

**General
games**

Июль 2008 №7

17 страниц

COMING SOON

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо

Alone In The Dark

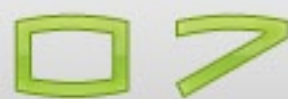
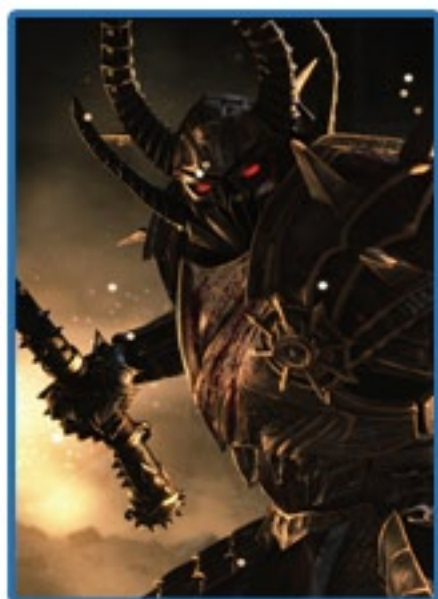
PLAY NOW

Assassin's creed

Audiosurf

FOR YOU

GISH


 Июль
[07] 2008

ПРИВЕТ!

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: ЕГОР МАМОШИН

Ну вот дамы и господа мы снова тут, мы снова в сети и рады вам предложить новый номер межгалактического журнала General Games. Как всегда у меня есть право на первую речь, и я им с удовольствием пользуюсь.

Наш журнал за год казалось бы уже умер, но вот интерес у нас к этому трудному, но чертовски увлекательному делу не пропал. Мы работали над журналом месяц, старались что-то улучшить, а что-то вообще создать с нуля. В итоге у нас вышел замечательный номер. Разделы мы не трогали. Только название сменили, вместо «Во что стоит поиграть» у нас теперь «Play Now». Дальше дизайн, который изменился полностью: весь номер другой, однако не всё нам нравится, но выбора как такового нет, ибо я не гипер-мега дизайнер, а простой любитель развлечься в Photoshop. С глобальными изменениями, пожалуй, разобрались.

Что касается статей, то тут есть игры, про которые обязательно нужно знать. Ну, честно говоря, у нас есть выбор, мы можем писать про что хотим, нет никаких рамок, так что и игры подбираем хорошие. Тем более у нас есть 2, достаточно, мощных компьютера и мы сможем нормально тестировать игры. Раньше, напомним, у нас были машины 3-4 летней давности. Однако не всё так гладко, вот у меня компьютер со времен юрского периода.

В заключение хотелось бы лишь отметить тот факт, что мы планируем и дальше заниматься журналом. Есть планы, но главное время, много времени. Так что удачи и пока.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ALONE IN THE DARK [COMING SOON]
 ASSASSIN'S CREED [PLAY NOW]
 AUDIOSURF [PLAY NOW]
 S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО [COMING SOON]
 GISH [FOR YOU]

РЕДАКЦИЯ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

ЕГОР МАМОШИН

РЕДАКТОРЫ

АНДРЕЙ РЫЛЬЦЕВ

КОРРЕКТОРЫ

ЕГОР МАМОШИН

ВЕДУЩИЕ РАЗДЕЛОВ

ИГОРЬ ЗАСЫПКИН

АВТОРЫ

 АНДРЕЙ РЫЛЬЦЕВ (ГЛАВ.
 АВТОР)

КОНТАКТЫ

САЙТ:
WWW.GENERALGAMES.UCOZ.RU
E-MAIL:
GENERALGAMES@BK.RU

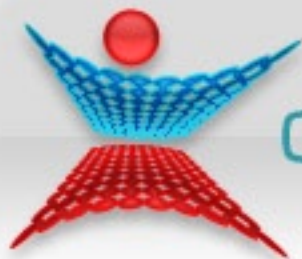
ВАКАНСИИ

АВТОРЫ:

ЖУРНАЛУ ВСЕГДА ТРЕБУЮТСЯ ТАЛАНТЛИВЫЕ АВТОРЫ, ЕСЛИ ВЫ СЧИТАЕТЕ СЕБЯ ТАКОВЫМ, ТО МЕЛО ПИШИТЕ НАМ НА ПОЧТУ, С ПОМЕТКОЙ В ТЕМЕ "РАБОТА. АВТОР"

ПОМОЩНИКИ:

ЕСЛИ ВЫ ЗАХОТИТЕ ПРОСТО ПОМОЧЬ И УЛУЧШИТЬ ЖУРНАЛ, ТО МЫ ТОЛЬКО ЗА, ЖДЕМ ПИСЕМ ПО E-MAIL



Рубрику подготовил:
Игорь Засыпкин

Diablo 3 в Париже

Долгие месяцы слухов и гаданий о том, работает или нет Blizzard над Diablo 3, завершились официальным анонсом в рамках Парижского слета 2008 Blizzard Entertainment Worldwide Invitational. В ходе презентации разработчики игры представили рабочий демонстрационный билд.

Diablo 3 создана на трехмерном движке собственной выделки, однако по-прежнему использует изометрическую проекцию. Ее действие разворачивается через 20 лет после Diablo 2: Lord of Destruction. Мефисто, Дьябло и Баал повержены, Мировой Камень, защищавший жителей Санктуария, уничтожен, и в городке Тристрам снова живет зло. На борьбу с нечистью отправятся герои пяти классов, два из которых - варвар и колдун - были показаны в ходе презентации.

По словам авторов, Diablo 3 в первую очередь рассчитана на совместное прохождение несколькими игроками (PvP, впрочем, тоже заявлен). Авторы оставили знакомый облик интерфейса, но внесли ряд усовершенствований: так, теперь можно переключаться между умениями с помощью клавиши TAB или колесика мыши. Склянки с лечебным снадобьем потеряли свою значимость - отныне борцы со злом предпочитают собирать красные сферы, выпадающие из врагов. Эти бонусы быстро восстанавливают здоровье.

Подобно предшественницам, Diablo 3 использует генератор псевдослучайных чисел для создания карт. Дабы повторное прохождение не наскучило, генератор добавит к уровням большое количество квестов и случайных скриптовых сценок. Сами же локации станут более интерактивными, это касается и архитектуры (например, нам разрешат ломать стены), и объектов. «Боссы» заметно вырастут - монстр, напавший на героя в конце презентации, превосходил его по размерам в 6-7 раз. Сетевой режим Diablo 3 опирается на бессменную службу Battle.net.

Blizzard уже запустила официальный сайт проекта, где можно ознакомиться с описанием, посмотреть скриншоты, иллюстрации и ролики (продублированы в нашем видеоархиве), а также почитать дневник Декарда Кейна, старосты Тристрама. Дата выхода игры пока не объявлена.

