

Навигатор игрового мира — Lurkmore

Народ требует хлеба и зрелищ!



Народ требует иллюстраций к статье!

В конце концов, если бы мы хотели почитать, мы бы пошли в библиотеку.



В эту статью нужно добавить как можно больше ритуального срыва покровов с военной истории, доказательств продажности, а также **НЕНАВИСТИ**.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.

Навигатор игрового мира (*Навигатор*, *Нави*, *НИМ*) — игровой журнал; отличается кустарностью производства, любительским подходом к делу, свободой творчества, никаким требованием к качеству текста, дизайном из середины девяностых, чисто символическими гонорарами и когда-то большим количеством полезных материалов на диске. Даже в лучшие свои годы напоминал фэнзин. Основан в 1997 году



Логотип со старого сайта

По состоянию на 2021 год продолжает выходить без привязки к месяцу. Является, как бы это смешно не звучало, единственным игровым журналом в России. С 2019 года выходит без DVD-приложения. Информация о содержании новых номеров журнала на сайте отсутствует, поэтому преданный читатель покупает кота в мешке. Сам журнал достать очень сложно — он продаётся не во всех магазинах, притом в небольшом тираже.

Занимательная история

Зима 1997-го, святая троица с половинницей: Иван Самойлов-Гэймер (Денис Давыдов), Bib the Tall (Игорь Бойко) и Alrick (настоящее имя уточняется) делят однокомнатную хату в Северном Тушино. Давыдов без перебоя курит, Бойко марширует, Алрик ковыряется в шестнадцатеричных редакторах. В свободное от этого время они пытаются выпустить тематический журнал.

Сигнальный номер выходит в марте 1997-го года, в народной памяти оставшийся как «номер с синерожим Дьябло». Через два месяца за ним последовал второй, а следом и третий (с него уже можно было оформить подписку), и понеслась родимая! В **замкадь**е журнал пользовался популярностью, и каждый следующий выпуск не только ждали, но и искали. Контингент населенных пунктов, в которые журнал не поставляли, изливал **обиду** на борде, **подключаясь по модему** на 1-2 минуты, чтобы только запостить набранную в оффлайне мессагу. Что ж тут было поделывать, на дворе был конец эпохи **Веб 1.0!**



Справа (в жилетке), собственно, И. Бойко — главредЪ, а в середине **Грабитель корованов**

Практически с самого основания журнала в нем работали всякие **интересные люди**, например, комиксисты: Александр Еремин и **DAHR**, последний и сейчас там работает, и производит нечеловеческой силы картинки.

В прошлом веке редакция НИМ уделяла чит-кодам, прохождениям и прочим радостям задротов по несколько десятку полос, а два номера так и вообще вышли с «Cheat Pack» — многостраничным и бесполезным (так как интернету уже тогда были доступны повсеместно) сборником кодов к сотням игр. В двухтысячных была предпринята попытка издавать отдельный журнал «Guides», высвободив занимаемое этим добром журнальное пространство для дополнительной графомании редколлегии, однако поциент осилил лишь с полдюжины номеров и был предан анафеме. Стоит отметить, что «Guides» предшествовало нечто черно-белое под заглавием «Энциклопедия компьютерных игр». Какое-то время прохождения размещались на DVD, а чит-коды долго не покидали страницы журнала.

Одной из особых черт журнала, с первого номера и до осени 1998 года, было постоянное присутствие на его страницах игрожура-виртуала «Гэймера» (сознательное-подсознательное Давыдова, который был еще и Самойловым). Этот Гэймер вставлял свой лик и комментарии куда ни попадя и пугал детей разворотами с собой любимым. Впоследствии общими усилиями был загнан в жесткие рамки зоны имени себя, где верховодил читательскими конкурсами и участвовал в разносе поступавших в редакцию писем. Какое-то время спустя, на страницах «Навигатора» возникла целая россыпь «геймеров» более мелкого калибра, специализировавшихся на каком-то отдельном жанре/разделе журнала. Особенно отличился ролевик-полевик Жилин, своим едким словом и нонкомформизмом спровоцировавшим не одно письмо в почту (а

целых 8). Благодаря ряду статей и высказываний редколлегии, в первые несколько лет существования за ним закрепился негласный ярлык «Рупор пиратства», снять который попытался сам главред, разродившись творчеством в духе «[Сам дурак!](#)», а также «игры-убийцы не съедят наш мозг».

