



стр.8

SILENT HILL 4 THE ROOM



стр.10

POSTAL² стр.12

APOCALYPSE WEEKEND

стр.20

MOB ENFORCER

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РА «Ай Ти Реклам»
т. 455-4885



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



- ☐ Софт (867 статей)
- ☐ Железо (714 статей)
- ☒ Интернет (525 статей)
- ☐ Программирование (252 статей)
- ☐ Имеющий уши (109 статей)
- ☐ Прочее
- ☐ Уголок читателя

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

(акции, скидки, розыгрыши)

(все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

«Мой компьютер» в Интернете: www.mycomputer.ua



бережіться
підписки

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Винница ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька ✓ утол Коцюбинського и Ленинградської ✓ Дніпропетровськ ✓ Кіоски «СВ-почта» ✓ Донецьк ✓ Кіоски «Союзпечать» ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960 ✓ ул. Артема, 131-а ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4 ✓ Макеевка ✓ гост. «Маяк» ✓ Киев ✓ Кіоски «Союзпечать» ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости» ✓ Кіоски «Факты» ✓ Книжный рынок «Петровка» ✓ Книжный супермаркет «Буква» ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей» ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29 ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс | <ul style="list-style-type: none"> ✓ ул. Жиливская, 87/30 ✓ Кировоград ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655 ✓ Крым ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать» ✓ Луганск ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать» ✓ Львов ✓ Кіоски «Торгпресса» ✓ Кіоски «Интерпресса» ✓ Мариуполь ✓ Кіоски «Союзпечать» ✓ Николаев ✓ Торговые лотки: ✓ ул. Советская ✓ Супермаркет «Сельпо» ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество» ✓ рынок на ул. Дзержинского ✓ рынок «Северный» ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217 ✓ Одесса ✓ киоски «Одессагортпресса» | <ul style="list-style-type: none"> ✓ киоски «Пресс-служба Одессы» ✓ Оптовая продажа: ✓ ул. Костанди, 100 ✓ Полтава ✓ киоски Полтавского почтамта ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27 ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осеня»), ул. Ленина, 118 ✓ Сумы ✓ Укрпочта ✓ Тернополь ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды» ✓ Харьков ✓ газетный рынок ✓ магазин «BOOKS» ✓ Херсон ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5 ✓ киоск, бул. Мирный, 5 ✓ киоск, ул. Железнодорожная ✓ Хмельницкий ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668 ✓ Черновцы ✓ киоски «Укрпочта» |
|--|--|--|

* Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7.06 грн, 2 месяца — 14.24 грн, 3 месяца — 20.88 грн, 4 месяца — 27.76 грн, 5 месяцев — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.

* Кроме того, работают следующие сайты с on-line предплатой: www.posta.kiev.ua, www.blitz-post.com.ua, www.kask.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ВЕРЕСНІ 2004



1-й ПРИЗ -
Creative DE 5625 56K EXT

2-й ПРИЗИ -
Planet MI-560CS
(Rockwell)int PCI V1

3-й ПРИЗИ -
10 сукот в інтернеті

234-53-35
228-47-63
246-43-89
www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

1. Михаил The Reloader ПОЛОВКО.
Balance, стр. 7.
2. Morte.
Silent Hill4. The room, стр. 8-9.
3. leprecon.
FIFA 2005, стр. 10-11.
4. Том/Doc/КЕРТИС.
Postal2.Apocalypse weekend, стр. 12-13.
5. Никита РЫКОВ aka Nik.
Mashed, стр. 14.
6. MANIAC.
Братья Пилоты. Олимпиада, стр. 16.
7. Shrike.
Beyond the law, стр. 17.
8. Акелла.
DARKFALL, стр. 18-19.
9. toPa2a.
Mob Enforcer, стр. 20-21.
10. Red Imp.
Feeding Frency, стр. 22
11. OzOn.
«Корпорация Монстров», стр. 23.
12. Артем РЫБАЧУК aka Вдохмах.
Ragnarok OnLine, стр. 24-25.
13. Сергей ШТЕПА aka Red Imp
Сталинград, стр. 26-27.
14. Владимир СИРОТА.
Быстрее, выше, цветнее, стр. 28-29.

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

1	☐
2	☐
3	☐
4	☐
5	☐
6	☐
7	☐
8	☐
9	☐
10	☐
11	☐
12	☐
13	☐
14	☐

Ктулху не дозвесься

Компания **Bethesda Softworks** объявила об очередном переносе релиза игры **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Ожидаемый огромной армией любителей хоррора и поклонников творчества **Говарда Лавкрафта** проект должен появиться в про-



даже в первом квартале 2005 года. Ранее Bethesda планировала выпустить игру в четвертом квартале этого года. Причины задержки, как обычно, остаются неизвестными. В принципе, отсрочка не такая уж и большая, однако если вспомнить, сколько раз выход игры откладывался, невольно закрадывается сомнение. Будет очень обидно, если столь необычный и многообещающий проект превратится в очередной долгострой.

Непосредственно разработкой **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** занимается британская компания **Head First Productions**. Одним из основных достоинств игры является, на наш взгляд, желание разработчиков как можно точнее передать мрачную и гнетущую атмосферу рассказов Лавкрафта. Если это им удастся, то **Call of Cthulhu** станет первой достойной игрой, созданной по мотивам произведений этого писателя.

Действие игры разворачивается в 1922 году в небольшом приморском городке **Иннисмут** (который довольно часто становился ареной кровавых событий, описанных в произведениях Лавкрафта).

Наш герой, частный детектив, прибывает в этот сонный городок для расследования некоего запутанного и в высшей степени необычного дела. Однако открывшаяся его глазам реальность оказывается намного загадочнее и ужаснее самых смелых его предположений. В **Call of Cthulhu** будет использован вид «от первого лица». Но это не значит, что большую часть игры вам придется провести за отстрелом монстров. **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** сочетает в себе элементы хоррора, приключения и экшена. Причем ограниченное количество патронов и полное отсутствие аптечек (в том виде, в котором мы привыкли их видеть) должны вынуждать игрока искать окольные пути решения проблем, вступая в схватку с противниками только в самом крайнем случае. Те, кому посчастливилось видеть игру на выставке **E3**, единодушно отмечают, что те фрагменты, которые были показаны разработчиками, заслуживают самых высоких похвал. Очень хочется верить, что игра не окажется «маленьким пузырьком», и уже в начале следующего года нам удастся окунуться в настоящий ужас.

Принц меняет фамилию

Компания **UbiSoft** официально утвердила название проекта, ранее известного как **Prince of Persia 2**. Отныне эта игра будет именоваться **Prince of Persia: Warrior Within**. Основным отличием этой игры от ее предшественницы станет боевая система **Free-Form Fighting System**, позволяющая игроку разрабатывать собственные комбинации ударов и вести бой в своем уникальном



стиле. Кроме рукопашных схваток разработчики обещают нам богатый арсенал средневекового оружия, который можно будет использовать для быстрого и красивого умерщвления

многоличных противников. Действие игры будет разворачиваться на некоем острове, ставшем прибежищем всех человеческих страхов. Именно туда отправляется наш герой для того чтобы предотвратить собственную смерть...

Новая война

Компания **Lucas Arts** официально объявила об отправке «на золото» командного экшена **Star Wars: Battlefront**, непосредственной разработкой которой занимается компания **Pandemic Studios**. Как большинство из вас знает, данный проект был создан по образу и подобию популярного командного шутера **Battlefield 1942**. Однако на этот раз из времен второй мировой войны нам придется перенестись в далекую-далекую галактику. Игра охватывает действительно огром-



ной временной промежуток. Нам придется принять участие в сражениях, происходивших в пространстве Республики, в период с первого по шестой эпизоды киноэпопеи. Выбрав свое виртуальное воплощение из двадцати бойцов-претендентов, вы отправитесь в долгое и кровавое странствие по Вселенной, в ходе которого вам придется побывать на множестве планет и принять участие в сражениях, многие из которых хорошо знакомы поклонникам фильмов **Джорджа Лукаса**. Разработчики обещают снабдить доблестных бойцов с Темной Стороны Силы тридцатью видами футуристического оружия и дать возможность покататься на двадцати пяти видах боевой техники будущего. Причем некоторые агрегаты будут предоставляться вам перед началом миссии, а некоторые можно будет захватить на поле боя. Кроме сюжетных миссий в игре будут присутствовать случайно генерируемые задания и, конечно же, мультиплеер, поддерживающий до шест-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличатся в 4 раза!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

наддти игроком одновременно. Кроме всего перечисленного, разработчики обещают нам замечательную графику, яркие спецэффекты и продвинутый искусственный интеллект. Последнее, согласитесь, особенно критично для командного шутера. Будем надеяться, что Lucas Arts выполнит все свои обещания, и поклонники «Звездных войн» получат еще одну интересную игру, действие которой будет разворачиваться в их любимой вселенной.

Десятка лучших

Агентство **NDP Techworld** выложило в Сеть очередную десятку самых продаваемых игр на территории США. Выглядит она следующим образом:

1. Doom 3;
2. The Sims Deluxe;
3. Rise Of Nations;
4. Zoo Tycoon: Complete Collection;
5. The Sims Mega Deluxe;
6. Age Of Mythology;
7. The Sims: Superstar Expansion Pack;
8. Microsoft Flight Simulator 2004: Century Of Flight;
9. Halo: Combat Evolved;
10. FarCry.

Как и следовало ожидать, первое место надлежит (правда, неавторитетно, надо ли!) занять Doom 3. Впрочем, в этом никто не сомневался. Эту игру с нетерпением ждал весь геймерский мир, и только то, что точно знал, что его машина не потянет требования Великого и Ужасного, не приобрел себе этот диск. Остается только дожидаться реакции на новое воплощение Doom'a от американских игроков. Во всем же остальном таблица практически ничем не отличается от своей предшественницы. Здесь по-прежнему правят бал The Sims и продукты Microsoft, которые, похоже, не просто утопили путь к сердцам американских геймеров, но даже проложили рельсы. Впрочем, большинство проектов, выходящие под эгидой этой компании, говорят сами за себя. Приятно, например, что замечательная игра Age Of Mythology так долго занимает свое место в «десятке лучших», пережив «патристический бум», представленный *Medal of Honor* и *Call of Duty*. Да и о Rise Of Nations и серии Microsoft Flight Simulator нельзя сказать ничего плохого. Также следует отметить, что довольно долго цепляется за свое десятое место FarCry. Видимо, великолепный движок, созданный программистами из компании CryTech, смог покорить не только европейских, но и заокеанских геймеров.

Магнет вокруг маинка

Компания **The Adventure Company** объявила об отрыве в печать мистического квеста **Dark Fall 2: Lights Out**, непосредственной разработкой которой занималась британская компания **XXI Productions**. Действие игры разворачивается в 1912 году. Нам придется переползти в молодого картографа по фамилии Паркер, который прибывает по долгу службы в небольшой прибрежный городок Trewarhan. Дело в том, что о прибрежные камни, находящиеся

на пути в близлежащую бухту, часто разбиваются рыбацкие суда, и составление карты побережья стало для рыбацких кораблей делом первостепенной важности. Однако, прибыв в городок, наш герой почему-то оказывается окружен атмосферой враждебности со стороны населения. Людей ясно что-то тяготит, причем это «что-то» таинственным образом связано с овеянным древними легендами местным маяком, который время от времени отключается без всяких видимых причин. Тут-то вам и придется прийти на помощь мистери-Паркеру, решившему в одиночку пробраться на маяк и разобраться в сложившейся ситуации. Точная дата выхода игры по неизвестным причинам не разглашается. Думаем, что паблишер снимет занавес тайны в самое ближайшее время. Следите за новостями.

Нажитое непосильным трудом

Уже больше двух недель по Сети ходили упорные слухи о крупных финансовых проблемах одного из крупнейших мировых паблишеров — компании **Acclaim**. И вот на днях стало известно, что давнее издательство объявило о своем банкротстве, и скорее всего, как это было в случае с **3DO**, все позиции, находящиеся в ведомстве **Acclaim**, будут проданы с аукциона. Как недавно выяснилось, проблемы начались уже довольно давно. Стараясь спасти положение, правление **Acclaim** проводило массовые увольнения (всего было уволено более 600 сотрудников), меняла офисы, влезала в бешеные долги (всего внешний долг издательства насчитывает около 100 млн. долларов), но ничего не помогло. Так что будем ждать очередной крупной распродажи и надеяться, что находящиеся в ведении **Acclaim** проекты все-таки увидят свет, хоть и под маркой другого издательства.

Александр Киевский

Компания **GSC Game World** анонсировала свой новый проект: ту самую загадочную историческую стратегию, слухи о которой уже довольно давно бродят по Сети. Итак, новый проект самого именитого украинского разработчика будет носить название **Александр**, и создается он по мотивам одноименного эпического кинополотна **Оливера Стоуна**, повествующего о жизни одного из величайших полководцев древности — **Александра Македонского**. Здесь следует заметить, что данный проект станет первой украинской игрой, создаваемой по голливудской лицензии. Причем, в игре будут использованы видеостанки и саундтреки из фильма. Мировым издателем «Александра» станет компания **Ubisoft**, а на территории стран СНГ издавать игру будет недавно образованная паблишерская компания **GSC World Publishing**.

Чем же на этот раз порадуют поклонников реалистичных стратегий создатели знаменитых *Казак*? Думаем, лучше всего на этот вопрос ответят сами разработчики.

«Действие игры разворачивается в эпоху завоеваний **Александра Македонского** (IV век до н.э.). Основная кампания нарисует эпичес-

КОМПТЕКСЕРВИС
комп'ютери та кондиціонери
у кредит на вигідних умовах
за самими
НИЗЬКИМИ
цінами
LG, Samsung, Mitsubishi
та інші...
2463 00
www.ktc.com.ua

кое полотно стремительного взлета юного македонского царевича. В пятидесятки сюжетных миссиях вы проследуете по стопам **Александра**, начиная с губернатора Пеллы, в итоге — пра-



вителя мира. В процессе прохождения кампании вам придется командовать армиями, возводить города, участвовать в морских битвах, наводить порядок в принадежающих вам землях, бороться с врагами и поддерживать друзей. Три дополнительные кампании за Персию, Египет и Индию, которые становятся доступными только после прохождения основной, представляют собой альтернативное развитие исторических событий тех времен.

Масштабные баталы и тактическая составляющая, обусловленная наличием у юнитов индивидуальных параметров и показателя морали, а также возможность набора войсками опыта всегда были визитной карточкой стратегий от **GSC Game World**. В «Александре» под влиянием знаменитого встанут до 64 тысяч воинов, а в смертельной битве смогут сойтись до 8 тысяч.

Отступлением от классического канона RTS станет появление и активное участие в событиях героев. Так, для каждой из наций предусмотрено по три уникальных персонажа, которые не только ведут за собой войско, но и приносят определенные бонусы своим армиям, а также существенную прибавку к боевому духу. Однако потеря ключевого полководца повлечет за собой печальное сообщение «миссия провалена».

Как вы сами можете видеть, **GSC Game World** снова решила порадовать геймеров масштабной и исторически достоверной игрой. Введение же альтернативных кампаний, в которых вы сможете разбить армию **Александра**, став во главе его противников, на наш взгляд, пойдет только на пользу игре.

«Александр» создается на усовершенствованном движке вторых «Казак» который порадует нас трехмерными ландшафтами и юнитами, высокой детализацией отдельных элементов, реальной баллистикой метательных снарядов, современными спецэффектами с использованием вертексных и пиксельных шейдеров

и многим, многим другим. Подробности об игре ищите в пресс-релизе, выложенном на сайте разработчика (<http://www.gsc-game.com>). Ну а нам остается добавить, что мировой релиз игры намечен на 5 ноября сего года, одновременно с мировой премьерой фильма. Ждем с нетерпением.

Румата, друг «Акееллы»

Компания «Акелла» объявила о подписании договора с Борисом Стругацким на разработку ролевой игры по мотивам известного произведения «Трудно быть богом». Игра делается в жанре «умной RPG» в стиле *Neverwinter Nights* и надежна на максимально точную передачу духа оригинального произведения. Более подробная информация о проекте поступит позже. Вот, собственно, и все, что на сегодняшний день известно о данной разработке. Будем надеяться, что разработчики в самом ближайшем будущем приоткроют завесу тайны, и мы узнаем побольше об этом, без сомнения, интереснейшем проекте. Ну а пока «Акелла» хранит молчание, того и жди лавины слухов и домыслов, касающихся будущей игры. И действительно, разработчики поставили перед собой довольно высокую планку. И дело не в том, что передать атмосферу одного из самых знаменитых произведений братьев Стругацких в игре будет довольно непросто — RPG уровня *Neverwinter Nights* никогда не разрабатывались на территории стран СНГ. С другой стороны, опыт «Акееллы» в разработке компьютерных игр довольно велик, и будем надеяться, что он помо-

жет разработчикам создать игру, достойную первоисточника. Мы будем следить за ходом разработки и своевременно сообщать вам все новости, касающиеся этого проекта.

Мы опять крайние

В прошлом номере нашего журнала мы сообщали о ходе разработки мультиплатформенного тактического шутера *Tom Clancy's Ghost Recon 2*, где помимо всего прочего упоминалось, что издатель проекта — компания **Ubisoft** — объявила даты релиза для платформ PlayStation 2, Xbox и GameCube, а вот дату PC-реализации не разглашает. И вот недавно из офиса



Ubisoft поступило официальное заявление о том, что игра появится на ПК в начале 2005 года, то есть значительно позже, чем на других платформах. Ну что ж, нам не привыкать. Вдобавок, разработчики объявили, что задержка вызвана желанием «порадовать пользователей PC

некоторыми инновациями, которых не будет в версиях для PlayStation 2, Xbox и GameCube». Так что подождем-посмотрим, чем же таким необычным хотят удивить нас разработчики. Напоследок хотим напомнить, что при разработке данного проекта Ubisoft решился на довольно необычный шаг: сюжет игры, разрабатываемой для консолей, будет сильно отличаться от сюжета PC-версии. Если же быть до конца точным, то действие «приставочного» *Ghost Recon* а будет происходить на пять лет раньше ПКшного. Таким образом, компания выпускает как бы две части одной игры.

Где же ты, брат?

Компания **Black Element Software** объявила об отправке «на золото» своей action/adventure *Shade: Wrath of Angels*.

