

Еженедельник

38

148

20

2004

Сентябрь

Мой компьютер игровой

grand theft auto San Andreas

стр.8

Tom Clancy's

GHOST RECON

стр.7

2

REDNECK RAMPAGE™

стр.14

стр.20

SHELLSHOCK™

МММ '67

Подписной индекс 22307



БОЛЬШЕ МЕЛОДИЙ, КАРТИНОК И ИГР НА САЙТЕ WWW.SOLVOTELE.COM.UA

ФОНОВЫЕ КАРТИНКИ



МЕЛОДИИ

ХИТЫ	MONO	POLY
Земфира - Небемореоблака	84302	846157
Уматурман - Прасковья	843208	846293
В. Бутузов - Девушка по городу	843153	846228
Ираклий Гирджалава - Лондон-Париж	84394	846159
М.Круг - Владимирский централ	843192	846267
Кино - Пачка сигарет	843218	846307
В.Саврючка и Г.Плюкова - Жениха котела	843152	846298
Юля Савинова - Прости за любовь	843113	846185
Black Eyed Peas - Shut up	8434	84625
Rammstein - Mutter	84350	84691
Anastasia - Left Outside Alone	8437	84612
Limp Bizkit - Behind Blue Eyes	84336	84687
Kylie Minogue - Chocolate	84333	84682
Eminem - Lose Yourself	843178	846256
Vanilla Ice - Ice Ice Baby	84365	846118
Suprabebes - Round Round	843180	846258
Bomfunk MC's - Freestyler	84316	84628
Depeche Mode - It's no good	843174	846253
50 cent - P.I.M.P.	8434	8467
"В гостях у сказки" - заставка к телепередаче	843219	846306
"Бригада" - тема из фильма	843223	846309
Evigence - My Immortal	84326	84646
Mission Impossible - тема из фильма	843146	846220
ROB D - clubbed to death - (The Matrix theme)	843121	846189
Песенка мамонтенка	843127	846195
"Pink Panther" - тема из фильма	843119	846308
Queen - The Show Must Go On	843172	846251
X - files	843123	846191
Melanie C - Here It Comes Again	843214	846300
Faithless - We Come One	843213	846299

ОТКРЫТКИ



Перед загрузкой, пожалуйста, убедитесь, что у Вас подключена услуга WAP или GPRS-WAP, а также перед заказом полифонической мелодии, цветной картинки или java-игры, убедитесь, что в вашем мобильном терминале включен приём SMS сообщений.

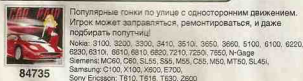
Для получения полифонической мелодии или цветной картинки отправить SMS с кодом, указанным рядом с картинкой

или в столбике "POLY" на номер **104903** Стоимость: 9 грн. с учетом НДС, без учета ПФ.

Чтобы получить монофоническую мелодию или черно-белую открытку отправить SMS с кодом, указанным рядом с открыткой или в столбике "MONO" для Nokia/Samsung текст сообщения - код выбранной мелодии или открытки.

для Siemens - код и буква **S** в конце, для EMS - код и буква **E** в конце. Услуга доступна для абонентов Киевстар, UMC и ДКІНІС.

JAVA-ИГРЫ



84735

Популярные гоночки по улицам с односторонним движением. Игрок может заправляться, ремонтировать, и даже подбирать получившиеся.
Nokia: 3100, 3220, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6310, 6610, 6810, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage
Samsung: M260, C20, SL55, S55, M55, C55, M50, MT50, SL45i
Samsung: C100, X100, X900, E700
Sony Ericsson: T610, T616, T630, 2600



84737

Хит по мотивам популярной игрушки 80-х River Raid. Очисти от войск противника русло коварной реки! Убей асв, что двигается, не забывай маневрировать между крутыми берегами и пополнять запас горючего.
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6310, 6610, 6810, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage
Samsung: M260, C20, SL55, S55, M55, C55, M50, MT50, SL45i
Samsung: C100, X100, X900, E700
Sony Ericsson: T610, T616, T630, 2600



84738

Получи 100 виртуальных долларов и разведи девушку, обыграв её в покер! Удобная система меню и автосохранение позволяют продолжить начатую игру.
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6310, 6610, 6810, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage
Samsung: M260, C20, SL55, S55, M55, C55, M50, MT50, SL45i
Samsung: C100, X100, X900, E700
Sony Ericsson: T610, T616, T630, 2600



84734

Лучший взрывник Jack во время задания взорвать шахту, попадает на подземный завод, охраняемый бешеными роботами. Хорошо, что у вас много взрывчатки - с помощью бомб можно пробить себе дорогу. Ваша задача уничтожить всех роботов и найти выход из-под земли.
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6310, 7250, 6610, 6810, 6820, 7210, 7250
Samsung: C100, X100, X900, E700
Sony Ericsson: T610, T616, T630, 2600
Samsung: M260, C20, SL55, S55, M55, C55, SL45i



84718

Злобные карлики украли девушку у молодого принца. И чтобы спасти свою любовь, вам придется все время бегать по длинным подземным коридорам. Суть игры - управлять постоянно бегущим героем, заставляя его подпрыгивать или катиться клубком, чтобы избежать опасностей.
Nokia: 3100 3100 3200 3300 3410 3510 3650 3660 3660 5100 5100 5140 6010 6100 6108 6200 6220 6 650 6910 N-Gage
Siemens: M55 S55 SL55



84721

Васильи пугливый волшебник. Васело, вотерых, потому что на экране - лети и море, а вотерых - две забавных обезьянки. Цель игры - забить как можно больше мячей другой обезьянке. Жаркая летняя атмосфера, которую создает графика игры, просто радует глаз. Особенно рекомендуется в холодное время года - для поднятия настроения.
Nokia: 3100 3108 3200 3300 3510 3650 3660 3660 3660 5100 5140 6010 6100 6108 6200 6220 6230 6500 6910 6910 6920 6950 6960 6910 6920 7210 7250 7250 7600 7650 8100 N-Gage

Чтобы получить java-игру отправить SMS с кодом на номер **104025**

Стоимость: 12 грн. с учетом НДС, без учета ПФ.

Тел. сервисной поддержки:
(044) 20 11 456



Лицензия Держкомзв'язку ААН/009503 від 12.04.01 (Київстар)



Лицензия Держкомзв'язку ААН/223305 від 12.11.02 (UMC, ДКІНІС)

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька
- ✓ утөл Кобзарського и Левиградской
- Днепропетровск
- ✓ Киоски «СВ-почта»
- Донецк
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
- Макеевка
- ✓ гост. «Маяк»
- Киев
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «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

✓ ул. Жыланская, 87/30

- Кировоград
- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- Крым
- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- Луганск
- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
- Львов
- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»
- Мариуполь
- ✓ Киоски «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 «Одессагипресса»

✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

- Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костанди, 100
- Полтава
- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анота», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
- Сумы
- ✓ Укрпочта
- Тернополь
- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
- Харьков
- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»
- Херсон
- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ киоски, бул. Мирный, 5
- ✓ киоски, 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 предоплатой: www.pobta.kiev.ua, www.bliz-ross.com.ua, www.kss.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-і ПРИЗИ -
Planet MI-560CS
(Rockwell)int PCI VI

3-і ПРИЗИ -
10 дiб в Інтернеті

234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

1. Анатолий КОСИН aka Гериляс.
Tom Clancy's Ghost Recon 2, стр. 7.
2. Сергей ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov.
Grand Theft Auto: San Andreas, стр. 8-9.
3. Мохнорыл ТАЛЕР.
Aura, стр. 10-12.
4. Pantera SLS.
Thunderbolt II, стр. 13.
5. Том/Doc/КЕРТИС.
ShellShock, стр. 14-15.
6. Pantera SLS.
RoomZoom: Недетские гонки, стр. 16-17.
7. Jason.
Бесплатный цирк, стр. 18-19.
8. Neo.
Redneck Rampage, стр. 20-21.
9. Том/Doc/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 22-23.
10. Никита РЫКОВ aka Nik.
GELEOS, стр. 24-26.
11. Владимир УСТРОЙ aka stalker.
Оверклоченное видео..., стр. 27-29.

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

T-72 идет в атаку

Тринадцатого сентября 2004 года поступил в продажу новый проект украинской компании **Crazy House** — танковый симулятор «**T-72: Балканы в огне**». Данная компания уже зарекомендовала себя на игровом рынке замеча-



тельным квестом «**Вий: История, рассказанная заново**». Этот оригинальный проект, по праву носящий звание наследника легендарной «**Фантазматории**», придется по душе большинству поклонников квестов. Игру «**Танк Т-72**» тоже невозможно назвать обычным симулятором, к каким мы с вами привыкли. Похоже, что разработчики из **Crazy House** стараются сделать каждую свою игру шедевром. Выход танкового симулятора — уже само по себе событие: в последнее время разработчики не очень-то часто балуют нас играми подобного жанра. А ведь «**T-72**» еще и претендует на максимальную реалистичность. Для того чтобы пройти игру, придется потратить время на изучение нюансов управления танков, научиться четко рассчитывать дальность выстрела, не забывая одновременно заряжать оружие и т.п. Естественно, в игре имеется аркад-

ный режим, но играя в этом режиме, вы просто не сможете вжиться в игру и полностью почувствовать все нюансы танкового боя. Впрочем, каждому свое. Действие игры разворачивается во времена Югославского конфликта 1991–1995 годов. В процессе выполнения миссий игроку придется управлять танками Т-34-85, Т-55 и Т-72, модели и физика которых при движении, стрельбе, столкновениях и попаданиях снарядов максимально приближены к реальным. В ходе боевых действий игроку могут противостоять пять различных типов танков, шесть типов другой военной техники, включая и воздушные цели (вертолеты), а также пять типов пехоты с различным вооружением. Чтобы успешно завершить задание, вам придется не только научиться быстро ловить цель и метко стрелять, но и уделить внимание тактическому планированию операции. В большинстве случаев игроку придется иметь дело с превосходящими силами противника, поэтому выбор правильной позиции и грамотные действия в ходе боя сыграют очень большое значение. Движок игры поддерживает самые современные спецэффекты, такие как блики на линзах, осадки (дождь, туман), ветер, пыль при движении, брызги, эффект ГПВО (гидропневмоочистка), несколько типов взрывов, смена времени суток, времена года, реалистичные физические модели для различных типов выстрелов (типы снарядов, учет ветра, температура), тени от солнца, свет от световых приборов (фары, фонари), объемные облака, визуальные эффекты (рябь на воде, отражения на воде, молнии, колебания деревьев и травы на ветру), тени от облаков и т.п. Короче говоря, ждем появления игры на нашем рынке и не забываем о том, что на форуме разработчиков (<http://forum.crazyhouse.ru/viewforum.php?f=20>) можно пообщаться с создателями игры, прояснить различные моменты и получить любую помощь и поддержку.

Экстрим-девелопинг

Н и для кого не секрет, что разработчика игр не ограничивается сидением за компьютером и нажатием на клавиши — большинство игровых студий добывают реальные фотоснимки территорий, на которых впоследствии будет происходить игра, прерывают множество

архивов для достижения максимально правдоподобной атмосферы и пытаются проучествовать игру в реальной жизни. GSC совершает вылазки в Чернобыль, кто-то отти-



рывается на места боевых действий, а коллектив российской студии **GELEOS**, занимающийся разработкой автосимулятора **Lada Racing Club...** участвует в уличных гонках. К сожалению, автомобиль иногда оказывается на самом опасном поезде в Чернобыльскую зону — буквально несколько дней назад руководитель проекта **Lada Racing Club** **Григорий Григорян** попал в аварию на одной из улиц Москвы, разбив свой Lexus, «скосив» пару столбов ограждения и дерево. В аварии никто не пострадал, но, подумав о моральной стороне LRC (ведь не исключено, что после выхода игры сот-



ни отечественных подростков захотят повторять себя в роли уличного гонщика), коллектив студии решил закрыть проект.

К счастью, через несколько дней после детального пересмотра ситуации вокруг LRC проект был воскрешен, более того, оброс несколькими серьезными нововведениями. В пер-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших оценки по 10-бальной 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 присладали письмо к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

авую очередь разработчики решили уделить еще большее внимание модели повреждений — отныне она даже отлажено не будет напоминать аркаду: все узлы и агрегаты машины можно будет довести до «точки кипения». Кроме того, покалечить можно будет не только свой автомобиль, но и его водителя (при серьезных травмах вам придется на долгое время отправиться в больницу и даже оплачивать лечение).

Ну и последнее — в LRC будет введена страховка. То есть, если вы попали в аварию, но перед этим платили страховые взносы, ремонт не будет стоить вам ни копейки — все расходы возьмет на себя страховая компания. Работа над игрой и вокруг нее в самом разгаре — в ударном темпе создается официальный сайт, делаются новые скриншоты, идет работа над демверсией. Нам же остается только пожелать ребятам из «Геласо» творческих успехов и чистых дорог.

Альтернативный коммунизм

Фирма IC и компания Digital Spray Studios сообщают об опубликовании демонстрировавшегося в рамках шоу Electronic Entertainment Expo 2004 видеотрейлера по проекту *You Are Empty*. Видеоролик размещен в Интернете в двух вариантах — с высоким (800×600) и низким

ожиданностью для всех: гигантский советский город вымер, большая часть его жите-



лей бесследно исчезла, а те, кто выжил, превратились в неконтролируемых мутантов, ставших единственными обитателями пустынных улиц... В *You Are Empty* игроку предстоит погрузиться в уникальную атмосферу советского тоталитаризма. Сражаясь с мутировавшими и приобретшими сверхспособности бывшими гражданами Союза, главный герой игры попытается разобраться в сложившейся ситуации и в меру своих сил поправить положение. Игра создается на собственном движке, который, по мнению многих специалистов, ни в чем не уступает большинству современных engine. Узнать все подробности об этом интереснейшем проекте вы можете, обратившись на официальный сайт игры (<http://www.youareempty.com/>).

Parkan II в Сети

Фирма IC и компания «Никита» объявляют об открытии официального сайта проекта *Parkan II*. Ресурс будет целиком и полностью посвящен второй части игры «*Parkan: Хроника Империи*» от IC и «Никиты», ставшей в свое время популярной среди многих десят-



ков тысяч игроков. Посетители сайта найдут здесь самые свежие и точные данные о проекте, подробное описание вселенной *Parkan*, скриншоты и многое другое. В будущем сайт будет регулярно обновляться и пополняться информацией.

Действие игры разворачивается в далеком будущем, когда человечество уже освоило межзвездные перелеты и занялось активным освоением Галактики. Вам предлагается роль пилота космического корабля, путешествующего по необъятным просторам космоса. В зависимости от того, какой путь вы выбер-

те, ваш герой может стать пиратом, наемником, участвующим в космических сражениях, абсурдных схватках и наземных битвах, или торговцем, зарабатывающим капитал и авторитет в различных звездных системах исключительно мирным путем. Впрочем, никто не помешает вам объединить эти две крайности. Кроме того, у вас будет возможность создавать армии варботов и дроидов, колонизировать необжитые планеты или захватывать уже обитаемые, развивать захваченные колонии, строить заводы и фабрики и т.д., и т.п. Игра должна появиться в продаже уже в четвертом квартале этого года.

Если вы заинтересовались этим проектом — не теряйте времени, заходите на <http://www.parkan.ru>.

Проверьте автосигнализацию

Компания Take Two Interactive официально объявила о том, что очередная серия игры *Grand Theft Auto* — *GTA: San Andreas* — появится в продаже в третьем квартале текущего финансового года (то есть где-то в



промежутке между 1 мая и 31 июня 2005 года). Заметим: несмотря на то, что в последнее время Take Two понесла ощутимые убытки, ее акции на бирже не только не упали, но и выросли в цене. Большинство специалистов склоняется к тому, что это связано именно с готовящимся выходом *GTA: San Andreas*, ведь предыдущие части этой серии стали неоспоримыми хитами на всех игровых платформах, на которых были выпущены. Непосредственной разработкой *Grand Theft Auto: San Andreas* занимается компания *Rockstar Games*. Геймплей игры, судя по всему, не претерпит особых изменений. Нам снова предлагается столь полюбившийся миллионам игроков роль «плохого парня», зарабатывающего себе на жизнь угоном автомобилей, грабежами, заказными убийствами и прочей антиобщественной деятельностью. На этот раз разработчики обещают порадовать фанатов быстрых скоростей более чем обширным парком транспортных средств: от детского самоката и велосипеда до танка и F-15. Естественно, расширится и арсенал нашего героя, а кроме полиции ему будут противостоять члены многочисленных преступных группировок. Так что, скорее всего, уровень жестокости в игре значительно повысится. Думается, что подобные изменения придется по душе большинству поклонников серии. Так что остается запастись терпением и ждать лета следующего года.



(360×240) разрешением. Забрать их можно, обратившись по адресам: http://files.games.ic.ru/empty/files/movies/you_are_empty_e3trailer_big.avi (вес — 44 Мб) и http://files.games.ic.ru/empty/files/movies/you_are_empty_e3trailer_small.avi (вес — 11 Мб). Оба варианта видеоролика требуют для просмотра наличия установленного в системе кода DivX 5.1.

Наверно, среди наших читателей найдется немало людей, которые бы никогда не слышали об этом интереснейшем проекте, разрабатываемом киевской компанией *Digital Spray Studios*. Действие игры *You Are Empty* происходит в конце 50-х годов прошлого столетия в условиях альтернативной исторической реальности на территории Советского Союза. Аллофозом работы группы видных советских ученых становится масштабный эксперимент по изменению человеческой физиологии и психики с целью создания сверхлюдей — настоящих строителей светлого будущего мирового коммунизма. Результат грандиозного опыта стал полной не-

Кармак собрался на покой

Один из самых известных игровых программистов **Джон Кармак** на днях дал интервью специальному подразделению информационного агентства CNN. В числе всего прочего стало ясно, что создатель таких знаменитых тайтлов как *Doom* и *Quake* всерьез подумывает о том, чтобы покинуть игровую индустрию и уйти на покой. Джон признался журналистам, что попросту устал от игр. По словам Кармака, последний проект, кото-



рый вызывал в нем энтузиазм, был *Quake 3: Arena*. Все же остальные игры, появлявшиеся на рынке, уже не могли удержать его у монитора более двадцати минут. Кроме того, имеются и другие причины, побуждающие одного из основателей *id Software* покинуть игровой рынок. Так что не исключено, что новый проект компании — таинственная игра, разрабатываемая на движке третьего «Дума», завершит путь Джона Кармака в гейм-индустрии. Впрочем, все еще может измениться. Данное заявление ни в коем случае нельзя считать окончательным решением Джона. Полный текст интервью все же желающие могут прочитать, обратившись по адресу http://money.cnn.com/2004/09/08/commentary/game_over/column_gaming/index.htm.

Джедая любят консоли

Компания **Lucas Arts** обнародовала даты релиза ожидаемой многотысячной армией любителей *RPC* игры *Knights of the Old Republic 2*. Как большинство из вас помнит, данный проект разрабатывается одновременно для платформ PC и X-box, причем обе версии появятся одновременно не одновременно. Думаю, что никто из вас не будет удивлен сообщением, что X-box'овая версия «Рыцарей Старой Республики» доберется до прилавков намного раньше PC-шной. То есть владельцы «черного ящика» смогут начать овладевать Силой уже в декабре 2004 года, в то время как нам с вами придется ждать до февраля 2005.