Первая страница каждого номера отведена вступительному слову главного редактора (или лицу его замещающего), хотя раньше это слово занимало всего одну колонку, которая могла быть втиснута возле выходных сведений или прямо в «содержание». Игорь Бойко, второй по счету главред, проводил в играх и интернетах большую часть своей издательской жизни (его воспаленные и затуманенные бессонными ночами глаза доказывали это в фотографии каждого номера), предпочитал писать в ней об очередных уровнях и новых шмотках своего персонажа в той или иной MMORPG. В золотые годы, когда Ультима была ещё жива, также писал в раздел «Онлайн» ежемесячные отчёты о своих похождениях в интернете на несколько страниц. В последние годы своего правления спохватился и пытался создать образ человека, интересующегося неонлайновыми играми, критикуя попытки уравнивать [рост подросткового насилия с играми](#) и рассказывая об особенностях меню буфетов различных игровых выставок. Окончилось дело тем, что он стал слишком серьезным для каких-то игрулек (в свои-то годы) и покинул журнал ради Цифрокакой-то компании, — это позиция оптимистов. Трезвомыслящие люди полагают, что ~~кряеа~~ капитан побежал с корабля. Его на какое-то время подменил зам, после чего передал полномочия [Анонимусу](#). Журнал стал выходить раз в три месяца, лишился двух дисков, постера, похудел до 100 страниц, почти все авторы сбежали. Сайт и форум окончательно были закрыты 11.05.2012. Как говорится: просрали нашу радиостанцию.

В это время Подстрешный и Кузьмичев в своем блоге бодро обещали выпустить в августе новый номер, с которого «Навигатор» будет писать не только о PC-играх, однако и в сентябре номер не вышел. Через некоторое время снова пообещали новый номер с новым главредом, опять Игорем Бойко, вернувшимся из телевизионного небытия (или куда он там уходил на самом деле). И номер таки вышел, хоть и с месячной задержкой от обещанной даты. А следом еще один, и еще. И понеслась родимая снова.

Пятиминутка субъективной реальности

Тексты чуть менее, чем полностью состоят из [игрожурских](#) штампов про заскорузлый игровой процесс и крепкие середнячки, сдобренных щедрой порцией [шмуклерства](#) в самом нелепом виде, например, повсеместные шутки про «тупых пендосов», встречавшиеся где-то года до 2010-го. Кстати, кроме «синерожего Дьябло», первый номер НИМа украшало и фото [Вождя всех народов](#).

Над крышей редакции гордо реет знамя [поцреотизма](#) и борьбы с [клюквой](#). Статьи — оба Modern Warfare, End War, World in Conflict и прочее (окромя пожалуй Red Alert 3, к выходу которой выпустили газетку-приложение "Красный Рассвет"), — где участвовала или упоминалась «Mother Раша» печатались исключительно в целях расчехления редакционного говномета. Апогей настал с чисто [едровского](#) плаката работы Кузьмичева о том, как злой Грузин ползет на берег и точит свой кинжал, и заключительных слов какому-то пиндосу из игропрома — «[Ну вот как все было на самом деле!!!](#)». Продолжилась кампания письмами и последующим насильственным интервьюированием создателей ремейка Medal of Honor, которые ничего не знают про Афганистан.

Остальные тексты пишут авторы, мнящие себя прожженными циниками, которые все видали и которых ничем не удивишь. Очень часто они пытаются выдать необычный текст, что, в силу плохого владения русским языком и нулевой эрудиции, приводит к появлению малоосмысленных словесных конструкций. Ознакомившись с достаточным количеством материалов, можно легко представить себе усредненный образ автора НИМа — [не самый умный школьник-задрот, отрастивший усы и лысину, но оставшийся школьником-задротом](#). Что, на самом деле, не может не радовать, ведь от игрожура с ориентацией на [казуалов](#) тянет блевать не снимая обуви.

Внутренние мемы

- **PC only & Forever** — бывшая официальная программа партии, выражавшаяся в виде круглой эмблемки, которую по настроению прятали на обложке. Коммунизм построить не удалось, и НИМ стал мультиплатформенным.
- **Мы верим — этот мир реален** — девиз журнала, печатается на полосе в нижней четверти обложки, скорее всего, придумал Геймер.
- **Живи играючи** — девиз вышпиленного журнала «Консоль».
- **МПС** — [мужские шовинистические](#) свиньи, они же — сотрудники редакции.
- **ПККК** — Предельно Крутой Красный Карандаш главного редактора. Фаллический символ власти и вседозволенности. Объект поклонения редакции, персонаж множества карикатур.
- **Сиськи** — объект поклонения и фапа Кузьмичева, считается, что если иллюстрации к почте обошлись без них, то номер не задался. Сам Даня обладает сиськами чуть менее, чем четвертого размера.
- **Желтая Феррари** — автомобиль Reckless Driver'a.
- **Радионавигатор** — предок Видеонавигатора. Они писали [подкасты](#) до того, как это стало мейнстримом.
- **Видеонавигатор** — потомок Радионавигатора. ПКК и ДАНР в роли Бонуса и Гамова.
- **Пиксельхантинг** — «забава» на диске времен рассвета [русских квестов](#). Суть забавы: найти в

интерфейсе диска волшебный пиксель — щелкнешь по нему, и тонны профита тебе обеспечены (хотя можно сжульничать и посмотреть папку через проводник).

