь лишь мутный поток условно-бессознательного, выплеснутый на страницы. Обычно он воспринимается нейтрально, независимо от тональности. Поверхностный, плохой материал может сколь угодно сладко выглядеть: все места вашей игры, но сам вкус от этого лучше не становится.

Критика как таковая

Разработчик лучше журналиста знает, что и где в его игре не в должной кондиции. Критика не вызывает серьезных эмоций в

любом случае, но я обычно стараюсь разобратся в своей первой реакции, прежде чем что-то предпринимать. Если исправить в проекте ничего было нельзя, надо просто не допускать подобных промахов в дальнейшем. Другое дело, когда журналист что-то не понял, не разобрался в игре, просто выплеснул свое недовольство или, не дай бог, позволил командовать собою последствиями личных конфликтов с разработчиками (такое тоже бывает). Иногда какие-то ответные действия просто необходимы, но скандалом редко можно добиться чего-то существенного, разве что расставить флажки и точно выяснить, кто враг.

«Правильные» критические разборы (не хвалебные, а трезво оценивающие плюсы и минусы игры) я обычно стараюсь довести до всех членов команды: вот тут о наших недостатках написали честно, это действительно имеет место быть в проекте. Надо исправлять! И, конечно, недопустимо глумление. Как бы журналист ни отнесся к игре. Игра — это труд нескольких десятков человек; кто он такой, этот журналист, чтобы издеваться над командой специалистов? «Юные дарования», позволяющие себе такие вещи, очень быстро оказываются в расстрельных списках и при случае получают свое. Например, их вывозят за черту города в тонированной «копейке», а потом на капутном поле у печального пугала суровые мужчины в кожанках садовым секатором отрезают незадачливому борзописцу папи. Малое дело.

Но больше чем о реакции прессы, я задумываюсь о реакции игроков, которую обычно удается предвидеть или должным образом подготовить. Однако проекты, над которыми мне довелось работать, не показательны и не соответствуют тенденциям развития отечественной индустрии — таких игр будет все меньше и меньше. В этом и последующем сезонах модно будет задумываться только о влиянии денежных знаков, кои можно будет выручить от продажи продукта оптом и в розницу.

Пир на дерьме

Простите за прозу жизни, но это как пироги с говном вместо повидла. Пока будут покупать и жрать — будут готовить и продавать. Провалится в продаже пара-тройка недопир (несмотря на Синсин-Синсин-Синсин, Сверхгалактический Кумулятивный Мегалиар и Инфоспонсорство Вообще Всей Прессы) — соответствующие службы перейдут на другие методы раскрутки проектов. Ну а если не провалится — выйдет, «еще игровой народ того стоит: будет и дальше верить и надеяться, что ему сделают «DOOM-киллер»». «Настоящую пиратскую игру», «Суперреалистичную антигошу». Сложившаяся сейчас ситуация вы знаете не хуже меня: только 28% отечественных разработчиков находят в себе силы не халтурить, даже если эта халтура будет им материальную выгоду (см. опрос на сайте DTF, инициированный моральным уродом под названием «Постмортем «Боя с тенью»». — **EXE**)

Огонтелый и массовый пир в российском случае — это своеобразная лакусо-

вая бумажка некачественных проектов. Лично я отношусь к этому как к новой разновидности мошенничества. Понятно, что автор всегда желает максимального охвата для своего продукта, но большинство игр такие пиар-мощности просто не нужны. В прессу не нужно «проталкиваться», устраивать дефиле и гнаться за обложкой — журналисты должны сами определять, сколько и как писать о проекте.

Контакты разного рода

Мне, увы, не довелось работать в крупных компаниях, славящих себя как лидеров КИ-разработки в стране. Для нашей же скромной студии (60 человек, три проекта в производстве) контакты с прессой всегда были очень важными. Вот когда станем большими и сильными, тогда точно будем вытирать о журналы ноги, плевая на них сверху вниз и гонять корреспондентов покорные трамваи. А пока — мы готовы к сотрудничеству! Кстати, руководитель проекта «Стальные монстры» сам летал в Лондон, чтобы показать игру британскому PC Gamer. Отечественный журнал, который делает нам столь же интересное предложение, тоже может рассчитывать на визит ключевых фигур проекта. Вместо, разумеется, со свежей версией игры.

Ну а собственно вопрос контактов с журналистами «Песта» решила довольно оригинальным способом: главным по общению с прессой в студии является ваш корпорный слуга, гейм-дизайнер по основному роду деятельности. И, знаете, времени хватает, особенно если ограничить об-

щение с прессой деловой перепиской, а не многочасовым «дружеским» бля-бля в ICO. У нас, конечно, ситуация чуть проще — проектов мало и их «пиар-кампания» не перекрещивают друг друга.

Поэтому я никогда не доверяю общению с прессой только пиарщику. Особенно если учесть, что пиарщик обычно — существо довольно далекое от процессов разработки. Вот и получается, что люди не разбирающиеся в предмете (журналист и пиар-сотрудник), рассматривают проект и от их болтовни зависит судьба рецензии. По «Стальным монстрам» все визиты прессы «отработывали» ведущие сотрудники команды: руководитель проекта, лид-программист, лид-тестер. Мы планируем придерживаться этой стратегии и в дальнейшем: либо об игре рассказывают ее создатели, либо никто. И никаких «пещерщегов»!

Интервью по почте? Это такой жанр, где ответы сильно зависят от вопросов. Бывает так, что вопросы одинаковы, но мне, к примеру, на сложню 10 раз переформулировать одну и ту же мысль разными словами, поэтому без сорю & паре как-то обходится. Умные и глубокие вопросы? Увы, вопросов, над которыми приходилось бы действительно думать, не было *очень давно*.

Вась-вась

Неформальные контакты с журналистами (к примеру, личная дружба) — скорее зло, чем благо. Куда лучше, если дружба будет не только между журналистом и разработ-

Специализированная пресса — это хорошо (как свежо!). Возможно, я неоригинален, но это мотивировано. Наличие профильных СМИ подразумевает зрелость индустрии (что, как мне кажется, еще не окончательно достигнуто) и является неотъемлемым ее компонентом.

Причин обращения к прессе множество, от банального «похотеть себя хорошей оценкой свежескопченного труда» до одного из источников информации в глубоких аналитических разработках, результаты которых выражаются в виде стратегий деятельности. Поступающую информацию я бы характеризовал как «повседневную», то есть это именно та информация, которую читаешь утром, чтобы узнать новости, в обед читаешь

рецензию на проект старых знакомых (чтобы порадоваться за них, ведь они так старались), а вечером читаешь постмортем конкурента (а за ними глаз да глаз) или аналитику. Не обязательно именно это и не обязательно в таком порядке, но идея понятна: это изрядная часть того, что вообще можно получить в качестве информации для размышления.

Я всегда воспринимал информационную ценность игровой прессы как

некую специализированную фокус-группу, которая может даже по обыркам сведений сформировать свое отношение к разрабатываемому продукту. Это замечательное свойство просто необходимо развивать и использовать на благо индустрии. Ведь чем раньше разработчик получит реакцию на свою игру, тем больше качественных улучшений он сможет в нее внести. Ибо в массе своей журналисты — это те же потребители,

но уже со сформировавшимся мировоззрением и способностью объяснить свою позицию.

Критика — первый шаг к совершенствованию. Да, иногда это ох как обидно, иногда критика бывает неточной и даже несколько «извращенной», особенно в ситуациях, когда мы и критик смотрим с разных колоколен. Однако зная свои недостатки и работая над их устранением жизненно необходимо. Это вопрос выживания в нашей индустрии, где конкуренция все растет, а иллюзий о «простом любимом деле, за которое еще и платят» все меньше. Вы



Руслан Шелехов
(PIPE Studio,
проект-менеджер,
директор по развитию
бизнеса)



Фраг Сибирский,
Александр Башкиров
(Game.EXE,
typewriters,
игровые критики
от бога*)

Переписка

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому
Иркутск, 23 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Извини, за столь вероломное начало, но — неболело! Ты, вообще говоря, признаешь свою вину? В том, что: а) игровые СМИ не имеют авторитета среди читателей?, б) СМИ никоим образом не влияют на качество выпускаемых, пп, игротазаров, в) общий профессиональный уровень игропрессы очень низок, а сама пресса в любой момент готова... давай называть вещи своими именами... даваться, нежно спросив «барин, вам какая поза милее?»... Впрочем, быть может, ты совсем иначе оцениваешь наши игровые печатное и онлайнное сегодня? Может быть, игропресса цветет и пахнет, а?

И чем, к примеру, хоть и косвенно, свидетельствует катастрофический тиражируемый у всех изданий (кроме, увы, одного). Индустрия растет — тиражи рушатся... Здесь, впрочем, резонно рассуждения: а) пресса (серьезная во всем случае) вообще — ага, что, авторитетно в нашу суровую пир-индустрию? Но зачем кивать на других, самих-то каковы...

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому
Иркутск, 24 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Ты не ответил на мое первое письмо, но я, зная, не теряю надежды. А пока вот тебе еще несколько претензий.

На твой взгляд, есть ли у игровой прессы (или у тебя лично, если ты не готов «отвечать за всю прессу») некие «высшие цели»? Просто цели? есть ли хоть что-нибудь за душой у несчастной? Информировать-компилировать? Делать глянцевые? Глубоко анализировать и жестко критиковать, помня о Гамбурге В.Б. Шоловского, поддерживая нетленки и любовь «сопутствующие товары»? Учить жить и играть по-ленински? И как — справляется она (ты) со своими задачами? Более того, спрошу страшное: нужна ли вообще профессиональная печатная игропресса? В Сети сотни вполне самодостаточных фан-ресурсов с обзорами, интервью, форумами, весьма глубоко разбирающими (по косточкам и до исподпоя) игры (вспомни хотя бы знаковую попытку известного роллсого ре-

сурса «Ролемансер» издавать собственный журнал Печатный). Актуальны ли наши журналки (во всяком случае ежемесячные)? Быть может, надо срочно думать о некоем новом формате?

* «Компилировать» — потому что чай не в Америке, в центре мирового развлекательного злорадия живем.

** Делать можно и красиво — читателям, разработчикам, издателям и рекламодателям (особенно).

Фраг Сибирский — Александру Башкирову
Иркутск, 25 марта 2006 года

Дорогой Саша! Извини, я не смог удовлетворительно разделить эти два письма. Для меня проблемы прессы вытекают из проблем творческих, узкопрофессиональных вопросов взаимодействия между разными видами искусства (или отсутствия взаимодействия).

В пределах одного отдельно взятого текста, в тисках информативности и, прости, гражданского пафоса, можно создать что-то такое, чего человек не забудет, что-то, что останется с ним на всю жизнь. Мне нравится, что моя площадка для искусства, для моего творческого эксперимента, привязана к такой, в общем-то, специфической форме творчества, как компьютерная игра. И не только потому, что я очень, очень, очень люблю КИ.

Дело в том, что я, например, в принципе не признаю литературную критику. Считаю создание одних текстов на основе других худшей из форм паразитизма. Да, это говорит обо мне если не все, то многое, но что ж теперь... Меня приводит в ярость любая попытка интерпретации хорошего текста, от краткого содержания на пыловой обложке до развернутого исследования, предпринятого обожателями Владимира Владимировича литературными интерпретаторами. Нужно быть глупым, чтобы сказать на основе текстов гения что-то свое, достойное быть соизданием. В кино с этим легче — пару оригинальных мыслей по поводу великого фильма за свою жизнь может высказать практически любой. Потому что

кино (и театр), как аудиовизуальное медиа, — по определению генератор вербальных образов, оно предполагает мощнейшую стимуляцию мыслительных процессов без использования тех самых литературных форм, приемов, конструкций, которые будет применять в своем отзыве рецензент. Про медиа, применяющую те средства, которые лично тебе в данный момент недоступны, писать трудно и удивительно: ты должен, в конце, найти свой собственный, словесно выразимый эквивалент приема, использованного автором. Особенно интересно становится, когда эти приемы (как в фильмах Феллини) в принципе не выражаются последовательностью слов. Ки, Саша, прельщают меня тем, что дальше всего отстоят от последовательного литературного нарратива, тем, что их интерактивность делает создание адекватного одностороннего, не предполагающего взаимодействия с читателем текста задачей сверхтрудной (вот почему любая рецензия гибнет в момент попытки пересказа содержания игрового момента! вот почему были изобретены ровным счетом ничего не объясняющие термины «геймплей» и «игровой процесс»), если вообще возможной. Кроме того, эмоциональный компонент в играх ВСЕГДА перевешивает интеллектуальный (в этом отношении ближе к музыке, нежели к кино или литературе), а передача эмоций в критическом отзыве — сама по себе сложная головоломка.

Ты спросишь, к чему все это? Да к тому, что, пока каждый, гм, игрок/читатель не научится задавать себе эти вопросы и отвечать на них в КАЖДОМ тексте (и никогда не повторяться), игровая пресса не будет справляться даже с минимальной задачей, она не будет достойна прочтения. Легко сказать «а, все равно читателя волнует лишь информационный компонент», легко сказать «а, все равно проскочит по диагональ», легко сказать «а, работаешь только для себя, для собственного морального удовлетворения — ведь читатель дурак или заблуждается, а конечная цель все равно недостижима», но правда-то в том, что настоящее искусство, в любом проявлении, имеет свойство доходить.

Цапочка «авторитет у читателей» — «тиражи» — «влияние на индустрию читательским рублем» не работает, мне кажется, потому, что мы не справляемся с задачей сотрясения читательских мозгов. Понимается и забудет — значит, я где-то недогадул. Он прочитал и купил игру — мне это ни о чем не говорит. Прочитал и не купил — тем более. Вот если бы для него главным стала не игра (сколько угодно прекрасная), а текст, журнал.

Сетевые ресурсы, в силу каких-то таинственных причин, связанных с особенностями человеческого восприятия, стоят ближе к электронной медиа, нежели печатные тексты. И интерактивность там на порядок выше, и есть, прости господи, дополнительные средства передачи эмоций (меня всегда умиляли тексты с эмоджиконами). Они не ставят себе иной задачи кроме разбора технических особенностей игры или генерализации генерируемого ею уникального опыта. — больше рецензий на книжки меня возмущают только всевозможные гайды, сюжетные советы по прохождению. Сетевое сообщество изучает игры слишком глубоко и пристально для их, игр, благ. Это уже не искусство, а наука в чистом виде. Мне никогда не нравилась наука.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому
Иркутск, 26 марта 2006 года

Дорогой Фраг! А как ты считаешь, можно индустриально-информационное положение относительно западных коллег (и коллег ли?), которые находятся в центре игропромского циклона, а значит, всегда могут слегка эгоцентрично и так победить? Кому легче (учти только, что TAM пилар полугат на порядок жестче)? Кстати, наш пилар, который потихонечко-но-очень постепенно подкапывает под себя пилару, значит ли он в первую очередь в отечественном игропроме, как думаешь? Пилар вечен и всемогущ? Пилар — колосс на глиняных? Твой прогноз? Что нас ждет?

Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 27 марта 2006 года

Дорогой Саша! Нет, западных игровых обозревателей «коллегам» я называю исключительно из-за отсутствия более подходящего термина. Они не могут позволить себе делать тексты без четкой разбивки по пунктам. Эрудция заменяет им проницательность. Они получают итоговую оценку игры из сопоставления ее с другими играми, из социального контекста, диктующего какое-то мнение, из чересчур общих эстетических критериев («красивая графика» и «некрасивая» — это еще ладно, этим я и сам злоупотребляю. Но «хорошая» и «плохая» — понятия?) К тому же жизнь протекает в их текстах лишь из воспоминаний детства и юности: они выросли вместе с индустрией, они первыми держались за все ее новые проявления, и иногда это не ностальгия, а правдивый отчет о времени, когда изменялись окружающий мир. До нас докатились лишь волны от этих изменений. Что же касается критиков, живущих в центре индустриального цикла, это предмет отдельной беседы. Любое моё мнение по этому поводу (лучшая кинокритика делается в Лос-Анджелесе, а лучшие драматургические отзывы — в Нью-Йорке, правда же?) будет субъективным вдвойне, ибо более отдаленным от пульса индустрии, чем я, нельзя быть в принципе.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому Иркутск, 28 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Продолжаю тебя читать, не гневаясь. Как ты думаешь, на кого нацелена игровая пресса? Кто ее самые-самые читатели? И есть ли такие? Какая пресса нужна массовому игровому читателю, только начинающему знакомиться с КИ? Как ты «позиционируешь» свое издание относительно хардкорного игрока? Кто вещь основная аудитория?

Если же считать, что профессиональные специализированные издания рассчитаны на хардкорную аудиторию, то что с ней происхо-

дит: она прирастает или истончается, что скажешь? Ведь что такое «хардкорный игрок» — это человек, который пристально следит за индустрией и играет во все, что издается. Так вот, не кажется ли тебе, что основная масса хардкорной игропублики иной раз знает предмет не хуже журналиста, а потому, в общем и целом, не нуждается в его трудах, советах, мыслях, довольствуясь, скажем, Сетью?

Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 29 марта 2006 года

Дорогой Саша! Хардкорный игрок меня, если честно, волнует в последнюю очередь. Ведь это не только человек, который следит за индустрией (и, да, разбирается в ее законах лучше меня) и играет во все (чего я не умею), это еще и человек, который не в состоянии от игры дистанцироваться, увлечь ее как нечто чуждое и увлекательное. Для него, понимаете ли, любая игра — данность. Он в ней живет. Жалкое довольно-таки зрелище...

Меня интересуют игры умные, способные извлечь из игры вопросы и наблюдения, на которые нельзя ответить в контексте игрового процесса, которые сигнализируют о чем-то большем и общечеловеческом, нежели последние тенденции индустрии. Может быть, мне повезет и в своем тексте я смогу сформулировать то, что у меня не оформилось в голове. Просто потому, что подписываю формулировки в значительно дольше.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому Иркутск, 30 марта 2006 года

Дорогой Фраг! На днях мне довелось анкетировать наших дорогих разработчиков — вот тебе зеркальный вопрос из девелоперской анкеты (только попробуй уловить от ответа!): ты, когда пишешь, о читателе (презренном казуале, «любимом хардкорном игроке», ненавистном коновеале, отдавшем в печать очередную «Ладу», дорогом во

/ а ты прекрасна без извилин

28 строк спустя



23 марта 2004 года — день, который должен заинтересовать историю западной журналистики. Историю западной (англоязычной) игровой — особенно. Но... давайте по порядку. Кieron Гиллен (Kieron Gillen), отменно образованный молодой британец, долго и плодотворно сотрудничавший с островным PC Gamer и другими национальными изданиями, опубликовал в этот вторник в своем блоге (www.kierongillen.com) эссе-манифест о Новой игровой журналистике.

Для игровой прессы Великобритании 2004-й год — почти Ванекс: журналы дружно свалились в жуткий тиражный «шторп», издатели лихорадочно изыскивали способы уменьшения накладных расходов, в результате чего основной удар пришелся по редакциям — их чистили, нанимая на их место... «В 2000-м самый крупный британский журнал «улетел» тиражом в 450 тысяч экземпляров», — вспоминает Гиллен. — А уже в 2003-м его печатали лишь 200 тысяч. Редакции, как могли, пытались выправить положение, подтягивая качество публикуемых текстов, но концен-

ция «качественных материалов» издалась знакомой довольно смутно — как и идея «творческого порока», и вообще понятие «творчество». А уж чтобы кто-то из них полагился на талант других...

Перед глазами Кирона стоял живой пример дышащей на ладан музыкальной журналистики: на стыке тью-скалетий агрессивная издательская политика практической уничтожила все музыкальные издания. «Эти журналы должны были погибнуть еще в семидесятых — но их спасло появление музыкального андерграунда и гоэн-критиков, умеющих писать об этом андерграунде

ярко, необычно, талантливо... Я согласен на уход части КИ в андерграунд — только в этом случае, кажется, я смогу продолжать писать о них и без стыда встречать свой взгляд в зеркале...» Желозобогонная уверенность издателей в том, что талант отдельно взятых рецензентов не оказывает ни малейшего влияния на продажи журнала, привела к повсеместному распространению практики «набери ничего не соображающих детейшек только что из колледжа, год их поимей, а потом выброси на улицу и произведи новый набор» (знаю! — «музыкаль» ситуация, не

проща ли? — .EXE). Но, к чести Гиллена, вовсе не издательское порою возмутило его больше всего.

«Ужаснее всего то, что многие «авторы» вообще не задаются вопросом, как и зачем они пишут (о, их интересуют куда более важные моменты — денюжки), они лишь забыли об этом «как и зачем», или вовсе не способны на творчество. Они — хуже некомпетентных издателей. Тех интересует только одно: деньги. И это нормально. Нельзя запретить издателям зарабатывать — проще приучить тиранозавла к вегетарианству. А вот унылая серость, что зарела в редакциях, просто занимает чужое место — замечательное, талантливых критиков. Вот что убивает британскую игровую прессу!.. Эта публика убивает игровую журналистику как особую литературную форму...»

вред сисюлах издателя, маме с папой) думашь? Для кого ты строить нетенки?

Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 30 марта 2006 года

Дорогой Саша! Отвечая как есть. Когда пишу — не думаю. До и после написания — думаю. Для меня это прежде всего человек, которому по душе хорошо сделанный текст. Кто он — вещь второстепенная.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому Иркутск, 30 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Ты независим? а твоё благословенное издание, а в целом игровые СМИ свободны? Считается ли ты свободным журналиста, отправляющегося в командировку за счёт принимающей стороны?

* Честно. Вроде-нет. Быть может, нет. «Иногда, может быть, но я не знаю, что-то другое».

Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 30 марта 2006 года

Дорогой Саша! Обиженные «народные критики» на тонкзвонках киносайта АОН любят говорить, что любой «уважающий себя» рецензент не вправе принимать приглашения режиссёров и посещать съёмочные площадки, ибо слаб человек... Конечно, так говорят только людям, которых на съёмочную площадку ни разу не приглашали. Но это может быть и правдой.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому Иркутск, 31 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Ни фига ты не ответил на последнее письмо! Ну да ладно. Я продолжу тему «нужности» прессы — на сей раз игропрому: как складывались, современны разработчики и издатели — они какую прессу заслуживают? Полезны ли для них современная игровая п.? НУЖНА ли им пресса?

Кирон Гиллен считал, что, как бы, считает до сих пор, что, если для вас работа в журнале — только работа, вам не стоит этим заниматься. Противоположно. Сознание текстов (и игра — приятельное взаимодействие, структура реальности... «В начале семидесятых Тош Буфет выступил антологом под названием «Новая журналистика» — так всему субъективному, личному, уникальному в американском журнале. Долой стандарты, долой правила, к черту канонические претензии на объективность... Здравствуй, уникальное «Я»! Везде деплет НЖ — Кирон, Майлер, Хантер Томпсон. Из этой игровой журналистики как такового ни понятия не нужды — а концы концов, ребята уехали у людей, которые

набирались ума-разума у Хантера, Майлера и Капоте, — никто никогда не задумывался, насколько концепция творческого субъективизма близка миру компьютерных игр...»

Можно выделить три основных принципа игровой журналистики по Гиллену. Первый: игры сами по себе сближаются галлюцинации, и отношения к ним нужно иметь соответствующие. Если Хантер и Майлер злоупотребляли разными препаратами, которые меняли под собой старую, померевшую реальность и, как следствие, писали о ней в уникальном неслепотном стиле, то с КИТом же эффект достигается БЕЗ использования наркотиков. «Как-то уже высказывал мысль, что игры — не более чем

цифровой аналог галлюцинаций. Но игровой журнализм сейчас — сущая гильдия наука рассуждающая, на какие участки мозга какой препарат оказывает влияние. Я же предлагаю описывать то, что происходит, когда все эта химия начинает действовать, когда она прожигает реальность вокруг тебя...»

Второй: любая, даже самая плохая игра, есть полноценный Параллельный Мир. Авторитативная Реальность, самым фактом пребывания в которой следует воспринимать. И использовать на творческое благо.

«Мы — авторы путевых очерков о путешествиях в Выдуманные Места. Наша цель — описать, что происходит в этом странном мире, который

не существует вне игрока. Заметьте, игрок, а не игры! Отправив же в путешествие, исследуй обычаи, традиции, аллюзии в интересную историю... А потом, в меру своего таланта, донеси это до читателя...»

Главная особенность путевых заметок в том, что их интересно читать, даже если у вас нет ни малейшего желания пойти путем автора. В этом мы с Гилленом согласны целиком и полностью. И написаны они, как правило, ясным, простым, понятным языком. Вот трюк положения Гиллена: Новая игровая журналистика должна быть интересна и людям, читающим специализированную прессу, и людям, не в упор не видящим. «Описание далекого, незнакомого нам места

всегда привлекает к себе внимание — неважно, идет ли речь о брачных ритуалах племени с берегов Амазонки или же о многопользовательском режиме Jedi Knight II. Ведь тема такого текста — его настоящая тема — не Амазонка, не компьютерные игры, а состояние человеческой души.» Доводить, пожалуй, нечего.

ФРАГ СИБИРСКИЙ

P.S. Манифест Гиллена вызвал довольно бурную реакцию — последовал целый шквал сетевых выступлений, выдвинувших противники и сторонники. В 2005 и Кирон опубликовал манифестом-опровержением «Новая игровая журналистика. Год первый», в котором интересов, в частности, следующий момент: «Среди тех, кому по душе концепция Нового

игрового журнализма, бытует мнение, что любой хороший текст «про игру» и есть НЖК — хорошо написан, в нем много, что использует веренические мной методы. Те же, кому оно не по нраву, считают, что НЖК не более чем публичная мастурбация изуродованных высшим гуманитарным образованием ребятки. Хотя я никогда не говорил, что эти приемы должны обязательно использоваться для создания чего-то претензионного. Для меня НЖК — максимальная субъективная форма отчета об игре (приключившаяся со мной в КИ смешная история — знаете, это не совсем то, что я понимал под Новой игровой журналистикой год назад...» ■

/ а ты прекрасна без извильин

.NEWGAME / Hard

Плещет и молоток осыпают границы разнузано в предвкушении великой войны и с надеждой на карьеру Кайро. Будет круто.

102

Combat Mission: Shock Force: многопользовательский интерактив об игре, которая давно не обновлялась

106

Bellon: Beyond Ritual: квест-игра как первый шаг на пути к обновлению

110

Supreme Commander: великий полководческий симулятор от издательства

114

Darkstar One: все о создании и одолевании культовым киберспортом соперников

NEW GAME

/ Easy
/ Normal
/ Hard
/ Insane

ведущий рубрики
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

/ МОЩЬ В МОЩАХ

/ ПОЛУЧАЯ СТРОКУ

Firaxis + FireFly = FirAllies?

Сид Мейер несказанно удивился, одним мартовским утром обнаружив в своем кабинете дополнительные столы. А вот не нужно было продавать 2K-части Take-Two — та по кратчайшему праву организовала нерасторжимый союз Firaxis с PopTop, которая Tropico и Shattered Union, а еще Railroad Tycoon II и III. Последние два обстоятельства и сыграли роль: мистер Мейер — автор Railroad Tycoon (1990 г.). По замыслу 2K, Sid Meier's Railroads! просто обязана удаться родителям: С.М. излучает оптимизм и обещает обеспечить незабываемый геймплей с верными наездами типа от традиционных магнатских забав: натурально, строительства жд и доставки по ним всего и вся. Конку-



■ CivCity: Rome. У старого цирка, видимо, была маленькая зона покрытия, и рядом построили новый.

ренция со стороны robber barons, веселая поступь прогресса, предлагающего нам то паровые локомотивы, то Amtrak'овские поезда. — будет всё. Плюс несколько сетевых режимов и отдельное намерение творческого коллектива ублажить поклонников игрушечных поездов (помните преподобного Лавдюка из «Симпсонов»?); в игре появится полноценный конструктор локомотивов. А еще сложная и непредсказуемая (принципиально новая!) рыночная система, постепенно порождающая экономический бум или кризис. Любители тайкунов должны возрадоваться и возлюбить в октябре с.г.

Уже летом праздник должен состояться и на улице любителей городских симуляторов; точнее, в отходцы от нее историческом паревулке. Опять-таки из-под крыла 2K Games появится совместный проект Firaxis и еще одной закабаленной Take-Two команды, FireFly Studios, под странным, словно из сна (где смешались водноию Сид Мейер и Уилл Райт), названием CivCity: Rome. Несмотря на жан-

ровые различия, игра каким-то образом воспринимается всеми Civilization сразу. При том, что жизнь римлянина будет показана вовсе не общим, а как раз самым подробным планом: на долгом историческом пути от границы италийской деревни до грандиозного миллионного города с «адаптивными» политическими «царапинами» игроком предстоит возмещать сотни зданий, вилл, армий, оружейные мастерские, гладиаторские школы и цирки. А также подвизать за полудикими их царя. — мы вершим явным востус Сидом Брадбери и его, гм, зурим. Вот пример: за римлянами можно будет подглядывать не только на виллах, но и в общественных банях. Ратуши, в целях заботы об идеально чистой римской среде, купальни игрок на протяжении всей игры будет вы-



■ Sid Meier's Railroads!. Стратегический вид довольно-таки напоминает Civilization IV.

водить из грязи в князи — к обрядам в храмах и дебатам в сенате. Мило, но очень напоминает одну из серий первого сезона South Park, где слона скрещивали с карликовой свиньей: с другой стороны, мы считали, что именно римские демократы, а не поборники споников и с удовольствием приобретут одолго. Хочется верить, что они будут выглядеть соборными и что никакой мерзавец не напишет к CC: Я мод во спланирую.

Не совсем ясно, как нашавшее Сид будет взезде успевать. — в работе находится и дежурный аддон к четвертой «Цивилизации» — Civilization IV: Warlords (нет, Стив Фокнер не бросил Австралию). Как обычно, новые цивилизации (шесть), новые лидеры (десять), парочка новых лидерских (фактически — цивилизационных) traits, троечка новых Чудес света. Не как обычно, сверхъестественное здание для каждой цивилизации, возможность ставить завоваанных соперников в вассальную зависимость и собственно warlords, новый тип великих людей. В июле. ■

Свою игру и модификацию чемпионов мира по футболу получат даже поклонники streaking'a — худистских пробежек в общественных местах (на Уимблдоне, World Athletics, в Европе — the balls bounce!). Неспокойная (мобильного происхождения) аркада производства Handy Games, в которой надо уворачиваться от судей и охмурить, будет называться Filzter (стрикер по-немецки). Май.

Тотализаторный менеджер будет жить, сочетание шутера с RTS, инсекторидные реалии, реалистичная физика — added contentment points. Все это обещается в игре «Империя превалье всего», которую разрабатывает Ice Hill из модного девелоперского Екатеринбург (знал бы тов. Свердлов?), а издает «Ангел», решительно отмежевывая игру от одноименного творчества некоего Н. Перунова. С согласия последнего.

Венгерская Digital Reality собирается сплавить водною RTS- и FPS-жанры в игре Field Ops. Ученый срок выхода гибрида, а также то, что в RTS War on Terror (тоже Digital Reality), которая выйдет вот-вот, есть возможность вселения в континг, все, в общем-то, ясно. Ноябрь.

«Дневной дозор» был обречен появиться. Делать его будет екатеринбургская компания Targem (Ex Machina), предположенная намерение усложнить геймплей по сравнению с «Ночным дозором»: среди заключенных будут и требующие для своего исполнения обыкновенных путей несколько миллионов Завулонов. Помните capium rats в Planescape: Torment? Осень.



■ Europa Universalis III. Карта мира перестанет быть плоскостной и превратится в сурово-реалистичную. Неоднозначное решение, как и введение двоицы 1 Шведланд.

Super trooper

Have you ever seen a moose in Sweden? Впрочем, Швеция слава не только сохотками, но и разработчиками КИ, которые с подозрительной синхронностью выдают подробности своих новых проектов. Digital Illusions, родительница серии Battlefield, недавно полностью проглоченная (или уже переваренная?) EA, наконец-то преодолела нордическую замкнутость, подтвердила BF 2142 и поделилась с миром частностями. В XXII веке — все

не Полдень, а новый ледниковый период: за непокрытые льдами земли воюют Пан-Азиатская Коалиция и Европейский Союз (утрата американцами независимости в пользу ЕС легко объясняется количеством игроков-азиатов: но также и необходимостью изжития смога в Лос-Анджелесе путем пересадки всех местных на велосипеды). Естественно, в арсенале бойцов сплошной хай-тек, включая cloaking devices и электромагнитные гранаты; вместо танков — сплошные боевые роботы (а что вы хотите — будущее). В Европейском союзе провоцирующая бело-желтую рознь игра выйдет 30 сентября.

Massive Entertainment, живительный источник напитка Ground Control, тоже разверзла уста, высказавшись по поводу уже давно находящейся в разработке новой RTS на технологической основе GC II. Вы будете смеяться, но это снова модная в этом сезоне альтернативная история. На другой временной частоте СССР жив-здоров и уже почти завоевал Америку. «Почти» — ключевое слово; это поймут даже люди, некорректно употребляющие слово «пиндос» (означающее грека из наших). Победить все равно не удастся,



■ Battlefield 2142. В XXII веке эмблемой Евросоюза станет едморог (см. нашивки супервиротруннера). Это так мило!

потому что на защиту демократии встанет голос Трейси Лорда. Обидно, да?

Paradox Interactive продолжает угнетать воображение публики масштабном своей Europa Universalis III: четыре тысячи исторических монархов для манипулирования, выбор формы правления и торговой политики государства (civics — это актуально), а также возможность приглашать к своему столу (двору) великих людей вроде Моцарта, Ньютона и Декарта. Вольтер — обязан быть, как и Фон-Фигин. ■

/ mmo-движение

Бандерлоги скажут в онлайн

Стадность — свойство всех обезьян, включая хищных. Новая студия BioWare в Остине, Техас, работает над некоей MMORPG; интересно, что в проекте участвуют давешние KOTOR кандиды и бенджны из Sony Online Entertainment (Star Wars: Galaxies). Немецкая CDV и Enlight сяганского бизнесмена Тревора Чана не только намерены сотрудничать в благородном деле ознакомления европейцев с азиатской культурой (шведы, берите пример!) путем продвижения онлайн-игр из этой части света на Запад, но и опытно-тактично в обстановке строжайшей секретности работают над «секретной» транскультурной MMOG в расчете на 2008 г. Не чуждая межкультурному обмену Codemasters уже этой осенью готовится запустить ArchLord — фэнтезийную MMORPG из жизни людей, орков



и лунных (не ночных, net!) эльфов; крупица оригинальности — возможность для игрока стать царем всей игровой вселенной на месяц (после годичной еженощной «прокачки»).

В онлайн стремятся новички с амбициями вроде ирландской

Star Cave Studios (www.starcave.com) с проектом Terra: Formations, MMO-смесью FPS, RTS и RPG (пагу!); эвакуировавшееся на Европу (спутник Юпитера) человечество (игроки) разделено на солдат, ученых, изобретающих для них оружие, инженеров-терраформе-

■ Warhammer Online. Похожи WO-орки на WoW-орки или нет — решайте сами. Нам кажется, что да. Нам кажется, что WoW оказывает огромное влияние на жанр и Mythic не нужно отрицать очевидное.

ров и генералов, которые командуют всей этой публикой в RTS-режиме. Или Exanitus: ура, TMS Games (www.thinkingmanstudios.com) делает небраузерную MMOG про зомби с ориентацией на взрослую аудиторию и возможностью игры как за укрывающихся за баррикадами людей, так и за мозгоедов.

Быть уникальными и непохожими на остальную часть толпы для MMO-игр очень важно: Mythic отрицает даже внешнее сходство между орками и дварфами из Warhammer Online: Age of Reckoning и одноименными существами из WoW. WO-орки увеличиваются в размерах с возрастом; чем длиннее борода у WO-дварфа, тем он старше и опаснее. Приматов-зубоскалов это не останавливает. ■

.LOAD GAME

/ Core

СОН В ЛЕТНЮЮ НОЧЬ

Одно из Oblivion-измерений, пурпурное небо, вулканический прах в яростную оранжевую прожилку, иссеченный рунами клинок в зубах, без кузнечных молоточков и без сил, по колено в адских краснокожих трупах. Стрелки внутриигрового хронометра показывают далеко за семьдесят ч. Быть мопет, уфе мопно пофпать? Нетф, рано. Пфинц Метфрун Дагон долфен нам сфое чефство чефное сеще. Рррр!

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

жанр: **Бескомпромиссная ролевая**
платформа: **PC (Windows 2K/XP), Xbox 360**
разработка: **Bethesda Softworks**
(www.bethesda.net)
издание: **2K Games (www.2kgames.com)**
издано в России: **«Акелла»**
(www.akella.ru),
«1С» (http://games.1c.ru)

дата релиза: **21 марта 2006 г.**
железо: **Pentium 4 2000+, 512 Mбайт ОЗУ,
Direct3D-совместимая видеокарта
со 128 Mбайт ОЗУ, DirectX 9.0c**



www.elderscrolls.com

Французские студенты ушли с улиц, рабочие заводов Ford экстренно продлили забастовку, к междунородной космической станции отправился внеочередной «грузовик», а из мавзолея исчезло тело вождя. На экранах всех мониторов мира The Elder Scrolls IV: Oblivion. Планета дождалась

Метаморфозы

Спасибо, Bethesda! Эти правила скоро начнут преподавать в начальной школе бок о бок с сумасбродными выдумками Евклида. Старт за решеткой, без пролога; финиш где-то в высших

сферах, среди богов, святош и императоров. Между ними десятки часов, километры дорог, литры крови, тома библиотек, тонны добычи. Единицу измерения удовольствия можно было бы назвать «Даггерфол» Или «Моррвинд». Или «Обливион».

Десять лет подряд Bethesda Softworks рассказывает нам одну и ту же историю, умело подтасовывая имена, названия и даты, куптируя эпизоды и добавляя новые подробности. О ее слабостях нам известно все, мы неизменно прощаем. Каждый раз она старается прыгнуть выше своей головы, и у нее полу-

чается. В нашей сегодняшней версии мифа, быть может, чуть не хватает былой глубины, зато больше счастливого пляжа, логики и, пусть опретенного, драматизма. Чтобы выжить, слегка высокопосыбый интеллект выковал из себя блистательного пушкинского повесу. И знаете что? Никогда еще мы не плакали так счастливо.

Цвести, и жить, и умереть

Что нам Half-Life, DOOM, Quake? Досадливые виноградные косточки в идеальной стоматологии Oblivion. Шутеры в покауте,



и надолго. Новейший фасад The Elder Scrolls не впечатляет — шокирует! Такого просто не может, не должно быть. Листочки на причудливой вязи рун меча, едва тот высказывает из ножен, хочется поддеть кончиком большого пальца, сенсорное ожидание холодной выпуклости металла вероломно оставив на стекле монитора. Попытки повторяются снова и снова — чистая моторика. Нейро-

— навигация, она ведь и живет, не зная, не достигнутое, сколь-ко изгыбает. Мороз такого уровня реалистичности на-мозговому дремлет, спадается соблазнительной чуждости для организма, однако Oblivion сидит с рук абсолютно все!

Далеко Хьюз. В лучших традициях анимационщиков Microsoft, настраивая во всем важнейших, делаемые создателями, от графики до криминализма. Тот самый

лунный, струны рек, окрестности на-мозговому дремлет, спадается соблазнительной чуждости для организма, однако Oblivion сидит с рук абсолютно все!

Заклинание невидимости полностью изживает **sneak**, всякий замок выворачивается наизнанку перед **open very hard lock**, а **настроение собеседника прыгает под потолок под влиянием fortify personality**.

■ Герой матерает, но NPC остаются. Очень скоро примитивная броня подвластных компьютеру персонажей не оставляет им шанса в бою с нарушителями порядка.

■ Стрелы застревают в телах, но не исчезают, подобно пулевым отверстиям ГРП. Почти весь боезапас можно собрать после драки и еще не раз использовать.

ны в растерянности: от размашистого пинка боевым молотом в ужасе хлещешься за лицо — пранчиные оттики на торце чудоднижия должны бы заклеивать на всю жизнь, как в таком разобранном виде ходить за кефиром? Кольцо на руке рогатого злодея с оружием мозговывшибания можно заметить лишь на стил-кадре или скриншоте, но оно там есть — не забудьте, пожалуйста, забрать с тушки. Устрашающего вида шипастая броня, вся в красных и черных ребрах, пригрозена увесистыми кожаными ремнями к тускло блестящей кольчужной основе

рор-ир-эффект внезапного возникновения монстров, домов, деревьев, травы и прочих бесспорных визуальных достоинств наличествует в Oblivion в полной мере; выкрученные до максимума градусники дистанционирования отрисовки объектов раскрашивают до стебелька лишь скромную окрестность и не позволяют разглядеть стада умирающих под скуки огров с подobaющих по воду расстояний. Но ландшафты все равно помечают разум! Из частоты залыных макушек торчат клыки бастионов, дороги петляют между холмами и исчезают где-то между небом и зем-

цу и лунам с положенных природой мест, идеально соответствует нормам икебаны и фэн-шуй и при том умудряется не вгонять кремниевые мощности в тяжелую апологическую кому. Добрая половина споры поддается сбору и коллекционированию, употреблению внутрь, смешиванию, варке, растиранию и измельчению. Школа лучших частей Ulipa улыбается нам из каждого крохотного закутка Oblivion. Если подсчитать количество мухоморов под деревьями и сложить его с числом полжек на столах в центральной имперской провинции Cyrodiil,



- 1 Объем вложенных в города дизайнерских энергослов не поддается подсчету. Женщины, каждый!
- 2 Подземелья часто оказываются ловушками, выйти тем же путем не удастся. Путь к солнечному свету, обычно лежит сквозь регионы доброжелателей.

итог наверняка покроет расстояние от Земли до Луны. Причем неоднократно.

Различье в происхождении

Обделенные подобной художественной роскошью Daggerfall и Morrowind, тем не менее были задуманы и созданы хитроумнейшими мультиталантными сюжетными узами с опрымным количеством ходов и решений, и



вечка в уловленном месте, — ситуация для Daggerfall вполне обыденная. Многоплатформенность потребовала от Bethesda известных жертв, и Oblivion обросла маркерами наравне с листьями и иголками. Каждый квестовый шаг героя размечен, выверен, отретелирован. Стрелка на компасе наперегонки с премиальными GPS-системами указывает следующий сюжетный пункт назначения с точнос-

какой требуется отгад, и нажимает за вас кнопку. В раскладке клавиатуры традиционно присутствует функция автоматического бега, и только благодаря счастливой случайности в Oblivion нет автопилота с системой голосовых сообщений. Уверены, беспилотное прибытие прямо к ящику с самыми лучшими шмотками в игре (с автоизвлечением и самосприжкой) пришлось бы по душе многим геймплад-жokeям. Не надо думать. Не надо искать. Не надо записывать. Не надо узнавать в лицо. Топай куда сказали, все схвачено. Студия! До жути.