Для тех, кто впервые слышит об этом проекте или просто подзабыл, что к чему, сообщаем, что данную игру разрабатывают две чешские студии — **Black Element Software** и **Bohemia Interactive** (издателем выступит **CENEGA Publishing**), сотрудники которых питают страсть к hot-as-ashen в стиле *Alan* из *The Dark* и *Resident Evil*. Так что нет ничего удивительного, что в их первом совместном проекте нас с вами постараются испугать, причем довольно сильно, вдобавок, залезть деталями на кровни. Особый упор разработчики делают на закрученный сюжет, забрасывающий нашего героя в



небольшой провинциальный городок, где он пытается пролить свет на судьбу своего брата, пропавшего без вести несколько месяцев назад. О том, что случится дальше, догадаться несложно. Искатели истины довольно быстро дают понять, что он здесь лишней, ну а дальше начинается кровавый дождь, выявлять в котором будет довольно непросто. Нам предстоит пройти тридцать кошмарных уровней, причем по ходу придется заглянуть в Древний Египет, Средневековую Европу и мрачный параллельный мир, носящий название *The Shadow Land*. В каждой из локалий мы будем находить большие кучи информации, которые в итоге позволят нашему герою решить эту кровавую головоломку, которая на самом деле намного сложнее и запутаннее, чем кажется на первый взгляд. Разработчики подготовили для нас довольно внушительный арсенал, способный удовлетворить самый изысканный вкус. Помимо острелюющей оружия наш герой довольно неплохо владеет приемами рукопашного боя, а со временем освоит также мощные заклинания, так что у вас будет возможность убивать монстров множеством разнообразных способов.

Киевская компания-разработчик игр «ROSTOK-GAMES» объявляет набор на должности:

Гейм-дизайнера

Задачи:

Разработка геймплея, создание схем уровней

Требования:

Большой игровой опыт, особенно в жанре Action/RPG

Умение четко и ясно излагать мысли в устной и письменной форме

Креативность

Умение работать одному и в команде

Занятость — полный рабочий день

Приветствуется:

Опыт разработки игровых уровней

Письмо должно включать:

Резюме

Краткое описание игрового опыта

Контактный телефон и/или адрес эл. почты

отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua

Дизайнер уровней

Задачи:

Построение уровней игры

Требования:

Игровой опыт, особенно в жанре Action/RPG

Знание дизайна пространства

Креативность

Умение работать одному и в команде

Занятость — полный рабочий день

Приветствуется:

Опыт построения уровней, опыт пространственного дизайна, знание 2D и 3D пакетов

Письмо должно включать:

Резюме

Примеры творческих работ

Контактный телефон и/или адрес эл. почты

отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua

3D-моделера

Задачи:

Создание 3D-моделей окружения

Требования:

Художественное образование

Знание 3D-Max или Maya

Опыт моделирования

Креативность

Умение работать одному и в команде

Занятость — полный рабочий день

Приветствуется:

Архитектурное или скульптурное образование

Письмо должно включать:

Резюме

Примеры творческих работ

Контактный телефон и/или адрес эл. почты

отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua

3D-аниматора

Задачи:

Создание 3D-анимации

Требования:

Знание 3D-Max и Character Studio

Опыт 3D-анимации

Умение работать в одиночку

Креативность

Занятость — полный рабочий день

Занятость — полный рабочий день

Приветствуется:

Опыт классической анимации

Письмо должно включать:

Резюме

Примеры творческих работ

Контактный телефон и/или адрес эл. почты

отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua

Разработчик: Surugade
Издатель: Атап
Жанр: аркада
Системные требования: P3-450, 64 Mb
ОЗУ, 16 Mb видео

Михаил The Reloader ПОЛОВКО rpg4u@pisem.net

Ballance

Догадывался ли я три часа назад, что из этого получится? Видел ли я, что ставлю? Зачем я это сделал? Зачем я установил эту аркаду? Зачем я установил этот Ballance?!

Три часа спустя после установки этой игры я трясущимся курсором нажал на Exit. Проходит еще пятнадцать минут, которые не приносят утешения. Дрожащими руками я вновь запускаю Ballance. Да-а, не думал я, что эта простая аркада так возьмет меня за душу!

Жажда игры

Не так давно ко мне в руки попала аркада под названием Ballance. Что уже само по себе удивительно, ведь аркада на сегодняшний день считается забытым и вымершим жанром, и образцы его чрезвычайно редки. Уже мало кого привлекают простые веселые игры — геймеру подавай атмосферу, концепцию, драматургию, тактику... Но слухи о смерти аркады несколько преувеличены. Один только факт, что Ballance издала Atari (памятная нам всем как издатель *Neverwinter Nights*), да еще и под лейблом Best of Atari... Сейчас попробуем разобраться, с чего бы этому монстру игрового бизнеса пришло в голову издавать игру отжившего, ископаемого жанра.

А начать следует с сюжета. Его нет как такового. Нам предстоит провести шарик через двенадцать уровней-головоломок, при этом набрать максимальное количество очков. Довольно просто, как на первый взгляд, но весело до умопомрачения.

По ходу игры мы можем менять материал, из которого сделан наш шарик. Вариантов всего три: древесина, бумага и камень. Каменный шарик никогда не покатится наверх по крутому склону. Бумажный шарик не растолкает ящики, загораживающие проход. А деревянный шарик без проблем пройдет по тонкому желобку, и его не сдует и не занесет на повороте. Во время игры даются разнообразные головоломки, решить которые он сможет, лишь выбрав правильный материал для своего шарика. Кстати, поиск трансформеров (меняющих материал) — чрезвычайно увлекательное занятие.

Любая игра в наше время считается удавшейся, если она вызывает у игрока хоть какие-то эмоции. Желательно, чтобы эти эмоции были только положительными. Если игра скучная, то за ней игрок проведет не более часа и забросит ее на полку, забыв о ней навсегда. Ballance не таков, он вызывает нечеловеческий прилив адреналина в кровь. Ты всем телом чувствуешь каждый удар своего шарика, когда ты остаешься всего одна жизнь, а где конец уровня — неизвестно.

Представьте себе деревянный шарик, который катится круто вниз по желобу, минуя множество поворотов. Скорость неуклонно на-

растает, и его все сложнее контролировать. На каждом повороте нас встречает каменный шарик — для торможения. Кроме последнего — там расположился... бумажный шарик. Все знакомые, проходившие это уровень, страшно ругались, вылетая на этом этапе. Хотя можно было бы и не мучаться, если-бы одновременно поменять материал с камня на дерево. Если, конечно, найти трансформер. И таких вот моментов уйма.

Битва с притяжением

Кстати, о материалах и спусках. Физика в Ballance просто превосходна. Вернее, она максимально достоверна. Если по спуску катится каменный шарик, то его и остановить сложнее, и изменить направление движения. Если нужно перескочить пропасть, то это можно сделать только бумажным шариком, т.к. шары из других материалов просто не долетят. Катаясь по тонким желобкам, нужно очень внимательно следить за шаром: если он сильно разогонится, то просто вылетит. Есть даже вот какие загадки: путь вперед загоражен двумя решетками, через них никак не проскатишь; чтобы от них избавиться нужно объехать и (обязательно каменным шариком!) отодвинуть их. И таких примеров полно. Это не простая тупая аркада, здесь придется немного подумать — но не в ущерб азарту.

Пару слов о графике. Она не блещет чем-то сверхновым, но в ней есть абсолютно все, что необходимо данной игре. Текстуры предельно четкие, внизу клубятся облака (все это происходит высоко в небесах); весьма красивые спецэффекты вроде взрывов или фейерверков.

Звук откровенно порадовал. Чувствуется разница между каменным, деревянным и бумажным шариком, когда они катятся по поверхности. Звуки ударов для всех разные. Музыка тоже очень понравилась. Она совершенно ненапрягающая, с легкими дадаистическими аллюзиями. Медитация, что сказать!

Управление осуществляется двумя кнопками, плюс курсорные клавиши. Все легко и удобно — никаких панелей, загораживающих экран.

Это конец...

Я описал игру, а вывод уж сделайте сами. Мой совет — брать. Брать и играть, пока все не пройдет, а потом начинать заново. Сами посудите: когда в моих руках оказался диск с Ballance, у меня на вилке гнездились Doom III, Ground Control 2 и (всем встать!) Wizardry 8. Вообразите, я их всех позабыл ради этой простой и ненавязчивой аркады. Почему она взяла верх над этими монументами игровой индустрии? Там требуется постоянное напряжение головного и спинного мозга. А когда расслабляться? Во время игры в Ballance!



Morte

SILENT HILL 4
THE ROOM

Разработчик: Konami Computer Entertainment Tokyo
Издатель: Konami Digital Entertainment
Жанр: хоррор
Дата выхода: 3-й квартал 2004

Fear is a weapon of mass destruction

Что такое «Сайлент Хилл»? Игра? ИГРА? Нет, это не просто игра. Это реальность, мир. Ваш мир. Мир ваших страхов.

Это бесконечная история, которая всякий раз проигрывается по-новому. Это город, впитавший в себя бесконечное количество страданий. Он неведомой силой затягивает в свои сети людей. Он питается нашими страхами, слабостями и самыми потаенными, подчас странными, болезненными желаниями. Он живет тем, о чем ты не можешь или боишься признаться себе.

Это книга, всякий раз открывающаяся на новой странице. Эту книгу вы не найдете в обычной библиотеке, но ее можно отыскать изнутри, в самом себе. И тогда ты встретишься со своими страхами. Сможешь взглянуть в глаза тому, что прятал в самых темных уголках своей души, тому, о чем боялся даже подумать.

Сможешь ли ты открыть ее снова? Сможешь ли разобраться, что на самом деле там происходит? Кто эти люди, которые смогли выжить в этом сумасшедшем городе? Их осталось очень мало, если они вообще когда-то существовали. Может, их никогда и не было. Может, они обманули этот мир и, вопреки всем законам мироздания, никем не рожденные и никем не воспитанные, появились в твоём сознании. Может быть, это просто плод твоего воображения или твоя воспаленная фантазия? Не казалось ли тебе странным то, что рассказы незнакомцев о себе отзывались внутри тебя чем-то знакомым, и их проблемы впечатляли схожестью с твоими? Ты их понимал, и было неважно, что они делали раньше и почему оказались в этом городе. Ведь цель у нас одна: просто выжить. И уйдут отсюда не все, если вообще кто-то уйдет. А твари, бродящие по улицам этого ада? Почему они воплощают

только твои страхи? А может, это обычные люди, которые живут обычной жизнью? Просто ты видишь их так? Может, монстр — это ты? Снующий по городу в поисках крови, в то время как сознание рисует перед тобой уродливый мир, в котором ты — невинная жертва, которая пытается спастись от неведомого зла. А зло в тебе. Зло, которое ты прятал всю свою жизнь, боясь посмотреть ему в глаза, пытаясь забыть о нем. Но в этом городе ты не сможешь спрятать ничего. Своими холодными, обжигающими, руками «Сайлент Хилл» выверет из твоей души даже то, о чем ты только гадался...

* * *

In my restless dreams I see that...

Настало время, чтобы мир увидел еще одну часть сериала «Сайлент Хилл» — *Silent Hill 4: The Room*. Еще одна глава будет вписана в книгу страха.

Если бы речь шла о другой игре, было бы больше повода для сомнений, чем для радости — вряд ли разработчики способны удивить игрока уже в четвертый раз, болышинству и второй не удастся. Но «Сайлент Хилл» — это исключение, которое, может, и подтверждает правило, но не подчиняется ему. Наверно, немного найдется игровых сериалов, каждая часть которых, сохраняя неизменной основную идею и место действия, была настолько непохожа друг на друга. Действительно, в каждой из предыдущих частей «Сайлент Хилл» есть что-то особенное, так что лучшую часть выбрать просто невозможно. Олли игрок с пенью у рта будет доказывать, что круче первая, потому что самая страшная. Другой рассказывает вторую за сюжет. И в то же время ни тот, ни другой не смогут не оценить особую атмосферу третьей части. И прав будет каждый, потому что у каждого свой «Сайлент Хилл».

Чем же отличалась игра от других представителей жанра «хоррор»? Все очень просто. В

других играх нас пугали отвратительные монстры, неожиданно бросающиеся на игрока, когда он ожидает этого меньше всего. Здесь же все по-другому. Бояться начинаешь понемногу. Сначала пугает шипение радио и одиночество вокружающей пустоты приглушенные тени, которые проникают в мозг и готовят его для подступающего безумия. Через несколько часов игры не монстры будут искать тебя, а ты их. Хочется бежать навстречу самым страшным исходам ада, лишь бы не оставаться одному. Потому что именно тогда приходит настоящий страх и, вспыхив паутинной отзвучкой, превращается в настоящую симфонию ужаса. Хочется просто выключить компьютер и прислушаться к окружающим звукам, к звукам в твоей голове.

Еще в каждой части игры были живые персонажи. И не только главные герои, а все, кого встречал игрок на своем пути. Каждый из них был живым человеком, а не куклой, идущей в дополнение к сюжету. Посмотрим, что на этот раз приготовили на дельтоперы из Konami.

* * *

*You lie, silent there before me.
Your tears, they mean nothing to me,
The wind howling at the window,
the love you never gave,
I give to you,
really don't deserve it,
but now, there's nothing you can do,
So sleep, in your only memory*

Чтра начинается в маленьком городке Ashfield, который находится недалеко от Silent Hill'a. По заглавной призывке наш главный герой Henry Townshend (пусть скорбят фанаты Хезер, но на этот раз нам придется играть за мужчину) не может выбраться из своего гостиничного номера 303, где он прожил уже два года. А как из него выберешься, если входные



двери наглухо заколочены цепями? Подсказываю: наш протез не владеет навыками H2 из BG&E, он не работает сантехником, и дома у него нет ни бензопилы, ни взрывчатки. Подумали... правильно! — никак! Вот и Henry, не найдя выхода, так и просидел всю неделю взаперти, мучаясь в догадках, кто же над ним так жестоко пошутил. Но в один прекрасный день открылось странное отверстие в его ванной, за которым просматривался таинственный туннель. В общем, Henry, не долго думая, сразу полез в него в надежде найти «шутника» (видимо, надоело одиночество). И как вы думаете, куда же ведет этот туннель? Конечно же, в Silent Hill, где герой наш найдет не только «шутников», но и ответы на все жизненно важные для себя вопросы.

Название новой части «СХ» выдает психологическую интригу — ко всем страхам, которые мы с вами испытывали при прохождении предыдущих частей, добавится страх замкнутого пространства. Так что счастливые страдающие от клаустрофобии получат двойное удовольствие. Всего в истории будут участвовать четыре персонажа. Это сам главный герой и его симпатичная соседка Eileen Calvin, проживающая в номере 302. До начала странных событий они друг на друга внимания не обращали (во всяком случае, так заявляют разработчики). Третьим персонажем будет маленький мальчик, которому около шести лет, и взгляд у него скорее любопытный, чем напуганный. Наконец, в альтернативном мире Генри встретит «загадочного человека», который определенно будет иметь связь с происходящим. Вероятно, это и есть тот самый Уолтер, который оставил нам на закованной в цепи двери сообщение: «Не выходи! Walter».

Делать еще какие-либо предположения бессмысленно. Ведь «СХ» — это игра, которая, даже будучи пройденной, оставляет немало вопросов без ответа. Как всегда, в игре мы найдем небольшой элемент нелинейности, который скажется наличием 4-х концовок. Надеюсь, реализация больше будет похожа на вторую часть, чем на третью.

Разработчики из Konami решили сделать четвертую часть максимально непохожей на предыдущие. Так что нововведений ожидается немало. Так, находясь в реальном мире, то есть в своей изолированной от общества квартире, мы будем иметь вид от первого лица, в альтернативном же все будет по-старому. По заверениям разработчиков, это позволит еще лучше вылиться в атмосферу страха. Кстати, в номере будет стоять ящик (испуганный взгляд в сторону Resident Evil), в который мы будем складывать всеческие предметы. Зачем? А затем. Нам-то инвентарь «порежут», так что кучу хлама таскать за собой не получится. Между прочим, при входе в этот самый инвентарь не будет включаться пауза — все происходит в реальном времени. Опять же, по заверениям разработчиков, это должно сделать геймплей динамичнее. А еще нам не придется бегать в поисках карты, она будет сама рисоваться по мере прохождения. Большую часть игры мы проведем в альтернативном мире. В реальный мир мы попадем только по возвращении в номер 303 — и это, по всей видимости, придется делать часто. Еще у нас забрали самое святое — визитную карточку серии, то что оставалось неизменным с первой части. Больше не будет радио и фанарика. Обидно. Но ничего не поделаешь. Конечно, локация сделают светлее, да и «хоррор» не синоним «темноты».

В игре появятся локация, которые раньше не встречались в игре: такие, как лес, охотничий отель и др. По боевой части предположение отдано оружию ближнего боя, в частности холодному.

Также появятся новые виды врагов. Будут существовать монстры, перерождающиеся с помощью рук, имеющие две детские головы. Будут собаки, что-то похожее на гигантских стрекоч, будут даже монстры, которые смогут атаковать вас через стены, — и, конечно же, появятся призраки. Некоторых монстров нельзя убить, только обезвредить на некоторое время. Каждая тварь в игре — это не просто плод фантазии разработчиков. Весь этот бестерный отборщик определенных страхов и так или иначе связан с персонажами или событиями, уже происходившими в этом городе.

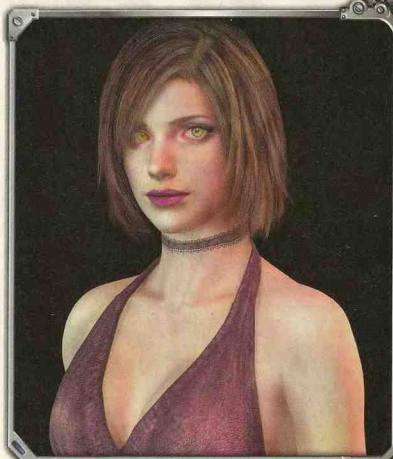
* * *

Here's a lullaby to close your eyes,
Goodbye

It was always you I despised.
I don't feel enough for you to cry, oh no.

Here's a lullaby to close your eyes,
Goodbye

Больше всего Silent Hill подкупает своим звуковым сопровождением — не зря же после выхода каждой версии игры саундтрек продается отдельным диском. Сказать, что музыка хорошая, — это все равно что промолчать. Она странная, дикая, психоделическая и просто великолепная. Наверно, разработчикам чего-то в кофе подсыпали, раз они вытворяют такое. В четвёртом Silent Hill саундтрек делает все тот же Akira Yamaoka, который теперь по совместительству еще и продюсер игры. Благодаря Всемирной Паутине мы уже сможем прослушать этот шедевр. Эту игру надо играть хотя бы ради музыки. Саундтрек уже есть



в продаже на двух компактках: на первом 22 трека на втором — 12, причем второй на японском языке, если я не ошибаюсь. Конечно, у нас купить диски будет крайне проблематично, но кто ищет, тот всегда найдет. Больше всего понравилась песня Room of Angel and Your Rain — послушайте, не пожалеете.

Графика в игре останется практически на прежнем уровне, разве что подвергнется косметическим изменениям. Сначала хотели использовать движок грядущего Metal Gear'a, даже адаптировали его под свой проект. Но вскоре вынуждены были отказаться от него (из-за невозможности реализовать все запланированные эффекты) и в дальнейшем использовать собственные наработки. А вот геймплей и атмосфера, скорее всего, подвергнутся большим изменениям. Духеразрывающий видеоролик «Сайлент Хилла» с последней выставки E3 заставляет вспомнить небезызвестный «Звонок», убеждая, что нас ждет еще один хит.