- **Махмуд позвонит** — выражение было выведено путем брожения веществ на НИМовском форуме. Махмуд — один из авторов, даже когда-то редакторов, «Навигатора», он звонит нерадивым игрожурам, предвещает им пиздец. В ЖЖ  **есть одноименное сообщество**, где собирались особо красочные игрожурские высеры.

ГГ

- **Денис Давыдов**. Первый главред. Был убежденным **сотонистом**, **анхуманом** и алкоголиком (хотя потом ударился в православие, перестал пить алкоголь, а вот слушать митол не перестал), страдал различными дефектами речи и не только речи. Покинул «Навигатор» в 1998 году (подравшись с учредителем) и пытался издавать монструозный журнал «Игрополис», который скончался в зародыше из-за дефолта. Впоследствии был замечен на посту главреда «Игромании» в не самые лучшие для нее времена, а точнее, в 2000 году. Начал за здравие с капитальных реформ и полной смены редакционного состава, однако через полгода журнал скатился обратно в болото уныния и безблагодатности, где пребывал до 2003 года, то есть до прихода следующего главреда. К тому же, из-за некоторых **особенностей характера** этого главного редактора (и смехотворной в те времена зарплате), текучка кадров при нем была очень высока. С 2010 года руководил издательством «Техномир», то есть повелевал уже 4 журналами («Игромания», «ЛКИ», «Мир фантастики» и «Mobi»). Благодаря выдающимся руководительским качествам Давыдова и его продуктивной деятельности на этом посту, «Mobi» закрылся, а из остальных начался массовый исход сотрудников (а некоторые даже умудряются уходить ногами вперед, как главред «ЛКИ»).
- **Геймер**, он же Гэймер — антропоморфная сущность, воплощение собирательного образа человека играющего. Изображал его какой-то древний друг тогдашнего главреда Дениса Давыдова с театральным, вроде бы, образованием. Изображал, впрочем, только на фотках, а писал за него сам Давыдов. После смены главного редактора, который во время августовского дефолта пошел печатать «Игрополис», Гэймер покинул редакцию вместе с ним. Его (Гэймера) уход обставили как внезапное «взросление» и «социализацию». Через некоторое время тот же самый Гэймер появился на страницах «Игромании», но уже с правописанием через привычное нам «е», где и обретался до декабря 2003 года. После чего стал работать по специальности (пошел на повышение и с новыми силами стал разваливать издательство).
- **ViB the Tall** — Бойко Игорь Борисович Высокий — самый главный сотрудник редакции, пытался уйти из журнала и заняться делом (каким-то медиапроектом), позже все-таки вернулся.
- **ПКК**, он же КПП — Подстрешный Константин Константинович, бывший зам, потом главред, теперь видеоглавред. Обожает Лару и её Крофт. Усат, ведет совместный с Даней блог, чуть менее, чем полностью состоящий из дочки на совок, сисек и плохой музыки.
- **ДАНР**, он же Даня, он же Даниил Кузьмичев — мясистый бородатый задрот на лясипеде с красными (это важно!) катафотами, мнит себя рейдером, рисует картинки разной степени похабности. Ранее вместе с КПП вел Видеонавигатор. Поцреот и совкофаг.
- **Владимир «Адмирал» Веселов** — один из старейших сотрудников «Навигатора» — престарелый шмуклер, отчаянный любитель танчиков и Сталина, идейный борец с необъективными обзорами и литературным слогом.
- **Сергейч и его коток** — когда-то работал в НИМе и закатывал в асфальт игрошлак.
- **Жанна** — проданная в почтовое рабство рыжеволосая фемина, в существование которой одни верят, а другие нет, найти пруффик нереально. На самом же деле — первая жена Дениса Давыдова, нанесшая ему немало душевных травм.
- **Конрад Карлович** — старенький, очень старенький сотрудник редакции, в которого перевоплощался неизвестный автор. Какое-то время заведовал почтой, иногда писал колонки, сейчас считается MIA.
- **Кшаду** — сорокалетний дядька (Рафаил Фаткулин), который прикидывался вселенским хаосом и монстром, пока в журнале допускались творческие псевдонимы.
- **Джонсоны** — семья из Техасщины, любители Наскара, приезжали в редакцию бить морду автору, несмотря на то, что вымышленные герои.