Анонсы EA

Выступая на ежегодной конференции William Blair & Company's, управляющий директор Electronic Arts Джон Ричителло рассказал о том, какие изменения произошли в студии EA Vancouver, отвечающей за серию Need for Speed.

Во-первых, теперь она состоит из двух внутренних команд, каждая из которых отвечает за свой проект. Во-вторых, цикл разработки новых игр увеличен с 12 до 24 месяцев, что позволит добиться более высокого качества во всех отношениях. По мнению Ричителло, именно из-за сжатых сроков Need for Speed ProStreet получилась такой вялой.

И, наконец этой осенью EA выпустит Need for Speed: Undercover - гоночную игру с полноценным сюжетом (Ричителло сравнил его с фильмом «Перевозчик») и четкой структурой миссий. Undercover станет последней игрой в серии, чей цикл разработки длился всего 12 месяцев.

Need for Speed: Undercover - не единственная игра, которую «рассекретил» глава Electronic Arts Джон Ричителло на встрече с инвесторами. EA Redwood Shores работает над сиквелом The Godfather, причем на сей раз к GTA-образному геймплею добавится стратегия в реальном времени. Тем временем наследники писателя Марио Пьюзо, автора книги «Крестный отец», судятся с Paramount Pictures из-за невыплаты доли лицензионных отчислений от первой части игры.

Аддон к Crysis

Свежий номер журнала PC Gamer поделился информацией о шутере Crysis Warhead, чьи события разворачиваются одновременно с историей оригинального Crysis. Нас вновь отправят на остров, где вот-вот оживет гигантский инопланетный корабль, только на ту половину, которую мы еще не видели. Разработчики обещают кампанию на 8-10 часов с еще более открытым геймплеем. Противники поумнеют и научатся действовать группами, нанокостюм обретет дополнительные способности (какие именно - авторы молчат), арсенал расширится за счет двойных пистолетов-пулеметов и гранатомета.

Crysis Warhead поддерживает DirectX 10, однако не потребует его для максимального уровня детализации и спецэффектов. Оптимизация программного кода позволила добиться более высокой производительности по сравнению с оригиналом. Улучшенная технология глобального рассеянного освещения приблизит картинку к реальности еще на шаг. Изменения претерпит и мультиплеер - новый командный режим заявлен как более простой по сравнению с уже существующими.

Любопытно, что Crytek рассматривает Crysis Warhead не как независимое дополнение, а как полноценный продукт. Что же касается «настоящего» Crysis 2, то судьба этого проекта теперь всецело зависит от продаж Warhead.



S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

ЖАНР

Экшен

ИЗДАТЕЛЬ

THQ

РАЗРАБОТЧИК

GSC Game World

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

GSC Game World Publishing

ДАТА ВЫХОДА

31 августа 2008

САЙТ ИГРЫ

www.stalker-game.com



АВТОР: АНДРЕЙ РЫЛЬЦЕВ

Сталкер – игра ставшая уже культовой. От проекта ожидали очень многого и он оправдал эти ожидания. Сталкер по праву считается самой продвинутой и вообще лучшей игрой созданной на постсоветском пространстве. Последнее словосочетание означает, что игру сделали на Украине, хотя этот факт вам наверняка уже знаком. И, тем не менее, я, как и многие другие, считаю, что это чистокровная русская игра. Ведь, несмотря на все политические терки, Украина продолжает оставаться братской для нас страной, которая, к сожалению, абсолютно погрязла во внутреннеполитических разборках. Не углубляясь в сугубо политические вопросы, вернемся к главному – к игре. Сталкер обзаводится полноценным продолжением – в скором времени увидит свет аддон под названием S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо. И сейчас мы поделимся с вами доступной нам информацией по этому, несомненно, ожидаемому проекту.

Во-первых «Чистое небо» по большому счету не продолжение, а приквел – то есть сюжет повествует о событиях произошедших до действия оригинальной игры. Сюжет, кстати, следующий: 2011 год, группа сталкеров впервые пробралась к самому сердцу Зоны и спровоцировала жуткий Выброс. Благодаря этому событию Зона изменилась до неузнаваемости – появились новые территории, пропали старые, появились новые аномалии и монстры. Еще недавно вполне мирная и обжитая Зона погрязла в абсолютном хаосе. Одним из следствий этого явилась Война Группировок за новые территории, артефакты и сферы влияния. В обществе преобладают анархические настроения. Вот в такую вот непростую минуту мы вновь возвращаемся в этот милый мирок. Мы - это обыкновенный и, в общем-то, ничем пока не примечательный сталкер. Правда именно от нас зависит к чему весь этот балаган придет. Также нам предстоит поучаствовать в судьбе небезызвестного в определенных кругах Стрелка.

Геймплейно игра не обещает сильно измениться. Зато обещается доработать ворох возможностей, которые не вошли в оригинальную игру, или вошли не полностью. Так, например, очень важным пунктом необходимо отметить Войну группировок. Теперь это обещает быть настоящей войной, с реальным противостоянием, захватом ключевых точек (заводов, фабрик, мест скопления артефактов) со всеми вытекающими последствиями. Если вы помните то, в оригинале группировки тоже присутствовали, причем в количестве двух штук: Долг, и, соответственно, Свобода. Вот только вступить в них было нельзя, да и скорее они выполняли декоративную функцию. Теперь же группировок 5 и, помимо уже упомянутых выше, в конфликте примут участие бандиты, объединившиеся сталкеры и группировка «Чистое небо». Последние, судя по всему, представлены в основном учеными, и, исходя из названия игры, сыграют в сюжете какую-то важную роль. Так вот, игрокам представится возможность вступить в любую группировку и привести её к окончательному и бесповоротному доминированию над конкурентами. С вами, или без вас - война будет продолжаться в любом случае. Вступить в группировку, тем не менее, желательно – выполняя задания и всячески помогая своим соратникам вы: во-первых получите льготные цены и лучшее оружие у продавцов; во-вторых получите огневую поддержку от братьев по оружию. Учитывая, что в окрестностях теперь бродят обозленные на весь мир армии Свободы и Долга без такой



поддержки придется нелегко.

Следующий момент, которого коснулись изменения – это искусственный интеллект – он тут заметно похорошел. По большому счету противники и в оригинальной игре были далеко не тупы, а теперь они обзавелись весьма нужными в бою умениями. В числе последних значится, например, возможность более грамотно использовать укрытия, а также четче действовать в группе. Еще отдельным пунктом идёт оснащение AI гранатами. Судя по всему выжить в Зоне станет еще труднее, чем раньше. Также обещают усложнить доступ к наиболее ценным артефактам. Теперь, чтобы добраться до самых лучших артефактов, придется проходить целые поля аномалий. В этом нам поможет новая возможность – взяв детектор в одну руку и пистолет в другую, уже практически боеспособной единицей, идти прочесывать окрестности на предмет «странностей». Если вас заметят в таком положении враги – надейтесь, что они посчитают вас не в меру реалистичной галлюцинацией. В противном случае не миновать вам свинцового дождя, а артефакта как раз очень даже миновать.