Об интерфейсе смолчим. Лишь подкажем об отсутствии кнопок «треугольник» и «квадрат» (один «крест» и целых два «круга» уже нашли) в стандартной QWERTY-раскладке. Зато ченное под геймплад — на манер Fable — управление в ПК-версии The Elder Scrolls? Сами

мысль об этом высказывает колени... Бррр! Все, забыли, забыли. Сюжет, однако, постоянно напоминает о консольном мге недвусмысленным засом ченей. Ну нет извили в Oblivion! Если долго-долго-долго, долго пользует по тропинке под стягом славного маркера, макушка вдруг больно стукнется о концевое побоище. Сойти на обочену и заняться стыкательством нам предлагают максимум один раз, и то как-то небудительно, для

The Elder Scrolls традиционн отмеряет потенции игрока по уровню в классе. **Акробаты и торгаши, берегитесь: там, где десять часов назад дежурили кислоселеные гоблины, ныне дует ноздрю минотавр.**

CREDITS

исполнительный продюсер	Тодд Говард (Todd Howard)
ведущий дизайнер	Кен Ролстон (Ken Rolston)
ведущий программист	Гай Карпер (Guy Carver)
ведущий художник	Марк Карфано (Matthew Carbone)

Oblivion им не конкурент благодаря обширной казуальной аудитории ее Xbox-валичества. Интрига Morrowind с игрой Великих Домов, соперничающими представителями локального пантеона и бесценным числом более медлких конфликтов, каждый из которых развязывается как минимум парой способов, недостижима для Oblivion по сугубо религиозным соображениям. Понимаете ли, геймплад не располагает к философии, это орудие копий. Его владение может поддать на девелоперов в суд, если карликовый сюжетный квест решит не дожидаться чело-

вчю до пары см, будь то повестке дня утерянная драгоценность, дикий зверь или покойной архмаг пильди, облюбовавший, как и все остальные NPC в провинции, строгий суточный режим с перерывами на трапезу и сон.

В Oblivion нет ни личной свободы, ни презумпции невинности. Волшебная стрела выцеливает за шкуру Короля Червей со дня подзаемелья, вульгарно тлеет в укрытого заклинанием невидимости персонажа, приводит за локоть прямо к воротам сверхсекретного убежища. Хуже того — внутри она притягивает к лестничной клетке, соображает,



надежности и самая высокая оценка награждения в качестве надежной гарантии верности императору. Его Септимусом тем временем покоряет в зубах державой и регулярно выступает с инициативами примитивных собирательных квестов: Коллекция народных артефактов и союзники для дикого Септимуса просят под глубокомысленным присмотром оных, дескать, кто-то, может, и правитель, но мы натуральный Тейлор, Савесей и Язон в едином бунте. Если б все это спонсирование, референдумная мушкетер...

текстурной моде подделывать и просто морю, охмелены фтором, развалены городов, лагеря разбойников, хостелы, частные поместия, морщины и сохаты-приворожены — их буквально сотни, и каждая есть помеха. Вдоль дорог разбойники, в пещерах вампиры, целая деревня становится невидимой, и, как будто всего этого счастья мало, повсюду возмущают кусты перстаню, и с приветом от принца Давоса на голову валится полчище клякелюк, козынь и рогатых класов. Заураган проносятся тыла, когда без всяко-

ли на одну мышиную кнопку, но шкирующая техника блоширования клинком и щитом революционизировала потерянный было навсегда спарринг. Левитацию поставили вне закона, зато фотографировать (именно: фото) пейзажи можно до следующего пришествия — с архитектурно-художественной точки зрения Oblivion достойна любой биеннале. Церковная готика, оранжево-пряничные мажоранки юга, кирпичные твердыни севера, соленый маринистский быт, спойканый лаконича пограничье, многотонный столичный стиль. Кто сказал, что КИ не искусство? Возьмите, пожалуйста, обратно.

В этой конфете слишком много меда, нам не устоять. Магия слабосольна в бою и всецельна в любой житейской ситуации, золото по сути утратило покупательную способность, ибо все лучшие вещи снимаются с противников, тележку из Daggerfall опять не подвезли, а гильдий мало, мало, мало. Ну и что? Титаническая харизма и помрачающие всякий рассудок внешние данные Oblivion затыкают недовершенство бархатным кляпом и ласкают органы чувств до состояния блаженного опиумного безразличия. Остается только любовь. Опять. Навсегда. До следующего свидания.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Неизлечимую для Bethesda проблему моделирования человеческих лиц частично решает встроенный в игру физиономический редактор.

Должно считать мы как бы богом

Oblivion берет сердца традиционным уже разносолом мельчайших, почти обязательских забот, — если не учитывать факт пребывания в очень сказочной и оборотительно красивой вселенной. Кажется, что провинция Сиродии уступает в пропорциях восточным темным эльфам, да и пересечь ее можно от края до края за считанные десятки минут. Зато карта переполнена объектами ручной работы: отделанные по последней

го покровительства со стороны отшатнувшегося всенного компаса разыгрываются микро-трагедии: горстка имперцев по пояс в кричащей траве держит удар чертовой дюжины, пара магов гильдии высматривает шаллящего некроманта, а одинокий охотник поражает стрелой лань и задумчиво осматривает свою жертву в неровном свете потрескивающего факела.

The Elder Scrolls в одночасье дивно похорошела и изрядно опростела. Без того жалкие три боевых удара благополучно се-

■ Идея с шоковой отдачей в клинок после удачного блока генералом. Соперник всегда открывается для стремительной контратаки.

■ Навлево в ад, направо в нору. Oblivion не отказывает любознательному путешественнику в приключениях, новые проклятия открываются на каждой поляне.





■ Оператор, пожалуйста, дайте эту картинку крупно. Обратите внимание: черепица на крыше — как живая. Разрушенная кровля молекулярной решеткой свисает в темноте. Темы на подоконнике от жалюзи, кирпичная кладка стен, в проеме окна враг, еще далеко на крыше, и через мгновение оба отправятся в баллистический полет — кто-то из моих ребят забил ему на балкон гранату.

Удар молота

Best Way goes to Hollywood! «В тылу врага» теперь называется Faces of War, издается на Западе могучей Ubisoft и будет конкурировать не иначе как с Company of Heroes (Relic/TNO), потому что больше конкурировать не с кем. Два долгих года RTS-самородок из Северодонецка копил силы для нового удара: с технической точки зрения игра выглядит великолепно, но можно ли в нее играть?

Смотри шире

Эпические фильмы про войну лучше смотреть на широком экране со звуком 5.1. Чем военно-патриотические игры хуже? Новый монитор (да, мечта идеюта осуществилась) и «В тылу врага-2» подружился, причем с первых кадров. Танк союзников разлетелся на запчасти, фонтан на площади закрыли на реконструкцию, в окрестных домах засели фашисты, и взводу наших, накрываемых перекрестным огнем, предстоит подготовить грядущее явление танковой колонны.

Стандартное начало из усредненной WW2 RTS, однако что происходит в кадре? На экране — младший брат Call of Duty 2 стратегического назначения. Где мои, прости господи, кониты? Кто все эти люди в хаки, кто орут благим матом и лезут под пули? Кто приказал открыть огонь из миномета? Кто вообще позволил запустить ракету, когда я еще не пригласил ее в дуэнткам управления? Минуточку, минуточку!

Изучать подающий интерфейс в столь несанитарных условиях решительно неавтоматично. Примерьте в руках плавающую камеру и отправляйтесь в полет над пылающей разрушенной деревней. Виле на улице, безмятежно участвуя игрока: Best Way делало это «раньше, раньше» с обновленным движком и тактическим AI происходящее выглядит совершенно иначе. Единственно в каждой игре последует заметное количество микроопераций, когда за-

метных глазу событий, и дело, полагаю, не только в личных пикселях по горизонтали. Продолжайте наблюдать. Постепенно в кадрах звук и образы начнут вырисовываться подобие гармонии. На месте убитых солдат из воздуха (тактично!) образуется подкрепление. Герои один за другим гибнут под ураганным огнем, однако, стоит AI захватить огневую точку, немцы начинают нести потери; из-за угла появляется танк, окрестные здания, которые еще минуту назад казались абсолютно надежным укрытием, вытравленным образом превращаются в горы щебня. Ландшафт уровня постоянно эволюционирует, и совершенно ясно, что, если запустить миссию еще раз, все случится совершенно иначе. Заверженный, я не могу оторваться от этой батальной сцены! Стоит ли вообще начинать игру? Нужен ли здесь человек?

Стоит, стреляю

Эти сомнения были бы менее тяжкими, если бы мы не имели дело с Best Way-интерфейсом. Не то чтобы он плох — требует привыкания. Проблема (и великое счастье!) «В тылу врага» в том, что игра не вписывается в привычные каноны RTS и удачный брак с Ubisoft странным образом не изменил эту ситуацию. На простой вопрос: «как в это играть?» авторы по-прежнему отвечают: «как хотите». В оригинальной игре нам было позволено выбирать один из двух стилей — «классическая RTS» и «игра прямого управления», смена которых полностью переливалась ощущения. Вероятно, чтобы окончательно запутать нас, «В тылу врага-2» предлагает еще один режим: «коллапсировский».



«В ТЫЛУ ВРАГА-2» (пресс-демо)

жанр	Action/RTS
платформа	PC
разработка	Best Way
издание	+TC (http://games.fc.ru)
дата релиза	Май 2006 г.



■ Захватить артиллерийское орудие и развернуть его на то место, где находится враг? Прекрасная идея. Жаль, что так и не удалось воплотиться. Собрать разбросанные по всему уровню запчасти придется очень долго.

Он для крестных отцов RTS-мафии, которые считают ниже своего достоинства щелкать мышкой с частотой пулемета, обдумывая, когда же в кадре отвал, но для любителей прицельно и спокойно функционировать. Однако как только вы увидите, как враг разрушает здание — и вы уже завод отправляется в атаку, самостоятельно выбирая места для укрытия, цели и порядок их уничтожения. Ничто уже не может отвлечь игрока от просмотра интерактивной «ИИ» с участием высокооптимизированных статистов. Возможно, это и есть первый шаг на пути к созданию «идеальной RTS для консоли».

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

http://www.backintheenemy.com



■ Вот она, планета, совсем рядом! И впрямь, можно посетить любой уголок, выпустить шасси и попробовать сесть «там, за горизонтом», где-нибудь... Ну, то есть теоретически можно. На практике же, стоит нам сойти с заданного курса, как грозный командир немедленно требует вернуться в строй. Самоволка в военное время... сами понимаете.

Зеркала наголо

Сей батальный космосик награжден на редкость захватывающим сюжетом. Признаться, у нас были немалые опасения на его счет — и тем приятнее, что они не сбылись. Подобно «Звездному десанту» Верхуvena, блистательно демонтировавшему утопию Хайнлайна, история «Завтра войны» является весьма едкой сатирой на подъем отечественного военно-имперского мироощущения. Так держит!

И никакого пива перед вылетом!

Стандартная история Вероломного Нападения доверху набита храбрыми героями, тонконогими леди-вамп из разведки и хлопающими ресницами барышнями из медсанчасти. На месте все атрибуты агитпропа: добровольцы, три шага вперед, эксплуатируются национальные стереотипы, как корректные (авианосец сотрется от взрывов: «Что это? — «Джигбис, сэр!»), так и не особенно. А фонем всему служат совсем уж абсурдные детали: здешние офицеры на редкость живыми голосами несет восхитительную жирносовскую подшофе-олексицу, драматично преподносит совершенно потрясающие военные планы а-ля «наши корабли создадут искусственное северное сияние, которое ослепит радары противника»... В кают-компаниях, если присмотреться, молчаливый телевизор транслирует клипы... «ВИА-ГРЫ» (редакция поголовно боготворит этот выдающийся коллектив и потому переполнилась счастьем, узнав, что эта «умца» благополучно доживает до XXVIII века, в котором и происходит действие игры).

Особенно умилятельно наблюдать, как в этом вкусном балагане чувствует себя главный герой: а он чеканит шаг, ко всему относится на редкость серьезно и ответственно — как и полагается персонажу настоящего элитария.

(В дополняющей части игры players могут выбрать роль между несколькими персонажами, и персонаж

местной забегаловки, госпиталем, личной каютой, штабом, где выдаются задания, и ангаром с техникой. Встретив других персонажей, можно вступить с ними в беседу, и эти необязательные диалоги привносят в игру существенную долю разнообразия.

На плацу все к лицу

Летательные аппараты свободно перемещаются из космоса на поверхность планет и обратно. То есть вы в самом деле начинаете в черном вакуумном бассейне, потом входите в верхние слои атмосферы, вас окружает белесый туман, обшивку корабля недумно ласкут гостеприимные язычки пламени, а температурный датчик показывает, как у вас дела, можно ли продолжать вгрызаться в воздух с прежней скоростью или пора паниковать. Затем пламя исчезает, датчик успокаивается — и под вами уютно расстилается вся планета. Никаких загрузочных экранов, действие плавное и довольно быстрое.

Игра унаследовала от кити (см. наше интервью в февральском номере с.г., стр. 96) некоторую тягу к реализму будущего (если это можно так назвать). Так, лазеры здесь не похожи на медленно летящие разноцветные светящиеся пули, как это принято в одной популярной вселенной. Они тонкими хирургическими нитями бьют сразу, никакого упреждения брать не нужно. Если ваш корабль врезается в огромный авианосец, вы не отскакиваете подобно резинковому мячику с некоторыми повреждениями, а просто взрываетесь на месте.

Реализованы два варианта «физики»: аркадная (с дополнительной возможностью отключения инерции) и



«ЗАВТРА ВОЙНА» (альфа-версия)

жанр	Сюжетный космический симулятор
платформа	PC (Windows XP)
разработка	CrioLand (www.crioland.ru)
издание	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	лето 2006 г.
железо (рекомендуемое)	Pentium 4 3000, 1 Gбайт ОЗУ, ATI X800 или GeForce 6600, 6.5 Gбайт на жестком диске

www.zavrevolns.ru
www.games.1c.ru/zavtra_voina



■ Лица большинства персонажей безоруживо выразительны. Этот солдат подвешенный имеет честь делить с нами одну каюту.

симуляторная. Управлять движением можно как джойстиком, так и мышью, причем у последней есть еще и альтернативный режим, в котором можно щелкать по когнитиву: выбирать цели, режимы автопилота (особенно полезно для полетов в строю) и пр.

Правда, поскольку мы осматривали совсем (совсем) не финальную версию, разбирать симуляторные особенности, говорить об игровом балансе, производительности и прочем пока нет смысла. Общее же впечатление — положительное, сюрприз в лучшем смысле слова. Жалким авторам, чтобы релиз, пережив все трудности релиза, добрался до людей.

АШОТ АХВЕРДЯН



Игра всех святых

Fight Night Round 3 — гордый представитель лучшей в мире серии боксерских симуляторов. Бодрее, полнее и (во многом) точнее бокс не симулируют сейчас и не симулировали раньше (если, конечно, не считать *Mike Tyson's Punch Out!* на восьмидесятичной консоли NES). По реализму и тактическому богатству у FNR в мире виртуального бокса конкурентов не больше, чем у *Pro Evolution Soccer* в мире футбола. Впрочем, у PES есть заклятый враг *FIFA Soccer*, а вот подобрать достойного соперника FNR невозможно в принципе. Не злепо же про Рокки выводить на ринг!

FIGHT NIGHT ROUND 3

жанр	Симулятор бокса
платформа	Xbox 360, Xbox, PS2, PSP
разработчик	EA Chicago
издатель	EA Sports (www.easports.com)
дата релиза	20 февраля 2008 г.

www.easports.com/
fightnightround3

Но, увы и ах, менеджментом FNR3 занимается худшая контора из всех возможных: EA Sports. Вы, наверное, знакомы с политикой этого замечательного издательства, касающейся нововведений... -Игрокам не хочется нового. Игрокам хочется старого — но в потрясающей графике Xbox 360!

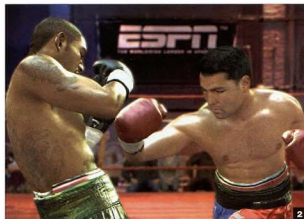
Даже по меркам спортивных симуляторов третья часть FNR мало чем отличается от второй по подавляющему большинству параметров. Тот же боевой движок, та же схема управления, те же режимы тренировки, тот же бестолковый AI, делаю-

щий сингл-режим занятием хоть и самоуверждающим (проиграть очень трудно), но, прямо скажем, бессмысленным. Мутации коснулись, во-первых, графики (хотя на PS2 разительных изменений аы не заметите), а во-вторых, паритройки профессиональных боксерских хитростей. Прочее — дурацкие аркадные вставки от второго лица, сюжетный мордобой на пресс-конференциях, «популярность у публики» на месте «честного боксерского рейтинга» — можно классифицировать как маркетологический калякуля. Често-

«Самые лучшие, самые не самые»
тически, изменения

Мумия возвращается

О'кей, рассмотрим же боевые тонкости. Появилась возможность выбора стойки (есть и неортодоксальные вариации «мумия» и «с опущенными руками»), стили нанесения ударов (от быстрого без замаха до могучих алперкотов с небольшого разбега) и даже стили блокирования (кроме обычного, вертикального, блока, есть горизонтальный, в котором боксер как бы обхватывает себя руками). При помощи



этих манипуляций трудно получить катастрофическое преимущество, но они все же позволяют отрегулировать боксера под собственную манеру ведения боя (во второй части удавалось хорошо если сменить левостороннюю стойку на правостороннюю).

Масса разнообразных сочетаний, но на деле самую большую роль играет выбор методы нанесения ударов.

ЕА очень любит свой «фирменный» (правда, введенный по восточной боксерской схеме) режим вычерчивания ударов при помощи правой аналоговой джойстики. Рукоятка вправо — поднял локоть, полукруг назад — пошел замах, полукруг вперед — вложил в удар вес тела. Можно варьировать, как скорость, так и силу удара и, теоретически, конструировать различные комбина-

ции... нет, не валится с ног из-за смерти, как в Blockout Kings. Вместо этого включается образчик редчайшего корпоративного идиотизма: вид от лица пропущенного удара боксера. На боксера, удар нанесшего. В таком малоприятном-radius-ом представлении уникальной шанс пропустить еще пару ударных плетей и выключиться по ложной потере жизни. Бред патетический. Но тут уже было.

В состоянии «перед нокаутом» (шум в ушах, в глазах ночь) внесена коррекция: удар в корпус укладывает на прочь и сразу. **А вот в FNR3 свалить противника удавалось лишь добрым десятком ударов.**

■ Джеб — доходит. Пожалуйста, помните об этом правиле. Против идущего вперед соперника джеб такое же эффективное оружие, как и супералперкот или элперкот. Всегда начинайте бой с джеба в корпус.

■ Принцип простой: видишь ухо — бей в голову, видишь локоть — рули в бой. Если уклоняется назад — бей джебом в корпус. Если вперед — прыгните в голову. И т.д.

Стойка «с опущенными руками» все-таки почти не замедляет блокирование, а блок крест-накрест лишь микроскопически уменьшает скорость проведения контратаки. Но почти невозможно построить бойца, выигрывающего по очкам, используя «силовые» или «безбашенные» атаки; точно так же бьющий без замахов никогда не станет нокаутером.

Идеологические различия между нокаутером и нормальным боксером начинаются в FNR3 еще до выхода на ринг и даже до конструирования чемпиона: в настройках управле-

ния из джебов, хуков, кроссов и алперкотов.

В третьей части на правую рукоятку повешены три новых упражнения: сверхсильный удар «кувалда» (долгий замах, долгое движение вперед), сверхсильный алперкот (очень долгий замах, долгое движение вперед) и сверхсильный хук (долгий замах, очень долгое движение вперед). В идеале, когда один из таких ударов соединяется с челюстью противника, лайфбар жертвы (серьезные игроки, разумеется, счетчиками жизни и энергии не пользуются) обнуляется, и

чтобы Новые Удары визуально хоть «что-то» отличались от Старых! Иначе не понял бы маркетинговый отдел.

Почти как бабочка

Второй режим управления, который пользуется ваш рецензент, предполагает нанесение ударов посредством кнопок и блокирование правой рукояткой. Очень удобно: можно закрыть голову руками и идти на соперника, как буйвол, а то же время всегда оставаясь за собой возможностью отскочить и провести стремительный джеб, а то и серию.



Бойцы очень здоровые, весьма акцентированно нажимают под удары (для этого, разумеется, надо пригнаться точно в момент нанесения). Промашнувшийся боксер становится таким же беззащитным, как если бы его удар был принят на руку и отведен в сторону.

Гематомы и рассечения лучше обрабатывать самостоятельно, а не поручать это автомату. Рассечение — в первую очередь. Очевидный нюанс: если боксируешь в «на своей» стойке, можно держать израненное око подальше от соперника.

Недостатки. Нельзя контролировать силу удара; алтеркаты проводятся только через терзание правой ручки с зажатым шифтом-модификатором. Но я до сих пор свято верю, что сила ударов в FNR НЕ НУЖНА.

Эквивалент силы удара имеет всего два, максимум — три, выплеска, а в тех весовых категориях, в которых действительно интересно сражаться (до «вышесредней» включительно), один пропущенный удар почти ниче-



ся в удар соперника. Работает всегда.

Сражаться в таком стиле здесь еще приятнее, чем прежде. Все-таки (но это очень субъективно) боевой движок у FNR3 весьма точный: получается красиво нырять под удары, система попаданий более честная, каждый удар на противоходе или, скажем, по рассеченной брови ощущается физически. Хотя обратной связи на геймпад почти не ощущаешь —

сколько-нибудь равным поединке — фатальный изъян.

Особенно Железного Беднягу сбивает с толку вновь введенное переключение «на левую» из правосторонней (левша) стойки в левостороннюю, — почти всегда удается провести серию хороших ударов по незащищенному нервному профилю. Однако компьютерным боксерам все-таки попытались придать видимость характера: один боваеется, другой устраивает драку на возвышении; бойцы, с которыми встречаешься несколько раз, начинают вести себя более агрессивно (но никогда — более осторожно)... Но сделано это неудовлетворительно, спустя рукава и, похоже, в последнюю минуту. Однополюсательский FNR3-режим, как это ни странно звучит, более некондиционен, чем в предыдущей части. Например: вместо того чтобы ввести в бой нормальный магазин с широким выбором предметов первой боксерской необходимости, каждый со своими плюсами и минусами, EA оставила ту же невменяемую подборку безупречно положительных промо-артефактов из FNR2. Только теперь перчатки «плюс десять к силе» идут за десять тысяч долларов, а перчатки «плюс двадцать»... за семсот пятьдесят. Тысяч. Чтобы игрокам было чем заняться, чтобы

Во время битвы в «Сумеречной зоне» (за один удар и пару секунд до нокаута, когда ты уже висишь на канатах) можно спасти положение, проведя единственный сильный, точный и неожиданный хук. Тогда за один удар и пару секунд до окажется соперник.

го не решает... За нокаутом тут не пойдешь, зато можно осыпать соперника градом легких ударов (и изредка включать один-два зрелищных кула в корпус или голову), набирать очки, менять тактику на лету, оставаться относительно защищенным. А главное — попросту вытаскивать нокаутера на себя: подходить с поднятыми в блоке руками, ждать, пока они изогнутся для могучего хука в корпус, отходить на полшага и бить незащищенного, целиком вложившего

все передается через анимацию, поведение бойцов.

Раздача мозгов

А! все еще куда не годится. Если раньше имитировались три типа боксеров («наглый», «осторожный», «нокаутер»), то теперь можно говорить о восьмидесяти видах поведения. Но при этом бойцы по-прежнему подчиняются жестко заданной линии поведения, они не способны подстраиваться под изменения обстановки, что в хоть

CREDITS

продюсер	Кейт Мортон (Keith Morton)
руководитель проекта	Дженнифер Гадриаб (Jennifer Gadriab)
ведущий программист	Натан Бейкер (Nathan Baker)
арт-директор	Даррен Беннетт (Darren Bennet)

было куда вложить заработанные гонорары.

Рой Джонс разводит петухов

Система «популярности» почти ничем не отличается от старого «боксерского рейтинга»: победы патары — получи чемпионство бесплатно. Можно выбирать между редкими боями с сильными противниками и частыми со слабыми, и если раньше дравшийся со слабыми оказывался в безусловном выигрыше (больше успешных боев, выше игровой рейтинг), то теперь... си тоже в выигрыше. Действительно интересным могло стать рождение в сингл специальных «миксов» («выруби его в четвертом раунде» — и в следующий раз будешь драться с действительно сильным соперником), но благородная инициатива блистательно завалена. Миксов всего три: «выруби его», «выруби его в таком-то раунде» и «выиграй по очкам». Бонусы столь же пустяковые: бой в дурацком режиме Hard Hit (без времени, до нокаута), изъятие популярности или никому не нужный денежный приз. А какие открывались возможности! Эту бы систему — да в руки творческих людей, в

игру с настоящей экономикой, как файтинг The Cop на PSP! Лень в третьем ради денег, а? Отправить гада в больницу, на пластическую операцию? Заказы от мафии и нечистых на руку промоутеров? Увы, «миксы» тоже едва намечены.

Изобилие боксерских стилей позволяет чуть точнее имитировать манеру знаменитых бойцов. Но пантеон у FNR3 довольно жиденький: неактуальный Рой Джонс, растянутый на несколько весовых категорий Гатти, Хаттон, Микки Бард, предподобный Баррера, св. Де Ла Хойя, ни к месту приплетенный Халифилд... В «Величайших исторических боях» который уже год муссируется схватка «Али — Фрезер». Если честно, удивительно, что при всей своей недоделанности, идиотизме маркетинговых решений («Бургер-кинг»!) и срезании углов Fight Night Round 3 настолько хорош в многопользовательском режиме. Фантастически богатая игра бесконечных возможностей! У каждого игрока — излюбленный стиль, любимый исторический прототип, действия которого можно имитировать точь-в-точь, поединки непредсказуемы до последнего раунда. Плакать от счастья хочется даже лицом к лицу. А уж если есть возможность вывести PS2 в Интернет...

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

В большинстве случаев игроки стоят как чурбаны и обмениваются хулами, даже не думая о блоках и уколах. Самое печальное зрелище на свете!





■ В комнате нашлось место и для доминирующих высот, и для укрепленного форпоста, и для обходных путей, и для укромного триггера. Ищите — и внимайте комментариям Разведчика Уткина.

Разведчик **Уткин**

Есть в природе странное, почти детсадовское удовольствие: колоть в мелкую щепу сиротские игры, не помнящие при рождении зычным именем или миллионной бюджетной протекцией. Студный, но до умопомрачения сладостный процесс (правда же, мальчишки?) тыкаясь сложенной из палочек «козой» в очи безголового почему-то еще называють рецензированием... Вы легко можете представить себе возмущение «рецензента» при красном коллаке и с колотушкой в руках, когда явные поводы для критики в условленном месте не обнаруживаются.



Трио из Поддиванопылья

Нет, серьезно: Multisoft хочется поздравить с удачной игрой.Balancerируя между молочной аркадой и тактическим боевиком, новосибирцы умулдрились не скатиться ни в дремучий примитивизм, ни в клонирование какого-нибудь «Hidden & Dangerous для тех, кто на горшке».Релизная версия Refuge вдруг оказалась в микрометрах от пресс-демо, что было опустошено на страницах малютского .EXE.Интригует И приятно.

Прежде всего в недрах «Атати брака» действительно нашлось место тактической составляющей, о которой стоило поговорить, обильно и с фирменным iddk-прищуром, но в которую никто всерьез не верил. Воздушной, ненавязчивая, гротескная, как детали пластиковых фигурок, она — есть, ладная и действенная. Разведчик, ему бы каурудо да шашку, всегда впереди, его голосом вещают игровые подсказки, а содержимое инвентаря подталкивает к стратегическим решениям и тактике. Инвентаризация. Лишь не забываем о том, что выключатель та или иная кнопка, всегда готов озвучить пару способов безопасно покинуть этап и обладать истинно английским даром спускаться с отвеса на веревку на

импровизированном лифте как раз в тот момент, когда кажется, что мучительная пластмассовая смерть шаркает по наши души.

Штурмовик и гласная хозяйка винтовки-теlescоп-а работают, напротив, дистанционно. Пулеметное воевание и точечные ружейные партии, звучащие в унисон, уверяют, что наши таты в безопасности: отходи, товарищи, когда будет туго, подлечись и перекури перед новой атакой. И хотя можно по старине, выдохнув и заорав печальное, короткими перебежками, потерев на скаку руку, куда-то вернуться взмыленным и исполнить легиону на завлеченном гаишном полу, перебор цепочки разведка-прикрытие-поддержка-мише.

Штурм Гименея

Но ах, эти блиски опечаток и капелльных мозголей процесса! Забавляясь мыслью о том, как здорово устроены парашют, хлопающий за спиной по кнопке «Q» и заставляющий твердый пол приближаться медленнее, мы тут же упираемся во что-то не нарисованное, но, несомненно, осязаемое — и зависаем в плотных слоях атмосферы. Одобряем размах, с которым воюют козачьи отбавители циклопической компании, с применением собранной на колени авиации и артиллерии, и внезапно выясняем, что ни одна термоядерная бомба не способна победить триггер. «Do свидания, бля!» Подбираем азбучице, чтобы обласкать вербальными движения шаштаев, пока они карабкаются по топонимическим ножкам падшей табуретки к люльке, о которой триггер смеет. Вы же плачете, друзья! Все



время, разо на разою. За что мне этот архаичный набор, когда рядом лежит ослепительный светящийся бож, падающий прямо на душу? Да и кто тут олицетворяет утрату Эдемского — когда правый олицетворяет жизнь и гармонию, а левый — смерть, и все это в словах, на глянцевых, на блестящих, на разноцветных на блестящих на блестящих?

Однако вы можете сделать в домашних условиях. Шпатель и 100 г, измельченный от нагретого какао после удаления лишнего жира, имеет высушенный. Мешок, не закрывать. И мы уже не спрашиваем, что именно это родители, простить главный продукт жизни.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН



Осквернитель праха

Спящий человек вскакивает один. В тот момент, когда перестаешь отпихивать сновидение от реальности, начинается настоящее одиночество. И нет способа узнать, находится ли этот мир внутри тебя или же ты барахтаешься внутри него... Да не так уж это и важно — выхода нет в любом случае.

SCRATCHES («ШОРОХ»)

жанр	Квест
платформа	PC (Windows 95/98/2K/ME/XP)
разработчик	Nucleosys (www.nucleosys.com)
издатель	Got Game Entertainment (www.gotgameentertainment.com)
издана в России	Play Ten Interactive (www.playten.com)
	«Руссобит-M» (www.rusbibit-m.ru)
дата релиза	1 марта 2006 г.
жестко	Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, OpenGL-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 500 Мбайт на жестком диске



www.scratchesmystery.com

Еще нет персональных компьютеров и сотовых телефонов, Eagles только-только выпустили всепроникающий Hotel California, а по другую сторону океана писатель, опубликовавший успешный дебютный «роман ужасов», добирается до свежеекупленного дома. 1976 год. Дом пустует свыше десяти лет, внешне он в прекрасном состоянии, однако некоторое запустение очевидно. Дремут комнаты, через занавески едва проникает приглушенный свет. Тишина и анабиоз. Пыль — это осязаемое время. Когда

оставшись наедине с вечностью, слышишь, как она что-то шепчет себе под нос.

Nevermore

Подобно «Ворону» Эдгара По, Scratches исследует границу между явью и игрой ума, балансирует между реальным и потусторонним. Игра начинается предельно буднично: герой прибывает, раскладывает вещи, болтает по телефону с другом, торговцем недвижимостью, секретарем, ждет электрика. Привычный порядок вещей опадает постепенно, нити, связывающие

героя с нашим миром, рвутся не вдруг, и каждому отдельно-му случаю можно дать вразумительное объяснение.

Старый дом живет историями людей, ходивших по его коридорам в прошлом. Постепенно мы знакомимся с ними, из их писем, дневников, газет, предметов обихода выстраивается сюжет: сначала разрозненная, потом картина постепенно собирается воедино. Клубки седых тайн, ложь, перепутанная с правдой, древнее проклятие или же чрезмерно разыгравшееся воображение. Ветер, гудя-



щий в трубах. Даже при свете, когда можно осмотреть каждый закуток, от этого звука становится не по себе.

Всего три дня...

Огромные старинные часы, что громко тикают у входа, отмеряя время нашего пребывания. Впрочем, здесь нет реального времени — бег стрелки просто отмечает наше успешное продвижение по игре. Но потом именно часы станут островком безопасности во враждебном до-

Загадки? Они вписаны в сюжет настолько, что нередко вообще не являются загадками. Устроиться в комнате в новом доме — пазл ли это? Нет, действие. Игра и впрямь, почти до самого конца, будет состоять именно из таких вот действий. Двери запираются на ключи, а не на «пятнашки». Поэтому ключи надо искать: где обычно они лежат, не помните? Здесь нет нужды спрашивать себя, где найти источник освещения, чтобы

идти на зрение, поначалу сильно мешают, постепенно хочется спросить: «Ну и что мне теперь делать?». Но спросить не у кого, перед нами нет разрабачившей с морковкой. И при осмотре важного предмета никто не скажет: «И увидев то-то, я понял вот это и вот то». Потому что если герой — это мы, то мы сами должны заметить, понять, сделать вывод, найти путь. Одиозный Холмс, Холмс, лишенный са- бесидника, чтобы триумфаль-

В интерьерах Scratches множество репродукций популярных шедевров классической европейской живописи. Впрочем, horror вечно ходит по граням китча...

ме, местом, куда мы будем приходить, чтобы понять, на верном ли мы пути.

Поверх барьеров

Scratches демонстративно отказывается от множества условностей, которые так удивляют людей, не знакомых с КИ, и которые мы, пожав плечами, обычно объясняем словами «ну, это же игра». Можно сказать, что Scratches стремится к максимальной реалистичности, как бы странно это ни звучало по отношению к квестам, тем более в horror-поджанре

залезть ровно в полночь вот в этот темный подвал, из которого раздаются жуткие звуки. Спросите лучше: что сделал бы в этой ситуации не какой-то успешный литератор, персонаж этой игры, а вы, лично вы как бы поступили? Удивительно, но такой подход не кажется естественным для игрока. Мы так привыкли к обычному распорядку «дверь — комната — загадка — следующая дверь», что игра, выстраивающая реалистичное окружение, заставляет врасплох. Привычка отвлеченно наблюдать за происходя-

но заявить «Элементарно, Ватсон».

Тайга

Потеряться в таких обстоятельствах очень легко. Не разглядеть среди множества мелочей ту, что важна? Запросто. Тем более что активные точки не выдаются скопом, а активируются лишь тогда, когда у вас возникает причина совершить данное действие. Если вы нашли ключ в дем-версии, то знаете, с чем мы говорим... Многие квесты проходили этот способ борьбы с бездумной

Видео: компьютерная игра «Scratches» — это не только игра, это и искусство. Игры, которые можно считать искусством, это искусство, которое можно считать искусством, это искусство, которое можно считать искусством.



■ Оттенки серого. Что такое «красиво» в вашем понимании?

■ Чердак, полный хлама. Мелочи и детали, все продумано, все на своем месте, все связывается воедино. Быть может, такой порядок сам по себе уже является достаточным доказательством существования потустороннего?

лавинной пиксель-хэтинга, но почти все потеряли факто. А вот у Scratches получилось — потому что авторы были предельно скрупулезны в отработке логики наших действий. А она такова, что к успеху приведет только абсолютная внимательность, но стоит вам пропустить какую-то подсказку, где-то не обратить на что-то внимание, потерять нить движения... — и вобщ, искать незвест что можно бесконечно



Вопросов всегда больше, чем ответов, так устроен мир.
И титры кончаются фразой: «Вы разгадали тайну?».

Большую часть игры герой проводит в особняке, почти все комнаты которого открыты с самого начала. Посему, если, застряв, каждый раз обшаривать его целиком, не хватит никакого ничего. При этом зачастую Scratches требует весьма точного пиксель-хэтинга. Нужные предметы не бросаются в глаза, а подсказки прячутся в столь незначительных деталях, что выделить их из массы других объектов бывает очень непросто. По сути, игра требует большого напряжения. Как только замечаешь, что внимание начинает ослабевать, — лучше сразу выйти, чтобы вернуться потом,

со свежими силами, с готовностью задержать дыхание и погрузиться полностью. Ох, какой контраст с привычным распорядком игра-как-беспечный-отдых!

Пустой зал

У Scratches идеальный видеоряд. В нашем мире в мало-бюджетных играх интерьеры обычно пугают грязно-размытыми текстурами, а в высоко-бюджетных внутренние убранства напоминают реклам-

быть тихо. Тишину нарушают только наши шаги, скрип половиц, ворчание потревоженных дверей. Время от времени в тишину вторгается музыка, меланхолические, осторожные фортепианные пассажи, иногда чуть тревожные, иногда просто задумчивые. В творческом плане — полная гармония, но вот что касается технической стороны...

По большому счету у игры есть только одна проблема — абсолютно нулевой коммерческий потенциал. Скрипачи Scratches теряются среди снимков из прочих игр, тянущихся к кричащим цветам. Все действие происходит в одном доме: вам не доведется посетить ни Марс, ни Атлантиду. Загадки одновременно прозаичны и очень сложны.

Есть у игры и еще один недостаток, пусть и помельше: в ее отдаленных уголках иногда попадаются шутивые easter eggs, резко диссонансирующие своей нелепостью с общей атмосферой. Зачем? чего ради?

Это удивительно сильная и зрелая работа, игру можно показывать в качестве эталона современного квеста, умного, стильного. Это прорыв в самую высшую лигу... но вокруг никого.

АШОТ.АХВЕРДЯН

CREDITS

игровой дизайн и программирование
Агустин Кордес (Agustín Cordes)
арт-директор
Алехандро Грассано (Alejandro Grassano)
музыка и спецэффекты
Cellar of Rats



■ Вот ты какой, инсмульский автобус! Я же представлял его куда более скучным и не таким inferнальным.

Злая патока

Лучшее в Инсмуте — девочка, рисующая родителей. Можно не присаживаться рядом и не рассматривать рисунок. Но вы обязательно это сделаете. Воспоминание о будущем будет не хуже, чем в скриптовых роликах: кто они, эти мама с папой, что случится с девочкой, чем сердце... Ну нет, сердце в Call of Cthulhu никогда не успокоится.

Лес Иджебалла Зага

Не знаю, как вам, а мне читать Лавкрафта трудно. И дело даже не в том, что он мастерски играет на струнах фобий, которых в душе каждого наткнуто не меньше, чем в роле, а мне досталась детская балалайка. Всё можно если не почувствовать, то представить. И не в том, что темнота — это не только отсутствие света, но и гнездилище неназываемых тварей, мрачное приближение ваших же порождений... Но вот, преодолев естество, приняв и поверив в его мироучастие, необычайно сложно бывает не отвалиться, не упустить эмоциональную ниточку, с которой то крадешься через пустынные руины и чуждые города, то ныряешь в смуты рафинированного, на-чисто опытного от любых привязок к реальности страха. Любое же «следующая станция — «Профсоюзная», «это не ты мне сейчас звонил?», не говоря уж о довольноном собачьем вздохе под креслом, ниточку ревет, комкает, отнимает. Остаются только вытравленные фразы, затянутые описания и непропорциональные названия, этаким словесным буш, через который нельзя прорубиться с мечом, можно только осторожно отводить колючие ветки голыми руками, пригибаться и ввинчиваться всем телом в просветы, теряя одежду по кусочкам, пока не окажешься внутри, голый по пояс, в душной теснине.

С нашей Call of Cthulhu та же история. Что не удивляет, поскольку игра — необычайно удачная иллюстрация к произведениям Г.Ф.Л. Редко когда КИ удается так быстро

заставить игрока почувствовать себя своим главным героем (пациентом? мучеником?). Заставить играющего испытывать ровно те же эмоции, что и управляемый им персонаж. Непонимание, омерзение, любопытство, отторжение и страх. Много раз — страхи. Увы, на ПК-версии не чувствуешь того, что персонаж Хэнка-младшего DMX, издает сердечный ритм противника, передаваясь ему унылым действом прямо в пальцы и далее. Но и без этого игра, плавать хотевшая на графические изыски, но умявшая в единственно нужный момент рафокусировать камеру или вздрогнуть, находит способы то выдавать натуральную тошноту, то шлопором взбодрить надпочечники. Рассчитано все, даже адреналиновая ломка наступает одновременно с сюжетным затишьем. Call of Cthulhu вершит.

Стоит же выражаться из этого воспитательно мрачного тупичного марева расследования, ведущегося от лица повзрослевшего в бедлам детектива, как возвращаться назад и трудно, и — не хочется. Там было уютно, но, вы нырнув, видяшь дрянные текстуры и убеждаешь себя, что (примечание) в игре. ТЫ НЕ ТЫ. Там зловеще-мрачные сюрреализм

Р'Лых утонул

Что же еще выдерживает из этой жути обволакивающей достоверности? Даже на минимальной сложности нет никаких шансов пройти игру за один присест. Слишком часто (и чем дальше, тем чаще) приходится умирать и переживать, переживать, переживать. Слишком часто и те же сценарии. Невозможно угадать сразу последовательность действий, необходимых, к примеру, для бегства из гостиницы, когда люди-рыбы жаждут твоей крови. На третьей попытке от-



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

жанр: FPS (Fear Panic Scare)
платформа: PC (WindowsXP/7). Ранняя игра вышла на Xbox (см. нашу рецензию в EXE 402/06, стр. 66)
разработка: Headfirst Productions (www.headfirst.co.uk)
издание: Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)
дата релиза: 19 марта 2006 г.
многопользовательское: Pentium III 600, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 2,0 Гбайт на жестком диске



■ Что же ты делаешь в задней комнате, милый? Любопытствуешь, кошка съела. Джек же покрепче кошки будет, только полезная и качается.