Примечательные рецензии

Вангеры

Знаменитый **epic fail** журнала. Игорь Власов, писавший рецензию на этот культовый продукт, «Вангеров» раскритиковал и унизил (оценка: 5.0). Мало того, он ещё включил свое воображение, в результате чего пострадала не только сермяжная правда, но и сам автор вместе с неокрепшей детской психикой читателей.

Коллеги из VBTГ тогда даже накатали открытое письмо:

Дата: 13.07.98 Тема: Открытое письмо г-ну Игорю Власову из Навигатора Игрового Мира

Итак, сегодня я прочел уже изрядно на шумевшую статью в НИМе, посвященную Вангерам... Я знал что она не особо хороша, но не думал, что настолько!!! Количество несоответствий этой статьи данной игре перевалило все разумные пределы, а значит пришло время писать критику. И, дабы ни у кого не возникло сомнений в реальности моих обвинений, буду говорить конкретно по пунктам. Приступим.

1) Игорь Власов — Вы (сорри, но это будет последним)

Дубль 2

1) <Вангеры позиционируются на рынке не как лучшая игра, но как единственная в своем роде...> из реального пресс-релиза компании <Бука>.

2) Не могу не отметить тот факт, что г-н Власов правильно ухватил основную мысль сюжета Вангеров. А это значит, что первые пару страниц вступительного текста он все же прочитал. За что ему отдельное спасибо. Правда и здесь допущена некоторая неточность, ибо Вангера, конечно можно назвать членом гильдии свободных воинов, хоть и с большой натяжкой, но то, что его основной целью является нажива деньжат.... извините, но это глупость. И если бы Вы удосужились дойти хотя бы до второго мира, то Вам бы стало это ясно.

3) Насчет сценария тоже можно поспорить. Представление данного сценария в виде мелких деталей, сваленных в одну кучу совсем не отражает реальной картины. Ибо данный сценарий действительно является проработанным, наворотным, оригинальным и ... **АБСОЛЮТНО ЦЕЛОСТНЫМ И ЗАВЕРШЕННЫМ!!!** И опять же Вы в этом уверитесь, если пройдете всю игру до конца. А использование <профессионального> сценариста или, тем более, романа известного писателя зачастую ведет к пережевыванию уже неоднократно применявшихся мыслей!!!

4) Ну скажите мне честно: как Вы можете утверждать, что играли в Вангеров, если даже не знаете название денег Униванга, а это практически первое, что дается в игре!!! Откуда взялись БИБИПЫ????? Хотя нет. Один бибип там есть.... в заставке. Причем в данном случае бибип это свободная интерпретация гудка мехоса!!!

5) <...Попутно, конечно, можно заниматься всякой ерундой, наподобие решения всевозможных квестов...> Так вот позвольте Вас уверить, что занятие подобной <чепухой> и является основным делом, которое надо совершать в данной игре!!!

6) <...Главное ехать...> — это точно. А что бы Вы хотели получить от автосимулятора???

7) <...Вас прельщает перспектива нарезать петли по картам, похожим как две капли воды?...> — ну из этого становится ясно, что за пределы первой карты Вы так и не выехали. Иначе бы Вам было понятно, что в Униванге **НЕТ** двух одинаковых миров.

8) <... Противник же, в этом случае, выражает к вашему мехосу уважение, обходя его стороной...>. И опять же чушь, ибо данные действия противника зависят только от параметра <Авторитет> и не от чего большего!!!

9) <... Только вот новая пушка, поставленная на мехос, никак не изменит его внешний вид....> А отсюда можно сделать вывод, что Вы даже пушку правильно поставить в мехос не сумели!!! Ибо все орудия, устанавливаемые на мехос сопоставимы по размеру с оным и **СРАЗУ** бросаются в глаза. К тому же **КАЖДАЯ** пушка имеет в игре (а не только в магазине) свой собственный вид и распознается с первого взгляда.

10) <... разве что появится несколько закрашенных пикселей на капоте.> Во-первых ни на одном мехосе орудия на капот не ставятся, а во-вторых все миры, мехосы и орудия абсолютно трехмерны, а значит появятся в виде полных моделей!!! Впрочем можно сказать, что и в виде пикселей. Так же можно сказать и о выборе другого мехоса, да и любой другой игры. Как Вам понравится такая рецензия на игру: <Данная игра представляет собой простой набор тех же самых пикселей, что и любая другая, только расположенных в другой последовательности!!!> Круто, не правда-ли?