Следующим пунктом у разработчиков идёт оружие. Теперь оно подвержено апгрейдам и нуждается в ремонте. Апгрейды разделяются на две ветки – штурмовую и снайперскую. Главной целью разработчиков было заставить игроков привязаться к своему оружию, и добиться еще большей реалистичности. Изначально была заявлена также возможность «пристрелки». Смысл в том, что чем больше игрок пользуется оружием, тем точнее стреляет из него. Броню кстати тоже можно будет апгрейдить. Будет ли броня со временем лучше сидеть на персонаже – не сообщается. Так же обещают улучшить одно из самых слабых мест в Сталкере – карту и КПК.

Последним в нашей очереди новшеств являются новые локации. Среди них объявлены Рыжий лес, Лиманск, и подземелья Припяти. В сам город Припять нам, кстати, зайти не дадут, а на территории Лиманска сойдутся в ожесточенном поединке Долг и Свобода. Эта битва обещает быть одной из масштабнейших в игре. Графика в игре заметно похорошела. Виной тому доработанный графический движок и **DirectX 10**. Конечно же игре далеко до красот **Crysis**, однако эта игра не про графику. Здесь куда важнее атмосфера, а с ней как раз всё как всегда, в порядке.

По конец немного о грустном. В игре не будет автомобилей. И это при том, что в оригинальной игре они были (в архивах). Причина, правда, довольно очевидна – разработчики не хотят распылять усилия, ведь реалистичная симуляция авто потребует огромного количества времени, не говоря уже об органичном влечении транспорта в игру. В целом перспективы вырисовываются весьма радужные. Новые локации, доработка различных элементов игры, война группировок и апгрейды. Для крепкого аддона более чем достаточно. К тому же огромная армия поклонников Сталкера ждёт не дожждётся продолжения. Будем надеяться что разработчики нас не разочаруют.



ALONE IN THE DARK

- **ЖАНР**
Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ**
Atari
- **РАЗРАБОТЧИК**
Eden Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
Акелла
- **ДАТА ВЫХОДА**
23 июня 2008
- **САЙТ ИГРЫ**
www.centraldark.com



АВТОР: АНДРЕЙ РЫЛЬЦЕВ

Alone in the Dark – это настоящая легенда от мира компьютерных развлечений. Первая часть этой замечательнейшей игры вышла в 1992 году, когда трехмерные модели состояли из пары десятков полигонов и до крайности отдаленно напоминали очертаниями человека. Главный герой игры был похож на что угодно, только не на человека. Хотя конечно это немного утрировано – для того времени картинка была практически лишена изъянов. Но игра хватала за душу не картинкой, хотя и не без её участия. *Alone in the dark* – это первый настоящий survival horror. Именно в нем были заложены все основные тренды, используемые и до сего дня, как-то статичная камера, некоторое подобие боевой системы, квестовая составляющая геймплея и т.д. Все это было в *Alone in the dark*. А еще там была великолепная атмосфера, и эта игра действительно пугала. Здесь герой действительно боролся за выживание, а вокруг него происходили крайне неприятные и ужасные вещи. Источником вдохновения для разработчиков очевидно послужили книги Говарда Лавкрафта. Сюжет же повествовал об Эдварде Карнби, следователе по паранормальным делам, который волею судеб оказался в особняке, кишевшем разномастными тварями и ужасами. Новая часть обещает стать достойной продолжительницей дел оригинальной игры, так как разработчики задумали сделать из *Alone in the Dark* игру, которая двинет вперед застоявшийся жанр хороров.

Есть правда небольшая заминка – рывок уже произошел, и сделал его **Resident Evil** за порядковым номером 4. По сути именно эта игра действительно двинула вперед жанр survival horror и все сейчас равняются именно на неё. Не стал исключением и знаменитый прародитель жанра. Вообще если послушать разработчиков, то они собираются собрать дань плагиата не только с RE 4 но и со знаменитейшего сериала **Lost**. Дело в том, что разработчики – рьяные поклонники этого сериала и собираются перенести накал страстей и выворачивающие мозг недомолвки в новую игру. С одной стороны – решение крайне интересное – есть игры, которые необходимо пройти хотя бы из-за сюжета и *Alone in the dark* явно метит в их ряды. Вот только хватит ли сил у сценаристов – это большой вопрос. Как никак над **Lost** трудилась целая бригада сценаристов, да и бюджеты несравнимы. Будем надеяться на талант и исполнительность людей из **Eden Games**. Талант у этих людей присутствует, однако они пока отличились только гоночными симуляторами, среди которых лучшая часть **NFS** (по мнению нашей редакции) под заголовком **Porsche**, а также весьма неплохой **Test Drive Unlimited**.

Но вернемся к игре. Сюжет, как было сказано выше, обещает быть одним из самых сильных мест в игре, а завязка в нем следующая – Эдвард Карнби просыпается в компании нескольких вооруженных людей и, после короткого диалога, его ведут на расстрел. Потом все начинает рушиться, и люди вокруг умирают страшной смертью в стиле **F.E.A.R.** Между тем действие на экране происходит во вполне себе современный временной отрезок, хотя действие первой игры разворачивалось около восьмидесяти лет назад. Карнби же, в свою очередь, совсем не выглядит на 100+ лет, так что вот вам первая интрига: как он тут оказался и что делает – сплошные непонятки. Сам сюжет кстати крутится вокруг Центрального парка – солидного участка земли в центре Нью-Йорка. Стоимость этой земли – сумма астрономическая,



однако все попытки приватизировать эту землю кончались крахом. Домыслов и мифов вокруг Центрального парка – множество, среди них, например, случаи беспричинной смерти людей гуляющих по парку, различные версии насчет того, что находится под парком (в числе последних – древние туннели, секретные правительственные комплексы и так далее). Люди из Eden Games старательно развивают и приумножают эти слухи, и добиваются весьма серьезных результатов – по сети уже дрейфуют несколько роликов, повествующих о загадках Центрального парка.

Что же до геймплея, то тут все обещает быть очень и очень интересным. Сама игра задумана как абсолютно линейный экшен от третьего лица с множеством особенностей. Итак, особенность номер раз: мир вокруг в меру интерактивен, и предполагает несколько решений для одних и тех же задач. Например вы можете взять в руки какую-нибудь деревянную палку, поджечь её от огня и отбиваться ею же от монстров, попутно освещая себе путь. Идея не самая новая, так как нечто подобное уже было реализовано в Bioshock, но надо понимать что здесь у нас не шутер, а игра-выживание. И это надо сказать очень важный момент, так как чтобы выжить, вам придется постоянно напрягать свой мозг усиленной мыслительной деятельностью, ведь у вас нет верного дробовика на случай, если хитрая комбинация не приведет к решению проблемы. Хотя пистолет у вас конечно и есть, однако, растратив все патроны, вы живо обнаружите вокруг себя непривлекательных чудищ, и возможно понаблюдаете картину «свежевание барашка» с Эдвардом Карнби в роли барашка. Поэтому использование окружающего вас мира строго обязательно. Одним из вариантов такого использования является например комбинирование зажигалки и мед. спрея. Получается небольшой импровизированный огнемет. Система инвентаря, обязательная для любого хорора, здесь тоже сделана весьма оригинально и её можно образно назвать – не отходя от кассы. Эдвард просто раскрывает широкие полы своего плаща и представляет вашему удивленному взору что у него понапихано по карманам. При этом Эдвардж не умеет ставить окружающий мир на паузу, и упомянутый выше огнемет лучше собирать до встречи с монстрами, ибо они ждать не будут. Динамика от такого решения, надо думать, увеличится. Это была кстати вторая особенность. Третья особенность – это автомобили. В игре вам предстоит не раз сесть за руль авто, а такого в жанре действительно еще не было никогда. Правда есть некоторые сомнения насколько такой неожиданный подход себя оправдает, ведь появляется возможность, например, спокойно передавить нападающих монстров, и абсолютно без нервов продвигаться к пункту назначения. С другой стороны Разработчики известны именно своими гоночными играми, так что может получиться очень даже интересно. Ну и напоследок еще один момент – боевая система. Она тут малость отличается от того что мы привыкли обычно видеть в подобных играх, но от плагиата полностью уйти не удалось. Система следующая – то как будет себя вести персонаж будет напрямую зависеть от того КАК вы будете им управлять. Вот простой пример – взяв в руку деревянную палку или иной предмет вы можете им ударить по врагу. И если вы плавно двинете вперед стик, то Карнби опустит его на место, резко дернете в сторону – Эдвард незамедлительно среагирует агрессивным взмахом в указанном направлении. Плагиат же в следующем – эта система уже была использована в квесте Penumbra, инди квесте издаваемым Paradox Interactive. К такому управлению довольно трудно привыкнуть, но взамен вы получаете еще большее погружение в атмосферу игры и отождествление с персонажем.

Ну, наконец, скажем пару лестных слов о графике. Она просто великолепна – похоже игра обещает быть одной из самых красивых на некстген консолях. Особенно хорошо удался огонь – сочный красивый, яркий – такой, каким он и должен быть. Надо конечно оговориться – это конечно не Crysis. Этих людей пока никто не в состоянии переплюнуть – как по красоте, так и по системным требованиям.



Новый Alone in the dark – это действительно очень интересный и стопроцентно хитовый проект. Ворох более чем интересных задумок, неплохая их реализация, интересный сюжет – все это обещает быть и разработчики весомо подкрепляют свои обещания роликами, скриншотами и сведениями. Главным достоинством видимо будем заочно считать динамику, и некоторое подобие бытовой логики, о которой сейчас так много разговоров. Суть сего словосочетания заключается в том, что в игре должны быть условия, которые позволили бы вам поступить не так как вам подсказывает игра, а так как вы могли бы поступить в реальной жизни. Правда ничего подобного в играх пока не будет точно, но первые шаги сделаны – это Bioshok с великим множеством вариантов прохождения, Half-life, с её гравипушкой и задачами по физике. Здесь же нам обещают физически корректный огонь и все следующие из этого обстоятельства последствия в виде возможности разлить бензин и взорвать машину путём поджога этого же бензина. Абсолютно точно эту игру стоит ждать. Чем предлагаю вам и заняться. И призываю вас не обращать внимание на обилие идей из других игр – в одной игре всё это не решился бы смешать никто. Кроме разработчиков авто-симуляторов.

p.s. Заранее приносим свои извинения, возможно, когда вышел журнал, игра уже успела появиться на прилавках, но поверьте превью мы писали до выхода игры. С уважением редакция журнала.



PLAY
Now

ASSASSIN'S CREED

ЖАНР

Паркур-Экшен

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК

Ubisoft Montreal

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Акелла

САЙТ ИГРЫ

www.assassinscreed.com

СИС. ТРЕБОВАНИЯ

Мин: 2.6 ГГц, 1ГБ, GeForce 6600

Рек: 3 ГГц, 2ГБ, GeForce 8800 GT



АВТОР: АНДРЕЙ РЫЛЬЦЕВ

Тема средневековья и крестовых походов не раз уже поднималась в области интерактивных развлечений, то бишь в игровой индустрии. Навскидку вспоминается давний слэшер с крестоносцем в главной роли. Название к сожалению навскидку не приходит, но, поверьте мне на слово, игра была весьма средняя. Ну да и не суть. Сегодня у нас событие куда более значительное чем обыкновенный слэшер. Как следует из названия статьи сегодня мы рецензируем игру **Assassin's creed**.

Полагаю, большинство читателей слышали об этом проекте. Интересующимся игровой индустрией людям наверно уже знаком знаменитое лицо под капюшоном и не менее знаменитый стилет на запястье миловидного человека в приметном белом одеянии. **Ubisoft** старалась сделать как можно больше шуму вокруг главной её игры этой весны. И вот свершилось – подозрительный и хорошо вооруженный субъект добрался до наших мониторов. Надо заметить Ubisoft как всегда не скупилась на обещания. В числе последних огромный игровой мир, три достоверно воссозданных города, тоже весьма немалых размеров, инновационную боевую систему, а также первую реализацию новомодного тренда под названием паркур. Для несведущих: паркур – это нечто вроде философии преодоления препятствий. По крайней мере в теоретическом плане. В практическом плане – это лазание по стенам, крышам и чему угодно еще, попадающему под определение препятствия. Зародился паркур совсем недавно, и, кстати, не где-нибудь, а во Франции. Однако закончим со вступлением и приступим непосредственно к игре.

И, как обычно, обо всём по порядку. Начнём с сюжета. Несмотря на абсолютно неожиданно удачные старания Ubisoft скрыть сюжет до появления игры (обычно разработчики не могли удержаться и раскрывали перипетии задолго до выхода игры, см. **Splinter Cell Double Agent**) большой ценности он не представляет. А повествует он о том, как несчастного бармена похитили неизвестные люди, с целью получения сведений определенного характера. Только вот сведения эти известны вовсе не бармену, а его далекому предку – убийце Альтаиру, жившему 800 лет назад. Неизвестные однако были в курсе ситуации и использовали установку для проникновения в генетическую память – «Анимус». Таким вот замысловатым путём мы попадаем уже непосредственно в игру – в шкуру Альтаира. За бармена, которого кстати зовут Десмонд, нам тоже дадут побегать вот только пространство будет ограничено парой комнат да и кроме того чтобы бегать Десмонд не умеет ровном счетом ничего. Ну разве что читать. Вот собственно и большая часть сюжета – неожиданными разворотами он не то чтобы балует, однако и на полную вторичность не жалуется.