Непосредственной разработкой игры занимается компания **Obsidian Entertainment**, кос-

тык которой составили выходы из *Black Isle Studios*. Во второй части *Knights of the Old Republic* нам снова придется примерить одежды



рыцаря-джедая, освоить приемы владения световым мечом и сделать нелегкий выбор между Светлой и Темной сторонами Силы. Разработчики обещают множество колоритных персонажей, интересные квесты и яростные схватки в антураже различных миров «далекой-далекой Галактики», а также прочие прелести, которые обязательно придутся по душе поклонникам ролевых игр и «Звездных войн».

Вороша древние свитки

Появилась первая информация, касающаяся четвертой части культовой серии *The Elder Scrolls — The Elder Scrolls IV: Oblivion*, над созданием которой трудится компания **Bethesda Softworks**. Действие четвертой части «Древних Свитков» будет разворачиваться в южной провинции Тамриэла — в местности под названием *Cyrodill*. Так что забудьте о мрачных лавовых пустынях Вандерфелла и заснеженных горах островов Кровавой Луны. Теперь нам придется действовать среди зеленых полей и лесов, омываемых величественными реками. Смена антуража — это, конечно, всегда приятно, но что кардинально нового принесет нам *The Elder Scrolls IV: Oblivion*? Источники разработчики снова воссылают нас в шкуру заключенного, в руки к которому таинственным образом попадает волшебный амулет древних королей Тамриэла — *Amulet of the Kings* — артефакт, способный закрыть порталы, через которые в наш мир проходят довольно неприятные потусторонние создания. Однако давно известно, что оружие в руках джика — не более чем груда металла. Вот и наш герой оказывается таким джиком. Владеи могущественным артефактом, он сам не может справиться с поставленной задачей и потому вынужден искать того, кто бы мог это сделать за него. Среди перечисленных фигур игры являются более тысячи NPC, «для каждого из которых будет заготовлен собственный уникальный набор диалогов». Неужем «справочные автоматы», которых мы видели в «Морровинде», наконец-то будут заменены настоящими «живыми» персонажами? Да только одно это способно сделать *Oblivion* на голову выше своих предшественников. Но «обновленные» NPC — это, естественно, далеко не все, чем собирается нас поразить разработчик. Будет реализовано передвижение верхом. Правда, не известно, можно ли будет скакаться, сидя на лошади и какие преимущества будет иметь всад-

ник, сражающийся с пешим противником. Также обещан усовершенствованный интеллект монстров и более развернутая система ведения боя: разработчики планируют ввести множество различных ударов и несколько типов блоков. Естественно, этот небольшой блок информации не может дать нам полного представления о том, что будет представлять собой *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Но это ведь только начало. Будем надеяться, что в самом ближайшем будущем у нас появится еще много самых разнообразных сведений о новой игре Bethesda. Следите за новостями.

Из комы на ПК

Компания **Atari** объявила о своем намерении портировать на PC довольно интересней и многообещающий консольный проект, который носит название *Second Sight*. Эту игру разработала компания **Free Radical Design** для платформы PlayStation 2, X-box и GameCube, к этому набору Atari в последний момент решила присоединить еще и PC-рынок. О сюжете игры известно немного. Нам придется вжиться в роль бывшего ученого-исследователя Джона Ваттика (*John Vattic*),



который приходит в себя на больничной койке после длительного пребывания в глубокой коме. Путь к собственному «я», как нетрудно догадаться, будет для Джона трудным и запутанным. Очень скоро выяснится, что наш герой владеет паранормальными способностями, которыми весьма интересуются люди из военной разведки. Разработчики обещают запутанный сюжет, в котором найдется место и фантасти-



ке, и стелс-элементам, и кровавому месиву, и детективной составляющей, и многом разнообразным элементам, которые не дадут игроку скучать во время прохождения игры. «Пристаточная» версия игры уже поступила в продажу, а ПК-порт ожидается к 5 ноября этого года. Ждем-с.

ТР Пресса/ГК
Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
В ЖИВАНИХ
Компьютеры, комплектующие
на периферии
МОДЕРНИЗАЦИЯ
ул. Выборгская, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

Разработчик: Red Gnome entertainment
Издатель: Ubisoft
Жанр: тактический шутер
Требования: необъявлены
Дата выхода: 1 ноября 2004 г.
Официальный сайт: <http://www.ghostrecon-2.com/>

Анатолий КОСИН aka Герильяс

Tom Clancy's GHOST RECON 2

Предыстория

Похоже, Ubisoft решила потешить геймеров всего мира, выпустив во второй половине 2004 г. деэпоху когуду замечательных игр: как новинку, так и продолжений своих популярных брендов (и когда они все успевают?). О *Splinter Cell 3* я уже писал, о тактическом командном шутере *Brothers in Arms*, который позиционируют как настоящее открытие о второй мировой, тоже сказано немало, на подходе продолжение замечательной экшен/аркады *Prince of Persia 2*, и наконец, продолжение не всем понравившегося (хотя и проданного тиражом более 5 млн. копий), но все равно замечательного 3D-шутера *Ghost Recon 2*. О нем сегодня и пойдет речь (что касается *Ghost Recon 2*, то ждать его стоит в следующем году — прим. Картуса).

Не знаю, что там думают другие, но по-моему, у товарища Tom'a Clancy коммунизафобия постепенно перетекает в творческий маразм. Иначе, по-моему, писать подобные сюжеты к играм вряд ли выйдет. А сюжет таков...

В недалеком будущем оппозиция северокорейского правительства заключает тайный пакт с ядерной коммунистической Россией, загребая себе всю гуманитарную помощь северокорейскому народу, которую ему присылает прогрессивная мировая общественность. В стране начинается голод. Хунта захватывает власть и, обвиняя Китай в крысятничестве, вводит на его территорию войска. Китай бы ответил, да боится Россию с ее ядерным потенциалом. Поэтому соглашается на присутствие на своей границе миротворческих сил. И тут — естественно, в лице командующего бравыми американскими спецназовцами — в борьбу вступают...

Разведданные

Так, о том, где придется воевать: на громадных картах азиатских просторов. В городах, деревнях, лесах, на военных базах. На открытой местности и в закрытых строениях (которые в первой части были раз-два и обчелся). Все это обещают создать с «оглушающей» достоверностью, реализмом и детализацией. Все это будет красиво разрушаться, благо у полностью переработанного движка *Navok 2* на это ресурсов хватает. Он способен поддерживать динамическое освещение, multi-texturing наряду с прочими современными наворотами и, конечно, не признает спайтовые деревья как отдельный вид северокорейской флоры. На скринах выглядят все действительно неплохо, особенно классические китайские теремы.

Как придется воевать: в команде с напарниками (всего под управлением игрока будет девять солдат), каждый из них со своим характером, особенностями поведения, специализацией, параметрами и ragdoll animation (анимацией тряпичной куклы). Напарникам можно отдавать голосовые команды (спектр которых будет значительно расширен — сопровождение заложников, ведение перекрестного и шквального огня, окружение и т.д.), различные знаки жеста, пользуясь при этом «удобным и легким в применении интерфейсом». Ну а противостоять вам будет, канешна же, «самый смертельный AI».

Чем придется воевать: передовыми военными разработками (типа легкой штурмовой винтовки M-8 с подствольным гранатометом, которая может дать фору любому автомату и пулемету). А чем же еще можно воевать в недалеком будущем?

Как на все это дело смотреть: через новую камеру (вид «через плечо», т.е. «от третьего лица»), которая позволит игроку видеть самую правдоподобную реакцию своих подопечных на минотетные взрывы, свистящие над головой пули и авиаудары. Короче, «воткнуть» игрока в самое сердце обширного военного конфликта,

почувствовать его пульс, напряженность — и наконец, настоящий, преподнесенный с «ярчайшей достоверностью» укус.

И все эти приключения нас ждут на протяжении более чем 15-ти миссий, задания которых тоже расширены — от простой разведки до нейтрализации отдельных персон и масштабных атак на вражеские объекты.

Мультиплеер — будет, по Интернету и по локалке. В лучших традициях жанра, но новый и переработанный. Подробности не разглашаются, ибо военная тайна.

Свидетельства военнопленного

Что на все это молвил президент Ubisoft *Laurent Detoc* («...Мы сохранили основные элементы, которые принесли успех первой части, но вторую часть хотели вывести на новый уровень в отношении интенсивности и адреналина, чтобы создать полноценное ощущение настоящей войны. Для этого мы пересмотрели и улучшили каждый аспект игры, объединив с невероятными новыми находками — и результат вышел изумительным...»)

Игра разрабатывается одновременно для PC, PS2 и X-box. Есть место и надеждам и опасениям. У меня пока одно опасение — естественно, если AI напарников выйдет никудашным, то игру можно будет сразу же записывать в отстой, несмотря на все навороты. Но будем надеяться на профессионализм Red Gnome.

На китайской границе

В проходе, под сенью дремучего леса, возле лагеря американских миротворцев сидели трое разведчиков. Двое из них были одеты в форму солдат северокорейской регулярной армии и о чем-то шепотом щебетали на своем наречии, третий, в черном берете с красной звездой во лбу и татуировкой Че Гевары на плече, соседоточено целился через оптический прицел СВД в толстого офицера с французскими чертами лица и надписью Ubisoft на камуфляжной офицерской майке.

— Кто это такой? — спросил наконец один из корейцев сослуживца, кивая на иностранца.

— Агент ДЗВР Герильяс, посланный нам на помощь... — с благоговейным придыханием произнес второй.

— А в кого он целился? — не унимался первый.

— В какого-то французца, президента Ubisoft, — ответил второй.

— А циво он ады? — поинтересовался первый.

— Здыот реписа... — многозначительно поднив указательный палец, ответил второй...

Действительно, жду... А если что-то будет не так, как обещали, то-о...

Пока статья шла в номер...

...Выяснились новые подробности. Как известно, игра разрабатывается для четырех платформ — PC, X-box, PlayStation 2 и GameCube, причем разработкой игры для PS2 и GameCube занимается шанхайский филиал компании (печально известный нам своим *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* и *Batman: Vengeance*). Так вот, версии для PS2 и X-box будут серьезно отличаться не только в технологическом, но и в сюжетном плане — пользователи PS2 получат по сути приквел, действие которого происходит на 4 года раньше! Т.е. для того чтобы полностью врубиться в игру, нам желательно поиграть в обе версии! Хитрые какие... Естественно, не останется без изменений и интересующая нас PC-версия. Что тут можно сказать? Подождем следующего года и поглядим...

ГАВРЮЧЕНКО Сергей Валентинович aka Kirov



Всем нам прекрасно известно, как девелоперы любят клепать продолжения. Иногда просто диву даешься — стоит кому-то создать мало-мальски популярную игру, как на рынок тотчас выходят аддоны, а в Интернете появляются сообщения о готовящемся сиквеле с подробным описанием всех обещанных нововведений. Но даже если игра не очень хороша, девелоперы остаются верны традиции и спешно приступают к работе над очередной порцией «шедевра». При этом, естественно, не забывая регулярно подкармливать нас обещаниями, в которых, как минимум, клятнутся исправить все ошибки и недочеты, а как максимум — поразить очередным бестселлером. А уж если игра оказалась удачной, можете не сомневаться — девелоперы будут штамповать продолжения до тех пор, пока их не перестанут покупать.

Однако бывает и так, что каждая следующая часть игры становится лучше предшествующей и приобретает все большую популярность. Похоже, именно это произошло с серией **GTA**. И, можете быть уверены, ребята из **Rockstar North** постарались выжать из своего детища все, на что оно способно. А способно оно, похоже, на очень и очень многое.

Потенциал серии **GTA** можно было оценить еще в начале-середине девяностых, когда вышли в свет первые две части. Игра уже тогда была довольно известной. Тогда в **GTA** играли многие, а после выхода в 2002 году третьей части стали играть буквально все. Ну, большинство геймеров — точно. Разработчики не упустили возможности прокатиться на гребне славы и примерно через год с минимальными затратами выпустили аддон **GTA: Vice City**. Гейма удалась как минимум не хуже, а нововведения, хоть их было и не много, удачно дополнили игру. Но вот прошел год, **Vice City** уже изъезжен вдоль и поперек, геймеры всего мира требуют продолжения. И нас утешили! **Rockstar** готовится порадовать нас своим новым творением под названием **GTA: San Andreas**.

Судьба чернокожего Карла

Меня они уже поразили — своими обещаниями. **Rockstar** оверды вообще большие любители раздавать обещания. Некоторые из обещанных нововведений действительно впечатляют. Особенно — необходимость питаться и зани-

Разработчик: Rockstar North
Издатель: Take Two Interactive
Дата выхода на PS2: октябрь 2004
Дата выхода на PC: неизвестна

маться спортом для поддержания формы. Впрочем, обо всем по порядку.

Первое, что хотелось бы отметить — это новый сюжет. Разработчики остались верны своей традиции в каждой новой части сериала менять главного героя и место действия. Встречайте — Карл Джонсон (Carl Johnson), новый главный герой игры. Основное его отличие от предыдущих — черный цвет кожи. По сюжету Карл возвращается домой в Сан-Андреас после пяти лет, проведенных в **Liberty City**, знакомом нам по **GTA 3**. Он был вынужден покинуть дом после трагической смерти младшего брата Брайана. Старший брат Свит обвинил в случившемся Карла, и некогда дружная семья окончательно распалась. Только получив известие о смерти матери, Карл решает вернуться. К этому времени его сестра Кендалл тоже успела попутаться со Свитом, а бывшая банда Карла **Orange Grove Families** потеряла бывшее влияние в городе и с трудом отбивается от нападков конкурентов.

Хотя Карл не хочет возвращаться на улицу, события вскоре ходят из-под его контроля, и у Карла не остается выбора. Получив обвинение в убийстве, преследуемый парой продажных копов, он оказывается перед необходимостью защищать свою семью и собственную жизнь.

Как видите, по сравнению с предыдущими частями завязка продумана намного лучше. Главный герой больше не похож на безликую марionетку — и это радует. Также не может не радовать то, что, по словам разработчиков, настроение игры станет более серьезным. Она перестанет напоминать интерактивный комикс и, возможно, приблизится к незабвенной «Мафии», хотя без шуток и черного юмора, конечно, не обойдется.

Новый штат на карте США

По аналогии с **GTA: Vice City** можно было бы решить, что действие игры развернется в этом самом Сан-Андреасе. Но нет. На этот раз в нашем распоряжении — не один-единственный город, а целый штат. Не ищите его на реальной карте, он сделан специально для нас и расположен там, где в настоящих США находится Невада и Калифорния.

На территории штата кроме 12-ти малых городков есть три мегаполиса — естественно, вымышленных, но имеющих реальные прототипы. Это Лос-Сантос (Лос-Анджелес), Сан-Ферро (Сан-Франциско) и Лас-Вентура (Лас-Вегас). Между ними лежит вовсе не космическая пустота, как в некоторых играх, а вполне обжитое пространство, а именно: горы, поля, села и даже пустыня. Все, как в жизни. Причем каждый город размерами не уступает Вайс Сити, а общий размер игровой карты превышает его в 4-6 раз. В любой момент вы сможете отправиться, куда пожелае-



те — естественно, сначала надо открыть все три города. То есть города становятся доступными по мере прохождения игры.

Все это станет возможным благодаря кардинально улучшенному движку RenderWare, который теперь, по словам разработчиков, может держать в 6 раз большее пространство, сохраняя «бесшумную» структуру игрового мира. Надписью «Loading» мы теперь будем любоваться лишь при загрузке игры и при входе/выходе из доступных для посещения зданий. Таких зданий станет намного больше, и, соответственно, увеличится количество миссий в закрытых помещениях.

Кстати о движке. Хотя он и улучшенный, ожидать значительного изменения графики не стоит. Игра делается прежде всего для PS 2, а потому максимум, на который мы можем рассчитывать, — это появление новых эффектов, вроде отражений на стеклах, реалистичных теней и «мягкого освещения». Если честно, на скриншотах заметить изменения в графическом исполнении игры трудно. Картинка выглядит ненамного лучше, чем в том же «Вайс Сити», и уже не очень-то соответствует современным стандартам. Пора бы ребятам заменить устаревший engine на что-то новое. Впрочем, графика — это далеко не главное, и пусть движок не особо крутой, кое на что он еще способен. Тем более, что разработчики, похоже, постарались выжать из него все возможное. А именно: благодаря улучшению движка окружающая среда в игре станет намного более реалистичной и интерактивной, дальность прорисовки увеличится в 2 раза в городских условиях и в 6 раз за городом. Кроме того, каждый город получит свой характерный климат. Еще в игре появится новый, просто огромный объект — гора Mt. Chiliad, имеющая высоту пополам, — где будут тропы, высотные дороги и тоннели.

Насчет музыкального сопровождения могу сказать только то, что оно будет на уровне. На высоком уровне. В списке композиций, которые войдут в будущую игру, можно обнаружить песни групп Nirvana и Radiohead. Не обойдется и без рэпа. В целом же музыка будет соответствовать тому, что слушали в начале девяностых, — когда, собственно, и разворачивается действие игры.

Угонщики трамваев

Н о, похоже, разработчики решили прислушаться к гласу народа и исправить часть своих ошибок. Так что некоторые нововведения действительно радуют. Особенно радует, что главный герой наконец-то избавится от водобоязни и не будет тонуть в каждой встречной луже. Теперь ничто не мешает нам поплавать по морю в свое удовольствие, не опасаясь за собственную жизнь. Кроме способности плавать, появится еще возможность вести огонь из двух стволов сразу и кататься на велосипеде.

Физика транспортных средств тоже будет значительно переработана. Что конкретно это означает — пока неизвестно, но именно так заявляют разработчики. Вообще о транспорте в SA пока что мало конкретной информации, но то, что известно, уже радует. Известно в частности, что набор транспортных средств будет точно соответствовать началу 90-х. Кроме упоминавшегося выше велосипеда нам дадут покурить трамваем. Вдобавок появится возможность угонять водный транспорт — и не только у берега, а прямо на воде. Как это будет реализовано на практике, я лично не представляю, но время покажет. Угоны автомобилей станут более реалистичными — по крайней мере, визуально. Теперь можно будет не ограничиваться выбрасыванием водителей на асфальт, а дать волю фантазии: например, размазать лицо бедолаги по приборной панели. Правда, AI тоже поймет. Проезжающий мимо NPC больше не станет дожидаться, пока вы откроете дверь и нацелитесь ему по шее. Сообразив, что вы замыслили недоброе, он тотчас даст газу и скроется за ближайшим поворотом.

Автомобили наконец-то перестанут выглядеть так, словно их только что доставили из автосалона. Многие из них будут грязными, с побитыми стеклами, без бамперов и даже со следами от пуль. Нам также обещают возможность навешивать на свои тачки различные прибамбасы вроде спойлеров и нитроускорителей — естественно, не даром, а за свои родные баксы. Вот только осоз-

ного смысла в этом не видно, поскольку новая тачка редко живет дольше 5 минут...

Не обойдется и без суперпродвинутого AI. Если разработчики сделают все, как обещано, то прохождение на улицах станут, наконец, походить на людей, а не на стадо баранов. Нам, в частности, обещают, что прохожие перестанут бесцельно слоняться по улицам, а станут целенаправленно спешить по своим делам, например,



в магазин или на работу. Еще пешеходы начнут более адекватно реагировать на события, будет это ДТП или ограбление, а количество их реплик и действий значительно увеличится.

Ко всему этому вы сможете брать с собой на задание до 3-х напарников, которые станут не просто путаться под ногами, а принесут реальную пользу. Напоследок еще одна деталь: многие NPC, как и ваш герой, получат способность плавать.

Выход



ожно еще долго рассказывать о том, что мы увидим в GTA: San Andreas, но уже из того, что я изложила, понятно — игра явно удастся на славу, да-



же если часть обещаний останется невыполненной. Остается лишь ждать начала работ над PC-версией, которая наверняка появится рано или поздно. Напоминано — PS2-версия выйдет в октябре этого года.

Аур

FATE OF THE AGES

Мохнорыл ТАЛЕР

Издатель: Adventure Company
Разработчик: Streko Graphics
Жанр: adventure
✓ минимум: P 3/Athlon 800 МГц, 64 Мб
памяти 3D-уск. с 32 Мб, 2 Гб на ви-
нчестере
✓ и для души: P 3/Athlon 800 МГц,
128 Мб памяти, 3D-уск. с 64 Мб, 2.5 Гб
на винчестере

С шашкой в рукою,
С вишневкой в другою,
С весело улыбкой на усте,
«Несчастный случай»

Вступление

Шо, не ждали?!

Арподготовка (кучно!)

Удача с неудачей ходит порознь, но косыками. В геймерском мире пик неудач приходится как правило на лето, когда девелоперы из душых контор выбираются на пропашные крабами и девушками пляжи, рассказывая им (девушкам) непристойные анекдоты про своих коллег и чаще всего представляются летчиками-астронавтами. Стоящих игр в это время, как правило, не водится в природе.

Разработчикам можно отдохнуть, у них в это время уходит «на золото» очередное творение, готовое покорить все шесть континентов, включая Антарктиду с пингвинами и полярниками — естественно, оно выйдет осенью, какой же дурак будет летом игры на волю выпускать? Нерентабельно...

Затем приходит осень, грустные девелоперы приезжают с летних отпусков, забирают крабов и девушек, начинают рассматривать новые концепты, а заодно лениво просматривать игровые Интернет-узы — свежесписанный геймбастер собирает урожай популярности...

А к чему я это! А ни к чему — просто Аша вышла в июле... Согласитесь, менеджерам надо было иметь очень дырявую крышу или не иметь ее вовсе, чтобы подгадать выход игры в разгар летних отпусков. Слава Богу, рецензировать ее я буду только сейчас.

А это я к чему?! А к тому что наш журнал не любит суеты и печатает только самые проверенные временем хиты!

...И когда мою невинную тушку, забитую главредом и литредактором, повезут на кремацию, вспомните меня! Вспомните и скажите: «Это был человек... Человечище!». Он первым упомянул о вопиющей оперативности нашего журнала, даже несмотря на то, что работает штатником!»

Да, кстати, «Сайберия», которая первая, аналогично вышла летом — и об этом упомяните на могилке несчастного Мохнорыла, погибшего от переизбытка честности на боевом походе...

Разведка (боем!)

Ага, пришла осень, и на нас повалил листопад игр! В этом игропаде я отыскал один летний листик, посмотрел на нежные прожилки, вспомнил, что именно ему прочат

третье место в кабельном рейтинге-2004 (после «Сайберии-II» и в ожидании четвертого Myst'a) и забавно укутал в свой гербарий.

И что же это за игра такая, которая должна взять и занять третье место после таких монстров?

Ну, джв поехали! Streko Graphics — команда молодая и амбициозная, отсиживается в Канаде, насчитывает три славных года непрерывного игростроения, имеет на гербе раскоряченную луголазую стрекозу, предпочтение отдает жанрам RPG и «адвенчура».

Первая их игра под названием Jolly adventure of Jimmy and Mosko настолько повысила квестовую квалификацию разработчиков, что они основательно и надолго забыли на RPG. Помните, как называлась игра в вольном переводе русской мовой? Правильно, «Вляп-ли!» Именно с этим исконно русским словом канадцы и анонсируют игру на своем (!) сайте! Вы уже поняли, что это за канадцы? А три языка, которые предлагаются на главной странице — english, french и... russian?! Каково?!

Да, кстати, if you have any questions or comments feel free to contact us at nartovitch@hotmail.com... Ну, я думаю, после ссылки на господина Нартовича, видимо директора, даже самому последнему финну станет понятно, что эти хлопцы — исконно наши разработчики!

Кстати, загляните на сайт «Вляп-ли!» — ну хотя бы в раздел Новости... <http://www.streko-graphics.com/vlipl/main.html?news.html-mainFrame>.

Ага?! Проперло?! Именно так и надо делать сайту любимых игр! Браво, ребята, и спасибо, что дали ссылку — я действительно поднял себе настроение. Чувствуется, наши люди: сделали, как помогуют — один раз, зато на всю жизнь!!!

Ну и фигвам с ними, с «Вляп-ли!» — хлопцы из Streko Graphics в лучших традициях социализма дают клятву ЦК КПСС of Adventure: создать в кратчайшие сроки... ты-гы-гы... если не Myst-киллер, то, хотя бы Myst-дувант. До слова «клон», само собой, хлопцы из Streko опускаться не собираются.

Кратчайшие сроки заканчиваются, как известно, быстрее, чем кошки родят — и вот на красноглазых от недосыпа и бог еще знает чего разработчиков наваливаются бедушные ремесленники из Adventure Company: «Где результат?!

Streko: «Подождите... мы же еще диалоги не доработали — сценарист ночей не спит... у нас с нелинейностью проблемы... Глючит игра кое-где... Дайте нам хоть месяц-два, все до ума довести, москаль, блин, адвенчурские!..»

Adventure Company: «Дуло вам, а не месяц-два, — говорим, что сделаете за год адвенчурный суперхит?! Подавайте через неделю! Диалоги из игры мы вообще выбрасываем, а нелиней-



ность — это, господа, проблема гемьера, а не ваша. И уж тем более не наша».

Streko (ведущий художник, срывааясь на визг): ...Так может быть, еще и всю графику уберать, да! Может, давайте издадим книгу с загадками, а игры вообще не нужно! Может, то, над чем мы ночей не спали, — все порезать и удалить?! Смешно, да! А давайте я вам сейчас «Калиночку» спою, а! «Ка-а-а-алинка, калинка моя... С саду гу...»

Adventure Company (нежно гладит ведущего художника по голове): Зачем же так!.. Если графика вкладывается в бюджет, а движок ее тянет — пусть будет кое-какая графика... Мы же не звери, в конце концов!

Streko (главный программист, тоже срывааясь на визг): Ка-а-а-акий движок, ядерн батон! Вы хоть помните, что за движок нам подсунули?.. Легче было свой создать, чем этот модифицировать!!!

Adventure Company (не обращая внимания на программиста, продолжает гладить сценариста): А что диалогов нет, так это даже правильно — нам гейм-дизайнер вот посоветовал, чтобы не было... вообще... диалогов этих... Это не вкладывается в психодинамический архетип авантюры, понимаете? (незаметно сует 500\$ в карман сценаристу)

Streko (координатор проекта, всхлипывает): ...Но мы же хотели Myst-киллер создать...

Adventure Company: А кто не хотел? Вона, в России «Братья Пилоты» вышли... Как их позиционировали — правильно, как Myst-киллер! А что у них получилось? Правильно, ниче! А почему? А потому что они не заключили контракт с НАМИ! Поэтому быра до своих мониторов, наши меньшие братья из Полесья — и дорабатывать игру! (В сторону ведущего программиста.) А если я еще раз услышу что-то о движке...

Ну уж нет — это я, Мохноры Талер, если еще раз услышу что-то об этом движке... Нет, если еще раз он мне хотя бы вспомнится... Нет, если хотя бы ночью, в самом жутком кошмаре всплывет, там, где Киевское водохранилище прорвало дамбы, а хомячки зарулили слонов в товарищеском матче по хоккею на траве...

Кстати, вы знаете, что за движок используется в претенденте на третье место «Авантюра-2004»? Не знаете?! Разойдитесь... Я же просил — разойдитесь!

Разошлись?... все?..

Omni, 6# #!!!!!!!

Пехота (строим!)

Насколько часто вам попадаетея игра, которая захватывала бы красотами графики настолько, что начисто забываешь о процессе ее прохождения? Насколько, что нафиг забываешь о геймплее вкупе с атмосферой... Нет, атмосфера тут как раз присутствует!

Давайте конкретнее — насколько часто вам попадаетея авантюра (кйбст), в которой разгадывание всеческих головоломок и пазлов приносит не только эстетическое удовольствие (какой я умный, будто выпускник факультета по прикладной к одному месту математике), но и удовольствие чисто зрительное? Грубое, так сказать, происходящее из самых нижних чакр...

Аиа создана и для первого, и для второго. Несмотря на искреннюю помощь в порче и обкусывании игры добрыми дядечками из Adventure Company.

Но давайте по порядку.

Для начала представьте себе целую гамму моих эмоций и впечатлений, когда после вступительного ролика (очиччен, кстати, неплохого!) я оказался...

Координаты: фиг знает где.

Задача: ходить и разгадывать фиг знает что

Сверзаюча (то, что хотели сказать разработчики геймеру этим творением): ...а фиг ее знает!

Ну да, в лучших традициях Myst'a.

«С незапамятных времен на Земле (не на нашей матушке, а на какой-то другой параллельной планете) существовали люди, которых называли хранителями (!) — это были мудрые старцы, оберегавшие секреты вселенной, они были хранителями тайных колец (!!!)

В легендах говорится, что, соединив кольца, мудрецы могли путешествовать по тайным измерениям и создавать новые миры.

В одном из древних манускриптов упоминается также, что тот, кто сможет соединить эти кольца со священными артефактами тайных миров, обретет безграничные силы и получит вечную жизнь. Все те немногие, кто смогли узнать секрет колец, бесследно исчезли.

Было решено выбрать одного ученика, которому предстояло отправиться в долину Адемика, где ему предстояло первое путешествие.

Старейшина клана Аракон решил возложить эту задачу на своего лучшего ученика...

— Уманг, твоё время пришло, мы научили тебя всему, что мы знали — теперь тебе предстоит отправиться в долину Адемика, там ты найдешь старого Грифита, он продолжит твоё обучение! Пускай чувства и мудрость направят тебя на верный путь! Теперь ты готов к тому, чтобы вступить в новый мир!

Нет, ну как, скажите, описывать авантюру, которая на-



чинается с такого вот пересказа сюжета — и при этом называть ее хорошей, даже очень хорошей?..

Эх-ма, Вокругта! — начну я именно с сюжета, и ему (сюжету) мало не покажется!.. Гадом буду!.. Ест!.. Был всегда!..

Легкая кавалерия (галопом!)

Что мы имеем в ролике — неизвестно какую планету, непонятно какой клан, обемиченные хранители и священные кольца с артефактами, над которыми надо смеяться не хочется, потому что пошло, банально и надоело по самое «не хочу».

Что мы имеем после ролика — дом, вероятно, наполненный магическими причиналами, вид от первого лица, панорамный движок Омпи, дискретное перемещение и кучу загадок и пазлов, над которыми сам черт голову сломит. Это и есть та самая долина Адемика, где Уманг должен помочь чувства и мудрость.

Разгромить игру вдребезги!..

Ан нет!.. Стоит рассмотреть (благо, Omni, щоб он был здоров, позволяет разворачиваться на 360 градусов) — и ты понимаешь, что попал сюда не зря. Во-первых, ты Уманг, лучший ученик клана N, во вторых, деньги за диск отлажены не зря. А в третьих...

Художники, и особенно концепт-художники, поработали на славу — графика не то чтобы потрясает, но хваает и утаскивает в себя. Кажется, что многочисленные хитромудрые магические механизмы стоят не потому что «квест, разгадывай загадки!» и не потому что «в доме мага должно быть все непонятно». Большинство сложных приспособлений как будто бы должны или по крайней мере имеют право стоять именно в том углу, где стоят. Например, подзарядка аккумуляторов должна производиться только с помощью пяти механизмов, соединенных проводками. Ни в коем случае не шест и не четыре!

Это только кажется — всякие бездушки для магигов придумать гораздо легче, чем четыре полочки для своего шкафа — сочинить себе, и по-любому покатыт, ведь этого же никогда не было! Увы, мало только придумать, надо чтобы **ВЕРИЛОСЬ**. Чтобы родилась эта самая «магическая реальность» (моим любимым термином), все вещи должны **ДЕЖАТЬ ОПРАВДАННО**.

Найти в магии свой реализм Streko удалось. И из Omni, насколько это **чуждо** вообще полагать в пристойную игру, канадские славяне сделали если не конфетку, то по крайней мере печенье: движок модифицирован настольно, что статичное дискретное передвижение не кажется дискретным — мягкое чередование картинок заставляет тебя забыть о самом этом слове. Более того, игра насыщена роликками, как приставочная аркада бонусами. И эти роликки движок с удовольствием поддеживает! Более того, Ауга выдерживает разрешение до 1600x1200!..

Сопли с восторгам на сторону — я, Уманг, хожу туда, не знаю куда, иду то, не знаю что. Я — лучший ученик клана N, здесь все очень красиво, но я до сих пор не знаю, **ЗАЧЕМ** я потел над четвертой-пятой загадкой. Механизмы/устройства, безусловно, хороши, но **ЗАЧЕМ** я ковыряюсь в них, то вынимаю, то вставляю батареи, аккумуляторы и таинственные руны с кельтскими символами?! В отличие от Shizm, где герой спасал свою шкуру, Уманг ничего пока не спасает — а отсутствие опасности ведет к скуке и усталости.

И пришло бы, если бы!..

Если бы «Стрекозы» не превратили в магическое действие такое рутинное и скучное действие как помещение предметов в инвентарь. Я замечал бесхвостый драгоценный камень — при наведении на него курсор зажигает золотистый контур; жму правую кнопку мыши — и драгоценность, медленно всплывая, аккуратно влетает в инвентарь. Достается так же величаво и изысканно. Таким нехитрым образом создается неповторимая атмосфера (фу, какой штатм!) магического мира.

Почему до сих пор ни один разработчик адвентчур до этого не додумался!?

При правильном разрешении загадки не просто открывается потайная дверца или под ноги тебе падает нужный предмет — нет, устройство, в котором ты наконец разобрался, начинает шипеть, свистеть, переливаться всеми огнями радуги, бешено вертится и, утомившись, раскрывает перед тобой свое нутро, в котором лежит только что изготовленный артефакт. Практически каждое твое правильное и половина неправильных действий сопровождается красочным роликком.

Какая дискретность?! Я про нее уже забыл...

Тяжелая кавалерия (напролом!)

Сюжет начинается процуплываясь ближе к середине игры, вернее, во второй локаций (бородатые близорукие дядьки, игравшие в Myst, утверждают, что в нем с пониманием происходящего так же туго) — когда я, Уманг, попадаю в наднебесный Драгаст.

Наднебесный, потому что облака остались далеко внизу, а мне, лучшему ученику, приходится передвигаться по ажурным мостам над бездной.

Оказывается, в моем клане N произошел раскол, и некий Дураст (это не издевательство, а имя!) решил завладеть всеми артефактами, чтобы обрести небывалое могущество. Я должен его опередить и завладеть всеми артефактами первым! Естественно, у немногоисленных NPC не возникает и тени сомнения в том, что уж я-то артефактами распоряжусь правильно. Аж тошно становится от собственной честности и чужой глупости!..

Сами NPC, что в роликках, что в самом теле игры сделаны достоверно и вкусно. Для примера: несколько раз снимал скриншот с роликки, и все не получалось — непись постоянно моргал и на скрин выходя с мечтательно закрытыми глазами.

Но и в статике встреченные Умангом жители выглядят, будто с картинок рисованные. Знаете, у художников есть понятие «динамика», когда изображенное на картине существо, кажется, сейчас зашевелился, заплачет, побежит, умрет и т.д. Как удалось «стрекозам» достигнуть такой правдоподобности в компьютерной графике? Загадка+talant художников и моделеров.

А графика хорошеда на глазах... — после Драгаста я, мегапуперучник, попадаю в На-Теху, домик с четырьмя зеркалами-порталами. Войдя в один из них (домик астронома), я отщипываю челюсть на штанину и начинаю жать на Print-Screen.

Здоровая логика мне говорила, орала во все горло: «Не бывает в таких игрушках с таким движком ТАКИХ красоти! Но глаза-то все видели, потому отсылаю логику куда подальше. И правильно делаю! Сейчас попытаюсь припомнить, где же я еще видел нечто подобное — нигде... Одна эта локация стоит того, чтобы играть в Ауга.

На этом начинаю закрутиться и заквадрачиваться в плане восторгов. Потому что логика до меня таки докочалась. Да и весь сюжет пересказывать не стоит, каким бы убогим он не был...

Амебная линейность — убивающая в зародыше всякий здравый смысл. Если в сценарии было прописано, что сначала я пойду в пещеру, потом в Храм, а я сделал наоборот — непись растеряется и не сможет сказать тебе несчастное слово «Прощай!», без которого путешествие не продолжится. Скрипт есть скрипт.

А если в На-Теху я пойду не в портал Астронома, а в любой другой, игра мгновенно зайдет в тупик, хотя они совершенно одинаковы!

Именно это издевательство над геймером и способно отворотить от игры, в которой приходится постоянно сеяться перед лужей механизмов. Другой ты дернешь сначала за синий рычажок — а ведь дядя девелопер был уверен, что сначала любой нормальный человек дергает за красный! А если все же за синий? А дядя девелопер об этом не подумал и не прописал. Вот и выходит, что относительная свобода передвижения выливается в неприятные баги. Разработчики, правда, уже спохватились и корпят над патчем.

Ну и, конечно, загадки. Какой квест, да без пары идиотских загадок? В том же На-Теху для открытия порталов пришлось решать музыкальную головоломку... Оказывается, чтобы ее распутать, нужно быть не просто музыкантом, а обоим жанрам музыкантом. Ободбанным, одловым музыкантом! Я тогда разволзился и пошел в союшен...

К чести загадок — они сложные, но не доведены до абсурда. Мало того, подсказки встречаются на каждом шагу, есть даже книжка с подсказками (!) в инвентаре. Даже я, утомленный кяблестами и то и дело лезущий в союшен, если он есть, два дня бегал над первой локацией, потому что не мог правильно сопоставить цвета планет.

А игра, в которой ты не опускаешься до читов и подсказок, — это как человек, перед которым не хочется упасть лицом в грязь. Значит, эта игра достойна тебя.

А любое продвижение по сюжету говорит о том, что и ты достоин ее. Ты достоин ее. Ты достоин ее... Не туда куда-то потянуло...

Музыка, музыка... — а как ее описывать?! Ее в плейлист вставлять нужно!

Резерв (в засаде!)

Эту адвентчур можно и нужно было описывать очень атмосферно, в форме рассказа от первого лица, в форме диалога или песни...

Но в конце концов, я же информативный автор!.. (Истерический смех клавера, литредактора, коллег, MiKPortal'овцев и редакционной кошки Фанты.)

Зпнлог

Это вам не «Сайберия» и не Myst. Это вам «Ауга! Это вам надо?

Решайте сами, разве можно советовать: влюбляться или нет? Я вот почти влюбился.

А если не надо, и вообще вы не любители адвентчур — просто представьте Тахера у монитора с отвисшей челюстью (неиссолово, моя отвисшая челюсть лучше любой моей рецензии!)

А на мониторе — всего лишь домик астронома и звездное небо...

Остальным — велкам!

Издатель: «Акселя»/Xing Interactive
Разработчик: Team6 Games
Жанр: симулятор/аркада
Системные требования: P 2-500 МГц;
128 Мб оперативной памяти; DirectX 8.1;
3D-ускоритель 32 Мб; звуковая карта;
CD-ROM; клавиатура; мышь

Pantera SLS

THUNDERBOLT II

— Папа, папочка, покатай меня на самолетике! Еще... ааа!!!
— Ну извини, детка. Не ушиблась?
Думаете, после этого я начала бояться высоты и самолетов? Ха! Как бы не так. Но папы я стала побаиваться ☹.

Сама не пойму, почему меня привлекают игры, в описании которых указано «стоящий на страже закона». Сначала «ВЗ», теперь вот — «Удар молнии». Хотя какой закон и какое там «стоять», когда под тобой сотни километров облаков?.. Что флайсими, что шутеры: сюжет — не более чем приправа к действию. Можно и без него обойтись. Правда, будет не так вкусно... Когда летишь, уворачиваясь от очередной вражеской ракеты, некогда особо задумываться над тем, кто противник. Главное — выжить и вернуться на базу героем. А сюжет нужен, чтобы миссии не выглядели совсем уж одинаково. Иначе вы скоро поймете, что задание «сбить все вражеские самолеты, уничтожьте все наземные цели» не такое уж увлекательное. Ну разве что вы — истинный маньяк воздушного боя. Хотя этому самому маньяку в мире «Удара молнии» по большому счету делать нечего: аркада всегда остается аркадой, даже если она сделана качественно. А если нет... Судите сами.

Уроки картографии

Золотое правило, что графика в аркадных играх не должна быть реалистичной, остается в силе. Но никто ведь не говорил, что она должна вызывать спазмы в желудке? Видимо, игру делали для тех, кто лечится от страха высоты — все плоско, словно карта на уроке географии. Это если лететь выше облаков. Но это еще не худшее! Боя вы решите опуститься ниже... ниже лучше не опускаться. У кого-то из предыдущих пациентов желудок явно не выдержал — и вот вам результат. Иначе я описать это зрелище просто не могу. Строения напоминают рухнувшие картонные домики, погребенные под слоями пыли, блястящей в солнечных лучах. Ночью (это когда нет яркого пятна над головой) — чутко полужуе. Все смотрится, словно это маленькие светлячки среди темного выгоревшего поля.

Но хуже всего обстоит дело с водой. Как видно, террористы, с которыми вы сражаетесь, решили в первую очередь повредить океан, засыпав его песком. А как еще объяснить тот факт, что вода вблизи меняет свой синий цвет на темно-бежевый? Или атмосфера тут такая... странная ☹.

Неопознанное летающее что-то

В эфире последние известия. «Сегодня в прибрежной зоне был замечен неопознанный объект. По виду он напоминал истребитель, но поведение его не напоминало ни одну из земных машин. Беспорядочное движение позволяло ему в течение получаса избегать ракет и пулеметных очередей, однако, как ни странно, не мешало вести прицельный огонь ракетами по самолетам воздушного патруля. По словам пилотов и ученых, исследующих этот феномен, НЛО не пользовался тепловыми или самонаводящимися ракетами — тем не менее, все они достигали цели, обладая свойством произвольно изменять угол своего движения на 10-30 градусов». Примерно так должны были бы описывать мое появление в новостях этого мира ☹.

Управление в игре сделано не лучшим образом. Если к joystickу на малой чувствительности приспособиться еще можно, то клавиатуру со злости хочется разбить о стенку. И упаси вас Святой Димон выбрать в настройках «мышь»! Вы прокачаете игру, ее разработчика и издателя до седьмого колена, плеча и локтя ☹.

Не радует и то, на чем нам предстоит летать — назвать это самолетами довольно трудно. Не то, чтобы нам предоставили плохие модели. Скорее наоборот, Thunderbolt II, LockHeed SR71 и F-16 — одни из самых уважаемых в летном мире машин. Только вот их графически-техническая передача оставляет желать лучшего...

О физике игры лучше вообще не упоминать. Я делаю скидку на то, что передо мной аркада, вспоминаю «Недетские гонимы» и залипаю горе перекишшим квасом. Ну объясните мне, почему издадека LockHeed напоминает спитрайер, а Thunderbolt действительно похож на тот самый димоньевский блат?.. Для полного сходства остается только поставить звук на максимум и... эй, а что со звуком? Почему он такой... нормальный ☹? Наверное, единственный плюс этой игры — в звуковом оформлении. Назвать его идеальным не могу, клавиатура обидится, но на общем фоне «Удара молнии» звук — хоть что-то хорошее.

Так что единственное, ради чего игру стоит терпеть на своем компьютере — возможность послушать рев моторов. Ага, и научиться быстро двигать мышкой, чтобы не презаться в землю. Но стоит ли? И того, и другого можно добиться иными средствами, не рискуя собственной психикой и вестибулярным аппаратом.

P.S. Раньше я боялась только папы и его «самолетика», теперь я боюсь еще аркадных симуляторов, карт и болтов...



SHOCK SHOCK™

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

NAM '67

Разработчик: Guerilla Games
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: TPS
Системные требования:
✓ минимальные: P 3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
GeForce 3;
✓ рекомендуемые: P 4 2,4 ГГц, 512 Мб,
GeForce 4

Шок — это по-нашему

Н у чем рядовая игра про войну может удивить искушенного геймера? Великолепный AI? Потрясающей графикой? Невиданной физикой? Или поразительной реалистичностью? Так, чтобы когда выпускаешь очередь во врага, кровь брызгала из монитора прямо в лицо?

Нет. Сколько не мучайся, народ все равно найдет к чему придраться, ломать — не строить, критиковать — не создавать. Но разработчики народ упрямый. Они, подобно баранам бьются лбами о заколоченные двери геймерских душ в тщетной попытке удивить, поразить, шокировать.

Шокировать? Вот оно!

Давайте попытаемся вспомнить фильмы, посвященные войне во Вьетнаме. Что вспоминается? Не знаю, как вам, но мне сразу приходят в голову Full Metal Jacket и «Апокалипсис сегодня». Фильмы необычные, показывающие войну «как есть» без розовых соплей всяких рядовых Райанов и Пера-Харборов. Жесткие фильмы, неполиткорректные, лишенные налета романтизма и воспевания героических будней солдата всепоглощающей американской армии. Не удивлюсь, если у камрадов из Guerilla Games эти фильмы тоже занимают верхние места в рейтинге любимых, иначе чем объяснить их идею, цитирую с AG: «Показать войну глазами простого американского рядового. Мы увидим хаос, испытаем страх, станем свидетелями многочисленных военных преступлений и примем участие в самых разнообразных миссиях — от «стелса» до крупномасштабных сражений».

Долой политкорректность и американскую пропаганду, хватит, сыты мы ей уже по горло, долой возвеличивание американской армии, утомились мы уже громить всех врагов Америки на всех фронтах, прошлых, настоящих и будущих. Получите голую правду, и посмотрите, захотите ли вы еще играть в войну. В войну, где нет героев и злодеев, а есть только жертвы и мотивированная жестокость.

Жестокость с обеих сторон. Вьетнамцы пытаются пленить? Ладно, сожжем к чертям деревню с мирными жителями — все равно они потенциальные партизаны. Это ведь война, а история... ее напишут победители.

Не знаю как вам, а мне такой подход разработчиков очень понравился, в конце концов, хватит уже «Вьетконгу» быть лучшей игрой о Вьетнаме. Пора потесниться на пьедестале.

Пора?

Посмотрим.

**A_la_guerre.com.me/
a_la_guerre**

Что нужно сделать, чтобы игрок по-настоящему испугался и проникся реалиями войны? Фотореалистичные текстуры, высокополигональные модели, кровь, не похожая на кетчуп, и серьезная работа сценаристов. Чтобы игрок, как в «Сайлент Хилле», окунаясь в атмосферу страха и пребывая в ней до самого окончания игры. И, ясное дело, нужен хорошо проработанный геймплей — чтобы при всем желании мы не могли схватить автомат и побежать на роту противников, поливая их свинцом с бедра. Точнее, чтобы побегать могли, но всего один раз, как в Operation Flashpoint — там нас быстро отучали от всяких киношно-героических глупостей.

Сложно осилить такой проект? Весьма. И даже при успехе не миновать возмущенных воплей аркадолюбителей геймеров — ну да, не всякий может воспринять и понюхать простой факт, что теперь он не незамысловатым героем и спасителем человечества, а обычный солдат обычной армии. Приемлем армия, которой приходится всясьма нехорошо. Неприятно играть за проигрывающую сторону? Тогда, покалуйста, к мистру Кенси, будете победителями.

Ладно, все это так, лирика, а возвращаясь к фактажу, хочется заметить, что компания, создавшая ShockShock, нам, бойцам клавиш и мышки, абсолютно неизвестна, и это неудивительно. Если не ошибаюсь, единственный их проект — экшен Killzone — вышел эксклю-

зивно на PS2. И вот, наш нападающий прорывает оборону противника и швыряет первый камень в создателей — данная игра тоже ориентировалась на PlayStation 2, а значит, вьетнамцы получают хорошую фору, ибо привычно кривое управление и камера будут играть им на руку. Или на автомат? Или не будут?

А посмотрим.

Первый же ролик и следующая за ним миссия заставляют схватиться за голову: Nam'67 — это, случайно, не год разработки? Нет? Конечно? Странно, а по графике очень даже похоже.

Итак, графикой нас никто удивлять не стал. Действительно, а зачем? Все равно времени любоваться красотами *réal* Вьетнамщины у нас не будет. В принципе, о графике можно сказать, что уже упомянутый мной Vietcong смотрится явно лучше, а если сравнить с последними играми этого года, назвать графикой то, что мы видим на экране, просто язык не поворачивается — низкополигональное убожество, затонченное то, чтобы на него смотрели метров с трех, а лучше с пяти. Может быть, тогда джунгли станут хоть немного похожими на джунгли, а не на мои попытки изобразить в 3D Махе креативно нетревого Талера ☺. Может быть, если смотреть на картинку через бинокль (ясное дело, глядя с обратной стороны), модели врагов и сослуживцев не будут вызывать отвращения, а анимация движений не заставит вспомнить о пляске святого Витта. Может быть, если закрыть глаза... но нет, закрытые глаза мы не станем — вьетконговцы этого только и ждут.

Скажу честно, если бы не абсолютное безобразие, то, посмотрев на игрушку только одним глазом, я бы отдал ее на откуп другим камрадам. Не впечатлила. Встречают по одежке? Ну, значит, король явно голый (вот, сидящая за правым плечом Миникюрта подсказывает, что к тому же жирный и уродливый. Ей виднее, я на королей не засматривалось, все больше по принцессам и драконам ☺). Но лад-



но, на самом деле рассматривать на особо впечатляющую графику и некая было, сказано же — заточено под PlayStation, правда, похоже, еще под первый PS.

Итак, второй самый камень летит в сторону ворот разработчиков — за графику.

Об управлении и камере особо говорить не стану — камера ведет себя без выкрутасов и не пытается изумить нас показом особо впечатляющих ракурсов. С такой кривой анимацией, всякими киноэффектами только зомби в детском саду распугивать. За камеру спасибо. А вот целиться на ходу немного проблематично — что ни говори, с видом от первого лица было бы гораздо меньше проблем. Впрочем, тут у нас война, и неифиг стрелять с бедра...

Идем дальше. Первая миссия просто впечатляет своей оригинальностью — выбить врагов со стратегически важной высоты. Естественно, предварительно дойдя до нее. Ну, Родина сказала «надо», солдаты ответили — «есть». Идем выбивать по пути пытаться понять, чем эта игра так отличается от «Вьетконга». Где обещанное кровавое безумие? Дальше? Посмотрим. Первый сюрприз преподносит нам лешушка — граната с растяжкой. Почему я не удивляюсь, когда обезвредить лешушку поручают именно мне? Подхожу, начинаю обезвреживать — что за странная мейнотка? Что тут делать? Мрянь — чешу репу и готовлюсь перенервничать миссию с начала, ибо граната вот-вот взорвется. Бабах! Поднимаю голову, надеюсь увидеть на ближайшей ветке изуродованный труп моего алтера эго. Нифига. Я жив! Ладно, прусь дальше, подобно нисорогу во время пубертатного периода, ничего не замечая, и, как следствие, еще дважды разминирую тропинку своим телом. Точно, нисорог, ибо жив и вполне весел. Вот, собственно, именно на этом месте стоило выйти из игры, отформатировать винт и диски подарить редакционной кошке для оправления естественных нужд. Ибо о какой кровавой правде и каких реалиях войны можно говорить после такого? Зачем нужны саперы, когда в армии есть такие нисороги? Нет, когда головой стол проламывают, я понять могу, но это... Забегая вперед, скажу, что в меня пару раз за игру даже из гранатомета попали. В упор. И угадайте, с каким эффектом? Правильно, с терапевтическим. Ибо солдат американской армии не имеет права умирать после прямого попадания из гранатомета — по уставу не положено.

Но, игру я, погрязши в чувстве долга, выбрасывать не стал, ибо, взялся за гуж, не говори, что не баран. В конце концов мины — это так, фигня, вы мы вьетнамцев подайте. Подали — по подсчетам не меньше батальона. И тут я вполне насладился дулоблостью А1, как своих, так и врагов. Запомните, союзники просто положено стать так, чтобы оказаться между вами и врагом. Ну не могут они по-другому, ибо, как отмечалось выше — устав. Впрочем, наличие своего на линии огня смущать вас никоим образом не должно — отряд явно набрался из числа бессмертных нагулов. Получив очередь в спину, товарищ, максимум, выругается по-нашему и приляжет полежать. На минутку. После чего встанет и пойдет метель врагов с удвоенной яростью.

Вы думаете, это все? По-настоящему «все» стало, когда, забежав в низину, я обнаружил... огромную аптечку. Величиной с коробку для снарядов. Вот тут я чуть не помер — благо, Таер, заметив, что я случайно хрипло и дулопо лицом по клавиатуре, подбежал и жакнул по спине, а то подавился бы мышкой насмерть. Тогда игра точно назвала бы жутко жестокой. Да, что тут сказать. Во Вьетнаме ведае аптечки валяются. Вот, как сейчас помню — подожжешь боевые, поле конюшни, а потом аптечки, что грибы на фонрик, ломается.

Ну, естественно, если есть аптечки, то никакого медика в группе за ненадобностью нет. И проводников нет, ибо искусственно безытел-лектуальные вьетконговцы ведае стрелочник ставят. Дабы в джунглях не заблудиться. И насчет стрелочек — это не шутка. Получаем мы задание, к примеру, найти журналиста, оглядываемся, видим на земле стрелку из палочек и бежим, куда она указывает.

Теперь поговорим немного о разнообразии игровых миссий. О да, имеется. Одиночечное. Ибо, если сейчас мы нападали, то в следующие миссии будем защищать. Тема с фортом меня просто покорила — сначала мы этот форт отвоевали у вьетнамцев, потом те обиделись, типа: «Кто ел из моей миски?», и пошли форт отбирать обратно. И дальше идет сцена напрямую скомкленная из *Armed & Dangerous*: мы садимся за пулемет и расстреливаем идущих в полный рост

вьетнамцев. Первую волну расстреляли? Автосохранение и вторая волна. А потом третья.

Да, я надеюсь, вы поняли, что в такой провизанной глубиной концептуально-психологическим реализмом игре сохранение только на чек-пойнтах? И все это не потому, что игра — бездарный порт. Это находка такая. Добавляющая, эээ... Ну что-то добавляющая.

Но ладно, безумное гасание по низкобюджетным джунглям — это так, семечки. Настоящие шедевры разработчиков мысли поднимают нас в так называемых стелс-миссиях. О! Это нечто. До таких глубин маршма не отпуская даже когда по комнате вояса скакали зеленые черти верхом на синих чертлах. В общем, совет один, сразу прячьте нож, хватайте автомат и мочите козлов с прохотом. Чтобы ни икнулось и не выкинулось. Во всяком случае, пройти без плотного огневого контакта стелс задания мы так и не удалось.

Но, спросите вы, где же, блин, обещанная жестокость? Ну не могли же нас полностью кинуть через вертел?

Не могли. Но кинули.

Хотя, нет. Вру, вру я, конечно. Есть в игре жестокость — вон, попал криво нарисованному вьетну в голову, она и разлетелась. А еще руки отстреливать можно. И ноги. Наверное. Только, после *SOFA* смириться это как-то очень по-детсадовским, ибо достоверности в противниках — ни на грош. Так, накрашенные триггерные куклы — таким даже конечности отрывать не прикольно.



Правда, остаются еще ролики, повествующие о страшнолом вьетнамском генерале с кликухой Кинг-Конг и тяжелых буднях обычного рядового. Есть лагерь, в котором, вместо того, чтобы по *Vietcong* овски играть на гитарах и губной гармошке, хещут спирт, так что завидно, употребляют легкие и тяжелые наркотики и ищут проституток. Ну и еще мы можем навалить целую гору трупов из незакачаных вьетнамцев, если, вместо того чтобы лезть минировать тоннель, решим попрактиковаться в стрельбе.

И что?

И все. Вся хваленая жестокая правда о войне вылилась в одноклеточную слюно-сопливую аркаду с отстойной графикой, вызывающим жесткое дежа-вю сюжетом и абсолютно не впечатляющими роликами на движке, сделанными с закосом под реальную хронику.

Единственный плюс в игре — звуковое сопровождение. Хотя что-то не смогли испортить, спасибо вам большое!

«Вьетконг» может спать спокойно...

Прошу вас, не произносите больше при мне слова реалистичность — стошнит. И о Вьетнаме не рассказывайте. А диск с игрой, если кому надо, я подарю.

Очень не хочется расстраивать тех, кому игра понравилась, но, увы, пациент не только успел помереть, но даже неплохо выздоровел. Кому нравятся несжесие мясо — добро пожаловать. А то, что над трупом мухи кружатся, это ничего. Мухи тоже мясо.

Убожество — это единственное слово, приходящее на ум при виде продукта, извального господами из *Guerilla Games*. Что тут еще можно добавить?

Да ничего. Уже все сказано.

В корзину.

Pantera SLS

ROOM
ZOOM

Разработчик: Blade Interactive Studios
 Издатель: Celeco Entertainment
 Жанр: аркада
 Системные требования: P 3-800 МГц;
 128 Мб оперативной памяти; DirectX 8.1;
 3D-ускоритель 32 Мб; звуковая карта;
 CD-ROM; клавиатура

Давно ли вы делали уборку в своей комнате?.. Я смотрю на разбросанные повсюду кубики, футболки, носки, книги, ручки... Предметы неопределенного назначения... Стрелочки, указывающие путь — те самые, которые несколько лет назад входили в набор «Юный машинист»... Давно здесь побывала рука человека разумного, знающего цену чистоте. Бочки, остатки шпала, рубашки, одеяла-покрывала... я уже готова кричать: «Мама!» — но если она появится, то мне влетит. Причес не слабо. Потому что комната моя. И ванная с раскиданными мочалками и полотенцами. И учебная лаборатория. Там вообще призраки развелись — если родители узнают, добавится в их компанию и моя жалкая душонка... Долго же мне придется все это разгребать! Не хочется... может, и не стоит этого делать сейчас? Где там мои машинки? О, так лучше. Вперед, в детство!

Я беру в руки пульт управления и... с ходу влетаю в собственный дневник практики. Это уже что-то, я ведь его несколько недель найти не могла. Уже начала подумывать, что заново заполнить придется. Ан нет — вот он, родимый! Ответаю назад — йехуу! — а я и забыла, как это весело! Ой, а это что за кнопочка?... Ааа, ну зачем сразу огнем по рукам. Больно же все-таки...

А вот не будем лезть, куда не следует. И вообще — тебе сколько раз повторять, что флуд в статьях не приветствуется? Снова хочешь переписывать статью? Не слушайте ее, она снова впадет в детство, мало ей одного раза, это уже становится константой... Давайте лучше я вам расскажу, что к чему, чтобы не были ее слишком слышно.

Скажите, у вас в детстве было много разрушительных машинок? Как насчет беспорядка в комнате, за который приходилось постоянно выслушивать «как космические корабли бороздят просторы Большого театра»? Если да, то эта игра о вас. Если нет, то для вас, потому что тогда вы име-

ете шанс наверстать упущенное и понять, какое наслаждение можно получить от поедки по рукам собственных вещей...

Кажется, ребята из Blade Interactive Studios довольно неплохо разбираются в детской психологии, раз выпустили такую игру. Да и во взрослой тоже. Фраза «Недетские тонкости» — игра для детей? — это всего лишь обманный трюк, чтобы привлечь наше внимание. Кому из нас, «компьютерных стариков», не хочется почувствовать себя ребенком, вспомнить детские шалости, когда можно было наказывать родителей за невниманье, лишив их доступа к компьютеру на день? Эх, ностальгия... Ой, что-то меня не туда потянуло, исправляюсь.

Так вот, RoomZoom — это квартира. Моя, твоя, его, разработчика, издателя, чья угодно — у каждого из нас иногда в доме творится хаос. Но не каждый решится усилить его в несколько раз тоннами по пересеченной местности! И не каждый может купить себе столько машинок — разноцветных, иногда даже с таким ярким, но все равно кр-р-расивым? Трассы ограничены лишь пространством комнаты и прилегающих к ней территорий — бассейн в ванной, вентиляция в спальне (вот только почему она идет снизу?), полки и столы в лаборатории. В общем, достаточно места, чтобы разогнать своего железного коня и влететь в соперника!

Вот, оказывается, почему не стоит убирать в комнате. Наверное, взрослые сами не убирают, а нас заставляют лишь потому, чтобы мы, заштрафившись, не раскрыли их тайну. Это глобальный замысел против детей. Кто сказал, что чистота — залог здоровья? Залог здоровья — веселье, а его проще всего достичь как? Правильно, именно шалостями! Вот только шалить в приборной комнате неинтересно, сначала там надо все раскидать, привести в надлежащий вид... а на это уходит столько сил и времени, что веселиться уже не хочется. Или же родители решают проводить тебя на твоей же территории и мешают по-

лучить наслаждение. В результате все усилия по созданию атмосферы летят к чертям...

И чего они так строго относятся к порядку? Эх, ладно. Буду творить беспредел в виртуальном варианте дома. Вот только надо диск с игрой somehow прятать, а то мало ли что... Вон, «Постал» вышел, так запретили — крови много, неправильно воспитывает подрастающее поколение. Еще и в RoomZoom найдут повод, чтобы не дать по-веселиться как следует... А ведь игра-то развивающая! Я, например, трудолюбиво и старательно пыталась найти, есть ли закон, запрещающий беспорядок в комнатах. Нет такого! Я протестую против родителей! Я... бросаюсь в Высшие суды! Я...

Неутомленное создание. Лишь бы протестовать. А тут, может, перед многими родителями стоит серьезная проблема: покупать своим чадам такую игру или нет, не станут ли они повторять свои проделки в реальности. А то, к примеру, вылез из ванной — и падаешь от того, что тебе по ногам попали ледяным шариком. Или молнией. Или файерболом. Разницы в принципе никакой — приятного, в любом случае, мало. Того и смотри, кто-нибудь из детших вытворит подобное, и запретят аркады. Ну, к счастью, пока никто до такого не додумался, а если и додумается, я буду первой, кто выйдет с Акалекиной каской стучать по взрослым головам.

В одном только это неутомленное чудовище право — бардак в квартире создан реалистичный, примерно как у нас дома. Нет четкого определения местоположения в стиле морского боя. То, что я увидела на трассе — именно беспорядок, хаос, тот, который бывает после отличных вечеринок или удавшейся игры в «Кормакедон». Да и цветовая гамма соответствует — яркая, красочная, хоть иногда и по-аркадному красная. Это несколько не мешает и не раздражает, скорее наоборот, привлекает большое внимания к пространству по сторонам



трассы. Тем более, что разработчики предоставили возможность не только наслаждаться видом всего этого ужаса, но и принять участие в его создании. Правда, свалить книги или бочонки с непонятным содержанием мне так и не удалось, но здорово у них уже явно не то ☹. Несмотря на многочисленные упаватели, можно двигаться по координатам как угодно. Жаль только, что во время заезда никак не получается переместиться на другую карту-локацию-трассу. Обидно, да и только.

Лечу я, значит, мимо бассейна и понимаю, что я лечу не мимо... Прямоком в воду! Красиво так, без препятствий лечу и кручу баранку, а рядом летят стайки брызг, словно аисты, приносящие проблемы типа меня ☹. Вот в такие моменты я понимаю, почему у меня не приняли экзамен в школе вождения: слишком уж живы в голове воспоминания о «Кармагеддоне», слишком уж резко жму на поворотах, слишком часто и громко кричу на соперников...

Кстати, возможностей посылать чего-нибудь здесь — хоть отбавляй! Главное — сила и труд. Машинку я вяла крепкую и тяжелую, скорость небольшая, зато бить все приколбно, аж мурашки по спине бегут! Одно дело оружие использовать — быстро и качественно, но разве настоящие геймеры так поступают? Нет, нам подавай что поинтересней, тараном брать бутылку шампуня, свалиться в воду, запутаться в полотенце, но... мы врагу не сдадимся, не да того я играю в аркадные гонки, чтоб прийти первой к финишу, когда прокошу трассу в 9-й раз, нет! Меня больше интересует возможность разгромить соперника в прямом смысле — в пух и прах, капот и мотор! И вообще, идея аркад как раз в том и состоит...

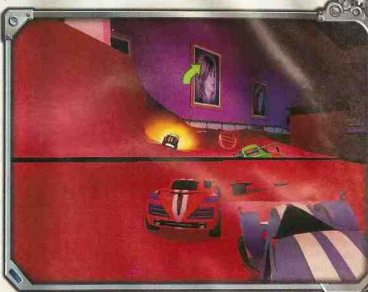
Ну вот, ее снова занесло на повороте. И в прямом и в переносном смысле. В прямом-то еще не так страшно, это только на скриншотах видно, а вот в переносном... Не знаю как вас, а меня этот поток бес сознания просто бьет уже, тем более, что по сути игры оно мало что говорит. Тот бред, который вы только что прочли, должен был описать управление. Если что-нибудь из него что-то поняла, расскажите мне, а я на всякий случай напишу все понятным языком. Так вот, если вы играли в «Недетские гонки», вы поймете разницу между «Феррари» и истребительной машинкой. И дело тут не во внешнем виде, детализации и прочем, просто — «это две большие разницы». Я говорю о том, что трудно воплотить реалистичную физику поведения истребителя. Другое дело настоящая машина — сел за руль, понял, как все это смонтировать, что собой представляет, да и машинку на радиоуправлении видели все, управляли многие. А вот для того, чтобы представить, как выглядит комната глазами истребительного человечка, сидящего в кабине истребительной машинки, надо иметь немалое воображение. И хорошее знание физики. Потому что рассчитать поведение модели массой в несколько сот грамм — тоже нелегкая задача. А тут таких более двести, и каждая со своими характеристиками.

Видимо, побившись над этой нелегкой задачей, разработчики RoomZoom'a решили не усложнять себе жизнь и не изобретать велосипед: управление в игре стандартное, будто по молчаливому заговору всех разработчиков тонок — минимализированное. Разве что для оружия функции добавлены. Второе упущение — физика окружающего пространства. Сбить что-либо просто невозможно. Это болевое существо полночи промучилось, пытаясь сбить бутылку шампуня, да так и ушло на клавиатуре под утро.

Продолжаю свои полеты по квартире под звуки доживающего последние дни вентилятора и с грустью вспоминаю GTA с его радио. Ну да, ругала я его нехорошими словами, но все лучше, чем это ☹. Ладно, нам не впервой, бывали дни и похуже, звук можно отключить, вот только зачем делать такие саунды, если нормальный геймер будет их слушать разве что под страхом смерти? Видимо, со слухом у разработчиков было туго — то ли с медведем знакомым хорошо, то ли во вкусах нашего игрового мира они ни в зуб ногой, хотя еси в зуб ногой... Можно и попробовать ☹. А так... ну что? Представляется мне тихий американский или европейский дом, мама, папа, ребенок — и все сидят и с наслаждением слушают звук захлебывающегося мотора... Жалко мне их, даже смеху звуку за упокой их ушей (сейчас, только выдаваю ☹).

Юниция. Во всех смыслах этого слова — гоним по полной программе, что по трассе, что на бугае. Обидно ей, выжили! Да не так уж все плохо: звук действительно недоработан, но сколько мы

встречали идеальных проектов за последнее время? А среди аркад? Вот-вот... Думаю, что недостаток можно и простить. Тем более, что игра сделана настолько весело и... аркадно, что играть в нее хочется снова и снова. Чем она улетит — не отвечу, сама не понимаю. Просто знаю, что все реже и реже попадаются такие игры, в которые играешь именно ради удовольствия, ночами и днями напролет, не замечая куда времени...



Вносить вердикт, IMHO, будет лишним. Эти «Недетские гонки» — совершенно не те «Недетские гонки», которые были раньше. Они оригинальны и по-своему интересны. Вот только если вы поклонник, к примеру, серии «NFS», то велика вероятность отторжения всего творения организмов, ибо напоминает лихую пародию, но такую, что не злит, а вызывает желание свернуть, где именно и над чем смеются создатели RoomZoom'a. Тем более, что я хоть и знаю, а не раскрою этой тайны, потому что понять секрет приготовления такого коктейля из юмора, бреда и хаоса можно только сядя за баранку детской гоночной машинки — и да здравствует хаос!



P.S. Данная статья не является пропагандой создания беспорядка в комнатах и не может быть запрещена на этом основании.

P.P.S. Кроме того, что в Конституции не сказано, что дети обязаны делать уборку, там также не сказано, что дети обязаны мыть посуду. Я протестую против родителей! Я обращаюсь в Высшие суды ☹

Jason

Бесплатный цирк

Агент Jason ворвался в кабинет Ранда с АК-47 в одной руке, с базуккой в другой, с гранатой в зубах и с аква-лангом за плечами, споткнулся о выпавшую из кармана противопехотную мину и упал на табличку «Ранд уволился. Главный редактор теперь Кертис». Jason уныло встал и побрел в кабинет напротив. Где Кертис, там и Глюк, придется входить цивилизованно.

Подойдя к двери, Jason вежливо постучал в нее ногой (руки, блин, заняты). Дверь не открывалась. Подождать, разбежались и попробовал еще раз. Дверь не открывалась. Jason в испуге начал биться головой об косяк, но дверь все равно не открывалась. В порыве ярости он вынес ее из баулика, пустил предупредительную очередь из калаша, подумал и кинул еще осколочную гранату. С криком «Punk's not dead! Pokemons must die!» он ворвался через доргозвончатый проем и... опять споткнулся. (Кертис любил украшать свои кабинеты колокольчиками проволочками, пентаграммами и чучелами пациентов). На этот раз куча состояла из топора, свитка заклинаний, подробной карты Morrowind'a, беззубого гоблина, артефакта для спасения Вселенной, огнетушителя и видеокарты Radeon 9800 XT, которую Jason по привычке сунул в карман.

Кертис оторвался от монитора и сурово глянул на Jasona сквозь противобогат:

— И как это понимать?

Jason смущался:

— Да я вот начало статьи готовила...

— Ну и что так статью начинает?

— Эээ... Я!

— Значит, так. Со статей что-то придумашь, а все это безобразие уберешь НЕ-МЕДЛЕННО! Понял?

Jason согласно кивнул, вытаскивая из-за пояса мек и перековыляя его на пылесос.

— А все-таки со статьей... Что мне написать в начале?

Кертис задумался.

— Напиши что-нибудь.

Ну что ж, приказы шефа не оспариваются.

Что-нибудь

Вы наверняка уже читали в «МикЕ» про такие игры, как *Moohuhn* и *Crimsonland*. В этой статье речь пойдет о похожих играх, основная особенность которых — маленький размер и большая играбельность. Большая часть подобных игр производится такими компаниями, как *Phenmedia* и *Small Rockets*, хотя есть много хороших игр и от других разработчиков. Скачивать их я советую с сайтов www.

moorhuhn.narod.ru, www.zaboday.net.ru, www.games.rin.ru, www.mirsofta.ru, поскольку большинство из этих игр немецкие, и на домашних страницах понять что-нибудь проблематично. Также не помешало бы калашик, так как некоторые игры весят порядка 10 Мб. Итак, начнем со...

Star Monkey

Те, кто играл в старые досковские игры, могут примерно себе представить *Star Monkey*, вспомнив такие игры, как *Flying Tigers*, *Starflight*, *Twin Cobra*. Для тех, кто не играл, объясню: 2D-изометрия, вид сверху, огромное количество врагов. Так вот, *Star Monkey* — это как раз такая игра, только с удручающей графикой и системой бонусов.

Почему игра называется именно так? *Star Monkey* — это прототип боевого судна с экспериментальными характеристиками, на котором вы сражаетесь с толпами инопланетян, в который раз высидившихся с целью захватить Землю. Вот заодно и сюжет всей игры перескажу ☺

Летать и расстреливать инопланетян мы будем аж на трех уровнях, но, поверьте мне, даже первый вы будете проходить не меньше двух часов. Кроме множества разнооб-



разного «миса» — танков, турелей, небольших истребителей и непонятной инопланетной техники — на каждый уровень приходится по два босса, причем сохраниться можно только после прохождения уровня. Чобы нам легче было уничтожать все это безобразие, после некоторых противников остаются Огъы, за счет которых мы покупаем улучшения: новые турели на корабль, улучшенные лазеры, силовые щиты, увеличение скорости. Кроме захватывающего геймплея, в игре есть еще один большой плюс: графика. Из всех двухмерных игр эта — самая красивая, в ней есть даже динамические тени. Барывы оставляют следы на земле, летающий самолет поднимает на речке волны, спецэффекты вообще — супер!

Что тут долго рассказывать? Скачайте игру с www.smallrockets.com и убедитесь сами.

Catch the Sperm

Увидев это название, народ обычно спрашивает: «А что такое catch?» Ну, название переведется так, я лучше про игру буду рассказывать. То ли озабоченность проблемой ВИЧ, то ли просто озабоченность разработчики Phenmedia создали уже три версии этой популярной игры. В ней мы из какого-то аппарата метаем резиновые средства индивидуальной защиты (во как можно обычный презерватив обозвать ☹) на сперматозоиды, которые почему-то нарисованы глазастыми... точнее, одноголазными. За выстрел отнимается 50 очков. Набираются очки за попадание — смотрю в кого попадаешь. Места боевых действий меняются в зависимости от уровня. Есть со



временем появляется другое оружие. Из противников попадают также разные типы вирусов, почечные камни, водоросли и пузырьки. Если кого-то из них пропустишь (не считая пузырьков) — игра окончена. Звучки подбраны очень классно, много звучит чье-то пыхтение и постанывание, а вопли пойманных вирусов еси и не повергнут вас в истерический хохот, то улыбнуться заставят наверняка.

Вот и все — игра-то коротышняя. Переждем к другой знаменитой игре Phenmedia.

Sven

В этой игре три части: *Sven Botmollen DL*, *Sven Zwo XS*, *Sven-XXX-XS*. Главный герой — черный баран Sven, единственный самец в стаде, озабоченный естественным стремлением к продолжению рода. Ему предстоит продолжать этот самый род на небольшой дужайке с большим стадом молоденьких, аппетитных, готовых к употреблению овец. Мешать процессу будут пастух-коммунист старой закалки, пес Барбос и ма-а-ахоньякая девочка. Время от

времени будут появляться разные бонусы: грибы, цветы, кактусы, какие-то ракеты на палочке. Одни действуют как вираги, другие ускоряют. Свена, третьи улучшают настроение всех овец в стаде. Да, настроение — это серьезно. У каждой овцы над головой есть светлое облачко, которое по мере ухудшения настроения превращается в грозную тучу. Неу-

ютере, просто ходя по очереди. Короче говоря, из всех известных мне Worms-подоб-

да ☹? Время от времени на голову вам валится разные бонусы, а на некоторых кар-



ных игр эта — наиболее удачная. Обилие оружия, да и сама идея игры вполне заслуживают того, чтобы WarHeads осела у вас на винчестере.

Space Hockey

Продолжая нещадно эксплуатировать тему животных, Phenomedia выдала очередную игру — Space Hockey.

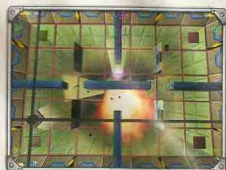
В ней зеленый слон и розовый носорог играют в хоккей при помощи устройств,



больше всего напоминающих ступы. Пинать мяч (по-моему, в хоккей играют шайбами, но разработчикам видней) можно как ступой, так и клюшкой. Но с управлением еще надо свыкнуться. Космос дурно влияет на клавиатуру, и заносить вас будет еще как ступой, так и клюшкой. Но с управлением еще надо свыкнуться. Космос дурно влияет на клавиатуру, и заносить вас будет еще как ступой, так и клюшкой. Но с управлением еще надо свыкнуться. Космос дурно влияет на клавиатуру, и заносить вас будет еще как ступой, так и клюшкой.

Sherman

С нами — очередная вариация на тему «танчиков». Нам предлагают сразиться друг с другом и с ботами на восьми картах, используя танки четырех разных типов. Кроме обычного Deathmatch в игре присутствуют такие режимы игры, как Arcade, Classic, Madness и Hunters. Очки набираются посредством уничтожения врагов. Еще можно собирать разбросанные по карте флаги (или воровать их на вражеской базе) и тащить к себе на базу. На базе ваш танк репаруется и чинится. Но настоящие войны не опустятся до воровства, прав-



тах есть ловушки: огромные тиски, лазеры, пушки и прочая дребедень, срабатывающая через определенные промежутки времени. Графика в игре отличная, мир полностью трехмерный, а взрывы вообще просто загляденье. Напрягает только корявое управление (менять его нельзя) — зато оно позволяет играть вчетвером на одной клавише. Забирать с www.cross-bones.co.uk.

Tux Racer

Вы, наверное, слышали про запуск в Linux'e видеовых игришек. А наоборот? Встречайте: перевернувшись в окна пингвин, Tux Racer. Эта игра — гонка по родным местам пингвинов — наверняка не оставит вас равнодушным. Гонять, ясное дело, придется пингвина. На своем многострадальном пузе ему придется пронести по 13-ти трассам, собирая бонусы в виде рыбы, и изюм всех сил пытаться уложиться в отведенное время. Пронюсая, обратите внимание на графику — такого великолепного льда и снега вам больше нигде не увидите! Правда, кроме них прак-



тически ничего нет. Родива пингвинов, что поделаешь... Но вы можете и не заметить красоту пейзажа: на некоторых трассах пингвина можно разогнать до 180 км/час! Тогда он взмывает в воздух, помахиная ластами-крыльями, изящно пролетает над ледяной пустыней и, если ни во что не врезается, благополучно шмякается на землю. В общем, если хотите хорошенько разогнать пингвина (а заодно и скуку), отправляйтесь на www.tuxracer.com.

Конек

Вы, наверное, ожидали «Вывод», а не «Конек». А какой тут может быть вывод? Качайте и играйте, а выводы делайте сами.



довлатверенные овцы выходят из себя, краснеют, и начинают с диким хохотом гоняться за Свеном, пытаясь достать его электрическими разрядами. Еще периодически из воды выскакивают овцы-русалки, с ними тоже можно, это... как бы выразиться... войти в контакт, и получить дополнительные очки. Переход на следующий уровень происходит, когда на поле не останется ни одной овцы.



В Sven-XXX-XS добавлен режим Hot Seat, так что в первую очередь я бы советовал скачивать именно эту часть игры. Так же, как в Moorhuhn и CS, вы можете отсылать свои рекорды в Интернет и надеяться попасть в лидеры. Ну, с овцами разобрались, идем дальше.

WarHeads

Игра больше всего напоминает знаменитых «Червячков». В начале игры случайным образом генерируется планета, на одной из которых высаживают вас. Выбирайте один из 3-ти типов защиты и 50-ти (!!!) видов оружия для войны с вражескими роботами на планетах 109-ти разных типов.

Система боев — как в «Червячках»: выстрел, ход следующего игрока, еще выстрел, еще два выстрела, и ходить вы уже не можете ☹. Так как действие происходит в космосе, то на полет снарядов (да и игроков тоже) сильно влияют планеты, искривляя их траекторию до неузнаваемости. И, главное, в нее можно играть вдвоем на одном компь-

Neo



Разработчик: Xatrix
Издатель: Interplay
Жанр: FPS
Требования: Не идет под Windows XP
Год выхода: 1997

Н ет, я скажу не Interplay... INTERPLAY. О, как много в этом слове! Воспоминания о тех днях, когда я впервые играл в их игры, не устава восхищаться. — играл снова и снова. Да, свое время Interplay была настоящей империей игстроения. Но, как известно, империи рушатся. Так было и с Римской империей, так было и с Interplay. Своего пика она достигла в 1997-1998 годах, организовав ролевое отделение **Black Isle**, сотворившее незабываемые «*Fall*» и «*Fall 2*». Помним, чтим, до сих пор играем. В сердцах многих «*Фол*» гордо восседает на троне игрового королевства. А я считаю его одной из лучших компьютерных игр за всю историю существования игровой индустрии. Да, это шедевр, и сказано о нем уже очень много. Мы мечтали о продолжении, но — не сложилось. Теперь радуемся выходу многочисленных подражаний, хоть они и не могут потеснить с пьедестала величайшего владыки РПГ. Да, Interplay надолго озадачила разработчиков современных ролевых игр, которые тщетно пытаются повторить успех «*Фоллаута*». А мы поговорим об одном шутере, выпущенном Interplay, когда империя была в самом расцвете, а именно — в 1997 году. **Redneck Rampage**. Почему-то эту игру обошли вниманием, и мало кто вообще знает о ее существовании. Между тем, она нашего внимания вполне достойна.

Вам когда-нибудь доводилось попадать в деревню? Да не в нашу, родимую, где баба Одарка по утрам коровку доит, дед Панас ржавым топором дрова рубит, а дедвора петухов от кур отгоняет ☺. А в ту самую деревню типа «кантри» на просторах Дядюшки Сэма. Не доводилось? А я вот попал.

Пивная: Начало пути

М ожет, это был и не самый худший бар в Техасе — но качество выпивки и обслуживания свидетельствовали, что он приближается к этой отметке. Что поделать, если это — единственный бар в маленьком городке, и некуда больше прийти вечером, чтобы выпить и расслабиться. Мне внимание привлек пьяный тип у стойки бара. За столами сидело немало людей, но меня заинтересовало именно он. Не знаю, чем. Что-то в нем было привлекательное ☺. «Еще пива!» — потребовал он. А деньги-то есть, Леонард? — дружески заметил бармен. — Тебе надо меньше пить». — «Я столько пью, что имею право расслабиться! Где опять мой братец Бубба? Я больше не пойду его спасать! Пива мне!!!» — «Дайте две кружки пива», — вмешался я. Бармен послушался. «Сынок! Угости утомленного фермера пивом», — заинтересовалась мной Леонард. «Я не богат, чтобы всех угощать ладарма», — придвинул кружку Леонарду, на-

мекнул я. «Я могу рассказать много интересного», — пообещал Леонард, отлепивая. «Так я не тороплюсь». Я сразу понял, что узнаю захватывающую историю. «Тогда слушай...» Леонард начал свой рассказ, и по мере повествования я все отчетливее представлял себя на его месте, в ярких красках переживая то, что пережил Леонард...

От сортира до ИЛО

Д ом. Ночь. Я сплю. Слышу сквозь сон чьи-то крики. Проснулся. «Леонард, помоги!» Да это же орет мой брат Бубба! Я выбежал во двор, но ничего толком не успел увидеть, кроме синего пикапа, увозившего брата прочь. «Негодяи забрали моего брата!», — подумал я, привычно зарывая когти. «Ну, они узнают, как деревенских злить!» (*Redneck* на американском жаргоне значит «селоко», «деревенщина»; *Redneck Rampage* — что-то вроде «разъяренный селоко» ☺).

А дальше — чего только не было! Враги, оружие, восстановители здоровья в виде цифров, пирожков, банок пива, виски и печенья. Большие урубли. И бесконечные поиски идиота Буббы, который дал себя похитить. Поиск ключей, разгадка не слишком заумных загадок и великолепно юмор придать шутеру в стиле «*Дюка Нюкема*» особый колорит. Американская деревня — это что-то! Где еще вы увидите свинью, свирепо преследующую вас с целью порвать на клочки только за то, что вы в нее случайно выстрелили? А толстые селоко с дуэлками невозмутимо взирают на погоню, потягиваются и зевают. Как вам понравится реальный индикатор выпитого и сведенного с дальнейшей возможностью сходить в сортир ☺? Уникальная, не имеющая аналогов игровая возможность!



Самый веселый шутер в мире, челлов! Если за 7 лет вы не слышали об этой игре, то хоть теперь обязательно ее развщите. Если вы считаете, что «Постал 2» — это смешно, значит, вы не играли в Redneck Rampage. Настоящим шутеристам стоит в него поиграть не меньше, чем в «Дум» или «Квейк». Это просто шедевр, пусть и старый. Хотя здесь нет mouse-aiming а, отсутствуют AI и прочие уже ставшие привычными технические навороты и удобства, игра все равно достойна вашего внимания. Очень радует звуковое оформление, имеется даже отличный саундтрек в стиле кантри, подчеркивающий атмосферу игры.

А оружия, оружия-то сколько! Куры не клюют. И дробоган, и автомат, и динамит, и всякое другое, пооригинальней — дисконт, плазменная пушка... Пушку я забрал у наглого толстого пришельца, который меня — меня! — пытался с ее помощью со света скинуть. Да-да, пришельцы там тоже есть. Ну какая американская деревня без зеленых человечков?

Вообще там много есть такого, чего в нашей деревне не найдешь. Как-то раз мне попался бейный костюм, гордо стоящий на своих двоих — типа того, в котором в «Думе» по кислоте бегают. А для чего такой скафандр в селе? Не знаете? Я вам скажу! Чтобы бегать по навозу. Без костюма по навозу идти хуже, чем в третьих «Героях» по болоту. И следы какие красивые остаются...

Чтобы я многовато пива выпил, пора в кустики. Никого тут нет? Вот и отлично. А это еще кто? ААА! Хорошая собачка! Фу, фу! Хорошая... Ты мне ничего не откусишь, правда? ААА, уйди от меня, подлая скотина! Отпусти ботинок! Ах, нет? Ну так получи дробью между глаз. Уфф. Невнянню собак. Особенно с белой пеной по рту! Они почему-то всегда такие злые... Ну вот, наконец-то можно и в кустики.

Пиво с виски (мля виски с пивом, на выбор) поднимали мои боевые качества на небывалую высоту. Враги падали один за другим. Я убивал одним выстрелом из кольта четверых сразу! Мне везло... Когда виски с пивом кончался, я набралда на дом с полным холодильником. Клас! Иногда я перекусывал пирогами, но после них на толчке не насидишься. Когда пиво кончалось совсем, я обнаружил, что и врагов больше не осталось. Протрезвев, я набрел на старый сарай, из которого слышалось приглушенное мычанье. Я вышел. Конечно, это был мой брат Бубба! Только он

"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

умеет так мычать. Надавав братцу туманов, я отвел его домой.

А послеследок меня ждала разборка с главными плохимишми из глубин космоса. Зеленые человечки поработили умы всех селюков, так что пришлось мне в одиночку (не считая же Буббу помощником?) освободить родную Техассину! Ну, что... Перестреляя я всех пришельцев, а как же. Среди них попадались довольно странные. Была, например, хм... такая боссиша, которая пыталась меня убить из двух нагрудных мини-пулеметов! Бега-ла за мной по всему НЛО, галина. Я, может, просто так в гости зашел... Еще были такие человечки с полметра ростом, не зеленые, а коричневые, и кидались они в меня... не скажу, чем. А доставали они это у себя из... не скажу, откуда! Больно, однако, было. Враги неблагодарные. Динамита бы им туда... ну, вы догадаетесь, куда. ☺

Пивная: Возвращение

У вот я сижу перед задремавшим Леонардом, который явно сегодня перебрал пива. Пиво кончилось. История тоже. Я добавил в свою лекцию еще один занимательный сюжет. Теперь я снова отправлюсь на поиски новых интересных историй и сюжетов... ведь я великий и непобедимый Собиратель Историй Нео. Покидая ставшую привычной атмосферу бара, я в последний раз обвожу взглядом стойку, бармена, Леонарда, посетителей... Им предстоит жить дальше в своем маленьком и не очень известном мире. А меня ждет дальнейшее путешествие. Кто знает, может, благодаря моему рассказу сюда забредет еще не один странник. Сюда — или в один из двух аддонов к игре, Suckin' grills on route 66 и Redneck 2. Удачи вам!



Записки Автоответчика

TOM/DOC/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

КТО ЕСТЬ ХУ

О ВСЯКОМ

Странные мысли лезут в голову, когда сидишь один на работе. Воскресенье. На улице солнце, девушки побряскивали на время шубы и валенки, а я сижу вот, на письма отвечаю. Думается, о чем угодно, только не о письмах. Но это привычно — работа штука такая, нельзя сидеть и месяцами ждать вдохновения, нужно заставлять это самое вдохновение приходиться, когда нужно. Приманивать чем-то. Музыкой, к примеру. Вот, сижу и приманиваю.

А мысли разбегаются, подобно стае пуланных мышей, то о вчерашнем отмечении Дня рождения вспоминаю (Cotton и Рюпен — с праздником), то о потерянной билбике грущу, то размышляю, кого бы на Портале забавлять, а заодно обдумываю рецензию на *ShedShock*, что тоже не добавляет радости и душевного спокойствия. И поговорить, блин, не с кем. Нет, воскресенье точно не предназначено для работы. Нужно завязывать с этим, хотя, как тогда все успеть? Что ни говори, а двадцати четырех часов в сутках мало.

Эх, игру бы хорошую, может, настроение и поднимал бы. Да где ее взять? Игр хороших меньше, чем симпатичных девушек на улице. Глфу, стоп, о девушках думать нельзя, еще Сонечко приревнует.

Ну ладно, перейдем тогда к делам нашим скорбным, сядем на письма отвечать, тем более, что дело есть. Итоги подбить нужно. Предварительные. Вот с этого и начнем, а там, глядишь, разогорюсь, разойдусь и пойду скальпельем своим махать...

Итоги. Предварительные

Так, камрады, хочется вам напомнить, что некоторое время назад камрад Rhino предложил устроить TOP-5 авторов. Предложил, и даже написал свой вариант. Что ж, остальные камрады подумали, почесали репы и тоже написали свои варианты. Во всяком случае, некоторые написали. Вот и посмотрим, что тут у нас получается. Кто у нас великопешая четверка и вратарь.

Ну что, предоставим слово гостю из далекой японии? Ну тогда, прошу, у микрофона камрад **Nick Dybd**:

Великий поклон вам, многоуважаемая Сенсес Том/Doc/Кертис!!!

Моя впервые отсылается письмо на вашу великий почта. Моя хотеть написать про новый дизайн. Моя думать что это полная руде. Потому сто все что новое и не забытый старое — это очень холош! Мне все нравится кроме тонкий оболжа, куда реклама отсутствие бекгра-

унды на каждый листок. Но, уловень написи статьи мне не осень плет. Плосто когда великая Шефа был с нашей, и мысля о Департамент тосе оставался, ваш изданий был намногу клуче!!! Но некоторый автор остаеся на уловень!

И это осень разовать недостойного, сто не многа остойного. И это автор вы великая Сенсея, Доктора и автора, и ваш брат, потомца человека с пивным именем Таллера.

И многий другой автора.

Вось моя Хит Парада:
1. Кертисе осень халасе написаний информация об игра с шутка, но не полного. Золотой середина така сказать.

2. Таллер — осень смею писать, многа шутка, один раз даже моя суси подавился со смеха, читать млависта осень.

Но эсля два автор соединит усилий, будет супел смешна. Как Айсинда Вотрой.

3. Репел — моя находила интересный работа этого автор, но не осень чиста. Но пара осень хороший была.

4. Озон — мне осень понравилась «Бумер: Сорванный Башень».

5. Лергесон — бывать и не плохой статья подается, но не часто.

Пройдите Сенсея с вами была ученика Чи Хо Мин Ра из страна восходящий сонца.

Хе-хе, представляю себе лица камрада Zлого и еще некоторых, читающих этот ТОП. Нужно по спине похлопать, а то подавятся.

Ну вот, следующим будет TOP'ать камрад **skat-dima**:

Вот мой TOP-5 лучших авторов журнала.

1. KERTIS+TALER [вы очень хорошие авторы, вы мне нравитесь больше всех.

2. CLUKK.

3. МАНЬЯК.

4. ЗЛОЙ.

5. MIKPORTA.

Ну вот, нас с Талером скрестил в одного автора. Это ж, что за чудо выйдет? Жуть... И во лбу шахтерский фонарик... А по отдаленности мы как, плохо? Или, к примеру, у Glukkk om? Или я с Микпортой? Эх, нет в жизни совершенства, так ведь и знал, что для полного счастья чего-то не хватает. Оказывается, Талера... Утчем-с.

Ну ладно, кто там следующий на очереди? Чего за дверью прятаться? Входи и на стол ложись. Итак, представляю — камрад **Urban**:

Заставьте, добрый Doc' тор Айбо+эззэ+Кертис. Вы ведь добрый, правда?

Если нет, то я пойду. А почему вы на меня так смотрите? И хватит так усердно точить свой скальпель.

И почему у вас весь халат в кетчупе? Перекусывали, тогда понятно. Нет, на этот стол я не ложиться не стану, на нем ведь Глок обычно спит.

И не надо мне предлагать операцию с применением колющих и режущих предметов ака двуручная бензопила, разбитая бутылка, бывший зуб Глока.

Я по другому вопросу, вы ведь и психиатр.

Я хочу сказать, что раньше и солнце лучше грело, и воздух был посвежее, особенно в горах, и трава была зеленее и вставляла лучше, эскимо было по 15 копеечек, и трамваи чаще ходили. И «Мик» был совсем другим, и когда Ранд еще сидел в своем кабинете в Департаменте, и раздавал задания, журнал намного интересней читался. Ностальгия у меня короче, блин.

Хотя сейчас не все забыли ДЗВР, но все равно, что-то не то.

Но есть такие авторы, которые и без Департамента пишут очень хорошо.

Это вы с Талером по имени Кирилл. А если вы пишете вместе, то вам просто нет равных.

Но есть и кроме вас хорошие авторы. Я всех распределил:

1. Tom/Doc/Kertis — очень хороший автор, информация постоянно перелетается с долей шутки, итогов золотая середина.

2. К.Талер — просто суперский автор, пишет прозой и стихами, но как пишет, не смеяться не возможно!

3. St. Deaton — хорошо пишет, особенно понравилась статья про Lord of the Rings.

4. Maniac — две статьи про Marine Sharpshooter, очень хорошо написаны.

5. Озон про «Бумер», у которого баини сорваны, очень понравилась.

Ладно, пациент, уболайти. Не буду я вас сегодня вскрывать, будем считать вас временно здоровым, а значит, берите лопату и вперед, копать. Что? Какая разница, был бы человек, что копать, всегда найдется.

Так, что? Очередь закончилась? Странно, вроде больше народу было. О! Иди сюда! Да, ты, ты. Нечего под стулом прятаться. Заходи, раздвайся. Как зовут-то? А. Slipfaker. Хорошо, на что жалуетесь Slipfaker? Давай, говори, не стесняйся. Я всегда сначала выслушаю, а только потом вскрываю:

Доброго времени суток всем! Вот, наконеч-то и у меня подлились рученьки, কিন্তু вам пару слов. Совесть замучила, зараза.

Разве не преступление не пообщаться с любимым журналом, где все люди, рабо-

тающие над ним, воспринимаются почти как семья?

Отож...

Говорит будет о них. О людях, значит. Я специально не буду распространяться о новом дизайне (и без меня уже много сказано) — я человек прогрессивный. Замечу только, что шрифт нынешний больше подходит для книжек о пиратах и приключениях, которые я читал в детстве.

Хочу молвить пару слов об авторах. Ласковых...Сперва о дуэте Кертикс-Люк. Что и сказать, один из козырей «МиКа», сильных сторон оного. У Кертикса есть самое ценное — опыт. Качество, появляющееся лишь со временем и дающее именно то, чего не хватает многим — объективность, чувство меры. Это я уважаю. Прогресс тоже есть, хотя и в спатейках нашего чуждого главарча попадаются такие перлы, как «на биссектрисе озия» ☹ или, если взять тот же не-Шасный Мэнхэпт: слово «грязь» и его склонения попадают на глаз черт знает сколько раз, прямо глаз режет. Я понимаю, что игра задумана так, но атмосфера не обязательно передается тавтологией, наоборот.

А Люка я полною со старых пыльных номеров, он всегда был на высоте. Очень грамотен. Только что-то не выдать его сольных песен на страницах в последнее время. Прячется. Шедеров ждём, наверно.

Маньяку тоже ничего плохого не скажу, несмотря на них, прова и него безобразная, складная и абсолютно ненапряжная. Читать приятно.

А вот Лепрекн Иванович заслуживает поболее...С описательной частью — комар нас не подточит. Грамотно, без повторов, высвечивает недостатки. А вот диалог... В его статьях много диалогов, особенно между героями ДЗВР. Они ужасны. Знаете ли, он напоминает мне Лавкрафта. Тот тоже в плане написания речи устный был дундук — у него и разговорные в новеллах было от силы 1%. Лепрекн имеет какое-то представление об атрибуции диалога? Это тупо грамматика. Они (диалоги) не должны быть такими скучными, однообразными. ДОХЛЫМИ! Парень, задумайся!

Ну да ладно. Талер вот остался. Поклон. До земли. За все, а особенно за оригинальность и новаторский подход. Вот человек со свежими идеями в голове!

Еще много авторов пишут очень нехорошо, то хуже, то лучше. О них тут я упомянуть не буду. Только вот Morte ShatanAd — чем-то он цепляет. Чуть-то есть. Немного опыта, и буде вірка «МиКа».

Ну вот. О статьях в другой раз, только вот... «Дум 3» — вот это статья, которой я ждал очень долго... Великолепный тандем художественной прозы и обычного обзора. Нет слов...

Все-все-все, я уже ухожу...

Э... Куда так быстро? Что, даже чаю не попиешь? Эх, зря я это напечатал, Лепрекн теперь загорится — он, с Лавкрафтом сравнил. Я тоже хочу в Лавкрафты пробиться.

Да, маловато будет, однако. Что, больше никто не хочет свой TOP написать? Выкажете авторам в лицо все, что о них думаете? Резануть правду матку? Вы не бойтесь, у меня скальпель острый — я не больно зарежу. Чик, и готово...

Что, пока подождете? Жаль, жаль.

Тогда не стану, пока подводить итоги, тенденции, вроде, видна. Жду еще писем. Присоединяйтесь, высказывайтесь. Поверьте, ваше мнение нам интересно, тем более, как я вижу, оно несколько отличается от поселившихся на MiKPortal'e стереотипов.

О прогрессе

Как уже говорилось, писем я получаю немало, и они довольно разные. Есть, просто идиотские, есть хвалебные, есть критические, есть веселые и есть просто смешные, попадаются даже грустные. И еще, есть письма, над которыми стоит задуматься. Вроде и ничего необычного не пишут, а вроде и...

Вот, к примеру, как это, написанное камрадом Panchos:

Зарастуя, о рулэннейший из всех гейм-журналов нашей Неньки небоязливой!!!

Перед началом своей проповеди хотел бы передать привет родителям, друзьям, коллегам, сослуживцам, сокамерникам...Привет! Здесь для этого не место ☹

Начинаю проповедь. Читаю я «МиК» давно, с самого первого номера, но нерегулярно. В общем, каждый второй журнал проходит через мои руки. Следовательно, я могу наблюдать негативные и позитивные тенденции в развитии вашего журнала. Что ж, как говорит мистер Путин, начнем предавать и обсуждать!

Для начала попробую классифицировать «МиК». Что же это за зверь такой? В чем его успех? Какие плюсы, что же побуждает людей покупать его?

1. Он очень дешевый. 2 грн. — копейки, простите за каламбур ☹. То бишь вполне реально не копить годами, как на какой-нибудь «Реплей», а насобирать в кармане мелочи или пустить в ход деньги на завячик, и спокойно себе купить сей журнал.

2. Авторы пишут очень хорошо. Это вообще для меня парадокс... Игровой журнал, про игрушки — а у вас там пишут неплохие статьи!

Болею того, СТАТЬИ обычно обговаривают, а не ИГРЫ. ИМХО, это есть гуд и необычно! Читую для избранных, так сказать, хотя я немало наблюдаю детей с «МиКом» в руках ☹

3. «МиК» освещает почти все, что выходит на рынок.

4. Атмосфера дружбы и взаимопонимания между читателями и авторами просто зашкаливает ☹

Вот, ИМХО, четыре пункта, из-за которых люди вообще покупают «МиК», хо-

тя они могли бы купить и кое-что другое («Лейбой» или «Максим»...). А теперь попробем осветить недостатки...

1. ВЫ НЕ ПРОГРЕССИРУЕТЕ. Вот оно! Поняли ☹? Повторю: ВЫ НЕ ПРОГРЕССИРУЕТЕ. Возьмите любой из первых номеров, он будет АБСОЛЮТНО таким же, как и последний. Дизайн — это для отвода глаз, от вида главной страницы ничего не зависит.

Объясню подробно. Ваш журнал в одном формате существует уже несколько лет, и никаких сдвигов не пока не замечаю. У вас как и не было нормально эксклюзива, так и нет... ☹ Age of Power? Реклама! «Сталкер»? Да его даже в «Натали» обсуждают! Интервью с разработчиками тоже очень редки... У вас есть один стандарт: новости, потом превью, потом ревью, две страницы на железе, две страницы на «Автовопросник» и прайс. Смешивает на дико похабляющий шаблон, если честно... ☹ Все «МиКи» идентичны, они не отличаются ничем, кроме текста статей. С вашим-то потенциалом, с вашими талантами в провозвращении вы могли бы стремиться к гораздо большему (серьезный журнал, имеющий вес в мире, уважаемый во всей Европе и т.п.), чем нынешний, родной, уютный, но в то же время шаблонный журнал!

2. «МиКа» мало. Я за одну поездку в метро убиваю полжурнала ☹

3. Вы слишком часто стали хвалить игры. ИМХО, это нехорошо. Особенно почему-то русские игры вам все больше нравятся. Почему бы это? ☹

Фух...Проведя закончил ☹. Муфтий Panchos сменил сдал, теперь ваша очередь думать над судьбиничкой журнала. Я просто не хочу, чтобы такой классный журнал был задавлен толпами более удачных конкурентов. Ведь когда появился «Реплей», вы висели на волоске от гибели...

В общем, всем привет, кого знаю, кого не знаю, кого узнать хотел бы поближе и кого видеть бы вообще не хотел ☹

Что тут я могу сказать? Есть что-то в мыслях о необходимости прогресса. Есть. И сами мы это видим. И видим, что есть два пути — один, подорожать и потоптаться, не для нас. Нас вполне устраивает наша ниша, наша аудитория и наша цена. Другой путь — это то, добавить, что-то поменять. В контексте. Вот об этом стоит думать. И мы думаем — интервью становится больше, а эксклюзивные еще больше (надеемся). И эксклюзив будет, поверьте.

А вот что вы думаете на эту тему, камрады? По поводу прогресса БЕЗ подорожания? А, может быть, и не нужен этот прогресс? Может быть, главное — это подтянуть уровень всех авторов, а так пусть все остается, как было?

А в чем выражается прогресс у других изданий, и есть ли он? Или задача в том, чтобы найти свое лицо, а потом не терять его?

Что скажете, камрады?

Пишите, а я пойду ласково лазить по джунглям осточертевшего Вьетнама.

GELEOS:

Гонки по-московски

Никита РЫКОВ
aka Nik

Игры: Killer Tank, Ostrich Runner
Проекты: Lada Racing Club, The Fast & Funny
Издатель: не объявлен
Жанр: гоночный симулятор/аркадные гонки
Дата выхода: начало 2005/конец 2004 года

Компания **GELEOS** громко заявила о себе на КРИ 2003, продемонстрировав публике практически готовую игру *Ostrich Runner* (известную в СНГ под названием «Страусины Бега»). Бесшабашные гонки страусов привлекли настолько большое количество геймеров и игровых журналистов, что уже тогда было ясно: игра обречена на успех, а компания просто обязана в дальнейшем выпустить исключительно мультяшные аркады...

Каково же было наше удивление, когда после релиза *Ostrich Runner* компания анонсировала аркадную гонку *The Fast & Funny* и... гоночный симулятор *Lada Racing Club*! Естественно, пройти мимо такого знакового события мы не могли никак и, выждав, пока разработчики определятся с концепцией проектов, навязались побеседовать с руководителем компании — **Григорием Григоряном**.

«Мой Компьютер Игровой»: Расскажите, пожалуйста, о компании **GELEOS**.

Григорий Григорян: Наша компания образовалась в 2002 году и поставила перед собой цель: создание игр, видеороликов и out-



sourcing (известно, что разработка игр на просторах СНГ требует немного меньше затрат, чем разработка на Западе. Поэтому многие ведущие мировые издатели заказывают производство некоторых игровых элементов (например, видеороликов) у наших компаний. Именно это и называется outsourcing — **НР**). Основатели студии работали в игровом бизнесе с 1998 года, но в других отечественных компаниях. За время нашей работы было выпущено две игры — *Killer Tank* и *Ostrich Runner*. Кроме того, мы принимали участие в создании множества западных проектов как аутсорсеры. Сейчас **GELEOS** состоит из 25-ти человек с офисами в Москве и в Киеве.

«Мик»: Наши читатели знают вас как разработчика сравнительно небольших мультяшных игр. Как родилась идея взяться за создание такого серьезного проекта как гоночный симулятор? Просто «повзрослели» или, может, во всем виновата популярная нынче тенденция: производить игры по лицензиям лидеров автомобильной индустрии?

Г.Г.: На принятие такого решения повлияло много факторов. Во-первых, конечно, созрели ☺. Во-вторых, давно была мысль (и не только у нас), что пора бы сделать гонки на отечественных автомобилях по отечественным городам. Не последнюю роль в начале работ над **LRC** сыграло появление у нас современного графического движка, который прекрасно подходит для автомата и позволяет выдавать очень сильные графические эффекты.

«Мик»: А как на вашу идею отреагировал концерн «АвтоВАЗ»? Сразу согласился, или все-таки было немного не готово к такому предложению ☺?

Г.Г.: Нам, конечно, пришлось потратить пару месяцев на объяснения и уговоры ☺, но в целом отнеслись ко всему с пониманием.

«Мик»: Вообще же выход на арену гоночных симуляторов — довольно рискованная затея. Не боитесь таких столпов жанра как *Need for Speed*? Чем игра будет отличаться от уже существующих образцов? Кстати, ведь даже будучи первым гоночным симом на отечественных авто, **LRC** может испытать серьезную конкуренцию от разрабатываемой компанией «НБМ» игры «Москва на колесах». Поддерживаете отношения с этими ребятами, так сказать, для обмена опытом?

Г.Г.: Не боимся, ибо ко всему ищем нестандартный подход ☺. К тому же мы ни в коем случае не считаем **LRC** «копейкой» **NFS**. Игра будет ориентирована в первую очередь на СНГ, соответственно, все фишки будут наши, родные. Например, местами плохое качество дороги, подрезающие таксисты или бешеные «Газели». С «НБМ» контакт не поддерживаем, нам это не нужно. Насчет конкуренции вы правы, но будем надеяться, что игроки отдадут предпочтение наиболее достойному проекту ☺.

«Мик»: Немного банально, но все же — какие автомобили будут доступны игрокам? Будете ли вы делать акцент на количество (как, скажем, это было в *Mercedes-Benz: World Racing*), или пойдете по принципу «лучше меньше, да лучше»?

Г.Г.: В игре будет представлена почти вся линейка **ВАЗа** — начиная со старенькой «копейки» и заканчивая суперсовременной *Lada Revolution*.

Думаю, сам по себе акцент в игре придется на те автомобили, для которых в реальной жизни больше тининга. Ведь мы договариваемся с тининговыми фирмами о том, чтобы их продукция была представлена в игре.

«Мик»: Вы затронули одну из самых болезненных тем для любителей гоночных симуляторов... После ряда заявлений разработчиков о проработанной системе тининга, которые в конечном результате вывалились в практически полное его отсутствие, игро-

ки начали воспринимать подобные обещания с изрядной долей скепсиса. Планируете ли вы ввести различные узлы и агрегаты, влияющие не только косметические изменения в авто, но также меняющие его поведение на дороге? Или все ограничится введением нескольких готовых пакетов модернизации, что мы имели возможность наблюдать в *Need For Speed Underground*?

Г.Г.: Планируем. Заменить в игре можно будет многое: распредвал, шестерню, выпуск, выпуск, передаточные числа, амортизаторы, пружины, тормоза. Не говоря уже о внеш-



них деталях, таких как фары, обвесы, подвеска и т.д.

Вы правильно подметили насчет скептицизма — на многочисленных форумах, посвященных игре (а их уже больше сотни) иногда проскальзывает недоверие к заявлениям нами игровым моментам. Мы спокойнее относимся к подобному рода сомнениям — как говорится, пусть игра rassudit ☺.

«Мик»: На что вы больше ориентируетесь — на визуальный тининг или на «внутренний»? Где-то была информация, что игра будет представлять нечто среднее между сериями *NFS* и *Street Legal*, а последние ведь являются своеобразным «тининговым» симулятором...

Г.Г.: Мы в равной степени рассчитываем как на внешний, так и на внутренний тининг — любители сделать из машины сверкающую конфетку не будут обделены, точно так же, как и поклонники «попалиться под капотом». Вообще же тининг будет более сложным, чем в *NFS*, и менее «навороченным», чем в *Street Legal*.

«Мик»: Как мы будем получать задания, как будем начинать новые заезды? Бу-

дет ли процесс поиска соперника напоминать *Midnight Club 2* с его свободной ездой по городу, или NFS с уже готовыми миссиями?

Г.Г.: В игре будет возможность и просто покататься по городу, и поучаствовать в соревнованиях, как в NFS. Плюс ко всему в игре будут места, где всегда собираются разные тусовки гонщиков — в Москве это парковка перед ЦДХ, набережная у Экспоцентра и смотровая площадка у МГУ.

«МяК»: Будут ли задания как-то связаны между собой, иначе говоря, планируется ли хоть какой-то сюжет? Вообще, какая конечная цель игры? Пройти все этапы?

Г.Г.: Я думаю, что конечной целью для любого игрока станет возможность поуправлять Lada Revolution на гонках в Мачково, на Невском кольце и т.д. А для этого придется пройти все этапы, победить во всех соревнованиях.

О сюжете мы бы пока не хотели говорить подробно, лучше в другой раз ☺.

«МяК»: А возможность давить пешеходов будет ☺?

Г.Г.: Пешеходы будут, возможности их давить — нет ☹. В случае опасности они будут отпрыгивать ☺. У нас не *Carmageddon*.

«МяК»: Ну хоть возможность что-нибудь разрушить ☺?

Г.Г.: Конечно. Будут биться стекла, ломаться заборы, все как в реальной жизни. Ну и, конечно, после столкновения на большой скорости вы точно не отделаетесь треснутым стеклом.

«МяК»: Мы опять подошли к большой теме — к системе повреждения автомобиля... Помините, отсутствие оной в последней части NFS (как и во многих других играх жанра) вызвало массу нареканий со стороны игроков. Тем не менее игре удалось завоевать потрясающую популярность. Какая модель повреждений будет в LRC? Хотите ли вы сделать ее более аркадной или более симуляторной?

Г.Г.: Система повреждений будет, и довольно серьезная. То есть повреждения будут отражаться не только внешне, но и на поведении автомобиля — например, если разбить радиатор, то вытечет охлаждающая жидкость, и машина закипит, а если не прекратит гонку, то двигатель закипит и придется покупать новый.

«МяК»: Насколько я понял, у автомобилей при столкновениях будет серьезно деформироваться корпус. А какая будет критическая отметка? Сможем ли мы, например, лишившись колеса или полностью разбив каркас, продолжать гонку?

Г.Г.: При серьезных повреждениях продолжать гонку будет невозможно.

«МяК»: В игре будут сервисные и автоцентры, расположенные прямо на улицах городов, или все модернизации, ремонт и покупка новых авто будут осуществляться из гаража?

Г.Г.: Поскольку действие будет происходить на реальных улицах, мы не можем поставить несуществующий в конкретном месте магазин или сервис-центр. Поэтому все покупки будут производиться из специального меню, и ездить вам нигде не придется.

«МяК»: Вы уже часто упоминали города, но конкретно о них ничего не сказали. На улицах каких городов будет происходить игра, сколько их будет?

Г.Г.: В игре будут присутствовать Москва, Санкт-Петербург и Киев.

«МяК»: А насколько большими они будут? Хотите ли вы воссоздать города целиком или ограничитесь лишь некоторыми районами?

Г.Г.: Качество прорисовки пейзажей — фотореалистичное, поэтому на воссоздание городов полностью уйдет много времени. К тому же по подсчетам 50 км трасс займет в архиве около 4-х CD-дисков. Нам кажется, что покупатели не готовы приобрести игру, которая занимает полтора десятка CD. Но мы планируем выпустить в дальнейшем продолжение, в котором будут дорисованы районы, отсутствующие в первой части.

«МяК»: Раз уж мы заговорили о продолжении, скажите, в каком виде оно планируется — как аддон или как полноценный сиквел? И еще — многие посетители форумов, посвященных игре, хотели бы видеть в продолжении автомобилях других отечественных концернов. Как вы относитесь к этой идее?

Г.Г.: Продолжение будет полноценной игрой, с новыми трассами, обвесами, возможностями тюнинга. Относительно отече-

ственных машин других марок — в игре они будут присутствовать, но только в виде трафика на улицах. Кататься на них нельзя. Игра ведь называется *Lada Racing Club*, а не как-нибудь иначе.

«МяК»: Насколько плотным и разнообразным будет движение на городских улицах, и насколько по качеству ис-



полнения «неигровые» автомобили уступят игровым? В последней части NFS скудный трафик вызвал довольно много критики...

Г.Г.: Помимо ВАЗов в игре будет представлено более 60-ти разнообразных моделей автомобилей. Трафик на улицах будет разнообразным. Днем — большой. Ночью — маленький. Все как в реальной жизни. «Неигровые» машины будут сделаны менее полнотелыми, но мы постараемся реализовать это так, чтобы игроки не заметили разницы.

«МяК»: Какова в игре будет физическая модель поведения авто на дороге?



Г.Г.: В *Lada Racing Club* будет два режима игры: симулятор и аркада.

«МяК»: Расскажите о графическом движке в игре. Насколько я знаю, вы используете собственный моторчик, расскажите о его особенностях.

Г.Г.: Мы действительно используем графический движок собственной разработки, который поддерживает ряд уникальных графиче-

ких технологий. Наша гордость — реализация в игре *HDRI-технологии* (*High Dynamic Range Image*), которая поднимает реалистичность изображения на новый уровень. Эта технология позволяет создать эффект адаптации глаза к изменению освещенности. К примеру, когда мы подъезжаем в солнечный день к темному тоннелю, мы в нем ничего не разглядим, а когда въедем в него, то глаз адаптируется и «высветит» тоннель. Но залитую светом дорогу по выходу из тоннеля мы уже не так хорошо будем видеть — слишком ярко.

Кроме того, в игре будет использована технология реалистичного освещения *Global Illumination*, основанная на соблюдении законов физики света. Пути миллиардов фотонов будут физически правильно рассчитаны, чтобы в результате игрок поверил в этот мир. Эта технология учитывает рассеивание, преломление и перетраживание света. В результате освещенные объекты выглядят как на фотографии, что позволяет еще острее почувствовать атмосферу рейсинга по московским улицам. Помимо этого наш движок поддерживает эффект «дубины резкости», бампинг, симуляцию ткани, объемные источники света, партикуловые эффекты и многое другое. Естественно, все это найдет применение в *Lada Racing Club*.

«Мик»: Вытекающий отсюда вопрос — какой компьютер будет нужен игроку, чтобы опустить на себе все прелести графики?

Г.Г.: Игра пойдет без тормозов на P3 800 MHz и GeForce 2MX, но чем мощнее система, тем выше будет качество графики.

«Мик»: На какой стадии сейчас находится работа над проектом? Когда примерно планируется выход LRC в свет?

Г.Г.: Сейчас работа в самом разгаре. Создаются города, оттачивается физика. Полным ходом идет работа с тининговыми фирмами. Ведь в игре будут присутствовать компоненты тининга от реальных производителей.



лей. Выход игры намечен на начало следующего года.

«Мик»: Будет ли в игре присутствовать мультиплеер?

Г.Г.: Разумеется, будет.

«Мик»: Издается пресекта, как на Западе, так и у нас, уже известен?

Г.Г.: Издается пока нет.

«Мик»: Расскажите о еще одном вашем проекте — аркадной гонке *The Fast&F-*

у. Судя по видеоролику, представленному на КРИ 2004, нас ждет игра, идеально подпадающая под определение игра от «Геласоса» — море веселья, драйв и музантичная графика.

Г.Г.: Действие игры происходит в городе, где считается за правило подрезать вас на сложном участке дороги, а заминать вашу машину грязью — обязательное развлечение каждого жителя. Полицейские этого города норовят остановить вас по малейшему поводу. Вам постоянно приходится увертываться от бомб и ракет, которыми бросаются праздные жители. Старушек хлебом не корми, дай вставить вам палки в колеса. Навязчивые бетономешалки норовят преградить вам дорогу... Как не попасть в лужу разлитого на дороге масла? Как проскочить мимо огромного молотка, который может превратить вашу машину в лепешку?

Именно в таком городе происходит самые сумасшедшие гонки планеты!

В распоряжении игрока будет невероятное количество фантастических и забавных гагачьих бонусов и оружия: резиновая дубинка полицейского, батарейки, бьющиеся то-



ком, сверхмощные реактивные ускорители, которые позволяют вам вырваться вперед. А также уникальные особенности самих персонажей, которые позволят им выиграть гонку! Более того, в игре будет возможность апгрейтить свою машину. И конечно же, будет присутствовать сетевая игра и наш любимый слит-скрин.

«Мик»: Помните, многие журналисты сетовали на малую продолжительность «Страусиных бегов»... Сколько уровней будет в игре и какое время потребуется геймеру для полного прохождения?

Г.Г.: Если честно, то мы первый раз слышим о том, что «Страусиные бего» быстро проходятся. Попробуйте поиграть на среднем или сложном уровне. В игре будет полтора-два десятка уровней. А уж насколько быстро вы сможете их пройти — зависит исключительно от вас. Мы постараемся сделать игру, в которую захочется играть снова даже после полного ее прохождения.

«Мик»: Чем F&F будет отличаться от *Ostrich Runner*? В чем вы совершили шаг вперед по сравнению с предыдущим проектом?

Г.Г.: Если «Страусиные бего» — гонки на страусах, то *Fast&Funny* — гонки маленьких человечков на смешных машинках, больше напоминающие такие игры, как *«Ирисчатые гонки»* и *«Биноматин»*.

Шаг вперед был сделан прежде всего в графике — был существенно модернизирован движок, улучшилось качество текстур и анимация.

«Мик»: Вы упомянули о сходстве F&F с серией игр «Биноматин», а эти игры пред-



назначались в первую очередь для юных геймеров. В то же время «Страусиные бего» обладали потрясающей аддиктивностью и были интересны людям всех возрастов. На какую возрастную категорию игроков будет рассчитан *Fast&Funny*?

Г.Г.: Мы хотим, чтобы за нашей игрой с одинаковым интересом проводили время как дети, так и взрослые.

«Мик»: Системные требования будут такими же лояльными, как и в «Страусиных бегох»?

Г.Г.: Да. В F&F смогут поиграть владельцы машин, начиная с P3-800, 64 Мб ОЗУ, GF2 MX.

«Мик»: На какой стадии разработки сейчас находится проект? Кто будет заниматься изданием *Fast&Funny* в СНГ?

Г.Г.: Игра будет готова к Рождеству. Относительно издателя яности пока нет.

«Мик»: И напоследок: что бы вы хотели показать читателям журнала «Мой Компьютер Игровой»?

Г.Г.: Счастья, удачи и, конечно же, побольше хороших игр!

«Мик»: Спасибо за исчерпывающие ответы. Искренне желаю вам успехов в создании таких многообещающих игр и надеемся, что мы сможем погрузиться в них очень скоро ☺. Удачай!

Г.Г.: Спасибо вам за проявленный интерес к нашей компании. И, кстати, большое спасибо за приглашение на *Игроград-2003* и *2004*. Мы с удовольствием принимали участие в этих выставках.

* * *

Как видите, ребята из «Геласоса» не только разбивают новенькие «лексусы» (смотриге соответствующую новость в этом номере), но и всеми силами пытаются воплотить в жизнь мечту тысяч геймеров — появление гоночного симулятора, полностью адаптированного под советские реалии...

...Промчаться по утренимому Киеву на сверкающей *Lada Revolution*, ехидно подрезав палец пытающемуся пойти на обгон водителю такси — разве не этого вам не хватало для полного счастья?..

УСТРОЙ Владимир aka stalker_stalker_evil@mail.ru

Оверклоченное видео, или В бой идут одни старики

Типа вступление

Все вы, разумеется, слышали о разгоне (оверклокинге). Некоторые из вас наверняка им занимались и, возможно, добились существенного прироста производительности в любимых приложениях ☺. И сегодня мы с вами вновь будем говорить о том, о чем говорилось уже неоднократно, о самом дорогом сердцу геймера — о видеокартах, точнее, об их разгоне.

Честно говоря, я считаю, что разгон должен проводиться только из любви к ис-

страненным среди комповладельцев типам видеокарт — «дедушки» GeForce 3Ti. Не обойдем мы вниманием и GeForce 4Ti, Radeon 9000/9000Pro и Radeon 8500, попутно вспомнив Radeon 9500-9700. Совсем уж «седую старину» в лице GeForce 2MX и Radeon 7000/7500 мы трогать не будем, зато отдадим должное старшим моделям GeForce 4MX. Фу-у-у... Вроде никого не забыл... А теперь нам надо немного подготовиться.

Предварительная подготовка



Рис. 1

Для успешного проведения разгона видеокарты нам необходимо запастись следующими материалами:

1. обыкновенным человеческим весом, причем чем больше его будет, тем лучше для вашей карточки ☺;

2. радиаторами для микросхем памяти (если они еще не установлены на видеоплате). Их можно купить, благо они продаются практически в каждой уважающей себя фирме. Кроме того, их можно изготовить своими руками, например, распилив старый блок питания, как это сделал мой друг;

3. нехитрым устройством, в народе известным вытяжкой, оно же (в прайс-листах) — blower. Найти его можно там же, где и радиаторы, то есть в какой-нибудь фирме, занимающейся продажей комплектующих;

4. качественной термопастой, которой мы прикроем радиаторы к памяти видяхи. Наш выбор — КПТ-8. Спрашивайте на рынке;

5. отдельным кулером (желательно — попутно) для обдува вышеупомянутых микросхем памяти. Впрочем, если вы запаслись вытяжкой, то можно обойтись без него. Как хотите, короче;

6. не слишком корявыми руками ☺.

Собственно подготовка

Взависимости от вышеописанных материалов, приступим к навешиванию нового охлаждения на вашу несчастную видеокарточку. Для начала смажем термопастой микросхемы памяти, затем, пока термоячей не высох, укрепим на память радиаторы. (Абында, да! Автор путает термоячей с термопастой. Термоячей обычно используется АЭС-5, им можно приклеить радиаторы к микросхемам. Пастой КПТ-8 радиаторы тоже можно приклеить, но они будут легко отваливаться ☺. Из пасты КПТ-8 можно изготовить термоячей самостоятельно, но автор как-то упустил этот важный момент ☺. — Прим. ред.). Далим этой впечатляющей конструкции высушить. Теперь недрогнувшей рукой установим видяху в AGP-слот. Укрепим притоготовленный заранее кулер так, чтобы он обдувал микросхемы памяти. Отлично. Берем вытяжку и устанавливаем в соседний с видеокартой слот PCI-слот. Смотрим на получившееся чудо техники, восхищенно вздыхаем и говорим: «Ух ты!»

Ну вот, с практической подготовкой мы тоже закончили... Еще одна совсем маленькая лекция — и к делу!

Та самая лекция ☺

Разумеется, вы можете пропустить этот раздел, и сразу начинать «процедуры». Но в этом случае вы много потеряете, поверьте. Ибо сейчас я расскажу вам о памяти, установленной на вашей нежно любимой видеокарточке, о ее типах, времени доступа и частоте.

Итак, частота памяти вашей платы и время задержки. Большинство современных видеокарт комплектуются памятью со временем доступа 4/3.6/3.3/2.8 наносекунд. Именно время доступа и определяет частоту

кусту или из желания проверить потенциал свежескопленной железяки. Но, как показывает практика, в большинстве случаев разогнаться приходится вынужденно, например, с целью отстоять достойные графические настройки в играх. Ведь далеко не каждый может позволить себе апгрейдиться каждые полгода... Но все же, закрыв окошко Riva Tuner по окончании операции, надо бы задуматься о полномасштабном апгрейде вашего железного коня... тьфу... друга ☺. Ведь старушка, как бы она не подкрашивалась и не подтягивала кожу на лице, не станет похожей на Дженнифер Лопес...

Но займемся делом. Сегодня я расскажу вам о том, что же можно выжать из снятых с производства, но все еще весьма распро-



Рис. 2

Скорость доступа к памяти, нс	Тактовая частота памяти (частота несущей), МГц	DDR-частота передачи данных, МГц
5	200	400
4	250	500
3.8	263	525
3.6	277	555
3.3	303	605
2.8	357	715

Табл. 1

ту памяти видяхи. Разработчики обычно оставляют для памяти запас, иногда значительный, иногда, как в случае с Radeon 8500 —



Рис. 3

мизерный. Записывайте официальные частоты памяти, для нахождения которых, кстати, имеется формула... Однако я не буду ее здесь приводить по причине ее тупости ☹. Данные — в табл. 1. (Хм... не знаю, насколько тупой формулой пользовался автор, и понял ли он ее смысл, но то что он «нарисовал» в таблице, заслуживает критики ☹. Потому табл. 1 несколько модифицирована. — Прим. ред.).

Мораль — покупая видеокарту, следите за тем, чтобы время доступа на память было указано как можно меньше, это поможет вам достичь более высоких частот и, как следствие — возросшей производительности.

Еще. Обратите внимание на модель вашей видяхи. Не секрет, что любое семейство базируется на одинаковом физическом GPU,

имеющим свой теоретический порог частоты, выше которого поднять частоту в нормальных условиях (без применения экзотического охлаждения) невозможно. Поэтому чем ниже официальная частота чипа вашей видеоплаты, тем выше вероятность, что он разгонится на сколько-нибудь заметную величину. (Это еще во многом зависит от кулера и от того, насколько совестило его установили ☹. — Прим. ред.). Например, моя GeForce 4 Ti4200-8x работает на 315 МГц (изначально частота была 250 МГц), причем это предел вообще для всего семейства GeForce 4 Ti. (А вот моя GeForce 4 Ti4200-8x работает на 285,5 МГц,

при более высокой частоте уже начинают появляться пресловутые артефакты. Ну, не люблю я даже редкий «снег» на экране и «незакрашенные» полигоны ☹. — Прим. ред.). Только вот память на младшие модели видяшек обычно ставят медленнее, чем на старшие ☹. Ладно, хватит мне читать вам морали... Перейдем к испытаниям видяшек в полевых условиях.

Тасуя карты

GeForce 3Ti (Ti200/Ti500).

Не надо, ну не надо тут кричать о древности этих замечательных карт (рис. 1)... Пусть они и сняты с производства, но хуже от этого они не стали. Ведь у них, как

и у четвертого титаниума, четыре пиксельных конвейера, по два текстурных блока в каждом... Ну и ко всему прочему третий неплохо разгоняется — большинство из GeForce 3 Ti200 без проблем работают на частотах «старшего брата» Ti500. А частоты эти, между прочим, выше, чем у изначального варианта GeForce 4 Ti4200! (Только частота памяти. — Прим. ред.). Поскольку серьезные инновации со смесной нумерацией не произошло (ага, вершинные шейдеры, наверное, не в счет ☹. — Прим. ред.), то с учетом разгона производительность третьего титаниума практически вплотную приближается к четвертому...

GeForce 4MX (MX440/440-8x/460). Честно говоря, я долго думал, стоит ли



Рис. 4

мне о них писать... Более того, если бы раньше в великом Internet я не нашел одну потрясающую вещь ☹, то я не написал бы.

Модель видеокарты	Официальные частоты GPU/памяти (МГц)	Максимально возможная частота GPU* (МГц)	Максимально возможная частота памяти* (МГц)
GeForce 3 Ti200	175/400	240	500 (4 нс)
GeForce 3 Ti500	240/500	270	600 (3.8 нс)
GeForce 4 MX440	270/400	310	500 (4 нс)
GeForce 4 MX440-8x	275/513	330	630 (3.6 нс)
GeForce 4 MX460	300/550	330	650 (3.3 нс)
GeForce 4 Ti4200	225/500	320	560 (4 нс)
GeForce 4 Ti4200-8x	250/513-570*	320	650-710 (3.6-3.3 нс)*
GeForce 4 Ti4400/ Ti4800SE	275/550	320	675 (3.6 нс)
GeForce 4 Ti4600/ Ti4800	300/650	320	730 (2.8 нс)
Radeon 8500	275/550	290	580 (3.6 нс)
Radeon 9000	250/400	385	450 (5 нс)
Radeon 9000 Pro	275/540	300	620 (3.6 нс)
Radeon 9500 (256 bit)	275/540	380	640 (3.6 нс)
Radeon 9500 Pro	275/540	380	640 (3.6 нс)
Radeon 9700	300/600	380	750 (2.8 нс)
Radeon 9700 Pro	325/620	380	750 (2.8 нс)

* — зависит от видеокарты

Табл. 2

С учетом той самой вещи GeForce 4MX (рис. 2) становятся не такими уж плохими



Рис. 5

видеокарточками, благо частоты и скорости у них все еще терпимые, хотя до идеала, разумеется, далеко. Да и разгон неплох. «А как же пиксельные шейдеры?» — спросите вы. Проблема решаема. Подробнее об этом в конце статьи.

Radeon 8500 (рис. 3). Он изначально имел «никакой» разгонный потенциал, хотя до сих пор является весьма достойной картой (его, как вы знаете, принято сравнивать с четвертой «ДжиФорсой», хотя последние, на мой взгляд, круче. Впрочем, возможно, это от того, что я не тормозил свою карточку, разогнанную до заоблачных частот).

Radeon 9000 (9000/9000Pro). Основная проблема этого семейства — медленная память, особенно это касается не-Pro версии (рис. 4). Radeon 9000 Pro разогнался намного лучше своего «младшего собрата», хотя тоже не является ни гигантом оверклокинга ☹, ни эталоном производительности. (Позволю себе добавить. Я не знаю, в каких видеокартах автор статьи находил источник своего вдохновения, однако все видеокарты Radeon 9000Pro, виденные мной, представляли уже разогнанную до упора вариант Radeon 9000. При чуть более высоких частотах чипа и памяти эти карточки, конечно, сохранили работоспособность, но работали некорректно (с глюками) при отображении трехмерных сцен. — Прим. ред.).

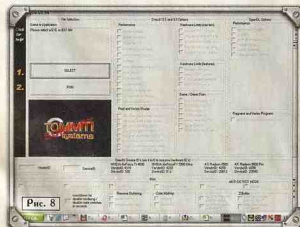


Рис. 8

GeForce 4 Ti (4200/4200-8x/4400/4800SE/4600/4800). Хе... Любимый цвет, любимый размер ☺ (рис. 5).

Работают они до сих пор отлично, не уступая многим более новым видеокартам, а с учетом разгона — просто замечательно. Кстати, сейчас в продаже остались только 4Ti 4200-8x, так вот они и есть самое то для оверклокера, только ищите модели с памятью побыстрее (стандартно на них устанавливается 3.6-наносекундная память, но есть модели и с 3.3-наносекундной).

Radeon 9500 (9500/9500Pro) — рис. 6. Жестокое обилие жидкой, по сравнению с 9700-й моделью, они выглядят, мягко говоря, непривлекательно. Но с учетом возможного разблочивания конвейеров (спорное высказывание ☹. — Прим. ред.) и частотного разгона хочется просто петь им дифирамбы! (Во как быстро меняется мнение у автора ☹. — Прим. ред.). О разблочивании конвейеров сказано много и без меня (например, на overclockers.ru, да и в «МК» статья была), поэтому повторять сказанное другими не буду.

Radeon 9500Pro гонится не хуже 9500, но вот 128-битная шина портит все дело. Хотя... На нем у меня НИЧЕГО не тормозило, кроме «Дума» третьего. (Везет же людям! ☺ — Прим. ред.).

Radeon 9700 (9700/9700Pro). Впечатления — радужные ☺... Громко кричу: «Ку-у-у-у-у!» и прыгаю на стул ☺. Монстры (рис. 7). Поначалу даже не хотелось отдавать назад. Сказать больше нечего, лучше сами смотрите. Сводные результаты видеокарт представлены в табл. 2.

Обещанное

Помните, я обещал рассказать вам, как на GeForce 4MX «прикрыть» шейдеры? Вот и я помню. Ну что ж, слушайте и вынмайте ☺.

Идите на http://www.3dfxzone.it/dir/tools/3d_analyze и качайте платиновые мегабайты своей мечты (во загнул ☹). Называется прога 3D Analyze (рис. 8). Она позволяет эмулировать различные технологии, не поддерживаемые нашей видеокартой. 3D Analyze очень прост в использовании — запускаем, выбираем нужные нам

фичи и указываем путь к эмуляции выбранной игры (вообще-то выбирать .exe файл надобно в самом начале ☹). Отсюда же ее можно и запустить, дабы проверить эмуляцию выбранных фич. Остается добавить, что эмуляция целиком ложится на плечи центрального процессора. Прога работает отлично, вследствие чего один из моих друзей (нет, не из «Что? Где? Когда?» ☹)



Рис. 6



Рис. 7

уже около недели играет в третий «Сайлент» на четвертой MX.

В заключение...

...хочется сказать, что, как все вы понимаете, любой разгон суть риск, могущий существенно сократить время жизни вашего девайса, а то и вовсе отправить его в Страну Вечного BIOS'a. И ни я, ни редакция не несем никакой ответственности за последствия ваших действий. Приведенные мной частоты частоты полученные опытным путем, и ваша видяшка может как не достичь их, так и превзойти... На этой оптимистической ноте я прощаюсь с вами до следующего раза (когда мы с вами рассмотрим более новые модели видеокарт, такие как GeForce 5200/5600/5700 и Radeon ы 9200/9600 и некоторые их модификации), и иду играть в Doom 3. Если у вас остались какие-либо вопросы — пишите, мой мейл указан.

До новых встреч.
ЗЫ. Да, чуть было не забыл — для разгона рекомендую программы Power Strip или Riva Tuner.

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
програмих копі

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



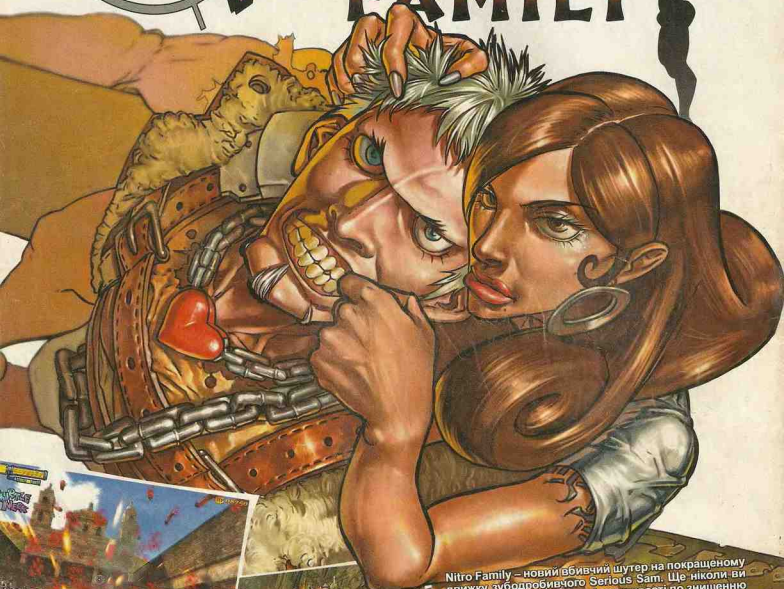
Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

КОМПАНІЯ "МУЛЬТІТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY



Nitro Family – новий бійничий шутер на покращеному движку зубодробивчого Serious Sam. Ще ніколи ви не зустрічали такі шикарні можливості по знищенню ворогів, як тут! Не зівайте, хватайте в обидві руки ваше саму улюблену зброю і відправляйтесь на поле бою! Тим більше, що й мета є благородною – врятувати власну дитину, а заодно й усе людство!

- Можливість використовувати одночасно відразу два будь-яких види зброї.
- Закручений сюжет, що дасть фору будь-якому фільму.
- Шикарний вибір різноманітної, а головне оригінальної зброї.



© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "DelphiEye Entertainment"

Видавець на території України - компанія "МультіТрейд". З питань гуртового постачання звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; www.multitrade.com.ua