11) Теперь о всевозможных двигателях и подвесках. Все дело в том, что на мехос нельзя поставить другой двигатель или подвеску. А те запчасти, что лежат в секретниках на некоторых мирах, являются частями некогда разобранных так называемых <юник-мехосов>. Да и отовариться ими в подземных бункерах будет сложновато — не продаются!!!

12) <У мехоса нет аналогов...> и т. д. Тут я с Вами полностью согласен, вот только определение, что <Чероки> пройдет везде слегка абсурдно. Ну нет, чтобы написать <Хаммер> или <Ленд-ровер>!!! Да и прыгает мехос гораздо выше упомянутой Тигры J. Но это уже частности. Вернемся к делу.

13) <...зачем разработчики нарисовали здесь, скажем, мост, когда можно проехать под ним...>

Да просто дело в том, что внизу проходит другая дорога!!!

14) AI противника, действительно заслуживает всяческих похвал. И приведенный пример, как ни странно, является тому подтверждением. Ибо он представляет собой модель поведения одной из рас, населяющих цепь миров. Более подробно об этом (я надеюсь) Вы сможете прочитать в одном из ближайших номеров <Страны Игр>.

15) <Основная идея игры — ездить. Для этого есть все. На что-то большее можете не рассчитывать.> И опять — неправда. Ибо один из артефактов предложит Вам удивительную и очень поучительную возможность побегать в шкуре биба!!!

16) Оказывается сюжет уже маразматический??? И когда, интересно, он успел в него трансформироваться? Ведь в начале статьи Вы им практически восхищались.

17) Звуковое сопровождение — оригинально, как и вся игра (точка) Ну на некоторых мирах ты действительно едешь по болоту!!! А где, если не секрет, Вы слышали голос Высшего разума??? Я неоднократно прошел всю игру, но на существование Высшего разума получил только косвенные намеки!!! Не говоря уж о разговоре с САМИМ!!!

18) Непонятно Ваше замечание насчет горы. Горы видел, дороги видел, даже ходячие горы видел, но чтобы гору сдвигали в овраг.... непонятно.

19) Пример с яичком слегка туповат, но очень конкретно описывает возможности игры с включенной опцией <Сохранение изменений>.

20) Что значит мир однотипный??? Реки, моря, болота, холмы, горы и долины и т. д.; а что Вы еще можете придумать??? В этом случае вся наша вселенная (реальная) однотипна!!!

21) Насчет торможения. Тут Вы и правы и не правы. И вот в чем дело: при езде по мирам игра ведет постоянную подчитку информации с диска. И это не зависит от количества памяти на вашем компьютере. Поэтому разработчики и внесли в список желательных опций быстрый винчестер. Однако это не значит, что без Ultra-Wide SCSI игра будет безбожно тормозить. И обычного современного винчестера вполне хватает для отличной скорости работы.

22) Во-первых Вы забыли указать, что Вангеры это смесь не двух, а трех жанров: Action, Quest & RPG. Во-вторых Вангеры играбельны, причем НАМНОГО больше многих других игр. В-третьих квестовая основа намного больше, чем Вы можете себе представить. А сюжет очень прост, хотя и чрезвычайно интересен и оригинален.

23) Напоследок замечу, что при изготовлении своей статьи Вы использовали картинку из демы 96-го года!!! (стр.52 нижняя) Что лично для меня представляется довольно странным.

Ну вот впрочем и все. Данная статья произвела на меня довольно странное впечатление. И тут, видимо, сказывается одно из двух: либо Вы попросту не играли в данную игру, либо в процессе написания статьи перед Вами лежал листок, заполненный словами, которые необходимо вставить в обзор. И эти слова были: графика — туфта, звук — дерьмо, играбельность — отстой и т. д. А скорее всего тут повлияло и то и другое!!!

Disciples III

Рецензию на этот высер жизнедеятельности написал нимовский специалист по нефти Гнэл Унанян. Как и в остальных отечественных игровых журналах, автор растекается нектаром по древу, повторяя каждый абзац, какая Disciples III отличная игра. Оценка: 6,5.

Disciples 3: Renaissance

Краткий пересказ сюжета Disciples 3: С неба звездочка упала Прямо милому в штаны. Да гори там что попало, Лишь бы не было войны!