Жители Японии, между прочим, уже дождались и вовсю играют в PS2-версию. Причем, на июнь — месяц игра лидировала в тамошних чартах. А мы вместе с остальными консольщиками увидим игру в конце сентября, исключительного на DVD. PC-версия, скорее всего, разрабатывалась одновременно с PS2 и Xbox, хоть и была анонсирована значительно позднее. Поэтому проблем, связанных с портированием, должно быть минимум.

Так что ждем с нетерпением очередного шедевра. Осталось совсем чуть-чуть.

Алексей ТУР aka leprecon
lepre@rambler.ruРазработчик/издатель: EA Sports
Системные требования: точно не известны
Жанр: футбольный симулятор
Дата выхода: 14 октября 2004


EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2005

Нужен гол!

У так, господа игроки-футболисты, осень на носу, а значит, новая игра из серии FIFA уже не за горами. Вполне естественно, что уже через пару месяцев после выпуска FIFA 2004, компания EA Sports начала медленно и уверенно готовить геймерскую общественность к выходу своего нового детища — FIFA 2005, туманно намекая, что это будет революция в электронном футбольном мире. В ответ на это одни фиферы скептически улыбались, вспоминая, что когда-то они уже такое слышали, другие же, наоборот, радостно хлопали друг друга по плечам и напрятали воображение, пытались предугадать, чем на этот раз соберлись их удивить разработчики. А время шло, в Интернете появлялись всё больше скриншотов, интервью, роликов. Геймеры мира застыли в ожидании. И вот, наконец, свершилось — EA Sports создала официальный сайт FIFA 2005 и опубликовала серию подробных интервью с главным продюсером игры Danny Isaac, в которых этот господин красочно описывает те «фишки», которые, по его мнению, делают FIFA 2005 лучшей игрой серии.

Когда я подробно изучил весь предлагаемый материал, моя личность... раздвоилась. С одной стороны я был готов в очередной раз поверить разработчикам — тем более, что свои слова они частично подкрепили фактами. Но с другой я очень хорошо помнил, к чему приводили подобные обещания раньше. Поэтому я предлагаю вам ознакомиться с двумя противоположными мнениями и решить, какому же из них стоит больше доверять ☺.

Мнение радостного фаната-оптимиста

Ура! Ура! Скоро-скоро выйдет FIFA 2005! Я так рад, я просто в себя от радости! Я прочитал все интервью, просмотрел все ролики, оценил по достоинству красоту скриншотов и готов поделиться с вами, дорогие любители электронного футбола, той информацией, которую добыл! Знайте же, что в грядущем, не побоюсь этого слова, хите, графика будет — просто высший класс! Такого вы ещё не видели. Вся игра напоминает телетрансляцию.

Прорисовка игроков очень, очень хорошая — лысина Зидана и чубчик Рональдо узнаются с первого взгляда. Анимация на высшем уровне — четко прослеживаются эмоции футболистов, в зависимости от происходящих на поле событий меняются и их действия. Но это еще не все. Главное — это зрители! Наконец-то, после стольких лет ожидания, наши драгоценные болельщики будут прорисованы в 3D! Вы слышите, не в 1D, не в 2D, а в три, 3D! Я до сих пор не могу в это поверить. Неужели серая масса на трибунах оживет, и я смогу видеть их реакцию на действия моих футболистов?! Но погодите, и это ещё не всё, в FIFA 2005 основательно переработан газон поля. Когда я вижу это чудо на экране, мне хочется сорвать травинку! Неужели пришёл тот час, когда газон футбольного поля стал похож именно на газон, а не на большую зелёную плитку? Неужели сбываются мои мечты?

А звук, звук, вы бы его слышали! Мало того, что звуковых треков, которые будут сопровождать нас в игре, ни много ни мало, а целых тридцать восемь, так они ещё и собраны из разных стран мира, как в FIFA 2004. А комментаторы, а комментаторы, а звуки ударов, а крики болельщиков, а громовое гудение трибун! Эх, говорил бы и говорил, но времени мало, а я ещё не рассказав вам о главной изюминке игры, с помощью которой талантливые разработчики смогли приблизить электронный футбол к реальному. Правда, вам не терпится это услышать?

Давайте вспомним, что обещали нам разработчики в FIFA 2004. Они сказали, что создадут совершенно новую физику мяча, приближённую к реальности, и введут такую функцию, как *Off The Ball Control*, т.е. действия игроков без мяча. Это значит, что игроки будут совершать забегания, открываться для паса партнера, самостоятельно блокировать футболистов другой команды. К огромной радости всех геймеров, EA Sports свои обещания выполнила. К чему я это всё говорю? Да к тому, что в FIFA 2005 создатели игры не только усовершенствовали *Off The Ball Control*, но и ввели абсолютно новую систему контроля первого касания — *First Touch*. Что это такое, вы сейчас узнаете.

Так как мяч теперь имеет собственную физику, т.е. может подпрыгивать, ударившись о неровную поверхность газона во время паса, или «свалиться» во время удара, то он, естественно, больше не «привязан» к ноге игрока, как это было в предыдущих играх серии. В FIFA 2005 с помощью системы *First Touch* вы можете обрабатывать мяч, как вам угодно. Вы можете с помощью специальной клавиши принять мяч, а затем, перебросив его с правой ноги на левую, нанести удар или отдать пас, либо же, зажав клавишу, когда мяч ещё на подлете, сразу же, в одно касание передать его другому игроку. Но это только начало. Помните знаменитый финт Зидана «поворот на 180 градусов» на ходу? А эlegantные обманные движения с мячом Тьерри Анри? В этой игре благодаря системе «первого касания»



вы сможете сделать точно так же! Да, вы не слышали, здесь Деннис Бергкамп, находясь в окружении защитников, может своим фирменным финтом в одно касание переборщить мяч через футболиста противника, подработать его под «забивную» ногу, а затем красиво приесть вратаря и открыть счёт. Недвед легко продемонстрирует приём мяча на ходу и моментально следующий за ним пущенный удар по воротам, а Роналдиньо покажет, что такое красивая передача. Неплохо, верно? Я бы сказал — совсем неплохо!

Но и помимо системы First Touch разработчики припасли для нас много интересного. Взять ту же удивленную физику игры или усовершенствованную функцию Off The Ball Control. К примеру, вы можете совершать забегания вдоль боковых линий, а затем отдавать пас на свободного игрока, и тот всеми силами будет стараться достать мяч — сам прибавит скорость, а, видя, что противник успевает раньше, автоматически пойдёт в подкат. Что касается фланговых навесов, так полюбившихся игрокам по предыдущим играм, теперь их высоту можно контролировать, что, несомненно, внесёт разнообразие в ваши атаки.

Во время удара ваши игроки будут сами регулировать скорость своего бего в зависимости от ситуации: либо прибавят и пробьют на силу, либо наоборот, сбавят скорость, подработают мяч пудловнее и нанесут точный и эффективный удар по воротам. Действия вратаря также претерпят изменения. Страж ворот теперь станет гораздо умнее. Заметив, что вы постоянно навешиваете в штрафную площадь, он станет лучше играть на выходах, а если вы делаете ставку на пасы в разрез, с целью вывести своего форварда один на один с голкипером, то вратарь постарается вовремя броситься наперехват.

Фух, вроде бы основные нововведения описал, остаются лишь детали. Деталей много ©: всего в игре будет присутствовать двенадцать тысяч игроков, двадцать различных лиг и сорок национальных команд. Улучшился и Career Mode, теперь вы можете вместо четырёх лет играть все пятнадцать. Что самое интересное — очки, зарабатываемые в карьере, можно тратить на покупку различного персонала, дополнительной амуниции, снаряжения. В общем, медленно, но верно серия FIFA сливается с серией TCM ©.

И напоследок ещё супер-новость. Всеми нами любимый Creation Center возвращается! Его не нужно будет дополнительно докачивать из Интернета, разработчики обещают включить его в игру сразу! Не знаю, как вы, а я очень доволен — что ни говори, люблю создавать собственные команды.

Вот в принципе и всё, что я хотел вам рассказать об игре, которая перевернёт жанр футбольного симулятора вверх дном. Поэтому ждём её с нетерпением, и да пребудет с нами гол!

Мнение грустного фаната-пессимиста

Да, до выхода FIFA 2003 остался один месяцик. Всего ничего. Bay! Iol Круто ©. Сначала EA Sports целый год делала FIFA 2004, рассказывая нам сказки пьяных идейцев про шедевральность и неповторимость этой игры, потом выпустила непонятно что, с хромоаудио мультимедером и недоработанным геймплеем, и мы ей это простили. А что будет теперь? Конечно, я понимаю, что отдел пропаганды компании честно зарабатывает деньги, во всех красках и раскрасках описывая нам прелести будущей игры, и делает это настолько хорошо, что многие уже поверили им на слово. Но я в число этих многих не вхожу. Сейчас объясню, почему.

Да, безусловно — графика, анимация и, может, даже физика FIFA 2003 будут лучше, чем у предыдущей версии. Оно и не мудрено — мир не стоит на месте, компьютерные технологии движутся вперёд пятиметровыми шагами, а, значит, нужно либо идти в ногу, либо пасть в позе. Было бы странно, если бы EA Sports, с её-то возможностями, выбрала второй вариант. Поэтому можно сделать безошибочный прогноз — графика, анимация и звук игр серии FIFA будут улучшаться с каждым годом. И это, наверное, единственное, за что можно похвалить разработчиков ©.

Что касается системы First Touch и удивленной функции Off The Ball Control, попрошу создателей игры умными словами нас не пугать. Пуганые уже. Интересно, как парни с Запада изменили Off The Ball Control? Неужели теперь не будет знаменитых тактических перебежек игроков друг перед другом во время паса, в результате которых мяч рикошетит и попадёт к противнику? Неужели

свободные форварды и атакующие полузащитники будут следовать параллельными курсами с игроком, владеющим мячом, а не останутся стоять посреди поля, как неприкаянные? И неужели защитники больше не будут изображать столбы для сушки белья, а попытаются самостоятельно заблокировать форварда противника? Мда, как говорится, свежо предание, но верится с трудом. Хотя кто его знает, может, так всё и будет.

А о системе First Touch у меня разговор особый. Я думаю, что господа из EA Sports допустили одну маленькую оплошность, когда её вводили. Они решили оставить состав команды без изменения, т.е. десять полевых игроков и вратарь. Я считаю это неправильным, потому как после введения системы «первого касания» вратарь в FIFA 2003 становится ненужным элементом.

Я уверен, любой уважающий себя футболист знает, что все игры серии были полны глюков и недоработок, из-за которых в сетку ворот с завидной регулярностью влетали абсолютно фантастические мячи. Это и знаменитые фланговые навесы FIFA 2001 и FIFA 2003, это и удары из центра поля FIFA 2002 и FIFA 2004, и многое-многое другое. Очевидно, разработчикам надоело слушать постоянные жалобы людей, играющих в электронный футбол, они решили собрать все глюки воедино и создать систему «первого касания». «Нет, — скажете вы — Как можно так говорить! Вратарь в FIFA 2003 стал умнее и действует гораздо лучше!»



Я не буду спорить, просто выскажу своё мнение. Как может «умный» вратарь стоять спиной к футбольному полю во время атаки? Как может «умный» вратарь, через которого форвард переборщил мяч, красивым волевым ударом добить мяч в свои ворота вместо того, чтобы выбить его? Как может «умный» вратарь, отбив один удар, продолжать лежать на газоне, не делая попыток подняться, и, таким образом, спокойно пропустить повторный удар?

Удивлены? Всё это сейчас есть в FIFA 2005, и если разработчики ничего не сделают, так и будет. Но дело не только в «уме» вратаря. Здесь футболисты типа Пиреса или Фигу без особых усилий прицельно и точно забивают такие крутые мячи, которых в жизни не встретишь. Я, конечно, понимаю, что футбол — игра красивая, и что система First Touch — это, несомненно, новое слово в мире FIFA. Но возникает один вопрос: не станет ли новая игра серии скорее симулятором хоккея? Потому что на табло редко будет красоваться число пропущенных голов меньше 3-х. Ох, не футбольный ли это счё!

Вот, собраты-пессимисты, получите пищу для размышлений.

Вывод

Кому же верить? Пессимисту или оптимисту? Не знаю, как вам, а мне доводы обоих парней кажутся убедительными. Только выход FIFA 2005 покажет, кто из них был прав. Что ж, ждём 14 октября.

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

POSTAL

APOCALYPSE WEEKEND

Издатель: Akella / Running With Scissors

Разработчик: Running With Scissors

Жанр: 3D action

Системные требования минимальные: P 3 Athlon

733 МГц процессор

128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

ТРЕБУЕТ ДИСК С POSTAL-2!!!

От тоски и от неспрухи

Жизнь — штука странная. Вот, казалось, попал в черную полосу, а проходит время, и понимаешь — это была белая полоса. Так и у меня. Сначала постирал мобилку в стиральной машине. Машина выжила, мобилка не очень. Сдал в ремонт, а пока стал использовать старую. Отремонтировали. За 250 гр. И сказали, что еще полтинник на аккумулятор нужен. Ладно, только где его взять? Невезение? Точно. Через четыре дня потерял старую мобилку. Теперь нужен еще один полтинник — на карточку. Где взять? Непонятно.

Нет, не думайте, что я тут собрался вам втирать о своей трудной жизни, полоса адал на десять, чтобы отбить потерю ☹, просто я пытаюсь понять, какая жизнь неспрухи случилась с камрадами из *Running With Scissors*, что они решили выпустить в свет этот недоющенный *Postal 2: Apocalypse*. Тут явно не в мобилке дело... Машину, что ли, их шер в микроволновке поджарили? Пять машин и любимую собаку мамы?

Ну, подсудите сами, сначала выпускают спорный во всех отношениях *Postal 2* — спорный, потому что кроме идеи насилия ради насилия, харизматичного Чувача и порции стеба в нем ничего адекватного нет. Довольно кривая анимация, посредственная графика, средненькая, если не хуже, физика... А чего стоили эти загрузки между уровнями, когда можно было смело идти сушить бамбуки?

Ладненько, загрузку ускорили, выпустили *Postal 2: Раздели боль*, крайнее посредственное мультиплеерное дополнение, чтобы не сказать больше. Явно парвям хотелось легких бабок. А что получили? Презрительное пожатие плечами от фанатов Чувача и мощный плевок в душу от остальных. Что, в таком случае, делают люди нормальные? Правильно, прекращают издеваться над геймерами и усиленно начинают клепать полноценное продолжение, которого ждут многие. Пока еще ждут. Но, по всей видимости, у самого главного Бегущего с Ножницами Винсента Деши действительно какие-то серьезные финансовые проблемы, которые нужно решить как можно быстрее — только этим я могу попытаться объяснить выпуск адала. Попробовать объяснить могу, а понять — нет.

Впрочем, не будем запугивать лошадей впереди паровоза, давайте сначала осмотрим попавший нам в руки продукт, а уж потом будем выражаться.

Эй, Чувач, где твоя псина?

А начнем мы с надписи на коробке игры. Естественно, речь идет о лицензионной версии ☹

Этот сумасшедший адал продолжает сюжет оригинального *Postal 2*, добавляя в жизнь Почтового Чувача еще два дня — субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов оружия ему предстоит убить всех тех, кого он не успел прикончить за полную рабочую неделю, а вместе с ними и многих других, выполнить еще более невероятные задания и посетить несколько новых смертельно опасных райо-

нов заурядного на первый взгляд американского городка. Готовыесь — безумие продолжается!..

Особенности игры:

— девятнадцать свежих карт и десять безумных миссий, наполненных юмором и жестоким юмором;

— ряд новых персонажей, а также старые знакомые — Гари Коулман и *Postal Babes*;

— уникальные виды оружия, в том числе мечете-бумеранг, отрубавшее противникам ноги и возвращающееся в руки владельца.

Неплохо? Ну, в принципе... Все зависит от исполнения. Главное, о чем стоит помнить, так это то, что для установок адала вам потребуется диск с оригинальным вторым «Посталом». Я надеюсь, вы его еще не подарили своему сынишке?

— Пойдите, — скажет геймер, обладающий хорошей памятью. — Какая суббота? Чувач ведь в пятницу застрелился!

Правильно. Застрелился. Но стрелял он в голову, так что рана оказалась не опасной ☹. В общем, не волнуйтесь, выжила наш герой печального образа, выжила. Правда, что-то в голове у него гуля задела, контакты какие-то, и теперь время от времени из нормального и привычного Парадиза-Сити он попадает... на его темную сторону. Нет, камрады, это не *Silent Hill*, хотя откуда растут ноги у идеи, думаю, понятно. Правда, если кто-то надеется, что парни из *Running With Scissors*, курнув чего-то особо забойного, решили превратить стегуную игру в хоррор, то об этих надеждах стоит сразу забыть. Страшно нам не будет — впрочем, и особо смешно нам не будет тоже. Нет, коты, крутившиеся наподобие волчка и режущие людей, это интересно, но... Нельзя же все построить на этом? Нельзя?

Итак, бродим мы себе по городу, временами попадая на его темную сторону, выполняем задания и неспешно идем к развязке.

Кто там обвинял второй *Постал* в излишней линейности и отсутствии интерактивности? Ты? Ты? И ты тоже? Ну, поиграйте в адал, увидите, что такое по-настоящему линейная игра. Не знаю, зачем в настройках есть опция «карта», но в игре этой самой карты не существует. Наверное, человека, который ее делал, уловили в связи с тяжелым финансовым положением компании, и решили обойтись без нее. Как и без списка заданий на день. Сценаристов уловили тоже. Теперь перед нами автобат — получили задание, выполнили, получили следующее.

Клево?

Не то слово!

Кто там надеется, что задания отличаются оригинальностью?

Я вам сейчас расскажу об этой оригинальности — тошноту станет.

Перечисним самые яркие: убить двадцать одну корову (в цифрах я могу ошибаться, простите), убить двадцать зомби, убить восемьдесят зомби, убить двадцать два слона... Оригинально?

Куда уж дальше.

Помните, в оригинальной игре каждый день у нас появлялись новые враги? Помните сакраментально: «Игры несут зло, они сводят нас с



улам! Все. Это тоже обрезали — точнее, один раз защитники появлялись, когда вы будете кубать душой коровок, но, увы, на большие фантазии не хватило. Полиция, спецназ, арабские террористы и прочие психи будут, ясное дело, но они уже несколько приелись и никакой оригинальности в игру не добавляют.

Правда, как уже говорилось, в игре еще котя и зомби. Лично мне убийство котиков особого удовольствия никогда не доставляло. Не знаю, какие там у камрада Винсента детские страхи, оставим копаться в его мозгах последователям Фрейда. А что касается зомби... Да, первое время это вносит в игру некоторое оживление — прикольно лупить их по головам кубадлой, смотреть, как в разные стороны разлетаются кровавые ошметки. Но, увы, приходится это очень быстро, а дальше лезущие на нас новые и новые трупы только раздражают.

Кстати, вы не очень удивитесь, узнав, что вам придется штурмовать базу арабских террористов и снова сбежать из тюрьмы? Нет? Вот и я не удивлен.

Но, стиснув зубы, мы играем дальше. Мы ждем обещанного апокалипсиса. Мы мотаемся по линейным уровням, подвергаемся «несогласным» нападениям и продолжаем размышлять на тему, сколько нужно сделать выстрелов из винчестера в голову, чтобы полицейский помер...

А еще время от времени разработчики решают, что постоянно бегать скучно и пытаются заставить нас попрыгать. Парни, стоп, это не аркада! Куда вас заносит?! Только не говорите, что это вы так прикалываетесь над штампами жанра — не поверим.

Суббота завершилась абсолютно неожиданно. Только что куда-то бежали, что-то делали и — оп, на экране ослепительная полоса загрузки и надписи «Воскресенье». И опять беготня. А апокалипсис все не наступает и не наступает. Почему? Ах, конечно, ему нужно помочь — ну, давайте спрем на военном складе ядерную бомбу и устроим фейерверк!

Сперки. И почему никого не удивляет, что бежать обратно нам придется по тем же коридорам, по которым мы шли туда? Что, разработчики почитали мою статью и решили продемонстрировать нам, как можно использовать одни и те же локации по надцать раз? Верим. Можно. Это и в других играх было, но нигде не было сделано так топорно и печально, как тут.

Ух. Бомба поставлена! Что теперь? Конеч?

Не-а. Чувак, где твоя собака?

Да, собаку нужно спасти. Безумия спасать... Тут нас подстерегает один из немногих смешных моментов: ролик, где наш пес разделяется с вражескими псами. Эдакий Нео, рвущий агентов ©. Спасибо, ну, теперь считайтесь. А то, что собака по пути где-то потерялась — фишка. Собака свое отработала, забудьте...

Я не забыл и потраченную полчася, пытаюсь сбежать вместе с песиком. Не смог ©.

И вот, пожалуйста — апофеоз опопетизма — главный Босс! Кашерный Демон, елы-палы. Не буду приводить его имя, обращенную к герою, дабы не шокировать читающих нас детей. В общем, демона нужно убить — и дело это очень не простое и... очень нудное. Вот что значит фраза: «Убийство это не развлечение, а рутинная работа» ©. Парни! Спасибо! Я влюбился!!!

Тут, на всякий случай, приведу небольшой спойлер — для тех, кому лень шевелить мозгами. Демона убить не так уж и просто. Сначала нужно расстрелять кулачками вокруг него головы, потом уже палить в него. Потом опять расстрелять головы и опять палить. Потом еще раз расстрелять и... Идея ясна? Когда фантазия заканчивается, не грех спереть идею у конкурентов. Помните боссов в *Pinkiller*? Угу, тех тоже было убить не так просто, приходилось нагнать извилину. Но там боссы были в тему, а тут — как адрасьте.

Ладно, босс мертв, финальный ролик — мы с собачкой в машине (откуда собачка? Из леса, вестимо...) на фоне ядерного гриба. Ха-ха-ха. Застрелились и не жить. Только не в голову!!!

Казнить, нельзя помиловать

— А чего вы ждали, — скажет прощательный читатель, — все и так было ясно. Решили люди бабло срубить по-быстрому. Ясно, что второй «Постал» — халтура и попытка выжить на скандальности, что это... дерьмецо. Зачем ломать себе голову, вынимать сценаристов, придумывать что-то, когда можно выпустить игру с минимумом затрат и заработать хоть какие-то бабки?

Действительно, зачем?

Зачем тратить время и деньги, разрабатывать новый «мерс», если «Запорожец» тоже машина?

Не знаю. Не знаю я, камрады. Смотрю, и руки опускаются. Может, это я такой кретин, что мне хочется чего-то большего, чем тупое и скучное мессе? Может, это никому уже не нужно? Может быть, это весние времени, которое почувствовали некоторые разработчики, ведь недаром нам на головы выливают такое количество помоев? Ведь кто-то ЭТО покупает. Посмотрите, какие компании разоряются? *The New World Computing*, *the Black Isle Studios* и *Interplay*, *the Sir-Tech*? Вее. Hery. Зато всякие *Running With Scissors*, *Larian Studios* и прочие *Pixel Multimedia* живы и великолепно себя чувствуют.

Хотя, может быть, это временное явление. Может быть, недолго им осталось радоваться нас подобными продуктами, которые и играми называть не хочется. Я надеюсь. Очень надеюсь.

Блин, а мне ведь второй «Постал» понравился. Серьезно. И третий я жду... Ждал. Теперь не уверен, что стоит, ибо



получить очередную порцию бреда, не отягощенного толковыми сценарием, я не хочу.

Вывод

Знаю я, есть среди наших читателей такие, которые жить без вывода не могут. И чтобы обязательно в нем все объяснилось — видимо, читать статью им тяжело. Не знаю. Но вывод сделалю.

Игра бес единого достоинства. Игра, абсолютно не смешная и не дающая выход адреналину. Игра, в которой немногие светлые моменты завалены тонной мусора. Игра, в которой достоинства второго «Постала» превращены в недостатки.

Недоработано, а не продукт.

Вам мало? Тогда добавлю, что на средней сложности я пробежал аддон меньше чем за шесть часов. Не напрягся. Ну, вы еще хотите выбрасывать на него деньги? Не советую. А то, не дай Боже, он нормально продастся, так нам еще парочку аддончиков подарят. Пусть уж лучше посмотрят, что игра не пошла, и задумаются над ошибками. Образ парней, которым все по барабану и которые плотно сидят на траве, неплох — но, кажется, они с ним заигрались. Честно говоря, шутка на тему: «А я и не знал, что так много народу увлели» кажется мне не очень далекой от истины. Во всяком случае, сценаристов, дизайнеров, аниматоров, программистов и моделеров точно поувольняли.

А, я не сказал насчет графии?

Хуже, чем было — если такое, конечно, возможно.

Еще один претендент на худшую игру года. Не на разочарование, ибо многого от нее и не ждали, а именно на худшую. Еще один претендент на звание «Самые жадные разработчики».

На сайте «Ахеллы» под анонсом игры есть чудная надпись: «В корзину».

Именно так.

В корзину.

maslap

Никита РЫКОВ aka Nik nik@gamefragn.ru

Разработчик: Supersonic
Издатель: Empire Interactive
Издатель в СНГ: «Бука»
Жанр: аркадные гонки
Системные требования: Pentium 3 ГГц, 128 Мб ОЗУ,
32 Мб видео

Бюджетная игра — словосочетание, способное надолго выбить из колеи даже самого крепкого нервами геймера. Сотнями оккупируя магазины, эти подделки вызывают у настоящего игрока такое отвращение, какого не добиться самому отъявленному «мыльному» сериалу. Выглядывающее из-за кулис семейство недоэкшенов от *ValuSoft* с висящим на лбу ценником 19,99 приносит печальный диагноз инвалидности всей когорте бюджетных игр, а перспектива препарировать несчастного игрового калеку заставляет гейм-обозревателей нервно дергать конечностями.

От *Mashed* не ждали ровным счетом ничего. Очередная попытка реанимировать легендарный *Deathtrack*, добавив в концепцию ряд нововведений, со старта смотрелась убого и предвещала играющей братии лишь очередную порцию убитых нервных клеток. Не верил в успех, видимо, даже издатель — продвижение *Mashed* в народные массы выражалось лишь редкими рекламками на просторах некоторых игровых изданий. Но игра вышла, игровые сайты запестрели высокими оценками, а скептицизм обозревателей был вынужден позорно сбежать с поля битвы, прихватив с собой врожденное журналистское хвиздо. В записной книжке были вычеркнуты все деловые встречи, в ICQ засветилось многозначительное *Extended Away*, а ярлычки остальных игр оказались невестрестованными. При всей своей внешней простоте и неказистости — это игра из класса пожирателей времени. Она способна оторвать вас от реальной жизни как минимум на пару дней.

Но давайте начнем с недостатков. Уже при первом запуске игры вас встречает гость с того света, кошмар геймеров и усажда бедных разработчиков — трижды покойный графический движок *RenderWare*. Краснея и дрожа от волнения, он расхваливает местные спецэффекты, мямлит что-то о великолепной графике и красивых моделях авто-

мобилей, но в итоге начинает жалобно проносить пошады и показывать во все стороны справку о никудышном состоянии здоровья. По воле дряхлого старика на свет рождаются угловатые объекты, невинные тектуры, бедные модели машин и полностью немые тени, направленные куда угодно. Спецэффекты смотрятся потрясающе убого — три разлетающихся спрайта мы видели еще в прошлом веке. О динамичных облаках и реалистичном освещении разработчики из *Supersonic*, похоже, ничего не слышали — высшая над трассой статичная трыпка навсегда отобьет у вас желание смотреть вверх, а немногочисленные фонари вызывают неодолимое желание разбить лампочки. Единственное, что удастся графическому упырю — демонстрация вполне сносной воды и неплохих погодных эффектов, которые, к сожалению, встречаются не так часто.

Разумеется, ни о какой интерактивности окружения и речи быть не может — не играется в *Hover Ace* разработчики явно полагают, что на гоночном треке разрушаются исключительно бочки и деревянные ящики, причем всегда совершенно одинаково. Разлетающиеся на сотни равных кусочков небольшие контейнеры просто умоляют больше ничего «не кантовать» — нервы, знаете ли, дороже. Окончательно в этом вас убедит залпущенная в дряхлый деревянный забор ракета, не причинив ему никакого вреда. Искренне желаю разработчикам поскорее приобрести календарь — они явно забыли, какой на дворе год.

У вас закончилась валюта? Очень зря. Ведь в загашинке у разработчиков осталась еще модель повреждений. Казалося бы, игре с гордо фигурирующим в названии словом «*Вдребезги*» сам Бог велел обладать если не великолепной, то хотя бы неплохой системой разрушения автомобилей. Увы и ах, не суждено. У машин после точных попаданий из огнестрельного ору-

жия отваливаются исключительно капот и багажник, после чего четырехколесное безобразие неизменно возгорается, но с потрясающим упорством ползет до финиша. Приехав первым на пылающей машине — плевое дело, а единственным результатом протаранивания оппонента на полной скорости служат матюги из колонок. Но об этом ниже.

Физика в игре, что меня уже несколько не удивляет, отсутствует как явление. Единственным местом, на котором автомобиль хоть сколько-то сопротивляется игрову, является лед, но здесь разработчики явно перестарались — удержать машину на местном «катке» просто невозможно. Конечно, я понимаю, что жанр обязывает, но ведь не до такой же степени — впервые увидев, как эдакие машины входят в поворот, половина потенциальной аудитории проекта может умереть от истерического хохота...

Заговорив о недостатках, не лишним будет наградить пинком и локализацию за авторством уважаемой нами компании «Бука». После образцовых русификаций *Railroad Pioneer*, *Far Cry* и *Beyond Good & Evil* нынешняя работа московских мастеров смотрится просто отвратительно. И дело тут далеко не в шрифтах или орфографии переведенного текста — губит локализацию совершенно «убитая» озвучка. Фразы, которые наши соперники выкрикивают по ходу гонки, мало того, что балансируют на грани между легкими ругательствами и откровенной матерщиной, еще и имеют свойство сливаться в единый хор пьяных зайчиков, который вдобавок пребывает в настоячим шипением, претендующим на роль радиопомех. Квалифицированные «западные» товарищи утверждают, что оригинальное озвучивание столь же неприятно, но нам-то от этого не легче!

Завершает парад орехов искусственный интеллект. Враги едут, стреляют и подре-



заяют очень неумело, то и дело норовя скатиться в овраг или взорваться на собственной мине. Уже через час игры в Mashed вы с легкостью научитесь притормаживать, когда застопоренный болван захочет отправить вас в кушет, и уворачиваться от летящих снарядов. Правда, в ситуации, когда оппоненты вынуждены объединиться в команду, AI действует намного грамотнее, и запросто может пожертвовать одной машиной, чтобы победила другая. Сogarасистит, это уже радует.

Прочитав эти строки, читатель наверняка удивленно спросит: «А какая же тогда, собственно, речь о пожирателе времени?» Ответ: «Самая что ни на есть прямая!» При всех своих недостатках Mashed обладает потрясающей динамикой и настолько увлекательным геймплеем, что ему позавидуют даже *Bandits* и *Hover Ace*.

Запомним главное: Mashed относится к традиционным гоночным играм так же, как детские аркады относятся к серьезному шутеру. То есть никак 😊. Большинство заездов не длится и десяти секунд, машинки навевают воспоминания о недавнем детстве, а оторванные от авто части или пламя из под капота ни в коем случае не могут помешать вам победить в заезде.

Mashed — ярчайший представитель беспашашной аркады, которая будет постоянно заставлять вас прыгать до потолка после очередной победы и эмоционально стучать кулаком по столу после поражения.

Основной режим игры, в котором вы будете открывать новые трассы, машины и игровые режимы — чемпионат. Можете смело забыть о необходимости считать копейки, пытаясь насобирать на новую автомобиль или более убойную пушку — став жертвой тотального упрощения, карьерный режим предлагает вам поучаствовать в заездах на любезно предоставленных разработчиками машинах. Никакой экзипировки автомобилям оружием нет: все пушки разбросаны по трассе в виде бонусов и имеют строго ограниченное количество патронов, по окончании которых неуязвимый ствол исчезает, открывая вам возможность подобрать что-то совершенно новое. Следует помнить, что каждый поднятый «агграт» существенно замедляет вашу машину, поэтому если вы обзавелись бочкой с машинным маслом (да, есть здесь и такие) — поскорее опустошите ее на повороте, вывалив содержимое на дорогу.

Наибольший интерес из режимов чемпионата представляют собственно гонки на выживание — стартуя вместе с тремя соперниками (которые могут быть как в команде, так и каждый против всех), вы всеми силами должны как минимум не отстать от лидера — слишком медленная машина при попадании «за кадр» попросту взрывается, выбывая из заезда. И так до того момента, пока не останется только один. Но не думайте, что единожды оказавшись единственным и неповторимым, вы тут же перейдете к следующему заезду. За победу в одном этапе выдается всего два очка, а для полного триумфа необходимо набрать целых десять. Единственное, что омрачает ситуацию — полностью неадекватная камера, пытающаяся одновременно держать в кадре всех участников заезда, что доставляет идущему первым игроку ни с чем не сравнимые ощущения от едсы вслепую... Кроме того, в игре представлены погони за беглецом, перестрелки с вертолетом, ну и, конечно, захватывающая сзда с привязанной к крыше бомбы, которая имеет дурную привычку взрываться при слишком медленном прохождении контрольных точек 😊.

Но максимально игра проявляет себя в мультиплеере, который представлен старой доброй игрой за одним компьютером. Помимо стандартных гонок на выживание в многопользовательской игре вы можете поучаствовать в такой традиционно шутерной забаве, как удержание флага. К сожалению, мультиплеер доступен далеко не всем — для каждого игрока нужен отдельный контроллер, так что если у вас нет джойстика или руля, придется довольствоваться исключительно синглом.

Тринадцать представленных в игре трасс (включая три бонусные) выполнены просто блестяще и сменяют друг друга ровно в тот момент, когда вам хочется увидеть что-то новое. Разношерстные ландшафты, забитое грузовиками шоссе, загородные пейзажи, раскаленные пустыни — двух похожих трасс в игре вам попросту не найти. Кроме того, сделаны они просто великолепно —

превосходный дизайн таит в себе немало сюрпризов для внимательных игроков, привыкших искать возможные срезы поворотов или надежно припрятанное разработчиками оружие. Ну а упомянутые бонусные трассы — просто отдых для души и постоянное восхищение 😊.



Единственное, что удручает — игра проходится очень быстро, оставляя после себя робкую надежду на возможное продолжение. Конечно, после основного прохождения вы сможете покорить любимую трассу за рекордное время или попробовать себя в свободных заездах, но это уже не то...



Mashed — уникальный проект. Созданная никому не известной командой разработчиков, имеющая массу огрехов в визуальной части, игра тем не менее имеет все шансы понравиться как любителям расслабляющих аркад, так и поклонникам серьезных автомосов, для которых подобные проекты в диковинку. Потрясающие затягива-



ющий геймплей, сумасшедший драйв и легкость освоения дают игре возможность претендовать на звание одной из самых увлекательных игр этого года. Прекрасное подтверждение того, что даже с небольшим бюджетом можно создать настоящую игру, плавящую желчью от которой будет лишь самый злобный критик. Но ведь среди нас таких нет, правда? 😊

MANIAC БРАТЯ ПИЛОТЫ ОЛИМПИАДА



Разработчики — это очень занятная порода людей. Изучать их можно долго и вдумчиво, наблюдая за их жизнью, изучая их повадки и проводя занимательные опыты. Известно о них только довольно многое. Например, то, что разработчики очень часто бывают падки на легкие деньги.

В чем же это выражается? Хотя бы в том, что если по миру гремит какое-то событие, они его немедленно оцифруют в игру и станут продавать за большие деньги. Как они рационально рассуждают, качество игры при этом решающего значения не имеет — все равно ведь купят, лишь бы тема была актуальной. А уж если удастся в одной игре совместить целых два значимых события, то это вообще...

Чарльз Гейтс «Происхождение девелопера»

Перед нами пример того, что идея быстро воспользоваться чужой популярностью может дать вполне положительный результат. **«Братья Пилоты: Олимпиада»** опирается сразу на две известные в народе темы. Во-первых, Олимпийские игры 2004, которые хоть и закончились, но популярность пока не утратили — многие еще находят, что пообсуждать. Во-вторых, возрождение из праха любимейшей народом серии о приключениях двух братьев-свинок, ранее известных как Колобки, иначе же — как Пилоты. Склеенные воедино эти два события превратились в небольшое платное дополнение к проекту **«Братья Пилоты: Обратная Сторона Земли»** — веселое, но короткое и больших усилий не потребовавшее.

Удивительное дело — дополнение оказалось лучше оригинала ☺

К «Обратной Стороне Земли» можно было очень качественно придраться, что мы и сделали в предыдущем номере. И анимация там криковата, и загадки путные имеются, и музыка напрягающая, и аркадные вставки не к месту, и так далее, и тому подобное. К **«Олимпиаде»** же таких претензий предъявить не удастся, да и, честно говоря, не хочется. Сохранив все плюсы ОСЗ, новая игра обрела несколько своих собственных. Бесподобные движения персонажей, действительно приятное музыкальное сопровождение, искрометный юмор, любимые персонажи и вечный злодей Карбофорс — в комплекте.

Наверное, самым смелым действием разработчиков была смена жанра игры. Братья Пилоты на сей раз бороздят отнюдь не квест, а аркаду, точнее — большой набор маленьких игр на олимпийскую тему. Впрочем, лишь игру сюжета создатели все же не решились, и выглядят завязка приблизительно так.

За несколько минут до старта олимпийских соревнований абсолютное все спортсмены сдали позиции и не явились на стадион по причине

Разработчик: PIPE Studio

Издатель: 1C

Жанр: аркада

Системные требования: P 2-500 МГц, 64 Мб ОЗУ, 4 Мб видео

острой желудочной революции. Твердо стоять на своих двоих остался только один спортсмен — Карбофорс. И если у него в ближайшее время не появится соперник, он автоматически победит в этой Олимпиаде как единственный претендент. Разумеется, братьям не могло не показаться странным стихийное исчезновение конкурентов известного злодея, и они отправились на поиски истины. Но когда они зашли на стадион, собравшиеся репортеры приняв их за спортсменов, и при малейшей попытке выслушать из-за двери забросали таким количеством интимных вопросов, что Пилоты предпочли не связываться и рискованно принять участие в соревнованиях.

Итак, суть игры состоит в том, чтобы выигрывать состязания одно за другим и, соответственно, переходить из одного помещения в другое, выискивая в каждой разделение улочки. В роли улук на сей раз выступают бутылки с разными жидкостями, которые объединяет одно — они все оказывают слабительный эффект. Кто подбросил эти бутылки участникам — дело ясное ☺. Остается лишь собрать достаточно доказательств, и Карбофору придется ответить за свои злодеяния.

Мини-игры, которые нам предстоит выигрывать, настолько забавны, что вкратце их описать довольно сложно. А подробно расписывать каждую из них — места не хватит. Чтобы хоть немного представить себе происходящее, вдумайтесь в тот факт, что братьев двое. А, значит, в соревнованиях они почти всегда участвуют вдвоем. Например, чтобы выиграть в прыжках в высоту, Шеф, в силу своего малого роста, приходится прыгать с головы Кологи. Чтобы Колога на бегу не забывал перерывывать прешития, Шеф постреливает в воздух из пистолета, от чего тот путается и валается в воздух, преодолевая барьеры. Если в каком-то виде спорта может участвовать только один из братьев, второй все равно торчит возле спортплощадки и подбадривает родственника.

Сами по себе виды состязаний тоже хороши, а заодно и хорошенько усложнены товарищами разработчиками. Вот, казалось бы, велика премудрость — шанту подвить. Колога, похоже, может подвить абсолютно любой вес, но основная проблема — донести эту дурду до контрольных весов. Мало того, что по пересеченной местности, так еще и центр тяжести у шанту постоянно смещается...

Нашлось место и пародии. Например, сражаясь на шпагах, я постоянно ловил себя на мысли, что этот принцип фехтования мне до ужаса знаком. Блок-контратака, блок-контратака... Прямо как в первом «Принце Персии». Чуть позже я обратил внимание на условные обозначения жизни! вверх экрана и мне стало ясно, что разработчики тоже видят в Пилотах нечто общее с «Принцем» ☺

Игра имеет три уровня сложности, которые различаются только по количеству очков, необходимых, чтобы отнять победу у Карбофорса. На легком уровне вся игра без проблем пробегается за часок, но вот на тяжелом уровне приходится хорошо попотеть. Но, по-моему, мало того стоит. Ведь мало того, что зло в очередной раз будет наказано, так еще и наши любимые свинки станут куда как знаменитыми. Еще бы — золотые медали во ВЕСЕХ видах олимпийского спорта!



Разработчик: Modern Games

Издатель: PAN Vision

Жанр: тактическая реалтаймовая стратегия

✓ минимальные: P 3-800 МГц, 128 Мб ОЗУ,

16 Мб видео

✓ рекомендуемые: P4-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб

видео

Shrike

BEYOND THE LAW

THE THIRD WAVE

Аумаю, не станет новостью, если я скажу, что после своего выхода *Commandos* стал практически родоначальником жанра «тактическая реалтаймовая стратегия». И уж точно не секрет, что стоит появиться на игровом рынке оригинальной идее, как ее начинают использовать все, кому не лень. Событию, так и случалось с вышеупомянутым *Commandos*. Вскоре после выхода первой части игры начали появляться клоны. Попадались порой очень достойные проекты, ничем не хуже оригинала — например, горячо любимые Люком *Desperados*. Иногда выходили довольно средние игры — сюда отнесу *Robin Hood: the legend of Sherwood*. А иногда вообще непонятно что. К последней категории относится и предмет данного обзора.

Сюжет (вкратце) таков. В начале этого века Европу накрыли три волны преступлений, подготовленные и спонсируемые определенными организациями. Началось с мелочей — алкоголь, сигареты, проституция. Вторая волна — взяточничество, убийства, рабство. Целью третьей волны был захват власти криминальными структурами, что им и удалось без особого напряжения. Естественно, такое положение дел устраивало не всех, поэтому из добровольцев был сформирован отряд по борьбе с мировым терроризмом, лидером которого вы и являетесь. Задачи отряда: противодействие планам врага, ликвидация контрабанды и устранение вожаков противника. Захватывающее, да? ☺

Давайте вспомним, чем так хорош был *Commandos*. Команда профессионалов, каждый с уникальными возможностями и умениями. Несколько вариантов прохождения миссий. Изумительно красивые багграунды и многое другое.

Чем же отличается «Третья волна»?

В самом начале игры нам предлагают укомплектовать свой собственный отряд. Для этого выделяется определенная сумма, при этом количество наличных от уровня сложности не зависит — как давали 35000, так и дают. Поначалу этих денег хватает, чтобы нанять двух-трех человек, но по мере прохождения миссий команда комплектуется полностью. У бойцов есть специализации: диверсант, спецназовец, техник, снайпер и телохранитель. Выполнять определенные действия (взлом замков, отключение сигнализации и т.д.) могут все, но с разной степенью эффективности. Бойцы вооружены по-разному, и если в *Commandos* пистолет был у каждого члена команды, то здесь — дай Бог, чтобы он был у каждого третьего. Основной вид вооружения составляют ножи, и если спецназовец с боевым тесаком смотрится еще пристойно, то вид диверсанта, вооруженного многоцелевым набором ножей/пилючка/кусачки/открывашка подвергает просто в недоумение. И ведь что интересно, этой зубочисткой он еще и убивать умудряется (наверное, враги, увидев воюка с таким инструментом, просто мрут со смеху). Вооружение снайпера также вызы-

вает легкий шок. Нет, я понимаю, что снайперка — это круто, но кто мне объяснит, почему в ней только ТРИ патрона? На всю команду попался один нормальный мужик с автоматом и пистолетом — и на том спасибо.

Ну вот, с горем пополам укомплектовав свою команду, попадаем на просторы первой миссии. Ба!.. Где-то я это все уже видел. Карта в изометрической проекции, несколько рубильников, которые необходимо нажать, передвигающиеся террористы. Смотри-ка, а ведь у них даже поля зрения есть! Ага. Есть-то они есть, только толку от них — ну никакого. Все, что за пределами поля зрения, скрыто для противника во мраке. Хоть стой, хоть пой, хоть бегай. Но стоит попасть в это самое поле — живым выйти сложно, так как убивают обычно с одного-двух выстрелов. Враги замечают практически все в зоне видимости, а определить, можно ли спрятаться во-он за тем камешком или ящиком выясняется, в большинстве случаев, при помощи комбинации *Save-Load*. Ну да ладно. Будет удало подкрадаться к спуспату сзади (только не пошлите!) и зарезать. По всем законам жанра тело полагается спрятать. И вот наш герой пристально смотрит на тело десять секунд, после чего оно (тело) укрывается элегантно зеленым куском брезента (!!!). Интересно, что цвет не меняется в зависимости от ландшафта, но противники, очевидно, поголовно страдают дальтонизмом ☹. Перетаскивать трупы здесь не обучены даже самые здоровые бойцы. Зато прятать оружие при передвижении научились все — неважно, автомат это или ножичек (выронить они его боятся, что ли?).

Да, а еще у подконтрольных вам солдат есть показатель шума, но толку от этого нововведения чуть — враг практически не реагирует на подкрадывающегося сзади бойца, и не важно, бежит тот, или идет.

Прохождение уровня сводится к банальному «всех-убью-один-останусь». Какая бы цель вам ни была поставлена в начале, все равно придется всех перебить. Хотя... когда АИ противника стремится к нулю, проблем это обычно не вызывает.

Графика игры средняя. Задники отрисованы неплохо, но для более пристойного вида им не хватает деталей. Фигуры персонажей мелкие и какие-то... корявые, что ли. Анимация примитивная, и не блещет разнообразием. Спецэффектов минимум, а те, что есть... Озвучка на том же уровне. Бандиты кричат, пули свистят, сирены воют. Хотя в кои-то веки русские бандиты говорят по-русски ☹. О фоновой музыке как-то и сказать нечего. Незапоминающаяся она.

Если вы, прочтя все вышеизложенное, размышляете, покупать эту игру или нет — значит, вы не верите тому, что читаете ☹. В чем-то это хорошо — на заборах тоже много чего пишут. Но, значит, мне не удалось убедить вас в том, что эту игру покупать не стоит (разве что врагу подарить ☹).



Акелла (vitzli@mail.ru)

DARKFALL

Разработчик: «Акелла»
Издатель: The Adventure Company
Жанр: Квест
Системные требования: P 2-400, 64 Мб ОЗУ (128 Мб для W2K/XP), видеокарта SVGA, поддерживающая 32-бит цвет, 200 Мб на жестком диске, 24х CD-ROM, клавиатура, мышь (☺)

Обитель Тьмы

*Добро всегда побеждает Зло
Кто победил, тот и добрый...*

Вам правится 7th Guest, Phantasmagoria, I have no mouth & I must scream? Вы любите бояться? Конечно... да! Но почему?

Зачем людям такие игры? Зачем они играют в то, что их пугает? Мне кажется, люди хотят верить. Не обязательно в то, что добро сильнее зла. Люди хотят верить, что ОНИ сильнее зла, и все в их руках.

Итак, добро пожаловать на борыве со злом ☺

История начинается незадейливо: вам звонит брат и просит приехать к нему, поскольку ему угрожает нечто. Неужели брат сошел с ума? Но были еще два студента, охотники за привидениями — они пропали, и это не вымысел. Конечно, вы откажетесь на вызов и приезжаете в Довертон. Станция заброшена. Никого. То есть, почти никого. В туннеле вас находит мальчик-привидение Тимоти Пайк, вы его не видите, только слышите. Он говорит, что поможет во всем разобраться, и первые шаги вы делаете под его чутким руководством. Но потом Тимоти уходит — ему нельзя долго быть рядом с вами, иначе Оно найдет вас...

Fear in my veins

Утак, господа геймеры, что в жанре ужасов главное? Правильно, атмосфера.

Сначала, когда со мной заговорил призрак мальчика, я разочаровалась. Ну и где обещанная таинственная и мрачная атмосфера? Со мной разговаривает ребенок, голос у него почти веселый... Потом Тимоти ушел, оставив меня слышать тишину — и вот тут-то я поняла, что тишина эта жуткая. Я осталась совсем-совсем одна... Но когда я добралась до отеля, тишина сменилась звуками — и это оказалось еще хуже.

Странные голоса, музыка из комнат, шаги за дверью, шепот, плач, скрежет, царапанье... А стук в дверь? Когда я осматривала некоторые комнаты, в дверь трижды стучали. Выходили в коридор — а он уже пуст, никого не видно. Не видно, но что-то чувствуется. Кажется, будто из-за приоткрытой двери на вас кто-то смотрит, будто за вами следят портреты... И веришь, действительно веришь, что отель заселен призраками.

Так оно и есть. Призраки повсюду. Пару раз мимо окон проезжали призрачные поезда, хотя поезда здесь давно не ходят. Когда выходили из кабинки женского туалета, на мгновение в проеме показывалась мужская фигура. Ну, со свистом за окном все понятно ☺. А еще иногда с вами говорят души людей, пропавших в 1947 году. Время от времени звонит телефон, и у вас есть возможность прослушать сообщения «оттуда».

Вы лично становитесь свидетелем необъяснимых явлений и находите множество свидетельств необъяснимого: местные легенды; фотографии, сделанные пропавшим хозяином гостиницы и горе-охотниками за привидениями. Неплохо поработал пропавший хозяин, но больше всего впечатляет база данных студентов: множество информации о паранормальных явлениях, о призраках, очень удобный подобранный материал о тайне самого отеля, фото, видео, звукозаписи, документы...

Но вернемся к главному, к атмосфере. Предельно мрачная и замкнуто ужасная? Точно ☺! Комнаты кажутся и заброшенными, и обитаемыми одновременно. Обычная мебель и привычные вещи расставлены и расположены так, что это настораживает и вызывает необъяснимый дискомфорт. Как создатели игры этого добились? Не знаю. Но квест держит в постоянном напряжении, хотя скорости реакции не требуется. Большой поклон в сторону разработчиков. «Мрачная и таинственная атмосфера, созданная великолепным звуком и эмбиентной музыкой» у них получилась на славу.

There's Darkness Falls

Теперь о том, без чего самая жуткая атмосфера лишена смысла. О сюжете. Атмосфера очевидна. Думаете, у главного героя параноя? Нет! Необъяснимое происходит, и об этом свидетельствует все, что герой находит на своем пути (с вашей помощью).

Документы. Именно они толкают вас вперед по сюжетной линии. А еще — маленькие «улики», оставленные тут и там, случайно и не очень. Сначала найдется брошенная кем-то газета, будут вывески и объявления... Все оставлено так, как было в «хорошие» времена. Потом — «база» брата. И снова вещи лежат так, будто хозяин скоро вернется... Сломанный мобильный, профессиональные записки. Ничего особенного, разве что его чуть беспокоил свист под окнами и «малыш» из туннеля», но об этом пишется скептически — мол, не верю я в призраков... и только последняя запись тревожная.

Трудно распутать последовательность событий, разложить их по полочкам. Ваш брат и студенты исчезли недавно, люди из отеля — давно. Однако... такое впечатление, что все вокруг осталось в далеком сорок седьмом году. Конечно, никто не делал ремонт в отеле, но даже лампочки еще работают. Звонит телефон. До сих пор лежат поверенные книги и рецепты, стоит телескоп Эдмунда Верни, комната хозяйки словно простолая нетронутой с тех самых пор. И кажется — обитатели были здесь вчера.

Честно говоря, я не сразу поняла — кто, где и когда пропал, почему пропал и при каких обстоятельствах. Зато мне было не сложно сказать, что эти люди делали ДО своего исчезновения, даже о чем они думали, что их беспокоило в тот момент. И с каждой новой находкой ситуация все больше и больше прояснялась. Письма-привидения — это нечто новое... ☺ А еще записки, рисунки. И, если постараться, можно сложить порванные записки или раздобыть из топки полусожженные листы. Тайны, интриги...



Очень редкое явление, когда я с удовольствием и интересом вчитывалась в ЛЮБУЮ печатную и написанную от руки информацию — мне так же интересно было узнать о видах призраков, как и о том, что случилось с охотниками за привидениями.

Так что — спасибо разработчикам. Играть интересно! Поэтому напротив утверждения «захватывающий сюжет в лучших традициях голливудских триллеров» я бы тоже поставила жирную галочку.

Don't play hide and seek with death...

Играть в «Обитель Тьмы» не сложно. От вас не требуется быстроты реакции — только внимание и догадливость. Сперва мне не понравилось. Жутко хотелось чем-то вооружиться и вести активную борьбу с этой самой, Тьмой. Затем почему-то захотелось найти фотоаппарат и фотографировать призраков. Нет, не так в Fatal Frame, а так... фото на память ☺

Но нет — так нет. Значит, будем надеяться на свои мозги и на вещи, которые найдем. Кстати, вещей мы находим очень много, но не можем взять с собой все, что хотим — только то, что положено. А то, что положено, вполне помещается в обычный карман, всего десять предметов. И то, как я поняла, датчик мы цепляем на одежду, а ключи и отвертка много места не занимают.

Но, между прочим, ограничение предметов, которые можно взять с собой, создает некоторые неудобства. Про фотокамеру я тоже не случайно упомянула. Трудно запомнить, как выглядят все нужные надписи и рисунки, непросто сориентироваться, кто с кем в каких отношениях состоит в отеле. Поэтому я постоянно все записывала — и у меня ушло немало бумаги, учитывая все записи, зарисовки и решение задач. Да-да! Задачи вам придется решать устно. Например, зашифрованные записки, где одна буква заменена другой. Вам просто показывают эту записку, а как вы ее переведете — это ваши проблемы. Вообще, ребусы в игре требуют не только догадливости и небольшого применения фантазии, а и внимания. Часто встречается загадка на правильную последовательность: какой звук за каким, какая кнопка за какой, какой цвет или элемент. И когда понимаешь, что подсказку уже встречал, но она в другой комнате, а ты ее не записал... Принимите мой добрый совет: не жалеете бумаги!

Теперь об управлении. Вы можете поворачиваться направо, налево и идти вперед, а также подниматься или спускаться по лестнице. Если предмет можно/нужно посмотреть поближе, появляется изображение лупы. Если можно что-либо щелкнуть, нажать, открыть, появляется изображение руки, а если с предметом можно взаимодействовать предметом из вашего арсенала, появляется изображение разводного ключа. Как видите, все предельно просто. Когда вы находите «стратегически важный предмет», заслуживающий почетного места в вашем кармане, при нажатии он автоматически перемещается в инвентарий, не спрашивая вашего согласия. Если можно поговорить с привидением, то появляется строчка, в которой вы можете задать вопрос и кнопка «сказать». Пишете вопрос, нажимаете, и, если привидение захочет, оно ответит. Никакой динамики — если не считать динамикой поднятие трубки звонящего телефона или ожидание появления поезда-призрака у окна. Можете попытаться увидеть того, кто стучал в дверь, только ничего у вас не выйдет. Проверено ☺

Итак, вам предстоит внимательно пройти по «более чем сорока локациям» и попробовать перенести все «более двадцати пяти часов геймплея» в свои мозги. Хорошо, что загадки из игры можно разгадывать и в метро по дороге на учебу.

In the end it doesn't really matter

А теперь выводы, как же без них. Но сначала, чтобы потом не говорили, что игру рассказывала, а про мелкие неприятности не предупредила, брошу пару камешков в огород разработчиков.

Только аккуратно, чтобы не повредить всю редиску ☺. К мелким недостаткам я бы отнесла озвучку. Если перевод в большинстве своем удовлетворителен, а местами хорошо, то озвучка меня не порадовала. Не знаю, как говорили актеры в оригинальной версии, но порусски они говорят совершенно не с теми интонациями. Выдевают какие-то несущественные слова — а то, что, по идее, должно быть страшно, говорят словно бы между прочим. К тому же, переводы далеко не все. Например, аудиозаписи в базе данных Поли и Най-

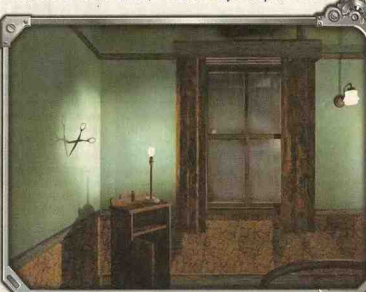
жела. Вся фишка в том, что записи нужно обрабатывать — убирать шум и пробовать разные частоты, чтобы разобрать голоса. Особого сюжетного значения эти записи не имеют, но все же неприятно.

Теперь, когда и с камнями, и с редисками покончили, могу признаться, что я думаю. Если честно, я бы игру похвалила. И вот почему. Начиная играть, я ожидала другого — и все равно играть мне понравилось. Игра пощекотала мои нервышки, ко-



торые давно нуждались в небольшой встряске. Она дала пищу для моих мозгов, которые давно нуждались в новых впечатлениях. А еще, когда я наконец-то ее прошла, я испытала большое облегчение — но почему-то мне захотелось пройти игру еще разок, заново перечитать всю информацию и посмотреть, как воспринимались факты, когда ты уже знаешь, что произошло и кто есть кто.

Я буду рекомендовать эту игру — хотя и не всем. Понятное дело, у многих из нас есть свой любимый жанр. Однако бываю, играю вне жанров. Я бы не сказала, что эта игра такая, но в ней есть нечто необычное, так что советую сыграть в нее



тем, кто любит ребусы и таинственную атмосферу, игрокам любознательным и эстетам.

К сожалению, я не могу в точности сказать, что мне понравилось в этой игре больше всего. Я постарался расписать все очень подробно, и все-таки не могу дать ответ. «Обитель Тьмы» — целая картина, сложенная из мелких, хорошо продуманных деталей, и воспринимать ее я рекомендую целиком.

toPa2a

MOB ENFORCER

Разработчик: Touchdown Entertainment

Издатель: Valu Soft

Жанр: FPS

Системные требования:

✓ минимальные: P III 500, 256 Мб ОЗУ,

32 Mb video

✓ рекомендуемые: что-нибудь повыше

...И самым известным среди них оружием были томпаки...

Это была обычная лекция перед очередным тестом для стажеров. Сейчас агент-мастер закончит лекцию и выберет «счастливого добровольца». Такое ощущение, что это буду я.

— На сегодня все. Стажер toPa2a отправляется выполнять этот тест. Остальные могут быть свободны. Задания получите на выходе.

Ощущения меня не подвели. Понятное дело. Я же за целый месяц не сдал ни одного рапорта. Теперь мастер до-о-ого будет отправлять меня на самые скверные тесты.

— Слушай внимательно. Ты теперь Джимми де Мора, один из сержантов Аль Капоне, — начал объяснять мастер, выдавая мне старомодный плащ и шляпу. Будешь выполнять самую грязную работу и истреблять вражеских урков.

— Простите мое любопытство, — поинтересовался я, пытаясь попасть в рукава плаща и не уронить шляпу. — А орудия труда мне полагаются?

— Для начала тебе дадут трубу и Colt 1911. Дальше — сам раздобудешь. Ну что, готов?

— Так точно!

— Вперед!

Кого бы пристрелить?

Многие подтвердят — бываю в жизни такие периоды, когда играть практически не во что. В любимой РПГ по десять раз перепробовав все варианты создания персонажей, с дисков с симуляторами уже даже пыль стереть неохота, от стратегий мозги вянут, а красоты «ФарКрая» и «Пейкиллера» снятся только в дурных снах. Тогда начинаются блуждания по магазинам и топчанам. И никто тебе не помощник, приходится полагаться на интуицию и вверяться наудаче на коробочке. Иногда удается найти достойную Игру (например, «Космические Рейнджеры») — а иногда нет...

В тот день я забрел в магазин в безнадёжных поисках какого-нибудь шутера. Захоте-

лось просто пострелять. И вдруг я увидел диск «Mob Enforcer». Надпись на обороте сообщала, что действие игры происходит в 30-е годы прошлого века в Чикаго. На память сразу пришла великая «Мафия». Поразмыслив, я решил, что эта игра способна скрасить мое серое существование. И вот что получилось.

Стреляй — не хочу

Ага, нам нужно пристрелить братьев Ченцо. Для этого имеются пистолет, труба, дробыш и томмиган. И куча патронов к ним (особенно к трубе ☺).

— *Прим. лит. ред.* Тра-та-та-та... Протвиник готов. А че это он скачками с лестницы скатывается? О, вот и братья... На тебе, и тебе, и еще вот так! М-да. Стандартные боссы, спокойно выдерживают 50 хелстонов. Звонит телефон. Поднимаю трубку, мне говорит: молодец, хорошо справились, присуждаем кличку Пулемет. За что? А так, если ранят — матерос по скорости пулемета. Ладно. Теперь новая задача: подорвать пивзавод. Пивзавод?! Садюги ☺! Ну что ж, устрою я им пьяную апокалипсис...

Пристрелил бы...

Ну что я еще могу сказать о разработчиках? Делали эту игру на движке Lithtech Jupiter сами создатели еп-г-а. Что же помещало им использовать весь потенциал движка? Не ждите PolyBump™ Mapping и красных динамических теней. Полигонов мало. Модели людей довольно кривые. У машин (которые представляют собой лишь элемент декораций) — восьмугрунтольные колеса. Кстати, о декорациях. Все текстуры в игре выполнены в темной гамме.

Анимация? Ну, так себе. На то, как противники скатываются по лестнице и переваливаются через перила, лучше не смотреть. Неплохо сделано только оружие.

Со звуком все более-менее. Правда, музыки как-то не заметно... Выстрелы звучат впло-

не естественно. Персонажи озвучены неплохо. Противники при приближении орут что-то вроде: «Он здесь!» Когда умирают, громко воют или мерзко пищат. В общем, нормальный звук.

Интерактивность сводится к возможности разбить окно, ящик или пару бутылок. Физика плохая. Что только стоит куврякающийся на невидимой плоскости в воздухе противник. О реалистичности вообще говорить не стоит. Персонажи загораются от горячего пара, но гаснут через пять секунд после попадания «коктейля Молотова» ☹.

Очень хочется отбугать дизайнеров. В игре всего две локации. Это темный Чикаго и светлый Вест-Сайд. Имеются также туман и однообразные здания. Как видно, дизайнеры хорошо освоили операцию Copy/Paste. Все помещения в зданиях и магазины на улицах одинаковы. Некоторые комнаты слегка отличаются расстановкой мебели. Одним словом, соблюдены все принципы плохого дизайна. Единственное, что сделало толково, это следы крови на стенах. Одна миссия по оформлению мне очень напомнила... Стоп! Об этом ниже.

Дежа вю

Сику в тюрьме. Ну надо же! Только вышел из подорванного завода, как меня загребли. Надо отсюда выбираться. Как? Осматриваемся... Трещина в стене. Ювануа, ноль эффекта. А может надо чего-то подождать? Подождим... Надо использовать силу. Пошел через портал, выглянул светлой сны. Так, так... Какое у нас самое слабое оружие? Волопропроводная труба! Есть труба. Под умывальником. Отдираем. Начинаем колотить стену. Пробираемся в образовавшийся проход. Что-то знакомое... Прыжки по ящикам, провод в воде, горячий пар... Ящики крошится в поисках аптечек и брони... Где я это уже видел? Да это Half-Life! Сейчас, наверное, из-за угла попрут зомби... Э, нет. Дежа вю кончилось. Вон уже виден лок. А вот и снова Чикаго.



Разгуляться бы на воле

В игре всего десять миссий. И всего на 2-х локациях. Сами задания очень скучны. «Пойди туда», «субей того» и «взори это». Эта скукота проходится без напряга за несколько часов. После каждой миссии будут показывать статистику. Сколько убитых, сколько хедшотов, сколько бабулосов нашли... За это начисляют деньги. Но не думайте, что сможете за эти деньги сами себе оружие покупать. Деньги — всего лишь показатель выполнения миссии. Кстати, у меня со статистикой был один прикол. В ней было написано, а я на первом уровне сделал 26 хедшотов. А врагов было не больше двадцати, да и не каждому я стрелял в голову. Заставляет задуматься...

Продолжу о противниках. То, что они респавятся в нужных местах, это понятно. Но они периодически делают это во время ваших блужданий по локации, когда вам совсем не до них. Вот представьте: ходите вы по городу в процессе миссии, бубня себе под нос: «Ну где этот дохляк-склад, где же?» Секундное подвисание, и с двух сторон прут оппоненты. Быстро расправляетесь с ними и продолжаете поиски склада. Снова подвисание... Через полчаса таких поисков с перерывами можете взять разработчиков из Touchdown, и... Мораль: **Mob Enforcer** воспринимает из пользователей натуральны сдвистов ☹.

Впрочем, пора сказать об игре что-то хорошее. Поговорим о... ну, например, о главном герое. Если не забыли, его зовут Джими де Мора Пулемет. И представляет он собой всего лишь безликую малополигональную модель. Причем, в прямом смысле слова «безликую», т. к. нам героя показывают все время со спины. Вспомним великопелную «Мафию» (а заодно и «Школу Молодого Девелопера» Кертиса в № 30(140)): играя за Томми Анджело, мы постепенно начинали думать о нем, переживать за его судьбу, задаваться тережащими его вопросами. А единственный вопрос, который возникает при прохождении **Mob Enforcer** за Джими Пулемета, это — дойду я до конца или сейчас по злобе винт форматну? В общем, не получилось у Touchdown создать запоминающегося персонажа.

Да-а... Как-то не находится у меня хороших слов. Об оружии, разве что? Его немного. И все мы уже видели в других играх. Вот полный список: водопроводная труба, Colt 1911, дробовик, томганг, взрывчатка, кемперка, автоматическая винтовка и «коктейль Молотова». Я чаще всего пользовался томми, т. к. он скорострельный, довольно убойный, и патронов всегда хватает. Дробовик хорош лишь сначала, потом просто забывается о его существовании. Слишком ограничен его боезапас. Взрывчатка нужна только для некоторых заданий. У снайперки сильная отдача вверх. Да и не пригодится она в таком тумане. А вот автоматическая винтовка — выбор любого уважающего себя геймера. Врагу хватает одного попадания! Стреляет очередями по три патрона. Очень помогает против толпы. Одно толь-

ко плохо: патронов очень мало. А так — самый рулезный ствол в игре. Кольт — самый обычный пистолет. Зато с трубой связана одна прикольная фишка. Когда фигаешь противника, его кровь остается на трубе и на руках. Где-то уже было что-то похожее. Но попробуй переключиться на другое оружие, и кровь останется на руках! Причем, прорисовано все классно. К сожалению, это единственное в игре, что сделано хорошо.

Кого бы все-таки пристрелять?

Я лично не понимаю логики западного разработчика. Вроде бы, если девелоперы молодые, то они должны сделать нечто заслуживающее внимания, чтобы заработать авторитет. А опытные должны поддерживать этот авторитет. Правильно? Судя по результатам — нет ☹.

Меня удивляет, почему сами разработчики движка его так поганно применили. Ведь они должны все его возможности изнустить знать! А дизайн? Кто у них текстуры делает, дворник для Васи? И он же в перерывах на обед пишет сценарий? А еще главного героя озвучивает. Хорошо, пусть сценарий и главный герой не особо важны в шутерах. Ну тогда хотя бы графику можно было довести до ума!

Ладно, не буду взымать к совести девелоперов. Без толку. Не получилось у меня в этот раз найти настоящую Игру — или хотя бы стоящую игру ☹. Может, кому-то

повезет больше. А мне пора приближаться к выводам. С оружием в руках.

Пристрелка к выводу

Я вышел из здания с томпомом в руках и сигарой в зубах. Мне все-таки удалось вывести Аль Капоне из Лексингтон-отеля. Хотя пару раз его чуть не убили, в целом я справился с миссией без труда. Затянувшись сигарой, я вдруг вспомнил, что не курю. Я закинул сигару в последнюю бутылку «коктейля Молотова» и бросил в одно из окон здания. Вслед полетел и автомат — не беру чужого. Теперь — избавься от плаща и восьмьюгольной шляпы, надоело резаться об ее углы. И как можно скорее составь рапорт и сдать его агенту-мастеру. Может, в следующий раз он выдаст мне нормальный тест. А потом — звание «Агент», крутые задания, орден на воротник и бесплатное медицинское обследование у доктора Кертиса... Ага, размечтался! Сперва надо придумать, чем я сегодня накормлю своего Ти-рекса. Неужто опять макарами? Придется идти в Crimsonland, мясо искать. А потом — садиться за рапорт.

Вывод

Цтра-однодичка. Покупать не советую. А уж если приобрели, то быстро пробегите, аннистальните и отправьте диск в пыльную стопку собратов на вечное хранение.

"Станция" объявляет о начале нового учебного года!

Лучшие преподаватели престижных ВУЗов и специально разработанные программы по каждому направлению помогут Вам освоить как элементарные навыки работы с компьютером, так и сложные программы, которые повысят ваш профессиональный уровень.

Проводится набор по следующим направлениям:

- :: Компьютер для начинающих
- :: Программирование на C/C++
- :: Программирование на Pascal / Delphi
- :: Администрирование сетей Windows NT/2000
- :: Компьютерная графика и верстка
- :: Компьютер для инженера. AutoCAD



По окончании выдается диплом государственного образца.

Адрес: ул. Героев Космоса, 4 ТРЦ «РИТМ»
тел.: +38 (044) 247-19-58



СТАНЦИЯ

Red Imp

FEEDING FRENZY

Fun, Fun, Fun

В последнее время в гейм-индустрии обнаруживается довольно неоднозначная тенденция к интеллектуализации производства — иначе говоря, игры в среднем становятся «умнее». С одной стороны, это способствует повышению IQ среднестатистических геймеров, да и внимательные родители, заботящиеся о психическом и умственном состоянии чада, намного быстрее согласятся купить ребенку ту же Stronghold, Europa Universalis и Splinter Cell, нежели аркадоподобные и довольно бездумные мясорубки вроде Serious Sam, Painkiller etc. Таким образом, игры с щадящей долей жестокости и насилия, требующие от игрока познание вращать мозгами, заведомо оказываются в фаворе: игру купят и взрослые, которым время от времени бывает охота поиграть, чтобы развеяться, и дети, которым, по большому счету, все равно во что играть, лишь бы родители не запрещали. А с чего бы это родителям запрещать играть в умную стратегию, развивающую логическое мышление, творческие способности, а также чрезвычайно полезные в жизни командно-административные навыки?

Но есть во всем этом и пресловутая ложка дегтя: те же Europa Universalis, разнообразные Tuscoop и прочие стратегии все реже отзываются на призывный клочок компьютерных игр — «Fun, Fun, Fun». Да-да, игры изначально создавались именно для отдыха, а не для повышения интеллекта, и потому в прежние времена в чести были наивные и простые аркады: взрослые бизнесмены, приходя домой, усаживались за компьютер (приставку) и, попивая чай, носились по уровням Digger'a, истребляли космических пришельцев в скроллерах и «гоняли шары» в арканои-

дах, просто расслабляясь, получая удовольствие от игры в чистом виде. Конечно, такие игры есть и сейчас (к примеру, Crimsonland, Ricochet Lost Worlds, Air Strike и так далее), но их становится все меньше и меньше. Приятно, что все же иногда появляются яркие образцы почтенного жанра аркад — например, такие как Feeding Frenzy...

Игра представляет собой... как бы это сказать... симулятор рыбы ☺. Иными словами, управляете вы обычной океанской рыбой. Основная ваша задача — поедать маленьких рыбешек и скрываться от больших представителей океанской фауны, а потом, отъевшись, вырасти большой-прелюбшой и съесть всех остальных. Несложная завязка, ага?

Как уже говорилось, игра принадлежит к роду несложных аркад, и задумываться над происходящим во время игрового процесса вам не особо-то придется. Все, что от вас требуется, — не поддывать слишком близко к большому рыбак и как можно скорее поедать малышей. Набивая брюхо морепродуктами, ваш персонаж вырастает в размерах и получает возможность расширять свое обеденное меню в пользу других, более крупных рыб. Правда, и враги становятся толще, но после очередного eat-level-up (извините за такой странный термин, но ничего лучшего в голову не приходит) вы сможете проглотить и их. Вот, собственно, и все.

Игра состоит из этапов, а те, в свою очередь, из уровней. На каждом этапе в нашем распоряжении оказываются все новые и новые рыбы, и чем больше этапов и уровней вы прошли, тем сложнее становится играть. Перед каждым уровнем мы получаем брифинг очередной миссии, в котором описываются возможные неприят-

Разработчик: Sprout Games

Издатель: GameHouse

Жанр: аркада

Системные требования: Windows 95, 98 и выше, 500-Мб процессор, 96 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, DirectX 7.0

Web-сайт: <http://www.bigfishgames.com>

ности (вроде плавающих барракуд, медуз и касаток) и даются некоторые полезные советы по прохождению. Лично я все эти брифинги пропускал — намного интереснее выяснить все самому в процессе игры.

По мере прохождения игры меняются и масштабы среды обитания: наши рыбки оказываются уже не в маленьких водоемах, а в огромных океанах, населенных опасными хищниками, мелкими, но очень красивыми донными рыбами и разными дерзкими беспозвоночными. Игра становится несколько сложнее и начинает по-настоящему напрягать. Впрочем, играть все равно интересно.

Графически игра выполнена на высоком уровне. Рыбы прекрасно анимированы, бэкграунды выглядят просто потрясающе, а уж то, как нарисованы барракуды и касатки... Да, это нужно увидеть, на словах не объяснишь. Правда, несколько смущает фиксированное разрешение 640×480, но его вполне достаточно, чтобы погрузиться в незамысловатую рыбью реальность.

Звук в игре очень правильный, идеально попадает в атмосферу. Стоит только послушать, с каким звуком ваш подопечный проглатывает добычу, и все вопросы и сомнения тут же отпадают...

Вывод

Уже спустя первые десять минут игра вас настолько затягивает, что все, что не попадает в картину мира обитателя глубин, для вас просто перестает существовать. По всей комнате раздаются дикие вопли: «Жри ее, жри!» — а все желающие занять ваш компьютер отсылаются куда подальше. Иначе говоря, игра великолепна. И нечего умищать — не всем оно к лицу...



Разработчик: Pixar&Disney над наборот

Издатель: Disney&Pixar над наборот

Системные требования :

✓ минимальные: P-233, 32 Мб ОЗУ,

4 Мб видеокарта, 260 Мб на жестком

диске;

✓ максимальные: P2-400, 64 Мб ОЗУ

MIKE'S MONSTROUS ADVENTURE

OzOn

Любимая детьми и взрослыми всего мира компания Disney в содружестве с уже известной анимационной студией Pixar начинали совместное творчество с короткометражными 3D-мультфильмами. Проекты оказались успешными, и славный голливудский тандем решил создать полнометражный анимационный фильм. Первым «широкоформатным» героем (или героиней?) стала обыкновенная настольная лампа. Успех превзошел все ожидания. Со временем та самая настольная лампа стала торговым знаком Pixar.

Можно долго рассказывать истории и предистории, но, думаю, что такие прекрасно воплощенные задумки, как «В поисках Немо» или обе части «Игрушечной истории», говорят сами за себя.

С игрой «В поисках Немо» мы недавно познакомились. Теперь настала очередь «Корпорации монстров», созданной по одноименному мультфильму тем же коллективом. Нашим игровым персонажем станет Майк — симпатичный одноглазый зеленый монстрик, имеющий чувство юмора и родственное сходство с любимым нами с детства Колобоком.

Майк честно вкалывал на благо корпорации, не считаясь с личным временем. Именно поэтому он в очередной раз задержался на работе допоздна. Уже почти собравшись домой, он с удивлением отметил подозрительную суету в соседнем кабинете. По логике вещей в такое позднее время там никого быть не могло! Может быть, Майк в чем-то и сомневался, но любопытство оказалось сильнее опасений и предрасудков. Приоткрыв дверь, наш герой сразу же увидел странный агрегат, который оказался новейшим Фильтром Энергии Смеха — 5000. И только потом он заметил своего друга Джорджа Сандерса.

— Джордж, что ты здесь делаешь в такое позднее время? — недоумленно спросил Майк.

— Фильтр должен быть готов к утру, но мне кажется, что он еще не совсем отлажен. Придется мне, наверное, остаться и устранить неисправности.

— Понятно, — задумчиво протянул Майк и с интересом потянулся к рычажку, привлекающему его внимание: — Может, нужно дернуть вот это, и все заработает?

— Майк! Не вдумай! Только не это! — закричал почтенный мистер Сандерс (монструозного, но очень симпатичного вида).

Но было поздно. Ведь хитрая машина совершенно не знала о благих намерениях Майка, а потому на всякий случай самолликвидировалась. А потом, как на зло, заработала система воздухо-

очистки, затянув в свои недра не только детали смехового фильтра, но и любимые Карты Смеха Майка, которые ему были необходимы для работы...

И вот теперь подумайте, мальчишки и девочки, а также их родители: как Майку жить дальше, если ему очень неудобно быть другим, который по его небольшой вине может пострадать от нечаянства? А без собственных Карт Смеха вообще лучше на работу не приходиться.

Вариантов развития дальнейших событий есть всего два. Либо остаться на всю жизнь опозоренным и безработным, либо постараться разыскать свое имущество и привести Фильтр Смеха в рабочее состояние.

Не знаю, что выбрали бы вы, но Майк выбрал второе. И если вы ему не поможете, то он с горя потеряет свое чувство юмора, а это — самая худшая из потерь, как мне кажется.

Правда об игре и чуть-чуть больше

Забавный аркадный квест для малышей, с хорошей графикой и озвучкой. Кстати, об озвучке. Есть один нюанс, который привлекает одних и отпугнет других. Все персонажи говорят исключительно на английском языке. Спихронно каждому произнесенному слову на экране монитора появляются субтитры на русском языке, которые раскрашены в цвета, соответствующие цвету персонажа, их произносящего. Поначалу, первые минут пять, меня это раздражало, но потом я понял, что иностранный язык легче всего учить именно так! Методика обучения в игровой форме пропагандируется очень давно, но такой яркой иллюстрации к ней я не видел никогда. Уверен, что любой маленький человек после этой игры заговорит на английском — и не отрывочными словами, а осмысленными фразами. Честно говоря, даже не знаю, кого за это благодарить. Скорее всего, издателей.

Может, кого-то напугает слово «монстр». Спешу заверить вас, что к ужасам и триллерам в данном случае оно не имеет никакого отношения. Это просто очередная попытка показать детям простую вещь: если кто-то совсем не похож на тебя, это не значит, что он не может стать твоим другом.

Играть в «Корпорацию монстров» или нет — решать вам, дорогие взрослые тети и дяди. Думаю, что дети давно сделали свой выбор. Если бы мне было не больше 10 лет — играл бы обязательно! А если бы хотел выучить английский язык — тем более. Очень здорово, когда можно учиться, играя.



Артем РЫБАЧУК aka Вдомах

RAGNAROK ONLINE SERVER

Системные требования: Windows ME/Windows 2000/XP (редко идет под 98), Pentium 500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 8 Мб видео с DirectX 3D, DirectX 8.0 или выше
Жанр: MMORPG

Официальный сайт: <http://motr.ru/>

Оказывается, место в рубрике Почтовая площадь строго ограничено двумя полосами. Мало, но я постараюсь втиснуть все наиболее важное, не потеряв необходимого. Так что перейдем к делу!

Моя любимая роль

Ролевая составляющая игры **Ragnarok Online** не удивляет чем-то особо оригинальным, но весьма привлекательна для ценителя ролевых игр. Не пытайтесь вложить все богатство ролевой фантазии в первого же чара — скорее всего, вам не удастся его грамотно раскачать. Создайте пробного персонажа, познакомьтесь с миром, изучите статьи, ментальное местное население, цены на рынках, а после и создавайте дежурного. Не переживайте, можно пожертвовать всем заработанным тренировочным чаром в пользу развития второго. Конечно, можно, прежде чем дебабировать в качестве игрока в **Ragnarok**, перелопотить форум и базы данных, чтобы узнать что по чем, но ведь так приятно самому изучать новый мир, без чьей-то помощи создавая местных гендалыров и гералков. Можно также попросить объяснения касательно некоторых деталей игры непосредственно у играющих, с помощью чата.

Генерация. Все, что от вас потребуется, кроме выбора внешнего вида — это настроить *дизайн* *статов*, которых всего шесть: *Сила* (*str*), *Выносливость* (*agi*), *Ловкость* (*dex*), *Интеллект* (*int*), *Удача* (*luk*) и *Жизнеспособность* (*vit*). Определить свою профессию в самом начале игры нельзя — для начала требуется достигнуть десятого *Job*-уровня. Но если вы уже решили, чем будете заниматься, можно преркнуть, какие статы понадобятся больше другим, и, остановившись на паре-тройке, качать только их.

Например, рассказом карьеры *мага*. При генерации идем на Интеллект по максимуму, после чего выбираем вспомогательный стат (советую *dex*, *vit* или *agi*) и можем забыть о существовании других (поиграете — решите, нужны ли они вам). По достижении 40-го уровня *Job* вам представится возможность выбрать, обучать ли вам на волшебника или на мудреца — каждый из них имеет неслабое ко-

личество персональных скиллов. Но это только возможность, лучше дожидаться 50-го и только тогда определиться, иначе пропадут целых 10 скиллоновтов.

Изявив толпы самых разных монстров, выкачивая из них эксту (которая представляется двумя видами — *Base* и *Job*), мы будем совершенствовать своего перса, определять его специализацию и т.д. С каждым новым *Base* нам будут выдаваться очки для увеличения статов, с каждым новым *Job* — очки для изучения новых скиллов или улучшения старых. Для выбора занятия в мире, называемом *Мирад*, предоставлено 7 специализаций плюс по две производных:

✓ **Мечник** (**Swordsmen**): самый легкий в освоении класс, рекомендуемый в качестве первого персонажа. Скиллы в большинстве — силовые. Имеет возможность раскачиваться в *рыцаря* или *крестоносца*;

✓ **Лучник** (**Archer**): по мнению всех нелучников, несбалансированный и чистерский класс, особенно если он развивается в *охотника*, а не в *барда* (мужской пол) или *танцовщицу* (женский пол). Открыл Тор 10 персов, наблюдаю такую картину: лучший игрок — охотник 98-го уровня, второй — крестоносец тоже 98-го. На этом все разнообразие кончается, и, начиная с третьего игрока, кончая десятим, все чары представляют профессию хантеров. Дальность поражения и урон, не уступающий мечникам. Рекомендую выбрать этот класс тем, кто хочет получить от игры садистский кайф и превратить ее в лучший тир без достойных противников;

✓ **Послушник** (**Acolyte**): доблестный труженик по славе здоровья. Почти все скиллы представляют собой заклинания лечения и временного ухудшения параметров, как собственных, так и товарищеских. Работая по специальности, может противостоять разве что мертвым, которым, как известно, лечение только во вред. Имеет шанс на вызывание, участвуя

в партиях (о них см. ниже) или состоя в гильдии, куда обычно принимаются чуть не с любого уровня как класс поддержки. Может стать монахом (маг священником);

✓ **Маг** (**Magician**): на мой взгляд, самая интересная и красивая профессия, которая не разочарует любителей пошвыряться файерболлами. Дерево скиллов предлагает для освоения 4 стихии, из которых можно выбрать для развития одну или учить все понемножку. Как и положено, умеет использовать посохи, увеличивающие интеллект или наносимый магической урон; ими также удобно добывать монстров, удушливших выжить после первой атаки. В будущем становится волшебником или мудрецом;

✓ **Вор** (**Thief**): любимые присмы данного класса — это сильные точечные уколы и незаметность. Вор может выкрасть у монстра шмоты, а затем, убив обворованного, заполучить добычу по новой. Что поделает, в игре не без глюков. Возможные пути развития: в *убийцу* или *жулика*;

✓ **Торговец** (**Merchant**): по идее, это пацанист, не поддерживающий войну, но так как в игре опыт дается только за убийство монстров, вынужден воевать или таскаться за другим продвинутым чаром в целях прокачки — ведь за удачной сделкой, ковку и т.д. им не причитается ровным счетом ничего, кроме денег. Торговать можно и любимыми другими классами, но только эти прохоты могут открывать торговые точки. Когда подрастет, станет куансеом или алхимиком;

✓ **Суперновичок** (**Super Novice**): О! Самый загадочный и непредсказуемый птица в сегодняшнем зоопарке. Этот класс не менее интересен, чем другие, но он пока разработан несколько недобросовестно, что не замедлило сказаться на количестве игроков, выбирающих его для развития и прокачки. Дело в том, что Суперновичок умеет носить вещи, предназначенные только для новичка, которых не очень много, да и те не всегда одеваются. Еще одна причина непопулярности данной профессии — тяжелая и затянутая прокачка. Ведь для обретения любого «нормального» класса



достаточно достигнуть десятого Job-леveled и выполнить простенькое задание, а здесь извольте дойти сначала до сорок пятого Base-леveled, и уж потом... Короче, для нормальной жизни в качестве Супервайса лучше иметь уже прокачанного чара или обязавшего спонсором.

В теории (пока еще в теории) существует и третий уровень профессий, который на официальном корейском сервере называется **Second Advanced Jobs**. Эти возможности открываются по достижению 99-го уровня, но по причине отсутствия игроков с таким количеством опыта данная фишка еще не введена.

Как видим, ролевая система не без недостатков, если не сказать хуже, но вполне справляется со своей задачей.

Итак, внешность персонажа определена, и после нажатия кнопки ОК вы появляетесь возле ворот станции Миргарда Пронтера, где рождаются все новички. Зайдя в город, мы увидим длинную улицу, сплошь заполненную торговцами. Если вы захотите по этой улице добраться до центральной площади, вам придется пробиваться через баги, как сквозь толпу — такой вот незапланированный реализм.

Что видно в зеркале?

В MOTR отсутствует режим PvP, каким мы его понимаем после «Ультимы», но утолить желание надавать по рогам персонажу, за которым скрывается кто-нибудь живой, можно на арене в режиме дуэли либо на *Гильд-Варсах*, приняв участие в массовых побоищах. Да что скрывать, толковой реализации режима «игрок против игрока» нет даже там. Что это за игра, если бой длится всего пару секунд: два-три удара — и все. Впрочем, RO — единственная мне известная MMORPG без полноценного PvP, которой не жалко отдать свое свободное время. И толком даже не понять, почему это так.

Сравнивая ее с великой и ужасной «Ультимой» не буду, пытался уже на форуме — ничего не вышло. Разные это игры; есть люди, игравшие в УО, но сменявшие ее на RO. И наоборот. Бывают еще такие, кто играют и в ту и в другую, успевая получать удовольствие от обеих, от каждой по-своему. Если бы эти две игры не были онлайн-овыми, скорее всего, никто и не подумал бы их сравнивать. Визитная карточка «УО» — многогранность и агрессивность мира, RO — более жесткие рамки развития, более мирная обстановка и огромные возможности для взаимодействия персонажей (жизнь в игре вообще по большей части происходит в компании). Одна из интереснейших примочек RO — возможность кооперативной прокачки с равномерным разделением опыта, что создает выгодные условия для работы в команде.

Client всегда прав

Н а момент написания статьи размер исполняемого файла игры составлял 801 Мб, но продукт постоянно обновляется, так что, скачав, не забывайте регулярно апдейтить. Кроме того, можно поиграть в клубах, в которых уже установлен RO, или договориться на форуме с жителями вашего города, у которых есть в наличии диск, о копировании (благо, комьюнити большинства онлайн-овых ролеуш могут похвастаться вполне обширной географией). За регистрацию аккаунта на сервере *Mirror of the Realm* платить не обязательно, но в то время как на западных серверах 30 дней игры стоят 6 евро, — а что будет в будущем, пока неизвестно.

Толщину исполняемого файла игра вполне оправдывает за счет графики, размера и разнообразия мира. Весь рельеф, здания, деревья выполнены в простом, но честном 3D на достаточно приличном уровне. Нет никаких квадратных листьев и кривых стен, а двухмерные анимешные персонажи, монстры и заклинания не кажутся лишними на общем фоне. В обеденном меню предложен богатый ассортимент этих самых монстров: от обычных волков, жуков, тараканов, пауков, орков, скелетов и прочей нечисти и нежити до весьма оригинальных торшеров, свинок, разноцветных колобков, кузнечиков и ящичиц, вооруженных скорострелками. Только не путайтесь мультяшной графикой и бескровностью мира — немного поиграв, понимаете, что этот мир таков, каким он должен быть. Всобщиую гармонично дополняет удобная вращающаяся камера, с помощью которой можно также менять угол обзора и масштаб. Звук в игре есть, но он не вызывает никаких эмоций. Да, все озвучено: удары, заклинания, передвижение монстров, плеск водички, но удовольствия от этого мало. Разве что при поисках жертвы в зарослях.

Подведем итоги

Н о что же я такого нашел в сегодняшнем пациенте, выставив на вид столько минусов и всего несколько плюсов? Затрудняюсь ответить. Лучше соберитесь, скачайте, поиграйте и вынесите свой вердикт. Поверьте, удовольствие от процесса получать можно тоннами.



Наверное, RO можно назвать усложненным вариантом «Диаблы» с огромными возможностями взаимодействия чаров — хотя по количеству и разнообразию амуниции и других предметов детиде Blizzard'a несколько выигрывает.

Но «Рапарак» не стоит на месте — разработчики то и дело выпускают патчи с изменениями и дополнениями, внося как косметические, визуальные улучшения, так и ощутимые поправки и дополнения в геймплей. Например, обещают введение скиллов у монстров, но пока это не реализовано даже на официальных серверах. Такие готовятся добавление повреждений экипировки, что, очевидно, должно потянуть за собой появление новых умений, отвечающих за их починку.

Я, конечно, не смог вместить всю информацию про игровой мир Рапарака в эти две страницы, но этого, надеюсь, и не требовалось.



ваюсь. Стаж некоторых игроков RO уже исчисляется годами, и, видимо, они не собираются в скором времени лишить себя удовольствия вертеться в такой захватывающей времяяосилке. А значит, и для них в Миргарде осталось что-то неизученное и невиданное. Это ли не лучшая похвала для онлайн-ового мира?

Сергей ШТЕПА aka Red Imp red_imp@list.ru

СТАЛИНГРАД

Разработчик: DTF Games

Издатель: IC

Жанр: тактическая стратегия

Системные требования: P 2-366 МГц, 64 Мб ОЗУ, Kiva TNT 8 Мб видео

Предположительная дата выхода: 3-4 квартал 2004 года

«Сталинград» — очень многообещающий проект в жанре тактических стратегий, разработкой которого занимается компания DTF Games. Игра расскажет нам о событиях времен второй мировой, а конкретно — об одном из самых великих ее сражений — Сталинградской битве.

В преддверии выхода игры «Милк» решил взять интервью у гейм-дизайнера проекта «Сталинград» Петра Amicus Прохоренко. Бывший журналист, чей послужной список внушает огромное доверие, оказался очень дружелюбным и не только с радостью ответил на все наши вопросы, но еще и поделился эксклюзивными скриншотами (которые мы, конечно, спешим опубликовать) из игры. Так что милости просим прочитать наше эксклюзивное интервью, в котором рассказывается обо всех подробностях игры «Сталинград»...

«Милк»: Добрый день, Amicus!

Amicus: Привет!

«Милк»: В связи с тем, что количество вопросов у нас строго ограничено, я предлагаю не застревать на рассказе о возникновении вашей команды и прочих исторических подробностях, а сразу перейти поближе к делу. Ваш дебютный проект «Сталинград» принадлежит к жанру тактических стратегий. Чем обусловлено такое решение? Легкостью создания такого рода игр? Нетребовательностью в плане графики? Невысокими системными требованиями?

Amicus: Решение было обусловлено доскональным знанием данного жанра и наличием необходимых человеческих ресурсов на старте проекта. Проще говоря, нашей команде было намного разумнее начать делать тактическую стратегию, нежели RPG или экшен — на этом поле мы чувствовали себя вполне уверенно. Что же касается «легкости» — опыт показал, что любую игру делать нелегко, особенно если делаешь это в первый раз ☺.

«Милк»: Давайте поговорим о графике. После просмотра скриншотов у нас сложилось очень хорошее впечатление о визуальном исполнении игры. Скажите, насколько велики будут сис-

темные требования, и на какой компонент системы нам нужно обратить особое внимание?

Amicus: Для игры хватит вполне средней по сегодняшним меркам машины. В принципе, основные требования игра предъявляет к количеству оперативной памяти — ее лучше всего иметь 256 или 512 мегабайт.

«Милк»: Теперь поговорим о звуке. Казалось бы, для игры, претендующей на знание исторической (именно так — игра создается в соответствии с реальными событиями второй мировой. — *Прим. автора*), как нельзя лучше должны подойти советские военные марши, массовые песни и прочая патетика. Однако на официальном сайте мы нашли информацию о том, что в игре будут звучать оригинальный саундтрек в жанре dub-metal от известной Санкт-Петербургской группы «Скафандр». Насколько эта музыка будет стилизована под военные композиции и насколько велика ее роль в создании оригинальной игровой атмосферы?

Amicus: Музыка, конечно, играет очень существенную роль при создании «правильной» атмосферы игры. По нашему мнению, агрессивная и динамичная музыка от «Скафандра» как нельзя лучше ложится на игровое действие «Сталинграда». Пафосные военные марши и музыка 40-х — это, конечно, неплохо, но на сегодняшний день эти композиции уже безнадежно устарели и оказались вырванными из культурного контекста (говоря проще — уже не вызывают у простого человека того душевного отклика, который находили в сердцах современников). Поэтому и пришло оригинальное решение — современными музыкальными выразительными средствами передать накал боев на фронте.

Геймплей

«Милк»: Теперь перейдем к самому святому моменту для всех геймеров — к разговору о геймплее. Насколько игра будет соответствовать установившимся канонам тактических стратегий?

Amicus: Думаю, игра будет в полной мере соответствовать этим самым канонам. По

крайней мере, уже сейчас тестеры и представители прессы отмечают, что игра стала более тактической по сравнению со своими «прародителями», появилась масса новых приемов и тактических ходов, значительно обогащающих геймплей.

«Милк»: А теперь немного каверзный вопрос: что станет ударной силой проекта? Чем ваша игра будет поиграть другие игры в жанре тактических стратегий ☺?

Amicus: Думаю, в сильные стороны проекта можно записать его атмосферу, дотошную реконструкцию Сталинградского сражения, достаточно сбалансированный геймплей. Одна из важнейших фишек, по моему мнению, — историчность, которую нам удалось соблюсти не только в общих вопросах, но и в многочисленных деталях.

«Милк»: Пару слов о балансе. Думаю, ни для кого не секрет, что в ваше творение будут играть и зеленые новички в жанре стратегий, и простые геймеры, и даже опытные профессионалы, с наскако проходящие игру на высоком уровне сложности. Насколько сложной будет игра, как она будет сбалансирована для всех категорий игроков, и сколько же, в конце концов, будет уровней сложности?

Amicus: В игре будет три уровня сложности, причем на всех трех игру реально будет пройти и новичку, и профи по военно-историческим стратегиям. Возможно, новичку потребуются какое-то время на освоение новых правил игры, некоторые из миссий не дадутся с первого раза, но в любом случае мы не задаемся целью сделать «самую непроходимую игру в мире». Если у вас что-то не заладится — попробуйте обдумать свои ошибки и изменить тактику. В «Сталинграде», как и в реальной войне, многое зависит от согласованных действий войск и удачи, поэтому при правильном построении атаки и обороне у «полевого командира» не должно возникнуть никаких сложностей.

«Милк»: Поговорим немного об оружии и военной технике. Игра, как уже было отмечено, историческая, что подразумевает подлинность технических характеристик.



Насколько точно в вашей игре будет воспроизведена военная техника и оружие?

Amicus: Ответ очень простой: настолько, насколько это позволяет возможности движка игры. Из новшеств — были исправлены некоторые ошибки движка и добавлена новая система баллистических подсчетов, благодаря чему здания и прочие объекты в «Сталинграде» стали «непрозрачными» для снарядов и появились нормальные уличные бои. (Если кто не помнит, в «Блицкриге», на движке которого, собственно, и создается игра, была возможность навзвездь простреливать зданиями снарядами. — Прим. автора).

«MuK»: Нам известно, что все 43 игровые миссии (карты которых, между прочим, создаются Сергеем Балабановым, тестером «Блицкрига», по аэрофотосъемкам местности. — Прим. автора) уже вставлены в игру. Насколько разнообразными будут задачи, стоящие в них перед игроком, и будут ли кардинально различаться в плане геймплея обе кампании?

Amicus: Я немного уточню — карты создаются по сценарным планам миссий, которые уже были сделаны с применением кадров аэрофотосъемки, тактических карт времен войны и прочих документальных материалов. И Сергею Балабанову, и мне пришлось действительно много поработать для того, чтобы сценарий игры в полной мере «воплотился в жизнь». Миссии разноплановые: атакующие, оборонительные, специальные задания, встречный бой и т.д. Уличных боев будет не так уж и много — игра посвящена всему Сталинградскому сражению, а не только действиям, происходившим в черте города. В немецкой кампании будет и победоносное наступление немцев в излучине Дона, и тяжелые бои на подступах к Сталинграду, и уличные сражения. В кампании РККА игроку также предстоит пройти через огонь жестоких схваток в полуразрушенном городе, затем контратаковать и в рамках операции «Уран» окружить немецкие войска. После этого опять идет оборонительная фаза сражения — наши войска отбивают наступление Манштейна, шедшего на выручку 6-й Армии. В финале игры части РККА довершают разгром врага, нанося сокрушительные удары по окруженной группировке немцев.

«MuK»: Bay, патристичное окончание ☺. Скажите, не будет ли игра напоминать нам западные образчики жанра, в которых компания-разработчик попросту прославляет войска своей страны и абсолютно не вспоминает о подвигах союзников и т.д.?

Amicus: Под Сталинградом помощь союзников заключалась только в лендлизавской технике, которая в полной мере отражена в игре. Что же касается итогов битвы — мы их не пересматриваем, а показываем такими, какими они, собственно, и были. В «Сталинграде» нет агитационных элементов — мы показываем как победы, так и поражения Красной Армии.

«MuK»: Вопрос касательно секретных миссий. Нам известно, что из 43-х представленных в игре миссий 7 — секретные, и они будут выдаваться после выполнения игроком определенных действий. Будут ли секретные миссии влиять на дальнейшее продвижение по кампании?

Amicus: Нет, влиять на продвижение по кампании они не будут, но каждая из секретных миссий представляет собой неотъемлемый кусочек сражения, и без них картина битвы будет несколько неполной. Внимательный игрок обязательно сможет открыть все секретные и получит наиболее полное представление о Сталинградском сражении.

«MuK»: И на сколько часов геймплея рассчитана игра?

Amicus: Около 30–40 часов геймплея.

Пререлиз...

«MuK»: Недавно начался конкурс, посвященный «Сталинграду». В его рамках, как известно, надо описать возможные последствия нескольких альтернативных событий второй мировой и грамотно аргументировать свое мнение. Скажите, будут ли самые лучшие версии внедрены в игру в качестве миссий, или будет ли это реализовано в аддоне?

Amicus: В текущем варианте «Сталинграда» таких миссий не будет. Возможно, на них будет построен аддон, но это решение еще не является окончательным.

«MuK»: Теперь перейдем к бета-тестированию. Понятно, что игра уже вплотную приблизилась к статусу «бета». Как скоро бу-

дет проходить бета-тестирование, и смогут ли наши читатели принять в нем участие?

Amicus: Закрытое тестирование игры в компании уже идет, причем приносит ежедневные плоды в виде уничтоженных багов. Публичного теста «Сталинграда», скорее всего, не будет — игра уже очень скоро появится на прилавках.



«MuK»: Давайте поговорим о демо-версии. Мы знаем, что вы не планируете выпускать демо-версию. Неужели вам придется довольствоваться только роликми и скриншотами?

Amicus: До выхода «Сталинграда», видимо, придется довольствоваться. Впрочем, терпеть осталось уже не так долго...

«MuK»: И напоследок — про релиз. На официальном сайте stalingrad-game.ru написано, что выход игры намечается на 4-й квартал 2004. Не изменились ли сроки выхода игры, и на скольких дисках, по вашим предположениям, игра поместится?

Amicus: Видимо, игра выйдет в сентябре-октябре этого года и будет занимать, вероятно, два диска. Окончательно эти



вопросы будет решать издатель игры — фирма 1С, поэтому это лишь мои предположения, исходящие из реального состояния дел в проекте.

«MuK»: Огромное спасибо за участие в интервью. Нам остается только пожелать вам удачи в работе над проектом и дальнейших творческих успехов!

Amicus: Спасибо, вам также всяческих успехов!

Владимир СИРОГА vovsir@km.ru

Быстрее, выше, цветнее

Форсированное видео

Накопец-то в мои руки попала пара видеокарточек **ATI X800** и **GeForce 6800**. Вот и отличный повод ☺ познакомить читателей с hi-end решениями в области современных игровых графических ускорителей.

Как вы помните, совсем недавно в сегменте самых высокопроизводительных видеокарт безраздельно господствовали продукты **ATI** на базе графических ускорителей

используется еще со времен **GeForce FX 5800**. На пиксельном конвейере **GeForce 6800** одновременно могут обрабатываться до 16 пикселей за такт. Однако это при накладывании всего одной текстуры на пиксель, если же накладываться по 2 текстуры, то, соответственно, видеокарта обрабатывает уже до 8 пикселей за такт и т.д. Напоминаю, что в предыдущем hi-end поколении видеокарт — например, **GeForce FX 5800/5900/5950** — графический процессор содержал всего 8 пиксельных конвейеров, что позволяло обрабатывать в идеале лишь до 8 пикселей за такт (пиксель — минимальная область (точка) на изображении при определенном разрешении).

Помимо «расширения» пиксельного конвейера, усовершенствования коснулись и вычислительных блоков графического чипа, обрабатывающих данные для этих самых пикселей. Ускорение аппаратных вычислений и, в частности, увеличившееся количество регистров для хранения данных, позволило более оперативно обрабатывать шейдеры и т.д.

Теперь что касается тех самых шейдеров. У **GeForce 6800** появились поддержка пиксельных шейдеров 3.0. Поддержка таковых предполагает наличие

динамических циклов (определяемых по ходу выполнения шейдера, с переменными данными, а не заранее заданными) и ветвлений при вычислениях микропрограммы (коей и является шейдер).

«И в мире нет таких вершин, что взять нельзя...»

Не только пиксельный конвейер подвергся усовершенствованию в новом семействе графических чипов **NVIDIA**. Существенно были улучшены возможности обработки вершинных шейдеров — скорость обработки геометрии сцен также поднялась на принципиально новый уровень. Полноценные видеоускорители семейства **GeForce 6800** имеют шесть вершинных конвейеров. Это, опять-таки, вдвое больше, чем у hi-end решения предыдущего поколения, **GeForce FX 5950 Ultra**. Новая 6800-я линейка видеокарт **NVIDIA** (рис. 2) имеет поддержку вершинных шейдеров 3.0. Они имеют те же полезные особенности при исполнении, о которых говорилось в отношении пиксельных шейдеров 3.0: динамические циклы и гибкие ветвления.

Цветовая бесконечность

С появлением **GeForce 6800** появилась и новая аббревиатура **NVIDIA HDR**. Что бы это значило? **HDR** — это *High-Precision Dynamic-Range*,

реализация возможности построения сцен с высоким динамическим диапазоном освещенности — **HDR** (*High Dynamic Range Images*). Вдаваться в описание аппаратно-не-



зависимой модели **HDR**, дающей в принципе возможность выводить изображения неограниченного цветового диапазона (реально его ограничивают, так как компьютер может оперировать только с ограниченными величинами, и понятие бесконечности цветового диапазона ему трудно дается ☺) мы не будем, дабы не оперировать сложными для понимания простого пользователя понятиями. Скажем только, что подобная «фишка» уже была ранее реализована в картонках **ATI**.

В тени

Технология **UltraShadow II**, реализованная в **GeForce 6800** — прямая наследница «старушки» **UltraShadow**. Предназначение обеих одинаково. Когда осуществляется процесс построения динамических теней, буфер шаблонов используется для указания граничных величин, в рамках которых только и будет проведен расчет теней от световых источников в сцене. Таким образом удается существенно сократить вычисления, а, значит, повысить производительность видеокарт в приложениях, которые проводят расчет теней в реальном времени.

Все для видео

Еще одним немаловажным новшеством семейства видео чипов **GeForce 6800** является наличие интегрированных функций по обработке видео. **NVIDIA** даже заявляет о наличии в своих чипах т.н. программируемого видео-

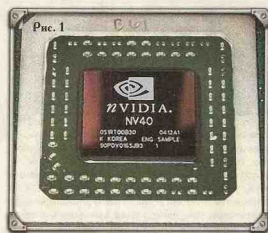


Рис. 1

Radeon 9800/Pro/XT. Однако компания **NVIDIA** в этой ситуации не дремала — ее инженеры трудились над новым видеочипом, официально именованным **NV40**. И вот новый продукт вышел в массы. Подтверждая циркулировавшие в Сети до официального выхода слухи, эта видеокарта оказалась действительно впечатляющим и самым производительным решением в области игровой 3D графики. И пусть новый продукт **NVIDIA** удержал это лидерство буквально несколько дней ☺, все же официально **GeForce 6800** был представлен первым, поэтому с него мы и начнем рассмотрение линейки нынешних высокопроизводительных видеоускорителей.

Продукт, который **NVIDIA** явила миру, именовавшийся ранее **NV40**, получил имя **NVIDIA GeForce 6800 Ultra**.

Что же нового воплотила **NVIDIA** в своем издании (рис. 1), включающем 220 миллионов транзисторов — намного больше, чем у всех нынешних конкурирующих продуктов?

Малюка пиксели

В архитектуре **CineFX 3.0**, используемой в **GeForce 6800**, вместо нескольких независимых пиксельных конвейеров применен один пиксельный конвейер, но более, если можно так выразиться, «широкий». Впрочем, этот подход не нов, и

процессора. Возможности этого видеопроцессора таковы:

- ✓ аппаратная синхронизация аудио- и видео потоков;
- ✓ встроенный ТВ-кодер;
- ✓ поддержка деинтерлейсинга;
- ✓ масштабирование и фильтрация изображений;
- ✓ изменение частоты кадров;
- ✓ удаление блочных артефактов и подавление шумов;
- ✓ преобразование цветковых пространств;
- ✓ гамма-коррекция;
- ✓ поддержка телевидения высокой четкости HDTV (поддерживаются режимы как с прогрессивной, так и чересстрочной разверткой);

✓ поддержка кодирования и декодирования видеопотоков MPEG-1/2/4.

Благодаря тому, что видеопроцессор является программируемым, можно увеличить количество поддерживаемых им видеформатов, а можно усилить поддержку старых и т.п.

Что касается эффективности работы встроенного видеопроцессора, то со слов самой компании NVIDIA, при кодировании видео в формате HDTV (поддерживаются режимы как с прогрессивной, так и чересстрочной разверткой) до 60 процентов вычислительной нагрузки. А при декодировании такого видеопотока встроенное видео возьмет на себя до 95% необходимых вычислений.

Жирное питание

С тоит упомянуть еще об одном важном моменте, касающемся новых видеокарт линейки GeForce 6800. Дело в том, что для использования с ними компания NVIDIA рекомендует устанавливать блоки пи-



тания (БП) на 480 Вт. Объяснить это требование можно тем, что данные видеокарты требуют качественного и стабильного питания, особенно на максимальной нагрузке, когда энергопотребление существенно возрастает. При-

чем не только у видеокарты, но и у компьютерной системы в целом — не стоит забывать про процессор, тоже сильно «питающийся» ☺ в играх, и про другие компоненты системы. Такая большая требуемая выходная мощность БП, скорее всего, объясняется тем, что рынок наводнен низкокачественными блоками питания, которые при заявленной высокой мощности просто не в состоянии обеспечить видеокарту достаточно стабильным током и напряжением даже при повышенной нагрузке, не говоря уже про разгон. Впрочем, справедливости ради следует сказать, что при действительно хорошем БП даже 350 Вт его мощности будет вполне хватать для типичного ПК с видеокартой класса GeForce 6800. И лишь экзотические модели ☹ компьютеров, густо «обешаные» потребляющим оборудованием и оснащенные самыми скоростными и «прожорливыми» процессорами, действительно потребуют довольно мощного блока питания.

Модные

После появления первых GeForce 6800 Ultra, особенности которых, в принципе, и описаны выше, не заставили себя долго ждать и остальные модели линейки GeForce 6800. Они оказались менее производительными — зато, что немаловажно, более дешевыми. Однако в модельном ряду 6800-х между видеокартами имеются довольно принципиальные отличия, и упомянуть об этом просто нельзя. Итак, на данный момент полноценные, «модные» видеокарты GeForce 6800 представлены двумя моделями — GeForce 6800 Ultra и GeForce 6800 GT. Вариант GT отличается несколько пониженными частотами работы графического ядра и видеопамяти, но в остальном представляет собой полноценный вариант, по функциональным характеристикам идентичный модели GeForce 6800 Ultra. Посмотреть конкретные характеристики видеокарт вы можете в табл. 1.

Однако и чипы, которые были отбракованы как «неполноценные» из-за имеющихся дефектов в кристалле микросхемы, компании NVIDIA тоже куда-то надо было девать. Поэтому на сцене неминуемо должны были появиться видеокарты —

Инвалиды

они появились. Например, уже обычная версия видеокарты GeForce 6800 обладает, в отличие от GT и Ultra вариантов, куда меньшим числом пик-



Рис. 2

сельных конвейеров — их всего 12, вместо «положенных» 16. А как выяснилось совсем недавно, владельцы этих карт ожидают еще один сюрприз — количество вершинных блоков в таких видеокартах также сокращено — до 5 (это официально, а по некоторым сведениям, их может «случайно» оказаться всего 4 ☹). Впрочем, некоторым везунчикам, по их данным, попадались экземпляры GeForce 6800 с 6-ю работающими вершинными конвейерами. Однако хочу особо указать — информация о том, что в «чистой» модели GeForce 6800 работает 12 пиксельных и 5 вершинных конвейеров, исходит как официально от самой компании NVIDIA, а кому, как не компании-разработчику, виднее? ☺

Кроме того, компания NVIDIA наладила поставку некоторым своим партнерам варианта видеокарты GeForce 6800 LE — это совсем уж едва годные к работе процессоры, обладающие большим количеством «битых» конвейеров. У этих чипов работает только половина (8) пиксельных конвейеров и 4 вершинных. Соответственно, мы вправе рассчитывать ☺ на примерно двукратное снижение производительности видеокарт на этих чипах по сравнению с нормальными представителями карточек этого класса — GeForce 6800 Ultra/GT. Отчего-то я подозреваю, что видеокарты с такими чипами доберутся именно до нашего рынка ☺

Ну что ж, на этом пока все. Некоторые дополнительные характеристики рассматриваемых моделей видеокарт семейства GeForce 6800 вы можете найти в сводной табл. 1. На этом рассмотрение новомодных GeForce'ов мы заканчиваем, а в следующем номере переходим к рассмотрению вполне адекватных новинок от ATI.

Продолжение следует

Табл. 1

Тип видеокарты	Частота графического процессора, МГц	Частота DDR памяти, МГц	Ширина шины памяти, бит	Пиксельных конвейеров	Текстурных модулей на конвейере	Вершинных конвейеров	Поддержка пиксельных шейдеров	Поддержка вершинных шейдеров
GeForce 6800 LE	н/д	н/д	н/д	8	1	4	3.0	3.0
GeForce 6800	325	700	256	12	1	5	3.0	3.0
GeForce 6800 GT	350	1000	256	16	1	6	3.0	3.0
GeForce 6800 Ultra	400	1100	256	16	1	6	3.0	3.0

тел. (0322) 97-4768,

ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004 !

**реальность
фантастики**

СЕНТЯБРЬ 2004



АЛАН КУБАТИЕВ
ТРУДИ КАНАВАН
АЛЕКСАНДР ГРОМОВ
КИРИЛЛ БЕНЕДИКТОВ

ЧИТАЙТЕ ЛУЧШЕЕ!

ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



В новій грі популярної стратегічної серії вас очікують повні небезпечні пригоди на просторах таємничого континенту Кешан, що населений змисловими істотами. Світ гри розширився за рахунок п'яти нових рас, великого числа героїв та заклинань, а також шести видів драконів. Warlords Battlecry III об'єднує статі однієї з самих масштабних ігор в історії жанру!

- 16 різноманітних рас, 28 унікальних класів;
- Нові заклинання та магічні предмети: більше 130 заклинань в 13 сферах магії;
- Велетенський світ: скали з ріками магми, джунглі, руїни та глибокі підземелля;
- Багаточисельні нейтральні юнги самостійно пересуваються по карті, представляючи загрозу і для гравця, і для його супротивників.