Ну, так что же у нас там с игрой? А с игрой у нас, знаете ли, много чего. Во-первых система паркура, а с нею и всё управление. Главное обещание разработчики всё же не выполнили – система представляет собой упрощенную и более зрелищную версию того, что мы уже видели в «персидском принце». Инновация первая – люди. Вокруг вас не пустой коридор с ловушками и головоломками – вокруг вас огромный город! вы можете спокойно идти по улице, а можете включить режим бега, зажать кнопку спринта и нестись на всех парах. Встретив в таком возбужденном состоянии стену вы



не уткнетесь в неё носом, а заберётесь на неё. Если стена слишком высока, то разработчики услужливо подставят какую-нибудь балку, чтобы было за что уцепиться. Однако, в любом случае, выглядит все в таком режиме весьма зрелищно – Альтаир несётся сломя голову, расталкивая прохожих, скачет по крышам вообще передвигается с поразительно высоким КПД (коэффициентом полезного действия). Правда стражи правопорядка не сильно уважают людей нарушающих скоростной режим и вполне могут остановить вас древним и испытанным способом – аккуратно насадив вас на меч. И тут мы подходим ко второй части нашей программы – боевая система. Она тут тоже по последнему веянию модных тенденций в мире игр – контекстно-зависимая. Это замысловатое словосочетание означает, что Альтаир будет исполнять различные действия в зависимости от ситуации. В разных ситуациях одной и той же кнопкой можно просто рубануть, контратаковать, отразить удар. Результатом обычно служит стильно нарезанная тушка противника и нескольких его друзей-соратников. Вот только зарубить всю охрану в городе вы всё равно не сможете – у них есть секретное средневековое оружие – респаун. Так что добившись цели Альтаир уходит по-английски – не прощаясь. Правда уйти от стражников просто забравшись на крышу не получится – стражники крайне шустрые и достанут вас и на крыше. Однако за прыткость они, очевидно, пожертвовали умом – скрыться от них несложно – это можно сделать просто забравшись в ближайший стог сена или другое «помещение» специально поставленное тут для вас разработчиками. Контекстно-зависима тут также и система передвижения-паркура. В рассмотренном выше режиме скоростного передвижения Альтаир не требует нажатия какой-то определенной кнопки для прыжка – вы указываете только направления – дальше он сделает всё сам. Фактически чтобы убежать от кого угодно достаточно жать одну кнопку и напряжено искать сено.

Теперь об самом главном – геймплее. Он тут GTA-образный, то есть свободный. Вы можете без каких-либо репрессий со стороны разработчиков бегать по городу, искать хорошо упрятанные секреты, забираться в особо труднодоступные места и выполнять необязательные задания. Основной квест же состоит в том чтобы найти и убить девятерых персон, которые чем-то не угодили вашему начальнику аль-Муаллиму. Однако чтобы добраться до каждого из них потребуется выполнить сначала несколько необязательных квестов. Например, выяснить чем ваша жертва занимается и чем заслужила немилость аль-Муаллима или когда и где будет наиболее благоприятный момент для убийства. В этих квестах в некоторой степени и есть беда этой игры. Они призваны увеличить продолжительность игрового процесса, однако вполне могут и





излишне его затянуть. Впрочем, похожая ситуация, а вернее точно такая же была и у совершенно непохожей по стилистике игры **Ultimate Spiderman**. Так вот, этой игре, на мой взгляд, никакие побочные задания не мешали. Чтобы выполнить необходимые для прохода дальше задания напрягаться особо не приходится, а игра действительно немного приобретает в весе. Ну и еще один важнейший момент – это города. Они тут являются центром игры и не упомянуть о них отдельной строкой было бы неправильно. Каждый город отличается собственной архитектурой, цветовой гаммой и настроением. Причем каждый город действительно красив – это вам не железобетонные массивы очередного GTA-клона. Это уже совсем другой уровень.

Assassin's creed игра замечательная хотя бы тем, что собирает поразительно противоречивую прессу. Одним игра кажется излишне затянутой, других не вдохновляет панорама живого средневекового города, третьи брезгают чрезмерно упрощенной системой управления. Однако на мой сугубо субъективный взгляд Assassin's creed игра хорошая и, вне всякого сомнения, это хит. Не шедевр, так как лично мне сильно не хватает глубокого сюжета, да и не тянет игра на шедевр. Но вот ставить ей 6 баллов из 10 – это по моему мнению по меньшей мере необъективно. В игре действительно много нового, в ней есть атмосфера средневековья, паркур, сарацины и крестоносцы. Есть великолепные города, исторически достоверные личности и события. Боевая система по большому счету не вызывает нареканий, да и управление весьма и весьма неплохо. Благодаря упрощению многих компонентов управления значительно повысилась динамика, так что жертвы вполне оправданы. Внешний вид игры надо сказать тоже весьма и весьма приличный – стандартно-высокого качества некстген. Игра абсолютно заслуживает свои восемь с половиной баллов, не дотягивая до девяти исключительно из-за искусственного «удлинения» игры и различных мелочей. Так что игра совершенно стоит потраченных на неё денег. Обидно только что некоторые её ставят на одну ступень вместе с какой-нибудь «25 to life». Не совершайте подобной ошибки – покупайте и играйте.

РЕЙТИНГ

8,5

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИНТЕРФЕЙС	7.0

- ✓ Интересный сюжет
- ✓ Легкость освоения
- ✓ Новизна

PLAY
Now

AUDIOSURF

ЖАНР

Гонки для меломанов

ИЗДАТЕЛЬ

Valve Software

РАЗРАБОТЧИК

Invisible Handbar

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

нет данных

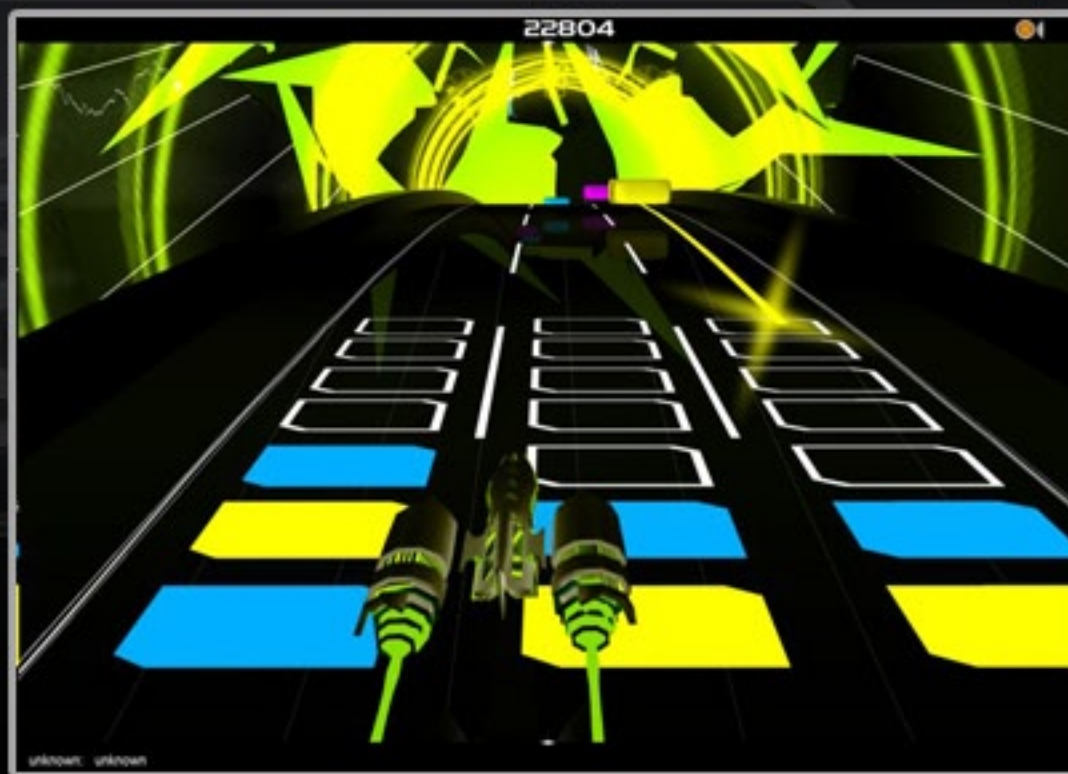
САЙТ ИГРЫ

www.audio-surf.com

СИС. ТРЕБОВАНИЯ

Мин: 1.6 ГГц, 256МБ, 32 МБ видео

Рек: 2 ГГц, 512МБ, 256 МБ видео



АВТОР: АНДРЕЙ РЫЛЬЦЕВ

Игры безостановочно двигаются в сторону большей и большей реалистичности и эффектности. Скорость их развития просто потрясающая – то, во что мы играли пять лет назад сейчас чаще всего выглядит настолько убогим буратиной с торчащими во все стороны, необработанными сглаживанием полигонами, что от одного вида, великолепной в прошлом, картинке владельцев hi-end и даже вовсе не hi-end видеокарточек бросает в дрожь. Прогресс прямо таки на лицо, во всех смыслах этого выражения. Но стоит задуматься так ли уж далеко ушли современные игры от своих прародителей? На самом деле никуда вообще, лишь изредка некоторые отваживались прогуливаться вдоль разделительного барьера прошлого и будущего, совершая никому не нужные псевдо-революции. Игры по сути своей находятся в застое уже очень давно, и разработчики находят этому очень и очень простое объяснение – всё, что можно было выдумать уже выдумали. Игры уже давно разделены по жанрам и все просто зарабатывают деньги, или, как вариант, искренне любят создавать игры и вкладывают в это занятие всю свою душу. И это в принципе и есть главнейшее заблуждение. Границ никогда нет – мы ставим их себе сами. Постоянно публикуются работы типа «существуют всего 40 основных сценариев в литературе, остальные лишь их вариации». Создание подобных работ – пример абсолютно бессмысленного времяпрепровождения. Достаточно лишь отказаться от сдерживающих рамок и они перестают существовать. А вот хватит ли вас на отказ от почвы под ногами – это уже другой, более сложный вопрос. Но достаточно философских вопросов, весь вышенаписанный материал – это в некотором смысле предисловие к рецензии на игру **Audio-surf**.

Конечно же, нельзя сказать, что создатели Audiosurf совершили долгожданную революцию и создали новый жанр. Никто на это и не претендовал. Однако, на мой взгляд игра всё же достойна внимания, так как она всё же очень сильно отличается от «обыкновенных» инди-игр. Если вы взглянете на скриншоты, то увидите там странного вида футуристичную гонку. В данном конкретном случае догадка неверная. С гонкой по сути Audiosurf имеет довольно мало общего. Это, в общем и целом головоломка. Сильно упрощенный тетрис с измененными правилами. Но начнем с начала. А сначала нам предлагают выбрать «авто» на котором нам предстоит выйти на трассу. От выбора будет зависеть, как и во что вы будете играть. Принципиально отличается от остальных только режим **Ninja**. В нем вам предстоит уворачиваться от серых блоков и подбирать цветные. Игра выглядит так – вы на своём болиде несётесь по трассе, управляя лишь кнопками вправо и влево, и собираете блоки. Кроме ниндзи все занимаются тем, что собирают цепочки из блоков одинакового цвета, чем больше одинаковых по цвету блоков вы подберете тем больше очков они дадут при уничтожении, происходящем через несколько секунд. В общем, напоминает обычную головоломку, с необычным интерфейсом и внешним видом. На самом деле фишка тут очень простая. Трассы – это музыкальные треки. Перед началом гонки вы выбираете трек, загружаете его в игру, и получаете на выходе трассу. Этакое визуализирование музыки. В том вся игра – в музыке. От выбора музыки зависит абсолютно все – скорость болида, расположение и количество блоков, сама форма трассы. В этом правда и есть



относительная слабость этой игры – в выборе музыки. Игра в любом случае не изменится и лучше всего она играется под динамичные, быстрые мелодии. Тогда болид мчится быстро и вы получаете немалые дозы адреналина. Меняется музыка и игры как не бывало. Поставите трек с басами – получаете на выходе кочки. Загрузите слишком медленную песню – болид будет еле плестись и ни о каком адреналине не пойдёт даже речи. Однако это скорее особенность игры, нежели её недостаток, и винить в этом некого. Графически не надейтесь ни на что – игра рисует порой весьма красивые галлюциногенные пейзажи, но со временем они приедаются. Никто же не задумывался о графике в тетрисе – так и тут. Это ведь всего лишь инди-логическая игра.

Ну и несколько заключительных слов о данной игре. Я предлагаю ценить её за то, что она протянула хоть и слабый, хрупкий и незначительный, но всё-таки мост между различными медиа развлечения. В некотором смысле это же сделали **Activision** со своим **Guitar Hero**, но на другом уровне, и как party-game то есть минимум серьёзности. Просто видоизмененное караоке. С Audiosurf немножко другая история. Она действительно позволяет музыке и игре сложиться в цельное произведение, от которого получаешь гораздо больше удовольствия, нежели от составляющих по отдельности. На мой взгляд, довольно существенное достижение. Возможно, когда-нибудь у нас не будет игр, фильмов, музыки. Будут только медиапроекторы, посылающие нам в мозг сразу всё вместе, смешанное в определенной последовательности, как смешивают духи – в нужной пропорции, до получения необходимого аромата удовольствия.

P.S. Audiosurf победила на **Independent Games Festival**. Такие дела.



РЕЙТИНГ

8,0

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИНТЕРФЕЙС	9.5

- Интересный сюжет
- ✓ Легкость освоения
- ✓ Новизна

FOR YOU

GISH

АНДРЕЙ РЫЛЬЦЕВ

Рад приветствовать вас в пределах нашей рубрики For You. Как следует из названия, здесь мы пишем, в некотором смысле, для вас, об играх которые понравились нам. Вот такая вот закорючка, так сказать. Вот например сегодня я напишу вас об игре, которую сам открыл для себя недавно и абсолютно случайно. Сегодня к нам в рубрику пожаловал черный, злой, неудержимый, но очень симпатичный... Гиш!

Игру **Gish** сделало всего несколько человек едва ли не на коленке. Довольно часто встречающееся в игровой прессе предложение, не так ли? Всё очень просто – движение инди-игр сейчас переживает настоящий бум, так как игры достигли такой точки, что их можно делать либо проекты с гигантским бюджетом, либо очевидный треш, либо сотворить нечаянный шедевр. Последний вариант надо сказать весьма редок, однако встречаются люди, которые на голом энтузиазме, со сплошными убытками для себя, но всё-таки делают игру своей мечты. Практически такая же история приключилась с первыми **Космическими рейнджерами**. Так вот иногда все старания оправдываются и получившаяся игра запросто может конкурировать с блокбастерами, выигрывая их за счет таланта, хоть и проигрывая по всем остальным пунктам ввиду незначительно малого бюджета. В не такой уж давней **Scratches**, например, разработчики провели колоссальную работу со звуком и сумели соорудить очень мощную атмосферу. И при этом игра была примитивнейшим квестом по части технологий и откровенно убога по части графических изысков. Конечно подобные игры не могут продаваться столь же большими тиражами как другие игры, потому как рекламы как правило не предшествует никакой. Но по меньшей мере одной цели разработчики как правило добиваются – получают бюджеты под следующие игры, знакомятся с издателями и постепенно растут. Но всё-таки вернемся к игре.

Разработчики этой игры люди в высшей степени замечательные, ибо сделать такое могут либо великие таланты, либо абсолютные безумцы, либо японцы. На первый взгляд на скриншоты никаких подозрений не возникает – обычный платформер. И в общем то это так и есть. Вам предстоит передвигаться по линейным уровням, искать секреты и сражаться с врагами и боссами. Главный шик вовсе не в этом, а в действительно инновационной системе управления, и великолепно проработанной физической модели. Дело в том, что главный герой – Гиш, и он, мягко



FOR YOU

GISH

АНДРЕЙ РЫЛЬЦЕВ



говоря, не обычный человек. Если быть конкретным то он совсем не человек, он – аморфный шар смолы. Со ртом и глазами надо сказать. Без рук и ног, что тоже немаловажно. Ну и практически самое важное – все в игре, в том числе и её главный герой полностью подчиняются суровым законам физики. Реализована сия концепция на высочайшем для игр подобного типа уровне. Во-первых, гиш может существовать в трёх состояниях: твердом (при этом он превращается в тяжелый треугольник), мягком (при этом он становится еще и скользким) и липком (комментарии излишни). Для решения конкретных задач придется переходить из одного состояния в другое, комбинировать их и напрягать головной мозг, так как некоторые задачи требуют значительных усилий. Когда все эти составляющие складываются в единое целое оторваться от игры решительно не возможно. Этому так же способствует крайне своеобразный сюжет. Начинается он тем, что подружку главного героя (между прочим, относительно обыкновенную человеческую особь) утаскивает под землю нечто. Гиш естественно бросается следом. По пути ему встретится множество преинтереснейших персонажей, которые почему-то жаждут избавить мир от, по сути, безобидного сгустка смолы. Гиш же, в силу необходимости, перестает быть безобидным и всеми силами пробивается через толпы врагов к своей ненаглядной. Обыкновенных врагов на самом деле всего две разновидности – небольшая кусачая пасть на крохотных ножках и отдаленно напоминающее человека существо с огромной головой. Сражаться с ними гишу кстати не поможет никакое оружие – пасть можно просто раздавить, если хорошенько прижать. С головастым немножко по другому – нужно отделить голову от туловища. Для этого достаточно всего лишь хорошенько по ней садануть. А вот как это сделать – это уже вам решать. Можно разогнаться и снести её на скорости, можно упасть с достаточной высоты, камнем падая на незадачливого головастика. Вариантов на самом деле много, особенно когда в дело вступают окружение в лице всяческих балок и ящиков. С любым объектом гиш корректно взаимодействует и, по возможности, использует для своих корыстных целей. Как и положено, в конце каждого уровня есть большой и злобный босс. Сражаться с ними весьма интересно, так как оружия у вас, напомню, нет. А уже после первого босса вам придётся немало подумать, чтобы справиться с разбушевавшимися bestиями.

FOR YOU

GISH

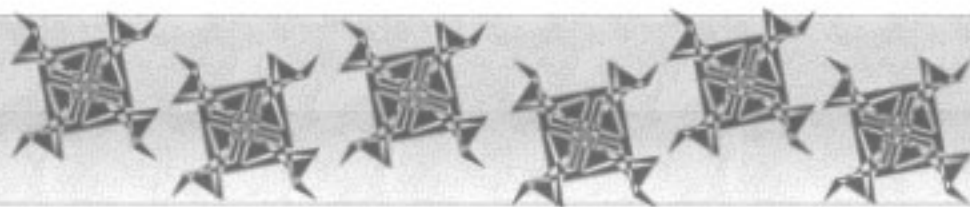
АНДРЕЙ РЫЛЬЦЕВ

Перед битвой, кстати, каждый босс находит время, чтобы произнести речь. И гиш всегда отвечает им неизменной фразой – «...». С чувством стиля и своеобразного юмора у разработчиков все, вообще говоря, в порядке. Например, загрузочный экран представляет тут стилизованные под игровой стиль постеры знаменитых фильмов. Как вам гиш в черном плаще, с красным глазом и надписью над ним – Gishminator. Также можно встретить постеры фильмов Чужой, Криминальное чтиво, Ведьма из Блэр, и других. Сама игра, кстати, довольно мрачная – упомянутые выше головастики весьма зрелищно лишаются головы, боссов тоже нельзя назвать веселыми, да и сами уровни один лучше другого – канализация, странные пещеры, ад. Сделано всё на отлично. Но, конечно главное удовольствие вы получите от самой игры и процесса управления разумной смолой. А после прохождения всех уровней можете проходить их же на скорость или совершенствоваться в искусстве управления гишем. Насчет графики кстати беспокоиться не стоит – хотя игра вышла в 2004 году устареть такое решительно не может, так как ничего кроме абсолютного 2D и рисованной анимации вы тут не увидите.

Что ж, пожалуй что я имел вас сказать(написать) я сказал(написал). Игра безусловно рекомендуется всем без исключения, а как среди современных игр на ПК такое чудо найти затруднительно. К тому же весит архив с игрой всего **40 МБ**. Встреча с карающей смолой неизбежна!

P.S. Недавно был анонсирован **Gish 2**. Краткий анонс возможен, однако информации об игре пока чрезвычайно мало, так что не обещаю.





АНДРЕЙ РЫЛЬЦЕВ

Июль 2008. Очередная запись

ЗДРАВСТВУЙТЕ ТОВАРИЩИ! ВАС ПРИВЕТСТВУЕТ ГЛАВНЫЙ АВТОР ДАЛЕКО НЕ ЕДИНСТВЕННОГО, И НЕ САМОГО УНИКАЛЬНОГО, НО, ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, КРАЙНЕ ИНТЕРЕСНОГО И ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ЖУРНАЛА. НУ, МОЖЕТ НЕ ОЧЕНЬ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО. ИЛИ СОВСЕМ НЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО, НО ЭТО, ЗНАЕТЕ ЛИ, АБСОЛЮТНО НЕ СУТЬ. НЕКОТОРЫЕ ИЗ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ НАВЕРНО ПОМНЯТ, КАК ПОЛГОДА НАЗАД НАШ ЖУРНАЛ КАНУЛ В ЛЕТУ, ОДНАКО НАШЕ ДЕТИЩЕ ОКАЗАЛОСЬ НА РЕДКОСТЬ ВЫНОСЛИВЫМ ЦИФРОВЫМ СУЩЕСТВОМ И ОН СУМЕЛ ТАКИ ВЫПЛЫТЬ СО ДНА РЕКИ ЗАБВЕНИЯ. И ВСЁ ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ УСЛАЖДАТЬ ВАШИ ВЗОРЫ И УМЫ БЕСПРЕЦЕДЕНТНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ БЕССМЫСЛЕННОЙ ИНФОРМАЦИИ. ТЕПЕРЬ МЫ ГОТОВЫ С НОВЫМИ СИЛАМИ ПРИНЯТЬСЯ ЗА СОЗДАНИЕ САМОГО

НАШЕГО ЖУРНАЛА. НУ, ЕСТЕСТВЕННО, ПАРУ СЛОВ ОБ ИГРАХ, КОТОРЫЕ У НАС СЕГОДНЯ ПРЕДСТАВЛЕНЫ. ВО-ПЕРВЫХ ЭТО ASSASSIN'S CREED. СИМУЛЯТОР СРЕДНЕВЕКОВОГО АССАСИНА, И ПО СОВМЕСТИТЕЛЬСТВУ САМАЯ ВАЖНАЯ ИГРА МЕСЯЦА. НЕ ТО ЧТОБЫ ОНА БЫЛА СТРАСТЬ КАК ХОРОША, НО ДЕНЬГИ В НЕЁ БЫЛИ ВЛОЖЕНЫ НЕШУТОЧНЫЕ, И ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ БЮДЖЕТ ОПРАВДЫВАЕТСЯ. ХОТЯ ВСЁ-ТАКИ МОЖНО БЫЛО СДЕЛАТЬ ИГРУ ЧУТЬ УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ. КРОМЕ УБИЙСТВ В ИГРЕ АБСОЛЮТНО НЕЧЕМ ЗАНИМАТЬСЯ, А ОНИ (УБИЙСТВА, СТАЛ БЫТЬ) ПРИЕДАЮТСЯ. КСТАТИ, НЕ ДЕЛАЙТЕ ВЫВОДОВ ОБ ИГРЕ ПОКА НЕ ДОЙДЕТЕ ДО ГОРОДА АКРА. ОН СДЕЛАН НА УРОВЕНЬ ВЫШЕ ОСТАЛЬНЫХ ГОРОДОВ И ГОРАЗДО СИЛЬНЕЕ ПРОПИТАН АТМОСФЕРОЙ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ. ЕЩЕ У НАС В СПИСКЕ ЗАГОТОВЛЕНО ПРОДОЛЖЕНИЕ НЕБЕЗЫЗВЕСТНОГО СТАЛКЕРА. В НЁМ НАС ЖДЁТ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЁ ТО, ЧТО МЫ ВИДЕЛИ В ОРИГИНАЛЕ, ТОЛЬКО НЕКОТОРЫЕ ИДЕИ ПОЛУЧАТ РАЗВИТИЕ И ДОРАБОТКУ. ТАКЖЕ ВАС ЖДЕТ ПРЕВЬЮ НА ПОТОМКА РОДОНАЧАЛЬНИКА (I) ЖАНРА ХОРОРОВ ALONE IN THE DARK. ИГРА ОБЕЩАЕТ ПОЛУЧИТЬСЯ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНОЙ И НЕОБЫЧНОЙ, ТАК ЧТО ВНИМАНИЯ ОНА, НЕСОМНЕННО, ЗАСЛУЖИВАЕТ. НУ И НАПОСЛЕДОК В FOR YOU ВАС ЖДЁТ НЕБОЛЬШАЯ ЛОЖЕЧКА ДЕГТЯ, ИЛИ ВЕРНЕЕ СМОЛЫ. ГИШ НАКОНЕЦ-ТО ДОБРАЛСЯ ДО НАШИХ СТРАНИЦ, А ЭТО ОЧЕНЬ ЗНАМЕНАТЕЛЬНОЕ И ВАЖНОЕ СОБЫТИЕ, КОТОРОЕ РЕШИТЕЛЬНО НЕЛЬЗЯ ПРОПУСКАТЬ.

КАЖЕТСЯ МЫ ВСЁ-ТАКИ ВОЗРОДИЛИ НАШ ПРОЕКТ. А ВЕДЬ БЫЛА ЖИВА НАДЕЖДА, ЧТО СЕЙ ПРИСКОРБНЫЙ ФАКТ ИЗ БИОГРАФИИ БУДЕТ ЗАБЫТ. НО ИДЕЯ ОКАЗАЛАСЬ ЗНАЧИТЕЛЬНА БОЛЕЕ ЖИВУЧА, ЧЕГО УЖ ГОВОРИТЬ О ДВУХ БЕЗДЕЛЬНИКАХ, КОИМИ МЫ И ЯВЛЯЕМСЯ. БУДЕМ НАДЕЯТЬСЯ, ЧТО ЧИТАТЕЛЕЙ НЕМНОЖКО ПОПРИБАВИТСЯ, А ТЕ, КТО СЕЙЧАС УЖЕ ЧИТАЮТ ЭТИ СТРОКИ - ВОЗРАДУЙТЕСЬ! КАК-НИКАК ЭТО ЕДИНСТВЕННЫЙ В МИРЕ ЖУРНАЛ СОЗДАННЫЙ АБСОЛЮТНО УНИКАЛЬНЫМИ НАМИ. НАДЕЮСЬ, ЧТО ВЫ ВПАДЕТЕ В ЗАВИСИМОСТЬ ОТ 25 БУКВЫ, СЕКРЕТ КОТОРОЙ МЫ НЕДАВНО РАСКРЫЛИ. ДО ВСТРЕЧИ, БУДУ ЖДАТЬ У МОНИТОРА.