Нет, вы не возражайте, вы сначала запустите, посмотрите — красотища какая! Не запускается? Это не повод расстраиваться, будет же патч. Всего-то пару недель потерпеть, пять лет релиза ждали, почему бы теперь патча не подождать? Ожидание, оно только обостряет желание. А чтобы бесполезный значок на рабочем столе не портил настроения, игру пока можно удалить, обратно ж поставить — пара пустяков. Две ж активации в лицензии? Две! Так зачем же сразу бежать на форум материться? Не надо, останьтесь в позитиве. Послушайте лучше меня, я вам все как есть расскажу.

Как я ставил тот патч, что делал с драйверами — рассказывать не буду, вы только расстройтесь. Но у меня таки запустилось. Я как увидел — обомлел аж, выронил мышь от неожиданности. Это ж Левитан, Куинджи натуральный. Деревья колышутся, вода течет, туман стелется по низинам, а главное — нет мультяшности этой ВоВской, лепота нечеловеческая. Правда карта скролится только мышкой и очень медленно, но это же пустяк. Было б из-за чего

расстраиваться! Зайди в system.ini, подправь пару параметров и любуйся сколько влезет! Погоди, не беги никуда, не манчкинь. Тут, слава богу, не «Кодекс войны» какой-нибудь, ходы никто считать не станет. Постой, послушай какая песня, как жалобно девушка по-эльфийски выводит. Музыка заедает? Да, музыка заедает, и все виснет вместе с системой от этой самой музыки. Так что ж теперь всю игру за это последними словами обозвать? Выключи ты ее в игре, музыку эту треклятую, открой папочку, перекодируй в mp3, запусти в отдельном плеере и обслушайся! Дел на три минуты всего, а сколько удовольствия! И не надо диск в окно швырять в приступе ярости, потому что игра-то сама по себе хорошая, отличная игра, а технические проблемы — они временные.

Да, есть мелкие недоработки. Вот, скажем, герой твой мчится перехватывать жадного до чужих ресурсов эльфа так, что экран трясется и пыль шейдерная — столбом. И тут его ни с того ни с сего телепортирует обратно в столицу через половину карты. Зачем же мышкой об стол стучать? Зачем трепать себе нервы? Отобьешь ты назад свою территорию, никуда она не денется. Всего-то и нужно, что три хода по карте пробежать (не пей из этого колодца, а то опять в столице окажешься), подскочить к эльфийскому Стражу и выкорчевать его с корнями и тысячью хитпоинтов к чертовой матери. Зато как здорово потом постоять полюбоваться, как земля обратно перекрашивается в родные цвета! Или вот, положим, не успел ты в бою с сюжетным злодеем лекаря добить. Сбежал гад, и повисли скрипты, не можешь дальше по сценарию двигаться. Стоит ли ради этого так злиться и нести диск обратно в магазин? Да! Не стоит! Пройди миссию заново, нет такой функции — кампанию снова начни, ибо повторенье — мать ученья, а в хорошую игру заново сыграть не только полезно, но и приятно. Даже слово такое есть иностранное — ре-плей-а-би-ли-ти.

Ну ладно, журналисты — у них работа нервная, а игроки-то чего? Откуда столько желчи? Пятьдесят страниц на форуме игры за два дня в одном только трейде «День гнева»! Зачем так флудить? Да, в игре нет баланса, но ведь и мультиплеера тоже нет! Даже самого простого, даже Hot Seat! Так зачем ей баланс, к чему эти ненужные излишества? AI можно и без баланса забыть, он один хрен в тактике ни черта не соображает. И потом, что это за вопросы такие провокационные: "Есть ли в игре широко разрекламированная функция «Отложить ход»? Да! Ее нет! Стала ли от этого игра хуже? Да! Не стала! В «Героях» пятых тоже такой кнопки не было, но никто ж не поносил разработчиков, фанаты взяли и сделали мод с кнопкой. Вот вам пример конструктивного подхода и позитивной жизненной позиции.

Вы поймите, братья и сестры, все, что ни делается — все к лучшему. Сохранилась игра — хорошо, не сохранилась — тоже хорошо. Можно где-нибудь прочитать что за эффект на существо наложен и что он меняет — отлично, нельзя — еще лучше! Вы подумайте только, сколько вас новых открытий ждет! Это же счастье — записать на бумажке параметры лидера и потом, когда враг дебаф наложит, сравнивать что изменилось! И не надо выискивать в списке конкретный сейв (тем более что они там не по порядку расположены) с криками: «Где моя сохраненка, я записывался перед боем на семьдесят пятом ходу!» Не надо быть мелочным и занудным! Загружай любую наугад и рубись до посинения. Только так и надо играть в хорошие игры, а Disciples 3, как ни крути, просто отличная игра.