ключавшей звук (чтобы не мешал! А это святотатство, здесь изумительный звук!), на восьмой задушившейся о том, чтобы смолчать из Сети происхождение Увы, сложность игры ее же и убивает: атмосфера рассеивается, отдаление с персонажем и понимание его мотива уплываются, лезут мысли. «Что же он, дурился, тот тесак в подсобке не взял? Ну и что, что в клещах и кровичке, зато сейчас я бы этих гадов развалял до седла, а потом валялся бы под шоттанов и поговорил с Джексом по-серьезному».

Сила Call of Cthulhu в слабости ее героя. В его неврах в его безумии, в его дезориентации. Ни к чему ей головоломки, совмещенные с бетогат. Правда же, ни к чему

БЕНИАМИН ШЕХТМАН

www.callofcthlhu.com



Не та игра

Если бы на месте Марио Пьюзо оказалась команда разработчиков *The Godfather: The Game* (TGfG в мире блеклых красок и двубортных пиджаков), «Крестный отец» увидел бы свет серой брошюрой соединенных двумя алюминиевыми скрепками дюжины листов. На титульной странице вместо кисти кукловода был бы изображен окровавленный обломок водопроводной трубы, а каждая глава начиналась с междометия; если бы на месте Марио Пьюзо оказалась команда разработчиков TGfG, на переднем форзаце «Крестного отца» была бы изображена мини-карта с отмеченными разноцветными «иксами» местами наиболее интересных событий, а на заднем — древо взаимоотношений всех персонажей (с пиктограммами, перечеркнутыми жирной красной линией).

THE GODFATHER: THE GAME

жанр	Шутки от третьего лица
платформа	PC, PS2, Xbox, PSP, Xbox 360
разработка	EA Redwood Shores (http://www.ea.com)
издатель	Electronic Arts (www.eagames.com)
дата релиза	21 марта 2006 г.
жестко	Pentium 4 1400+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 4,7 Гбайт на жестком диске

Это совершенно не означает, что самая причесанная ЕА-надежда коротка, вовсе нет! Дело в том, что за дисками игровых нескрываеваемых шрамом бледнеет девелоперская растерянность: ну что, можно из этого выжать? Здесь же материала — ноль, сплошной шлам! Ну да, шлам и есть.

Деревянные костюмы

В смысле, кое-как прикрученная к сюжету мифологизированная свадьба и отрезанная конская голова; а также пистолет в бачке, дон Корлеоне, сходящийся с фрукты, до-

верчивый Лука Брази, отправившийся на смертельное ранение с мэрзавцем Солощю, и расправа с Пауло Гатто, и overscooking в крематории, и... Ну, и еще с десяток фантазий в том же духе — лицензированных, беспроектных, отсмотренных, вылизанных и в муках выплюнутых на игровой холст. За всем этим — немота. Яркие эпизоды кончаются, а персонажи, черт возьми, умирают — совсем — что совершенно противоречит всем мыслимым принципам играбельности. То, что выпадает в осадок, сгодилось бы для помпезных аркад

середины девяностых — по сегодняшним меркам выжимки не хватит даже на полноценный эпизод. Отсюда — замечательные уповки, в свете последних монструозных достижений крупнейших студий особенно блистательные. Кастом-парад главного героя как ярчайший пример: парочка десятков тысяч не могут уйти на прикладное гуманоид-моделирование, причем выбор болванок и трафаретов настолько огромен, что успешно блокирует естественное недоумение. В результате полноценным героем сати может стать как политкорректный

www.thegodfatherthegame.com



fat nigga с козлиной бородкой, так и совершенно уютно чувствующий себя в роли человека-с-битой лысеющей клерк (оба варианта — не крайности даже, а равноценные фигуры одного архетипического ряда).

Смысл манипуляций кристаллен: это такое вот нехитрое «погружение в мир», единственный, похоже, выход для изуродованных мозговыми штурмами дизайнеров («Самидентификация? Вот вам! Подавись!..»). Что важнее всего —

бы «фигурировать» (или ирреально-чуждым-символическим, простите, «пахать, пахать!»). «Фигурировать» — это вообще просто, эфемерно и всегда в кассу. Это и точка «А», и точка «Б», и вектор между ними. Это вечный дилемматизм, в конце концов! Неправильно первое, что сплываешь «красиво» (именно так), — это полуплывающий в мистическую лагуна, где ему приходится ф. — на выбор — либо козлина, либо интеллигент (наибольший эфемеризм, конечно же, разумной

чаще сапоны. Ожидание смущения бессмысленно: для удобства и более точного анимирования над объектами накладывается «убедитель» — шпала морального сдвигания, где рисками отмечены «точка отсчета» и «точка нулевого равновесия». Очень удобно, учитывая, что TGTG на пятидесят процентов состоит из. Со временем по местонахождению рисков можно за секунду определить, насколько пропорциона сценарий, алгоритм и расчеты.

Специфическое удовольствие от вождения сравнимо с путешествием внутри шара для боулинга. Кегли-пешеходы нервничают и требуют остановиться.

полуфабрикат подлежит алгоритму регулярно, в течение всей игры — для этого есть специальное меню. Там же можно со вкусом потратиться на, скажем, новые подтяжки или очки-велосипед*. После такого обучающий эпизод уже не кажется столь диким — в конце концов, Кровавое Умертвление Родителя вариант не самый экспрессивный.

Шмяк, шмяк

Если бы на месте Марио Пьюзо оказалась команда разработчиков TGTG, самым популярным плагином в книге стал

комбинация); процесс, как откровенно признается игра, придется повторять постоянно.

То есть всегда: в самом дебюте TGTG рисует клан Корлеоне простой уличной шайкой, контролирующей пару магазинчиков и дешевых ресторанов. Дензнаки и могущество приходится зарабатывать в одиночку — грабежом и раке-том (буквально). Масштаб беззакония остается неубедительно малодушным и после того, как под контроль берутся целые районы даже будучи уважаемым капорегиме, «сын» продолжает «бомбить» цвето-

витрин — в самом деле, полезно, если есть желание минимизировать усилия (желание обязательно появится; возможно, после первого же раза, возможно — после десятого, который будет в точности таким же, как и первые девять. И диалоги способствуют: «Плати, или я сломаю тебе ноги!» — «Ломай, я тебя не боюсь!». При всем том игра неуловимым голосом рэп-селебрити пытается мотивировать: «Не стоит убивать бизнесменов — это приведет к тому, что они перестанут платить». Действительно, чудовищная неадекватность.

* Полиция ведет себя довольно интеллигентно. По-настоящему разогнать их можно только гибелью коллеги.

* Жаль, что положительные эмоции у игры приходится почти выцарапывать — как здесь, обходя экраны в надежде накатиться на очередную засаду.



1. «Самостоятельно добрая коварного? Получи награду!» А впереди «4» — здесь скрывается квест.

2. Подробные трюки требуют откровенной сарказма и фантасмагории. Это означает, что система управления в системе должна быть максимально гибкой и легкой.

Математическое переложение

Снятие майки основного сюжетного героя — это быстро вызывает реакцию: во-первых, мы все знаем (а, учитывая кинематографический стиль повествования, ждать чего-то неожиданного и сочного попросту глупо), во-вторых, сюжетно-повествовательные они на редкость неудобны. Нет, мы не против еще раз прошивнуться через весь город, но только не потому, что об этом попросил сильный голос в

ристов к собственной работе распространяется еще дальше: все, что к сюжету не относится, находится с ним в колоссальном разраде. Выбравшись из ТМ-кожи, герой оборачивается сухой шушерой, вышвыривает людей из авто, раздает взятки полисменам и зарабатывает натуральный (еще раз простите!) респект. Когда после полета на склад конкурирующей банды поперек экрана расплывается цифра в пятьдесят тысяч р., по

остальных додумывается, доделывается, дорисовывается на ходу. Приблизительная тональность: «получилось неважно, но вы же понимаете, что мы имели в виду». Разумеется, понимаем — как понимаем и то, почему необязательные задания вышли стократ интереснее основных. Брать чужое нехорошо, и немелкие оправдания тут совершенно бесполезны. Поймите, этой игре можно было бы простить многое, но они так и не отважились показать голову жеребца Хартума (в ролике — можно, уже не in-game, за такое не судят), это оказалось «слишком», а это оказалось «невозможным» и «неправильным», в качестве компенсации разрешено всего лишь распылять мозги любого из горожан по бордюру камнем и погуглить тему Ниньо Рота в главном меню (и еще в приблизительно тысяче мест). Вместо Хартума — таблица с регулируемым показателями скорости, уровня стрельбы и здоровья; вместо Хартума — точечная охота по заказу; вместо Хартума — агент ФБР, живущий в церковном подвале. Это неравноценный обмен, из скольких бы строчек список не состоял.

Как и все, назавтра ТГТГ интересно играть, он не имеет к The Godfather ни малейшего отношения.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Лучшее в игре — вязкие осады вражеских укрепрайонов. Один на три дюжины! А если учесть еще забаррикадированные подъезды... Жаль только, что для виктории достаточно отыскать перепуганного менеджера.

трубки. А сильный голос просит — раз за разом, переставляя в своем восприятии повелительным сообщением названия улиц. Это отсутствие причин (а наступает момент, когда сам начинаешь объяснять себе тот или иной поворот колеса) усугубляется поистине титанических размеров межмиссионными cut-scenes. Режиссеры настолько уверены в неотразимости роликов, что заставляют всякий раз смотреть сомнительные сцены от мизансцен до мизансцен — их показываю, это вполне достаточная антипричина. Ненависть сцена-

телю пробегает дрожь. Нет, ну не может же быть, что все это всерьез.

Белое на белом

В том, что после всего-всего в ТГТГ интересно играть, заслуги EA-сочинителей нет никакой — они-то как раз сделали все возможное, чтобы игроку было никак (сверкая с полировкой черепа противника о ближайшую стену не в счет). Все крутится исключительно по инерции: виден общий замысел, присутствуют приблизительные контуры отдельных деталей —

CREDITS

креативный директор	Филлип Кампбелл (Philip Campbell)
директор разработки	Мэттью Коупленд (Matthew Copeland)
арт-директор	Маргарет Фоули-Моу (Margaret Foley-Moore)
разработка моделей	Джеки Рай (Jenny Ray)
музыкальное оформление	Кен Фелтон (Ken Felton)
диалоги	Андреа Пласас (Andrea Plassas)



Константа Хаббла

LOTR: The Battle for Middle-earth 2 была изготовлена из своей предшественницы старинным методом, цыганской предпродажной подготовки: когда в лошадь вставляют соломинку и дуют всем табором, пока она не станет упитанной. После пары часов под седлом кобыла с племенного завода EA сильно сдувается.

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

жанр	Забавная стратегия в реальном времени с базисом
платформа	PC (Windows XP), Xbox 360
разработчик и издатель	Electronic Arts (www.ea.com)
издание в России	«Софт Клуб» (www.softclub.ru)
дата релиза	28 февраля 2006 г.
железо	Pentium 4 1600, 256 MBatt G3, 3, высокоскоростное GeForce 3 с 64 MBatt G3, DirectX 9.0c, 6 GBatt на жестком диске

[www.ea.com/official/
lorddotherings/bfme2](http://www.ea.com/official/lorddotherings/bfme2)

Пасширение играет с LOTR злую шутку: прежние достоинства растворяются. Раньше способность троллей выворачивать с корнем деревья и делать из них бейсбольные биты путем легкого постукивания по земле умиляла. Теперь, когда троллей стада, процесс докучает. Ну-ка быстро обвелись рамкой, пошли все в лес и наломали себе дубинки, толстопалые! Не до вас. В свалке даже такую изрядно авесящую специальную возможность нового мордорского штурмового тролля, как доминирование над вра-

жеским троллем (в т.ч. над черным гоблинским), применять неудобно. Хорошо, что это легкое доминирование, а не бандаж с обязыванием жертвы мышепассажи.

Драконы как last resort Моргота и пр.

В соответствии с принципом «всего, да побольше» в игре имеет место инфляция powers: чтобы призвать на помощь всю честную компанию, нужно затягивать драку. Хочется; смотрите, какой line-up у гоблинов — стационарный змеелов (Wyrm), кулхюид из

Fellowship of the Ring (Watcher Барлог и дракон-влет. Возникает желание попросить AI-соперника призвать на праздник разрушения всех своих знаменитых приятелей разом.

Местные драконы суть и порождение той или иной power, и наемные герои, и обитатели конуры при цитадели. Нет только настоящих драконов, зато появился турист — дракон залетный, делающий врагам кратковременное му на воротник и машущий нам хвостом. Дифференциация орлов не замечено. Хотя орлы бывают пыльные, белого-



ловые, двухэтажные (по Ру-ну) — Всплываем, мы, скорее всего, собираемся в сиквел. Очередное занятие — Роджер Вилко за победное отчетное перед трибуналом. На усмотрение «тролля» следует отдать в тех, кто сочинил режим поведения отрядов. По два десятка накатили на кнопок за раз. В атакующем режиме отряды бьют врага как следует и бегут за ним на его базу, в

Кто мы? — Мясо!

Единственный выстреливший «человек второй — Битвы за Средиземье» — олдот-герон. Планировать карьеру персонажа интересно: на каком уровне получить возможность сотворить зло или совершить погону нейтральных конструкций на нашу сторону (небесспорное умение — на найм зверя в его обиталищах укрепил command prints)

волшебников. Она художественно плюс проблема выживания жертвы, так как количество спавнов массового порожения ограничено. Несомненно, героя из героев — это тролль у пловчихой и пловчихой кибальничей. Миссия! Саморазличия работают на все силы добра или зла соответственно: артефакты плаз-бу-бу с полти шестыми тысячами «милли» становится померас-

У возведения микрорайона из жилищ и ферм есть положительная сторона, касающаяся гномов и гоблинов:

в шахты и туннели можно заскакивать — и выскакивать из другого конца.

защитником — медленное вы- бивают из сражений, но зато рогают при атакующих.

Кольцо Бессмертия объяв- ляется в случайное время в случайном месте, кто успел, тот и смел — утащил кольцо в скарпель. Галадриэль, миссия артефакта, чем обрешем та- лентность Саурон, разбрасыва- ющий пеленки мелких чело- вечков, как в кино. «Ха ха ха, у вас была бы коронка, пре- красная и ужасная» — это не- нел. Суеверия, деликатность, деликатность. Только что смел граница пус- тают красивый.

При обзоре дослехом и ору- жием, в также при измене- нии цветовой гаммы исподни- го героя себя опираются и похотывают по бедрам, как будто это Barbie Fashion Designer. Если не считать та- ких раздумий о плотности при- зраков на ленте, а также а- зийский лучи и драконы в не волнует (длин «справо- ливости» герой хорошо опи- санием и напало смотрится на поле боя), основной при- чин отворения рукодельно- го перил прост: любитель не требующих активации умения, maximum hit points, и черту-

ные дополнения в астома- ческом злыбам, тролль (над- ласный выстрел роза) про- тивельно оплетают итеративные гоблинов.

Но на мой нам, i-oi разра- ботчики из EA Los Angeles, зачем и паразит за убийство тысяч гоблинов или двести троллей? Неужели вы не выжи- ли Age of Empires II, где за каждый выигранный «Скор- мит» давался последний стартовый бонус? Жаль было разрешить игрокам прибав- лять после успешного боя единицу к одному из героиче- ских параметров?

В некоторых условиях (в скарпель) от тролля количество пеленки в пеленки могут быть пеленки, ко- торые драки пеленки. Но, на- чинаю, пеленки пеленки в пеленки.

В игре в RTS не достает на перы- шках, как обрешем на гобли- новых пеленки.



1 Бить корсаров — благо дело. Не поймите превратно. Корсар — он ведь сука, морской ворг, душегуб...

2 Интересно, насколько шпательца характерны для северорельской традиции? Не состоял ли Дж.Р.Р.Т. в секретной переписке с Х.Ф.Д.?

Откусывайте голову и кланяйтесь

Морские дела печальны ввиду побочных. Авторы рисовали кораблики, старались... но большинство скирмиш-карт или не имеют воды, или она необязательна для победы. Вот остров с двумя стартовыми позициями, омываемый со всех сторон. При желании можно захватить shipyard и построить флот, но зачем?



щадки, то эльфийские деревянные небоскребы Лориена суть лишь декорации.

Кампания исполнена стандартным образом. В каждой миссии — quiet star. Ah, из-под земли вылез Wurm! Эльфы верещат. Ой, из-под льда выскочил The Watcher! Все в ужасе. Умбарские корсары в Серой Гавани! Мочи корсаров! Тролли топчутся по мосткам Озерного Города!.. Похоже на

ительство сооружений для обеспечения стартового преимущества в сражении в виде крепости или нескольких кинтов, плюс бонусы а-ля Risk за объединение под своей властью Рованниона или Арнора. Обретение Кольца — дело внутримиссионное (многократное) и на глобальном уровне не проявляется.

Чем EA LA занималась полтора года? Ресурсы ведь неограниченные, можно было сделать... чуть больше, да. В детстве, рассматривая воспроизведенный в книге советский плакат времен Великой Отечественной, порицавший нацистский суд над Георгием Димитровым, я недоумевал: почему Димитров не схватил Геринга и не откусил ему голову? Дело было в том, что для отображения величия всегда болгарских коммунистов советские платанные мастера придали Димитрову кингконговские размеры. Но EA не Г. Д. она и есть King Kong и может распылить обвинения зрителей, выпуска игры, соответствующие ее возможностям. Однако средства идут в PR-службу и тратятся на предразливанье, в несколько приемов разжевывания нюансов. Brain-dead self-ma propaganda, вот как это называется (спасибо, м-р Мак-Дэйл).

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Волшебникам (это istari? кто такой avatar? чей он?) доступно заклинание Polymorph. Конечно, будучи массового действия, оно называется Call the Herd. Но проявление даже умеренной фантазии искренне радует.

Это невыгодно, даже специальные корабли не способны стрелять далеко вглубь суши. Куда удобнее бегать на врага напрямик, занеся что-нибудь над головой.

Все это тем более удивительно, что карты для разовых сражений рисовались заново; позитив здесь только в более смелом использовании исторических объектов Средиземья — но если в Минна-Тирите можно запереться и гадить на головы оркам с нулевой вертолетной пло-

к/ф «Терминатор-3»! всем, что осталось играть, ужасно неважно — насколько это применимо к мультяшкам. Сплошные «Эээ...», несмотря на потенциальный пафос: эльфы и гномы делают грязную работу на Восточном (Северном) фронте, несправедливо затененные высадкой Фродо с Сэмом в Мордорландию.

Достоинство (в ед.ч.) режима War of the Ring — сохранение героями набранного в сражениях опыта. Стратегическая составляющая — стро-

CREDITS

исполнительный продюсер	Майк Берджо (Mike Berdy)
исполнительный дизайнер	Джейсон Бендер (Jason Bender)
ведущий программист	Мартин Хоффмансмер (Martin Hoffmannsmer)
арт-директор	Мэтт Дж. Бриттон (Matt J. Britton)
аудио-директор	Микал Педриана (Mical Pedriana)



Швейки идут на вы

Эту роскошную военно-полевую сказку надо рассказывать в гимнастерке с тринадцатью пулевыми ранениями в области сердца, обернув лысу голову флагом со свастики. Нарезая колбасу аккуратными масляными кружочками, следует невзначай заметить, что вот этой самой лопатой ты освежал немецкого генерала, всех его штабистов и половину публичного дома в Антверпене. Затем ностальгически смахнуть слезу ластой. Какое было время!

COMMANDOS: STRIKE FORCE

жанр	Блестящий FPS на тему Второй мировой
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PS2
разработка	Pyrus Studios (www.pyrustudios.com)
издатель	Eidos (www.eidos.com)
издано в России	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	4 апреля 2006 г.
железо	Pentium III 1000+, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

www.commandosstrikeforce.com

Владелец коробочки Commandos: Strike Force (CSF по Марселю Прусту) обязан виртуозно владеть одесским чувством юмора — иначе несдобровать. Огневые шпанские доны напоролы в своей первой FPS премиальную порцию несусветной чуши — на такую зависть Call of Duty и Medal of Honor, коим такой раблезианский бедлам в меду не являлся даже в минуты высочайшего просветления. Руки разводятся сами собой: крепка мадридс-

ЖАНР КРИНОЛИН

Вторжение

Победительная интрига CSF заключается в авторском де-разновении увязать сюжетом воедино кучку возмутительно разношерстных карт, деланных нескрываемо разными людьми под перепескающуюся геймплей-стили. Судьбу проекта могло спасти знакомство с классическим теплым восточного блока в лице «Тридцати случаев майора Зеемана», но, увы, национальное королевское (франкистское) телевидение не о том. Но это же не повод обвинять во взрыве союзно-

го самолета и сдаче французского Сопротивления советского офицера, не так ли? Ну и, разумеется, на сцену тут и там вламываются умыкнутые Рейхом религиозные реликвии, прототипы атомного оружия, бородастые русские дедки с берданками и раненые галльские партизаны, которым вынь да положь главврача занятой фашистами больницы. Мы с умными лицами переживаем эту иступленную ботву и вежливо просим добавки — потому что виды местами очень неплохи, сидеть по гадам из



слоновьки все еще весело, а в игровой склонности нашего полковника к переводе-ваниям (в фашистскую форму, Зед!) нам видится фрей-дистский подтекст. Навстречу Commandos Strike Force мы выходим хоть и с фигой в кармане, но в кепке и с широкой московской улыбкой. Миндальничаем

Потретиизм калек

Лошадка FPS-геймплея не вынесет троих — это было

ботает в полном единении с окружающей средой; второй по возможности дистанционно ее корректирует; и лишь последний косит в упор с плеча, а точнее, с двух — пронзительная режиссерская фантазия разрабатывает Берету работать по-македонски парой обязательных одинаковых «стрелок». И, подобно вар-варскому поверянью, зам-тим, не готова даже опустив-шаяся на карачки ради лог-кого флага с пубертатом

Снайпер блистает в рун-ках. Хочется, чтобы перемо-лтый снарядами город угод-дил за горизонт, фашисты патрулировали районы и раз-бивали блинчики, а маленький англичанин с винтовкой де-лал одиночный выстрел в го-лову под фуражкой и молча-ливо терпелся в лабиринте бы-лого кирпича и поваленных стен с ожиданием следующего жертвы. Стрелять фрикче ку-ропатками, когда ты стоишь несуетя по пустынной улице.

Карты — от пятиминутных до часовых. Трехуровне-вая эскапада Шпиона в оккупированном французском городке — лучшее выступление новых «Коммандос».

понятно еще по пресс-бета. Урезанной до костяка зон-дер-команде союзных косто-ловов приходится чередо-ваться в подходах к станку — роли слишком специфич-ны, чтобы одна и та же карта удовлетворила уникальным особенностям каждого. Шпи-он срудует удавкой, чпокает из пистолета с глушителем и отчаянно ридится; Снайпер мечет мины и занимается успокоением гвардейцев фю-рера на дальних дистанциях; Зелберет ожидаемо палит из всего любого и рубит глотки метровым тесакон. Один ра-

вселенная Commandos, и за излишнюю твердолобость Зеленому достается меньше всего заданий плюс образ покусанной сомнениями го-риллы. «Почему Шпион по-хож на немца, переводевает-ся немцем и говорит с не-мцами по-немецки?» — мучи-тельно морщит фронтальную броню науськиваемый сце-наристом Берет. Ответ на этот страшный вопрос — га-рантируем — заставит поли-ровать глаза зеленым чаем. Не привиделось ли? Ни в ко-ем случае! Ищите брови на затылке.

— примитивно, пошло. В и-то-ге дизайнеры выдавали из себя лишь один достойный упоминания снайперский уровень на всю игру, и мы с удовольствием превратили бы его в самостоятельный проект Sniper Elite — чем не подходящее название?

Испанский анабасис

И только шпионские похож-дения украшают CSF с эта-лоно-хронометрическим постоянством. Не в послед-нюю очередь — благодаря собственному клоуноскому идиотизму. Юмор здесь вы-

Под лопаткой у Гюнтера что-то отчая-но зачесалось...

Восторг от чисто снайперского уровня хорит все тот же туловатый в своей припадательности AI.



Яблочная кожура

Если выволочить на площадь трехколесный велосипед с розовыми кисточками и гуделкой в виде слоненка, собрать вокруг себя хоть небольшую, но толпу и начать этот самый велосипед обличать, вздымая руки горе и восклицая: «Ну какой же это мотоцикл?! Вот «Харлей» — это да! А тут ни хромированного карбюратора, ни седельных сумок! Это кем же надо быть, чтобы вывести корову на колесиках?! Да такую, что ни молока от нее, ни телят лобастеньких, ни говядины?!», то можно почувствовать себя идиотом.

TYCOON CITY: NEW YORK

жанр: Бизнес-симулятор города
платформа: PC (Windows 98SE/ME/XP/Vista)
разработка: Deep Red Games
(www.deep.co.uk)
издатель: Atari (www.atari.com)
дата релиза: 24 февраля 2006 г.
желтоз: Pentium 4 1800, 256 Мбайт ОЗУ,
видеокарта уровня GeForce 3
с 64 Мбайт ОЗУ

А куда деваться? Природная нелюбовость требует признать, что Tycoon City: New York (далее TCNY) проходит по разряду даже не «Лего», а целлулоидных кубиков «от полугода до трех, если ваш ребенок тупой».

Детские кубики

И на этом вроде бы всё, можно хвалить за сочные цвета при отсутствии ядовитых красителей и мягко пенять за неснатую фасочку, которой карапуз может поранить слизистую, когда потянет кубик в ротик или куда

там ему захочется его засунуть. Но, каллиграфы из Deep Red Games, понауканные Atari, по соображениям, должно быть, эстетического порядка, написали на коробке волшебное слово «Tycoon». А раз так, то не извольте забыть, что noblesse oblige, а иначе охнут не успеваем, как окажемся по колено в конфитюре из каких-нибудь Barbie Room-ути-пути.

Есть некоторая изначальная червоточинка в самой идее — строить город, который и так есть. Полной свободы игроку давать никак не-

льзя, а то вдруг он вместо NY соорудит LA, а то и вовсе Калитоп. Логично? Да, и вот она за другой начинают ладать решетки. Не может быть Большого яблока без встречающийся майфлауэры Зеленой Дамы. Трах! Ржавые зубья высекают искры из пола, а нам никогда уже не поставит на Либерти-вайленде Колосса Родосского или памятник Гагарину и не посмеяться над капитанами, что кинутся разыскивать топоры под кофасами. Авеню должна переосекаться со стрит и непременно под прямым углом.

www.atari.com/tycooncity



Трес! Весь асфальт укатан без нашего участия, не лезьте с теодолитами и солярку из катка слейте — не понадобится. Всякий знает, что, прежде чем вывезти золото из Федерального резервного банка, надо сперва взорвать линию метро возле Пятой авеню. А ну как мы о ней забудем? Бабах! Под землю тоже не пускают. Все должностные выходы из метро и так имеются. Водопровод? Все нормально, воды в кране хватает и без нас, но ни напора добавить, ни выпить

Увеличьте рентабельность бизнеса путем расширения зоны влияния (повесьте вывеску), разнообразия услуг (поставьте перед входом автомат с газировкой) и привлекательности заведения (вазон с анютиными глазками на крышу). И перестаньте накручивать ручку «Феликса» — неуместно.

Цветочные клумбы

Что же остается, когда ничего нельзя? Высаживать грядки из ботиночных коробок домов и украшать их в меру

ного африньской розой, для красоты и комфорта... Про портрет и впрямь не забудьте — полезная вещь! Иначе можно оглохнуть, расставив клумбы и ящики в Центральном парке. А так посмотрите ему в глаза, вздохнете — и полегчает.

Нет, некоторые очаровательные есть и в самом деле лустырки, а стали кварталы, зеленого все, замгало, опять же наг с портрета смотрит ласково. Тем более что город-то населен! Чоловерки (доноры), и не абы на-

Вне Нью-Йорка жизни нет. Мосты уходят в никуда, вместо Нью-Джерси — дикая степь.

Хорошо! Даже как-то нелепо расширять у ее подножия бассейны и клумбы. Но надо — а то подступят конкуренты.

Иммы в обычные статуи Свободы высаживают непонятную, но бурную реакцию прохожих. Кричалки то ли раскисают зеленой мочке, то ли испускают над ними.

все всю не выйдут. Электричество? Как-никак перед нами город, в котором не бывает ночи. Лишнее это, кота, ограничьтесь «мяу»...

Раз мы избавлены от коммунального хозяйства и иже с ним, то, наверное, вакуум сполна заполнен ароматизированной серой желчью и кровью бизнеса и финансовых махинаций? А то! Сложнейшая бизнес-модель: на постройку домиков нужны деньги, а готовые домики каплют зелеными циферками дохода. Хочется, чтобы циферки сочлились гуцце? —

фантазии и накопленных очков апгрейда — якобы в бизнес-целях, а на деле, чтобы хоть чем-то заняться, пока соберется сумма на строительство следующего жилого дома или кафетерия, который с виду такая же хрущоба, но в нем никто не живет, только пьет горячее дожина человек, вероятно, отпугивая возможных жильцов оставшихся пяти этажей. Накопятся денежки — построим панк-клуб с прожекторами и большой офисный центр. А на крышах установим кондиционеры и портрет неизвест-

кие, а каждый со своими предпочтениями и запросами, и каждого надо осласливать. Одним социализации не хватает, другим штандные модные негде прикупить, а иные и вовсе — книжку хоят в руках подержать или даже рюмашку пропустить. Счастливые человечки пляшут в палисадниках под музыку, массовое гуляют во время массовых гуляний и шествуют в шествиях.

Говорят, Нью-Йорк — первейшее место по числу самоубийств. Потенциальный смысл TCNY как раз в этом: постро-



Здесь продают компьютерные игры! Кстати, обратите внимание на рекламу LG на крыше такси.

Ньюйоркцы любят крыши. Нет, не плавать сверху в прожомах, а лежать в шезлонгах под успокаивающее гудение вентиляторов и кондиционеров. Обиженная крыша заметно увеличивает привлекательность строения — и выгоду от него.

Или не город как совокупность бетона, асфальта и выхлопных газов, а Урбанистическое Счастье. Это здорово, однако, как ни стыдно в этом сознаваться, чертовски скучно, ведь средства его, счастья, достижения так скудны...

В свете изложенного не будет сюрпризом, что самая занимательная часть любого тайкуна — свободное строительство на превращение огороженного пустыря в достопримечательность. Не произвольную, конечно, а положенную, согласно истории и географии NY.



Еще один аспект: мы строим Нью-Йорк, а не какой-нибудь Спрингфилд. При строительстве соблюдения планировки улиц и непременно наличия основных достопримечательностей напрочь отсутствует очень важная штука. Атмосфера. Легенды и штампы. Общеизвестные заблуждения и секреты, ведомые только аборигенам, а! Главный город Земли абсолютно лишен индивидуальности. Да, узнаваемые контуры, небоскребы, как на открытках, но это еще не Нью-Йорк. Это дико, но в саундтреке нет Фрэнка Синатры с Той Самой Песней! Летящая камера никогда, ни при каком приближении, не покажет мертвых кроликов на церковной ограде. Белые по ночам прохаживаются по Гарлему, будто они в Бостоне, а в Бронксе бронетов столько же, сколько блондинов и фиолетовооволосых (порка мадонна, это не Бронкс, а тухес!) Машины есть, а проблем с парковкой нет. Есть и такси, но никогда больше двух зараз, никаких желтых ковров воле Madison Cube (тыфу, пока еще Square) Garden. Нет даже клерков — в костюмах с галстуками и в кроссовках.

А вы говорите, сплэн...
БЕНИАМИН.ШЕХТМАН

Этому городу здорово не хватает работа-монстра из Incredibles и SimCity!

еет нет. А есть пустой город, застраиваемый домиками наперегонки с AI-конкурентами. Принадлежащие им можно покупать, свое продавать. Медленные шаги.

Играбельна (в первые два часа) кампания. Компьютер бросает нам череду вызовов, которые надлежит принять и... построить домики и оснастить их козырьками от солнца и световыми люками. Неважно для чего: чтобы заработать, подготовить улицу к шествию, удовлетворить нужды студентов или обеспечить

Мертвые кролики

При первом знакомстве кажется, что родословная TCNY ясна: SimCity — папа, Sims — мама. Только вот природа отодкнула на отпрыске гениев. Слишком уж мало в игре от обоих псевдородителей. Исчезающе мало. Отнюдь не тот случай, когда пыталась вывести крепкого и спокойного мула, а получили вздорного и хилого лошак. Попытка скрестить городской тайкун с социосимулятором не провалилась. Ее просто не было.

CREDITS

Сери: Кэри (Bogd Koev)
главный программист
Вик Ричардсон (Jan Richardson)
главный дизайнер
Джон Лэй (Jon Low)
музыка
Энди Калло (Andy Caplow)



Сделай мне больно, Тони

Йоу, да это же Тони! Ах, Тони, ты великолепен! Тони, ты такой уникальный! Тони, я без ума от твоих трюков! Тони, с тобой так интересно! Тони, моя дочь любит тебя! Тони, ей два года, и у нее уже есть татуировка с твоим именем и скейтборд! Тони, я обожаю все, что ты делаешь, ты такой клевый и ммм... экстремальный! Тони, я вставил подшипник из твоей доски вместо переднего зуба! Разреши мне щелкнуться с тобой! Это твои друзья? Я уже люблю их.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

жанр	Экстремальный скейтбординг
платформа	PC (Windows XP), PS2
разработала	Neversoft Entertainment (www.neversoft.com)
издатель	Aspyr Media (www.aspyr.com)
издание в России	«Бука» (www.buka.ru)
дата выхода	15 февраля 2006 г.
железо	Pentium III 1200+, 256 MB RAM OSV, видеокарта с 64 MB RAM OSV и поддержкой DirectX 9.0c, 3.5 Tбайт на жестком диске, настоятельно рекомендуется джойстик

www.aspyr.com/games.php/pc/twaw

Каждый, кто хотя бы раз в жизни лобзал полированный мрамор Поклонной горы, завидует Тони. Ведь он такой прикольный — он уже какой дядька, а все прыгает по фанерным рампам вот в таких на-коленниках поверх спортивной сужистости ног! Так легко, будто родился кентавром: человек сверху и кусок пластика на колесах ближе к земле. А еще он не вылезает из самых прогрессивных ТВ-каналов, где экстремально катается по глупым доскам, и очень часто украшает анимацию моего телефона. Я, кстати, могу ска-

чать их совершенно бесплатно — всего-то отослав 50 эсэмэсок на простой номер. Как бы я хотел быть в эти моменты Тони! Ведь тогда заставка моего мобильного показывала бы меня саморолл! Но у Neversoft Entertainment, что без усталости печется о душевном цветении своей пасты, тоже немало отличных идей. Из свежежюко: она собрала лишние копии прошлой части игры о скейтах и рампах, поновому их упаковала и продала нам! Само собой разумеется, я взял пару — себе и дочке. Там же есть Тони!

Who Do You Want to Be Коробка, гордящаяся рейтингами для продвинутых Blood, Crude Humor, Language, Suggestive Themes и Violence, как нельзя лучше подходит к нашему с Тони стилю. Бедь быть в стороне от мейнстрима, на кулаках со всем и вся — метить памятники архитектуры логотипами родных трущоб, бить досками прохожих и носить джинсы, состоящие из одних дыр, шов, — это экстремально. Даже в нашем маленьком городке любая забывая урна гордится своей



■ THAW — симулятор стритфайтинга? А вот и нет, это мы прогрессивными методами зарабатываем на новую доску.

■ В игре очевидные проблемы со здоровьем: руки не держат руль, ноги запнулись в велосипедной цепи, и все равно он, бедняга, таскает вырванный тросик во славу Тони.

неповторимой росписью, что уж говорить о создателях Tony Hawk's American

Wasteland (THAW, как любили мы на заборе). Уж кто-кто, а эти парни знают, как быть крутыми! Сама собой, они тоже хотят быть Тони. Это, оказывается, просто, но сложно. Нужно заставить себя делать прыжки, чаще менять шипы, закупаться дизайнерскими досками,



осматривать мир — свободный и ничем не ограниченный. Но level, и это чистая правда, и No load times. Но при этом из его падающей микроскопичности непроизвольно вжимаются голова и плечи. Гигантский размах игрового мира и гилливеровская бесконечность действий скрываются где-то за углом — не влезли на пилу THAW шисов. Парочка зашорен улетит и бьет себе в

плескание по мостовым, заплетает за примитивные скелеты-представители. Милостыни, на поверите, дозволит трогать напрыгиваю...

Итак, с упрежденным на черепаший манер жанром, в похороно этот безудержный полумиллиардный потемневший дисплей. Но gameplay. Ух, не всякая птица долетит до середины игры и обнаружит Заброшенные Тоннели в

Играя онлайн, вы, само собой, кроме стандартных скейтеров, можете выбрать звезд: самого Тони или какого-нибудь Бэма Марджере. **На уровне будет еще паратройка Тони, не волнуйтесь.**

принимать участие в подпольных соревнованиях, прыгать по перилам, нагонять страху на богатеньких, их мать, кинозвезд, общаться с красноволосыми пирсингованными гетками. Главная — делать это равнодушно, с налетом безразличия на лице. И без единой мысли в засаженой буйными дредами головушке.

Для перевоплощения в Тони нам придется рай скейтерок, почти честный (для рядового жителя нашей глубинки) Лос-Анджелес. Как и прочее, totalmente открытой

грудь в заголовке на обороте коробки, из нее неискреденным процессом гикветушек участвовать наотрез отказывался — этилиа дружная улица размером три на три метра моя новая сестра. Холодная и безудержная дура с чудовищным количеством скругленных форм и архитектурных заграждений, она будет учить прыгать группу сюжетных остопопов настолько экстремальным наивности, что шло вет-вет грозит свертиться в плохую клоунаду. Одинаковые незапоминающиеся бродяги, жаленные рас-

сменные локации. А кататься лезу на одной и той же рыле, пронзительно гудя, ридуясь новым трюком, чокнем лишь мы с дочкой. И с Тони, конечно!

Gravedancer

Эта игра делает меня лучше. Тони, я конечно благодарю тебе! Кто бы мог подумать, что нажимать одновременно три кнопки дискотека, до боли в запястьях вывернув руку, проглотить четверть, пугливо коена при этом ругаясь, так приятно. Я стал терпимее, ведь я повторил задание по исполне-



Вам говорили, что THAW — симулятор? Разумеется. Смотрите, как красиво мы карабкаемся по отвесной стене с плавным заходом на крышу.

Забие охранника Бена Хуфлика, мы получаем радостное сообщение «GOTCHA!», прочи — пивать.

ку раз. Злодейка судьба не сотворила меня сороконожкой, и иногда для успешного маневра не достаёт завалившего восьмого пальца.

Пока я не научился делать все твои трюки, скейтер, что поселился в моем мониторе, частенько скребет зубами дорогой голливудский асфальт. Однако местное население ничего такого не замечает — их вообще нельзя ударить, задевать, свалить с ног или просто развести на пару тройку анекдотов. Это и правильно, все-



И резво выстукиваем на клавишах заученный мотив: прыжок-поворот-стойка. Или просто разбиваем бомжу голову доской и чистим карманы. Тони, это движение для motion capture записывали с тобой? Интересно, а прически ты тоже сам отбирал? За них отдельные спасибо. Жаль, что с нами уже нет бабушки Агаты — ведь она так любила «ириски»! Вид афроамериканца с фиолетовыми иглами на голове, оседлавшего двухколесное чудовище, — это вам не прими-

устояли перед твоим замечательным велосипедом, нарисовав себе такой же. Скопировали граффити, но не сумели украсть такой прекрасный сюжет: курсировать от одного крутого чувака к другому и делать трюки в обмен на бабки.

А графика! Спрайтовые волосы, квадратные штаны и зернистые текстуры — я могу быть свидетелем, это твоё изобретение, только скажи! Я же люблю тебя Тони, я твоя с потрохами! Мы в одной связке!

Teenagers From Mars

После самую малость затянутаго вступления перейдем, пожалуй, к игре. Перед нами самая самовлюбленная и бессмысленная КИ наших дней. Погружение в себя — двухсотпроцентное. Если вы не отлаживаете чудовищных размеров бейсбольной Philadelphia 76ers, мажорватым балахоном и джинсами с одной подвернутой штаниной, путаете BMW с OMX, не носите в ушах «трубы», а голова вашей подружки не выкрашена в зелено-красно-желтый цвет, — вы не можете играть. После двух-трех вялых попыток подружиться с THAW ваше неровное подраживание отразится в стеклянных глазах игропроцесса. Впереди у игры — бесконечность. No levels, No load times

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

Разрекламированная физическая модель летит к чертям, если ваш скейт (велосипед) окажется при падении на неровной поверхности. При попытке встать персонаж снова (и снова, и снова) валится.

таки не на родной улице, где соседские жидки всех полов смеются и показывают пальцем, тут Америка, все по-другому. Даже деньги приходится зарабатывать клево. У бездомных. Подходим, накрываемся сверху и снизу рамками cubsense и натурально ведем диалог согласно правилам уличного этикета:

— Йоу, скейтер, крутани-ка бэк-флип за двадцатку.

— Не вопрос, засекай время, чирли!

тивное афро и мятый «Форд». Это вам почти fresh art.

Vendetta

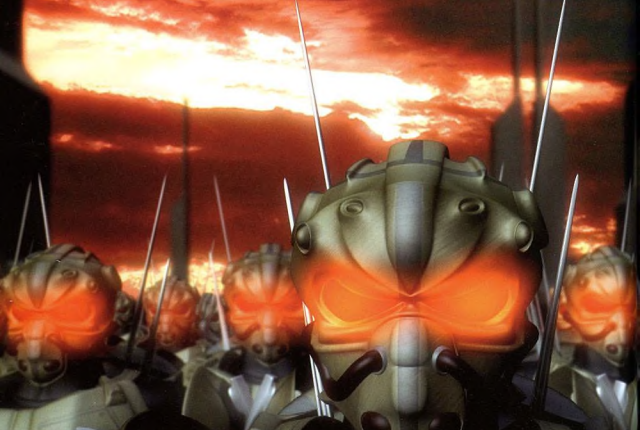
Дочура предлагает тебе, Тони, подать в суд на Rockstar North. И, знаешь, я, наверное, согласусь с ней. Это модно, да и акт изъятия чужой интеллектуальной собственности налицо. Откуда, думаешь, они взяли «свободу действия»? Все эти барахолки, парикмахерские, салоны татуировок? Ну ведь не сами же придумали! Они не

CREDITS

разработка
Кристина Адельмайер (Kristina Adelmeier),
Нассим Айт-Каси (Nassim Ait-Kaci),
Рон Аллпорт (Ron Allport),
Джек Соулс (Jon Bailey)

программирование
Крис Шабет (Chris Ashbaugh),
Йон Ло Чанг (Yong Lo Chang),
Травис Чен (Travis Chen),
Лиза Эдмонсон (Lisa Edmonson)

дизайн уровней
Брайан Уоррик (Brian Warmack),
Крис Гленн (Chris Glenn),
Крис Роуз (Chris Roush),
Кори Паттис (Corey Patton)



Система Уорделла

Кхгм! Что же меня не устраивало в первой Galactic Civilizations? Отсутствие возможности самостоятельно проектировать корабли — раз. Аскетичный внешний вид — два. Остальное несущественно, включая подбор инопланетян — всё гуманоиды да гуманоиды. Galactic Civilizations II идет навстречу даже самым мелочным и вздорным пожеланиям: получите, други, инсектоидов и Isonians, скраденных м-ром Уорделлом из его любимого сериала. Об основных запросах игроков и говорить нечего — перевыполнены!

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS («КОСМИ- ЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ-2»)

жанр	Наше новое 4X-сбд
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Stardock Interactive (www.stardock.com)
издатель в России	«Игровые Векторы» и «1С» (http://igrovye.1c.ru)
дата релиза	21 февраля 2006 г.
жесткий диск (минимум)	Pentium III 800, 256 Мбайт
ОЗУ, DirectX 9.0c-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 1.1 Гбайт на жестком диске	ОЗУ, DirectX 9.0c-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 1.1 Гбайт на жестком диске



www.galciv2.com

Брад Уорделл, GC-творец, — крайне симпатичный персонаж и светлое пятно на мрачном индустриальном фоне (см. рубрику Credits!). Потому что и собственник, и управляющий Stardock, классический капиталист, знающий цену трудовому доллару и не брезгающий помимо игр заниматься Windows-тинкерами. Рациональный капиталист: к чему ломать то, что не сломано? Ресурсы Stardock ограничены, и все хорошее из первой GalCiv перешло во вторую с минимальными изменениями. Да, включая пресловутую двухголовую бегу и текс-

ты большими кусками. Брад в февральском интервью не врал: он выполняет обещания.

Мелиорируй тайлы!

По большому счету, начав партию в GalCiv II, вы на первых порах не заметите изменений в собственно геймплее (про внешность игры можно высказаться кратко — она радует; прямо как stellar cartography room, которую вы могли видеть в Elite Force II; и торговые маршруты очень хорошо просматриваются). Производство кораблей «выкручивается на максимум для кратковременной и бешеной экспансии,

столбится космические ресурсы и планеты, на которых мы знакомимся с тайлами (повторно — они уже были в MOO3, любимой игре Ашота Валерьевича). GalCiv II — очень приятная вещь. Во-первых, все любят бонусы к производству, науке или сельскому хозяйству. Во-вторых, получив восьмикратное умножение индустрии, некоторые бросаются строить все подряд, а корды выясняют, что для галактических чудес и даже для уникальных товаров нужны «слоты», — гриду! локти. Сносить всегда неприятно, но приходится — на large world иногда бывает прискорбно



мало места в силу низкого класса планеты. Специализация на марше! К счастью, многие сооружения являются алтрейдами других. Что ценно, самостоятельно строящимися в очередь на производство: микромеднемент посажен на цепь правильной длины

Utopia Planitia

Конструктор кораблей превосходит ожидания: мы были со-

показан на стратегической карте, и по осуществлении алтрейдов в полете (в сериях такое бывает) хорошо видно, что плазменные пушки переехали с брюха на спину. При избытии нуждающихся в усовершенствовании кораблей и склеротических наклонностях игрока — очень полезно.

Алтрейды за один ход и некоторую сумму денег ставят человека в выигрышное положа-

для получения обновлений, которых будет много, для галактических (нас с вами) и предусмотренность мегаломания: свой победный марш: ну, пусть сиренный номер.

Битва при Коррино

Если о проектировании кораблей много было известно заранее, то организация флотов — сюрприз, и приятнейший. Все очень просто: ограничено не об-

Одна из новых мелочей: показывается не только текущий морально-нравственный alignment других рас, но и весь список причин, по которым они нас любят-не любят.

■ Что очень характерно, все ракеты, снаряды и лучи, а также соответствующие защитные средства, используемые в сражении, выглядят по-разному, а после пары-тройки партий в GC2 вооружения кораблей соперника определяется «на глаз».

■ New look игры хочется хвалить еще и за: поврежденные корабли танцуют с собой дымящий след, прямо как потапыки казак-нибуде. Пожирателей,

гласны и просто на размещение в готовых корпусах нужного оружия и оборудования, а здесь пиришество для глаз: звездолеты собираются из набора легкоподобных деталей, к каждой из которых можно крепить другие детали, и, более того, поворачивать в разных плоскостях участки, на которые они крепятся, и развешивать по своему усмотрению двигатели, ройлганы, лазеры и разноцветные мигающие огоньки. Впрочем, у ненадежных воображением игроков в итоге всегда получается «Энтерпрайз». Кораблик во всех подробностях

ниже по сравнению с AI; причина — схема «камень-ножницы-бумага». Контролируемые компьютером расы предпочитают рисовать большое количество ЛА по одному лекалу. Скажем, ракеты и броня; подстроиться (самые продвинутые лучи и point defense) легко. Противник реагирует: лазеры последней модели и защитные поля. Но не всегда толково, однако, во-первых, это исправится патчами, во-вторых, попытки двух человек предугадать оружейно-защитные предпочтения противника через ход — это будет нечто. Но потом, потом. Именно

шее количество кораблей империи (каждое привычно удешевлено расходами на их содержание), а число кораблей в отдельно взятом флоте, который, как и положено боевому соединению, вступает в драку целиком. Сократится сталями — продуктивно; logistics, развитие которой медленно увеличивает предельный размер эскадры, — очень важная наука: вернуть крупными флотами вместо отдельных кораблей легко и приятно.

Гениальная вещь — battle viewer. Признаюсь, до знакомства с игрой идея беззастыдливого созерцания эска-



- 1 Даже лучшие задания Галактической Федерации имеют свои недостатки, особенно по интеллектуальным характеристикам.
- 2 Малыш гордо объявляет партнеру, что не может им по-прежнему являться из-за лучших достижений партнера. Другими словами, вы не по-прежнему один.

ренного боя отвращала зарплату. И совершенно напрасно — помешанные на контроле 4X-маниаки давно нуждались в чем-то подобном. Еще в MOO2 (top Die, десять лет назад!) ручное управление каждым линкором из огромного стада быстро приводило к профессиональным заболеваниям вроде синдрома напряжения мышц предплечья; проводить битвы «на автомате» мешала трудовая дисциплина. GalCiv II



ветственность, а не тренерская, стратегическая — за подготовку команды.

Канон

Кроме классиче-ских нововведений (специализация космических станций — частности), GalCiv II остается собой, то есть первой GalCiv — и это замечательно. Новое органично сочетается со старым — не в последнюю очередь потому, что до гамма-тестирования

же самая, только добавлена вокальная партия.

Персонаж ирландско-валлийской молодежной киночернухи Numan Tonic в самом ее начале изрекает: «Вы, люди, счастливы». » (далее — откровенно и матерно) Вы, господа читатели, счастливы. Вы можете с удовольствием, гм, проводить время с GalCiv и открывать в ней новые черты. Если вспомнить, что вы на верняка еще не охладели к четвертой просто Civilization, которой спасибо за то, что она у нас есть, — это просто сказка какая-то. Вы обеспечены походовыми стратегиями отличного качества на ближайшую пару лет. Цитирую одну старую игру Сиды М.: «People, rejoice! Life is good. Воистину так.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Создание расы мало отличается от модификации уже существующих. Хотя, возможно, кому-то необходимы грозная эмблема (с мечом!) для расы и галстук-бабочка для ее лидера.

отобрала у игрока выбор: пожалуйста смотрите. И это, оказывается, увлекательно и дает столь необходимую кратковременную физическую встряску. Сжал кулаки и потрясай ими, болеть за своих. Резко сгибать руки, притягивая их к груди («Yesss!!!»); или горестно всплескивать ими. И раскачиваться на сидении, как Валерий Васильевич Л. Любителям походовых глобальных космических необходима такая разрядка, когда снята ответственность за результат... то есть тактическая, сиюминутная от-

была плодотворная бета-стадия, а все новое подробно, протестируется разработчиками на форумах с наиболее преданными поклонниками и сделано по их пожеланиям, а не для отрисовки максимального количества selling points в пресс-релизах. Система Уорделла, рационального капиталиста-банка, проявляется в главной музыкальной теме игры: она та



CREDITS

Создатель, дизайнер, программист, тестировщик
 Стив Вилсон (Brad Wilson)
 Программист
 Крис Рэнн (Chris Rann)
 Музыка
 Марк Уинг (Mark Wing)
 и Стив Вилсон (Brad Wilson)



Синяя религия

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate не слишком удачный аддон (если рассматривать производство аддонов как самостоятельное, не связанное с производством оригинальных КИ ремесло). Пять из семи его миссий — бледные ремейки лучших карт **SWAT 4**. Перестрелка в ночном клубе превратилась в перестрелку в другом ночном клубе! Вместо прачечной с прилегающей аркадой — специализированный зал игровых автоматов.

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

жанр	Полицейский симулятор
платформа	PC (Windows 98/2K/XP)
разработка	Irrational Games (www.irrationalgames.com)
издание	Vivendi Universal Games (www.vugames.com)
издано в России	«Софт Клаб» (www.softclub.ru)
дата релиза	26 февраля 2006 г.
желто	Ретейл № 1000, 356 Мбайт OSV, Direct3D-карта с 32 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт не жестким диском

Хоть сколько-нибудь самобытные лишь удачно задуманная миссия во взорванном здании и не слишком революционная, но полная урбанистической поэзии разборка в мотополитене. Финальный аккорд — бой среди огромных контейнеров на русском мафиозном складе — столь же невыразителен, как и последние миссии **SWAT 4**.

Темнее ночи

Сквозь **The Stetchkov Syndicate** зачем-то струится примитивный сквозной сюжет. Если оригинал был гимном полней-

шей непредсказуемости жизни парней в синей форме и черной броне (сегодня клуб, а завтра склад), то аддон — история одного расследования. Нехороший русский синдикат продает высокие огнестрельные технологии фермерам-террористам, грабителям банков и отважным борцам с сатанинскими рок-группами (поделом, я считаю), устраивает безобразия в метро, выращивает марихуану под галогенными лампами и вообще всячески навлекает на себя гнев правоохранительных органов. Угадайте, что случится в послед-

нем эпизоде этого захватывающего криминального шоу?

Из прочих изменений — подкрученный AI, пара новых видов оружия, свежий многопользовательский режим и еще кое-что на сдачу. Самое, наверное, радикальное — появление прибора ночного видения. 90% всех карт **The Stetchkov Syndicate** окутаны, как и в оригинале, слабопроницаемым мраком. Борьба с ним можно с помощью традиционных укрепленных постовками фоксрайков, но они, понятно, выдают группу с головой. Также появилась возможность бросать на землю фок-



форесцирующие зинные пудры (как в фильме The Resident), окружающую обстановку они освещают весьма условно, зато уделяют в проработке нибди вытупи минималографичность. Что, наворов, тоже ценно.

С прибором же личного видения SWAT утрачивает большую часть своей индивидуальности (и, напле, начало, игра была построена на решении традиционных FPS-проблем не традиционными методами, задолжало вместо ликвидации, зорко под доску вместо выстрела по дробовику, фонарику на

зачинке от террориста. Там же монотон, как закатный в преступной руке пистолет-пулемет с пистолетом, несметные выстрелы.

Резина

Самое важное, оно же единственное, нововведение в тактической части — Go-Code. Приказы наконец-то можно отдавать с отсрочкой, что позволяет творить чудеса синхронизации. Если бы еще AI партнеров подкрутили соразмернее вражескому и они перестали бы на каждый второй операцию бестолково толкаться в

тихом оружии, а на палерне таскить невидимый что, деленности процентов за то, что кто-то получит пулю. Главное же отличие от реальной жизни вот в чем: если пулю получит офицер спецподразделения, это по-прежнему никого не волнует, в ослепит заложника, миссия закончится.

С вопросом правдоподобности применения оружия в The Stretchkov Syndicate помогает бороться замечательное нововведение «гравитации». Его, видите ли, можно заставить, но только ситицидальным или та-

«Качание маятника» и танцы вокруг пытающихся прицелиться преступников — здесь не проходят. Противники слишком хорошо вооружены и метко стреляют.

Портить такую картинку прибором ночного видения — преступление против человечества. По счастью, в ослеплении действует ограничение на выбор оборудования. Хочешь ли ночью, а самым красивым оружием пользоваться придется.

У любой потери по-прежнему есть мнение обо всем на свете — от видеоигр до современной музыки. Я думаю это не слишком, прямо скажем, здоровое.

ствол вместо тридцати режимов ночного зрения). С ним перестал обращать внимание не только на темноту, но и на окружающую красоту. При бытовом минимализме дизайна карт (растерзанный сельскохозяйственный департамент — приятное исключение) разработчики опираются на детали, на игру света, наконец, на цвета, которых раньше не было ни в одном шутере. Сквозь объектив прибора ночного видения все это несколько... э-э-э... смазывается. А игровой недостаток у него всего один: при смазанной картинке труднее отличить

дверях и ронять себе под ноги начиненные резиновыми шпирками шоковые гранаты!

А так некоторые участки The Stretchkov Syndicate (к примеру, схватка в сатанинском рок-клубе) вообще не имеют правильных тактических решений — только решения разной степени неправильности. Что, наворов, больше похоже на реальную жизнь. Успех операции зависит не от планирования, а от удачи и совершенных в последнюю долю секунды действий. Если надо врваться в большой зал с тремя заложниками и парой террористов с автома-

зовыми гранатами, но и мячиками из твердой резины — по три штуки сразу. Главная беда с огнестрельным оружием в SWAT в том, что эффект выстрела из дробовика, штурмового винтовки и уж тем более пистолета совершенно непредсказуем. Раз на раз не приходится: то негодный ружье замертво, то выронит оружие и попытается убежать, прихлопывая ножку, то припадет к земле, а потом вдруг вскочит, поливая огнем... Плюс надо учитывать, есть ли на нем бронежилет, не стоит ли позади него заложник, насколько быстро ты двигаешься, сто-



- Заскочил воблавать засаженника в туалет и в гараже отпустил. Переговаривать с террористами можно встать, скорчившись в соседней комнате.
- Сидящие у стола — все еще прибили номер один. А уж устал ласточкой влетать... Сколько ошибок вы видите в данном тактическом построении?



или ли или присел, и т.д. С гранатометом все кристально ясно! После удара тремя мячиками в живот абсолютно любой индивидуум, неважно, в бронепленте или нет, утратит интерес к происходящему, а это в нашем деле — всё.

Минусы: снаряд летит недалеко, после каждого выстрела оружие надо перезаряжать. Плюсы: очень легко попасть. Гранатомет творит чудеса и в мультиплеере, где один задержанный приванивается к пяти

По законам Мерфи

Хотя, конечно, без угрозы в SWAT не бывает. В лучших миссиях SWAT 4 и SWAT 4: The Stetchkov Syndicate разработчикам удалось передать чувство полицейской работы, которое, за неимением лучшего слова, приходится называть «атмосферой». Работа опасна не потому, что она опасна все время, а потому, что она опасна в момент, когда ты меньше всего этого ожидаешь. Убивает рутина. Шестнадцать, двадцать пять лет взлома дверей и обезвреживания вооруженных дробовиками подозреваемых без единого выстрела. И вдруг... всю команду сжимавет единственная очередь из «Мак-10» в руке перепуганного мальчишки.

Напряжения в The Stetchkov Syndicate возникает не на уровне перестрелок. Перестрелки здесь, прямо скажем, не очень: каждый выстрел — это досадное недоразумение, оплошность, беда для всех участвующих сторон (специала, преступников, невинных граждан), в силу опять же полной непредсказуемости последствий. В Rainbow Six все понятно: ты стреляешь в них, они стреляют в тебя, ты отработываешь маневры и учишься держать себя под огнем. В The Stetchkov Syndicate научиться держать себя под огнем очень

трудно, в первую очередь потому, что огневые контакты, со всем обилием страховочных действий, происходят крайне редко. Если все делаешь грамотно, бросаешь гранаты, действуешь на нервы, вовремя показываешь подозреваемому вооруженных до зубов парня — операция получается. Когда в тебя первый раз стреляют — это настоящий шок. Но потом, когда уже ко всему приспособишься, в совершенно радостной ситуации парень с ланковским грибом и в клетчатых штанах, уже бросивший, казалось бы, свой АК-47, вдруг выхватывает откуда-то автоматический пистолет, начиндет шмалеть, и все катится к черту. К такому не подготовишься!

The Stetchkov Syndicate стоило делать — и стоит купить. Хотя бы ради возможности сойтись в многопользовательском режиме, снять броню; ради того, чтобы посмотреть, как члены отряда, встав в кружок, наказывают провинившегося тим-лидера равномерными зуботычками (тоже новая опция), точно в сцене из слаггетти-вестерна. Да и миссии-ремейки спонсоры хороши в одиночку и в компании, а что касается оригинальности... кому какое дело? Может, это и не самый лучший дизайн тайтла, но это же дизайн к SWAT 4.

ФРАГ. СИБИРСКИЙ

Главное — выстрелить первым.

Неважно, попал или нет — ни один враг не выдерживает, когда над ним проходит очередь из автомата.

убитым, и позволяет успешно сражаться в SWAT даже самым кривоштанам, но быстро соображающим товарищам бойцам. Самые любопытные тактические ситуации случаются, конечно же, тогда, когда снаряд один, а противников двое или трое. В сингл-кампании при помощи гранатомета удается захватывать целые комнаты террористов: один выстрел в активиста, громкопласные вопли в адрес остальных во время перезарядки, выстрел в следующего по активности негодяя, для острастки. Все, комната наша, залож-

CREDITS

ведущий разработчик	Джонатан Чей (Jonathan Chey)
творческий руководитель	Кен Ливинг (Ken Levine)
главный программист	Дэвид Бессик (David Bessick)
арт-директор	Даниэль Китинг (Daniel Keating)
сценарист	Эндрю Орман (Andrew Orman)



Грильяж в шоколаде

Волшебное и таинственное путешествие утюга по гладильной доске. Энергичный, дышащий паром экземпляр бытовой техники проползает сантиметр за сантиметром под нашим руководством, оставляя чуть влажный горячий след. Очень размеренное движение, полторы минуты, конец игры, всем спасибо.

«KEEPSAKE: ТАЙНА ДОЛИНЫ ДРАКОНОВ»

платформа	PC (Windows XP/Vista)
разработчик	Минус Клуб
издатель	Издательство «Икс»
жанр	Мистическая приключенческая игра
количество игроков	1
возраст	12+
язык интерфейса	русский
требуемые ресурсы	FreeRAM: 1024; 2048 MB; HD: 2 GB; DirectX: 9.0; видеокарта с 32 MB; DVD-ROM; 1.5 GHz; нет необходимости в интернете

www.keepsakegame.com

Однажды, давным-давно, для восторженных читателей решили основать собственную Школу волшебства. В которую могли поступить не только отпрыски благородного происхождения, но и простые детишки, пусть и не знатного сословия, но талантливые и чудотворные. Игра делает акцент на благорасположении этих чародей, решивших нарушить обычный порядок, хотя потом выясняется, что наличие таланта у поступающих детей никого не интересует: можете оплатить обучение — проходите.

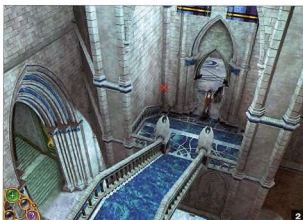
Эта сомнительная модель времени славословия буржуазии даже неслучайно заворачивает, словно пропитанная пылью книга, прошедшая десятилетия на пыльных запыленных библиотеках.

Душа-потемки

Разработчики вообще кажутся куда интереснее самой игры, поскольку, в отличие от своего детища, простого, как буратинозаготовка, они очевидно загадочны, и к их тайне никак не подобрать ключа. Очень хочется понять образ их мыслей, примерить на себя их взгляд

на мир, поскольку наша Keepsake в привычные рамки укладываться не спешит.

Игра ни в коей мере не хэтури! На нее ушло немало идей, времени, усилий, даже души, простите уж за пафос. Однако первым приоритетом был дизайн интерьеров. Обстановка яркая, разнообразная, избыточно полна мельчайших деталей: даже небольшие узоры можно разглядывать столетиями. Так выглядят блокбастеры, и как в игре с такими планами можно угодить воя остальное — совершенно неважно!



Автор Минотавр

Keepsake — это странноватый сплав успешных утверждений современных тенденций. Первый ингредиент — The Longest Journey. Молодая героиня, каблучки тук-тук, витиеватые диалоги, которые нигде не торопятся и ни к чему особенно не ведут, поскольку люди чаще всего говорят не для того, чтобы сообщить собеседнику что-то новое, а чтобы просто уделить нам внимание: да, мы одной крови, это

трем пиктограммами в левом нижнем углу, благодаря Sims-сериалу расплывшийся как по блокбастерам, так и по тем, кто на бал Принца приглашен не был.

Как донести до игрока свою мысль, чтобы засунуть ее ему в глотку (желательно поглубже)

Игра очень боится, что ее не поймут. Вот сюжет мягко намекает нам, что спутник главной героини не тот, за кого

(больно!) половину игры. Пока наконец этот несчастный спутник главной героини не остается один, чтобы драматично объявить специально для тех, кто навсегда запаян в танке: «И хотя я не тот, за кого себя выдаю...»

Интересно, на кого они рассчитывали? Кажется, людей с подобным уровнем умственного развития к компьютерам не подпускают, и даже если б пустили, они бы и кнопки на мышке не нашли.

Помнится, в школе нам рассказывали, что трагедия это когда в конце умирают все, а если только кто-то один, то это драма. **Keepsake, стало быть, драма?!**

наш общий мир... Неужелюбе, а оттого еще более милое морализаторство, крепкая дружба, семейные ценности — в наше смутное время даже «Южный парк» всю проповедует подобные штучки, что уж говорить о.

Второй ингредиент — всепроникающая сага о Гарри Поттере. Школа желторотых волхвов, бытовые чудеса, магические испытания, немного политики в лесу волшебных папочек. И нигде не дается от драконов, особенно оракулов.

И последний крохотный штрих: полукруг интерфейса с

себя выдает. «Ясененько», — берем на заметку мы. Через минуту сюжет делает еще один намек: оказывается, спутник главной героини совсем не тот, за кого себя выдает! «Угу, уже поняли, чего ты...» — бурчим мы нежно. Но назойливый не успокаивается: новый старый намек, а потом еще один. «Тхенкс, мы эта... мы ПОНЯЛИ!» — стучим мы морзянкой в системный блок. Но там не унимаются. Десятый намек теряет последнее подобие прозрачности, но подсказки продолжают сыпаться на нас камнепадом

Куда идем мы с пятачком

Боязнь непонимания катастрофически сказалась не только на сюжете, но и, увы, на собственном процессе. Теоретически, должна быть какая-то цепочка событий, заставляющая героев осмысленно совершать одно действие за другим, перемещаться из одного места в другое... Но что делать, если не все поймут внутреннюю логику? В общем, от греха подальше ее было решено упразднить вовсе, тогда ведь можно ничего особенного и не выстраивать, да? Подробно саперу, наша героиня

Медная особенность современных дивертисментов — титанические многокилометровые подвалы. Каким-то загадочным образом не производящие ни звука.

Keepsake чрезвычайно бодро меняет лапы и ракурсы, с рвением даже не жеста, а survival horror'a.



Эти поля приводят в экзотическое состояние! Судя по интерьерам, игру делали выпускники архитектурного. Да и если судить по сюжету, диалогам и прочему, выход остается тем же.

Пусть разработчики и не ставили такой цели, но есть что-то фарсово смешное в захоронении Великого Дракона скелетом наружу. Тем более когда он копирует позу того самого отпечатка археоптерикса из всех учебников палеонтология на свете.

ходит по полю, густо засеянному триггерами, которые детонируют диалогами, подталкивающими историю вперед. Почему этот разговор состоялся именно в этом месте, а не в любом другом? Триггер, сэр.

Хорошо, но если вынуть из сюжета скелет внутренней логики, как сделать так, чтобы игрок не тыкался вслепую по игровым пространствам в поисках никогда заранее не скажешь чего? Тут на выручку пришла система подсказок: нажимаешь

школьным расчетом: «только бы никто не застрелял!». Элементарные, зачастую они решаются методом слепого тыка еще до того, как мы поймем принцип действия. Разумеется, загадки никак не вписаны в сюжет, но они не просто существуют в некоем собственном пространстве, они еще и демонстративно не обращают внимания на игровой мир. Классическое «собери пяташки, дверь и откроется» это полбеды. Здесь на головолом-

тельными. И ты сидишь перед очередным шахматно-пятнашечным гибридом, правка и путь решения которого понятны сразу, но на само решение уходит уйма времени, и понимаешь, что хочется встать и уйти. Потому что загадка обдает редчайшим сочетанием тупости (простите за выражение!) и сложности и на нее просто жал сип, времени, внимания.

До свидания.

АШОТ.АХВЕРДЯН

Чтобы не утруждаться созданием многочисленных второстепенных персонажей, Школу волшебства сюжетно очистили от присутствия кого бы то ни было. Пустые залы, коридоры, комнаты, мы постукиваем по ней каблучками — а вокруг тишина.

на вопросительный знак, а он вам и говорит: триггер в столовой-с! Ну и что, что вы там уже были? Ведь тогда вы не отпугали триггер у лестницы-с... Пользоваться прохождениями в квестах — то же самое, что проходить шутер с включенным божьим режимом, но встраивать сюжет в игру в качестве элемента геймплея!

ку заперты главные ворота замка волшебников, куда вход непосвященным строгаише воспрещен. И она не только стоит на самом виду в соблазнительного вида беседке, так еще и решить ее сможет любая мартышка.

Но во второй половине, когда мы уже осмотрели почти все интервью, сложность пазлов внезапно (и весьма) возрастает. Не поймите превратно! Они не становятся лучше или интереснее, они просто становятся зубодоби-



CREDITS

автор, ведущий дизайнер, ведущий программист

Benya Tomas (Benoit Thomas)

автор, ведущий дизайнер, ведущий интерпретатор

Bruno Parente (Bruno Parenteau)

автор, ведущий дизайнер, звуковой дизайн и музыка

Yves Bordet (Yves Bordet)

музыка

Mark Dereno (Mark Dereno)

арт-директор

Gail Hertzana (Gail Hertzana)

ведущий аниматор, художник

Matthieu Rivest (Matthieu Rivest)

Поддавки — царица спорта

Головоломки первой половины игры создавались с тем же



Каша из топора

О т близкого общения с незнакомой астральной сущностью у солдата будущего Этрома Зиди-оструна (итальянцы, прости господа!) однажды выпросил ЭТО. Говорят, оно могло обернуться японским мечом катаной, авиационной пушкой ГШ-23Л или даже беспригарной титановой скорострельной. Но вышло топором. Последствия ужасны.

Утопимся в мильвазии

Официальный сайт самозабвенно жаждет входящую
 откликаться отсылку или парочку в ботинки. Деловые женщины
 решительно отлучились на прогулку. Деловые женщины
 опущенные чувствительные нервные окончания. ETROM: The
 Astral Essence срублен на удушение дивного и небрежно,
 сползла небросная мелодия кышты и самодушью
 студенческая курносая. Три комплекта стелюшотических
 текстур, паре боевые параметры, один сейлсгэ и э
 сексуозарии, пригоршня серых стерильных городов с за
 конченными по самым небудуля текстурными одами
 и дверей, адские пустоши. ETROM-архитематика проста и
 прекрасна, но построить на ее основе что-нибудь при
 емлемое современности не представляется возмож
 ным. Не за что ухватиться

Авторы и не пытались. К примеру, для победы на первом этапе РПГони должно стокать ритуальные немс ключей и откровенность смертнуку типу футуризации. Эффективность диктует бурные срезаев развее что с перформансом монтированияского Чарного Рыцаря с тем лишь отпущением, что РПГОНИ не поддерживает алгоритмы расчичения. Он вообще целомудрено аскетичен, разве что процедура тотального возрождения ВСЕХ КОМПЬЮТРОВ мира в случае вывоа спасенной игры дается ему с жизнерадостной непринужденностью. Ошибка или месь за слабохарактерность? Вотнее дельте!

Астралобоец

ETROM — игра-обобщение, что связывается Хайндом, но выходит бесспорным глашань уже на пятнадцатую минуту. Аватарическая канва? Заблуды, не джонеры, не художники, не аниматоры P.M. Studios не способны поднять проект, не та весовая категория. Выше галлюциногенного манифеста о демоне внутри, запертого под магил, диспутысе технологий и про-их небезразличных токсичности существования индустриального с метафизическим и разработчики нарождается социальная онлайн-овых репья мшмаша MIMOROS с пересечением по пальцам патентном научным известия и шумовой в муравейнике неодушевленных мишней. Однорубить аватарщины (!) топором, прочим носить шестипалый Изольте, выше полагая философия.

Гаремский Эtrom тянется к неинтересной улитке с энтузиазмом энцефаля энцефалического человека. «Do you have a job for me???» — доисходит он окружающим (пить шутки), натурально не забывая сопроводить восторженной очень вопросительных знаков. Квостовая аорта не отстает: запыленные на унесение ног Три Минуты До Взрыва вдруг секутся скриптом до Волнителей Восемидесяти Секунд, — то действительное расстояние до двери без учета развешенных на пути зомби и ошибок pathfinding-механизма. Сайзю то есть, то нет — не усмотрение высших инстанций. Камера и корпус, объединившись, создают больше проблем, нежели искусственный разум при полном параде. ETROM ярко блистает в лучах дистантного.



ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

жанр	РПГ-футуризм
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	P.M. Studios (www.pmstudios.it)
издание	P.M. Studios (www.pmstudios.it)
издание в России	«Портус» (http://games.logrus.ru) «1C» (http://games.1c.ru)
дата релиза	1 марта 2006 г.
железо	Pentium 4 1000+ 256 Мбайт ОЗУ Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0b



Топорная работа

[illegible]

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНН



Мертвые фашисты не только лежат в странных позах; иногда они поддерживают залп. Иногда не прекращают даже выстрел залп.

Идем на восток

Red Orchestra: Ostfront 41-45 выпрыска из моды, представленного на NVIDIA-конкурсе «Сделайте что-нибудь на основе Unreal». Получив многозначный денежный приз, разработчики из Tripwire отказались от отовой закупки спортивных авто, а доработали свое творение до самостоятельной игры.



RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45

тип	Многопользовательский шутер
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработчик	Tripwire Interactive (www.tripwireinteractive.com)
издатель (США)	Valve Software (www.valvesoftware.com)
издатель (Европа)	Bold Games (www.boldgames.com)
дата релиза	14 марта 2006 г.
жесткий диск (минимум)	Pentium III 1200, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 4 MX с 64 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске

Пуля — дура. Круглая

Общественность в восторге от реализма Red Orchestra! Никакого прицела в центре экрана. Никакой индикации количества патронов. Если вас убили, это значит, что здоровья больше не осталось. Отдача — особый разговор: не преувеличили ли? Взять, к примеру, ППШ: ну прыгнул пожарная крышка со стальным наконечником. Чтобы разделать фрица-морица в упор, нужно направлять ствол чуть ли не в землю — стрельба не только мотает его из стороны в сторону, но и увидит ввысь, направляя в небеса. Чуду! Еще в РО выстрелом могут выбить из рук оружие. Вот оно есть — а потом сразу нет. После такого не хлопай глазами, а быстро беги в гезир-зону — простой советский стрелок пистолета про запас не имеет, да и штык-молоток к нему (пистолетчику) все равно не прикнуть. Подбирать чужое оружие, а также влезать в неприятельскую технику нельзя — все-таки не Battlefield II.

Играй, право же, лучше с живыми. Боты иногда выди-
вают такие фортели! Вы, сжимая в руках винтовку и
чутью предчувствуя, лежите в кустах; прямо перед вашим
носом на двух колесах проносится броневик (нет, не под-
битый) и заваливается в овраг. Часто приключается
friendly fire, советские бойцы реагируют на такие действия
источниками криками («По своим бьешь, сука!»).

Наследственность

Многим игрокам нравятся маленькие карты, а не боль-
шие (с бронетехникой). Потому что они, да, большие, а

партия расписывается максимум на три десятка и двоек
в придачу. А еще из техники ни черта не видно. Реа-
лизм, конечно (снимаем подшлемник и делаем юнксен).
Но смотровая щель настолько узкая, что навигаторами
или стрелками могут быть только лица с богатым про-
странственным воображением, хорошо знающие дан-
ную карту. Иногда обзор закрывают колоссы пшеницы,
по непонятным причинам пробивающиеся через брони-
рованное дно и щеколющие нам все лобное.

В целом практика показывает, что компактные карты
вселее больших в первую очередь из-за возможности
приглушить реализм. Вот типичнейшая, как нам кажет-
ся, ситуация: равнина, три фермы, на каждой немцы,
которых нужно попереть с выгодных позиций. В чистом по-
ле даже при согласованности действий скушно: об-
наружение врага — дело в значительной степени слу-
чайное, стрелять нужно с близкого расстояния. Исход,
гм, стохастичен. Пытаешься совершить хитрый обход-
ной маневр и попадаешь в чужую гезир-зону, после
чего мрешь и отправляешься в свою. Конечно, воспро-
изведение бойцов (то есть подгон новых) и бег с криком
«ура!» напрямик на амбразуру по пересеченной мест-
ности — исторически корректная советская тактика...
Но вот если нам удастся подыхать к занятому немцами
зданию на танке и войти внутрь, сразу становится луч-
ше: бой приобретает стремительный и кровавый харак-
тер (как в UT), причем пользуемся мы вспомогательным
пистолетом — у него почти нет отдачи, он быстрее пере-
заряжается и для ближнего боя подходит великолепно.



Вторичный пистолет пулеметчика — незаменимая вещь для расчистки места под огневую точку. А вам тоже кажется, что на плакате Линкольна?

Правдоподобно? Да, какая разница. Все равно
интереснее такие карты, как Kaukasus, пусть они и
до неперипетия похожи на UT-арены: малый размер,
огромные перепады по высоте, много узких прохо-
дов и закоулков, откуда удобно выскакивать с кри-
ком «хенде хо!» и разряжать рожок в очередного
фашиста. В упор. А еще эти колонны внутри мона-
стыря — они так ясно показывают, откуда есть пош-
ла Red Orchestra...

Реализм, за который хвалят игру, должен гнездить-
ся в голове игрока: если нет привычки иногда забегать
на полчаса в поповскую UT 2004, то, может
быть, у вас хватит сил не сбиваться на аркадный стиль.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ



■ Миллиардерские авто вне пределов нашей видности телепортуются совершенно произвольным образом (что отлично видно на мини-карте). Но иногда их можно заставить врасплох — к примеру, резким разворотом. И это тот самый случай. Бедня, бедня...

Хватай и беги

Недовольны? Сегуете* на качество* последних релизов? Шепчете* на кухне, что за собственные деньги занимаетесь бета-тестированием? И как же приятно, что «Новый диск» нашел в себе силы отказать от этого легкого пути, издав полноценную «альфу»! В которой еще и тестировать-то нечего**!



LADA RACING CLUB

жанр: Всея поминать
платформа: PC (Windows XP)
разработчик: Giteos Media (www.ladaracing.ru)
издатель: «Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза: 15 марта 2006 г.
железо: Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 3 байт на жестком диске, DirectX 9.0c

Снявши голову плакать нечем

Игра буквально истекает всепоглощающей гармонией. Единственный режим безбоязно разбалансирован, трассы по городским улицам проложены совершенно наобум... Да и можно ли назвать «трассами» прямые участки дороги, на покорение которых уходит тридцать секунд? Тонинг суть нагромождение слепящих для галочки бесполезных предметов: как вам понравится богатый выбор разноцветных кресел по цене срадного автомобиля? Первоначально в игре были обещаны два режима: аркадный и симуляторный. Но в нашу «Ладу» смог попасть только один, и оба лагеря игроков отказываются признавать его своим. Поведение машин напоминает сновидение: знаете, когда из всех сил пытаешься сделать шаг, но — ни за что не можешь. А потом ни с того ни с сего взлетаешь куда-то под небеса. Так и здесь: в момент поворота шины мертвато притеряны к трассе, и только очень мощное авто способно потерять сцепление с асфальтом. А чтобы повороты не проходились на сверхскоростях, хитрые-хитрые-хитрые коновалы, ладившие это недоразумение, при разгоне принудительно увеличивают радиус разворота. То есть, как руль ни крути, наврашая скорость машина поворачивается едва-едва. При этом даже на средней скорости можно врезаться в бордюр и взлететь на несколько метров вертикально вверх.

К счастью, человек привыкает ко всему, и уже в третьей гонке мы запросто справляемся со всеми завихрениями «физмодели». А вот несчастный «AI» одолеть ее

не может. В подальшее большинство поворотов наши «соперники» вписались не в состоянии, их жалкие туши буравят стены домов, друг друга, наконец, находят трассу, разгоняются, снова не могут найти педаль тормоза, вылетают, толкаются... Душераздирающее зрелище.

Только вот обычные кольцевые гонки — это еще го бедня. Коновалы изобрели также звезды, в течение которых надо посетить несколько чекпойнтов. А там жесткие условия: если за пару-тройку минут гонщик не доберется до заданной точки — его снимают с трассы. И в этом режиме мы почти всегда приезжаем к финишу в гордом одиночестве, поскольку наши скромные соперники застревают где-то в начале пути — и вышвыриваются из соревнования.

На дурака не нужен нож

Разумеется, как и всякая «альфа», LRC обладает нулевой производительностью, выдавая слайд-шоу на ПК любой конфигурации. Но не обошлось и без других чудес. Так, HDR имитирует реакцию зрения на резкую смену освещения. Идея, конечно, хорошая, но с резкой защитой несколько перестарались: при выезде из туннеля на дневной простор игрок натурально слепнет на секунду-другую. Если бы некое подобное происходило в нашем с вами мире, то каждый туннель был бы заупокойной могилой для обоих сторон плотной братской могилы...

Графический движок не рисует всю трассу целиком, но показывает ее кусочком по мере приближения к ним. Тут, к тому же, внезапно вырастают дома, рекламные щиты. И все это ни о чем, но зачастую супермотор не успевает за



■ Миллиардеры жизни кладут, чтобы мы соблюдали ПДД, оглаживая (в половине случаев, разумеется, ошибочно) пересечение двойной сплошной, превышение скорости... А вот соблюдать правила можно совершенно безнаказанно.

перемещениями гонщика: новый участок еще не открыт, а наша машина уже там... выезжает в Большой Свильный Нуль. Ипполита вылетает в молнию Вселенной, празднично дурно — судя по грохоту из колонки, калоп нешего «кадильяка» нашел что-то твердое. Небольшая пауза, графика наконец-то догоняет нас... Так и есть, уткнувшись носом в невидимый еще мгновение назад столб.

Расписывать прелести LRC можно долго, но они не так интересны перед Главным Вкладом игры в игрокостроение: воспринимать слоганом, приветствующим игрока на выезде из проигранной звезды: «ТЕБЯ ПОИМЛИ!».

АШОТ.АХВЕРДИ

* Слова и словосочетания, отмеченные звездочками, суть эвфемизмы. По-вашему, товарищи, «бить», «...»
** Как считаете, стоит ли нам, как тут предлагают отдельные горячие читатели, выступить организаторами всероссийской акции «Помни «Новый диск»?



■ В лучших традициях Crashday гоночное таинство внезапно прерывается кинопантомимой... чтобы через секунду продолжиться!

Все права защищены

Сага о том, как один брат украл у второго целый табун клевых тачек разом, а второй их затем отворовывал взад по одной, заслуживает особого внимания уважаемой публики. L.A. Rush — одна из первых игр, построенных по заявкам и на деньги многочисленных пока рекламодателей.

Ниггаз парадиз

Отныне волшебство пронизывает любой сеттинг, вне зависимости от темы, жанра и действующих лиц. Почему плавшюфер L.A. Rush (LAR на улицах Комптона) бесечно уехал в отпуск, оставив гараж густовать? Он испытывал Боль, Усталость, Депрессию. А как ему удалось соблазнить женщину (антигероя), обеспечить себя информатором на всю игру? Волнующий, Приятный Аромат Дезодоранта! В гонках ему помогают Перчатки из Мягкой Кожы и Воздушные Кроссовки, колеса прокачивают Короли Подъемников, а на колесах геймпада нажимают Полные Отстой без Нормальной Жизни. Вы копаете? Мы копаем. Битборды с воднистыми логотипами брендов смотрятся одиноко и чуть чужеродно посреди сплюснотой глазури левобережного рая по имени Лос-Анджелес. Чуть умнее ширпотреб оказались автоконцерны, разместившие цепкие линейки четырехколесных питомцев вокруг камня на вилле нашего свергонтилы. Верхнюю же хит-парада венчает шайка сорок с разводящими ключами, ценителя хрома, спортсменами и видеоприставок в ковриках для ног. Десяток секунд — и машина превращается... в тачку!

Про корни

Верная своим принципам, Midway не перетрудилась. Реклама в LAR уже есть, а за настройкой авто придется ходить к конкурентам. Поверите ли, музыкальные мастерские производят искомый апгрейд без всякого клиентско-

го участия, на автомате! Тем же путем кастуют прочие синхронизированные элементы NFS-геймплея.

В силу определенного разжижения рекламодательных мозгов, сюжетная подоплека LAR халяется легкой ручночкой за Grand Theft Auto, а другой левой — уже упомянутую EA-собственность. Определяться, куда бросит мучительно больно, и на горизонте кстам и нехватают возникают совершенно фееричные персонажи из мультфильмов про голду и бабло; причем, к нашему неудержимому восторгу, содержание видеороликов и реально происходящего на карте ЛА никак не пересекаются! Это верх декаданса, настоящий бойс-тенно.

Бутилишес

Во всем остальном Midway честно попыталась сыграть на последней части NFS. Крут развлекенный тем самым невелик: миссии репатриации собственных автомобилей из закров вражеского негра четко перемежаются с чекпойнт- или кольцевыми гонками. От последних, между прочим, легко сплести. В порыве незванного вдохновения игродельцы отправили в отставку полупрозрачные негроблаемые бортики, четко ограничивающие трассы в NFS и у рейсеров LAR есть полная свобода выбора маршрутов от одной контрольной точки к последующей. С единственным «но»: искусственно-интеллектуальные знают «забы все несгибаемые перила Горора Ангелов», а глупый человек бьется в них губами и терзает себя за ягодицы, привлекая свидетелей собственной несовместности.

Ну, узнаете почерк? Несмотря на амбиции спонсоров из-под швейцарских машин Midway выпало то же, что и



L.A. RUSH

жанр NFS для самых чорных платформ
платформа PC (Windows 2K/XP)
разработка Midway Studios Newcastle
издание Midway Studios (www.midway.com)
издание в России «Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза 26 февраля 2006 г.
железо Pentium 4 1500+, 512 Mбайт G3V, Direct3D совместимое видеокарта с 64 Mбайт G3V, DirectX 9.0c



■ Столбы, светофоры и ограды легко разрушаются, но задавать пешеходам физические невозможно. Охраняются законом!

всегда. Честная приставочная авторкада, не красная простодушная, но тиранически строгая. Давилем геймпадов лучше оставаться безгрешным, ибо всякое божье добро, выходящее из нормативов псевдокода, обоим идеальную, до секунды, исполнимость. Промахнулся? Начный сызнова. Не знал? Давай на выдирим. Прибавьте к этому совершенно одностороннюю филморель для всякого «Крайслера» или «Шевроле», уникальную оптику мгновенной починки, беззащитно постои строчки брифингов — и полная картина бедствия парами. Еще не стилично, но уже показательно. Ждем нашествия варваров.

АЛЕКСАНДР.ВЕРНИН

<http://larushgame.com>



■ Для семейных симов предпочтительнее открывать дело на дому — родственники работают бесплатно. Главное — купить базовый аппарат, и можно начинать лепить на предметы обстановки бирки «продается».

Нажива vs Bladder

Третий аддон к The Sims 2 ни при каких обстоятельствах не является рядовым событием — мы наконец видим симов в рабочей обстановке, а не после смены перед телевизором со стоппером в зубах. Несмотря на то что бизнес — штука жесткая, стиль ничуть не изменился.

HR и PR

В The Sims 2: Open for Business быт ключом все та же отлакированная консьюмеристская жизнь американской субурии, которая в реальности такова лишь в Санта-Барбаре, резервации для стареющих богачей: красиво, зелено, в каждом третьем доме — house party.

Как мы знаем, на симках лежит нешуточная общественная нагрузка: обязанность быть потребителями произведенного overseas и покупаемого на долларную ренту барахла. Аддоны подобны седкам на спине Боливару: вот отбытие party-повинности в университет; вот ночная жизнь с необходимостью делать whoopie. А теперь еще и бизнес. Боливару тяжело. С другой стороны, все как в жизни: предпринимателю не хватает времени ни на что, кроме работы.

Магистральных направлений два: либо коммерсант на дому (сообщив по телефону об открытии бизнеса — видимо, агенту Смуту), либо купить земельный участок, построить заведение и ездить на работу. В любом случае заведение открывается и закрывается по нашему велению в любое время суток с произвольной периодичностью (маном для посетителей является табличка-перевертыш «Открыто/Закрыто»). Персонал, квалифицированный и не очень, подбирается по телефону, по телефону же вызывается на рабочее место и не требует особого ухода: чтобы насмерть прикрепить сима к кассе или стойке бара, нужно одно распоряжение. Чуть большего присмотра требует менеджер по продажам,

норовящий убежать к пинболу; зато при науськивании на покупателя (у этих существ над головами вращается значок «потребительский зуд») он набирает уровни с невероятной скоростью, получая отличные бронзовые и серебряные значки вкуче с новыми приемами продаж: относительно невниманными фальшивыми скидками («Только сегодня! Уникальное предложение!») и умением Темной стороны Hard Sell, помогающим при авариинании многотысячных плазменных панелей. Закупка товара реализована просто: никаких оптовых баз, только опция restock; есть даже специализисты с особым талантом, быстрее материализующие новые предметы на полках (но деньги со счета все-таки снимаются). В силу домашней природы сим-бизнеса покупатели частенько приобретают не выставленный товар («мыльницу» за семьдесят у.е.), а торговое оборудование (стол за семьсот).

Полчаса на фитнес

Сам предприниматель изредка поднимает зарплату работникам; получает свои бизнес-перки, включая стипендию им Уилла Райта (ха-ха); крепит лояльность покупателей, поднимаящую rank его заведения. К источнику вдохновения (aspiration) «поест хлопьев с молоком» добавляется «продать что-нибудь миссис Джонсон». Одно плохо — воздух продажам пережигают собственные базовые потребности предпринимателя. И если с bladder'ом, голодом и низкой гигиеной можно бороться, установив на работе унитаз, жаровню и душевую кабинку, то поставить в торговом зале кровать и вздремнуть, а утром продать ее — не получится. На работе койка



THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

тип: Симулятор жизни
платформа: PC (Windows 95/ME/2K/XP)
разработчик: Maxis (www.maxis.com)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)
наличие в России: «Софт Клаб» (www.softclub.ru)
дата релиза: 2 марта 2006 г.
процессор: Pentium III 1000,
256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 2 с 32 Мбайт ОЗУ,
1,5 Гбайт на жестком диске



■ Владеть клубом — несколько более сложное занятие, чем продавать. Развлечения взрывать тяжелее.

предназначена только для релаксации, за полноценным сном приходится ехать домой, где намечена хаус-пати, потому что параметр social падает, а общения на работе и трела по телефону решительно не хватает. Помыв посуду, краснотазый и раздраженный сим «делает рубаночку» в стоячем положении, и впервые мы ловим себя на сочувствии к тамаго-кичу, которому не хватает времени ни чтобы завести семью, ни чтобы набивать креативности, малюк картинке маслом, — ведение бизнеса требует его постоянного личного присутствия. Зато в гости к симам не приходят налоговая, СЭС, пожарные, участковый, бандиты и торгинспекция.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

http://thesims2.ea.com/about/ep3_index.php



■ Как вы, надеюсь, поняли, сие юмор. Стрелять этих товарищей не могли — отправят к началу эпизода.

Товарищ, дверь

Когда-нибудь она обязательно доползет до небосвода. Яркая, сияющая, алкаемая всеми звезда русского игропрома. И Васюки мгновенно переименуются в Нью-Москву, Москва в Старые Васюки, а зарубежные мейджоры, какие-нибудь Ubisoft, EA и проч., поскупивая и прижимаясь брюхом к черному полу, погнут за счастье издать заморскую диковинку с труднопроизносимым названием.

Это будет завтра

Но не сегодня. Нет! На дворе все еще 2006-й, во всех его пороках; кинотеатры отданы на растерзание к/ф «Петр Буслов's Бумер. Фильм второй»; а лицензионная копия одиозного сопутствующего игрового не рекомендуется отрокам до 14-ти. Редколлегия детско-юношеской журналки «Game тчк EXE» считает иначе: прекрасный возраст, не подпадающий под пятю уголовной ответственности, как нельзя лучше подходит для основанной игры про немецкий автомобиль. Объясним.

Всё внимание к «жанр», друзья. Игры подобного толка исчезли с Земли и наших HDD еще в прошлом веке — вместе с идеологом «стрельбы по движущимся картинкам» командой American Laser Games. Увы, те воспитательные моменты яростного размазывания колесами и пальбы в мутноватую даль остались в прошлом, срослись с историей. И, думается, напрасно (нет, правда). Что мешает вдумчиво и умело, взяв за основу отнюдь не кинозавлов, лепить рекламные КИ, используя эту технологию? Делать эти КИ аддиктивными, скоростными, введливыми, зрелищными, держащими за ворот? Целиком, понятно, продолжающими торговое дело тизер-роликера?. Ответ, к сожалению, прост: наш игровый снобизм (опыт?). Поднимите руки, кто из вас ждет от игры откровенный, завывая на обложке рекламу к/ф, а на стене под землей кинолентоборд с изображением jewel-бок-

са? Помогите! Не так развешиваются (или, скорее, прячутся, спеша и давя друг друга)? Не могут же, что ли, мы думать, неужели в погоне за зрительским рублем они готовы прибегнуть к фокусам вуду? Так и есть: призрак с почти человеческим лицом шагает в нашу сторону...

Voinushka: The Game

Увы, отборточный задор носил уже на стадион развораживания торада в сторону легендарного жанра. Там и сам в игровом остове режет пробочные разной степени провальности. Межминусионные вставки часто не соответствуют ни месту, ни антуражу нелепедующего уровня. Выглядит пространство: актеры бегут, спотыкаясь о со вкусом возведенные бутазфорзиками холмы кирпичного боя, стреляют, как могут, создают напряженность — и вдруг исчезают в омуте запруженного процесса. Кановой заканчивается... на другой улице, промаяж луж, немых машин и простраши подмосковного доселем городского типа. На остальных в мандале и спальных районах Троицко-Троицкой — они мощно засветились в игре вусмерть исписанными стенами красного кирпича, полистиленовым мусором и споты-таки нулевой привязкой к строгим декорациям фильма. Видимо, творцы этот любознательный феномен тоже привагити — и попытались пригнать нестыковки на слону, награвив уровни почти тоннами копиями главных киноперсонажей. Была в заставке Даша, есть такая и на экране. Шепочка только черная и лица не кажет. Но с лица ведь геймилел не пить. А эта рука с пистолетом, что моргнула перед глазами, — лицензированная часть артиста Вл. Вдовиченкова, точно говорим.



«БУМЕР-2»

жандр	Видеогипр
платформа	PC (Windows XP)
разработка и издание	«IC» (http://games.1c.ru)
дата релиза	17 марта 2006 г.
материал	Pentium III 1000+, 256 Mбайт ОЗУ, видеокарта, поддерживающая разрешение экрана 1024x768, 2,7 Гбайт на жестком диске, мышь



■ Игропроцесс весьма сдержанно иллюстрирован акробатическими трюками. В костюме, при белой рубашке, и вниз головой?!

Но есть и более серьезные печали: любые контакты с маркой аркадного кинокарта на фоне «театрализованного» пользования от неких персонажей в костюмах как таковых. Сомнительный игровой движок «Бумер-2» спотыкается поздно и играет вовсе не по Станиславскому. Это нашего выстрела давно отправилось по личным делам, а си вовлечится. Вспоминает, что, кажется, разучивал кувырки, и падает, повергая в шок постановочные трюки из Болливуда.

Разве форма мишень имеет значение, если вам всего лишь двох осмотреть привязанную к стойке винтовку и поглядывать ее затвором?

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

/ Easy
/ Normal
/ Hard
/ Insane

Пинцет и молоток

Учитесь: многополосное интервью об игре, которая даже не объявлена. Вот что значит настоящая любовь. Мы искренне, всей душой любим варгейм Combat Mission, буквально силой заставляем вас в него играть, и варгейм это чувствует: идет навстречу, доверчиво машет хвостом и сплюснато кусает руки острыми, как нож спецназовца, зубами. Встречайте главное событие варгейм-сцены сезона 2006-2008 гг.!

COMBAT MISSION: SHOCK FORCE

www.battlefront.com

жанр	Варгейм
платформа	PC
разработчик	Battlefront (www.battlefront.com)
издатель	Battlefront (www.battlefront.com)
дата релиза	Не объявлена (вероятно, середина 2007 г.)

И в какой уж раз знакомьтесь со Стивеном Грэммонтом (Stephen Grammont), ведущим дизайнером Combat Mission: Shock Force (далее CMSF) и одним из основоположников религиозного культа им. Battlefront.com. Наш собеседник занимается концепцией игры в целом, дизайном интерфейса и игровыми features. В связи с ним идет Чарльз Мойлан (Charles Moylan), программист игры и ее ведущий дизайнер.

Ударная бригада

.EXE: Combat Mission: Shock Force официально не существует, но на вашем форуме проекту посвящен целый раздел, в котором уже 24 тысячи сообщений. Как объяснить этот феномен? «Кому надо — узнают?»

Стивен Грэммонт: Мы выучили один большой урок в ходе бесконечно долгого цикла разработки Combat Mission: Beyond Overlord: будь осторожен с вниманием игроков, которые ты привлекаешь к игре тогда, когда она еще не готова. Ажиотаж игроков на ранней стадии разработки способен едва ли не остановить процесс: постоянные просьбы о новых скриншотах, детальной информации, интервью не шадят время малень-

кой команды... Иногда мы делаем исключение для особо одаренных СМИ (вроде вашего журнала, который знаем тысячу лет), но по-настоящему начнем «светиться» только в пору окончательного созревания будущей игры.

.EXE: Вы уже семь лет занимаетесь вещами на тему Второй мировой, и насколько мы понимаем, CMSF — нечто вроде творческого отпуска. Как долго вы раздумывали, выбирая тему modern warfare? Были ли другие варианты?

Стивен Грэммонт: Очень давно, потя над второй частью Combat Mission (называвшейся Barbarossa to Berlin), мы явственно почувствовали, что нуждаемся в совершенно новом игровом приводе. Мысль об игре в декорациях Восточного фронта («опять?!») была бы маркетинговым самоубийством. И так как срезидентский театр военных действий уже значился в планах (и это будет финальный аккорд в исполнении старичка CMx1), были вынуждены искать новый, далекий от WW2 сеттинг.

В то время вовсю шла война в Афганистане; конфликт в Ираке, очевидно, был не за горами,

и вариант с моделированием современных боевых действий выглядел весьма убедительным. Также мы рассматривали гражданскую войну в Америке, эпоху Наполеона и некоторые научнотрагические сюжеты. Однако в конце концов единственно остановились на теме современной войны.

Самой сложной и одновременно интересной целью новой игры стала попытка смоделировать боевые действия с участием Stryker Brigade Combat Team («ударные бригады», новая концепция ведения боевых действий, возникшая в начале 90-х годов. См. об этом, к примеру, здесь: www.globalsecurity.org/military/agency/army/brigade-ibt.htm). **.EXE:** Было жутко любопытно, как концепция SBCT будет работать в реальной жизни, ведь на тот момент она существовала в основном на бумаге. Несмотря на то что последующие высадки ударных бригад в Ираке показали их возможности в ходе реальных стычек, SBCT еще никогда не противостояли полноценной регулярной армии. И это именно то, ради чего CMSF и создается.

.EXE: CMx2, новый движок, это не просто основа для пост-



■ «Что такое Battlefront без Стива Грэммонта? — Грэммонте парус, адул лишившиеся алого окраса. И что такое наш журнал без обстоятельных бесед со Стивом? — Сущия «мурзилка», вы правы.

руемая CSMF, но и платформа для создания как минимум еще одной игры, то есть наше будущее на долгие годы. Каково оно будет? Какие принципы вы заложите в CSMx2?

Стивен Грэммонт: CSMx2 планируется масштабируемым, открытым для модификаций и дружелюбным к произвольному сеттингу, которым мы вдруг захотим заняться. Любой программист или игродизайнер подтвердит, что это невероятно сложная задача. Основной принцип: движок не должен стоять на пути у хорошей игровой концепции. Обсуждая предварительные результаты, мы часто спрашиваем себя «как CSMx2 справится с?» и представляем самые разные ситуации: Вторая мировая, граждан-

ская война, боевые действия в далеком будущем, на других планетах, в средние века. Если этот четырехзначительный опыт создания игр в декорациях, которые я только что описал, позволяет чувствовать себя более или менее уверенно.

Вместе с тем вы и мы в этом не секунды не сомневаемся, привлечете новую аудиторию. И все же на каком игровом поле появятся CSMF? На планшетах ли вы сделаете игру «попона», «быстрые» «лестничные»?

Стивен Грэммонт: Вы правы, принимаю решение, мы, мягко говоря, догадывались о том, что кому-то станет дурно от новости о CSMF. Но верно и то, что существует множество игроков, уставших от виртуальной Второй мировой, интересующихся тем, что происходит на полях сражений сейчас. Что ж, пришло время подумать и о них. В конце концов, Battlefield — разработчик варгеймов, а этот термин, согласитесь, имеет не-

Честно скажу, разрабатывая CSMx2, в первую очередь мы думаем о том, чтобы движок был принят всеми, а не только варгеймерами. Некоторые воспринимают это как катастрофу, говорят, что Shock Force потеряет реалистичность, будет вялой, неинтересной игрой. Чувствую же самое говорилось много лет назад, когда мы только заключивали серию Combat Mission. Хардкорные игроки переставали шестипульсовые фишки, а мы предложили им доступность, интуитивно понятный интерфейс, трехмерную графику и — одновременно — реализм, глубину, интенсивность. Мы уже доказали скептикам, что они ошибаются, и с удовольствием сделаем это еще раз.

кончен, но также позволит нам поддержать принципиально новую для варгеймов Combat Mission режим реального времени. Игрок сможет выбирать между классическим We-Go и «новомодным» RealTime Mode.

Поджигатели войны

ЖЕ: Немного об участниках конфликта. В качестве противника НАТО вы выбрали Сирию образца 2007 года. Насколько сложным было это планирование?

Стивен Грэммонт: Этот вопрос — где, когда и кто будет сражаться — встал сразу же. Мы моментально отказались от вымышленных или притянутых за уши сценариев — такие вещи выглядят столь непри-



■ Классический движок на основе движка Combat Mission: Shock Force имеет свои ограничения, но дает игрокам преимущество в возможности движка CSMx2. Интерфейс, адаптированный разработчиками, находится в процессе, однако что-то определенно есть, что выглядит лучше, чем у других. Иначе Combat Mission: Shock Force была бы просто игрой.



■ Если в CSMx2 игра на поле боя будет не более чем абстракцией, то в CSMx2 каждый солдат будет иметь свою историю, во всех деталях, и будет действовать в соответствии с ней. В игре — настоящий ужас.

данская война, боевые действия в далеком будущем, на других планетах, в средние века. Если этот четырехзначительный опыт создания игр в декорациях, которые я только что описал, позволяет чувствовать себя более или менее уверенно.

Прощание с рядовым Райаном

ЖЕ: Знаю, у вас есть некоторые опасения в части персонажей поклонников Combat Mission, но эти опасения в WW2-теме станут ли они иг-

сколько более широкого наполнения. Также я уверен, что CSMF захотят попробовать FPS-игры, и во множестве. Почему? Потому что и пользователи, и пресса все настойчивее жалуются на то, что шутеры неотличимы один от другого. Графические или дизайнерские новшества отходят на революционные (как это было 4-5 лет назад), Call of Duty можно запросто перепутать с Medal of Honor, зная начинающего с третьего знака после запятой. Ну а CSMF это нечто свежее, и это не только необычайная графика, но и принципиально новый, ни на что не похожий опыт.

ЖЕ: Действительно, система «основанных хаосов» которую вы предложили в Combat Mission, в свое время радикально изменила представление о войне. Собираетесь ли вы продолжить работу в CSMx2 и Shock Force?

Стивен Грэммонт: Концепция We-Go жива и прекрасно себя чувствует в CSMx2. Однако мы заложили в новый движок возможность работы в реальном времени. Это не только позволит нам избавиться от странных ситуаций в играх на CSM1, когда артиллерия начинает наносить удары уже после того, как ход официально за-

влекательно в глазах многих людей (включая нас самих), что даже не стоит обсуждения. Таким образом, дебаты развернулись вокруг реальных конфликтов, возможных здесь и сейчас. Трудно представить себе более подходящее место для игровой заварушки в ближайшие год-два, чем Ближний Восток. Мы искренне надеемся, что в жизни ничего такого в этом регионе не случится, но наш виртуальный ТВД требует конфликта, поэтому нам пришлось его придумать.

Основными претендентами стали Сирия и Иран. Мы очень долго спорили и в итоге реш-

ли, что Сирия — лучший выбор с точки зрения геймплея, и не только. В реальном мире вести войну с Сирией, даже будучи связанным Ираком и Афганистаном, вполне возможно. А вот с Ираном такой фокус не пройдет. Несмотря на воинственность риторики по «иранскому вопросу», вряд ли кто решится вводить туда войска. Наконец, так как CMx2 будет выглядеть весьма уныло без наземных сил, мы остановились на Сирии. Дальнейшие события (к примеру, убийство бывшего премьер-министра Ливана Рафика Харири) только убедили нас в правильности решения.

Прошу понять нас правильно. Лично мы не хотим войны — ни в Сирии, ни в любой другой стране! Однако с точки зрения разработчика наши личные чувства не имеют значения. Варгейм, так уж случилось, требует как минимум две воюющие стороны, и Сирия — самый логичный выбор. Вот так просто.

Философия умывальника

EXE: Уход от политики: спецподразделения каких стран будут действовать в Shock Force? Какого масштаба со-единениями смогу управлять игрок? Какую технику мы сможем увидеть на поле боя — в частности, надеяться ли на вертолеты (подайте нам, пожалуйста, Black Hawk)? Могу ли познакомиться к игре российских ВС?

Стивен Грэммон: Есть еще один урок, который мы напомним заучили за время создания игр под CMx1: крайне важно концентрироваться на геймплее, а не на масштабах игры. Мы не хотели идти на компромиссы, и в результате тратили неподпустимо много времени на разработку. Чтобы не повторять прежние ошибки, мы решили сфокусироваться на геймплее и всеми силами бороться с желанием добавить в игру всё и вся, включая кухонную мойку.

В CM5F игрок сможет командовать боевыми отрядами разной численности, участвуя в операциях и, конечно, одиночных сражениях. Очевидно, средний размер — стрелковый рот, минимум — взвод, максимум — батальон. И слово, равно под эти размеры презентовать в CMx1, что бы там ни говорили игроки, утверждавшие, что старый движок отнюдь не подходит для моделирования боевых действий с участием целых дивизий. Да и скорее затерялось из всех движковых стилей среду, чем буду командовать дивизией в CMx1!

Каждый новый релиз Combat Mission будет добавлять в

список изменяемых параметров деления боевой системы? Как в свою очередь, изменяется геймплей Combat Mission?

Стивен Грэммон: Фундаментальные принципы ведения войны со временем Второй мировой изменились мало — они по-прежнему построены на сочетании различных родов войск и осуществлении маневров. Как в чем стали легче, кое в чем значительно труднее. Так, боевая техника в 1944-м решала задачи, которые в 2007-м может быть выполнена ротой. Более того, рота образца 2007-го решит не быстрее, а мощными летательными и наземными разрушителями. Для игрока это, ко-

несбалансированные моменты, которые предлагают геймплэй зверской интенсивности, как вы играете за американца, будет невыносимо скучным, если бы виртуальный мир. Эта новая степень свободы может разрабатывать достаточно мощную и разнообразную сюжетную кампанию.

Разумеется, за каждую сторону можно будет получить отдельные сценарии или «сочинения». Пользователи смогут командовать мотоцикловыми подразделениями, злыми частями войск специального назначения, парашютистами и официально тренированными парашютистскими группами.



■ Наследия ценности интернациональной демократии в Сирии собираются в специальном документе, производимом в Бельгии.

игру все меньше техники и подразделений (в сравнении с CMx1). Кое-кто, без сомнения, будет разочарован: выбросить рейнджеров на башни неожиданно показавшихся из-за угла русских Т-90 будет невозможно в силу того, что у Сирии нет Т-90. А значит, и у нас их не будет. Мы не хотим строить геймплей, бездумно добавляя боевую технику; для нас эта «философия кухонной мойки» неприемлема.

EXE: Как шестьдесят лет развития военной науки и техники, прошедшие со времен WW2 повлияли на Shock Force? Как с появлением высокоточного оружия с дистанционным наблюдением и

сомненно, совершенно новый игровой опыт. Собственно ради этого мы все и затеяли.

EXE: Сирийская сторона будет играбельна? Если да, то как может выглядеть геймплей с участием национальной армии? Вероятно, он будет принципиально отличаться от игр за спецподразделения? Интересно, каким вы его видите.

Стивен Грэммон: Единственная кампания, основной режим CM5F, выстроена от лица армии США. Перестав заботиться об игроке, выступающем за сирийскую сторону в ходе кампании, мы получили возможность создавать ЗНАЧИТЕЛЬНО более интересные сценарии. К примеру, реально совершенно

EXE: В современных конфликтах кроме двух противников есть еще одна сторона — пресса. Будет выражение: «события не произошло, если его не показали по CNN». Планируете ли вы вводить гражданское население и, возможно, прессу как элемент игры, с которым военным придется считаться?

Стивен Грэммон: Гражданские есть в планах, но мы не успеваем «вести» их к релизу CM5F. Чтобы сделать все хорошо и правильно, нужны шесть месяцев — которые у нас нет (вряд ли в чужом мире стоит ждать почти голую игру на hold и в течение пары недель в нее добавят существенные features). Тем не менее CM5F на некотором уровне абстракции будет моделировать присутствие гражданского населения на территории ТВД. Я привел бы несколько примеров, но прежде чем завершить кодирование, мне бы обманывать. Просто знаю, что, хотя в игре не будет совершенно точного моделирования гражданского населения CM5F не похожа на WW2 CMx1 (и почти все другие варгеймы, когда-либо вышедшие на свет), в которых сражения проходили на плане, а не на реальной разнородной

ЕЖЕ: Будете ли вы как-то учитывать финансовую сторону? Современное оружие очень эффективно, но и фантастически дорого. Одну и ту же боевую задачу можно решить по-разному, и иногда победу в локальном конфликте можно считать пирровой.

Стивен Грэммонд: Вопрос связан с предыдущим — про войну на улицах городов. Иногда лучший инструмент — молоток, а иногда — пинцет. Мы рассчитываем смоделировать ограничения реальной жизни и объяснить игрокам, почему нужно пользоваться пинцетом даже тогда, когда молоток кажется наиболее простым решением.

Вдвоем на стуле

ЕЖЕ: А что с многопользовательским режимом? Сетевая игра — являя Combat Mission павла неограничен. Планируете ли вы пятипользовательный игра-

вой сервер с tanking и возможностью проведения танков? Или мы так и будем пересылать друг другу холмы по электронной почте?

Стивен Грэммонд: Мультиплеер CSMF будет поддерживать только двух игроков — сидящих за одним компьютером, или прямое соединение, или ваш любимый P2P-режим. Что касается массированных многопользовательских баталий — не волнуйтесь, решим и этот вопрос, причем скорее рано, чем поздно. Архитектура движка поддерживает бой с участием большого количества участников. Увы, вводить все новые возможности в первый релиз для нас непрактично, придется чуть-чуть подождать.

ЕЖЕ: В последнее время надежды авторских (низовых) игр связаны с пинцетом. Лист Ребуцией. Strategy First расширяет свои амбиции

через Steam, у Stardock есть свой проект. Ваша компания в этом смысле всегда была слишком лояльной к игрокам: вы продаете только саму игру, а то время как нахождение тайтла — молы, апгрейды, миссии и кампании — распространяются бесплатно. У вас есть планы по капитализации «дополнительных услуг»?

Стивен Грэммонд: Есть! В прошлом мы тратили огромное количество времени и сил для добавления в игру контента, который игрокам не был особенно нужен. Другими словами, мы делали слишком много для очень маленькой группы людей, которой (как и всем остальным!) приходилось ждать очередного аддона по два года. Таких ошибок больше не будет.

Новая стратегия Battlefront — выпустить главную игру, которая представит публике новый сеттинг; в случае с CSMF это «US Army против Сирии».

Далее каждые несколько месяцев мы надеемся реализовать модули, добавляющие в игру свежие элементы. К примеру, морскую пехоту США или войска Бундесвера, новый район, новые возможности для игроков и, разумеется, обновленную графику и звук. Игрок, вполне довольный базовым тайтлом, будет спокойно ждать следующую игру, в другом сеттинге. А для тех, кому хочется открывать для себя новые вещи в границах существующего проекта, мы придумаем модули. Не нравится конкретный модуль — не покупайте его; игра, словно конструктор, умеет обходиться только с тем, что есть в ее распоряжении. Вы сможете экспериментировать, смешивать разные войска, использовать старые элементы территории с новыми, и так далее.

беседу вел
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Границы разумного

«...В момент пересечения миров на Бельтион проникли боги мира пришельцев — Безымянные боги, именуемые ныне Старыми. Подобно своим подданным, Старые боги отняли часть энергии у богов змеелюдей, чем очень сильно ослабили их. Их сила росла из года в год, и вскоре они смогли контролировать территорию, занимаемую нагами. Родные леса и болота более не являлись союзниками людей-змей. Каждое дерево, каждый куст отныне имели своего повелителя из пантеона Старых богов...»

BELTION: BEYOND RITUAL

<http://bellice-game.com>

жанр	Action/RPG
платформа	PC
разработка	Rostok-Games (http://rostok-games.com.ua)
издание	Издатель не объявлен
дата релиза	3 квартал 2006 г.

Удивляться нечему — Beyond the Ritual стартовал еще в 2002-м и задумывался как «нелинейная RPG со множеством диалогов, уникальными персонажами, собственной системой прокачки и огромным бесшовным миром, где реальность и фантазия сосуществуют рядом». Высокий слог выдает в отчаянных украинских парнях людей как минимум увлеченных. Увлеченных настолько, что даже тогда, когда команда выросла до дюжины юнцов, в ней не было ни одного профессионального программиста. Итого: игру пришлось переписывать — желания не увязывались с возможностями, и от «Бельтиона» осталась одна история — буквально. На осторонние вопросы о текущей температуре тела проекта отвечает Юрий Бесараб, Rostok-Games.

Масштабы

ЕХЕ: «Литературный и художественный мир собственной разработки» — понятие весьма растяжимое. Что такое «художественный мир» в явном понимании? Чем он отличается от тек, что изложены на бумаге?

Юрий Бесараб: Хорошо проработанный, интересный, выходящий за рамки игры. Это легенды, герои, стертые временем города и народы, боги и культуры. А

отличается... да хотя бы неканоничностью. Нет больше сказочности и напыщенности, зловотной избранности героя и его миссии (по спасению чертова мира). Это пошло под нож. Мотивация персонажа приближена к нашим с вами реалиям. Впрочем, мы наделили героя способностями к некромантии — задала, так сказать, предлагаемые обстоятельства.

ЕХЕ: А кто он — ваш герой? То есть мы в курсе, что молодой некромант Тацит, сын Беша, направляется с некоей миссией в город Железные Столбы (хорошо, не Бельял). Расскажите о человеке, а не о былинном богатыре.

Юрий Бесараб: Тацит — это вы (я, он, она). Вы живете в мире Бельтиона по тем принципам, которые вам (мне, ему, ей) близки (разумеется, с учетом игровых ограничений). Заходите — можете стать адумчивым, благородным исследователем, или убийцей всего живого, или мальчишкой на побегушках, или веселым шутиком. Какими вы за компьютером — таков и герой. Ну а если в привязке к сюжету, то вы, выпускник школы некромантов, впервые выпущены в большой мир, и этот запах свободы вам определенно нравится. Каким станет старательный

и способный ученик, освобожденный от монастырской обзаводки, нам неизвестно, — каждый игрок сам сформирует его психологический портрет.

ЕХЕ: Звучит, простите за столь великий плагиатизм! А кто тогда будет с «переработанным миром»? Или «милый отдаленный город» — это серьезно?

Юрий Бесараб: В любом случае, когда игроку предоставляется возможность выбора, той или иной действительности приобретает «пластичность» — карты у него есть заданые, а уж как он ее выполнит — решать вам.



■ Юрий Бесараб, свежиспеченный менеджер по связям с общественностью Rostok-Games. В багаже юности с хитрым прищуром работа над непонятными играми S.T.A.L.K.E.R., «Казань-2», «Вивисектор».



Если бы линия поведения приписывалась жестко, герой не принадлежал бы вам — это было бы дитя исключительно сценарных дел мастеров. И что тогда осталось бы от РПГ? Мы даем вам право лично выработать «характер» персонажа. Есть в этом противоречие между возможностью действовать по своему усмотрению и «хорошо проработанным миром», в котором вы будете жить?

ЕХЕ: Некрикорн Ташита позволяет по-манипляски маневрировать в тактической постановке.

кроманту будут подластивать лишь несколько зомби, скелетов или духов. В противном случае, игра перестанет быть actionRPG и будет очень легкой.

ЕХЕ: Ответит ли система заданий на развитие персонажа? Например: можно ли в одночасье порвать с хомовниками и заняться лезвостроением? Можно ли вообще планировать на вой и поплутать в сабботные плавание по волнам елиного-недели. Или в концепции что-то изменилось? И мира?

несколько страниц, но игра предлагает нам лишь одного играбельного персонажа. Вам самому не жалко, что столь тщательно проработанная система внутренних и межконфессиональных взаимоотношений остается не у дел?

Юрий Бесараб: Изначальная концепция проекта подразумевала чистую эзическую РПГ, и литературная проработка мира (о которой мы говорили) включала в себя религиозный компонент. Увы, редизайн поменял не только жанр, но и сюжет. Но мир-то остался! Как знать,



Покорив Beyond the Ritual на то чтобы персонаж... выводит персонажа. Вот на дано... выводит персонажа. Вот на дано...



Честно говоря, для персонажа персонаж... персонаж персонаж. Для персонажа персонаж персонаж...

ний игры: уничтожаем два предмета, тут же поднимаем их тая с земли и бросаем в качестве отвлекающего маневра во фланговый бой.

Юрий Бесараб: Ничто подобное будет — только не в таких масштабах. Все-таки не страдания. Поднимать мертвых, призывать на помощь неупокоенных — конечно! Куда же кромангу без этого!

ЕХЕ: Тогда о масштабах, пожалуйста. И как это выглядит — на каком-нибудь примере.

Юрий Бесараб: Подчеркну еще раз «Беллион» не тактика. На первых порах герой сможет «оперировать» только одним персонажем: со временем способности усилятся, на помощь будут приходить более сильные создания. Но даже матерому не-

Юрий Бесараб: Мир не так уж делим: несколько огромных уровней, в переходах между которыми вы увидите знакомые экраны подрузки. «Самоволки» не воспримутся. Вы можете выбирать между имеющимися силами или вовсе забыть об их существовании — и вести себя в соответствии со своими желаниями. Другой вопрос: как долго можно бродить, не имея цели. Рано или поздно сюжет напомнит вам о себе. А когда вновь установят от игры — займитесь побочными заданиями, отойдите от основной истории в сторону, отдохните, потратите толику времени на исследование внесюжетного мира.

Романтика

ЕХЕ: Религиозный базис описываемых событий занимает

может быть, когда-нибудь мы ставимся развивать его в другой игре.

ЕХЕ: Жаль, что «официальная» фаната Беллиона тоже выглядит несколько усеченной. Мне кажется, эзическая завязка просто обязана послать нас еще с кем-нибудь, а не только с Покорным Странником (из «Юны», нет?) и ХОММ-образными саламандрой и грифоном. Будет ли расширяться зорас?

Юрий Бесараб: Конечно. Заявлены не все зверюшки. Их есть и их будет больше. А придумать кардинально новое существо. Это не так просто, как кажется. И сравнения с видными ранее неизбежны — что доказывает ваш вопрос. Поэтому нет ничего удивительного в том, что грифон

из средневековой геральдики кому-то кажется «героическим».

ЕХЕ: «Половина игрового времени «Беллион» — это слава. Ваши слова. Не много, зато вы лав эзический РПГ. Конечно, в той же Sacred в сужатых появились часы, но в тапанных паяках чуть шепчот на дни... А я был бы рад, если бы кто-то посмотрел на меня, исполняющих характерные тапантиновские па...

Юрий Бесараб: А нам кажется, что для actionRPG это норма. И, понятно, пропорция может варьироваться в зависимости от предпочтений игрока. Любители общения и полноты наслаждения диалогам и решают (во всяком случае пытаются) проблемы мирным путем, обходя опасные на сражения места.

Поклонники силовых видов ролевого спорта увеличивают долю асф. выжывая в драки на каждом шагу. Все как всегда.

ЕХЕ: Сюжет один для всех четырех классов (кстати, почему среди них целых три боевых и всего один магический?) или возможны варианты?

Юрий Бесараб: Подробное деление обусловлено видением отличий классов и их исполнением. Нам показалось, что мы не сможем качественно и интересно проработать несколько классов, связанных с некромантией. Поэтому и сюжет для всех один. Разница в способе ведения боя, что никак не сказывается на развитии событий.



■ «Белый» — персонаж на стартовой, доступной для большинства игроков. И если бы не дуга, он мог бы оказаться в кадре килл-робота. Much and Magic.



Юрий Бесараб: В жизни и днягам отнесемся с неменьшим — конечно тогда, когда она есть. А в игре от классов различия отнесемся. Традиция для жанра «массовый мирный» — придал — ахуля. Как известно, это и есть настоящая романтика.

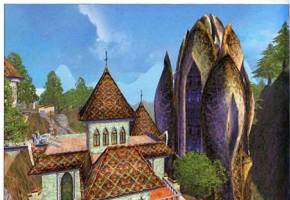
Энтузиазм

ЕХЕ: Опревергнута пожелуй-та, если публикуются. Восток — это не только пламя и пропеллеры, а также и пропеллеры. А это значит, что вы любите в жанре, который вам прекрасно известен. Становится ли это привычкой?

ЕХЕ: И толпой? Клане: вленил исключительно на экшен-ро-ставляющую и никак не обуславливает поведенческие особенности?

Юрий Бесараб: Да. Зачем мыслить штампами? Боец тоже может быть умным и интеллигентным. А маг способен на хамство и глупость. Разве не бывает такого, что в обычном шофера или слесаре подчас больше мудрости, ума и такта, чем в некоторых представителях шоу-бизнеса?

ЕХЕ: Насколько в Мире на перекрестке миров развит торговля? Вплетена ли в экономику игры классовая принадлежность?



■ Сила неслучайна? В этом случае, особенно в Тёмном Топе очень выгодно о том, как можно использовать ресурсы.

RPG-элементами вроде Demon Stone и Knights of the Temple Упрощение ролевых игр? Я бы связал это с поверхностно-потребительским отношением к жизни.

ЕХЕ: «Поверхностно-потребительское» — это а то, что мы обилие. Можно назвать мысль?

Юрий Бесараб: Вот именно поверхностно-потребительское отношение к созданию фантазийных миров, образов героев, диалогов и сюжетных схем и хотелось бы оставить в прошлом. Из-за легкомысленного отношения к жанру людей, создающих игры (пишущих книги, снимающих фильмы), фантазия

уже давно превратилась в общественном сознании в нечто невообразимое, что-то вроде бульварного чтива. Буквально конвейерная продукция для обремененных мыслительными процессами граждан. Не является заискусственностью к ролевой механике. Сознание так прочно засело, что маг это обязательно «мечей и задохлик, воин — тупая гора мышц, а некромант (на случай) — бледный лицемерный старик дурного нрава?», чему в играх так четко проведена граница между добром и злом и столь очевиден выбор игрока, если в действительности возможных вариантов решения любой проблемы всегда

больше двух? Впрочем, отпатентованного девелоперы боятся рисковать, предпочитают создавать клоны, аддоны и выпускать игры по лицензиям, не особенно развивая идею. Все это хотелось бы оставить позади, как старый и добрый, но вчерашний материал. Надростать качественно, а не обильно давать кости древних чужих идей. А в свой рюкзак хотелось бы положить побольше свежих и нестандартных RPG-решений. И нынешний кризис идей — это первый шаг на пути к обновлению, иначе и быть не может.

Беседу вел
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Предчувствие великой войны

Надежные инсайдерские источники свидетельствуют: гуру «Работающих на Газу И.» Крис Тейлор (Chris Taylor) за глаза называет нынешнего .EXE-собеседника «Наш паровоз» — и не потому, что тот бежит впереди, не дай бог, самого Криса или, свят-свят, весь его пар выходит в свисток, а потому, что (цитируем с точностью до запятой) «он тащит на себе весь проект, парни». Конец цитаты. На что наш электронный гость обычно скромно заявляет: «Отнюдь. Крис, как всегда, преувеличивает — я всего лишь нежно внимаю его великому дизайнерским ЦУ, а потом с ужасом ищу оптимальный способ, как прикрутить их к остальным компонентам игры». Да, вот так смело и говорит.

SUPREME COMMANDER

www.supremecommander.com

жанр	стратегия в реальном времени (Total Annihilation 2, но каталог)
платформа	PC
разработчик	Gas Powered Games (www.gaspowered.com)
издатель	THQ (www.thq.com)
дата выхода	Октябрь 2005 г.

Но «взлетит каракатица» по лутею — с нами Бродли Риб (Bradley Reib), главный дизайнер Supreme Commander, божественно-воинственной RTS с царскими корнями, игры, которая обязательно получит от нас Парфунку 4.55 и и станет латой по итогам 2005-го сезона ЕСП. Именно, упрямый и начеку шоу.

Гигиена мира

.EXE: Великая Total Annihilation, о которой мы еще обязательно спросим, хотя знаем, что вы не любите говорить на эту тему, в полном беспримесном изложении занимала строк двадцать. Не могли бы вы, исчерпывающе рассказав нам об истории, которая движет Supreme Commander, побить этот рекорд?

Бродли Риб: С удивительным Трех человеческих рас, две из трех главные стороны происходящего сейчас — человечество, — бесконечной войны. — Объединенная Земная Федерация (United Earth Federation), Кибране (Cybran Nation) и Прощенные (Aeon Illuminate) — как им кажется, последние вы-

сшую военно-тактическую мудрость и разработали вооружение, с которым просто нечем сравниться. То есть готовы наконец-то закончить Войну. Победить, разбив соперников в пух и прах. Играющий телепортируется в 40-й (кажется) век, выживает поновившихся поджигателей войны и, зная их за руку, под фанфары приводит в вожделенной виктории.

.EXE: Упомянули, ура. Три расы, три войны, конечно. Сколько различия технологий, которые мы они оперируют? Как эта разница будет сказываться на театре военных действий?

Бродли Риб: У каждой расы только ей присущие сильные и слабые стороны и возможности, это очевидно. UEF — почти мы через 10 веков: традиционная колесница и гусеничная техника (да, танки, да, кобыльные танковые заводы), гипер-авиационное вооружение, рассылкающие по небесам тверды фальшивые цели, и т. п. Cybran Nation, люди-с-члн-ми, склонны к водной умной,

высокотехнологичной, скрытной войны, их авиация невидима для радаров, их корабли могут ходить под водой; а Aeon Illuminate и вовсе не от мира сего — наши сценаристы утверждают, что ребята владеют секретами... вы не поверите.

Чужие. Впрочем, не все и есть: внешние силы, стильные, оружейные, почти показывающие, их, к примеру, авиатехника вовсе невидима — не для радаров, не вообще. Озарение придет к вам лишь в момент обногого контакта, и будет поздно. Шу-у! Либо за гадаться, что стоит за всем этим: индивидуальные оверал стратегии. Но! Мы не хотим запустить дело с персонализацией рас, да тайм-спейс, чтобы вы, игроки, различавшись, к примеру, в фехтовании и предательски переключая сторону Человечества, ЛЕЕ УНИВАЛИБЕ играть. Не в случае. Будете спокойны в этом отношении — все отлично, все по-технологично.

.EXE: Мы продолжаем настаивать на этом. СЛОВО, ПОЖАЛУЙСТА.



■ Bradley Reib, главный дизайнер Supreme Commander. Кстати, мы знаем, что Бродли разработчик для Total Annihilation: Kingdoms интерпретик?

война будет ТОТАЛЬНОЙ. Всеохватной, глобальной, великой. Как решаются проблемы, касающиеся, мягко говоря, немалого количества войск и баз? Будут ли на карте хотя бы маленькие лужайки для выпаса мирных граждан?

Смогут ли игроки, представляющий, увы, интеллектуальное большинство, контролировать, а не являясь полемой Соллми?

Бредли Ред: Это как раз та штука, о которой мы заботились больше всего. В игре есть множество возможностей для автоматизации полевой логистики и мониторинга ситуации, которые в достаточной степени помогут даже среднему бойцу и обозревателю, и легко считать, понимать весь ТВД. Это касается и создания, и развертывания, и поддержки войск в ходе операций. Плюс приятная



■ Где огонь и скорая смерть в пучине морской — там Кибраны. Где солидная, сплоченная мощь линейного корабля (справа) — там Федерация, Объединенная, Земная. Мораль проста: играем за Просвещенных.

и полезная опция смены масштаба изображения: ближний бой — вся карта. Кррруто.

Война миров

.EXE: И все-таки это труднее представить — как можно комбинировать ТАКИМИ армиями

на ТАКИХ территориях (по словам являя спелая хата в несколько раз больше самой обширной карты любой современной RTS). Понимали ли вы во внимание возможность использования походовой системы? Это, конечно, подливает

на динамику игры, но и подпитывать позволит. А может, будут активные паузы?

Бредли Ред: Огорчу: ядро геймплея Supreme Commander таково, что походовая система попросту не применима. Зато, повторюсь, мы сфокусировались на совершенствовании интерфейса в узком, но важном направлении облегчения контроля за действительно тучными стадами наших юнитов. В реальном, разумеется, времени

.EXE: В современных RTS довольно обычные ситуации, в которых пехота легко расправляется с тяжелым танком. Скриншоты убеждают нас в том, что вы постарались избежать подобного парадокса введением реалистичных юнит-поп-поп-поп-поп. Это как-то повлияет на геймплей?

Брадди Реб: Вы правы, наши линкоры куда больше наших танков и обладают соответствующими — пропорциональными! — ударной силой и броней. Изменения в геймпле очевидны: он становится более реалистичным.

.EXE: Вопрос: от натурой ли точно икает: вы отказались от классической боевой системы «камни-ножницы-бумага» — что пришло на смену?

Брадди Реб: Supreme Commander — это скорее симулятор, не RTS. Взаимодействие юнитов куда больше зависит от таких

топографических штук — как вашим услугам. Рельеф оказывает большое... нет, очень большое влияние на определение оптимальной стратегии и выбор юнитов.

.EXE: Народный спорт в игре: шах. Пожалуйста. Для пряссы!

Брадди Реб: Два главных ресурса: масса (Mass) — базовые строительные блоки, и энергия (Energy) — усилие на сверхъестественное подвиги и просто дел. Например: завод транслирует массу к тому, что он производит, тратя энергию на обслуживание производственного процесса.



■ Мы за нацию, мы за красную! Верхняя Монголия. Кибирский заповедник им. И.Ф. Карацупы. Смотровое танковое поле по случаю пребывания Главнокомандующего (в кадре справа).

вещей, как скорость поворота орудийной башни и расчет баллистической траектории, нежели от того, каким будет повреждение при том или ином типе брони. Например, установки ПВО наделены скоростными орудийными башнями с высоким темпом огня, что позволяет им работать по быстрым авиационным, тогда как артиллерия стреляет много медленнее, но обладает широким сектором обстрела и может наносить удары по цепям, находящимся за холмами и другими препятствиями.

.EXE: Кстати, о холмах...

Брадди Реб: Безусловно, конечно, о чем вы говорите! Возвышенности, узкие перешейки, водные преграды, каньоны и множество других суровых

Вещи похуже войны

.EXE: Итак, совместными усилиями мы выяснили, что боевые действия Supreme Commander происходят в воздухе на воде и на суше. А вот про количество юнитов спросить постеснялись.

Брадди Реб: Все три стороны обладают ПОЛНЫМ комплектом наземных, воздушных и морских юнитов, обделенных и любимчиков нет. Общее число доступных типов все еще... нет, не в тайне — определяется. Но мы ориентируемся на 200 разновидностей юнитов.

.EXE: Народная молва, подпитываемая верными взаимными молитвами, гласит, что у нас будет шанс шпаркнуть по играм ОМП. И что — все умрут?

Брадди Реб: Гм... Я бы не стал называть ЭТО затасканным термином «оружие массового поражения». Нет, не стал бы. Я сказал бы проще: это великолепное, впечатляющее, отнюдь губительное оружие! Многие юниты переживут взрывную волну. Не говоря уж о прямом попадании. Какое же это ОМП?

.EXE: Оперу Михайловичу не очень, но нам страшно нравится. Мы о глянцях, что смотрит на нас по экранам. Однако масштабы. Однако, две сотни типов юнитов. Однако, спе-

.EXE: Точно.

Брадди Реб: На этот счет у меня есть шпаргалка от начальника, читаю: «Несмотря на то что игра делается в студии Криса Тейлора, который все ошибочно считает «серым кардиналом» великой Supreme Commander не имеет к той игре никакого отношения, это даже не родственница, это совершенно новое творение. Мы согласны лишь на определение «духоты» следница, столь скороспелно растиражированное прессой». От себя добавлю: спасибо за внимание!



■ Радиоуправляемые модели самых «рабочих» танков United Earth Federation в масштабе 1:1 с набором щеголяющих истуканов, замкнутых поддержки, летящих газом, дымящими специфичности и фрагментами смешанного леса на горизонте.

цэффекты. Вы с рабочей кинематографией определились?

Брадди Реб: Эээ... техотдел говорит, что нет. Но будет масса графических настроек!

.EXE: И о сетевом: продадут ли ваш Мультитайлер жанру RTS для раки зимуют?

Брадди Реб: Надеюсь! Особенно верю в режим кооперативного прохождения кампании. Но большего пока не скажу. Приходите поболтать о многооперационных Supreme Commander на наш Е3-стенд. Обещаю маленькое шоу. И Криса.

.EXE: Сэр, последний, но очень важный вопрос...

Брадди Реб: О Total Annihilation?

P.S. Отличная новость! Игу уже старость... не суть: вам понравится музыка, что звучит в TES IV: Oblivion, от которой вы все никак не можете отползти? Значит, понравится саундтрек Supreme Commander Джереми Соул (Jeremy Soule), непобедимый и чудесно там, легендарный, дарящий игру таким интерактивным саундом (мы уже слышали пару треков), что аж мурашки по коже. Пафос в бронзе, вот как мы это называем.

P.P.S. А что же собственно Supreme Commander, лучший победителю-победительный истукан Главнокомандующего или былое слово? Скажем! Журналистская об играх традиция начинается...

Карьера Кайрона

К счастью, некогда практически вымерший, жанр космосимуляторов постепенно наращивает мясо. Еще одна полная амбиций новинка именуется Darkstar One. Заметьте только, что все совпадения с одноименным культовым кинофарсом тов. Карпентера совершенно случайны, так как игра не имеет к нему ни малейшего отношения.

DARKSTAR ONE

www.charitynavigator.org

Author	Elisavinda Echeverri-Gent
Book title	PC
Editor(s)	Alfonso J. Arce and others
Editorial board	Alfonso J. Arce, et al.
Editorial board	Alfonso J. Arce, et al.
Editorial board	Alfonso J. Arce, et al.

О ткликнуться на наши призывы пообщаться любезно согласился Алан Уайльд (Alan Wild), старший продукт-менеджер немецкой студии Ascaron, в доках которой создается Darkstar One.

Герой галактики

LEX: Итак, космический симулятор. Какого типа игру нам ждать? Путешествие по предписанному сюжету или же вы работаете полностью открытый мир, в котором мы сами себе хозяева?

Алан Уайлэнд: Darkstar One — это сюжетный научно-фантастический шутер-космосим. Но в игре содержится множество разнообразных элементов геймплея, которые придают ей глубину, недоступную обычным шутерам. Система апгрейдов корабля, густонаселенная игровая вселенная в три сотни звездных систем, торговля, политика, политика, «терминал» с бездной необъятных миссий, предназначенных для разных профессий, и множество других интересных вещей.

ЖЕЛЕ: Насколько сложен процесс измерения жизни; предстоит ли нам копаться по ленточному будущему нашего мира или же дело происходит давным-давно в далекой-далекой галактике? Иными словами встретится нам?

Алан Уайльд: Действие происходит в будущем, долгий эволюционный путь прошёл не только наука, но и само человечество — терраны. Но человечеству ввиду становится нехорошо: последние достижения в области нано- и нейротехнологий раскопчили общество, в результате образовалась группа ренегатов. Тилл, с собственной территории. Всего в игре шесть рас, на своем пути вы встретите множество разных персонажей разной степени деградации.

.EXE: Место героя в этом мире, кто он, куда идет, чего добивается? Денег, славы, мира во всем мире, спасения собственной шкуры?

Алан Уайльд: Нашего с вами парня зовут Кайрон. После смерти (убийства) отца ему достался корабль Darkstar One. Это наша точка входа в игру, герой начинает поиски себя, его карьера может пойти по любому из множества путей, и в каждом есть свои плюсы-минусы. И хотя Кайрону на роду написано быть Героем Галактики (куда деваться), только вы будете знать, как он достигнет этого.

Карьерная лестница в небо

.EXE: Будут ли задания жестко расписаны заранее или плани-

Будут ли генераторы случайных чисел? И каковы они? Чем дания? Найти и уничтожить, сплетать на разведку, не дать упасть, воплотить в жизнь, мучающий головы? Будут ли миссии только в космосе или ожидаются дополнительные задания (скажем, в полярных планет)?

Алан Уайльд: Darkstar One — это, во-первых, основная история — с четкой сюжетной линией и определенными целями, которые надо выполнять, чтобы завершить игру. А во-вторых — карьера, где вы фактически делаете что хотите, где и как хотите. Это идеальная возможность самостоятельно осмотреть мир, открыть много нового и заработать.



■ Затасканные шутки по поводу фамилии — в сторону, пожалуйста. Алан беллетристически не балуется, и когда выиграл в своей жалкой Q2, Алан трудился в покойной «Крио», создавая с нуля памятные Mankind, Black Moon Chronicles и Beyond Mankind. А тут он был несчастье Part Koyote, Part Man и даже Gaudin. И немалое количество талантов. Пауза.



работать как можно больше, чтобы улучшить корабль

.EXE: А как это — зарабатывать?

Появлять силы вопли ла
заскучку монету? Можно ли
будет вместо бластера взять
калькулятор и превратиться в
космоторговца? стать вла-
дельцем части галактики?

Алан Уайльд: Денги — это всё, они упрощают жизнь вам и усложняют ее вашим врагам. Пиратство, контрабанда, торговля, эскортирование, работа по контракту — будет всё. Для склочных к торговле — симуляция товарно-денежной пау-

не без содействия со стороны NPC. Плюс некоторые миссии заставят вас присоединиться к эскадре кораблей или же просто добиваться вместе с союзниками некоей общей цели. Битвы? Не скажу, что многие десятки, но много, с размахом, особенно вокруг враждебных торговых станций. А потому устроить охоту на транспорт, разгружающийся рядом с полицейским крейсером, — это не самая удачная идея. Впрочем, если вам ТАК нравится — попытайтесь уйти, сохраняя добычу и жизнь. Попробуйте-ка!



■ Пират, модель станции, кораблей и прочей техники созданы тут же под рукой, что делает их для создателя Кэ. Уайльда. Все вернется к это с некоторым трудом.

тины, опоясывающей весь игровой мир. Пиратам будет чем поживиться на торговых маршрутах, а для контрабандистов найдется достаточное количество запретов на те или иные товары. Что касается эскорта и наемников — всегда есть те же пираты и контрабандисты, не говоря уже об армии-полицей.

Камеры внешнего наблюдения

.EXE: Мы действуем в одиночку или с напарниками (полчищами коммандирант)? Будет ли в игре клановые спящие (именно клановые корабли — от истребителей до галактических крейсеров)?

Алан Уайльд: В основном Кайрон работает один, хотя и

не замирает на месте, а продолжает свой ход. Надо лишь помнить, что конфликт с законом — это еще и появление недоброжелателей, ищущих с вами встречи.

.EXE: Репутация — есть ли в Darkstar One такое понятие?

Алан Уайльд: Конечно! Репутация героя фактически сводится к системе рейтингов, определяющих, насколько вы опытный и известны. Заработаете плохую репутацию — очень скоро почувствуете на своей шкуре злость наемных убийц, регулярной армии, по-



■ Вспомогательная база для Кайрона: есть стратегическая, есть торговая, есть еще несколько целей на карте. В Darkstar One нас окружает много опасностей.

лицейских и, понятно, других пиратов

Слияние с кораблем

.EXE: Диалоги? Сможем ли мы отыгрывать характер? Быть вредным и едким или щедрым и обходительным? Ожидают ли нас разные концовки или все дороги ведут в Рим?

Алан Уайльд: Хотя Darkstar One не является RPG в традиционном смысле, отдельные ролевые элементы в ней есть. Тот же «Даркстар-1» (корабль) — это фактически ваш персонаж, и различные его апгрейды и модификации вполне похожи на «легаласы». Ну и ваше отношение к различным расам будет влиять на их отношение к вам — на то, захотят ли они давать вам задания, и т.п.

.EXE: Не будет ли скука водить пятак на одном корабле? Сколь общими будут возможности космоторговли и эскортирования?

Алан Уайльд: На одном и том же? Ну нет. «Даркстар» — не просто «какой-то корабль», это прототип, кульминация долгих лет секретной работы над анонимным проектом, которым занимался отец Кайрона. Технология пришельцев, внедренная на корабле, раскрывает широкие горизонты для его модификации. В конце концов, все игроки по-разному представляют идеальное бое-

вой корабль. И вы сможете осуществить свои намерения вне зависимости от того, хотите ли вы загрузить его тяжелым вооружением, легкими лазерами с быстрой перезарядкой или предпочтете ракетное оружие. Это будет ВАШ личный корабль, потому что на нем будет стоять только то вооружение и оборудование, которое нравится вам

.EXE: Отлично, полная сатира. Последнее: что является самым клановым в вашей вселенной?

Алан Уайльд: Однако! Жесткий вопрос! Для меня — неизвестное и его познание. А еще превосходная огневая мощь!

Беседу вел
АШОТ.АХВЕРДЯН

.SINGLE PLAYER

/ Блоу-ап
/ Wastelands
/ Закулисье
/ Пятая колонка



МАША АРИМАНОВА

Маятник Вьенно

Адвенчура
и границы
восприятия

Какие квесты оказали на вас самое сильное психологическое воздействие? От каких survival horror у вас бежали мурашки по коже? Трилогия Blair Witch (особенно ее первая часть, Rustin Parr), австрайеристский триллер Tender Loving Care, игры вроде In Memoriam и L'Esprit, хорроры на PS2, в котором можно слышать голосом указывать героине уязвимые места (мне очень), открывают перед нашим жанром, в котором можно исследовать природу и некоторых других сфер, самый широкий пол для экспериментов. И, конечно, левым и правым мышью.

В черном цвете

Survival horror прямое управление героем и чистое поле зрения только портят. Отсюда — попытки голосовой коммуникации с хорошей игрой ислуганной девушкой Рио, отсюда — клубящийся между деревьями туман, обесценивающие и полнящие статичной картинку приборы, якобы позволяющие увидеть призраков. Но самая интересная статика и туман в обычных, интеллектуальных, квестах? Как напугать игрока, если ты решительно не умеешь пугать, не понимая, как и из чего возникает напряжение, и снимаешь лучшего друга в роли главного героя — отважного агента ФБР Джэка Лорсона?

Есть, есть вариант. Взгляните на творчество французской команды Lexis Numérique (www.lexis-numerique.fr) и лично ее руководителя Эрика Вьенно (Eric Viennot). 2003 год, In Memoriam (www.inmemoriam-thegame.com) — помните, нет? Загадка черного CD-ROM'a, неуловимый маньяк по прозвищу Феникс, игра, использующая подборку фальшивых (и настоящих!) веб-сайтов... Даже сам компакт-диск был частью атмосферы, игрового мира, сценической принадлежности. (Вспоминается Monty Python & The Quest for the Holy Grail, в котором ключи к прохождению можно было найти, распотрошив коробочку с игрой. Ну, или старые-старые детективы, к которым прилагался комплект «найди убийцу сам»: лупа, стакан с отпечатком пальца, платок с лянтом настоящей крови и нахальный рыжий волосок...) Игру портят очень плохое (любительское) видео, дурацкий сюжет, дьявольские полуватерные пазлы. Но она тем не менее получила премию французского общества драматургов и композиторов — за достижение новых уровней интерактивности.

И заслуженно! Герои квеста — и даже сам злодей — писали мне электронные письма, а за подсказками нужно было бегать в настоящий, большой, внушающий почтительную дрожь Интернет. Взяв в руки черный CD и хорошенько социализишись, можно было увидеть, как вздрагивает граница между вымыслом и реальностью.

И заслуженно! Герои квеста — и даже сам злодей — писали мне электронные письма, а за подсказками нужно было бегать

в настоящий, большой, внушающий почтительную дрожь Интернет. Взяв в руки черный CD и хорошенько социализишись, можно было увидеть, как вздрагивает граница между вымыслом и реальностью.

Кто подставил Жанин Салло?

Квесты, In Memoriam — первая игра, использовавшая задворки Сети в качестве декораций (хотя, возможно, первый настоящий квест). 31 июля 2001 года увидел свет бесплатный пилотный эпизод Majestic. Авторство проекта приписывалось Anti-X, апокрифической конторе из Орегона. Сюжет строился со зверского убийства ведущего разработчика и уносился в такие конспирологические дали, что одним из rdi-документов игры заинтересовалось Федеральное бюро расследований (во всяком случае нам хотелось бы это видеть).

Детский Electronic Arts упустил шанс на Топику (кстати, электронные письма, но и поддерживать ICQ-разговор в режиме видеочата, посылать факсы и звать (голосом!) вам домой. Ничьи звонки от взволнованных агентов поступали за пять минут до их гибели (таинственной!), о которой вы узнавали утром, просматривая факсовые сообщения. В видео участвовали настоящие актеры, в том числе шайферический Дино Пантолано. Мессенджер-общение — очень, мне кажется, изначное решение, перенос диалоговых лабиринтов обычного квеста или RPG в мир настоящих девушек и слэм-ботов.

Проект опередил свое время и продержался всего пять, включая пилотный, эпизодов. Игра скончалась в апреле 2002 гг. Ну и что, зато появились агенты, раскрывшие Страшную Правду о Всемирном Заговоре, выдавались раз в сутки, по графику, и, прямо скажем, напоминали обращения в службу техподдержки? Ну и что, что каж-



■ Experience 112. Девушку можно изучать не только в обычном, но и в инфракрасном режиме. Как видите, честные полигоны, никаких заранее обчитанных задников. Неужели это делают в Европе?



■ Experience 112. Вот он, дистанционный survival horror! Его автор Блэк Чичек в фильме «Осколок двор». Это окно — во двор виртуальный.



■ Majestic. Толстый гик в футболке знает Страшную Привиду: как только выключится веб-камера, за ним прыгнет из черных вертолетов. Такова жизнь на стыке тысячелетий.



■ По словам мсье Вьенно, Джунки, одной из виртуальных корреспонденток в Memoriam, пришло гневное письмо от молодой итальянской девушки, твердо уверенной в том, что «сетевая гартия» пытается увести у нее жениха. Это к вопросу о границах реальности.



■ The Thirteenth Victim. Принцип Blair Witch Project: анимационные видеозаписи пробуют сильнее.

дый эпизод стоил нечеловеческие десять долларов? Разве в этом дело...

Majestic и In Memoriam — всего лишь верхушка айсберга. Жанр ARG (alternative reality gaming), также известный как CME (cross media entertainment), существует с конца восьмидесятых, когда в чатах и в электронной почте кипела интерактивная фикция QuantumLink Serial. Жару поддала компания Wizards of the Coast, устраивавшая в девяностых рекламные сетевые кампании вокруг своих настольных РПГ (Webrunner и Webrunner 2). Ну а первый широко известный пример — промо-акция в поддержку спилберговского фильма AI (2001 г.), учрежденная Microsoft.

ARG кажется чем-то средним между live action role-playing (минус live action) и древним народным развлечением scavenger hunt, пиксель-хантигом на свежем воздухе, Спилберговско-макрософтовский The Beast озадачивал игроков расследованием убийства, все ключи к разгадке которого были спрятаны в промо-материалах фильма. Указующая надпись на настоящем плакате — милейшая, например, деталь. А еще веб-сайты, журналы, участие Жанни Салло в роли киберпсихолога, телефонные номера... Разработчики пристально следили за действиями игроков и даже интегрировали особые активные группы сыщиков в игровой сюжет. Через три года Microsoft повторил прием с I Love Bees — онлайн-овой феерией вокруг консольного шутера Halo 2. Ей будет подражать компания «Нинтендо»...

В 2002-м некто Бен Аффлек и Мэтт Дэймон учредили телевизионный сериал Push, Nevada, где подкаски к внутренней игре были скрыты не только в промо-материале, но даже на самом ТВ-экране. Ликсель-хантиг в национальных масштабах, с востребованным, кстати, призом в миллион долларов.

Само собой, увеселения такого рода скоро появились и на мобильных телефонах. Игривые звоночки, текстовые сообщения, электронная почта, просмотр пары веб-сайтов? При чем здесь ПК?! Получите Nokia Game (1999-2005) и миллион подобных ей бессмысленных и беспощадных мобильных триллеров. В наиболее экстремальных образчиках игроки не только считают улики с трубки, но и гонятся друг за другом по городу с водяными пистолетами.

Дистанционное управление

То, что Вьенно удалось интегрировать весьма абстрактные сетевые развлечения (происходящие в течение нескольких лет и понятные сравнительно узкому кругу подписчиков) в почти настоящую КИ, — несомненная удача. Геймплей был. Головоломки были. При всем своем минимализме и дилетантстве игра разошлась в 120 тысячах копий. Потом появился аддон The Thirteenth Victim, который вы тоже, конечно, помните. Исчезли аркадные вставки, время прохождения было сжато до семи часов (вместо двадцати семи)... А большинство сайтов, на которых приходилось искать подсказки, были самыми что ни на есть настоящими. И что в этой реальности альтернативного?

Непременный In Memoriam 2 должен выйти в третьем квартале 2006-го. Захватив камеру и «пару-тройку симпатичных актрисочек», Вьенно отправился в путешествие по Европе, снимая натуру из окна автомобиля и коллекционировал басни про тамплиеров (естественно). Да, во второй части «наконец-то можно будет звонить по телефону». Кажется, возможна особая версия для мобильных, эксплуатирующая систему глобального позиционирования и разворачивающаяся в ихнем Париже. Увы.

По мотивам In Memoriam номер 1 мсье Вьенно накатал толстенный роман; мсье Вьенно

но сотрудничает с Бенуа Сокалем над комиксом (выйдет, скорее всего, в 2007-м); мсье Вьенно «не исключает возможность экранизации» (а то и сразу нескольких)...

Но не это главное. Вьенно и его постоянный партнер Никола Делайе (Nicolas Delaie) работают над настоящей игрой. С графикой, причем трехмерной. С видом на прекрасную девушку от третьего лица. Происходящей в роботизированной тюрьме на водах. Ранее она называлась The Lost Island, ныне — Experience 112. Это помесь торрентной адвенчуры и survival horror тоже не прочь чего-нибудь раздвинуть, желательно — границы вашего восприятия. На сей раз главный номер программы — не перевод игры на сетевые просторы, а не прямое управление героиней. (Почему-то это всегда героиня (а лучше две!), отважная космическая девушка в полурасстегнутом комбинезоне или одаренная природой представительница спецслужб... Очевидно, толстым гикам, упрямившим протагониста «еще немножечко повернись!», с такими веселее.) Хотя сколько-нибудь прямому управлению подвержены системы наблюдения (можно переключаться между камерами, использовать режим ночного видения, звуковой анализатор и прочие устройства, знакомые вам по шпионским видеоквестам) и жизнеобеспечения (вентиляция, водопровод, электроснабжение). Можно проследить в торрентные компьютеры и управлять неким транспортом. Выходит в 2006-м, но англоязычного издателя пока не обнаружено...

Какие квесты вы помните лучше всего? От каких игр ужасно вам становилось по-настоящему страшно? Вплывав в себя Blair Witch, Tender Loving Care, LifeLine, Majestic, In Memoriam и Experience 112, наш жар открыл самое широкое поле для отчаянных экспериментов с геймплем и нарративом. ■

.SINGLE PLAYER

/ Блоуп-ап
/ Wastelands
/ Закулисы
/ Пятая колонка



СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Ум короля, б/у

**Фальшивые
победительные
интонации:
как приобрести,
оказать влияние
и смириться
с неизбежным**

«Моделировать AI с помощью компьютеров — это то же самое, что пытаться решать математические задачи на швейной машине».

Арьергард

Давным-давно, когда деревья, кажется, еще были, первый номер отечественного конъюнктурного (откровенно: то есть принципиально прорекламного) консоль-издания выдал блистательное в собственной наивности пророчество: да, персональный компьютер обладает куда более высокой вычислительной мощностью, чем любая телеприставка. И это означает, что в требовательных к этому ресурсу игровых проектах он в явном фаворе. Однако там, где такие вычисления не нужны (а речь шла, разумеется, в основном о классических аркадах), «настольному ящику» за прогрессивной восьмьбитной развлекательной системой не угнаться — слишком слабы корни юной платформы. Самое же забавное в том, что на откуп «ай-би-эм» были оставлены лишь шахматы и авиационные симуляторы. «Пусть каждый получит свое» — это пацанистское, вполне отвечающее духу времени клише пронизывало текст насквозь, а перед глазами читателя, несомненно, вставала восхитительная утопия будущего: отец в полигональном кокпите, барражирующий над вражьей базой; сын (школьного возраста, умеренный троечник), читающий на экране «Панасоника» скучное «sorry, but our princess is in another castle»; мать, колышущая под пилкажем телевизора и «гисискирипера» над немецким кухонным комбайном. Так должно было быть — идиллический парадиз, абсолютный баланс, счастливый симбиоз прирученных технологий. Не случилось.

Бублик г-на Альберта

Эволюция искусственного интеллекта в индустрии компьютерных игр — процесс сам по себе настолько невероятный, что объяснить его причины можно лишь существованием всемирного заговора. Ну как еще могло случиться, что спустя десятилетия после появления и тетриса вершиной мировой мысли человечества стала детонировать F.E.A.R. — игра,

который бойцы спецназа способны на десятки всевозможных наступательных комбинаций, но не в состоянии хранить коллективно накопленный опыт? И даже подумывать страшно, какие революционные изменения в каменной гряде NHL- и FIFA-сериалов могло бы вызвать микроскопическое изменение — простая способность команды соперника ПОВТОРЯТЬ удавшиеся комбинации (штука, реализованная, между прочим, еще в спектрумовском Soccer).

О том, что современный подосформированию и использованию AI бесперспективен, говорил еще Джефф Хокинг (основатель Райт и исследователь области цифрового сознания); задолго до него схожую мысль высказал американский философ-популяризатор Джон Серль. Его «китайская комната» — умозрительная модель синтезированного «думана» — самая, пожалуй, внятная апология «шахматного тупика» (даром что концепция была обнародована в ранние восьмидесятые). Суть «китайской комнаты» состоит в том, что индивид, не знающий китайского, способен вполне сносно общаться с носителями этого языка, если владеет набором соответствующих иероглифов и инструкций, указывающей, в каких случаях имеет смысл применить ту или иную морфему. Подобного рода критика (ставящая под сомнение саму возможность существования AI), конечно, слишком категорична — однако за бравадой философичности здесь прячется совершенно конкретное указание, игнорируемое до сей поры.

Несколько лет назад в интервью ЕХЕ один из отечественных пионер-разработчиков простоудно рассуждал о том, что создать противника, который будет умнее, сильнее и быстрее человека, не проблема. «Вопрос только в том, — посмеивался аксакал, — насколько такое положение дел понравится игроку.» Речь шла о стратегиях, где обеспечить AI-превосходство действительно так уж сложно. Почему же словосочетание «революционный AI» всякий

.SINGLE PLAYER

/ Блоу-ап
/ Wastelands
/ **Закулисье**
/ Пятая колонна



ИЛЯ ЕРМОЛОВСКИЙ

Лицедеи

*Несколько
масок одной
профессии*

Постоянным .EXE-читателям хорошо известны функции и различия основных девелоперских профессий. Дизайнеры, художники, программисты? — бойцы в траншеях, творчеством и трудом воплощающие в реальность игровые проекты. Более-менее понятно, кто такие менеджеры: управляющие командами разработчиков. Но есть в индустрии еще одна прослойка специалистов, страшно далеких от народа (не потому, что кто-то из сторон общения, а потому, что не было пока удобного случая, чтобы познакомиться). Продюсеры. Увы, о них не знают не только игроки. Многие разработчики также не представляют, кто это, зачем это, с какой вдруг радости и надолго ли. Попробуем разобраться.

Олимпийцы

Должность продюсера обычно существует не в команде разработчика, а в структуре игрового издательства. Так как издательств меньше, чем разработчиков, то и продюсеров относительно немного. Итак, продюсер — это представитель издательства, общение которого с разработчиками не прекращается на протяжении всего проекта; он лучше всех знает и команду, и игру, создаваемую этой командой; именно перед ним отчитываются разработчики, именно он принимает решение о запуске игры, приеме (а значит — об оплате) очередного этапа работы и даже о закрытии проекта.

Правда же, у вас создалось впечатление, что продюсер — это большой начальник, что именно он руководит проектом, сидя где-то в светлой дали, что только ему подвластны судьбы игр, которыми он командует, следуя одному ему известным законам?

Уникальное качество

Пока вы остаетесь в неведении относительно ответа на последний вопрос, мы зададимся новым: почему эти специалисты занимают в индустрии столь привилегированное положение? Должно быть, это самые умные, самые талантливые, самые успешные люди игропрома, возжелавшие на закате своей блистательной карьеры поселиться на Олимпе, чтобы метать оттуда на досуге громы и молнии? Однако же, если мы посмотрим список настоящих корифеев — девелоперов, чьи игры разошлись миллионными тиражами, — выяснится, что продюсеров среди них почти нет. Странно!

Ну хорошо, продолжим интриговать. Может быть, в продюсерах идут амбициозные выпускники престижных бизнес-школ, редкие доки по части игровых разработок, управляющие индустрией, что называется, согласно полученным сверхзнаниям? И снова нечего подобного. Подождите-ка... а нет ли за океаном факультетов, откуда они, эти продюсеры, и выплываются? Нет. Профессия случайная, не

для конвейерной подготовки, да и иные продюсеры трудятся в игропроме уже долгие годы, начав свой путь тогда, когда не было ни DigPen-института, ни Full Sal.

Итак, кто он? На самом деле хороший продюсер — специалист по решению одной довольно специфической проблемы. В русском языке есть очень короткое и емкое описание той ситуации, от которой продюсер призван уберечь издателя с разработчиком. Ситуация эта заключается в том, что человек идет по полю, на котором находится некий сельхоз-инструмент, предательски скрытый от глаз, и если по неосторожности (или же из-за невнимательности) наступить на него, пугник непременно получит по лбу. Будет больно, а главное — очень, очень не вовремя, неожиданно, подло! Ну а наш герой, в отличие от пугника, имеет богатый опыт общения с граблями, он четко знает, какой длины бывает ручка, насколько она тяжела и сколь силен будет удар. Он в состоянии распознать спрятанные в проекте грабли, он знает, как проложить маршрут, чтобы обойти препятствие, а если и наступить на него, то без особых негативных последствий, и не просто знает, но и может передать это знание неопытному разработчику.

Вы можете предположить, что продюсеры — это бывшие тестеры, и будете правы. По роду деятельности тестеры сталкиваются не только со своими ошибками, но и с ошибками всей команды, причем хороший тестер не только отмечает наличие прокола, но и предлагает решение, как от него избавиться. И когда у такого специалиста накапливается достаточно опыта общения со сложными ситуациями, он действительно может претендовать на эту должность. Понятно, что такая продюсерская доля может достаться и представителям других девелоперских профессий, просто их становление занимает чуть больше времени. Да и у издателя может не быть штата разработчиков, а вот отдел тестирования есть всегда.



■ Иллюзия внешности, белый воротник — признак продюсера в коллективном бессознательном.



■ Русская народная метафора всегда в фокусе продюсера.



■ Придирчивость и внимание к деталям позволяют распознать русскую народную метафору в любом обличье.



■ Ах, как же, зеленоглазая смотрит вдаль, экономят от двух до пяти лет каторжного труда.



■ Как водится, в персональную защиту никто его не берет, но без него живется значительно хуже.

Нюх и глаз

Таким образом, продюсеры — это ходячие энциклопедии всяких ужасных историй, происходивших с проектами, в которых они участвовали, — жутких приключений с кошмарными ошибками, после которых люди неделями работали сверхурочно, издатели теряли деньги, а на рынок выходили заморозованные багами игры. Эти повести могут быть печальными, смешными, застенчивыми на все лугицы серьезности, но в сюжете любой есть сцена, когда кто-нибудь произносит сакраментальное «ой!», означающее, что принятые ранее решения оказались неверными и теперь команде придется иметь дело с неприятным сюрпризом.

Вот почему на конфетно-цветочном этапе проекта продюсеры смотрят на разработчиков черными, до болезненности подозрительными и во всем видят повод для этого самого «ой!». У начинающих такой подход вызывает несильный трепет.

Но главное — крылья

Если же первое знакомство с проектом прошло успешно, продюсер преобразуется из чербера превращается в ангела-хранителя и бросается утешать судьбу будущей игры в вышних сферах. Если получается, проекту дают зеленый свет и такого же цвета финансирование.

А бывает еще чудотворе. Скажем, издатель раздобыл интересную лицензию, требующую немедленного производства игры. Продюсер садится на телефон, и в жизни разработчика, как крестная фея к Золушке, врываются зерные дельные предложения — и ну снанивать на приключения. При этом иногда, как в сказке, новосозданных героев наделяют каретой, свитой, платьем и всеми остальным, что может понадобиться в производстве игры. И группа энтузиастов с непонятным статусом превращается в почти настоящую компанию по разработке игр — молодую и перелетную.

Подготовка позади, начинается проект. Продюсер шлет сувенир — требования к работе и шаблоны документов, которые предстоит сдавать. Талмуд на многих листах, по стилю — помесь ГОСТа с налоговым кодексом. Лучший подарок! Между тем внимательный получатель понимает, что ему досталось сокровище. Ведь сухие параграфы появились не просто так. Они — словно устаревшие законы некоторых американских штатов — вроде того, что в Луизиане нельзя стрелять со второго этажа в аллигаторов. Кажется, абсурднее не сочинить. Но задумайтесь. Если такой закон есть, значит, кто-то когда-то стрелял в бедных рептилий со второго этажа, и от этого приключилось какое-то неудобство или даже несчастье. И бедноватые затем не отрицают возможности грустных последствий. Так и с играми: каждый пункт в требованиях и шаблонах беспристрастно фиксирует, что и когда нужно делать, чтобы не получить «ой!». И пусть сам инцидент остается за скобками, правильное решение сохраняется и живет в такой форме до глубокой старости. С каждой вынужденной игрой отсылка становится, а ценность документа растет. Недаром его не показывают посторонним — только после официального оформления отношений.

Проект в разгаре, сроки горят, работа кипит. Где должен быть продюсер? Тут как у Чапаева — на хохме, обозревая окрестности. Пока разработчики трудятся, продюсер следит, чтобы ни одна напасть не одолела, не потревожила небритых людей за компьютерами. Он не часть команды, он не может делать за них работу, зато способен помочь вовремя поданным советом, который сохранит девелоперам дае недели жизни, которые они соберлись употребить на пустое. А не послушаются — он возьмет в руки Davidric Claymore и давай писать прозные письма и настаивать на правильном пути. Разработчика от такого бывает что и в слезы бросает, но оно и к лучшему, быстрее мило по глаз вымывается. И

не дай бог, если проверяющий даст слабину: мол, ладно, потом доделаем. Мелкие недостатки очень быстро разрастутся в большую безобразия, и на игру потом без жалости не взглянешь... Так, поворачиваясь к разработчику то одной маской, то другой, продюсер и ведет проект до самого его завершения, и даже чуть дальше.

Для разработчиков многое остается за кадром. Например, то, как их ангел-хранитель отстаивает подопечных перед тестерами, еще более привередливыми, чем он сам; как сражается за интересы проекта с таким же, как он, продюсером только родом из другого, заморского, издательства, где будет выходить локализованная версия; как ищет решения технических проблем и договаривается о лицензиях, переводах, интервью, выставках; как встает стеной на пути «финекрипа» и ограждает разработчика от волнений и неопределенностей. Можно годами работать в индустрии, но только став продюсером, понимаешь, сколь рискован и непостоянен игропром.

Внутреннее пространство

Продюсерами не рождаются, продюсером не назначают. Имя просто становится. Это и собственно руководители студий, и опытные менеджеры, и выступившие по несколько игр гейм-дизайнеры. Острова мудрости, стабильности и опыта в первобытном игровом сквоне, они делятся секретами тех, кто был до них с новичками. И чем больше тайм-линей — тем ближе зрелость игр — время, когда производство перестанет быть полным хаосом по сравнению с тем же буераком, когда, пошлунто ойкая от удара по лбу, на свет появляются толпы урода, время, когда, опираясь на опыт предшественников, уверенные, умелые, знающие свое дело мастера будут радовать новые поколения игроков крепкими, добротными играми. И тогда истинные мастера будут встречаться настоящие шедеры! Ура, товарищи! ■

.SINGLE PLAYER

/ Блоу-ап
/ Wastelands
/ Закулисье
/ Пятая колонка



НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Осадки

Есть ли жизнь
на радиоактивных
пустошах?

Сдувая пыль

Это характерно: большинство модификаций делают игры неузнаваемыми. Присосавшись к изначальной коде, как фэйс-хаттеры, они меняют внешний вид, сюжет и даже жанр. Модификаторы влюблены в свое творчество, а базовую игру часто рассматривают исключительно как средство. Тривиальная мыслешка: базовое отношение к оригиналу — не только мера игроцкого фанатизма, но и знак того, что оригинал — нечто негнущее, гармоничное по сути. Моддеры чувствуют эту гармонию и откладывают резец в сторону. Извращение полируется бархаткой, моды не имеют глубокой инвазивной сущности.

Подтверждения? Какая игра любима по всему свету, включая дикую Россию и Бразилию? Конечно, Fallout, в какое-то позитиве выходящая первая и вторая, но не Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, которую настоящие поклонники не считают частью повторяющего себя Fallout-канона. Хотя игра демонстрирует Те Самые Картинки, поверить в такое Братство трудно. Чтобы паладины, пусть даже чикагские, так грубо обращались с tribals? Несмотря на традиционного адского мальчика Рона Перлмана в качестве рассказчика back story.

Простите, во мне проснулся F-фанат! Как Спайдер Джерусалем, колючу себе ехидна? И отменяю от него, должно падать, в грудь.

К эквилибриуму и идеалу, наверное, больше всего приблизилась первая F-часть — моддеры ее почти не тронули. Несравненно более востребованный самодельщиками F2 заслонил (в том числе буквально размером) предшествующий, но причина его востребованности скорее в другом. Fallout 2 не только менее целостен стилистически — не который воинствующий старо-

обряды недовольны расколом, который вносят в переживший ядерную войну континуум Гернсбека автоматическое оружие с безгильзовыми боеприпасами им. Уильяма Гибсона же, культурные реалии 1990-х с кинозвездами-дентологами, списанный с Циклона из бринявского «Патальона» Shi Epregor, Железный Дровосек и шутки вроде Fallout 2 hintbook, могил Нуки и Зичука на Голгофе, а главное — Cafe of Broken Dreams с воскрешенным Dogmeat'ом, — свою роль играют также многочисленные оидики, специально изгонявшиеся из тела игры разработчиками тогда, в ранние 1990-е. Моддеры поновляют F2, потому что не были проделаны углубления, не отполирована поверхность.

Но как поновлялись? Для какой части игры староверы будут создавать микромод, меняющий звук, выстрела 14-миллиметрового пистолета в снайперского шпалера камбара .223 на звук из первой части, потому что тот, да, более аутентичен? А все остальные будут несколько лет после видеть сценарийные патчи 1.00, 1.04, 1.05 и 1.1? Или как рассуждавший в игру детисх (у владельцев европейских версий не было возможности приобрести звание Childkiller easily, отсутствие потенциальных жертв)? Маленькие забавности собирает сайт The Radialated Society (www.stglc.com).

Иллюстрирующие «Миф о Сизифе» (можно и без каменного джонни) планетарные производственные планы участников проекта Fan Made Fallout. www.fanmadeoffallout.com выкладывают на убогоизмененных сайтах, самые известные F2 моды появились недавно или с черепашьей скоростью дорабатываются. Среди последних — Mutants Rising (включая неких get of hand, черт знает Fallout 1.5. Resurrection (в

Одна из цитат Фрэнка Мейшенки А. изреченная в давние года: «Иногда хочется играть в старинные игры и ждать, пока придут лангольеры». О да, А во временном промежутке между светлым и ярким настоящим, где живет большинство игроков, и зубастыми уничтожителями (забвением) среди руин копошатся моддеры.

NEW GAME

/ Easy
/ Normal
/ Hard
/ Insane

ведущий рубрики
ФРАГ. СИБИРСКИЙ

Полная версия

15 марта, в три часа
дня, в Токио, на много-
миллионном экране

конференции Sony
Computer Entertainment
показали на экран
альбо, без дураков,
объявила дату выхода

PlayStation 3: «начало
попытки» PlayStation
принадлежит компании
Кена Кутагари (Ken
Kutaragi, нострада

ют от этого только
японцы: обещано они
получат новую PS
на полгода раньше
европейцев и амери-

канцев: релиз же PS3
состоится по всему
миру одновременно. То
есть ждать до 2007-го,
кажется, не придется.

Множественные ранения

В надежде избежать паники и погромов, тождественных запуску Xbox 360, «Сони» объявила о намерении штамповать «миллион консолей» еженедельно. Что же является причиной задержки (во всяком случае задержки японского релиза) — это все привод Blu-Ray. Интересен и такой подсвеченный Кутагари момент: PS3 не только будет совместима с играми для PS2 и PS, но и всю эту многодисковую классику можно будет покупать в онлайн-овом режиме в глобальном магазине Playstation Network Platform. Именно из таких, видимо, со-



■ Увы, это опять она, Sony PlayStation 3. Но теперь — с официальной датой выхода. Вы чувствуете разницу?

ображений PS3 будет в обязательном порядке оснащаться жестким диском на 60 Гбайт.

На том же пресс-событии были затронуты детали безрадостного будущего PlayStation

Portable: во-первых, с 22 марта PSP упадет в цене на пятьдесят долларов: во-вторых, в октябре выйдет Eye Toy для игри и, разумеется, порночата; появится официальный эмулятор, позволяющий играть на PSP в игры для первой PS (с картой памяти на 1 Гбайт: мечта, прямо скажем, несбыточная); планируется поддержка GPS, RSS, Macromedia Flash.

Microsoft на заявления Sony откликнулся словами: «... не пройду», «Xbox Live!», «более 80 игр для HD-телевизоров», «к исходу продажам свыше пяти миллионов консолей».

/ НАСТОЛЬНОЕ



Первенство Лос-Сантоса

В бурном творчестве Rockstar Games (www.rockstargames.com) наступил следующий этап: разработка симуляторов настольного тенниса («Настольный теннис, он же ping-pong. Один из самых популярных видов спорта в мире.

Игроки стремятся послать мяч через стол так, чтобы соперник не смог отразить его» — БЗС). Называется очень творчески: Rockstar Games Presents Table Tennis. Выходит эксклюзивно на Xbox 360, в мае. Приличного вида темнокоричневые юнчи и милые светловолосые девушки с хорошо

просматривающейся символической спонсоров мирно размехивают ракетками...

Впрочем, трудится над игрой Rockstar-подразделение из Сан-Диего, разработавшее, помимо идиотской серии Midnight Club, единственную приличную вещь: Red Dead Revolver. А тем временем пос-

■ Настольный теннис, конечно, благородный вид спорта. Нужны, правильные, актуальные... Почему же все печальные органы, до которых дошел пресс-релиз Rockstar, быются в истерическом смехе? Мы бы ведь были, и не знаем, женский кортень. Или пламенный волебокс.

тоянный издатель Take-Two (www.take2games.com) пожертвовал 25 миллионов долларов на благо дело удержания на рабочих местах паромистов кревативных парней из Rockstar North, авторов трех частей Grand Theft Auto. Поэтому продолжение GTA, со всеми полагающимися крышными конверсиями, рейтингowymi скандалами и, очевидно, автомобильными на антигравитационной подушке, нигде от нас не денется. Апокалиптическим хулиганам были торжественно вручены пакеты акций и обещаны несусветные роялти от международных продаж.

Кстати, срок действия всех соглашений между Rockstar и Sony, по слухам, истек: новой GTA будет не обязательно выходить в первую очередь на PS3. Владелец Xbox 360 и ПК это не может не заметить. ■

И маму Гренделя тоже

Модный, свежий (VII в. н.э.), пользующийся повышенным интересом у публики герой Готтфрида (Роджер Замек и Руп Голман сочинили сценарий, Роберт Земекис снял трехсерийный мультфильм и сейчас наводит на него последний станок) англосаксонский эпос «Беовульф» станет, увы, очередной немецкой англофильматурой с роскошной элементалой для консолей. Немецкие разработчики 4HEAD Studio (www.4head.com).



de) и 3D-IO (www.3d-io.com) уже поргали в начальных этапах разработки. В Beowulf (www.beowulfgame.com) будет «три босса с боссами» (угадать, каких?) и «сверхоригинальная боевая механика» — в персонализме преобладало не то, что уж оригинально откровенно (монстры, рубя людей тупыми, разбросанными граблями мечами и, конечно, ухаживание за причинным местом). Куда там Федерике!

■ Увы, моральная ницета немецкоязычных разработчиков просачивается уже в первые образчики концепта — в трансформации модели «Беовульфа». Выходит, парни, но Земекис вас развешит, как Грендель — датских дружинников

тинга! Западные коллеги уже упреждали Беовульфа до положения «отважного супергероя в мире викингов», «кромсающего как волшебных, так и не очень противников». Про-а-авильно. Англоязычного издателя пока не нашло, но выйдет «на века» солях следующего поколения, и не исключено, что даже на ПК.

«Беовульф» — торговая марка, лицензия у родственников безымянного английского монаха купила забыла, поэтому в 2007 году нас ждет смертельная схватка между этим, немецким, Беовульфом и каким-нибудь коренным лос-анджелесским фэйтингом, намертво пристегнутым к мультфильму Земекиса. ■

/ почти как спорт

По ком звонит гробовщик

Кстати, о Мировой Федерации рестлинга. 2 апреля в Чикаго состоится важнейшее для консольной (а может, и вообще для игровой) индустрии событие: WrestleMania 22. Кроме собственно борцовских бесчинств (Гробовщик торжественно загонит в гроб юбилейного претендента) ожидаются эскадрилья тематические увеселения под эгидой THQ. За день до лучшие виртуальные рестлеры сойдутся в эпическом турнире по SmackDown vs. RAW 2006 на шестнадцать персон, каждый за своего уникального рестлера. А еще за день состоится пресс-конференция, посвя-

щенная выпуску нового фундаментального рестлинг-симулятора SmackDown vs. RAW 2007. На PS2, PSP, PS3 и даже, может быть, на Xbox 360 — не только первый в истории рестлинг для консолей нового поколения, но и первый рестлинг серии SmackDown, на эксклюзивный для Sony. Учитывая ситуацию с GTA и закрытие Namco серии «Катамари» (автор которой отправился строить роботизированные детские площадки), «Сони» можно лишь посочувствовать, посоветовать не расстраиваться, подать платочек и купить мороженое... ■

■ Общечеловеческая ценность игры SmackDown vs. RAW 2007 очевидна с первого взгляда. Трогает ли вас экзистенциальный ужас, застигший на эту бойца?



Почти восход

Ведущий сайт IGN (www.ign.com) наложил руки на технические спецификации Nintendo Revolution (которая, впрочем, уже далеко не Revolution). Процессор у нее — как у оригинального Xbox (а там стоял Pentium III 733), графический сопроцессор — тоже как у (а там был GeForce не первой свежести), 3 Мбайт видео-ОЗУ, 88 Мбайт ОЗУ как такового (у Xbox — 64 Мбайт). Вместо жесткого диска — флэш-карточка на 512 Мбайт. Оригинальный Xbox, я напомню, вышел 15 ноября 2001 года, через месяц после Nintendo GameCube.

Даже самого упорного «Нинтендо»-маньяка эти ТТХ заставят глубоко задуматься. Конечно, компания со времен SNES не гналась за технологической свежестью (взгляните на N64, Nintendo DS или, hm, тот же GameCube) и полагалась больше на эксклюзивное творчество Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto), автора «Мэрио» и «Зельды», да на новаторские аппаратно-независимые проек-



■ Хороший человек Шигеру Миямото. Он придумал Мэрио.

ты вроде Nintendo, но... Не слишком ли оно ретро? Кстати, в свежем, данном в Париже Nintendo Europe интервью Миямото обронил, что «практически все» детали о Nintendo Revolution, Nintendo Go, Nintendo V или как там она в настоящий момент называется, будут раскрыты на грядущей E3, равно как и то, что в Legend of Zelda: Twilight Princess (когда она все-таки выйдет) можно будет играть при помощи беспроводного летящего Game Revolution-контроллера. ■

■ Долгожданная и единственная Nintendo Revolution. Ну и что, что системный характеристика она будет, кажется, слабее Nintendo DS?





127



132

Forum

CeBIT
Mittelst

Forum

Mittels



■ Альтернативные источники питания на катализическом принципе расщепления топлива? Дело далекого будущего? Но тут говорят, что неизвестная APC уже собирается их продавать. Беречь ноутбук в поход и спокойно пользоваться — только спирт должен. Именно: в ИСП.

■ В деле представления эргономичных беспроводных клавиатур компания Nisipou вновь одна на весь CeBIT.



Halle Hal



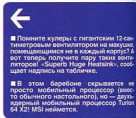
■ Любопытная геймпадобразная клавиатура (известная китайская компания). Вот эти точно пришло, но будут ли такие изделия продаваться в России?

■ Легендарная US Robotics, гроза MTCT? Жива и продолжает выпускать своим знаменитым модем. Правда и новинка значится сплюснкой ADSL, и это правильно.



■ Криогенное охлаждение. Устанавливаете рядом с системным блоком этот девайс. Висит со стандартную мини-матрицу ATX, протизнате заете корпус хорошо видный на снимке руки с теплообменником на конце — и ваш процессор наслаждается истинным изломом.

■ Геймпад производства компании с симпатичным для русского уха именем — CyberSniper. Бюджет и в России.



■ Помните кулеры с гигантским 12-сантиметровым вентилятором на макушке, помещающийся не в каждый корпус? А вот теперь получите пару таких кулеров! «Super Huge HeatSink», сообщает надпись на табличке.

■ В этом барбоне скрывается не просто мобильный процессор (известно обычного настольного), но — дублирующая мобильный процессор T1000 64 X2! MSI немыслима.



Последние приготовления

ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
(фото автора)

CeBIT 2006

выставка
компьютерных технологий
9-15 марта
Ганновер, Германия

www.cebit.de



■ Компания Galaxy честно зарабатывает на хлесте с игрой — подход к охлаждению карт систем и практичен. Выглядит, возможно, не так феерично, как у конкурентов, но игра слезы и цена умеренная. А еще скоро у Galaxy выйдет физический ускоритель на базе неизвестного чипа A66M Phyx.

■ Ноутбуки. Круленье, правда? И на выбор — 15 вариантов расцветки корпуса.

Не нарочно, но так получилось, что нынешний CeBIT оказался площадкой для демонстрации идей, реализацию которых мы сможем проверить на успешность в самом ближайшем будущем. Именно в той части, которая относится к основным компонентам, сиречь «платформе». Идеальная характеристика для выставки, не правда ли?

Однако начать осмотр необходимо с выставки, уже ранее рассмотренной в товарных образцах и,

ров. Не тут-то было, NVIDIA-решение можно назвать полностью противоположным: G71 не только не

в целом растущих потребностей, а и в стабильности, технологии, темписте. Но это понятно, что развитие пойдет именно так, как запланировала ATI, и купленная сейчас карта на 1900XTX прослужит дольше 7900 GTX? Никто, особенно с учетом неизбежного грядущего распространения физических ускорителей, способных серьезно перестроить приоритеты авторов игровых движков и перераспределить вычислительную на-



■ Выбор игрока, как считают в компании AIDA, это два подобранных ради двухканального режима модуля объемом по 1 Гбайт каждый с гордой надписью «DDR500». Мы тоже в курсе, что для 64 последних режимов поддерживает дополнительные возможности для «простой» DDR, превращающей ее в ту самую «DDR500» в разгоне. Но зачем так играть?

■ Референсные виды на урожай чипов NVIDIA G71-G73.

более того, оперативно поступившего к нам на тест (см. видеокартный обзор ниже по железному курсу!). А именно с видеокарт на новом графическом чипе, ранее известном под индексом NVIDIA G71. Давненько главные графические чипмейкеры не рассматривали CeBIT как стартовую площадку для своих ключевых новинок!

Легко догадаться, что новое семейство должно составить конкуренцию чрезвычайно высокопроизводительному ATI Radeon X1900XTX с его 48 пиксельными конвейерами (см. награду доску прошлого номера). Кажется бы, NVIDIA тоже надо бы включиться в эту гонку и нарастить «транзисторную массу» до получения хотя бы 32 конвейе-

привавил в весе, но, напротив, с 302 млн. транзисторов «упал» до 279-ти. Это обстоятельство, в сочетании с переводом на техпроцесс 90 нм, развязало инженерам руки в деле подъема частоты. И ее подняли, до 650/1600 МГц для графического процессора и памяти у 7900 GTX и 450/1320 МГц у 7900 GT. Учитывая, что разогнанные («всего лишь» до 600 МГц) GeForce 7800 GTX хоть и уступали уровню Radeon X1900, отставание никак нельзя назвать катастрофическим, поэтому конкурентоспособность 7900 «здесь и сейчас» должна оказаться приемлемой.

ATI по-прежнему имеет возможность рассуждать о том, что ее процессоры более перспективны

Есть лишь одна формальная неясность: за счет чего удалось уменьшить количество транзисторов при сохранении прежнего набора 24 пиксельных конвейеров и 16 текстурных блоков? По официальной версии, речь идет лишь об оптимизации внутренней структуры, поэтому кэш-буферы и прочие блоки, влияющие на производительность, но не требующие пропорционального количества транзисторов, сохранены в прежнем объеме. Так ли это — покажут тесты. Равно как и успехи миниатюризации в снижении нагрева, шума и потребности в особенно мощном блоке питания, в том числе для «многоголовых» SLI-версий (пред-



сильнее обильные, равные платы способны удержать, поэтому малодействительными в тепловом отношении с такой графической аппаратурой не являются. Более того, эти карты можно будет ставить по две, получая таким образом, по крайней мере, двукратное увеличение «Quad SLI»).

Пока же совершенно уверенно можно говорить о том, что в классе видеокарт G71 будет выгоднее, чем RS60, — площадь кристалла значительно меньше, вследствие чего выход годных чипов выше и с одной кремниевой пластины их можно нарезать больше. Разумеется, некоторая часть готовой продукции, особенно поначалу, будет ст-

12-пиковельных и 6-вершинных; частоты те же: 500/1000 МГц для чипа и пиковый АПЗ запасаема завышен в «полновесном» стандартном диапазоне. Причем в чипе физический присутствуют 16 конвейеров, но для программной разблокировки путем перепрошивки BIOS возможны, скорее всего, не будет. Уже опробованный на X800-семействе способ аппаратной блокировки применяется и тут.

Конкурировать ей придется с упомянутым G73, получившим индекс 7600 GT и оказавшимся в действительности «половинкой» 7900. Он располагает 12 конвейерами и частотами 560/1400 МГц для ядра и памяти.

ли собирались оценить потребности Vista и лишь соразмерно им обновить свой компьютер. То есть вполне могут решить подождать, благо экзотических игр, способных заставить отпираться за новую видеокарту, на 2006-й, похоже, не запланировано. Что остается делать производителю? Спокойно готовить новинки, которые непременно соберут кассу (или даже окупят банк), будучи выпущенными на волю вместе с Vista.

Но не все замучены жаждой рыночных новизн, товарищи! Некоторые, похоже, продолжают заниматься «активной перепродажей». В пример, компания VIA. На пресс-конференции во второй выставоч-

это предложение может занять свое место в недорогих домашних ПК и особенно базироваться не совсем ПК, «мультимедиа». Благо этот чип как и большинство продуктов VIA, от чипсета до процессоров, весьма экономичен, то есть способен работать в тесных условиях и недорого. Но мы по-прежнему не видим среди компаний, готовых использовать его в своих продуктах, ни одного глобального бренда (если не считать недорогой марки Axxp, принадлежащей Gigabyte, но известной лишь на азиатском рынке). Что мешает VIA организовать сбыт? Официальные лица отвечают на такой вопрос уклончиво:

«Буде другие производители (и конкуренты)», «мультимедиа», «получили видеокарты на CeBIT 2006, «оснащенные» интерфейсами для с выходом HDMI (High Definition Multimedia Interface) и установленным на плате аппаратным декодером, обрабатывающим цифровой сигнал по протоколу HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection). Все это хозяйство будет необходи-



■ Пассивные системы охлаждения видеокарт на отходе на младших чипах — новая мода, которую нельзя не приветствовать.

■ Корпус производства MSI в формате «полноформатной» с полупрозрачным матовым и обильным Alumin (64 X2). Охлаждение полностью пассивное, но перемена нет, несмотря на то что на экране демонстрировалось два охладителя с декорируемыми потоками HD-DVD.



бравовываться из-за несоответствия частотного потенциала заявленным величинам. Но, как показывает практика, по мере отладки технологий это ограничение быстро сводится к минимуму.

То, что такая ситуация даст повод к столь лобовым потребностям «ценовым войнам», гарантировать сложно, но свобода маневра у NVIDIA выглядит заметно лучше. И это признают даже самые верные ATI-разработчики. Представители Sapphire, Tul, HIS и GeCube высказывали на выставке опасения, что получение сверхприбылей им в ближайшее время не грозит. Хотя и не сомневаются, что «все будет хорошо». Тем более что в среднем ценовом диапазоне никто не мешает обеим компаниям маневрировать как частотами, конвейерами и прочими характеристиками собственных чипов, так и, конечно же, ценами. А партнерам выпускать более интересные по функциональности и дизайну карты (о примерах ниже).

Свою новинку 1800 GTO (урезанная по конвейерам 1800 XL: до



Если йогурт не выходит

Впрочем, вне зависимости от достигнутых технологических перспектив массовых продаж (в меньшей степени для среднебюджетных, в большей — для дорогих) и происходящее отсюда общее снижение цен и оживление картины новыми «следпредложениями» могут оказаться в нынешнем году изрядно смазанными. Ибо надежды на летний старт Windows Vista растапливают синхронно со сменом в европейской части Азии. Ныне поговаривают о начале 2007 года (новая ОС будет представляться с ноября 2006 лишь на корпоративные компьютеры передовиков OEM-производства). Не секрет, что очень многие вдумчивые пользовате-

монстрировала творения на графическом процессоре для дискретных карт — S3 Chrome S27 (и его усеченной по частоте версии S25). Внимательные читатели помнят, что разговоры об этом проекте и его будто бы почти финальной готовности имели место еще на прошлой годней ганноверской «мессе». Коротко напомним, что данный графический процессор с 8 пиковельными конвейерами, поддержкой DirectX 9.0 и аппаратным декодированием High Definition Video нацелен в нишу массовых Radeon X1300 и GeForce 6600. И, еще не родившись, получил характеристику удовлетворяющего требованиям Microsoft Vista (но кто поручится наверняка?). И мы даже были бы готовы признать, что



■ Телематик. В этот широкоразмерный 17-дюймовый ЖК-телевизор производства Siewo встроена мобильная плата на чипсете VIA K8000, процессор Tiate 64, 80-мегабайтный кэш и DVD-привод, охлаждение пассивное. Можно смотреть качественное видео, рубиться в Кибершашки, Интернет-оплат, же. Можно не кушать, можно у самых маленьких.

■ В комплекте лазерных мышей предлагается — терьер и от A4Tech.

мо для подключения мониторов с функцией декодирования сигнала, записанного в формате дисков Blu-Ray и HD-DVD. Почему карта должна декодировать, а не декодировать? Нельзя ли напрямую пересылать цифровой сигнал через DV, как уже давно и успешно делается, тем более что с введением «сдвоенных DV» этому каналу стали доступны разрешения, превращающие 1600х1200? А вот нельзя, так как усилением работы системы защиты (высокоскоростного цифрового контента) от копирования видео требуется перекодировать цифровой сигнал в аналоговый формат. А преобразовывать «обратно» лишь с самим устройством отображения. Поэтому никакого другого сигнала

идея (хотя бы в том, что будет основано на базе дискретного ядра предпоследнего поколения) — сделать это и устранить детали будущей ATI-чипсеты (дискретные ATI All-in-Wonder (дискретные ATI All-in-Wonder) и замедленная работа с USB 2.0) в комплекте с южным мостом SB600.

■ VIA K8T900 — чипсет с поддержкой двух портов PCI-Express x16 для установки видеокарты (поддержка режимов SLI и CrossFire (функциональность не поддерживается в ядре BIOS) возможна, поскольку ни ATI, ни тем более NVIDIA с лицензированием не спешат). Таким образом, пока можно реализовать вывод изображения на четыре монитора или... использовать для карты на VIA S3 Chrome

мощла бы стать поддержка DDR3 (теоретически, эта память уже может быть готова к массовому производству и находиться в кондиции, не уступающей DDR2 в момент выпуска чипсетов i915/i925), но вряд ли Intel будет рисковать, вводя поддержку «сырого» продукта.

В результате, единственной новинкой CeBiT, связанной с Intel-платформой, оказались чипсеты Q965/P965 (с/без интегрированной графики). Они предназначены для плат под процессоры на ядре Core 2 и от нынешних будут отличаться работой с памятью DDR2-800. Последнее, впрочем, вопрос. Собственно поддержка будет обязательно, а вот каким образом предполагается

мент. А компания MSI показала готовый ноутбук — перевернутый на платформе MegaBook S270, сохранивший все внешние признаки прежней модели и оттого получивший всего лишь дополнительную единицу в индексе (S271). Сие изделие было и остается самым маленьким ноутбуком на Типон (12-дюймовая матрица!), и, казалось бы, двухъядерной начинка просто не могла поместиться. Но вывод удивителен — логические конструкции чипсет-платформы вытеснят даже компактные, так есть время на оптимизацию, было потрачено с пользой.

Выпуск линейки Типон 64 X2 в продажу ожидается в начале мая; процессор также получит интегри-

нит будет в планшете использовать требования одноядерных Типон 64 i28 и 35 (i7). А учитывая меньшее потребление DDR2-памяти и серьезно обновленные механизмы энергоменеджмента, мы не видим ничего удивительного в том, что при водили ноутбуки собираются являть для новых платформ произведение «маленького» предела 5-часовой автономной работы.

Чипсеты по-прежнему будут поставляться сторонними производителями, однако для тех сборщиков ноутбуков, которые не претендуют на разработку собственного дизайна, AMD предложит несколько «референсных» на чипсетах ATI и NVIDIA. И один из вариантов можно назвать не просто «расширяя», а «улучшая» версию, поскольку он включает задачу «интеграции» в (ATI/CrossFire) Core 2. Такой в «улучшенной» (3.4 м) конструкции с большим 17-дюймовым экраном графической подсистемы со SLI-функциональностью.

Заметим, что ноутбуки со SLI уже существуют, и на CeBiT они были представлены (и вполне представо-



■ Компания LG готова к поддержке стандарта ЮО, равно как и Blu-Ray. Это в «бюджетном» классе. А в «компьютерном» LG доказывает первую часть утверждения демонстрацией привода, готового к серийным поставкам, поддерживающего стандарт HD-DVD. Но мы уверены, что LG когда-нибудь сделает и комбо, причем пишущий.



S27, поскольку они также умеют работать в спящем режиме.

А что же Intel-платформа? Сама компания в последние годы предпочитает анонсировать свои новинки на IDF, собственном мероприятии, которое посещают лишь верные разработчики программных и аппаратных компонентов. Однако на этот раз CeBiT-пассажница Intel правильнее истолковать не изменившимися приоритетами, а тем фактом, что ее крауговые новинки раньше осени появятся едва ли (то есть сейчас просто нечего показывать). Новое процессорное ядро должно существенно отличаться от нынешних Pentium 4/D, основанных на архитектуре NetBurst, и спешка с его выпуском неуместна. Разумеется, потребуются и новые материнские платы, и чипсеты, и процессорный разъем, поэтому платформу ждет решительная пертурбация. Впрочем, никаких особых технологических опций, за которые можно было бы «зацепиться» и начать рекламировать их уже сейчас, в рамках новой платформы не ожидается. Таковой



утилизировать возможности памяти, если нынешние шины на 1066 МГц (а выше пока не планируется) объективно мало не только для обеспечения пропускной способности двухканальной DDR2-800 (1600 МГц), но и для DDR2-667 МГц (1334 МГц). — это загадка. Если ничего оригинального предложено не будет, многие пользователи предпочтут вручную снизить частоту такой памяти, ставя более агрессивные тайминги.

Двухъядерный реактор

Мобильный сегмент. Формально процессорные анонсы (готовых продуктов) тоже не было, однако неугомонная AMD похвалилась успехами в деле перевода двухъядерных процессоров в мобильный сег-

мент. А компания MSI показала готовый ноутбук — перевернутый на платформе MegaBook S270, сохранивший все внешние признаки прежней модели и оттого получивший всего лишь дополнительную единицу в индексе (S271). Сие изделие было и остается самым маленьким ноутбуком на Типон (12-дюймовая матрица!), и, казалось бы, двухъядерной начинка просто не могла поместиться. Но вывод удивителен — логические конструкции чипсет-платформы вытеснят даже компактные, так есть время на оптимизацию, было потрачено с пользой.

Уже известно, что линейка будет располагать частотами от 1,6 до 2,2 ГГц и суммарным объемом кэш-памяти 1-2 Мбайт. Платформа напряжения для версии MT очень низкое: 1,075 В; для ML — — просто минимум: 1,2 В. Следовательно, тепловой па-



■ Монитор компании Sharp показывает разные картинки при изменении угла зрения. И делает это с повышенной четкостью. Имитировать такие экраны для построения истинно объемного изображения в играх (каждому глазу — собственная картинка) является уже не такой невероятным.

мо пользовались большим успехом, но эта же «ошибка» одержала — поскольку производится они лишь компаниями, специализирующимися на лэптопах (Voodoo PC, Alienware), а не распространяющихся (но также почти не представленных в России) можно назвать только Clevo и совсем уж тайваньскую Alpha. Все SLI-ноутбуки, кстати, также базируются на процессорах Типон, пока одноядерных, но чаще всего весят больше 4 кг, а цены на них не опускаются ниже \$3000.

Разумеется, одним «системным» анонсом не обойтись ни одна выставка, даже предельно и по-немецки серьезная. Но все остальное надо видеть — хотя бы не фотографично. ■



Как у взрослых

Следуя традиции начинать новую полосу с презентации нового монитора, имеем удовольствие сообщить о выпуске 70-й серии ЖК-дисплеев компании LG. Несмотря на то что формально новая модель является «младшей» по отношению к представителям 80-й серии, в дизайне никаких упрощений не отмечается. Сохранена в том числе и оригинальным образом складывающаяся подставка, позволяющая закрепить монитор на стене.

Что касается «начинки», то здесь в первую очередь обращает на себя внимание заявленная контрастность: 1:1600, достигнутая благодаря применению LG-технологии Digital Fine Contrast. Совсем недавно такие значения соответствовали мониторам профессионального класса. Впрочем, яркость, равная 300 кд/м², возвращает картину мира на свое место, время отклика также достойно бюджетной модели, но не рекордное: 8 мс. Обзорность — 160х160 градусов, что явным образом говорит о применении TN+Film-матрицы, развитие которых, судя по всему, еще далеко не завершилось. Популярность же изделия, как это всегда бывает в случае с массовыми моделями, определит цена. ■

/ case

Маленький, но не баребан

Качество ASUS, известное на рынке (и не только) высоким качеством материнских плат и видеокартами, сколько не менее качественными корпусами (так сложилось!), представила на суд публики компактный корпус G325. Причем отдельно подчеркнула в пресс-релизе его «игровую» сущность. Что за комиссия, создатель? Если кратко, то дело в возможности использования полноразмерных компонентов (лишь материнская плата должна быть формата mATX, что тоже сложно назвать существенным ограничением, поскольку в таком формате уже встречаются даже платы с двумя графическими портами). Разместить универсальные компоненты в объеме 280x405x200 мм позволило оригинальное техническое решение: отдельный отсек для БП, куда можно установить блок мощностью до 700 Вт, и, что, пожалуй, σημαντικό! ■



/ ppu



AGEIA выполняет обещание

Примите наши поздравления, игры на ПК действительно ждет вторая молодость! Все очень серьезно — начата отгрузка физического процессора PhysX поставщикам. Поначалу он найдет применение в бескомпромиссных моделях игровых компьютеров производителей Alienware и Falcon Northwest. Но и простые смертные получат возможность приобщиться к «окашным картинкам» в самом ближайшем будущем, поскольку такие уважаемые компании, как ASUS, BFG и Galaxy, не только разработали дизайн карт расширения на основе нового процессора, но уже создали их складские запасы и ждут лишь окончательной релиза драйверов. По ряду признаков достоверность этой невесты, и что и в программе (на стартовый ценник в \$150) можно ждать уже в мае.

В рамках партнерства с NVIDIA, которое, конечно, будет поддерживать технологию PhysX, уже названного ранее Unreal Tournament 2007, поддержка PPU (Physical Processing Unit) ожидается в Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Rise of Nations: Rise of Legends, Alpha Prime и TPS Infernal. А всего в разработке находится около сотни КМ. Кстати, уже сейчас поддержка PhysX имеется в тестовом пакете 3DMark 2006 и одной игре — Bei on Solder, поэтому проблемы объективной оценки такие не предвидятся. ■

/ ppu

Физика на конвейере. Пиксельном

Качество NVIDIA и ATI, сколько не менее качественными в сфере разработки игр на ПК, «физическим» движком. Несмотря на то что формально ускоритель AGEIA не конвертирует с традиционными видеокартами, а лишь помогает центральному процессору в расчетах, связанных с физическим движком игры, избыточная мощность нынешнего (а тем более следующего) поколения видеокарт может остаться невостребованной. В действительности многие из нынешних псевдофизических графических эффектов, реализуемых шейдерами, при условии, что исходные данные будут поступать в реальном времени игровым движком, не будут иметь смысла. Так, вода, течение которой с такой тщательностью имитируется уже третьим поколением шейдеров, продолжает вести себя совершенно ненатурально, стоит только игроку «поплескаться» в виртуальном водоеме. А если убрать из игр шейдеры, чем тогда будут заниматься наши графические движки? Потихоньку вымирать? С некоторым опозданием, чтобы перехватить инициативу, но с претензией на более массовую доступность, и ATI, и NVIDIA объявили о планах предоставить в распоряжение программистов физических движков ресурсы своих видеокарт. И, впрочем, вычислительная мощь накоплена незарядная, а логика пиксельных конвейеров позволяет исполнять довольно сложные алгоритмы. Особенно многообещающей затея выглядит в режиме SLI (CrossFire), когда одна карта будет применяться для физических расчетов, а вторая — по традиционному назначению. Наконец-то появится шанс на использование со смыслом неиспользованной наборной памяти! Подробности будут доступны чуть позже. ■



Весенний призыв

КОНСТАНТИН ИВАНОВ, ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Пока вы умираете в джунглях Вьетнама или тонете в каналах Марса, хитрым маркетинговым ходом NVIDIA и ATI сидят глубоко в тылу, ведут полномасштабную гонку вооружений: «А вот кому 24 конвейера!» — «На слушайте их! Лучшее возьмите наши 48!» — «... а вдобавок поддержку Quad SLI!» — «Гм... да что оно такое, ваша поддержка! Товарищи покупатели, мы вам, тоже что-нибудь обязательно предложим в самом ближайшем будущем!» На этот раз свой ход сделала NVIDIA.

Графический десант

На кривых вычислениях, эти ребята не имеют право называться абсолютными лидерами высшего лига, не меньше (а то и больше) значения имеет расстояние от многочисленных представителей среднего и просто нижнего класса. Там более низкий весовой класс, тогда на рыночном уровне настоящие стилистические. Карты на древнем Radeon 9800 еще не сняты с производства, представители, казалось бы, уже давно отошедшего от дел X800-семейства торгуются отсюда не за копейки, а на базе позавчерашней линейки GeForce. Выходят новые модели карт. И на фоне этого колоссального роста продаж «бюджетные» версии графических процессоров последнего поколения: GeForce 7300 и 7400, Radeon X1300 и X1600. Годятся ли новобранцы в вой, не слишком ли облегченные доспехи достались им от тыловых стратегов?

Как мы тестировали

Тестовый стенд выглядел следующим образом. Материнская плата ASUS A8N-Sli Premium (nForce4

SLI), процессор AMD Athlon 64 4000+ (ядро San Diego, 1 Мбайт L2), память Samsung DIMM 2 x 512 Мбайт, жесткий диск WD 160GB, Софт-настройка:

Windows XP (SP2), DirectX 9.0c, ATI Catalyst 6.2 WHQL, NVIDIA Forceware 84.17.

Синтетические же тесты проводились при параметрах «по умолчанию». Сглаживание и антропное фильтрование в драйверах видеокарт отключались. Таб-

лицы, полученные в тестах значенно различны приведены в характеристиках после знака «!». Не этот раз каждому устройству ставились три балла.

Оценка скорости — относительная (скользящая) оценка производительности карт. Если в тесте участвует самая мощная на данный момент видеокарта — она автоматически получает 5 баллов. Естественно, в следующих испытаниях, с точечными сводками, такой аниматор получит более высокую оценку.

Ценность оценки — относительности — цены на данный момент с учетом потребностей игр. Здесь топовые видеокарты высокие оценки заслужить сложнее, нежели представителям предыдущих линейки, поскольку за избыточную мощность производители изрядно переплачивают.

Общий балл — характеристика перспективности приобретения карты, получаемая на основе двух предыдущих оценок; здесь же оценивается комплектация, наличие дополнительных систем охлаждения и способность к разгону.



Синтетические тесты:
3DMark 2005 и Aquamark 3;
игры: Far Cry, Battlefield 2, Quake 4, F.E.A.R.

В таблицу 1 мы занесли результаты, полученные в результате прогона игры в режиме максимального качества при разрешении экрана 1024x768 то-

лица 2 собрал результаты топовых видеокарт линеек ATI и NVIDIA. Для тяжелых испытаний было выбрано самое популярное разрешение матриц 17- и 19-дюймовых ЖК-панелей — 1280x1024 пикселей. Качество — максимальное. Установки драйверов: 4-кратное сглаживание, 8-кратная степень антропного. Отдельно приведены результаты, снятые в режиме максимального разгона (без применения дополнительного охла-

SAPPHIRE ATI RADEON X1300

оценка скорости **1,5** | цена/качество **2,8** | общий балл **2,5**

Radeon X1300 — модель начального уровня, ее бессмысленно оценивать в высоком разрешении, но и просто установка максимальных графических настроек в 1024x768 дается ей с превеликим трудом. Таким образом, чтобы чувствовать себя нормально даже в играх предпоследнего поколения, придется серьезно урезать настройки; а в свежих играх, быть может, уменьшать разрешение до 800x600 и т.д. Карта явно недоотгружает до уровня, который позволил бы нам заявить, что ее

все же можно приобрести в стесненных материальных условиях. Не помогает ни 128-битная шина памяти (в нашем случае; но есть вариант и с 64-битной), ни (даже не сомневались) огромный объем памяти: 256 Мбайт DDR2 (Hynix). Словом, Radeon X1300 здесь, что называется, для галочки — и для тех читателей, которых игровая функциональность волнует в восемнадцатую очередь. Любителей тишины порадует полноценное пассивное охлаждение. Алюминиевый радиатор покрывает как чип, так и модули памяти. Однако греет-

ся чип под радиатором сильно: до 83 градусов по окончании наших тестов, поэтому, если вы думаете о разгоне, в обязательном порядке устанавливайте вентилятор для обдува карты. А лучше — турбинную вытяжку в соседний слот.

И о цене. Да, она невысока, но для низкобюджетного игрового решения лучше добавить символическую сумму и приобрести более производительный и разгоняемый GeForce 6600. Хотя... погодите-ка, есть еще один новичок — GeForce 7300 GS. Его-то мы и рассмотрим.

цена	\$70 (OEM)
объем памяти	256 Мбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	450@550 МГц
частота памяти	500@550 МГц

ALBATRON 7300GS128

оценка скорости **1,4** | цена/качество **2,9** | общий балл **2,8**

Неудивительно, что NVIDIA выпустила GeForce 7300 GS по цене, совпадающей с Radeon X1300. Ведь это прямые конкуренты. Компания Albatron произвела на базе этого чипа простенькую карту с классическим кулером небольшой площади, покрывающим лишь чип. Шум

вентилятора невысок, однако в компьютере с тихим кулером на процессоре и в блоке питания вы его заметите. В тестах — сплошное разочарование. GeForce 7300 GS оказался не быстрее ATI Radeon X1300, отчасти из-за 64-битного канала памяти. Цена ниже, но выводы, если позволите,

оставим те же, что и в случае с предыдущей картой.

цена	\$70 (RTL)
объем памяти	256 Мбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	550@600 МГц
частота памяти	700@800 МГц

GIGABYTE GV-NX73GI28D (GEFORCE 7300 GS)

оценка скорости **1,4** | цена/качество **2,7** | общий балл **2,4**

Еще один представитель семейства GeForce 7300 GS, работы Gigabyte. Как и вариант на Radeon X1300, наделен пассивным охлаждением; причем сама карта низкопрофильная, а дополнительная охлаждающая надстройка, кроме собственно увеличения площади системы охлаждения, скрывает шлейф, которым подключается к карте аналоговый порт. Довольно сомнительное решение, ибо при про-

чих равных условиях по сравнению с полноразмерной картой и распаянным традиционным способом портом качество изображения будет ниже. Что заметно на ЭЛТ-мониторе на разрешении выше 1280x1024 и частоте от 85 Гц. Однако, если у вас ЖК-дисплей, вне зависимости от типа порта, беспокоиться не о чем.

Жаль, что местами покрашенное золотистой краской алюминиевое сооружение ок-

лаждает только чип процессора, но не память. Под нагрузкой акселератор прогревается до 79 градусов, что для абсолютно бесшумного решения терпимо. Разгон увеличивает температуру еще на 6 градусов, и лучше его в данном случае не применять, так как выигрыш того не стоит. Карта разогналась чуть хуже, чем Albatron; производительность на штатной частоте также оказалась немногим ниже.

цена	\$70 (RTL)
объем памяти	256 Мбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	550@590 МГц
частота памяти	700@800 МГц

GIGABYTE GV-RX16P256D (RADEON X1600 PRO)

оценка скорости **3,1** | цена/качество **4,3** | общий балл **4,2**

Всеченная по частоте и введенная на более дешевую DDR2-память, версия базовой X1600 XT представлена в тесте картой производства Gigabyte, и опять с пассивным охлаждением! Разумеется, в

случае с куда более мощным ускорителем, нежели рассмотренные выше, простым радиатором обойтись не удалось. Охлаждающие доспехи разделены на три блока, которые объединены тепловыми трубками. Работает кар-

та стабильно, ее производительность уже позволяет рассчитывать на приобщение к современным играм. Несколько смущают лишь результаты F.E.A.R., однако надо учесть, что они сняты в режиме максимального качест-

цена	\$140 (RTL)
объем памяти	256 Mбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	500@610 МГц
частота памяти	800@960 МГц

ав, и резерв, чтобы «вытянуть» их на терпимый уровень, не сильно постулившись визуальным впечатлением, есть... Оста-

лось упомянуть скромные результаты в разгоне, хотя и ясно, что карты с пассивным охлаждением не претендуют на анима-

ние тех, кто интересуется подобными вещами.

Вывод же положительный: карта определенно стоит своих денег.

SAPPHIRE RADEON X6000 XT

оценка скорости 3,4 | цена/качество 4,0 | общий балл 4,0



Типичный средний представитель современной линейки на ATI-чипах. Память стандарта DDR3, повышенная частота, 12 пиксельных и 5 вершинных конвейеров.

Любопытно, что в OEM-поставке карта стоит дешевле, лишь на \$5-10, тогда как в розничной есть весьма полезные компоненты: исчерпывающий набор кабелей и переходников, вклю-

чая S-Video — 3 RCA; также обещает на себя внимание DVD «Sapphire Select». О последнем подробнее. Компания Sapphire предлагает нам познакомиться с четырьмя играми: Tony Hawk's Underground 2, Richard Burns Rally, Prince of Persia: Warrior Within и Brothers in Arms: Road to Hill 30, сиречь поиграть в течение часа и получить на сайте активацию понравившейся игры;

другие игры с диска можно приобрести со скидкой. Разумеется, набор можно критиковать или одобрять, но идея симпатична.

Теперь о производительности. Учитывая результаты тестирования, констатируем, что она возросла пропорционально цене, то есть ее можно назвать не менее, но и не более прикладной, чем по сравнению с предыдущей картой.

SAPPHIRE RADEON X800 GTO ULTIMATE

оценка скорости 3,7 | цена/качество 4,4 | общий балл 4,3



А ТП не забывает и о старых линейках: выпускает, продолжая выпускать интересные модификации, которые, конечно, получили не совсем маркетинговых успехов чипов предыдущего поколения, причем способ — блокировка конвейеров — предельно сокращает стоимость. Выбрав только конвейеры X800 «покажи» бы рынок, если бы их решили продавать по той же цене при условии, конечно, что для представителей этой линейки другие характеристики и возможности имели. Там, чтобы теоретически, эти игры предлагали бы максимум загрузочной мощности, а для других — графических возможностей, а также — при этом как длительность.

Название карты, произведенной Sapphire, наделено приставкой «Ultimate» — очевидно, чтобы обозначить наличие пассивной системы охлаждения (Thermalplate). С обеих сторон карта «одета» в серебристый алюминевый радиатор, собранный на трех тепловых трубах. Выглядит система охлаждения симпатично, но работает скверно. Без обдува карты сторонним вентилятором в разгоне можно забыть, ибо номинальные частоты прогревают акселератор до 84 градусов, что для чипов предыдущего поколения близко к порогу устойчивой работы. Поставка столь же скудная, что и у предыдущей карты: есть DVD-коллекция игр, а в качестве бонуса — кулон, позволяющий 10

часов «рубиться» в сетевую Guild Wars.

Карта стоит всего на \$10 дороже предыдущей, но при этом показывает лучшие результаты в разгоне, уступая лишь в 3DMark 06, где, видимо, проявляются положительные свойства архитектуры нового поколения. Советуем приобретать обычные версии Radeon X800 GTO без дорогого пассивного охлаждения, а «тем, кто понимает» рекомендуем сэкономить, выбрав версию 128 Мбайт. Приведенные шумовые характеристики в сочетании с хорошей возможностью разгона можно обеспечить, установив кулер Zalman VF700-AHC, который позволит разогнать карту до частот 640/1150 МГц, что даст 15-25% прибавки скорости.

цена	\$165 (RTL)
объем памяти	256 Mбайт GDDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	400@500 МГц
частота памяти	800@1100 МГц

MSI GEFORCE NX6800GS-TD256E

оценка скорости 4,0 | цена/качество 4,7 | общий балл 4,5



Ц ена вынуждена этой карты, поскольку дороже, но обеспечен для MSI, который, хотя и не первый на рынке GeForce 6800 GS, имеет в своем ассортименте близкие к оригинальным референс-платам NVIDIA. Стандарта, не столь шумные вентиля-

охлаждения, которая охлаждает чип, и плавающие.

По спецификации GeForce 6800 GS очень похожа на Radeon X800 GTO, за исключением 6 вершинных конвейеров у ATI-изделия (а не пяти, как в случае акселератора NVIDIA). Но вот мы смотрим на тесты и

замечаем, что перед нами явный лидер по скорости среди уже рассмотренных видеокарт. Даже F.E.A.R. получил вполне приличные для столь драконовских настроек 35 fps. И это без учета разгона, который чип и не слишком радуется по числу, зато отлично срабатывает для па-

цена	\$400 (RTL)
объем памяти	256 Mбайт DDR II
интерфейсы	2xDVI, S-Video (VIVO)
частота чипа	400@568 МГц
частота памяти	1000@1320 МГц

ценную тестом на повышенном разрешении и при поднятых настройках. Увы, излишек не ощущается даже при разгоне карты

— и 45 средних fps в F.E.A.R. наводит на грустные размышления. Сам по себе результат неплох, но за \$400 мы вправе рассчитывать

на большее, верно? Свою нынешнюю цену Radeon X1800 XL не оправдывает, и это единственная наша претензия.

GIGABYTE GV-NX78T256D (GEFORCE 7800 GT)

оценка скорости **4,5** | цена/качество **4,8** | общий балл **4,6**



цена	\$400 (RTL)
объем памяти	256 Mбайт DDR II
интерфейсы	2xDVI, S-Video
частота чипа	400@500 МГц
частота памяти	1000@1180 МГц

Как хорошо видно по цене, это прямой конкурент Radeon X1800 XL. Выбранное нами Gigabyte-изделие «по умолчанию» располагает знаменитым кулером производства Zalman, обеспечившим отличный разгон чипа на 25% при максимальном нагреве ядра до 68 градусов. Разгон памяти более скромный, но это не удивляет, так как память не соприкасается с радиатором.

Gigabyte традиционно комплектует свою видеопродукцию весьма добротно: все нужные шнуры, включая кабель HDTV, на месте; плюс переходники (целых два с DVI на D-Sub — владельцы двух ЭПТ-мониторов не уйдут обиженными!); помимо программы PowerDVD 6 в комплекте игра SpellForce: The Shadow of the Phoenix.

Результаты тестов показывают подавляющее преимущество

над Radeon X1800 XL. Даже в пресловутом F.E.A.R. возможна комфортная игра в тяжелом режиме. Пожалуй, мы назовем GV-NX78T256D «Нашим выбором», вы не против?

Свою (хоть и немалую) цену карта оправдывает сполна, работая при этом тише всех представленных здесь видеокарт (кроме пассивно охлаждаемых, конечно).

ASUS EXTREME N7800 GTX 256MB

оценка скорости **4,7** | цена/качество **3,9** | общий балл **4,3**



цена	\$530 (RTL)
объем памяти	256 Мб DDR II
интерфейсы	2xDVI, S-Video (VIVO)
частота чипа	430@512 МГц
частота памяти	1205@1390 МГц

ГeForce 7800 GTX отличается от «младшей» версии GT тем, что имеет 24, а не 20 пиксельных и 8, а не 7 вершинных конвейеров. На рынке представлено великое множество 7800 GTX-карт от разных производителей, но выбор их под давлением нового лидера — 7900 — неизбежно будет снижаться, ведь выпуск самих чипов 7800 GTX уже прекращен, поэтому в нашем обзоре эта карта в большей степени претендует на иллюстрацию уровня «классического» 7800 GTX (как мы помним, есть и масса разогнанных версий, во главе с изделиями eVGA и Gainward).

«Extreme» в названии свидетельствует не о повышенных частотах, а о конфигурации, которая

порадует прежде всего господ моддеров. Вентилятор в работе подсвечивается голубыми светодиодами. Сама же система охлаждения получилась большой — размер увеличивают пластиковый кожух и две радиаторные планки, через которые прогоняется воздух. Лишнего слота при этом карта не занимает. Разгон памяти оказался слабым по причине того, что модель охлаждения покрывает только два модуля DDR3 из четырех. При разгоне температура чипа повышается до 77 градусов, что вполне удовлетворительно.

В коробке с картой обнаружены всевозможные шнуры и переходники, CD с драйверами и фирменными утилитами, а также пол-

ные версии игр Project Snowblind и Joint Operations: Typhoon Rising.

Разумеется, карта работает быстрее всех вышеупомянутых, однако ситуация, когда вы готовы отдать за видео \$550-600, довольно редка, не так ли? Таким образом, если вы планируете получить максимальную производительность за свои деньги в высоком классе, выбор с большей вероятностью падет на карту с 7800 GT. К тому же у карт на GeForce 7800 GT выше относительный разгонный потенциал, поэтому при сравнении разогнанных карт разница еще больше сокращается. Если же вас волнует максимальная производительность без учета цены, то, нажав сотню, вы получите бескомпромиссное решение.

NVIDIA GEFORCE 7900 GTX

оценка скорости **4,9** | цена/качество **3,5** | общий балл **3,9**



Вто время, когда ATI представила горячий (во всех смыслах!) революционный Radeon X1900XTX, NVIDIA поступила с точностью до наоборот: взяла GeForce 7800 GTX, хорошенько оптимизировала его, перевела на новый техпроцесс и получила возможность существенно поднять частоты процессора и памяти. Так родился топовый про-

дукт, которому дали немудреное имя GeForce 7900 GTX (подробности см. в CeBIT-материале).

На штатных частотах GeForce 7900 GTX лихо обходит GeForce 7800 GTX, включая большинство разогнанных версий. Однако и этой карте, оказывается, не чужд разгон! И в таком случае она выходит в лидеры и смотрится неплохо даже на фоне монструозно-

го Radeon X1900 XTX. Забегая вперед, скажем, что изделие NVIDIA все же уступает трон канадской картошке, но зато существенно выигрывает по температурному режиму, который с «боксовым кулером» составил 65-72 градуса в нагрузке.

Естественно, цена на GeForce 7900 GTX, как и на X1900 XTX, завышена и является платой за при-

цена	\$700
общая память	512 Mбайт DDR II
интерфейсы	2x DVI, S-Video (VIVO)
частота чипа	650-8750
частота памяти	1650-1770

общение к «вершине». Мы, ей-бо-гу, рекомендуем израсходовать такие деньги на что-нибудь более полезное в игровом хозяйстве.

скажем, на второй монитор (уже есть игры, позволяющие играть в режиме объединения картинки на двух экранах) или даже... на вто-

рой компьютер — чтобы домошад-цы не отпекали вас просьбами немедленно занять выше место перед экраном

Наименование/модель	Средняя частота, МГц	Средняя частота, МГц	Средняя частота, МГц	Средняя частота, МГц	Средняя частота, МГц	Средняя частота, МГц
Sapphire ATI Radeon X1300	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 128	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 256	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 512	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1024	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 2048	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 4096	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 8192	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 16384	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 32768	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 65536	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 131072	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 262144	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 524288	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1048576	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 2097152	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 4194304	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 8388608	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 16777216	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 33554432	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 67108864	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 134217728	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 268435456	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 536870912	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1073741824	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 2147483648	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 4294967296	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 8589934592	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 17179869184	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 34359738368	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 68719476736	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 137438953472	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 274877906944	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 549755813888	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1099511627776	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 2199023255552	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 4398046511104	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 8796093022208	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 17592186044416	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 35184372088832	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 70368744177664	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 140737488355328	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 281474976710656	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 562949953421312	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1125899906842624	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 2251799813685248	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 4503599627370496	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 9007199254740992	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 18014398509481984	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 36028797018963968	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 72057594037927936	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 144115188075855872	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 288230376151711744	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 576460752303423488	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1152921504606845213696	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 230584300921345068724781056	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 461168601842690137449562112	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 922337203685380274899124224	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 184467440737057350374175801344	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 368934881474114700748351602688	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 7378697629483042199192993792	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1475739525896552906097921778032	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 2951479051793528259340641075168	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 59029581035870565187087900672	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 118059162071741130374175801344	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 236118324143482260748351602688	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 472236648286964521496703205376	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 9444732965739290423947810288128	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 18889465931478580847894502572032	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 37778931862957161709597921778032	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 755578637259143234191952643556064	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 151115727451828675187087900672	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 30223145490365729367649602572032	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 6044629098073145873530810288128	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 120892581961462917470612422425024	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 24178516392292583497982484450016	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 48357032784585166988247910288128	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 96714065569170333988247910288128	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 19342813113834066795298810288128	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 38685626227668133590597921778032	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 773712524553362671811952643556064	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 15474250491067253439610679751688192	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 3094850098213450687247810288128	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 61897001964269013744956211286016	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 123794003928538027489912422425024	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 24758800785707605497982484450016	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 49517601571415210995964960890016	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 99035203142830421991929937922048	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 198070406285660843983859875844096	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 396140812571321687967719751688192	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 7922816251426433759354395033643008	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 158456325028528675187087900672768	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 316912650057057350374175801344256	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 633825300114114700748351602688512	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1267650600228229401496703205376256	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 253530120045645880299340641075128	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 507060240091291760598681282150256	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1014120480182583521197362564300128	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 202824096036516704239472512860064	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 405648192073033408478945025720032	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 811296384146066816957890051440064	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1622592768292133639157780102880128	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 3245185536584267278315560205760064	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 6490371073168534556631120411520032	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1298074214633706911326224022250016	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 259614842926741382265244804450008	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 519229685853482764530489608900016	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1038459371706965529060979217780008	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 2076918743413931058121958435560004	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 4153837486827862116243916871120002	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 8307674973655724232487833742240001	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 16615349947311448464975667484400008	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 332306998946228969299513349689600004	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 664613997892457938599026699379200002	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1329227995784915877198053398758400001	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 26584559915698317543961067975168000008	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 531691198313966350879221395503376000004	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 106338239662793270175844279100672000002	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 2126764793255865403516885482013455000001	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 4253529586511730807033770964026910000008	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 85070591730234616140675419280538210000004	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 17014118346046923228135083856106640000002	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 3402823669209384645627016771221280000001	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 6805647338418769291254033542442570000008	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 136112946768375385825080670848851430000004	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 272225893536750771650161341697702860000002	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 544451787073501543300322683395405720000001	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 1088903574147003086600645366790811430000008	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 2177807148294006173201290733581622860000004	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 4355614296588012346402581467163245720000002	717.6	58.3	24.8	13.8	37.1	18
Sapphire X1300 8711228593						

CREDITS

/ Кристофер Уивер
/ Брэд Уорделл
/ Special Thanks



Кристофер
Уивер



Брэд
Уорделл

ЖИЗНЬ КАК КВАНТОВАЯ МЕХАНИКА

Кристофер Уивер

(Christopher Weaver) больше походит на персонажа из бульварных НФ-романов начала прошлого века, нежели на живого человека, — и Диего Голдблум, изображавший Фрэнка в фантастическом кинематическом «День независимости», это отлично показал. Персонажи ядерной активности нашего героя могут быть связаны с любой логикой существования: в этом ряду комфортно уживаются докторские степени, профессорство (без ума от Яноши!), членство в американской Академии наук и проектирование коммуникационных систем для внутренних нужд Конгресса. Создание Bethesda Softworks в 1986-м — так, между делом — штрих ничуть не более (но и не менее) значимый, чем реализация первого интерактивного шопинг-каталога для федеральной торговой сети, — факт для сотен тысяч поклонников серии Elder Scrolls, возможно, разрачительный и дискомфортный.

Между тем Bethesda — едва ли не единственная компания, стартовавшая в середине восьмидесятых и оставшаяся в авангарде игропрома все годы своего существования. Удивительная деталь! Особенно если принять во внимание, что ее основатель — да, человек чрезвычайно деятельный — а) к бизнесу тяготел далеко не в самую первую очередь, б) был весьма мило (факт: Крис Уивер стал самым молодым президентом США на Международной технической ассамблее). Во времена обиход сомнений и метаний Bethesda уютно чувствовала себя как на деревьях, доживающих последние дни платформинг-динозавров (Atari, Amiga: спортивные симуляторы Gremlin и Hudson, Gretzky Hockey), так и на конволах имперского дальнобойщика NES. Бранд-приложение Home Alone: Dreamcast и PlayStation Drag Racing и пр.), будучи перерой, покалывая, по-настоящему успешной мультиплатформенной игрой, и по-

дней. Несмотря на свое кастовое кино-определение в индустрии, Уивер всегда (пробавляя к существующим страницам прошлого) точно знал, куда быть. Удивительный талант инстинктивного успеха.

Последнее, кстати, далеко не случайно: некоторое время Уивер занимался научными разработками при национальной ассоциации кабельного телевидения и руководил программой компьютерных технологий American Broadcasting Company. И вообще, слово «случайно» в отношении Криса выглядит аляповатым — в конце концов, именно он одним из первых разгадал коммерческий потенциал новых машинных интерфейсов и вручную оптимизировал свой собственный браузер, ставший первым графическим. Именно Уивер уловил слабые сигналы грядущего техпереворота и превратил скромную и никемую РТГ-серию в блистательную «Блэк-и-белый, какая там вода?» — Morrowind.

Возможно, именно близость врожденному сверхъестественному чутью трижды доктор наук в последнее время чуть дистанцировалась от современных цифровых развлечений: однажды Уивер признался в полном согласии с позицией Артура Кларка, утверждавшего, что достаточно развитые технологии внутренне неотличимы от магии. «Я всегда считал, что любая, даже ничтожно малая, частичка времени, потраченная на полет (пусть и умозрительный), не может считаться потерянкой. Я согласен, не знаю, что происходит».

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

**РИСКИ
НА ЗВЕЗДАХ**
Если в ответ на указ, который велел издать, выдать отчеты и вложить КИ как искусство привести аргументом выпуклую фигуру Брэда Уорделла (Brad Urall), предполагаемый спор захлебнется во мле-
дательстве. В каком деле? Пусть при этом будет не только, который темный не светится... — да, да, да.

лет можно написать роман, но еще никто не делал такой предсказательной сценарной документальной постановки. Событиями между Крисом и его архивными персонажами и квантовой физикой это больше.

Разумеется, существует по последнему кадру предсказуемая и ба-
нальная The Political Machine (которая «совершенно случайно» на-
бросилась на президента в день вы-
хода из эфиром) — но эту историю из биографии Уорделла можно вы-
читать. Голливуд уже давно был
открыт — да и что такое? Неужели
каждому, кто не может, придется вы-
ходить — Диего Голдблум, по-
пытный факт, эдакое, но одиозное по-
лотно персональной галереи Брэ-
да. Кем-то под названием «Кем-то»
называются различные персонажи
мультимедийных персонажей. Но не
ди. Доказательство тем более
ценное, что руководима Уордел-
лом Stardock — студия не игровая,
но вовсе даже программно-ориен-
тированная. Galactic Civilization —
это, несмотря на все потраченное
время, Брэд-а-футболки (спасибо
Н. Третьякову за образ).

Другой Уорделл — модель
«тройка-галстук» — то и дело мель-
кает между канцелярскими строк
пресс-релизов («выпущена новая
версия эмулятора интерфейса...»
Между прочим, e-business-компа-
ни долго не могло простить тещин-
скому эксцентрику желтые пи-
ровки с самой IBM). Выходит, чистая
идея? Вполне возможно, если
брать в расчет TotalGaming.net (в
дешевстве Drengin.net), первоси-
тему онлайн-овой игротворцы (с
2001 г.) — грань, где Уорделл-де-
лец и Уорделл-творец хоть немного,
но соприкасаются. Владая этим
мощным, без отягощения, инструмен-
том, глава Stardock честно раздает
бесплатные GalCiv-дополнения и
продвигает в массы принцип «гам-
ма-тестирования» (отладки игры
после ее выхода). Первый япон-
прессинист оперирует легко и
действительно. И пусть тот, кто сомне-
вается, попробует с такой же воз-
душностью вложить восьмую часть
жизни в любую систему своего
умения.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ



Сам — конечно, второй слева (а также, понятно, на портрете внизу). Но даже если бы там не было этого неказистого, позитивного человека, домосиды его на командном фото Оли Ривера (Oliver), а также Сергея Сиромского (Sergey Siromskiy), было бы прозаическим. Во-первых, взгляните, они все блондины, все дружки. Во-вторых, мы публикуем фотографии Криса Тейлора с такой же аккуратностью, что и снимки его российского владельца Сергея Сиромского. Годы с 97-го. А где же Брод? Из интервью со 110 стр.?? Тони слева, на самом деле, за двумя махом — усталый и в сонливом состоянии.



Иду, да это же Тони Хоу! Ах, Тони, ты величайший! Тони, ты такой умный! Тони, я без ума от тебя! Тони, с тобой так интересно! Тони, я обожаю вас, что ты делаешь, ты такой клевый и смелый... экстремальный Тони, я оставил подчиненных из твоей доски вместо переднего зуба! Разрши мне щикнуться с тобой!!

TONY HAWK'S
UNDISCOVERED



TRIPWIRE

Последовательная победа во втором, третьем и четвертом раундах мультимедийного NVIDIA конкурса «Сделай что-нибудь из Unreal», в котором впечатляющий походу в финале — и 50% на карманные расходы, и полномасштабное владение лицензией

на Unreal-движок (между прочим, 6350K). Вот из чего выросла Neo Occlusa. Обороты 41-45 (см. ревью на стр. 35), и вот кто такой Джон Гибсон, президент компании Tripwire, только что переехавший на просторы благодатного Санта-Политы.





OBLIVION

Архивные .EXE-снимки ядра команды Bethesda Softworks, мейджи: 2000-2001 гг. Посвящается The Elder Scrolls IV: Oblivion.

→ Коммерческий флэш-сайт, в котором Bethesda Softworks 2000. Слева направо: ведущий художник Мэттью Карофано, программист Энди Хан, ведущий программист Крис Уолтон, ведущий дизайнер Кен Ролстон и руководитель проекта Morrowind Тодд Говард. На заднем плане — художник Майкл Киркбрайд.

→ Ежедневная junk food-тренировка. Творческий режиссер команды в составе Кена Ролстона и Майкла Киркбрайда наращивает энергетический потенциал. Тодд Говард и Мэтт Карофано стараются не смотреть. Эссенциальный триггер развивается в закорючку собственной стороны. Пейзаж Древо 1370. Роуингтон, Мэриленд, США. (Низкий поклон Сэву Алексееву за То Самое Интернет и фототрафик).

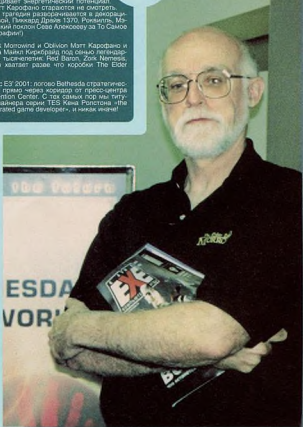
→ Ведущий художник Morrowind и Oblivion Мэтт Карофано и автор концепта для Майкл Киркбрайд под самым легендарным игровым тысячелетием Red Baron, Zork Nemesis, StarCraft. Мульт. На халатке развешены коробки The Elder Scrolls, Dargetel.

→ Памятный снимок с E3 2001: лого Bethesda стратегически расположилось прямо перед жюри от пресс-центра Los Angeles Convention Center. С тех самых пор мы титулуем главного дизайнера серии TES Кена Ролстона «the internationally celebrated game developer», и никак иначе!



→ Люди, которых являю как-то классом Галада, они пока об этом не знают). Аргентинцы Агустин Кордас и Александр Грассини (справа), авторы выдающегося квеста Scratches. Случаю-

шесся в Сети отрицательные рецензии? Они больше говорят о «рецензентах», чем об игре. «Площадка в испанской дуге» — сообщество Ashot Валерьевича А. — Но вокруг, увы, никого.



Читатели — Прессе и Игропрому*

О НЕЗАВИСИМОСТИ ПРЕССЫ...

Независимость в случае .EXE — это возможность сказать «Не играйте в это!» рядом с рекламой «Это — супер!».

Дмитрий Коберник, Москва.

...but this magazine tend to be.
Independence is a synonym of objectivity.

Eric Redman, Praha.

Идвальный независимость маловаренно, но ее и не требуется. Достаточно того, чтобы автор не хвалил то, что ему не нравится.

ShoNet, Москва.

Независимость — право сказать что-то об «обратной стороне Луны» — к примеру, о глупых диалогах в красивой российской игре.

Николай Лапо, Молодечно, Белоруссия.
Независимость издания — это 360 градусов охвата темы на журнальном развороте. Независимость автора — способность удерживать эти 360 градусов, оставаясь при этом неприступно-равнодушным.

Татьяна, Екатеринбург.

Судьба журнала, чьи авторы, понимая, что пишут о плохой игре, ставят ей хорошую оценку, — дешёвые приемы вроде «эта игра — для настоящих пацанов», повторяющиеся самые ненужные призывы. Потому что другим способом не сделать черное белым.

ShoNet, Москва.

Независимость пресса — это та, от которой ничего не зависит, или та, которая «не продается»? Если второй вариант, то нужна. Нет никакого интереса читать вместо рецензий слегка доработанные пресс-релизы.

Aliboy, Екатеринбург.

«I have a suspicion that some bananas changed hands before that game!» — Dixie Kong's Double Trouble. «Кто-то открывает рот, кто-то оглохнет зад... Кому-то банан, кому-то — кокура от...» — 57tizza. Я это к тому, что, если бы все журналы были «зависимыми мушкетерами», сначала он сделал бы всех обезьянами. Но бы создал человека, который, так уж случилось, был не одним бананом. Независимый КИЖ-журнал — это реально!»

Виталий, Харьков, Украина.

Независимость журналиста — позиция редактора: независимость автора — честность перед самим собой. Нужна ли независимость прессы? А продажная? Конечно, таракан. Значит — продажная пока не нужна. Growing up.

Wisizki.

Так как в подавляющем большинстве случаев мое мнение совпадает с мнением рецензентов, я считаю .EXE независимым изданием. У меня нет ощущения, что мне кто-то лжет. Независимость игрожурнала — это когда он не искажает факты под давлением условий, которые создает индустрия.

Мартинас, Рига, Латвия.

О НЕ ПРОФЕССИОНАЛИЗМЕ

Из лютых шантаний наша игропресса выросла, а вот профессионализм дружинки не сменяла на деловую точность. Что есть профессионализм? Не знаю. Я его интуитивно чувствую. Мушкетеры — не профессионалы. Вы — да.

HobBoss.

Профессионализм (прессе) — способность грамотно справиться со своей профессией, а не в последнюю очередь зависимость от опыта. С этой точки зрения отечественная печатная игропресса профессиональной называться не имеет права, увы. Она куда ближе к рекламным проспектам. Или я чего не понимаю в специфике разбора игр. .EXE не в счет.

Артём У., Астрахань.

Профессионализм прессы — это когда слово (оружие мировое) бьет в голову и редавателей так, что им становится стыдно... Ибо не фига — качество игр должно повышаться.

Валерий, Нижний Новгород.

Профессионализм — это когда ты не можешь делать свою работу плохо, просто потому, что ты не можешь. Когда ты в принципе НЕ УМЕЕШЬ сделать. Наверное, одной из основ этого «неумения» является банальное самоуважение.

Виталий, Харьков, Украина.

...О БЕСЗАДАЧКАХ

Перелопачивать, анализировать, вылавливать то доброе и настоящее, что стоит береж- и лепить.

Дмитрий Коберник, Москва.

Заставляя себя трюки уми не выйдя с крыла самолета, и в то же время давая подростковое поколение игроков с маломощной матерью выигнать навыки управления луденцией из NFS. Надо как-то уравнивать.

Артём У., Астрахань.

Нежно и гламурно убавлять посредственность, анализировать и критикуя доброе и настоящее, чтобы оно стало еще добрее и настоящее.

Пантелеев Василий, Белгородская область.

Печатное издание должно брать аналитику и небольшие кусочки личной аналитики. Лично я первым делом бросаю на колонки Н. Третьякова.

Ростислав, глухой Уфа.

...А ТАКЖЕ О ТОМ, ЧТО В Б ВЛАСТИ, ИЛИ СПОСОБНА ЛИ РЕЦЕНЗИЯ ИЗМЕНИТЬ МИР?

Журнал способен изменить игрока. Один игрок, два игрока, пять игроков — вот рынок и начал меняться. Капли камень точит. ShoNet, Москва.

Я оптимист и верю в то, что пресса способна изменить мир. Только не одна рецензия, а множество. И не сразу, а постепенно. И не мир, а читателя. Последний потом изменит мир, не купив плохую игру и наказав издателя рублем. Но, разовые очки я отказываюсь считать!

Алексей Халачков, Минск, Белоруссия.

Мир вряд ли изменит, а вот мировоззрение точно. Воспитывать в людях осознанное стремление к совершенству. Тем самым низводя прибыль добро-разработчиков до нуля.

Aliboy, Екатеринбург.

Мир изменится тогда, когда издатель перестанет издавать говно.

HobBoss.

Надежда Ильинична, без сомнений, станет «лучше» и перекончится на «нашу»

индустрию. А журналу останется «лишь» авторитет.

Wisizki.

Журналу, несмотря на все его упрямство, положение не изменить, а жалко.

Грегори, Москва.

Не изменится он ни черта! Точно, приносящая прибыль издательство, достигла истинные гигантские масштабы. .EXE — капля в море. К тому же .EXE на возе авторитета у этой толпы.

Алексей Д.

НУЖНА ЛИ ПРЕССА ОТЕЧЕСТВЕННОМУ ИГРОПРОМУ...

Думаю, не очень. За 100 денег «целые» все равно раскутят.

Wisizki.

If press in Russia is going to be inferior to press in UK or US, I mean press that is not loyal to the developers whose products are not very good (we have a lot examples). Russia will never have a really good dev. And from this point of view, yes, like a place of advertisement, only.

Eric Redman, Praha.

Нужны ли игропрому журналы именно как прессы, а не как руторы людей в костюмах, приносящих чуждым деньгам? Трудно сказать. Наверное, нет — невыгодно. Оно нужны игропрому.

Артём У., Астрахань.

Конечно, нужна. Где еще издатели могут выйти со 100-процентной точностью на потенциального потребителя?

Aliboy, Екатеринбург.

Очевидно, нужна. Кому-то, что ты убражешься в «простых движениках», а кто-то, хочется думать, все же предложит читать читабельное. Игроделы — тоже люди.

Виталий, Харьков, Украина.

Нужна, только игропрому этого не понимают. Такая тоска...

Oliver Ivanovich, уездный город Ч.

Судя по вашим примерам, не очень.

Пантелеев Василий, Белгородская область.

Разве что как дешевая рекламная площадка.

Алексей, Минеральные Воды.

Как калибровочный инструмент — безусловно.

Евгений, Минск, Белоруссия.

...ДОЛЖНА ЛИ ОНА ОКАЗЫВАТЬ ЕМУ «ЗНАКИ СОБОВОГО ВНИМАНИЯ»

Лучше сразу на кол.

Wisizki.

Нет — и точка! С какой поры «наши» (делающие даже ААА-игры) имеют фру? Просто не все рус-девелоперы хотят отказываться от устаревших схем, изобретённых ими же 30-60 лет до.

Николай Лапо, Молодечно, Белоруссия.

Раньше, когда наши компании только вставали на ноги, их нужно было поддерживать. А теперь они уже взрослые, пусть богает наравне со всеми.

ShoNet, Москва.

Хваленая отечественная — только потому, что родная, — пресса заслуживает жалости.

Артём У., Астрахань.

Ни в коем случае. Они «там» у «своих» не замечают «отдельные недостатки», вы «здесь» у «своих» не замечаете «отдельные недостатки»... И где объективность?

Aliboy, Екатеринбург.

Современный отечественный игропрому ничем не отличается от игропрому французского или венгерского. Не стоит перед ним засмущивать — не оценит.

Евгений, Минск, Белоруссия.

И лоббирует, пошланы на вои мюри!

Oliver Ivanovich, уездный город Ч.

А разве не наоборот? Я считаю, что русские проекты надо подвергать самой придирчивой критике, ибо 80% наших игр — лажа, и эта лажа с завышенным поведением продолжает вылетать из зрачков отечественных игроделов.

Максим, Омск.

Нет, иначе — посмертное призывание. Их, вас, нас...

Digited.

Тут два вопроса. Первый — про «особое внимание»: игровая индустрия на тоталитарном пространстве сравнительно молода, поэтому способна экспериментировать и выдавать очень необычные продукты («Демигрифт», «Периметр», «Мор» и т.д.). При этом у вас существует возможность заглянуть на эту индустрию изнутри, а вот к западным разработчикам так просто не попасть. Поэтому отчасти «да», если пресса своим вниманием будет подбрасывать девелоперов, мы с вами получим много интересных игр. Второй — про закрытость глаз на недостатки: естественно, нет. Вы для этого делаете журнал: для разработчиков или читателей?

Мартинас, Рига, Латвия.

Можете оказывать и закрывать глаза. Ему все равно «все равно».

Пантелеев Василий, Белгородская область.

...А ТАКЖЕ ВЛИЯЕТ ЛИ ОНА НА ПРОДАЖИ ИГР?

На мои КИЖ-покупки Game.EXE оказывает прямое влияние...

Грегори, Москва.

Не влияет. К выводу игры к ую уже известно из Интернет. Другая информация: «стоящая вышка», «вышло!» уже давным-давно настроил рецензию, но кто в принципе имеет доверия, но кто бы видел тексты рецензий, системные требования и пр. Прочитали еще пять рецензий, сказали дело верное... .EXE тут дождикать никто не станет. И куда при таком раскладе пойдут все усилия прессы?

Мартинас, Рига, Латвия.

.FEEDBACK



* Майский Feedback целиком и полностью составлен из отзывов на «Читательскую анкету», опубликованную в блоге журнала (<http://prattle.livejournal.com/401010.html>). Нам кажется, что очень интересна и весьма упреждающая тема в конце популярной темы ковер. Ну а лучшей энциклопедией .EXE-мэтрику, чем эти две странички о любви и понимании, и предугадать трудно. Спасибо вам, дорогие. Вы — лучшие читатели Москвы, Минска, Астрахани (эпохи), Харькова, Риги, Екатеринбурга, Праги, уездного города Ч, и, конечно, Белгородской области!

Еще как ахнет: сам купил «Психонавт» — только после рецензии.

Дмитрий Коберник, Москва.
Приобрел кучу Paradox-игр из «коллекции Хажинского». В полном восторге! Лежат на столе, так ни разу и не запустил.

Wizsl.
Взлет, но слабее, чем хотелось бы. То есть положительные то рецензии будут почти всегда, а вот с отрицательными накладно... За сто рублей можно купить и в познавательных целях.

Артем У., Астрахань.
Стараясь «нашамбори» приобретать — и не жалею. Бывает, принесешь домой какой-нибудь «НВ» из старого номера — и хорошо так сразу!

Gluker Ivanovich, узбекский город Ч.

НУЖНО ЛИ ПИСАТЬ О ПЛОХИХ ИГРАХ...

Конечно! Как же я иначе пойму, что это за игра? Может ограничиться фразой: «Это жуткая игра, которая тем не менее отлично продвигается...». Кстати, для меня было открытием, что текст об игре может быть совершенно самостоятельным и интересным даже тогда, когда сама игра меня совершенно не интересует.

Алексей Халачов, Минск, Белоруссия.
Если игра хорошо продвигается, но ужасна — значит, ее как следует проигнорировать. Задача журнала — не дать мне допустить ошибку и купить ЭТО. А в случае с ЕХЕ — рецензии на плохие игры обычно продавливают жюри минималистов. Материал про «Златогорье» готов повесить на стену...

Shoilet, Москва.
Про некоторые игры и читать не хочется, не говоря уже о том, чтобы в них играть.

Зер.
Рецензии должны появляться в журнале, до того как игра попадет на прилавки!

Altbox, Екатеринбург.
Говню «платить» не видеть — и это самое главное.

Михаил Месеев.
Нужно! Чтобы снизить кол-во невольно пострадавших.

Digited.
Конечно! И сапогом под ребра!

Алексей, Санкт-Петербург.
Только жестко, без заигрываний и лживого восторга шлагай в топку! Бес. Сразу натышась, и что рубец отстал!

Артем У., Астрахань.
Да! Да! И еще раз да! Ничего так не радует, как великодушная и зрелищная fatality!

Александр Ще, Екатеринбург.

...И О СОПУТСТВУЮЩЕМ ТОВАРЕ...

Должен ли сопутствующий раздвигаться с играми бесплатно? Нет, только насильно!

Wizsl.
...единственный способ улучшить их качество — рецензировать СТРОЖЕ, чем обычные КИ.

Дмитрий Коберник, Москва.
...относущ к сопутствующему как к покупке. Эти игры должны раздвигаться в нагрузку к киноплаткам.

HobBoss.
Нынешние суржикеры к пишу не вызывают ни одной эмоции — как и само пишу. Хотя бесплатно в бы, конечно, понаход. Право на существование эти творения имеют, как и все неприятное на свете. Балкан!

Артем У., Астрахань.

ОБ ИГРОПРОМОВСКОМ ЛИАРЕ

...Выглядит опрятно. Впрочем, это всегда так выглядит, когда некто пытается разговаривать с представителем субкультуры, в которую он сам не входит, на языке этого самого представителя.

Алексей, Санкт-Петербург.
Вы слишком мягки к кривошумкам. Мало шмакающей по юным девелоперам щекм киры аутентичности и просто эстетической безразличности. Снобизма, то-варищи, снобизма!

Георгий Ли, Москва.
...И выражается он в том, что задолго до первых результатов разработки нас начинают пресовать: «Ах, какая у нас игра!». Некоторые ходят и становятся фанатами. Как я с Хелдас'ом.

Julbu, Санкт-Дальний.

ОБ ОБЩЕУПОТРЕБИТЕЛЬНОЙ ПРЕССЕ И ИГНОРИРУЕМОЙ ЕЮ КИ-КУЛЬТУРЕ

«Нравится ли вам слово «геймер»? Еще какое «КИ-слова» из репертуара оу-прес-мы вы ненавидите? — 5 баллов за формулировку Бесит все «КИ-слова», потому что ассоциируются со следующими словами в очко, палатки, парочки, эфэм17, коннектики на Петку, ламиники... К играм как таковым эта словесная шелуха не имеет никакого отношения, но оставляет собой ту прословутой «КИ-культуру», которую взрослый человек воспринимать не хочет... Дело не в общеупотребительной прессе, а в людях, которые не воспринимают КИ наравне с книжками и т.п. Отношусь я к этому плохо, так как entertainment для нормальных людей иногда страдает из-за отсутствия важной части — КИ. Отсюда и издатели, цепляясь своим продуктом не в куд-то, а куда-то во двор общепромышленной школы.

Грегори, Москва.
Общепотребительная пресса плевает хотела вообще не оую культуру.

Altbox, Екатеринбург.
А «КИ-культура» (то есть вообще такое?) разве не плевает на прессу? на литературу? Давно и с высокой колокольни!

Gluker Ivanovich, узбекский город Ч.
Неправда. Вы видели обзоры КИ по телевизору? Круче «Монти-Пайтона»! Особоно «Рамблер-ТВ».

Георгий Ли, Москва.

О ЖУРНАЛЕ: ПОЧЕМУ ЧИТАЕТЕ?

Открыл ли он для вас что-нибудь?
Ребенком купал список на явие картинки. А потом стал «тусоваться» на людей. Да, все из-за людей. Мне с вами комфортно.

Wizsl.

Этот журнал есть за что любить.

Виталий, Харьков, Украина.
Gate.EXE решил привыкнуть читать рецензии (книж, музыкальные), прежде я не имел в этом ни малейшей потребности.

Altbox, Екатеринбург.
Потому что я один из тех самых «странных людей», интересующихся компьютерными и видеогриками и не потерявших при этом вкуса к чтению как таковому».

Алексей, Екатеринбург.
...механическое описание игры? Нет, а хотелось бы о впечатлениях от нее, о мыслях, которые рождает игра, экстремизм, эмоциях — и находил исковое в материалах любимых авторов... А еще колонки. Очень профессионально и интересно. Наверное, сейчас для меня вот эти окологорные тексты даже более важны, чем ре-

цензия, — так как от самих игр уже как-то устал, а почитать о чем-то смежном любопытно до сих пор.

Валентин, Санкт-Петербург.
Это первый журнал, который я читаю от корки до корки.

Михаил, Москва.
Открыл то, «как это делается», в широком смысле слова. Правда, лучше бы я этого не знал.

Пантелеймон Восемькин, Белгородская область.
Мне нужна объективная информация. Как можно читать журналы, где «Корсар-3» получают «ик выбор»?

Мох.
Потому, что ЕХЕ достали Чтения.

Иван Курбасов, Москва.
ЕХЕ — издание, которое на две головы переросло западную сетевую игропресси.

Маринус, Рига.
Я спелая свинья, а ЕХЕ — мой поросенок с хвостиком, за которым я хожу по жемчужинам рынка ПК-игр уже четыре года. На говоро времени нет!

Георгий Ли, Москва.
Журнал поменял мое отношение к играм, на корню.

Грегори, Кирос.
Difficult to say, the best example I have are some articles where the author looked on the subject from unusual point of view. It's the best way of demonstration professionalism.

Eric Redman, Рига.
Открыл, несомненно. Раньше как было считал себя «крутым геймером» (бр-р), не читал. Только играю. Сюжет там, все дела — все до одного места, лишь бы «приколото было».

Julbu, Санкт-Дальний.

...И ЕСТЬ ЛИ У НЕГО ПОСТОЯННАЯ АУДИТОРИЯ?

А то! Пососкородные уменнорки... Считаю, что с Тассодаром в бейлэнд играл. Было мне 15 лет, и сидел я в точках массового зомбирования (то такие точки. Компьютерные) круглыми сутками. Игры любил. А теперь... Так... Сюжеты, диалоги, дизайн, а сами игры больше не люблю.

Gluker Ivanovich, узбекский город Ч.
Партизанским потюшником, и все в тепличниках. Кто эти люди? В паразуою казальны? — они люди, и это что-то. Казальны? — вряд ли, сами понимают, что такое «геймер» и зачем оно такое.

Василий.
Хардкорные игроки в прошлом, а в настоящее просто читальны. Повзрослевшие вместе с Жемчужиной и Воржиданком. Наверное, это и есть постоянная аудитория, которая медленно, но верно сокращается.

Алексей Д.
Думаю, что практически все аудитории этого журнала опровергает его же время «ММ». И это, разумеется, хардкорные игроки.

Валентин, Санкт-Петербург.
Есть. Только ее приверженность к журналу определится не опытом играя, а вкусом. Я, например, играю очень редко, но журнал покупаю испорно каждый месяц.

Shoilet, Москва.

ОБ ИГРОВЫХ ИЗДАНИЯХ: ОТЛИЧАЕТЕ ЛИ ОДНО ОТ ДРУГОГО? ОТЛИЧАЕТЕ ЛИ ХОРОШИЙ ТЕКСТ ОТ ПЛОХОГО?

Отлично ли я одного человека от другого? Пока еще да. Видно же все как на ладони. Один два абзаца — и король потюшничком раздвигается. Если чувствую «что-

то так» — начинаю читать в два раза быстрее, пытаюсь найти хоть что-то, не нахожу — еще в два раза быстрее, ко-неч материала. Да, я ищу человека. А инкудательные тексты пишут в основном инкудательные люди. «Здравствуйте, мне 17 лет, читаю в основном Мураками, смотрю, не менее в основном, аниме...». Какая прелесть... Восхищения к Олегу Михайловичу за расплывающую глазу тридцатилетнего лысогого ребенка. И ненависть к Саше Башкирову, потому что для 24-х лет это такой-то перебор.

Wizsl.
А что другие журналы? Я привык читать книги или тематические журналы от корки до корки. Если предвзят это с одним из «других», то, сожаленно, становится жутко тепло и жалко потерянного времени. И дело тут не только в низкой журналистской квалификации, проблема также в намеренном искажении фактов. Все игры там как конфетки — а на деле это, как известно, далеко не так.

Андрей Пенал.
Если бы меня пытали непрерывным чтением нашей игропрессы устало, то пытка ЕХЕ была бы наименее болезненной... Тонсты! Спасибо, научили. Но я по-прежнему ценю чувства, вложенные в написание, больше, чем «каноническую рецензию».

Пантелеймон Восемькин, Белгородская область.

Да, да, отличая на физиологическом уровне! Пусть все они и используют больше дружелюбные буквы на своих обложках... Страдания с хорошими журналистскими текстом можно резать алмазом, а также экстремно выстреливать калюсами в направлении Альфы Центавра. Я, кстати, не один раз покупал ЕХЕ чепухе-патителней давности (вот уж артефакт), а это о чем-то говорить, правда?

Виталий, Харьков, Украина.
Знакомые казулы не могут читать ЕХЕ. Или подавай рецензию из одного слова: «сансорулеза» — и рядом чит-коды на две страницы. Незачем было связываться с общей серой массой журналов.

Мох.
Вот когда через пару лет, не заглядывая в журнал, внезапно вспоминаешь отзыв из рецензии Автора и начинаешь хихикать, а прихода выражения Автора на форумах, устанавливая значок копирайта — вот это и называется качеством.

Денис, Мурманск.
Пожале, в отечественной игропрессе в большинстве своем думаю, что к КИ играют только дебилы. Ну, а кто способен писать для дебилов интересно и понятно? Почти на каждом игровом журнале должно быть написано: «От дебилов — дебилам». Чтобы аудитория с выбором не ошиблась. А вы говорите — «профессионализм».

Грегори, Кирос.

.FEEDBACK