Ну хорошо, положим, все нейтральные города действительно называются Neutral town и похожи друг на друга, как однойцевые близнецы, так что не сразу сообразишь в каком именно ты только что закупил гарнизон. Разве это повод обзывать криворуким уродом разработчика, с таким трудом собравшего этот вот интерфейс? Да! Не повод! Человек старался, ночей не спал, а ты его по матери. Ну, не отображается в инвентаре только что купленная шмотка. Зачем шипеть, брызгать слюной и перелистывать страницы инвентаря туда-сюда? Закрой его молча и открой снова. Раза с пятого обязательно появится и все будет хорошо. Наденешь ты эту курточку на персонажа и отобразится она на модельке, и повысятся характеристики героя, и ты скажешь спасибо дизайнеру, который такую клевою броньку надизайнил, и обнимешь его в порыве благодарности и станет тебе стыдно за давешние слова. И ты поймешь, что игра-то отличная, что играть в нее можно с удовольствием. А что с глюками немножко — так кто ж из нас без греха? Главное — не скатываться в злобу, держаться в позитиве, быть щедрым душой и не гундеть: «Что это за сборник багов, кто мне теперь деньги вернет?» Да! Никто не вернет! Потому что не в них счастье, а в том, чтобы быть в позитиве. А кто ж тебе его обеспечит, если не ты сам? Делай что-нибудь приятное, например, играй в Disciples 3 и постоянно напоминай сам себе, что отличная игра, просто превосходная. Я всегда так делаю, проверенный метод, работает на все сто! И настроение всегда отличное, вот такое настроение, большой палец болит уже всем показывать какое настроение.

Кстати, разработчиков и издателей это тоже касается. Тоже очумели от кризиса, слова сказать нельзя — бросаются на всех. Что это за выкрики: «Мы столько лет корячились, столько денег вбухали, а рейтинг меньше, чем даже у Dragon Age: Origin?» Да, меньше, но и вы пока что не Bioware. Поэтому отличный рейтинг, просто превосходный, давно такого не было. По крайней мере, есть куда расти!

World of Warcraft: The Burning Crusade (TBC) Sunwell

На удивление показательный пример авторских способностей И. Бойко и его Предельно Крутого Красного

Карандаша. В свое время компанией [Blizzard](#) был выложен большой обзор того, что, *возможно*, появится в новом дополнении к WOW. Информация в таких статьях всегда берется с еще влажных дизайн-документов и является сильно приблизительной, все описанное запросто может измениться или вообще не попасть даже в первую бету.

Чуть позднее страждущая толпа получила доступ к серверам с полноценной бета-версией. Это был один из тех случаев, когда бета-тестинг сделали открытым. Первыми туда, конечно, рванули задроты, потому что возможность изучить боссов нового контента задолго до выхода приводит к первым на сервере убийству, почету, уважению и росту ЧСВ. Примерно через 15 дней тест-сервера были закрыты, а Анонимус купил свежий выпуск «Навигатора», открыл статью с обзором и фалломорфировал. Статья Бойко была почти дословным переводом пресс-релиза Blizzard (достаточно распространенная практика в игрожуре), причем на тест-сервере Бойко не был.

Это нудная присказка. Сказка начнется дальше. Анонимус написал письмо Бойко с просьбой пояснить, почему же надо переводить заведомо несоответствующий истине текст и почему было просто не заглянуть на сервер? Благо, времени до выхода оставалось еще достаточно. Ответ потряс. Оказывается, читателям необходимо понимать, что:

1. 20 с лишним дней не так уж и много для подготовки статьи в номер
2. На тот момент, когда писалась статья — это был единственный крутой материал
3. Подписать чужой текст своим именем не так уж и страшно, ведь было добавлено немного отсебятины
4. Заходить на тест-сервер нет времени, работы много.

Анонимус пытался дискутировать и был проигнорирован. Тогда оба письма были размещены на форуме НИМ. И... удалены. Автор получил бан и объяснения, что нефиг обвинять в плагиате Самого. Такие дела.

Интересные факты

- Несмотря на надпись «PC only And Forever» на обложке, те же люди пытались выпускать журнал «Консоль», посвященный, как несложно догадаться, игровым приставкам. Основу труппы составили бывшие юные авторы журнала «[Великий Дракон](#)» из числа тех, которых не взяли в «Страну игр». Проект прожил недолго и умер в муках, некоторые жалеют об этом по сей день, в основном из-за того, что вместе с журналом умер комикс Даниила Кузьмичёва.
- В 1997—1998 году в рубрике Z-Zone журнал публиковал связанный с играми фантастический рассказ и задавал связанные с его повествованием вопросы, отвечая на которые, читатели зарабатывали очки и влияли на дальнейшее развитие его событий. Игры были проиллюстрированы Даней в наилучшем виде.
- Восстановленный главред «Навигатора» в узких внутривизуальных кругах знаменит тем, что, по легенде, собственными руками уронил на [Марс](#) космический зонд Фобос-2, забыв прописать в его управляющем коде символ 'h'. Было это в далеком 1988 году, когда молодой Игорь Бойко служил простым военно-аэрокосмическим капитаном.
- На заре своей карьеры [Гоблин](#) написал в НИМ былинную статью «*Надмозги за работой*» о трудностях перевода. В 1999 он же опубликовал в «Навигаторе» лютый эпос о приключениях десантников в подземельях Строггоса под названием «Ground Zero: Санитары подземелий» и задавшую многостраничную статью про то, как хорошо служить в армии. Кроме того, в НИМ Гоблин создавал десятки статей по мультиплееру в [Quake](#) и [Quake 2](#), в которых внаглую компилировал материал из чужих англоязычных [FAQ](#) и других статей по данным играм, скоммунизженных втихую из интернетов, сдабривая все это казарменным юмором.
- В «Навигаторе» публиковались чуть ли не все известные игровые журналисты, включая отцов [Ag.ru](#) (но только не [Номад](#)!). [Zombiek](#) отличился тем, что [зарелизил](#) переданную ему на обзор бета-версию «Mad Space».
- В недописанном романе Андрея Подшибякина «Игрожур» часть действующих лиц является пародией на работников «Навигатора» (например, Фельдмаршал и усатый анимешник — Владимир Веселов и Константин Подстрешный).
- 150-му номеру предшествовали номера 149-а и 149-б, что вызвало разрыв материальной реальности в онлайн-каталоге и реал-головах. 150-й номер комплектовался [эпическим полотном DAHR'а формата А3](#), на другой стороне была напечатана правоверная надпись «PC only & Forever».
- Владимир Веселов написал книгу из серии «Антисуворов» о том, что наши танки — они сугубо оборонительного назначения.
- Какое-то время в «Нави» работал [aalien](#).
- Игорь Бойко стал первым представителем Российской Федерации, приглашенным в состав жюри игровой выставки Gamescom (август 2014 г.).
- В 2014 году журнал приобрел права на бренд «[От винта!](#)», тем самым в очередной раз возродив непотопляемую, как и «Навигатор», передачу.

Галерея



Обсуждение
видео
консольного
шутана.
Фееричный
долбоебизм и
упертость
демонстрирует
редакция в 2 часа
ночи

Закономерный
итог



СМИ

25-й кадр ВНС Championat.com Cosmopolitan Eyjafjallajokull Game.exe MegaGame
Playboy StopGame.ru Transmetropolitan WikiLeaks Zero Punctuation Автожур Аг.ру
Агент Купер Аегоров Амеро Андерс Брейвик Андрей Колесников Бирюлёво
Божена Рынска Большой адронный коллайдер Бостонский теракт Британские учёные
Бронзовый солдат Бульварная пресса Вежливые люди Великий Дракон Весёлые картинки
Вестник ЗОЖ Взрывы в метро Виртуальные радости Вражеские голоса Врен Газетная утка
Гейббельс Гейленд Генномодифицированная вода Голубицкий Градус неадекватности
Гражданин поэт Даниил Шеповалов Дмитрий Виноградов Дмитрий Киселёв
Дмитрий Роммель Доминикана Евсюков Егор Свиридов Жареные темы СМИ Живой щит
Журнал «Крокодил» Журнал «Трамвай» Журнализд Зомбоящик
И вообще подхожу я к твоей маме и ссу ей в рот Борис Иванов Игрожур Игромания
ИноСМИ Интернеты Иранские ракеты Ирина Сычева Йэху Москвы Кавказ-Центр
Качинский Компьютерра Коневодство Корреспондент Кошачье дело Красная Бурда
Кратовский стрелок Ксакеп Кыштымский карлик Латынина ЛКИ Мальгин
Метатели колёс Мир криминала Михаил Леонтьев Моська Мурзилка Муртазин
Навигатор игрового мира Не имеющий аналогов в мире Невзоров Николай Усков
Новая газета Номад НТВ Нургалиев разрешил ОБС Олег Бочаров Олег Кашин
Олег Ставицкий Паркер Первый канал Пиписькин Пира Плоские прямоугольные коты
Политкорректность



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman

HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct