

Еженедельник

39

149

27

2004

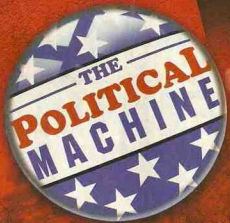
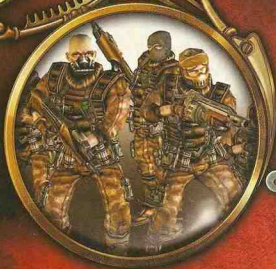
Сентябрь

Мой компьютерный игровой

стр.10

Alpha Black Zero

Inter Epid Protocol



стр.13

А зоричи здесь тихие...

стр.26

стр.7

PLAYBOY

THE MANSION



Подписной индекс 22307

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РР «Ай Ти Реклам»
т. 455-4888



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

Поиск

Поиск статей по названию и номеру еженедельника

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



бережіться
грізних когит

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька
- ✓ угол Кочубинского и Ленинградской
- Днепропетровск
- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960

✓ ул. Артема, 131-а

✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

✓ ул. Макеенка

✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
- ✓ Кiosки «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Бухва»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

✓ ул. Жилинская, 87/30

✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Луганск

✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

✓ Кiosки «Торгпресса»

✓ Кiosки «Интерпресса»

Марнуполь

✓ Кiosки «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

✓ кiosки «Одессагортпрессы»

✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

✓ Оптовая продажа:

✓ ул. Костанди, 100

Полтава

✓ кiosки Полтавского почтамта

✓ газ. ряд «Анюта», 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

✓ кiosки, бул. Мирный, 5

✓ кiosки, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

✓ кiosки «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.polsta.kiev.ua, www.blez-poca.com.ua, www.kas.kiev.ua, и для читателей зарубежья — www.digipress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ»
У ВЕРЕСНІ 2004

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-й ПРИЗ -
Creative DE 5625 56K EXT

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

3-й ПРИЗИ -
10 дiб в Інтернеті

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

www.incsoft.com.ua
www.incsoft.net.ua

Список статей

1. Михаил «The Reloader» ПОЛОВКО.

Playboy, стр. 7.

2. L.A.V.R.

Parkan II, стр. 8-9.

3. Алексей ТУР aka Ieprecon.

Alpha Black Zero, стр. 10-12.

4. SebastoKrat0r III.

The Political Machine, стр.13-15.

5. Кирило ТАЛЕР.

Египет III, стр. 18-19.

6. Morte, Shaman.AD.

Heavy Gunner, стр. 20-21.

7. Виктор КОВАЛЬ aka Dorian.

Robot Wars, стр. 22-23.

8. САНДУЛ Георгий aka Жорик.

Centurion, стр. 24-25.

9. Кирилл ТАЛЕР.

А Зорич здесь тихие..., стр. 26-27.

10. Владимир УСТРОЙ aka stalker.

Быстрее, выше, цветнее, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статью по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Первым делом вертолеты

Компании «ИДДК» и G5 Software анонсировали разработку игры «Красная Акула 2», которая, как нетрудно догадаться из названия, является прямым продолжением увлекательной вертолетной аркады «Красная Акула», уви-



девшей свет в 2002 году. Как большинство из вас, наверно, помнит, сюжет первой части игры был закручен вокруг некоего фантастического эксперимента, в рамках которого российский боевой вертолет Ка-50, также известный под названием «Красная Акула», отправленный во времена Великой Отечественной войны на помощь союзным войскам в борьбе с фашистами, изменил не только

ход основных сражений той мировой, но и судьбы участников этих событий. Сюжет «Красной Акулы 2» напрямую связан с событиями, разворачивавшимися в первой части игры. «Ганс Хоссмани, молодой ученик-физик Третьего рейха, в детстве стал свидетелем одного из этапов коррекции истории. На всю жизнь в его памяти остались воспоминания о грозном послании из будущего. В последующие годы Хоссмани сумел разработать собственную конструкцию машины времени. Вернувшись с ее помощью во времена Гитлеровской Германии, он направил свой гений на создание фантастических для того времени видов во-

оружия, чтобы изменить исход второй мировой войны. Планетарная антитеррористи-



ческая организация будущего, в ведении которой к 2013 году находится технология путешествия во времени, узнает о коварных планах Хоссмани и начинает очередную операцию по коррекции истории в надежде помешать ему. В новой игре вам предстоит стать пилотом боевого вертолета и принять участие в самых сложных этапах этой операции. Вас ожидают масштабные воздушные бои, поддержка сухопутных и морских операций, спасательные и разведывательные миссии, а также участие в легендарных сражениях второй мировой. Действие игры разворачивается в Европе, тихоокеанском и средиземноморском регионах. Для выполнения боевых задач игроку предоставляются три современных боевых вертолета: Ка-50 Нокит, АН-64А, Apache, АН-2 Tiger. Игра разрабатывается на модифицированном движке «Красной Акулы» и должна появиться в продаже уже в первом квартале следующего года. Если вы хотите узнать больше о данном проекте, обязательно загляните на недавно открывшийся официальный сайт игры (<http://www.redshark.g5software.ru/>).

Что BioWare нам готовит?

Компания BioWare официально объявила о подписании договора с Epic Games о лицензировании последней версии графического движка Unreal — Unreal Engine 3.0. Более того, недавно стало известно, что одно из подразделений BioWare уже начало работу над проектом, базирующимся на этой технологии. Как большинство из вас, конечно, помнит, в дан-

ный момент в разработке этой компании находится два проекта: Jade Empire, разрабатываемая для платформы X-box, и Dragon Age. При этом оба создаются на собственных движках, а значит, речь идет о какой-то третьей игре, о которой нам ничего не известно. Так что всем поклонникам ролевых игр стоит уделить серьезное внимание новостным сайтам, ведь вполне вероятно, что в самом ближайшем будущем мы станем свидетелями очередного анонса. Ждем с нетерпением.

Конфликт продолжается

Компания NovaLogic анонсировала аддон к своему командному шутеру Joint Operation: Typhoon Rising, который будет называться Escalation. Разработчики решили особо не мудрить с сюжетом — впрочем, для командного шу-



тера это не является серьезным минусом. В дополнении мы снова перенесемся на тер-



риторию Индонезии, где нам, как и в оригинальной игре, придется дать бой местным сепаратистам. В Escalation противоборству-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)

ющие стороны получают в свое распоряжение штурмовые вертолеты, танки, передовые зенитно-ракетные комплексы и десантные самолеты, способные быстро перебрасывать крупные подразделения в нужные точки. И, естественно, разработчики не обошли своим вниманием главных действующих лиц игры — рядовых десантников. В их распоряжение поступит несколько видов бронешелков и новое ручное оружие. Старые «пушки» также подвергнутся серьезной переработке. Одним из основных достоинств Joint Operation, как вы помните, был мультиплеер. Также не забыли разработчики и о поклонниках сетевых баталий. В Escalation поклонники сетевой игры найдут более 25-ти карт, часть из которых предназначена для кооперативного прохождения. Релиз аддона намечен на 16 ноября этого года. Ждем-с.

КРИ, бэби, КРИ!

В Сети появилась первая информация, касающаяся самого интересного события в жизни отечественной игровой индустрии, — Конференции Разработчиков компьютерных игр (КРИ), вот уже несколько лет традиционно проводимой в Москве. Недавно оргкомитет КРИ объявил предварительную дату проведения конференции. КРИ 2005 состоится в начале апреля следующего года и пройдет в уже знакомой посетителям по КРИ 2004 московской гостинице «Космос». Более подробная информация будет доступна после открытия официального сайта КРИ 2005 по адресу <http://www.kricconf.ru>.

Отказ в доступе

Н едавно стало известно о переносе даты релиза глобального онлайнного проекта Matrix OnLine с ноября этого года на январь следующего. Представитель компании Monolith заявил, что задержка объясняется желанием разработчи-

ется после окончания событий, которые мы могли наблюдать в последней части фильма — «Матрица: Революция». Что же произошло в мире Матрицы после того, как люди заключили мир с машинами? Об этом мы сможем узнать после выхода игры. Здесь следует заметить, что разработка данного проекта ведется при непосредственном участии братьев Вайчовски, так что поклонники фильма наверняка смогут найти в виртуальном мире «Матрицы» множество параллелей с сюжетом кинологии. Ну а разработчики, в свою очередь, собираются поразить игроков уникальной боевой системой, именуемой wire-fu, огромным количеством фирмен-



ных «матричных» костюмов с обязательными темными очками, в которые можно будет обрядить своих персонажей, гибкой ролевой системой, удобным интерфейсом и сложной социальной иерархией. За более подробной информацией следует обращаться на официальный сайт игры (<http://the-matrixonline.ubi.com/>).

Его пример — другим наука

К омпания Vivendi Universal Games объявила об отправке в печать комедийно-эротической авантюры Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, продолжающей линейку квестов о похождениях ловеласа Ларри. Правда, на этот раз нам придется играть не за самого Ларри Лаффера (Larry Laffer), а за его племянника — Ларри Ловеджа (Larry Lovage). Мечтая повторить алурные подвиги знаменитого дяди, молодой Лар-



ри с головой бросается в различные приключения в надежде познакомиться как можно ближе с очаровательными студентками родного колледжа. Разработчики обещают нам тоны молодежного юмора, множество шика-

КОМПТЕКСЕРВИС
комп'ютери та кондиціонери
у кредит на вигідних умовах
з гарантією (сервіс та гарантія)
за 5 років
НИЗЬКИМИ ЦІНАМИ
LG, Samsung, Mitsubishi
PA, AWC, Samsung, Mitsubishi
236 88 00
www.ktc.com.ua

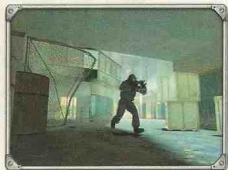
тных сцен и т.д. и т.п. Кстати, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude заработала от ESRB рейтинг «M», а это значит, что игра нас ждет весьма откровенная. По мере прохождения нам придется побывать на 17-ти уникальных локациях, пообщаться с многочисленными NPC (по заявлению разработчиков, общий объем диалогов насчитывает более 90-та тысяч слов) и попытаться завести роман хотя бы с одной из 15-ти однокурсниц Ларри Ловеджа. Игра выйдет 5 октября это-



го года, одновременно для платформ PC, PlayStation 2 и X-box.

Страсти накаляются

Н едавно в Сети появилась информация, что ожидаемый многомиллионной армией фанатов 3D-шутер Half-Life 2 достиг стадии кандидат-релиза и может быть отправлен на «золото» в самое ближайшее время. Пожалуй, за последнее время ни один проект не вызывал такую бурю эмоций. Темные истории с похищением исходного кода, постоянные переносы даты ре-



лиза и прочие драматические истории все время держали фанатов Гордона Фримена в постоянном напряжении. Когда же мы увидим второго «агента» мира 3D-шутеров? Doom 3 был принят игроющей общественностью очень неоднозначно. Что же преподнесет нам Half-Life 2? Будем надеяться, что ответ на этот вопрос мы получим в самом ближайшем бу-



зов выпустить игру одновременно на территории стран Европы и Америки. Впрочем, уже начал прием предварительных заказов, и разработчики кланются, что игра появится на прилавках не позднее 18 января 2005 года. Как большинство из вас знает, Matrix OnLine будет представлять собой «боевую» MMORPG, созданную по мотивам знаменитой кинологии братьев Вайчовски «Матрица» (The Matrix). Действие игры начина-

душем. В данный момент диск с игрой отправлен в офис публишера проекта — компа-



нии Vivendy Universal Games, и если у издателя не возникнет никаких претензий, будет отправлен на «золото». Предположительно Half-Life 2 появится в продаже уже в ноябре этого года. Ждем с нетерпением.

План блицкрига

Компания Nival Interactive объявила об открытии официального сайта исторической стратегии «Блицкриг 2». Так что если вы интересуетесь данным проектом — заходите на http://www.nival.com/blitzkrieg2_ru и читайте самую свежую и достоверную информацию. Как большинство из вас, конечно, знает, «Блицкриг 2» является прямым продолжением революционной стра-

тегии «Блицкриг», действие которой разворачивается во время второй мировой войны. Благодаря уникальной технологии, созданной специалистами «Нивала», вы сможете выбрать именно те миссии, которые интересуют вас больше всего. Глобальные сражения танковых армий, операции в тылу врага, молниеносные наступления или оборона городов — любой из вариантов вы без труда найдете в этой игре. Обязательными для прохождения являются лишь немногочисленные сюжетные миссии, а каким образом вы подготовите свое подразделение к «сюжетным» сражениям, зависит только от вас. «Блицкриг 2» будет выгодно отличаться от своего предшественника



новым графическим движком, именуемым *Enigma Engine*, поддерживающем самые современные эффекты. Разработчики обещают нам не-

бывающую интерактивность окружающего мира, широкие возможности при стратегическом



планировании операций и, конечно же, множество разнообразных миссий, среди которых мы сможем выбрать именно то, что нам больше всего по душе. Не забыть и мультиплеер. В «Блицкриг 2» планируется сетевая игра по локальной сети и через специальный турнирный сервер. Релиз игры намечен на первый квартал 2005 года. Ждем с нетерпением.

История барда

Компании THQ и InXile Entertainment объявили о подписании договора на издание мультиплатформенной ролевой игры *The Bard's Tale*, разрабатываемой одновременно для платформ PC, PlayStation 2 и X-box. Действие игры разворачивается в фантастическом мире. Наш герой, беспринципный наемник, одинаково хорошо владеющий как мечом, так и заклинаниями призыва (суммонинг), который ради денег готов влезть в любую пе-



редрюгу. Разработчики обещают нам веселый нелинейный сюжет, причем вступление поставлено в зависимость как от выбора определенных фраз в диалогах, так и от действий главного героя. По сути, в *The Bard's Tale* мы найдем множество моментов, пародирующих наиболее распространенные RPG-шные штампы. Игра разрабатывается на движке довольно популярной консольной action/RPG *Baldur's Gate: Dark Alliance*, а возглавляет команду разработчиков небезвестный Брайан Фарго, создатель ныне покойного *Interplay*. Кстати, Брайан принимал непосредственное участие в разработке *The Bard's Tale*, вышедшей в 1985 году на Apple II, так что данный проект является в некотором роде ремейком той старой игрушки. Версии *The Bard's Tale* для PlayStation 2 и X-box должны появиться в продаже уже 2 ноября этого года, а PC-релиз намечен аж на следующую весну.

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

3D-моделер

Задачи:
создание 3D-моделей окружения.
Требования:
художественное образование, знание 3D-Max или Maya, опыт моделирования, креативность, умение работать одному и в команде, заинтересованность игрой.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
архитектурное или скульптурное образование. Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ. Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Дизайнер уровней

Задачи:
построение уровней игры.
Требования:
игровой опыт, особенно в жанре Action/RPG, знание дизайна пространства, креативность, умение работать одному и в команде. Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт построения уровней, опыт пространственного дизайна, знание 2D- и 3D-пакетов. Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ,

Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Программист

Задачи:
программирование физики, анимации, звука, баз данных.
Требования:
знание C++ , техническое образование, базовый английский.
Приветствуется:
опыт работы с анимацией, звуком, физикой. Письмо должно включать: резюме. Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

3D-аниматор

Задачи:
создание 3D-анимации.
Требования:
знание 3D-Max и Character Studio, опыт 3D-анимации, умение работать в одиночку, креативность, заинтересованность игрой. Занятость - полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт классической анимации. Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ. Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Разработчик: Cyberlore Studios
Издатель: Groove Games/ARUSH Entertainment
Жанр: Sim
Предполагаемая дата выхода: осень-зима 2004 года н.э.

Михаил «The Reloader» ПОЛОВКО rpg4u@pisem.net

PLAYBOY

THE MANSION



Рeplayboy. Кто из вас не знает, что это такое? Нет таких? Я и не сомневался. Это слово каждый ребенок впитывает с материнским молоком. Кто из вас не знает эту империю неглубоко? Любимый уважающий себя мужчина хоть раз в жизни должен поддержать этот журнал в руках — если они, конечно, не заняты чем-то другим. Ведь бренд Playboy находится в пятерке самых узнаваемых.

Ну, это было скромное лирическое отступление, а теперь о деле. На недавней выставке Е3 Хью Хефнер («папа» Playboy) представил всем еще недоделанную игру **Playboy: The Mansion**. Он, а также штук тридцать девушек, сопровождавших презентацию, произвели на публику незабываемое впечатление. Причем, юные модели были абсолютно хм... не одетыми — не считая краски, правда. Мастера боди-арта постарались. Но это так...

Смысл игры состоит в следующем: игроку предлагается примерить на себя шкуру самого Хью. Нет, за топор хвататься еще рано. В **The Mansion** можно будет проходить как Кампанию, так и Империю. В Империи вам предстоит пройти весь путь становления журнала Playboy — от какой-то бумажки до всемирно известного издания. В Кампании же вам предстоит выполнять отдельные миссии; они же — яркие моменты из жизни мистера Хефнера. Например, ублажить какую-то звезду или снять (камерой!) определенное количество девушек.

Самая игра будет очень разносторонней. В частности, вам предлагается сложный экономический симулятор — продажа журналов и управление своим особняком. Вот тут подробнее. На протяжении всей игры вы будете созерцать только свой особняк и прилегающие земли. На вас ложится ответственность за обстройку особняка. А для чего это, собственно, надо? У вас в особняке будут жить все топ-модели. А что с топ-моделями делают? Их снимают (камерой!!!). А для того чтобы их беспрестанно снимать, нужно их всецело ублажать и поощрять. А когда модели довольны, начинается один из самых приятных моментов игры — ведь орудовать камерой будете именно вы. А дальше все зависит от вашей извращенной фантазии.

Но не одним фотками богат журнал. Вы обязаны к каждому новому выходу Playboy подготовить определенное количество интервью с мировыми звездами — и, по возможности, с откровенными иллюстрациями. Причем, желания публики с каждым месяцем меняются, сегодня они хотят видеть интервью с политиком, завтра с кинозвездой. А как это все сделать? Очень просто! Нужно сначала пригласить жертву в свой шикарный особняк. Допустим, эта звезда бейсбола. Заранее нужно для звезды обустроить комнату, и как только она появится, направить на нее парочку своих девочек. Потом нужно время, чтобы довести бейсболиста до полной

ирирован, а вот тогда и брать интервью. Все достаточно просто и весело. На протяжении игры будут отдельные миссии, по ходу которых нужно будет ублажить определенное количество людей за время.

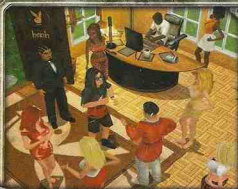
Стоит подробнее рассказать об экономической системе **The Mansion**. Разработчики возлагают на ваши хрупкие плечи управление особняком, рекламой и продажей журнала и т.д. Эти же разработчики обещают сделать менеджмент по-настоящему хардкорным. Не для детей, то есть. Хм, а что, думаете можно сделать менеджмент для детей, а все остальное — для взрослых? Кстати, если вы от игры хотите совершенно иного, чем управление финансами, то пожалуйста — предоставьте это все компьютеру. Умный ход со стороны Cyberlore Studios. И правда — часто вы думаете о своих финансах, разглядывая Playboy? Я так и думал.

Я уже упоминал, что вам дадут возможность обустроить свой особняк. Так вот, для поддержания счастья народа надо будет соорудить всевозможные теннисные корты, сауны, кустовые рожи и прочие мини-бордели. Также куча техники и разнообразных обоев готовы растопить сердце любого Симсомана. Ведь вам предоставляется возможность изменить все до последнего кустика и плитку кафеля.

Playboy: The Mansion стараниями ESRB получила законный рейтинг «М», что на латыни значит *Mature*. На данный момент игры, использующие этот рейтинг полностью, — это *Grand Theft Auto* и *Manhunt*. Игре с таким рейтингом разрешается все. Уже известно, что в **The Mansion** будет кое-что посущественнее простого нудизма. Причем, люди будут делать это кое-что и в кустах, и в бассейне, и в своем номере. А что делать: тебя проорвало, до номера бежать и бежать — а кусты под боком. Я, надеюсь, вы поняли, о чем я. Если нет, то см. рейтинг.

The Mansion делается в первую очередь для консолей, а уж потом для PC, так что графика и управление, как ожидается, будут на уровне — на уровне консолей. Судя по скриншотам, графика не поражает зверскими спецэффектами, хотя и сделана с любовью. С любовью к «Симсам», наверное. **The Mansion**, в отличие от «Симсов», кстати, сделан в полном и честном 3D. Ваша камера будет почти всегда созерцать окрестности в изометрии. Правда, все свои эмоции обитатели особняка будут изображать пугающими над головой. Как в... нет, еще раз упомянуть их не буду.

Судя по всему, **Playboy: The Mansion** должен вывести симуляторы и экономические игры на новый уровень. Видно, что разработчики из Cyberlore Studios пытаются приспособить свое детище под вкусы каждого: и любителя эротики, и любителя просто подлунать (и любителя «Симсов») — *Прим. любителя Симсов*. Я думаю, что **The Mansion** все же стоит подождать. Ибо эта игра согрет нас в суровую зиму.



L.A.V.R.

PARKAN II

Разработчик: Nikita
Издатель: 1C
Жанр: симулятор деятельности пилота космического крейсера
Системные требования: 1800 МГц,
512 Мб ОЗУ, 128 Мб 3D видео
Дата выхода: конец 2004 года

Немного истории...

Год — 1997. Год установленных стандартов — *Fallout* в жанре RPG, *Warcraft 2* и *Age of Empires* в жанре RTS. *Quake 2* в это время покорила сердца любителей пострелять... Фанаты *Worms* ов, наоборот, разочаровывались, играя во вторую часть серии. Виртуальные гонимки удовлетворяли свои потребности в количестве адреналина в крови, часами гоня в *NFS 2* на запределных скоростях. Игровые аналитики спорили по поводу *Dia-blo* — к какому все-таки жанру оно (она?) относится? Обычные же геймеры просто наслаждались игрой, по третьему кругу прохода любимые места новыми персонажами.

Все еще 1997 год... Русская студия Nikita выпускает на рынок продукт под названием «*Parkan. Хроника Империи*». Один из первых действительно качественных проектов, сделанных на территории бывшего «совка». Игра была действительно беспрецедентной для русского игростроя, и не только русского... Взяв хотя бы жанр — RPS от первого лица. Сюжет тоже претендовал на оригинальность. Космический корабль *Parkan* отправляется на поиски пропавшего судна-разведчика, однако операция заканчивается не так, как хотелось бы — на корабле случается авария, и он оказывается отрезанным от окружающего мира в далеком и неизвестном звездном секторе. На планетах сектора после опустошительных войн остались роботизированные кланы, занимающиеся ремонтом и производством оружия, а также ремонтom звездолетов. Нашему герою предстояло жить и выживать во враждебном мире — благо, свобода действий в игре была реализована на «отлично», мы могли заниматься либо повседневной жизнью (например, торговлей или разбоем), либо колонизировать целые планеты. Но время не стоит на месте, и...

...2001 год. Выходит новый продукт от Никиты, под названием «*Parkan. Железная стратегия*». Фанаты ликуют, однако... Однако «Ж.С.» оказывается не совсем продолжением, а точнее, совсем не продолжением оригинального «*Паркана*». Эта игра только основана на вселенной «Хроники», она никак не сиквел. Да и жанр у нее поменялся — теперь это смесь стратегий с тактикой в полном 3D. Геймплей тоже претерпел изменения — основное место в нашей жизни заняли планетарные бои, битвы, сражения и прочие радости жизни роботов. Несмотря ни на что, игра получалась очень качественной и поистине захватывающей. При всех нововведениях и изменениях атмосфера оригинала сохранилась, и играть было очень интересно и весело...

Наступает 2003 год. На рынке появляется «*Parkan. Железная стратегия. Часть 2*», от все той же «Никиты». «Неужели продолжение?» — подумали фанаты и начали раскупать игру. «Неужели купились?» — подумали «никитовцы», и принялись считать вырванные деньги. Действительно, игра оказалась обычным набором миссий для игры духахетней давности, которым в 2003 году уже сложно кого-либо удивить. Фанаты сердито поглядывают в сторону разработчиков, веря в то, что деньги пойдут на благие дела, например, на разработку полноценного продолжения... Конечно, ведь девелоперы уже начали новый проект, под названием...

Parkan 2

Несмотря на то, мы плавно подошли к теме нашего сегодняшнего анонса. Как обычно, начнем с сюжета.

Примерно через 18 лет после событий оригинальной игры разразился очередной кризис, Империя снова оказалась в опасности: появились резонансные пульсации Сети. Зона возмущений зародилась внутри сектора Лентис и начала быстро расширяться. Сетевые корабли, пересекавшие этот район, получали повреждения, а то и вовсе исчезали вместе с экипажем. Начался упадок коммерческого судоходства, но гораздо страшнее была угроза аннигиляции обитаемых миров.

Довольно скоро выяснилось еще одно пугающее обстоятельство: прижковые корабли и самые современные беспилотные зонды, посылаемые внутрь сектора Лентис, тоже не возвращались. Общая угроза на время примирила Липу и Кольдо. И хотя внутри заданного сектора проникнуть было невозможно, выход был найден. Объединение результатов исследований в области темпоральной физики, которые велись на разных планетах «в обстановке строжайшей секретности», позволило разработать своеобразную машину времени (точнее — ментальный проектор). К сожалению, это устройство было куда менее совершенно, чем загадочная машина, некогда обнаруженная героем в древнем храме на одной из планет сектора Лентис. С помощью проектора нельзя было отослать в прошлое не то что космический корабль, но даже самый маленький материальный объект. Зато при определенных и весьма специфических условиях сознание человека могло быть «отправлено назад». Однако для этого в прошлом необходим был какой-нибудь «якорь». Таким «якорем» должен был стать бывший пилот *Parkan* а и его весьма потрепанное временем сознание.



Итак, бывший патрульный должен был вернуться на Паркан в 4097 году. Или, если угодно, внезапно вспомнить будущее в том 4097 году и любой ценой предотвратить появление «запретной зоны» в настоящем времени.

Пригнуп во времени на 18 лет назад, герой оказался в секторе Лентис. Разумеется, он этот столкнулся с кланами и пиратами — Астроны. Однако на этот раз ему удалось выяснить, что война пиратов против кланов направляется двумя непримиримыми противниками: Гегемаунтом (который на тот момент еще жив) и загадочным суперкомпьютером, построенным еще до войны на одной из лун Лентиса.

Суперкомпьютер уцелел случайно, поскольку мог перестраивать себя при помощи обычных андроидов. В результате он стал использовать брошенных на Лентисе роботов для поиска запасных частей и ремонта. Потом возникли специализированные группы роботов — кланы, которые постепенно расселились по всему сектору (кстати, Астроны — первые и наиболее удачливые ученики машины-отшельника).

С помощью суперкомпьютера наш герой выясняет, что Гегемаунт — киборг, путешественник во времени. Он постоянно бежит от какой-то страшной катастрофы, случившейся в его времени, перепрыгивая из одной реальности в другую, ищет подходящий для себя вариант пространства. Но при этом пришелец страшится при помощи хронобомбы — направляет назад во времени специальное устройство, которое в случае его гибели где-то в будущем сработает и изменит ход событий так, чтобы в момент приятия Гегемаунт попал уже в новую, быть может, более благоприятную для него реальность.

Появление «запретной зоны» в 4115 году как раз и означало, что хронобомба сработала — таким образом, наш герой сам оказался косвенным виновником катастрофы, поскольку уничтожил Гегемаунта в поединке, который произошел еще в «Хронике Империи». Беда заключалась в том, что злобный киборг послал бомбу так далеко в прошлое, что ее «взрыв» породил новую реальность, в которой вообще нет места для людей...

По сути, завязка неплоха. Мне она, допустим, нравится больше, чем оригинальный сторилайн. Сюжет будет в меру линейным — он должен вести игрока, по возможности не давая ему скучать, рассказывая и показывая игроку какую-то занятую историю, но при этом не таща его за шиворот и не подгоняя пинками. Это баланс между полной свободой и полной линейностью будет соблюден на все сто.

Торговля... Она будет. Конечно, создать собственную торговую корпорацию разработчики нам не дадут, поэтому торговая система будет больше похожа на «рейнджерскую», чем на Х2. Основными товарами будут всевозможные запчасти и ammunition: двигатели, пушки, боеприпасы и... информация. Да-да, именно информация, хотя я не могу представить, как это будет реализовано в «Паркане». Однако разработчики не ставят акцент на торговле, все-таки в основе игры лежит сюжетная RPG, а не экономическая стратегия.

Переходим к описанию космических и планетарных сражений. Естественно, все битвы (хоть планетарные, хоть космические) будут проводиться от первого лица. Как известно фанатам серии «Паркан» (а особенно «ЖС»), основой битв на планетах была тактика. Как обычно, мы можем переμεцаться сами, управляя на тактическом уровне группами ведомых варботов, или брать свои машины под «телеуправление», но при этом не следует забывать об осторожности: враг не дремлет и может запросто расстрелять неподвижное тело пилота. Ну, а теперь посмотрим, что приготовили разработчики любителям космосимуляторов. Хотя симулятором (в прямом смысле этого слова) «Паркан 2» назвать нельзя, ньютоновская физика, неплохо зарекомендовавшая себя в проекте «Homeworld», отсутствует. Может, это и к лучшему, но все же игроки — заядлые хардкорники, да и Х2 с Филансером спокойно справляются без нее. Конечно, аркадной физике тоже не назавешь, баланс — главная цель разработчиков, а окончательный вердикт объявят тестеры. Но не одной физикой живут космические баталии, самое время поведать об их участниках — космических кораблях. Основных типов кораблей в игре будет два: истребители (рейдеры) — ко-

рабли, пригодные для маневренного боя, и транспорты — тяжелые, но зато хорошо защищенные. Обещана также возможность улучшения корабля. Конечно, поменять все детали нам не дадут, но основные системы — реакторы, двигательные установки, вооружение и т.д. — целиком доступны для замены. В отличие от планетарных баталий, в космических содержатся целый флот нам не позволят, то есть о сражениях «стенка на стенку» можно забыть. В основном битвы будут происходить по принципу «все против одного» — а точнее, против нас. Так как купить новый корабль будет негде (их никто не продает), мы будем их захватывать. Также мы сможем захватывать (при должной сноровке) космические станции.

Не одним геймплеем жив «Паркан»...

Геймплейные моменты мы рассмотрели, пора переходить к технической составляющей. Как всегда, начнем с графики.

А она будет действительно неплохой... Валяните на скриншоты и сами оцените. Скажу лишь, что для этих красот видеокarta нужна уровня GeForce 3 Titanium и выше. Владелец разных MX'ов (горько плачу), скорее все-



го, эту красоту оценить не смогут — шейдеры, и этим все сказано. Конечно, кроме них (шейдеров), движок поддерживает все новомодные техники визуализации моделей — на уровне последних хитов типа Doom 3. Все это не может не радовать, однако системные требования способны огорчить многих геймеров нашей страны (снова плачу).

О звуке и музыке никаких определенных сведений пока нет. Зато о мультимедийе сказать пару слов могу — его не будет. Конечно, с одной стороны, это — большой минус, но с другой — во-первых, у нас как-никак сюжетная RPG, а, во-вторых, ничто не мешает разработчикам качественно проработать одиночную игру.

Заключение

Ну что же, как видим, «Паркан 2» должен выйти достойным продолжателем серии «Паркан», и не повторить «успеха» второй части «Железной стратегии». Если разработчики выполнят все свои обещания, то нас ждет проект с воистину большой свободой действий. А вот составит ли он конкуренцию западным проектам, я сказать не могу. Но я думаю, у него это получится. В России уже давно начали делать игры мирового класса, почему бы «Никите» не присоединиться? ИМХО, вполне. Ну, а подтвердить мое мнение должен релиз, который состоится в 4-м квартале этого года. Что же, будем надеяться, что разработчики не будут ничего переносить. Ждать ведь осталось немного...

Алексей ТУР aka leprecon lepre@rambler.ru

Alpha Black Zero

Intrepid Protocol

Разработчик: Khaeon Games
Издатель: Playlogic International
Жанр: action
Системные требования: P 3-1000, 256
Мб ОЗУ, 64 Мб видео

С чего все начиналось

Без сомнения, неправы те, кто считает, будто жанр action умирает. Ошибаются те, кто говорят, будто качественный тактический экшен сделать невозможно. И совершенно заблуждаются те, кто полагает, будто движок *Serious Engine* уже никому не нужен.

Почему? Да потому что нашлись люди, бросившие вызов игровому миру, и создавшие тактический экшен на движке «Серьезного Сэма».

Да-да, вы не ошиблись, я говорю именно об игре **Alpha Black Zero: Intrepid Protocol** от компании **Khaeon Games**, увидевшей свет в августе 2004 года. В ней нам предстоит вестись в тело несправедливо осужденного лейтенанта Кайла Хардлоса, некогда возглавлявшего команду спецназа «Альфа: Черный Ноль», и помочь доказать его правоту. Ну что ж, как говорится, в добрый путь.

Несправедливо осужденный

Год 2336. В самом разгаре «тайная» война мегакорпораций и высших армейских чинов за власть над осколками некогда могущественной Терранской Империи. Планеты-колонии охвачены митями, которые с огромным трудом подавляет правительство Сол. На одну из таких планет и было направлено специальное подразделение, состоящее из прекрасно обученных, закаленных в боях солдат под командованием блестящего офицера — лейтенанта Кайла Хардлоса, с целью эвакуировать важных правительственных чиновников. Называлось это подразделение «Альфа: Черный Ноль», и оно прекрасно зарекомендовало себя в действиях подобного рода.

Лейтенант Кайл и его группа сделали все согласно плану: незаметно для мятежников высадился на планете, затем нанесли стремительный и сокрушительный удар по лагерю восставших и, разбив их в пух и прах, добрались до бункера, где находились высокопоставленные особы. Не теряя ни минуты, лейтенант Кайл вызвал десантный бат, и уважаемых людей вместе с подразделением «Альфа: Черный Ноль» забрали обратно на корабль. И тут доблестного лейтенанта ждал неприятный сюрприз: едва он со своими бойцами переступил порог входного люка военного крейсера, его схватили, обезоружили и бросили за решетку. Обвинения были просты и до боли шиничны — убийство мирных колонистов.

Повторю, мы много раз пытались разобраться в деле лейтенанта Хардлоса, но с каждым разом запутывались все больше и больше. Поэтому предлагаем на ваше рассмотрение некоторые материалы из судебного расследования, в надежде на то, что вы сможете помочь нам в поисках истины.

Материалы одного судебного дела:
Том первый

Шифровка из штаба войск:
Срочно.

Лейтенанту Хардлосу.

Командующий группы «Альфа: Черный ноль» лейтенант Кайл Хардлос! Правительство Сол сообщает вам, что в случае успешного завершения задания вы и бойцы вашей группы будете награждены Крестом Мужества Галактической Обороны и тремя аскедбантами разного цвета. В случае неудачного исхода операции, вы получите те же самые награды посмертно, поэтому можете не волноваться по поводу пенсии и спокойно приступать к выполнению своего гражданского долга, суть которого мы вам сейчас изложим.

В то время, как наши космические корабли бороздят межгалактические просторы Вселенной, а матушка Земля только-только пришла в себя после очередной ядерной войны, какие-то Трогло-империалисты сеют смуту в наших рядах. Они нарушают поставки сырья на нашу дорогую метрополию, захватывают в плен чиновников, и вообще ведут себя не как цивилизованные граждане Империи Сол. Ваша задача проста и ясна — прекратить это безобразие.

Начните вы с планеты Ших — нашей самой отдаленной колонии. Ее губернатор захвачен в плен мятежниками, и те грозятся убить его в случае, если мы не выполним их требований. Само собой, правительство Сол не думает даже читать условия бунтовщиков, но то, что их выполнять. Поэтому вашей команде придется уничтожить всех восставших колонистов на Шихе, спасти губернатора, его семью, и доставить их на столичную планету. Заодно разведайте обстановку, и доложите нам обо всем что узнали. Все, конец связи.

Правительство Сол.

Шифровка «Альфа: Черный Ноль»:

Весьма срочно.

Штабу войск.

Уважаемое правительство Сол! Мы получили вашу шифровку и очень ей обрадовались. Особенно команду воодушевила тот факт, что нас наградят разноцветными аскедбантами посмертно. Наш снайпер был так счастлив, что десять минут не мог подобрать слов восхищения, а только нецензурно выражался и махал руками. Мы были счастливее не меньше, чем он, поэтому сразу же приступили к делу, не откладывая его в продолговатый деревянный ящик.

Наш отряд высадился на Шихе ровно в 17:00 по общепринятому времени и начал стремительно продвигаться к резиденции



губернатора. Местность вокруг радовала глаз своим разнообразием: холмы-кустарник-пропасть, пропасть-кустарник-холмы, кустарник-холмы-пропасть. Так как заблудиться тут было проще простого, мы стали ориентироваться по звездам, солнцу, направлению ветра, а также по огромным вертикальным знаменам с непонятными иероглифами, которые колонисты расставили от точки нашего приземления и до самой губернаторской резиденции, за что им большое спасибо.

Что касается самих востановших, то они поразили нас своей странной тактикой запугивания. При боевом соприкосновении эти хитроумные мятежные воины делали пару выстрелов, затем бежали куда глаза глядят в течение добрых пяти минут, потом вдруг разворачивались, снова стреляли, и снова убегали. Поначалу мы не могли понять, что с ними делать, но потом решили просто убивать всех, не мучаясь размышлениями. Поэтому до дома губернатора мы добрались довольно быстро, освободили эту влиятельную особу, посадили его на борт десантного бота и отправили к вам, а сами заняли позиции и ждем дальнейших указаний. Конеч связи.

Лейтенант Хардлос.

Шифровка из штаба войск:

Срочнее не вылет.

Лейтенанту Хардлосу.

Лейтенант, будем предельно краткими. Губернатор только что прибыл и сообщил нам, что на его резиденцию готовится небольшая атака мятежников. Раз уж вы все еще там, то отбейте ее, чтобы дважды на одну планету не возвращаться, а мы вам еще пару аксельбантов накинём в подарок.

Правительство Сол.

Шифровка «Альфа: Черный Ноль»:

Срочнее все же вылет.

Штабу войск.

Правительство Сол, мы только что отбили так называемую небольшую атаку мятежников. Не знаю, что у вас значит слово «небольшая», но мы насчитали четыреста тридцать два труп. Мы все очень счастливы, что выжили. А если учесть то, что патроны у нас кончились на триста девяносто восьмом бунтовщике, то мы безумно счастливы, что выжили, и надеемся получить положенные нам аксельбанты. Ждем дальнейших распоряжений. Конеч связи.

Лейтенант Хардлос.

Шифровка из штаба войск:

Не учи ученого.

Лейтенанту Хардлосу.

Ждите, готовим аксельбанты.

Правительство Сол.

Небольшой комментарий стороннего наблюдателя

Нужно что ж, долгожданный и многообещающий тактический экшен Alpha Black Zero: Intrepid Protocol наконец-то попал на экраны наших мониторов. Не знаю, как вы, а я покачу относиться к этому проекту без большого интереса, но, прочитав обещания и заверения разработчиков, начал ждать эту игру с нетерпением.

Почему? Да потому что не каждый день можно увидеть игрушку, которая сочетает в себе элементы тактического и stealth-экшенов, имеет очень умный искусственный как дружеский, так и вражеский интеллект, прекрасную графику и захватывающий игровой процесс. Кроме того, эта игра сделана на движке Serious Engine, а, значит, обширные открытые пространства нам обеспечены.

И вот, как говорится, ждали мы — ждали, и, наконец дождался. Вот только не того, что ждался ☹. К огромному сожалению, эту фразу можно применить ко множеству игр, и «Альфа: Черный Ноль» не исключение. Но обо всем по порядку. Традиционно начну с бочки меда, а потом брошу туда парочку ложек дегтя или смолы.

Итак, первое и самое существенное достоинство игры — это ее графика. Да-да, тут разработчики поработали на славу и не

обманули нас ни в чем. Огромные открытые просторы обитаемых планет будущего предстают перед нами во всей своей красе. Холмистые равнины, горные массивы, мрачная пустыня, шахты и заводы — все это прорисовано довольно красиво, и вызывает только положительные эмоции. Никаких тебе прозрачных пиксельных деревьев или невидимой границы карты — нет, броди себе, сколько хочешь и где хочешь, только о цели миссии не забывай. Красота, да и только.

Прорисовка самой команды «Альфа: Черный Ноль» и ее врагов тоже выполнена очень качественно. Никаких угловатых голов и прямоугольных тел тут нет и в помине. Солдата можно рассмотреть до мельчайших деталей, начиная от защитного шлема и заканчивая дулом автомата, который он держит в руке, и не найти особых изъянов. Лично меня это очень радует. Скажу по секрету, мне нравится, когда боец на экране монитора похож на настоящего человека, а не на комплект геометрических фигур ☺.



Также очень порадовали спецэффекты. Дождь, ветер, песчаная буря, огонь и искры — все это смотрится очень и очень неплохо. Единственное, что немного портит общий фон, так это взрывы гранат — какие-то они маловыразительные, и больше напоминают дымовые заряды (хотя кто знает, какие гранаты будут в будущем).

Второй оптимистичный плюс Alpha Black Zero: Intrepid Protocol — это ее сюжет и миссии. Игра начинается с того, что Кайла Хардлоса ведут в зал суда, где слушается его дело. Там он рассказывает свою историю, описывает каждое задание «Альфы», полученное им от командования, а после этого загружаются уровни, в которых вам предстоит на практике убедиться в правоте его слов. Я считаю этот ход разработчиков довольно оригинальным.

Что касается самих миссий, то они довольно интересны и разнообразны. Создатели подошли к формированию заданий творчески, а не подогнали все под тотальный девиз многих экшенов: «Убей всех на уровне, а затем перейди на другой уровень, чтобы убить еще больше», за что им большое геймерское спасибо. В игре подразделение «Альфа: Черный Ноль» не только защищает местность и захватывает лагерь мятежников, а еще и сопровождает конвои, совершает диверсионные рейды, проводит стремительную эвакуацию, разминировать бомбы, удерживает завоеванный плацдарм и делает многое другое. Кроме того, стоит упомянуть, что команда состоит из пяти бойцов, и каждого из них можно контролировать по очереди, как это было, к примеру, в той же «Радуге». Так что Alpha Black Zero: Intrepid Protocol полностью подходит под определение «тактический экшен с видом от третьего лица» ☺.

И, наконец, третий и последний плюс игры — это ее звук. Много говорить о нем не буду, скажу только, что звуковое оформление игры находится на достаточно высоком уровне.

Все, с достоинствами игры закончили, можно переходить к ее недостаткам. Но сначала — второй том материалов по делу лейтенанта Хардлоса.

Материалы одного судебного дела: Том второй

Шифровка из штаба войск:
С умеренной скоростью.
Штирлицу... тыфу ты, Хардлосу.
Лейтенант, похоже, Трогло-империалисты оказались настоящими нецивилизованными Трогло-дитами! По данным, полученным нами от картеля Экзофаг, мятежники закупают у них оружие и собираются захватить наши компьютерные терминалы, установленные на заводах, чтобы через них пробиться в Банк Данных Правительства Сол. Мы не знаем, откуда у мятежников столько денег, потому что мы давали им меньше... ой, то есть, мы даже не предполагали, откуда у этих бандитов, с которыми мы не имеем ничего общего, столько денег, но если они захватят терминал и влезут в банк данных, весь наш демократический строй рухнет! Поэтому вы должны немедленно направиться на планету Фудзияма и обезвредить бунтовщиков! Они засели в нашем заводе по производству космических кораблей, так вот — уничтожьте их вместе с заводом, им нас равно больше не нужен, а мы вам за это бесплатную путевку на курорт дадим. Конец связи.

Правительство Сол.
Шифровка «Альфа: Черный Ноль»:
Когда получите, тогда и получите.
Правительству Сол.
Правительство Сол, мы на планете Фудзияма, берем штурмом ваш завод. Однако на нем стоит какой-то уминый охранник компьютер: сначала он нас уговаривал, чтобы мы не стреляли, потом угрожал, затем пытался подкупить, а когда ребята пошли на штурм — начал анекдоты рассказывать. Ну, бойцы-то у меня, сами знаете — молодые и горячие, но они со смеху и попадали. Пришлось мне лично браться за дело, потому как я, во-первых, опытный профессионал, во-вторых, настолько крут, что даже заштитного шлема не носил, и, в-третьих, я все эти анекдоты уже раньше слышал.

Но стоило мне вернуться внутрь завода, как мятежники вновь поразили меня своей тактикой. Если раньше они убежали при первых моих выстрелах, то теперь они начинают кататься по полу из стороны в сторону. Иногда увлекаются настолько, что даже стрелять забывают. Честно признаться, хоть я и великий воин, но голова у меня от такого маятника закружилась. Поэтому пришлось их всех быстро убить, а литейный цех завода взорвать — меня об этом компьютер очень сильно просил. Так что вы там можете путевочку готовить, а я пока пошел реабилит в чувство приводить.

Лейтенант Хардлос.
Шифровка из штаба войск:
Удачай сам, как быстро это надо доставить.
Лейтенанту Хардлосу.
Ну, вы блин, дасте. Мы даже кофе выпить не успели, не говоря уж о других делах государственной важности.
Правительству Сол.

Еще один небольшой комментарий стороннего наблюдателя

А теперь, как и обещал, о минусах. Потому как в игре их много, и не упоминать о них просто нельзя. Давайте вспомним еще раз, что обещали нам господа разработчики: хороший, очень умный искусственный как дружеский, так и вражеский интеллект, и множество разновидностей оружия будущего. Скажу сразу — мы не получили ни того, ни другого. Да, я понимаю, что автоматы, пистолеты, пулеметы и снайперские винтовки — это обычное вооружение солдата. Но солдата образца 2004, может, 2104 года, но никак не воина 2336-го. Или, может, в двадцать третьем веке человечество настолько деградировало, что кроме трех видов автоматов и двух снайперских винтовок ничем не может вооружить свою армию? Да вроде нет, вон — на кораблях космических летают, мощнейшие лазерные спутники строят, планеты колонизируют. И при этом пользуются обычным оружием со свинцовыми пулями.

Мда, очевидно, парни из Khaeon Games сказать-то про большой выбор оружия сказали, а вот сделать забыли ☹.

Что касается AI, то о нем, похоже, вообще никто не вспоминал. Потому как назвать это непонятно что «умным», или даже «нормальным», я не могу.

Враги ходят группками, и упорно не хотят замечать ваших бойцов, пока не сделавшь по ним пару выстрелов. После этого ваши доблестные противники бросаются кто куда, и препятствия на пути их не останавливают. Могут упереться лбом в холмик и упорно стучить ногами, изображая спортсмена-бегуна, а могут просто пробежать мимо вас, не сделав не единого выстрела. Однако строго через десять секунд эти хитроумные воины все как один разворачиваются и начинают стрелять по вам с любой дистанции. То, что стреляют они паршиво даже с пяти метров на высоком уровне сложности, — это уже другой вопрос.

Вы думаете, это все? Как бы не так! Ведь начиная с уровня третьего, в игре, кроме обычных мятежников, появляются еще и десантные подразделения. А эти умеют гораздо больше, чем просто убежать, на то они и десантники. Они умеют перекачаться во время боя! Возможно, что простые бунтовщики это тоже могут, но у специально обученных солдат кубышки получаются гораздо лучше. Особенно меня умилила одна случай.

Сражался я как-то в узком коридоре с тремя десантниками — двух убила из автомата, в третьего пустил пару пуль и, как назло, обойма кончилась. Пришлось бежать к нему, чтобы добить прикладом (тут и такая возможность есть!). И что вы думаете, вместо того, чтобы спокойно расстрелять меня на ходу, этот боец мятежных сил начал уворачиваться от моих ударов с помощью кубышек. Я за ним по всему коридору бегал, пока он туда-сюда катался! Вот что значит — закаленный воин! Пришлось, в конце концов, достать пистолет и пристрелить его, чтобы не мучился.

В общем, что и говорить, в игре не искусственный интеллект, а мрак полней. Единственное, чем тут берут враги, так это количеством. И то потому, что патроны кончаются раньше, чем солдаты противника ☹.

На этом фоне абсолютно незаметными кажутся многие мелкие глюки. Например, когда трупы убитых солдат проваливаются в землю, а при включении снайперского прицела на секунду становятся прозрачными стены.

Материалы одного судебного дела: Том третий

Шифровка из штаба войск:

Очень срочно.
Лейтенанту Хардлосу.

Лейтенант Хардлос, поздравляю вас с успешно завершенной миссией и полной ликвидацией Трогло-империалистов. Вы и ваша команда заработали три хитроумных медалей, моток аксельбантов и еще кучу всяких дребеден. Однако не спешите радоваться, мы вам всего этого не дадим, потому что ВЫ и ВАША команда слишком хорошо знаете. А чтобы вы знали еще больше, я честно и откровенно скажу вам, что весь этот мятеж — моих рук дело, поскольку мне нужно больше власти и денег. Так что придется вам, лейтенант, отправляться за решетку. Засим откланиваюсь и желаю всего хорошего в вашей новой жизни.

Правительство Сол.
Шифровка «Альфа: Черный Ноль»:

Срочно!

Правительству Сол.

Я всем расскажу про ваше вероломство, и мне поверят, потому что правда на моей стороне!!!

Лейтенант Хардлос.

Вердикт суда:

Неизвестно.

Вывод

Играть, если вы поклонник жанра экшен. Не играть, если вы предпочитаете жанр тактический экшен.

Разработчик: Stardock

Издатель: Ubisoft

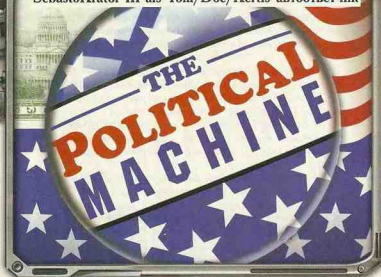
Жанр: пошпывающая экономическо-политическая стратегия

Системные требования: Р 3-600, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Дата выхода: 10 августа 2004

Публикуется с полного согласия Кертиса

SebastoKrat0r III als Tom/Doc/Kertis-автоответчик



Записки™ автоответчика™

Случилось так, что всеми уважаемый господин Том/Док/Кертис приболел, и сегодня мне придется вести рубрику. Почему мне, а не, скажем, Глюку, Талеру, или на худой конец Маньяку? А вот почему. Ибо Кертис ушел, как говорится, хлопнув дверью, и заразил их всех. Чем? А вот это уже секрет. Впрочем, неважно.

Ну что ж, начнем.

Разбор полетов — 1.

Первое письмо для разбора мы получаем от камрада DJ Mosquito:

Хао, Кертис!

Ни хао! Вы знаете китайский? А считать умеете по-китайски? Как там? Айнс, уай, драй, фир...

Что ты можешь сказать по поводу приближающихся выборов в США? Интересно, за кого бы ты проголосовал, будь ты в Штатах?

Гм... Вообще-то и в Украине выборы на носу... А вообще, мы пишем об играх, поэтому вместо своих политических взглядов поведем вам вот что: совершенно недавно на прилавках и в магазинах появилась игра под названием The Political Machine, далее — РМ. Что в ней такого особенного? Дело в том, что какое бы грандиозное событие ни близило, так всегда ожидайте либо же фильма, либо, на худой конец, игры, посвященной этому самому событию. Не мне вам рассказывать. Так вот, об американских выборах тоже решили сделать игру. Вуаля — и вот она, перед вами. Итак, закройте глаза и представьте... Понимаю, невозможно закрыть глаза и продолжать читать, поэтому начале прочитайте, а затем представляйте ☺.

«Этот путь прошли все великие лидеры...» — гласит заставка, которую мы с большим удовольствием... пропускаем ☺. И вот мы попадаем в главное меню — оттуда на нас взирает какая странная карикатура. Хотя... Что-то в ней знакомое. А, это же Ал Гор, которому не удалось победить на предыдущих выборах! А вот его смеяет... Шварценеггер! Понимаете, странные вещи творятся ☺.

Так-с. Смотрим дальше. Клацаем кампанию. А что это за слоны и ослы тут? Ах, ну да, ведь в США два политических движения, две партии — демократы и республиканцы. Символом демократов является осл, республиканцев же — слон. У нас в наличии 20 кандидатов, среди которых можно заметить таких небезвестных личностей, как Билл Клинтон, Джордж Буш Старший и Младший, Джон Керри, Хиллари Клинтон, Барбара Буш а также вышеперечисленные Арнольд Шварценеггер и Ал Гор. Остальных я,

признаюсь, никогда и не видел. Но выбор есть, и это уже хорошо. Кажется на пути к президентскому креслу нужно преодолеть 10 соперников, то бишь других кандидатов, да еще и из противоположной нам партии. Кстати, есть возможность создать своего собственного, ни на кого не похожего претендента. Даже изображение и пол можно поставить ☺. Как я уже говорил, все портреты бордов за главенство в Белом доме выполнены в мультяшно-карикатурно-смешном стиле. Приколно, кстати, смотрится. И вот еще что: в процессе кампании вам придется столкнуться с некоторыми очень и очень интересными личностями. Какими — не скажу. Надо же как-то вас заинтриговать. Ой, чой-то я заговорился, то бишь запечатался ☺.

А за кого ты будешь голосовать в Украине?

Предсказуемый вопрос. В отличие от ответа. Я буду голосовать за себя. Допишу свою фамилию в бюллетень и проголосую ☺.

Разбор полетов

Вот у меня тут вырывает микрофон камрад Петрович. Кулаком ему меж глаз, пусть повисевшее будет ☺. Оставив Петровича корчиться на полу от боли, отдаю микрофон более вежливому Северному:

Уважаемая Кертиса! Моя знать русский очень плохо, и моя просит прощения за это. Моя житель Чукотки.

Ясененько. Прощаем. Кто не знает, Чукотка — это в Тайланде. Шутка. Хотя никогда бы не подумал, что туда доходят номера «Мика».

Знает ли Кертиса какая-нибудь интересная история, чтобы рассказать мою?

О, конечно, мы знаем много занимательных историй. Вопрос, не рано ли еще вам ☺. Ладно, не пачкайтесь и не рыдайте горячими крокодильими слезами — рассказываю небольшую историю о РМ.

Самое важное и главное — всего есть три вида избирателей: которые уже определились и, по идее, должны отдать голос вашему кандидату; которые опять же определились, но предпочитают его



соперника; и, наконец, которые вообще еще не определялись. Определившиеся, конечно же, тоже могут изменить свой выбор. Что следует заметить, каждый претендент имеет тринадцать характеристик:

✓ **Харизма** — определяет, насколько реклама или речь подействует на избирателей (о рекламе мы поговорим ниже);

✓ **Внешний вид** — дает некоторые преимущества в телевизионных шоу (о самих шоу мы поговорим ниже);

✓ **Сочувствие, честность, опыт, военный опыт** — определяет, насколько хорошо относятся к кандидату избиратели;

✓ **Интеллект** — определяет количество возможных ответов на шоу;

✓ **Масс-медиа** — обозначает уровень доверия прессы, которая влияет на неопределившиеся избирателей;

✓ **Меньшинства** — отношение национальных меньшинств (к примеру, афро-американцев), которые составляют некоторый процент от общего числа избирателей;



✓ **Религия** — ну, вы поняли ☺;

✓ **Силы** — так как это все-таки пошаговая стратегия, у каждого протеже есть определенное число очков действий, которое можно употребить на самые разные дела — например, на речь, рекламу или перелет. Таких очков может быть максимум 15;

✓ **Способность зарабатывать** — определяет, сколько кандидат может заработать на акциях по сбору денег;

✓ **Капитал** — количество «вечных зеленых убытков енотов» (у.е.), с которым стартует кандидат.

Ну что, довольны, жители дальнего севера и другие? Тогда идем дальше.

Разбор полетов-2 (UPDATED)

Почему эта часть нашей с вами беседы названа [UPDATED]? Конечно же, вы угадали. Просто так. Мы ее пропатчили ☺. Здравой смысла нет, но разве он когда-то был ☺?

Микрофон в руках у кандидата **Червяка**.

Привет, Том/Doc/Kerlis/Mikroltal!

О-о-о! Тайна раскрыта! Если Керлис вас вычислит, быть вам великим мучеником, почтите Распутину. Но в кровавые подробности я впадать не буду — кому надо, тот пускаться почтает энциклопедию **В**, наверно, немного старше меня, поэтому калякаюсь вам в нога.

О, спасибо, но я не стар — я суперстар! Поэтому встаньте. Купил я тут FarCry и Doom 3. Не понравилась. Ну ты ни се. Надоело уже на второй день. Да, красиво... Но что-то не то.

Конечные игры — это не искусство, а товар. Сколько об этом можно говорить? В данном случае товар — это еще и движки ☺. Поэтому лучше играть в РМ — а я расскажу вам о ее геймплее.

В общем, США, как известно, состоит из штатов. Кто знает, сколько там их штук, тот молодец. Между прочим, Россия продает США Аляску — по-моему, где-то в начале XX века и где-то за 8,9 млн. долларов. Ну так вот, если в конкретном штате процент избирателей, отдающих свои голоса за демократов, намного превосходит голоса в пользу республиканцев, на карте этот штат будет иметь ярко синюю окраску. Если же разница не так уж и велика — тускло-синим. И наконец, если силы примерно равны, штат имеет серую окраску. Соответственно, если в штате побеждают республиканцы, он будет красным, и так далее.

Кандидат начинает в своем «родном» штате (например, железный Ариди стартует в Калифорнии), где уже заведомо жители склоняются голосовать за вас.

Теперь надо завоевать голоса остальных избирателей. Делать это можно несколькими способами.

Способ первый: Реклама. Есть реклама газетная, радио- и теле-реклама. Собственно, газеты и радио поднимают вашу популярность в границах одного штата, а телереклама действует в масштабах всей страны. Стоимости — соответствующая. Каждая реклама имеет свой эффект. Ведь взгляды у двух партий отличаются. Если поддержка войны в Ираке сделают честь республиканцу и увеличат число его избирателей, то демократу такие взгляды точно повредят. Чтобы увеличить количество тем для рекламы, в штате стоит построить штаб. Первый уровень штаба предоставит еще пять тем, второй — десять, и третий, последний, — пятнадцать. Стоит реклама три очка действия.

Способ второй: Речь. Кандидат может летать по штатам (перелеты, к слову, тоже платны, плюс отнимают 1 очко действий) и глаголить прописные истины. Само только присутствие вашего протеже в штате поднимает там его рейтинг. Речь еще больше поднимет рейтинг. О чем говорить? Темы для речей выбираются и действуют по аналогии с рекламой. Речи требуют пять очков действий.

Способ третий: Политический капитал. Одно очко политического капитала стоит три очка действия. За политический капитал можно либо же выиграть поддержку какой-то из международных организаций, либо нанять исполнителя. Организаций всего десять. Но стоит проявить осторожность в выборе. Некоторые организации смогут изменить ваши взгляды. Все организации существуют в реальном мире, но в игре называются по-другому. Они влияют на рейтинги по всей стране. Исполнители влияют на рейтинги, либо дают бонусы в пределах одного штата. Скажем, с их помощью можно уменьшить цену рекламы на 75% или увеличить рейтинг на 2%, но только в одном определенном штате. Так, пока все...

В мире удивительного

Камрад Петрович уже очутился и опять тинет свои лапы к микрофону. Позволим ему сказать? Конечно же... нет. Лучше побьем его битой ☺. Аккуратно, до полусмерти. Мы ж не убийцы. А пока мы избираем бедного кандидата, пускай скажет девушка с замечательным именем, почти прото-тип Кертиса — Вера/Надежда/Любовь.

Здравствуйте, дружок Кертис.

Здравствую, чего и вам желаю.

Здравствуйте еще раз.

Уже вроде здоровались — наверно, это Надежда пишет ☺.

Расскажи о себе, пожалуйста. Вы женаты?

Ого, какие вопросы и как сразу! Расскажу-ка я лучше о РМ.

Где-то к концу десятой недели (всего времени на все про все — 41 неделя, каждый ход — одна неделя) вас могут пригласить на шоу. Тогда в каком-то из штатов появится изображение камеры. Тут уж два варианта. Шоу могут поднять рейтинги, но могут и опустить их. Но если ваш кандидат туп, как бревно, или уродлив, как кикимора, каким бы честным он не был, на шоу лучше не соваться. Кандидата могут пригласить на одно из шести шоу, но перечислять их, пожалуй, не будем. Происходит процедура так: ведущий задает вопросы, а кандидат выбирает один из вариантов ответа. Но заметьте, что вы должны придерживаться идеологии своей партии, потому что в противном случае газеты выйдут под таким заголовком: «Народ сомневается в здравом рассудке претендента» ☺.

На 21-ю неделю вам нужно будет избрать своего вице-президента. Это не бог весть какая шишка — просто увеличивает влияние вашего протеже на определенный штат. Главное, что вице-президент ☺ обеспечит ваш штаб парочкой миллионов наличных.

А почему вас зовут Керти?
Меня не зовут, я сам прихожу ☺. Что было раньше: курица или яйцо? Извечная дилемма!

Ну так о чем я? Мы подошли к самому интересному. На карте иногда будут появляться знаки вопроса — такие себе неожиданности. Они могут быть как приятными и полезными, так и отвратительными и злыми ☺. Ну, к примеру, богатенький спонсор добавит 1 миллион долларов к вашим запасам, а может попасться и обеславивший консультант, который только понижает ваш рейтинг в штате.

Если уж у вас крошечные беденюжки — можно устраивать акции сборов, которые прибавят пару тысяч или сотен ☺ тысяч долларов.

И наконец, подсчет голосов. Каждый штат дает некоторые баллы из голосов. Всего их около 500. Ну вот, кто больше набрал — тот и, как говорится, чемпион.

Спасибо за ответ.

Не за что. Ведь я на него не ответил ☺.

Осенняя депрессия

А же если сейчас и не осень (в чем я сильно сомневаюсь, но все же ☺), депрессии были, есть и будут. А если осень, то тем душе. Тогда депрессии глубже и страшнее ☺.

Вот какими депрессивными мыслями решил поделиться с нами камрад **Червяк**:

Прив, Керт!

Сегодня у меня депрессия, как вы и догадлились.

С чем мы должны были догадаться об этом, не знаю, но, похоже, это так.

А спросить я хотел вот что: тут в одном из номеров «Мик» прощину провела Акелла или как там ее про «Политикал Машине», и я спрашиваю: брать ли эту игру, когда она выйдет?

Было дело. «Акелла или как там ее» действительно писала в «Мик» об этой игре превью. Но! Ты опоздал, камрад. Она уже вышла. Поэтому вылезай из танка ☺ и пройдишь по магазинам. Тебе повезло: все это время я как раз расписался про эту самую Машину. Ну разве что графика осталась да звук.

И вот что мы имеем: графика довольно приятная. Фигурки на карте, конечно, немного похожи — когда их много, особенно сложно понять, «ху из ху». Приходится увеличивать карту. А вот портреты кандидатов выполнены просто отлично, на шестерку. Мне очень понравился Буш. В общем, с графикой, как для такой игры, все отлично.

А раз уж мы говорим о графике, грех не вспомнить об интерфейсе. Он довольно прост и легок в освоении. Не напрягает, и отлично ☺.

Вот музыка у меня вызвала противоречивые чувства. Вначале мне понравились эти торжественные американские мотивчики, но что-то этих мелодий маловато: буквально после пары-тройки реп-леов они начинают надоедать. Хотя, в принципе, это не смертельно, потому что на музыку не сильно-то и обращаешь внимание.

О звуке даже вспоминать не хочется — их всего два вида, звуков этих: сигнал при клике мышью и гул самолетной турбины при перелете.

Итак, самое главное — геймплей. Все, что я могу и хочу сказать: игра затягивает. Да, хочется пройти эту карту, посмотреть на только что открывшегося соперника, и победить и его тоже. Хочется делать рекламу, говорить речи, летать из штата в штат, увеличивая свою популярность — и втаптывать соперника в грязь. Хочется увидеть газету с именем своего кандидата и заголовком «Победа!». Да, возможно поначалу играть слишком сложно, но ведь есть и режим быстрой игры — своеобразная тренировка, которая позволяет выбрать уровень сложности, экономики, отношения с другими странами и ситуацию в штатах («всеобщая смиренность» или «повсеместные митинги» ☺). Для совсем уж придирчивых сделай игру-фантазию — кроме всего того, что можно определить в быстрой игре, можно еще

и настроить демографическую ситуацию в стране. Хотя игра и похолодая, я признаюсь, редко ждал своего хода больше двух секунд. Но преимуществ — автозаписи после каждого хода. Правда, нормальной записи нет. Вспоминается старый анекдот.

Судья на суде:

— Вы признаете себя виновным?

Подсудимый:

— Нет!

— Ваше последнее слово?

— Сто тысяч!

Судья:

— Ну, на нет и суда нет.

К чему это я? Да к тому, что она, запись эта, в принципе и не нужна.



Кстати, однажды у меня получилось победить соперника со счетом 531-0 (в голосах), при этом еще и сколотить 5 миллионов. Велика сила великого стратега ☺!

Опять депрессия

У наслодок послушаем камрада со странным именем **Nfth**, а пока он соберется с духом, напомним, что раскладка клавиатуры переключается клавишами **Ctrl+Shift** или **Alt+Shift**. Немного критики никогда не помешает:

Журнал мне ваш очень нравится, когда я вырываю в нем «железные» статьи. Все равно их никто не читает!

Эта тема уже обсуждалась, и вот к какому выводу можно прийти: «железные» статьи уберут, когда рак на горе свистнет. Видите, сколько в нашем мире зависит от прихоти тупого животного ☺.

Ох, еще и этот постер...

Ох...

Ох, еще и эти прайсы...

Ох... А что плохого уже в прайсах?

Ну, я свое мнение высказал.

Ну и молодчина. А мы его выслушали, значит, вдвойне молодчины. Ибо хорошим слушателем быть намного сложнее, чем хорошим рассказчиком ☺.

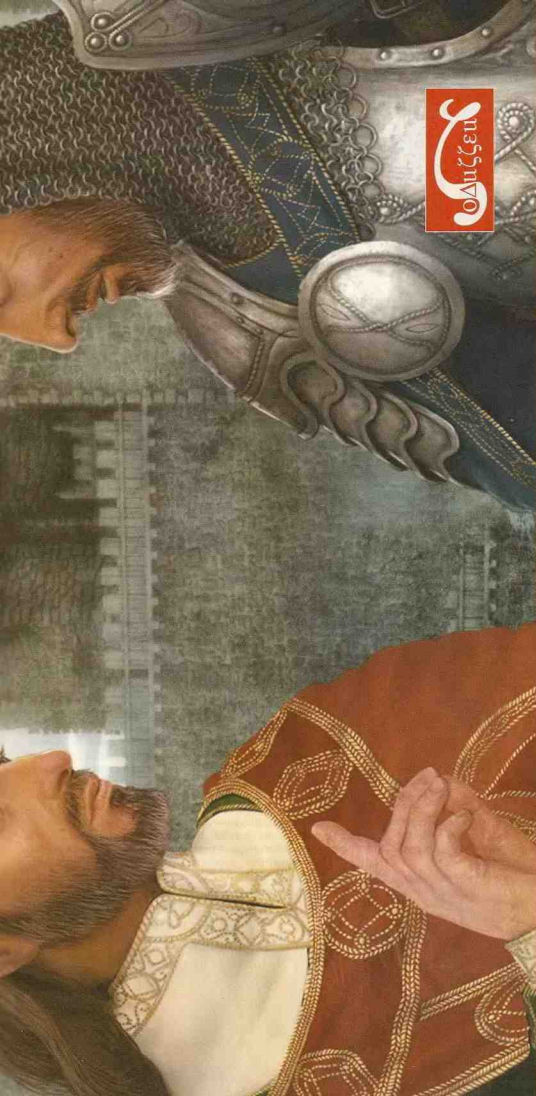
И наслодок скажу, что РМ несомненно удалась. И я рад, что «Дум» вышел еще летом. Выйди он сейчас, РМ бы просто-напросто никто не заметил. А так у нее есть шанс ☺.

Автор выражает соболезнования Петровичу, который сейчас находится в больнице. Все имена выдуманы, кроме Керти и Себастоктора. Все совпадения считать случайными. Записки™ автоответчика™ являются интеллектуальной собственностью Керти и «Моего Игрового Компьютера». Нелегальное копирование и сдача в прокат запрещены. Защищено законом 1.2 конституции США, поправка 5.4. Если вы увидели нелицензионную копию этой статьи, позвоните, пожалуйста, в реалье. Спасибо.

Критика Короля

Рыцари чести





Однѣно



СОБЕРИ

РИСУНОК

ИЗ 12 частей

и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала



Кирило ТАЛЕР

ПРОКЛЯТИЕ РАМСЕСА ЕГИПЕТ III

Предвыборная программа

Уважаемые соотечественники, люди и просто геймеры! Наш Департамент, переборов кризис среднего, младшего и ясельного возраста, вышел на открытые просторы зрелости. Нас признали такие передовые игровые государства, как *ag.ru* (упоминание: «Даже доисторические сервера Киева...»), *gamershell.com* (восторг: «Оказывается, на Украине даже есть игровые журналы» (!!!)) и наши братья-славяне из великого и могучего *GSC* (записки маркером на майке: «Ага... помним Игроград... плохо, но помним... это вы, что ли?...»).

Прошло время пустопорожней болтовни! Прошло время деления на бедных и совсем уже внештатников! Те, кто ищет врага за пределами ДЗВР: в «Игромании», в «ДПК», в «Шпиле» — пусть ищут. Они найдут там только наших резидентов — внедренных, выдеренных или пока еще не знающих, что они наши резиденты! Потому что люди, которые не гадаются, что значит получить гонорары за пологда разом, не испытали в жизни настоящего счастья. Им только предстоит это испытать...

Потому я вас спрашиваю, сколько еще Департамент будет держаться на доводчине, на поприщи слабыми еще боле слабым и на депотии спецдептов, отхватывающих себе самый лакомый кусок от истинно народного пирога хитов?

Я отвечу — недолго! Потому что я, Кирилл Талер, призываю вас, кадеты, и вас, простые жители Игрограда, проголосовать за меня!

Да, у нас не хватает средств, чтобы завоевать рынок России или три рынка Молдавии вместе взятых. Да, у нас слишком тонкая обложка. Но если десять обложек склеить в одну, она станет толще обложки «АКИ» и *Game.EXE*, она станет желаннее обложки «Плей-бой» и информативнее первой страницы «Бульваря»! Когда мы вместе — мы сила.

Если я стану Шефом ДЗВР, я обещаю вам:

1. полное равенство в подаче отчетов: в «Мике» будет опубликован самый лучший отчет. На первых порах, конечно, будет трудно. Придется лучшие отчеты подписывать ником *Tom/DOC/Ker-tis*, но мы и это переберем со временем!

2. включение в *Мик* красного постера, нарисованного рукой жителя Игрограда, из некакого-то разбужшего от денег и графических программ дизайнера. Народную культуру в массы! Опыт рисования обоим у нас уже есть;

Разработчик: Kheops Studio
Издатель: The Adventure Company
Локализация: Nival Interactive

Системные требования:

✓ минимальные: P 3 600 МГц, 64 Мб ОЗУ;

3D 32 Мб видео;

✓ оптимально: P 3 800 МГц, 64 Мб ОЗУ;

3D 32 Мб видео; 1.9 Гб на винте

3. введение еженедельной рубрики «Агрой». В рубрике будет рецензироваться самая худшая игра недели, самая худшая статья недели или самый худший автор недели! Касательно автора: кадетов будет опускать на две полосы, агентов на три, спецдептов — на четыре, с советами по опусканию в последующем номере;

4. «Автоотчетчик» станет истинно народным достоянием — дежурный по «Автоотчетчику» будет назначаться народным голосованием или вытягиванием спички. Кому достанется обломанная спичка, тот и пишет «Автоотчетчик»;

5. рубрика «Железо» не место в отчетах Департамента! Сначала мы изгоним «железячников» со своей территории, а потом торгнемся и на их земли — половина «МК» будет посвящена играм!

6. отменяется непосильный налог — 0.5 л. пива для тех, кто хочет опубликовать свои отчеты в «Мике». С момента избрания меня Шефом для публикации будет достаточно только сухариков «Бим-Бим». Я повторяю — только сухариков «Бим-Бим» со вкусом холода и крена!

7. любой внештатник-кадет сможет три дня в месяц побыть штатником-агентом: в пятницу, субботу и воскресенье;

8. папмеры при входе в бухгалтерию будут раздаваться бесплатно или по оптовым ценам;

9. вход на *MiKPortal* станет доступен не только с PC и мобильных телефонов, но и с телевизоров, радиоприемников и турникетов метрополитена;

10. на вырванные от колоссальной прибыли деньги при входе в ДЗВР будет отлит бюст *Rand'a* в три натуральных величины с позолотой, бахромой и электрошоком «Антиголубь».

Пока мы вместе, мы сила!

Тому що Талер

Входе дружественного визита на родину Тутанхамона, а точнее — в Древний Египет, Кирилл Талер ознакомился с достопримечательностями этого края, так многого его сердцу (о чем он неоднократно упоминал в своих мудрых отчетах).

Первым делом Талер посетил своего давнего друга — движок *Omni*. В неофициальной обстановке Талер упомянул о том, что всегда симпатизировал этому движку, особенно в авантюрах класса «В» и «С», а также «Х» и «Z». Также на краткой пресс-конференции Талер упомянул о старой и мудрой женской поговорке, согласно которой девушкам в безвыходной ситуации следует расслабляться и получать удовольствие. Кирилл признался, что после последней встречи на нейтральной территории *Aiga* он понял, что с *Omni* ситуация действительно безвыходная, и ему остается только расслабляться и получать удовольствие, чем он, Талер, и собирается.



ся заниматься в ходе всего визита. Тем более что Египет — это Древний, что настоящий, что в Далекое Будущее — есть исконная территория уважаемого Омпи, а в чужой монастырь со своим уставом не лезут.

После этого Кирилл зашел на приятельский ланч в Главное меню *Egyptian Prophesy: The Fate of Ramses*, известного в нашем Департаменте как «Египет III: Проклятие Рамзеса».

Промотеру Главное Меню и встретившись там с разработчиками из Kheops Studio, приложившими руку к такому нобелевскому лауреату, как *Crystal Key II*, Талер был настолько расстроган, что разрыдался. Плач Талера, вероятно, был обусловлен чрезмерным состраданием к «Хеопсам», которых Рамзес проклял да конца жизни придумывать квесты про Египет. Рыдал он несколько часов, не переставая, пока его соратники не наметнули кандидату в Шефы, что его ждут другие визиты, и не только в Египет. И не только в миры, сотворенные Kheops Studio.

Также крайней неожиданностью для — пока еще — агента стал патронат над «хеопсами» правозащитной организации *Adventure Company*. Увидев достойных джентльменов, стоящих на защите волеизъявления любой адвентуры, а особенно адвентур калечных, социально неадаптированных и обиженных богом, и опасаясь, что Рамзес успел проклинать и «Компанию Адвентур» (есть ведь за что), Талер резко свернул неофициальную программу и постарался придать максимально серьезный вид своей рабочей поездке по стране величественных пирамид, недвижимых сфинксов и могущественных артефактов.

В поисках электората

Как уже говорилось ранее, изобавившись от первобытного и божественного ужаса, вызванного встречей с *Adventure Company*, Кирилл затерялся в библиотеке Главного Меню. Какое же было его удивление, когда вместо множественных ссылок на артефакты, способные одним своим видом повергнуть Вселенную ниц, он нашел довольно обширную и, что самое главное, практически достоверную мифологию Египта, имена Богов, самые значимые события и другие факторы, способствующие плодотворной рабочей поездке.

Как вы, наверное, знаете, Ра, Сет, Анубис, Осирис — это не названия планет-звездосветов в галактике Всех-Убыло-Один-Останусь, а всего лишь божества Древнего Египта. Несомненно, тот факт, что в «Египет III» особое внимание уделяется именно истории Египта, а не «жесту с пятно сапфирами», убедил Талера в правильности выбора, и он, испив библиотечно-исторических знаний, смело пошел в народ.

Достойный кандидат в Шефы Департамента должен быть готов к любым неожиданностям, потому, оказавшись в шкуре, а точнее сказать, в обличье молодой и очень симпатичной жрицы Майя, дочери верховного жреца, Кирилл почти не растерялся. О том, какие косые и исполненные похоти взгляды могли бросать на него его коллеги, оказался он в таком виде на территории ДЗВР (как известно, древние Египтяне одевались более чем легкомысленно), кандидат старался не думать.

На какое-то мгновение, правда, смутило его собственное (теперь уже) имя. Однако, памятуя о связи пирамид Египта и Центральной Америки, Талер решил не обращать внимание на подобные мелочи.

Следующей мелочью стало осознание профессии Майи Талера. Вы знаете, как называлась наидревнейшая женская профессия? Правильно: следователь...

Тысячу с лишним лет до н.э. взошедший на престол (трон, пьедестал) Рамзес II ввел культ личности, назвав себя сыном бога Ра. Либо сам светлый Ра не признал отцовство, либо жрецы из конкурирующих храмов постарались, но Рамзес II занемог. Не мог он долго, пока не обратился к своему божественному Отцу, и тот, вняв просьбам, посоветовал фараону для излечения отойти к храму Абу Симбел.

Храм возводился с размахом, на строительство привлекали лучшего архитектора тех времен — Пасера. Венцом храма должен был стать величественный Обелиск...

На Пасера упал камень. Камни падали и на остальных рабочих, но на Пасера упал самый большой. Любимец фараона выжила, но

оказалась не в том состоянии, чтобы вставать с подстилки, не говоря уже о том, чтобы продолжать работу. Камни продолжали падать. И в самый разгар такого вот форменного бардака в Храме и появилась Майя (которая теперь еще и Талер), чтобы расследовать необычайные явления. Кто хотел авторизовать строительство? Недоброжелатели? Жрецы конкурирующих храмов? Злые духи? Темные Боги?...

Как всякому следователю, Майе пришлось преодолеть не только суеверие строителей, но и дискретное предвзещение, довольно пристойную, но все же спрайтовую графику и собственные страхи... Укреплять же дух следователя должны: во-первых, тот факт, что у молодой жрицы по ходу игры будет развиваться магия, как в настоящем RPG(!), а во-вторых, ролики, которые даже приятно наблюдать.

Нам остается только пожелать Талеру удачи на его сложном пути, а также твердости духа для аннигиляции... тьфу, иннаугурации по возвращении.

Несколько слов в неформальной обстановке

Друзья мои! Когда я попал в мир Древнего Египта, атмосфера упала на меня с неба, подобно отколошемуся носу сфинкса. Я терпел и шел дальше. Посещая тяжелобольного Пасера, погружаясь в запретные гробницы и путешествуя в другой конец Египта, я свято и беззаветно верил, что перед нами очередной высочайший из палыда аутой.

Увы... Увы, господа, это не аутой! Ни с большой, ни с маленькой буквы. Конечно, небо здесь не идет ни в какое сравнение с любой мало-мальски графически проработанной адвентурой. Конечно, Омпи, сколько его ни модифицируй — а над этим дедуляном опять-таки очень плотно поработала — остается прошлым веком. Ибо осяса можно модифицировать максимум до муля, но никак не до лошади!

Но, господа, — это лучшая игра про Египет из всех игравших мною. Лучшая хотя бы потому, что женщина действительно в те времена могла вести расследование, а управляющий Пасер действительно существовала, равно как и Рамзес II.

Никто не отменял пиксель-хантинга, да и не отменит, потому что зло — вечно. Но создатели КВЕСТОВ наконец-то потихоньку начали прислушиваться к игрокам и превращать свои изделия в АДВЕНЧУРЫ. А адвентура наставляет на том, чтобы интересен был сам процесс прохождения игры (путешествия), а не процесс ломания головы над сверхсложной загадкой с тремя интергламами и десятью переменными. В «Египет III» этот момент, наконец, появился, как и логика в загадках. Наконец-то появились разветвленные (!) и умные (!!!) диалоги. Наконец-то вместо раскореженных кукол я узрел NPC — даже от умирающего Пасера веяло аристократизмом, в отличие от древнеегипетского прораба или тем паче простого рабочего.

Слишком поздно.

Случись это чудное превращение чуть раньше, я бы не полез в хреную политику, я бы не начал кидать дурацкие лозунги... Знаете, когда гейм-журналист лезет в политику? Когда у него внутри пуста. А пуста у него внутри, когда несколько месяцев подряд нет хороших игр...

И на встречу с «Египет III» я уже шел обреченным.

Мальчик так долго кричал: «Воалики!», что когда появились настоящие воали, ему никто не поверил.

Квесты про египтян и Египет по жизни делались настолько топорно и конвейерно, что даже появившийся *The Fate of Ramses* не смог мене переубедить. Думаю, как и многих из вас, наившихся пирамидами по самое «не надо!!!».

Эта адвентура не принесла мне веры, зато дала надежду. Надежду на то, что в ближайшем или не совсем ближайшем будущем игра можно будет не только опускать, но еще и ИГРАТЬ в них.

Даже сашком поадно лучше, чем совсем никогда. За это спасибо тебе, Египет... Египет III.

И никогда не играйте в политику, ни в большую, ни в малую. Никогда!

★ MARINE ★

HEAVY GUNNER

Morte morte@list.ru Shaman.AD

VIETNAM

Разработчик: Brainbox Games

Издатель: Groove Games

Жанр игры: FPS

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-750, 128 Мб ОЗУ,
32 Мб;✓ рекомендуемые: P 4-1.0, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб

Мирно светило только что взошедшее солнце, на небе не было ни тучки. День, как всегда, обещал быть очень жарким. Джунгли издали казались абсолютно пустыми. Они были особыми, потому что их никогда не касалась рука человека, и никогда нога человеческая не топтала этой высокой, сухой травы. Но пустыми джунгли казались только издали, на самом деле там бурлила жизнь всяких причудливых животных и непонятных букашек. Мирно шелестели пальмовые листья от слабеньких, но регулярных порывов ветра. А неподалеку от всей этой идиллии располагалось временное поселение — точнее, военный лагерь, — из которого доносился громкий голос одного Генерала, который давно вошел в историю перманентного запоя.

— Ну что, салаги, будет вас папа учить! Тут не место маленьким сынкам. Если вы думали, что в штабе писарями отсиживаетесь, то сильно ошиблись. Вы попали в самое сердце ада. Тут война, смерть на каждом шагу. За ваши жалкие душонки никто домашнего трофея не даст. Здесь не действуют правила законности и морали. Вы будете убивать или будете убиты. А кто не подчинится приказу — под трибунал, однозначно. Вы догадываетесь, какой тут будет трибунал, без присяжных и судей. Да я вас просто пристрелю, другого выбора вам не предоставится.

Сейчас я схожу за картой вашего первого задания по спасению таких же заморышей, как вы, а пока меня не будет — сделать сорок отжиманий и бежать за сигаретами.

— Вообщем-то в джунглях сигареты не растут.

— Да, действительно, — задумчиво сказал генерал. — Значит, настрепайте в казармах, не меньше пачки, а за прекращением — двадцать кругов вокруг казармы.

Один солдат хотел сказать, что здесь и казарм-то нет, но подумал, что лучше бегать вокруг несуществующей казармы, чем вокруг существующей. Этот солдат был особенным — он умел думать.

— Кто не сможет прожить, того на мяско пустим. Знаете, время сейчас тяжелое, пайка все равно на всех не хватает.

Генерал на секунду задумался, вспоминая, как продавал вагон тушенки.

И удалился с улыбкой на устах. Настроение у него сразу начало улучшаться — особенно, когда раздался топот солдатских ботинок.

Heavy Gunner является продолжением серии игр о бравых солдатах, которая уже включает в себя *Marine Sharpshooter 1&2*. Если вы слышали об этих играх, то можете представить, о чем идет речь. А если не слышали — вам просто повезло. А не будем рассуждать о прошлом, а посмотрим, что нам преподнесли разработчики.

На этот раз перед нами далеко не симулятор снайпера, а «групповой» FPS. Назвать командой кучку имбецилов никак не получится. Но обо всем по порядку. Действие игры происходит в далеком 67-м году во Вьетнаме, о чем нетрудно догадаться из названия. Небольшой отряд морских пехотинцев получает задание спасти из плена четырех своих товарищей. Правда, благополучно долететь до места высадки вертолет со спасателями не смог. Вот и придется нам, чтобы спасти своих из плена, пешком пройти через джунгли, избежать множества опасностей и накапать всех противников демократии и американского образа жизни. Сюжет, как и ролики, которые сделаны исключительно на движке игры, под завязку наполнен драматизмом и пафосом. Посмотрите, как злобные вьетнамцы издеваются над бедными американскими солдатами! Такое впечатление, что в кон-

це игры вместо слов The End будет надписи типа «Ты нужен своей стране, сынок!». А чего стоит главный герой, который остается, чтобы отомстить злобному генералу за надругательство над военнопленными! Честное слово, я плакал. Ну не могу без слез смотреть на это убожество.

Грант-пулеметчик

Падно, от сюжета толку ноль — перейдем непосредственно к игровому процессу. Хотя он слез не вызывает. Под наше управление попадает стрелок 6-го корпуса морской пехоты по имени Грант. Этакий Джон Рэмбо, задача которого — прикрывать своих товарищей шквальным огнем. Но, видно, у них в армии стрелок такого рода имеет более широкий спектр задач. Вот и приходится кроме прямых обязанностей обезвреживать снайперов, разыскивать секретные документы, минировать/разминировать мосты, катакомбы, дороги и т.д. Хотя, может, его просто капитан недолюбливает (похоже, после последнего нашего приключения у него пуля в голове застряла), вот и сваливает всю работу на бедного пулеметчика.

Подчеркнуть специализацию нашего протеза разработчики решили нехитрым способом. Когда вы подходите к объекту, который можно использовать в качестве небольшого укрытия (мешок с песком, бревно, пенек), на экране появляется значок, указывающий, что необходимо оказать посильную помощь соратникам, а место, где вы станете эту помощь оказывать, будет светиться желтым. Нажав на действие, вы попадаете в режим Gunner'a. Игрок автоматически переключается на пулемет, запас патронов становится неограниченным. Если раньше враги убивали вас с двух-трех попаданий, то теперь Грант может выдержать минимум с десяток, но и противники начинают накатываться волнами. Очень на-



поминает тир. Еще стоит обратить внимание на индикатор под вышеупомянутым значком. Он показывает, сколько времени вам осталось на то, чтобы войти в режим Sniper'a. Если не успели — вы погибаете (наперно, свои расстреливают за неподчинение приказу). Времени обычно предостаточно, так что не стоит со всех ног бежать, только увидав желтый камень и лихорадочно жать на все кнопки. Я только к концу игры понял предназначение этого индикатора.

Чтобы игрок не заскучал, ему в добровольно-принудительном порядке придется покататься на разных видах техники, как на водных, так и на воздушных. Но только в роли стрелка. Правда, и здесь нужно быть осторожным, иначе можно и себя незаметно подорвать.

Геймплей довольно разнообразен и не придется. Игра короткая, всего десять уровней. В данном случае это плюс.

**Что мне снег, что мне зной,
Что мне дождик проливной,
Когда мои друзья со мной!**

Так как одному в джунглях бегать страшно, то бегать мы будем отрядом. В который, кроме самого Гранта и капитана, еще входят медик, инженер и парочка солдат. Самый полезный из них, безусловно, медик. Потому, что лечит он только вас, остальные солдаты просто неуязвимы. Притом безвозмездно и в неограниченных количествах. И здесь есть секретная мини-игра, о которой, думаю, не подозревают даже сами разработчики. Называется она «Догони медика». Догнал — полечился, а если не успел, то придется обойтись без пополнения здоровья.

Раз уж вспомнили о напарниках, то вспомним и об их интеллекте. Точнее, об его отсутствии. Вроде, и бегают быстро, и стреляют много, а попадают мало. Про то, что у них любимое место расположения — на линии вашего огня, я вообще молчу. Низкий земной поклон девелоперам за то, что сделали их неуязвимыми, и за то, что препятствия обходить научили. И на том спасибо. А то умирили бы как мухи, да за каждый угол цеплялись бы. АИ противника ушел немногим дальше. Вьетнамцы стреляют очень метко, но, а в то же время, враг может подбегать вплотную или спокойно пройти мимо вас, не причинив никакого вреда.

Выбор оружия в игре примитивен. Но стреляет оно просто дико. Например, из M60 можно сделать headshot на очень большом расстоянии. А на пистолетах с этого расстояния вы даже не попадете в врага.

Что за новобранцы пошли, какие-то они несообразительные, совсем устава не знают. Ничего, тут их научат жизни.

У входа на засекреченный объект Генерал заметил прапорщика, разговаривающего с рядовым, который схибно ухмылялся. Опять что-то задумал, подумал он, и решил подойти послушать разговор.

— Товарищ прапорщик, разрешите обратиться.
— Валей, — вяло бросил в ответ прапор.
— А почему у нас стаканы бракованные? — спросил рядовой, покосившись перевернутый стакан. — Вы только посмотрите — отверстие для питья наглухо запаяно, что же делать?
— Глупый ты солдат и несообразительный. Посмотри, здесь же еще и дна нету!

Услышав это, Генерал аж покраснел от злости, сразу вспомнил междоусобицу и матерей всего нашего отряда и послал прапора следовать за тренировкой остальных солдат. А еще громко крикнул ему вследа: «Наверно, перед призывом в дурке алименты была!» Потом повернулся к рядовому и начал что-то рассказывать про заупитавшу — мол, будешь там сидеть до конца войны. Что рядового в принципе устраивало, но он тут же осмелился перебить генерала.

— Да вы что, у меня же клаустрофобия, и справка имеется.
— Что еще за клаустрофобия?
— Вы не поняли, клаустрофобия — это боязнь замкнутых пространств, а не то, что вы там подумали.
— Справка, говорите, имеется? Странно. А когда на кухне ночью общие продукты общей водкой запивали, закрытых помещений не боялся. И когда три дня из душевой не выходил после того, как всей роте слабительного подсыпал...
— Пожалуйста, можете не продолжать.

— Ладно, но все равно придется тебя наказать, — лицо генерала просветлело — видно, что-то нехорошее придумал: — Поидешь на задание с маленькой группой и, надеюсь, вообще не вернешься. А то сколько можно писарем сидеть.

— Вы что, мне в джунгли нельзя, у меня макофобия, я если увижу макаку — сразу в обморок, вот справка. Да и китайцев я не перевариваю, они с виду все какие-то большие, маленькие все такие, шупленькие, перекошенные, желтые. А вдруг это заразно?

— Во-первых, мы во Вьетнаме, тут китайцев совсем нету, одни вьетнамцы.

— Так они же все на одно лицо.
— Не перебивай старших по званию! Чтобы не заразить-ся, ты их перестреляй. А справку спрячь, тут макаки не



водятся. Но на всякий случай я с вами медика пошлю, он человек квалифицированный — любые ранения и болезни может вылечить зеленкой. А в самом крайнем случае и спиртом побалует.

— Эээ...
— Никаких «эээ», морфий я врачу не доверю, а то будет, как в прошлый раз: ни раненых, ни морфия назад не доставили. Сбор в два часа под большими часами.

Рядовой, конечно, хотел возразить, что в джунглях нет больших часов, но Генерал был уже далеко.

**Да что ж ты страшная такая?
Ты такая страшная...**

Графика — это яркий пример того, что могут сделать кривые руки с движком Unreal. Выпустить такое в 2004 году — это, как минимум, нагло. Открытые пространства выглядят удручающе, закрытые — не лучше. Невнятные спецэффекты, а освещение (вспоминаю свет фонарика и вздрагиваю)... Дальше лучше не продолжать. За физику игры отвечает известный движок Karma. Точнее, за физику тела. Все остальные предметы законом земного притяжения, как и остальным законам физики, судя по всему, не подпадают. А полет гранаты может просчитать только высказатель.

Музыка и звук особых нареканий не вызывает. Есть — вот и хорошо. Не мешает — замечательно. Фразы солдат очень колоритные. Примеры приводить не буду, все равно цензура вырежет.

Как ни странно, в игре присутствует атмосфера. Не Vietcong, конечно, — но лучше, чем ничего.

The End

Вывод очень простой. Покупать эту игру? Ни в коем случае. Если продавец предложит вам такое купить, сделайте дома его кулаку вуд и засуньте в морозилку. Пусть помучается. Хотя меня игра не раздражала, а это уже хорошо. Может такое «счастье» кому-то и понравится, но есть более достойные игры, которым можно уделить свое свободное время.

Виктор КОВАЛЬ aka Dorian



Разработчик: BBC Worldwide Limited
 Жанр: файтинг или аркада, кому как нравится
 Дата выхода: 2001 год
 Системные требования: P-300, 64 Мб ОЗУ,
 3D-видео

В ДЗВР последнее время творилось что-то неладное. Из-за дверей не так давно появившегося отдела под кодовым названием «Архив» несколько дней раздавался скрежет пилы, вой автогена и ляззание молотков. Звучки смолкали лишь на очень короткий срок — дверь слегка приоткрывалась, и в коридор выныривала странная фигура в черной накидке, короткими перебежками передвигаясь к отделу материального обеспечения. Уже через 5–8 минут незнакомцу проделывал обратный путь к дверям «Архива», до зубов вооруженный молотками, плоскогубцами и другим столь необходимым для исследований в ДЗВР инструментаром. И снова раздавался жуткий скрежет, ляззание и рев моторов.

Неопознанный объект

Приветствую тебя, Геймер. Ты, наверное, уже привык к современным играм, можешь с завязанными глазами отличить «Дьяблу» от «Старкрафта», а «Тетрис» от «Лайнсов»? Тебе известны все игровые жанры, а душа все равно просит чего-то нового, неизведанного или давно забытого. Есть род игр, по которым, уверен, ты не можешь не скучать. Это всеми забытые файтинги роботов — жанр, на который долгое время никто не обращал никакого внимания. Действительно, зачем лезть в неизведанные миры, когда на очередном удачном клоне или громком имени можно срубить неплохую сумму внебюджетных, совершенно не утруждая себя работой? Именно поэтому особенно приятно осознавать, что есть еще на земле люди, способные на риск. Пуская иногда случаются провалы (см.: «Мик» №9 (19) статья Robot Arena), но кто не ошибается, тот и не учится. Поэтому предлагаем отмотать назад несколько лет и вернуться в 2001-й, когда некая фирма BBC Worldwide Limited решила попробовать свои силы на просторах импортного роботостроения. Сказать, что у нее ничего не получилось, у меня язык не поворачивается, хотя и о шее-де тоже говорить не пристало. Все же этот экспонат заслуживает внимания, поэтому пройдемте-ка в зал. Итак, картина под названием **Robot Wars: Arenas of Destruction**.

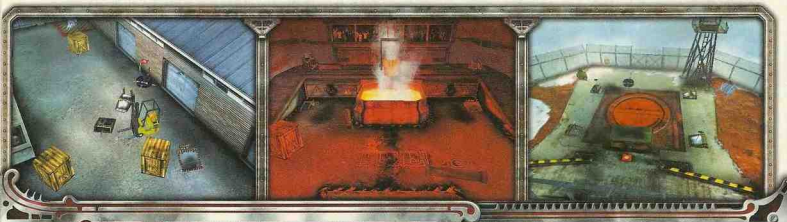
По жанру эта игрушка является таким себе файтингом: на арене мечутся по совершенно анархическим траекториям толпы робо-

тов и «мочат» друг друга кувадами, пилами, шипами и прочей страшной дребеденью. Среди этой толпы свихнувшихся пылесосов присутствует и наш любимец, собранный с помощью наших пальцев рук, мозгов головы и клавиш компьютера. Цель игры заставляет вспомнить незабвенного Дункана Мак-Лауда, который все время хотел остаться в гордом одиночестве ☹. Но не все так просто, как кажется на первый взгляд...

Сделай сам

Как и положено, с самого начала нам предлагают заняться сборкой некой конструкции, способной разрушать себе подобных. Для этого можно посетить следующие точки сбора металлолома: магазин, свалку или что-то вроде персональной барахолки, где хранятся ваши запасные детали. Сразу радуется довольно-таки обширный список всяких предметов, необходимых для нормального и полноценного функционирования «железного любима». Начинается сборка с выбора корпуса, который и будет определять расположение и количество оружия, а также внешний вид всего «меха». Вы мечтали о роботе-параллелепипеде ☹? Есть такое! Или вам больше по душе робот, смахивающий на мусорный совок? Пожалуйста! А может, попробуем сотворить T-34? Доступно и это. Короче — можно все. Справившись с этой задачей, смело переходим к определению способа передвижения. Передвигаться можно на гусеницах, имитируя танк и напаяв себе под нос марши ☹, или по старинке, на колесах. Для тех, кто подумал, что этим все проблемы, связанные с доставкой робота из пункта «А» в пункт «Б», исчерпаны, сообщаем — ничего подобного ☹. Разработчики довольно-таки тщательно разобрались в конструкциях передвижных систем и поэтому знают, что для безопасной езды необходим также элемент питания и передача. Источником питания — куча. Начиная от 6-вольтовых батареек неизвестного производителя, невольно застревающих вниманием на двигателях от газонокосилок и заканчивая чем-то непонятным, называемым «четырёхтактный мегаватт» ☹.

Движки выбраны, под них подбираем передачу, коннектим это все с колесами или гусеницами и переходим к самой интересной части сборки: выбору орудий уничтожения/испепеления/раздробления/искромсания и т.д. и т.п. ☹. А тут...Эх, размахнись рука, раззудись плечо ☹. Топоры, пилы, огнеметы, колья, тараны, захваты, ковши и автоген... Игрока, попавшего на эту страницу настроек, тут же одолевает желание напечатать все ЭТО на свое творение и быстро выскочить на арену, крича: «Вы также видели?» и размахивая флагом ☹. Совершенно закономерно появляется вопрос: что же может от этого всего защитит? Первая мысль,



которая приходит в голову: «Ничего» ☹... Но вдруг взгляд падает на спастительную надпись «броня», а вслед за взглядом тянется и курсор мышки. Как и положено, основных классов брони три: слабая, средняя и сильная. Видов брони маловато — всего шесть, отличающихся стоимостью и весом.

Вроде бы со всем справились, все собрали, остается только косметический ремонт ☹, который заключается в покраске и припаятии чипов разной мишуры: глаз, гудков, флагов, кромочных лапок, плавающих и т.п.

Вот оно, наше творение, весело крутится в окне мастерской, сверкая только что нанесенной краской и весело прыжками только что смазанным мотором. Любуемся им пару секунд и сразу переходим к тому, ради чего оно и было создано — к менюхе с типами сражений ☹.

Битва пылесосов, или Кто хочет по чайнику

Ну, выбор основных битв вполне стандартен. Есть кнопка, на которую никто никогда не нажимает, под названием Тренировка ☹. Кстати, я тоже не советую на нее нажимать — слишком скучно. Далее нам предлагают сравниться с соседом по стулу. Конечно, никто не забыл и про одиночные битвы типа 3х3 ☹, позволяющие попрактиковаться в общении. И наконец, самая главная кнопка — профессиональная игра. Поговорим именно о ней.

Как уже можно было догадаться, для апгрейда робота нужны новые девайсы, а для получения новых девайсов нужны деньги, а чтобы получить деньги, нужно выигрывать битвы. И тут я хочу поблагодарить разработчиков игрушки за то, что они решили не ограничиваться тупым режимом дематка. Нет, дематка, конечно, есть, куда же без него ☹, но к нему добавили еще и такие экзотические вещи, как C1F, в котором наше железное творение носится с флагом по арене, а за ним несется толпа народу (наверное, авторграф хотят получить ☹). Есть и режим, противоположный C1F — bombing run, не путать с анриловским! Тут в начале раунда какому-нибудь счастливцу бог посылает кусочек динамита с детонатором, а счастливцев тут же стремится с кем-нибудь этим подарком поделиться, передав бомбу товарищу. А товарищу люди не жадные, и с воплями: «Не надо, оставь себе» начинают от него срываться. У кого бомба задерживается слишком долго, тот и взрывается. Есть и совсем новые фишки, например, нанесенный ущерб, где надо развалить побольше буталофору на арене и размотать максимальное число противников, или разоружиться — что-то типа дуэли. А окромя всего этого, для участия в каждом поединке вводятся ограничения по весу, стоимости робота и типам оружия. Так что кто из нас подумал о создании дорогостоящего робоманьяка, имеющего на борту атомную боеголовку, противотанковый гранатомет и плазменную пушку и готового порвать всех и вся в любой битве, тот может смеяться с этими мечтами поподробнее ☹. Надо уметь побеждать не деньгами, а умением. Как намного интереснее. Чего стоят битвы на одних только топорах? А поединки в легком весе, когда ничего не стоит перевернуться, подставив себя под удар?

Потому ограничения смело можно заносить в плюсы игры. Чтобы сделать каждую битву уж совсем непохожей на другие, разработчики изобрели для каждой из арен свои изюминки. Это и открывающиеся в самый разгар боя ямы, и огнеметы, и стены с шипами, и люки с ракетами, и кнопки для активации разных неприятностей, и многое другое. Можно открыть яму и спихнуть туда противника, можно задействовать магнит — в общем, почти любая вещь на аренах несет разрушения. А какие арены построены — просто загляденье! Приведу пример. Битва на крыше, маленький клочок твердой земли на сумасшедшей высоте, все носится, все друг друга уплет. Но мы-то знаем, что стекаящий купол прямо по центру арены не просто так построен. Подъезжая, пару ударов молота — ола! В центре крыши дыра, куда и спихиваем всех конкурентов. Или арена-причал — горящих железных парней так и тянет испускаться ☹. Кстати, доступ к но-

вой арене откроется только при наличии у вас некой суммы честных заработанных денег, поэтому прежде чем апгрейтить «меха» подумайте — может, лучше открыть новую карту и там подзаработать побольше, чем играть на старой за копейки.

Настала пора сказать пару-тройку слов о геймплее. Да, когда играешь битву один на один, становится скучновато, но как только машин собирается штук шесть... Вот тут и начинается самое оное ☹. Отломанные топоры и пылы, куски покореженного металла, летающие в разные стороны. Старые пионеры истекают слюнами при виде такого количества несданного металлолома ☹. Короче в эти моменты забываешь обо всем и просто давишь на кнопки ударов. А когда в эту суматоху вмешиваются «гварды углов»... Это такие суперпрокачанные роботы, из которых можно было бы сделать по 3—4 обыкновенных робота. Имея на себе соответствующий випон и армор, разбивают титановый корпус с пары ударов. Правда, в битву они вступают только тогда, когда какой-то робот-псих случайно (или с чьей-то помощью ☹) попадает на их территорию, то есть заезжает в угол. Очень правильная идея: если бы их не было, мочить противника было бы слишком просто: зажал себе в угол и дули сколько хочешь. А так... Попробуй, туда заедь, если там такая машина стоит.

И на закуску немного об управлении. Проще придумать нельзя — управляет четырьмя кнопками, определяя направление движения, две кнопки зарезервированы под атаки.

Цвета и звуки

Вот за что еще стоит похвалить игру, так это за музыкальные треки. Конечно, не металл и не хард, но духу игры вполне соответствует. Такие себе ненавязчивые композиции, мирно плавнющие на заднем фоне. Почему на заднем? А потому что на переднем фоне вопит и надрыдается комментатор! Это что-то — комментарии точно соответствуют тому, что происходит на арене. Да и стиль комментирования именно такой, какой и должен быть. Кто хоть раз слышал, как комментаторы игры НХЛ на Западе, меня поймет. Конечно, через определенное время это начинает надоедать, но все равно прикольно.

Про графику особо сказать нечего. Как и положено играм такого типа, все задники прорисованы блекло и неинтересно, а элементы арены и бойцы — довольно неплохо. Зрителю, как им и плавается, представляют собой плоские, хотя и «анимированные» фигуры. Все как обычно ☹.

Пирог и пышки

Ну, угадывайте, что может испортить такую, казалось бы, интересную и нестандартную игру? Правильно! «Крутейший» и «навороченнейший» интелект, подобный интелекту барана, стучащего в стену, когда рядом есть дверь. Компьютерный соперник с самого начала битвы по прямой (!!!) приближается к «точке контакта» и начинает ломать вашего робота. Все вроде бы правильно, НО! Давайте представим такой нонсенс как наличие ямы на пути его следования ☹. Он даже не попытается ее обехать! Таким образом мне удавалось завалять машинки, которые были намного круче меня. Ситуация, правда, становится поинтересней, когда количество народа уменьшается. Действительно, затолкать пять драчунов в одну маленькую ямку гораздо сложнее.

Ну а все остальное в игре я бы смело занес в плюсы. Откровенно пародовала физика битв. Например, легкая масса влетит в противоположную стену, расплющится и медленно сползет вниз ☹. Корпус от ударов деформируется — пускay по одному и тому же сценарию, но все же. Робота заносит при неаккуратном управлении, переворачивает. Отменные находки по части режимов битв и начинки арен (особенно порадует отечественного геймера карта «Сибирь» с заветной красной кнопкой ☹). Хорошая реализация комментариев сражений. Возможность устраивать массовые сражения, а не только дуэли. В общем, игрушка почти удалась. Чуть-чуть не дотянула до оценки «отлично» — но поскольку ничего подобного на рынке игровой индустрии нет, можно смело снять шляпу.

САНДУЛ Георгий aka Жорик

CENTURION

Разработчик: Kellin Beck and Bits of Magic

Жанр: TBS с real-time битвами

Системные требования: IBM 286, 2 Мб ОЗУ и выше.

Дата выхода: 29.05.90

Вступление

Жители Римской империи! Сегодня мы с вами вернемся во времена священной древности! Во времена, когда не было и в помине Placitorians' ov, Caesar's ei и Legion' ov. Во времена, наступившие через 400 лет после основания вечного города Рима братьями Ромулом и Ремом, вскормленных молоком Великой Волчицы...

Ave Caesar!

Аве Цезарь!» — скандировали древние римляне, славя своего повелителя, и поднимали в его честь кубки с божественным нектаром, сделанным из винограда, собранного на склонах высокогорной Италии. И именно Цезарем, а не простым центурионом, станете вы, запустив эту замечательную даже по сегодняшним меркам игру.

Итак, начнем по порядку. Что же мы видим с первых минут игры? Ага! — историческое повествование об основании Рима, постепенно выплывающее на экран. А на заднем фоне — Великая Волчица, вскармливающая братьев-основателей Ромула и Рема. Заставка, как для 90-го года, вполне пристойная. Но главное то — не заставки и прочая мишура, а качественный геймплей. И что же, имеется он в наличии? На этот вопрос есть только один ответ, окончательный и не подлежащий ожалованию — ДА!

Это все мне?

А да, — именно все и именно вам. Вся Римская Империя в вашей власти. Но для начала ваша империя — всего лишь территория современной Италии. А, как мы знаем, разумное, доброе и вечное постоянно пытается расширить горизонты влияния. В нашем случае под разумным и добрым следует подразумевать нашу Империю, а под расширением горизонтов — захват других стран, поражение народа и прочие прелести развитой римской культуры. Перед нами — карта Европы, ткнув в любую область которой, мы получим либо название государства (если оно

еще находится во власти темных варварских племен), либо — если провинция находится в нашей власти — меню контроля провинции.

Администрирование аннексированных областей

Область, захваченная вами (сам способ захвата будет описан чуть позже), имеют несколько показателей и множество функций. Первый и самый важный показатель — это «душевное» состояние народа. Тут все просто и незатейливо — если вы давите своих подданных зверскими налогами и грабите их провинцию, они могут и взбунтоваться, а если все в ажуре, то есть налоги маленькие, да еще имеется ублажение со стороны властей, которое проявляется в форме проведения всеческих игр и состязаний, то количество электората, почитающего вас как бога, значительно увеличится. Если уж речь зашла о налогах, то необходимо отметить, что в игре есть пять степеней этого безобразия — от практически нулевой ставки до ставки «Искупить их налоги!».

Отдельно следует отметить специфическую роль «начальной точки» — Италии. Именно в этой провинции вы можете установить общий процент налога для всех провинций, а также именно здесь есть уникальные возможности поучаствовать в гладиаторских боях и гонках на колесницах.

Идущие на смерть приветствуют тебя!

Чтобы почувствовать себя настоящим Максимумом или Спартаксом (которого, кстати, можно нанять в игре), вам необходимо будет раскошеливаться и построить Амфитеатр. После его постройки вам станет доступна функция «Гладиаторские бои». Тут, опять же, все просто. Вы выбираете себе гладиатора и его соперника (в роли которого также может выступать дикая зверушка) и нажимаете нескольких клавиш, означающих незатейливые удары — в голову, в живот и в грудь — наносите смертельные раны оппоненту и дос-

тавляете необычайную радость толпе. Здесь, кстати, присутствует и своеобразный ролевой элемент — гладиаторы, накопившая опыт в боях, становятся более сильными, ловкими, выносливыми. От гладиаторских боев вы получаете прямую выгоду: от проигранных вашим воином — радость толпы, а от выигранных — еще и денежное вознаграждение, измеряемое в талантах, единственной валюте в игре.

Также в игре присутствуют и гонки на колесницах — зрелище не менее захватывающее, чем бои. Начинается все с того, что вам демонстрируют типы колесниц противника и предлагают выбрать свою. Всего в игре их три: легкая, средняя и тяжелая. У каждой есть свои плюсы и свои минусы — тяжелой удобнее таранить противника в соревновании, легкой — напротив — уходить от тарана со стороны соперников, а у средней все более-менее сбалансировано. Также до начала гонки мы можем подкупить оппонента или принести жертву одному из Богов-Олимпийцев. Сама гонка ничего сверхъестественного из себя не представляет — вы мчитесь в компании еще трех «гонщиков» по арене, сталкиваясь их с дистанции и наблюдая за индикатором наступления поворотов на собственной колеснице (если не удержите — будете долго и нудно лечиться в легионном госпитале). Но даже если вы проиграете гонку, убыток будет состоять лишь из стоимости колесницы и вашей ставки.

В остальных провинциях нельзя непосредственно участвовать в играх: вы просто даете установку их провести, после чего выплывает окошко с сообщением от том, что «душевное состояние» народа повысилось до соответствующего уровня.

Veni, vidi, vici

А теперь поговорим об одном из самых интересных и «продвинутых» на то время аспектов игры — о боевой системе.

Она, как было сказано ранее, реалистичная. Но начнем с того, как формируется наша военная мощь. А формируется наша сила, то бишь, легионы, в любой захваченной про-



видны из имеющегося там в наличии людского контингента. От того, насколько население провинции довольно существующей властью, напрямую зависит мораль легионов. Типов легионов в игре три. Они становятся доступными по достижении вашим персонажем определенного уровня. Центуриону доступны лишь пехотные легионы, префекту — еще и конные, а проконсулу — консульские войска.

Сам бой протекает следующим образом: на поле появляются две армии — ваша и противника, вы выбираете начальное построение — сбалансированное (шеренга), клин или с упором на фланги, — а враг выбирает построение автоматически. И вот войска расставлены, начинается бой. Сразу оговорюсь, что главное в бою — это мораль ваших воинов. Что влияет на этот показатель — и так понятно, но в «Центурионе» есть еще один фактор. Генерал, убийство которого влечет за собой паническое бегство почти всего личного состава вражеской стороны. И тут, как говорится, *Vae Victis!* Горе побежденным! Ну, а если завалить вражеского главнокомандующего не удалось, вам предстоит кровавый бой. Как ни странно, почти всегда силы противника превосходят ваши, даже если у вас в распоряжении имеется консульская армия. Ах, да — после выбора формации вы отдаете вашей армии «главный» приказ, конн в игре насчитывается аж пять: фронтальная атака, перестройка в клин с сопутствующим наступлением, удар во фланг, защита командира и приказ оставаться на месте. В случае отдачи последнего ваша армия будет находиться в неподвижном состоянии, пока к ней не приблизятся вражеские войска. Непосредственно после того, как началась резня, именуемая боем, вы можете отдать только два приказа: наступление или бегство. Также, поставив игру в режим «Игровой паузы» во время боя, мы можем прощелкать «индивидуальный» план действия для определенной когорты с помощью левой клавиши мышки.

Следует упомянуть о персонафикации римских генералов. Командовать вашим первым легионом автоматически назначается Сципион Африканский — герой одной из Пунических войн, разбивший армию Ганнибала в пустынях Северной Африки. При формировании нового легиона в него автоматически назначается командиром один из знаменитых полководцев, в числе которых уже упомянутый Сципион Африканский, Марк Антоний, Красс, Сулла, Октавиан Август и многие другие.

Еще одной возможностью ваших вооруженных сил является грабёж оккупированной провинции. Суть заключается в том, что после введения войск в ту или иную область на экране управления захваченной провинции появляется кнопка «Отграбить». Нажав на нее, вы получите все богатства данной территории, однако фактически утратите контроль над провинцией, ибо в 90% случаев продолжение данного действия влечет за собой мятеж.

Сам ввод войск в провинцию осуществляется путем клика правой клавишей мышки по иконке легиона, которая отображается на общей карте Европы, и выбора одной из подсвечиваемых близлежащих областей. После ввода войск в провинцию нам коротко рассказывают о местных достопримечательностях, сокровищах и предполагаемом сопротивлении со стороны местных войск. После всего этого выпадает диалоговое окно, в котором мы имеем честь лицезреть вождя/царя/короля государства, подвергаемого агрессии с нашей стороны. Следует заметить, что вожди разных стран имеют разный интеллектуальный уровень — некоторые, увидев в нас «будущее мировой цивилизации», примкнут к нам в качестве леной провинции, а другие — например, вожди Скифии и Сарматии — даже не удостоят нас разговором, а сразу ринутся в атаку.

Игрок будет часто видеть блуждающие по карте квадратники под странным названием «Варварская Армия + название страны, из которой вышла эта армия». Это — в отличие от «гарнизонных», неподвижных армий, которые мы лицезреем при вторжении в любую, мягко говоря, недружелюбную страну — армии подвижные, блуждающие по карте и грабящие все провинции на своем пути. Но самое главное — их конечной целью является разграбление вечного города. И если они все-таки достигнут Рима, то вступят в ожесточенную схватку с находящимися там легионами. Если таковых не окажется на месте, бой примет гарнизон Рима — элитная армия, состоящая из лучших легионеров и преторианцев. Если и ей не удастся остановить варварское вторжение, то — увы! Дело всей вашей жизни — строительство сверхгосударства — погибнет.

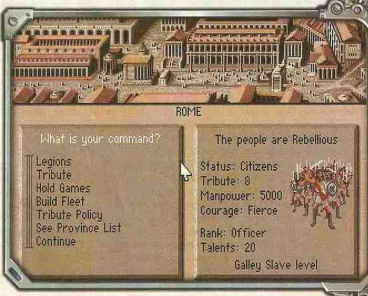
Еще одним видом боя, доступным в игре, является морское сражение. Оно не такое зрелищное, как полевая битва, но все-таки мы детально рассмотрим и его. Итак, построить флот мы можем в любой провинции, имеющей выход к морю. Еще для реализации данной затеи нам понадобятся немалые деньги. В игре доступны три класса кораблей: небольшие двухпалубные лодки, средние триеры и



большие галеры. Суть боя заключается в том, чтобы попасть во вражеский корабль из установленной на палубе огнемётательной машины. При желании можно еще и пойти на таран — это уже своеобразная атака, побеждать которой может определить только Нептун. Практической ценности от морских боев мало, но иногда они достаточно полезны для остановки кочующих варварских армий.

Конец

Народ Рима! Сегодня, после правления Империей с 275 BC по 200 AC, наш император уходит в отставку! За время его правления Римская империя расширилась от границ диких и мятежных Британии и Галлии до песков Африки, покрывших руины Карфагена — города варваров. Во вре-



мя правления нашего императора божественное просвещение, дарованное нам волей Юпитера и мудростью Минервы, достигло самых темных и неразвитых уголков известной нам вселенной — от великого моря Атлантов до диких степей Скифии. Надеемся, нам было интересным повествование о пройденном им жизненном пути!

Кирилл ТАЛЕР

А Зори́чи здесь тихие...

Против лома нет приема, если нет другого лома.

До последней поездки в Харьков я считал себя подростком, но уже довольно зубастым акуленком журналистского флук-контакта. И, само собой, гордился тем, что умею задавать каверзные вопросы, ставящие интервьюируемую мной знаменитость в тупик...

Собственно, так оно и было, пока одним сентябрьским утром, а точнее — вечером, мне не пришлось столкнуться носом к носу с писателем-фантастом, историком, философом и, главное, сценаристом нашумевшего северодонецкого проекта «В тылу врага» Александром Зоричем.

...Вернее, носом к носам, потому что один Зорич оказался двумя Зори́чи, то есть — писательским и сценаристским танемом.

Я открыл потрепанный блокнотик (именно так! — диктофонами пользуют только начинающие, зеленые журналисты, а матерые зубры предпочитают потрепанный блокнотик!), наточила акулы зубки в предвкушении и... тут началось... Жаль, Мохнорыл в то время оспался в Киеве.

Фантаст «два в одном», или Картина Репина «Не ждали!...»

Кирилл Талер (далее КТ): Вопрос номер ноль. Вас как представлять — поодиночке или одним большим Зоричем?

Александр Зорич (пока еще целый): Лучше поодиночке — с тех пор, как нас «рассекретили», люди начали возмущаться. На том же DTF были непонятки... (Внезапно распадается на Яну Зорич и Митю Зорич.)

КТ: Вот... Теперь можно начинать интервью... В каком году и при каких обстоятельствах состоялось знакомство с разработчиками Best Way?

Дмитрий Зорич (далее Дима З.): В начале декабря 2003 году пришло письмо от Димы Морозова, руководителя Best Way, с таким вот содержанием: «Почему бы нам не поработать?» Он читал наши произведения и, видимо...

Яна Зорич (далее Яна З.): (перебивает)... Да, ситуация получалась веселая. Просто к нам часто, очень часто обращаются дети примерно с такими предложениями: «Давайте сделаем игру по Вашим произведениям!!! У нас уже есть сценарист и художник!!!...осталось только найти программиста!!!...есть несколько человек и спонсоры!!!...и тогда получится мегапроект!!!...давайте сотрудничать!!!...» То есть, да, возможно, они хотят, но еще не доросли до серьезной работы. И вот среди множества наших отказов попадается письмо некоего

Димы Морозова, да еще и из Северодонца, мы сразу же определили его в группу «17 лет — мегапроект!». Мы начали с ним вяло переписываться...

Дима З. (перебивает): Мол, мы могли бы, но покажите скриншоты сначала... то-се...

Яна З. (перебивает): ...а он: «Без проблем — я все покажу!» И через некоторое время под нашими окнами тормозит шикарный лимузин и оттуда выходит сам Дмитрий Морозов... И мы поняли, что человек это — серьезный...

Дима З.: Но основные его качества, как начальника, раскрылись, когда он показывал нам материалы по игре. Вернее — потом раскрылись, когда он стер секретную информацию, касающуюся ВТВ, с нашего компьютера — и стирал чуть ли не до BIOS. А он очень боялся, что наработки по ВТВ могут попасть на глаза случайным или хуже того, — неслучайным людям...

Яна З. (перебивает): ...Мы так впечатлились увиденным, что отложили в сторону недописанный роман, т.к. новая работа требовала результата на «позавчера»...

КТ (сильнее вставить свои пять копеек): Как и любая работа...

Яна З.: ...И тогда мы начали делать из той концепт-каши, которая была, полноценный сюжет.

Дима З. (внезапно вспоминает): Нет, ну какой человек, этот Дмитрий Морозов! Он нам отсылал письмо за письмом и не получал ответа, но не отступался, и добился в конце концов своего. Вот это я называю — упорство!

КТ: Вас так добивались — и добились. Положа руку на сердце — ведь смотрели свиско на каких-то разработчиков из какого-то Северодонца, да еще — без идеи готовой игры? Вы же довольно известные, публиковались фантасты...

Дима З.: Нет-нет! Безотосительно к отрасли, я очень уважаю разработчиков. Последние продукты украинских игровых контор, если не шокируют мир, то удивляют — не меньше.

Яна З. (перебивает): ...Мы же сами выпускники «прикладной математики», поэтому знаем, каким нелегким трудом зарабатывают себе на хлеб люди, занимающиеся программированием, моделированием и сопутствующими специальностями... Многие наши однокурсники ушли в программирование, а это 7 дней в неделю безостановочной работы по 10-12 часов в день. Скорее — восхищение было... (Торжественно смотрит на КТ и действительно, кривит нечел.)

Дима З.: К тому же, Северодонец — столица прикладного программирования...
КТ: ???

Яна З.: ...!!!! (Пауза.) А Вы не знали! Это был полузакрытый «научнокопий» го-

родок, куда распределялись многие выпускники моего родного ХИРЭ им. академика Янгеля.

КТ: Вы — харьковчане, работодателями — в Северодонце. А удаленная работа, мягко говоря, не приветствуется любым начальством, особенно сейчас, в условиях рынка. Сложности по ходу работы возникали?

Дима З.: ...Не приветствуется... не приветствуется... Я ничего подобного не замечал. Просто нам ставился задача: надо понять, что происходит, когда советские войска отбивают захваченную «Катюшу». Мы задачу выполняли и отсылали готовый документ. Конечно, он потом корректировался, доводился до ума, но это обычные рабочие моменты. В самых тупиловых ситуациях лично приезжал Морозов, и мы сидели с ним по 6-8 часов...

КТ: Brainstorm?

Александр З. (внезапно склевываясь): Ага! (Опять развиваясь на две половинки.)

Яна З.: Была ситуация, когда он приехал в 28-градусный мороз.

КТ: Работа над засекреченным проектом — а Best Way действительно никого к себе не подпускали в период работы над ВТВ — не породила масс слухов?

Дима З.: Еще как породила! Приходили к нам, спрашивали. Мы и отвечали: делаем кое-что, для кое-кого, будет готово кое-когда...

КТ: ВТВ выходит — и опа! — становится мировым хитом. Второй после «Казак» успех такого уровня для Украины. Были удивлены?

Яна З.: Честно говоря, я была удивлена тем, что хороший продукт получает признание. Обычно — наоборот. Почти как...

Дима З. (перебивает): У меня было по-другому. На самом деле я не сомневался в успехе «В тылу врага», оставалось только дожидаться выхода демки, чтобы мои ожидания подтвердились. И когда, после выхода демо, геймеры единогласно признали успех проекта, мне было приятно вдвойне.

КТ: ...И вы проснулись знаменитыми.

Дима З.: Знаменитыми!

Яна З.: ...После 21-ой книжки?! (смеется)... нет, ну как можно удивить таких людей!?)

Дима З.: Тогда уже — знаменитыми проснулся весь Best Way. С тем же сценарием, но плохой командой результат был совершенно иным. А в нашем случае старались и вкладывались все!

КТ: ОК. Я — полный игрок, но крутой и богатый! Ни черта не смысло в играх, но являюсь денежным мешком. Как бы Вы смогли в двух словах описать/разрекламировать ВТВ, чтобы я выложил кругленькую сумму за лицензию?

Дима З.: Игра про вторую мировую войну!

Яна З.: ...Игра, в которой мы заставили американских и европейских геймеров воевать под Харьковом!

Дима З.: В этой игре все, как в красивом фильме!

Яна З. (мечтательно): ...Можно курить из пулемета подстрелить...

Дима З.: Реализма очень много, физика отличная...

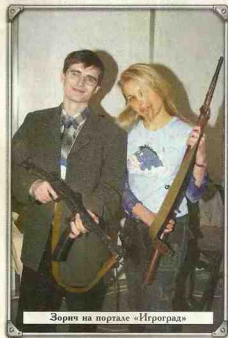
(Убежденный кТ роется в своих карманах, чтобы выложить кругленькую сумму, находит 100 гр. и пачку «Saint George»... растроганный Яна и Дима Зорич кормят кТ булочками...)

Чай марки «Шустофф», или Картина В. Порова «Охотники на привале»

кТ: Однако, несмотря на триумф самого ВТВ, на большинство игровых сайтов и в гейм-журналах именно сценарий был назван самым «слабым звеном». Связи между миссиями нет, диалоги кудные, и т.д. Объясните, почему так?

Дима З. (пауза): ...А как бы Вы сами объясняли?

кТ: Следуя тем же игровым журналам, тактика/RTS — не RPG, особого сюжета не требуется, но все равно...



Зорич на портале «Игроград»

Яна З.: Я объясню!.. Вначале мы делали сложные и многоступенчатые сюжеты, которые **Codemasters** вырезали на 60-70%.

Дима З.: Нами был написан скрипт (развернутый сценарий), в котором на миссию приходилось по 2-3 полноценных разговора. У нас только диалогов было на 40 страниц!... Но пришлось все очень много записывать голоса — и от продвинутых диалогов тоже отказались. Поэтому и теряется связь между миссиями... А еще вначале делался упор на ролевой момент — там были биографии многих персонажей, истории жизни — все, что дополняет атмосферу...

С другой стороны, активный геймплей несколько нивелирует вышеперечисленные недостатки, а немного упрощенные квесты экономят системные требования, которые и так в игре высоки.

кТ: И после того, как эксперты от гейм-мира назвали Ваш сценарий слабым звеном, дорога в сценаристы оказалась закрыта...

Яна З.: Как бы не так! Мы получили предложения от всех (!!!) ведущих украинских разработчиков, кроме одного! (Заметив хищный акулий блеск в глазах кТ.) И кому мы успели отказать, — не скажем!.. (Дима З. Тем временем разливает чай марки «Шустофф» по чайникам, после глотка чая ситуация разряжается.)

кТ: Одна из первых миссий: с парой солдат и жалкой единицей бронетехники отбить село у вооруженных до зубов фашистов. В реальности такое практически невозможно. Не страдает ли реализм?... И были ли в истории ВОВ подобные подвиги?

Дима З.: Потому и не страдает, что были! Был такой танковый ас, как Лавриненко. В октябре-ноябре 1941 года случались классические случаи, когда он в одиночку отбивал села при десятикратном (!!!) танковом превосходстве врага... Но, по сути это все-таки фантастика. В остальном реализм соблюдался — даже в последовательности миссий. И весь антураж был прописан максимально близко к реалиям 40-х годов. Под Харьковом мы вообще превратились в исторических консультантов для Best Way — Балаклея, Чепель, Пришиб.

кТ: Какая из кампаний наиболее реалистична, и какой вы более всего гордитесь?

Яна З.: Вы еще не догадались?! (Для тех кто, как и кТ, в танке, — миссия за советские войска!)

Дима З.: Но немецкая кампания очень трезвая!... Правда, и там вырезали... Еще очень красиво — высадка союзников в Нормандии...

Яна З.: А мне не нравится...

Дима З.: Но мы им совсем другое хотели предложить... Англичане же выбрали фантастику из серии «Спасение рядового Райана».

кТ (отхлебывает чай): Не пытались усилить реализм крепкими выражениями во время боя? Иностранцы все равно мало поймут, а нашему человеку приятно...

Яна З.: Самое крепкое так было, но только «...твою мать!», «мать-перемать!» и «мать твою в Бога душу!»...

кТ: Последнее — оно очень задушевное!

Дима З.: А с диалогами была вовсе веселая ситуация, когда для утверждения издателем (**Codemasters**) весь скрипт был переведен на английский, а после утверждения — повторно переведен на русский (!). Пришлось исправлять в последний день. (Подожевывая, что фраза «твою мать в Бога душу!» родилась именно в этот последний день. — Прим. кТ.)

кТ: Best Way продолжает с Вами сотрудничество?

Дима З.: Да! На аддоны — точно. Что касемо других проектов Best Way, то они еще в зародыше, и говорить о них пока рано...

Яна З. (перебивает): ...А в целом — «Дружбе крепнуть!»... Но тут еще и писательская карма давит, а разорвать себя еще в пару частей уже низзя!

кТ: Как отреагировали коллеги из фантастического цеха на Вашу работу и Ваш, что бы ни говорили, успех?

Яна З.: Стиснув зубы!...Один из героев нашего романа говорит: «Лучшая смерть для писателя — сдохнуть от зависти к другому писателю!»

Дима З.: Критики, нам симпатизирующие, радуются, конечно. Другие тоже хо-



Дмитрий и Яна — «Роском 2003»

тит, чтобы по их романам разрабатывались и издавались компьютерные игры... Да и мы хотим... Но над этим работать надо. Почему-то считается, что писать может любой. Вернее, любой, кто умеет держать ручку или печатать на клавиатуре.

кТ: Со сколько лет занимаетесь... э-э-э... писательством... эпистолярным жанром?... Наверное, с пеленок?

(...А вот чтобы прочитать ответ на этот вопрос, получить пару-тройку полезных советов от Александра Зорича, а под занавес интервью обалдеть так же, как я, — дождитесь следующей части. Зря, что ли, в Харьков ездил? В общем, окончание следует...)

Р.С. Говорят, что название к интервью еще до меня придумали Оди... Но я-то не знал! И вообще, я нарисовал, кстати, карту придуманного мира раньше, чем Толкин... То есть, я тоже не знал... В общем, выпьем чай «Шустофф» за дилетантов!

Владимир Сырота vossir@kmi.ru

Быстрее, выше, цветнее

Продолжение, начало см.: «Мик» №37 (147)

Достоинств

Еще долго продолжался на улице NVIDIA праздник после выхода GeForce 6800 Ultra. Буквально через пару дней компания ATI представила свой вариант высокопроизводительного видеоадаптера, превзошедшего по многим параметрам героя предыдущей части нашей статьи. Этот вариант оказался видеокарт Radeon X800 XT. О ней и о других вариантах Radeon X800 — наш сегодняшний рассказ.

По ходу разработки R420 (так до официального выхода именовался чип Radeon X800) ходили разные слухи по поводу количества пиксельных конвейеров в этом продукте. В конце концов, правдой оказалась информация о 16-пиксельных конвейерах в чипе, что и неудивительно — вряд ли с меньшим количеством конвейеров видеокартсрок смот бы на равных конкурировать с новыми hi-end-видеокартами от NVIDIA.

Впрочем, так же как и у изделий NVIDIA, в «младших» моделях Radeon X800 пошли по пути отключения пиксельных конвейеров. Но об этом позже, а пока рассмотрим особенности архитектуры Radeon X800.

Открою все твои фишки...

Основными составляющими технического превосходства Radeon X800 над видеокартами предыдущего поколения являются следующие ключевые технологии:

- ✓ **Smartshader HD** — работа вершинных и пиксельных конвейеров;
- ✓ **Smoothvision HD** — улучшенные алгоритмы сглаживания и анзотропной фильтрации;
- ✓ **Hyper Z HD** — повышение эффективности использования пропускной способности шины видеопамяти;
- ✓ **3Dc** — новый метод компрессии, ответственный за сжатие карт нормалей.

Понимая HD возле каждого из вышеприведенных наименований означает не что иное, как *High Definition*. Дело в том, что с выходом новых видеокарт ATI пропагандирует такую новую, придуманную маркетологами компании фишку, как *High Definition Gaming*. По аналогии с HDTV (телевидением высокой четкости) в данном случае продвигается концепция использования очень высокого качества изображения. Новые видеокарты позволя-

ют добиваться высокой детализации 3D-картинки при очень больших разрешениях, делая изображение весьма реалистичным, при этом частота смены кадров на экране монитора не падает до неприлично низкого уровня. Впрочем, справедливости ради, следует сказать, что там, где высокую детализацию «потянет» видеокарт класса Radeon X800 XT, большинство современных персональных компьютеров, даже оснащенных самыми новыми моделями процессоров, будет просто за ней не поспевать. Факт, как говорится, имеет место быть.

На конвейере

В самом деле, ситуация с пиксельными конвейерами у Radeon X800 гораздо более оптимистична, чем может показаться на первый взгляд. Дело в том, что практически в ядре чипа не 16 пиксельных конвейеров, а только 4. Однако каждый из этих пиксельных конвейеров работает сразу с группой из 4-х пикселей, что позволяет говорить о наличии 16-ти полноценно работающих пиксельных конвейеров. Такая архитектура позволяет производить и «обрезание» чипов до младших моделей, но об этом, опять же, далее.

Помимо увеличения количества пиксельных конвейеров в новом видеоадаптере, по сравнению

с предыдущими, исполнения их по очереди. Однако динамические переходы и циклы в пиксельных шейдерах семейства видеокарт Radeon X800 не поддерживаются. Поэтому даже GeForce 6800 безусловно остается лидером — только эти карты пока могут похвастаться поддержкой пиксельных шейдеров 3.0, для которых обязательным условием является наличие динамических переходов и циклов в шейдерах.

Количество вершинных конвейеров у Radeon X800 равно шести, как и у GeForce 6800 Ultra/GT. Стоит сказать, что эти вычислительные блоки, обрабатывающие геометрию сцен (вершины) и т.п., производят вычисления с плавающей запятой с 32-битной точностью, в то время как для пиксельных конвейеров характерны вычисления с 24-битной точностью для плавающей запятой. Так же как и для пиксельных конвейеров, поддержка вершинных шейдеров 3.0 у Radeon X800 нет.

Приятные полезности

Несколько иные методы анзотропной фильтрации использует Radeon X800, та самая технология Smoothvision HD.

Новая технология, согласно официальным заявлениям, позволяет избежать существенных потерь производительности при улучшении качества изображения. Впрочем, различия в методах анзотропии не столь существенны (а скорее даже столь несущественны), чтобы уделить им особенно много внимания.

Традиционная технология Hyper Z HD призвана исключить обработку тех пикселей трехмерной сцены, которые реально не будут отображены на экране (будут скрыты за другими полигонами и т.п.).

Технология Videoshader, реализованная в Radeon X800, призвана улучшить работу с видеопотоками. Данная технология позволяет выполнять конверсию цветтовых пространств, осуществляет деинтерлейсинг и шумоподавление, включает методы минимизации и сглаживания блочных артефактов изображения, свойственных методам сжатия видео по алгоритмам MPEG-4 и DivX.

3Dc, полет нормальный...

Видеокартами Radeon X800 используется новый алгоритм компрессии для карт нормалей, официально именуемый 3Dc.

Немного ликбеза. Карты нормалей предназначены для имитации рельефности текстур. Каждый элемент текстуры содержит три



Рис. 1

с видеокартами предыдущего поколения, была увеличена и вычислительная мощность блоков обработки данных. Если карты предыдущего поколения могли выполнять за такт до трех операций с пикселем, то новое семейство графических акселераторов может выполнять до пяти операций с пикселем за такт. Также видеокарты получили возможность исполнять более длинные шейдеры. В том числе они могут разбивать очень длинный шейдер на несколько эта-

Тип видеокарты	Табл. 1	Частота графического процессора, МГц	Частота DDR памяти, МГц	Ширина шины памяти, бит	Пиксельных конвейеров	Текстурных модулей на конвейере	Вершинных конвейеров	Поддержка пиксельных шейдеров	Поддержка вершинных шейдеров
Radeon X800 SE		400	800	128	8	1	6	2.0	2.0
Radeon X800 PRO		475	900	256	12	1	6	2.0	2.0
Radeon X800 XT		500	1000	256	16	1	6	2.0	2.0
Radeon X800 XT Platinum Edition		520	1120	256	16	1	6	2.0	2.0

компонента вектора нормали (вектора, перпендикулярного поверхности объекта в данной точке).

Использование карт нормалей позволяет строить очень реалистичные изображения, обходясь без чрезмерного увеличения числа полигонов, входящих в отображаемые объекты.

Обычные алгоритмы компрессии DXTC, сжимающие текстуры без особо заметных потерь в качестве, не подходят для схематик карт нормалей — теряются резкие отклонения векторов нормалей, что ощутимо ухудшает качество конечного изображения. Собственно поэтому видеокартами Radeon X800 и используется специальная технология схематик нормалей 3Dc. Она позволяет достичь заметных меньших потерь в качестве картинок при компрессии карт нормалей. При этом, благодаря использованию схематик карт нормалей, снижается нагрузка на шину памяти, хотя итоговое изображение сохраняет высокую степень пространственной детализации.

Семейка 800-х

На текущий момент линейка видеокарт Radeon X800 насчитывает четыре модели. Перечислим их, от «старшей» к «младшей». Итак, это карточки Radeon X800 XT Platinum Edition, Radeon X800 XT, Radeon X800 PRO и Radeon X800 SE.

Несмотря на общность названий, между этими моделями имеются принципиальные отличия. И состоит они не только в разных частотах графического чипа и видеопамяти, как можно предположить. Различия между моделями куда более существенны. Как и у нынешнего семейства GeForce 6800, у различных вариантов Radeon X800 количество действующих пиксельных конвейеров в графическом процессоре будет отличаться, а также будет разной и разрядность шины памяти (см. табл. 1).

Нет, компания ATI не производит различные варианты графических ядер Radeon X800. Графические чипы — как Radeon X800 XT Platinum Edition, так и Radeon X800 SE — идентичны (рис. 1). Как вы помните, полноценный Radeon X800 может использовать 4 больших пиксельных конвейера, каждый из которых обрабатывает 4 пикселя за такт (т.е. как бы имеем аналог полноценных 16-пиксельных конвейеров). Так вот, такими полноценными видеокартами будут только модели Radeon X800 XT Platinum Edition, Radeon X800 XT. Уже модель Radeon X800 PRO официально является только 12-конвейерной. То есть, как легко догадаться, в ней отключен один из 4-х «больших» пиксельных конвейеров. А у Radeon X800 SE бездействуют уже 2 таких конвейера, и официально она за такт обрабатывает лишь до 8 пикселей — вдвое меньше полноценной модели. Казалось бы, зачем компании ATI идти на такие жертвы и отключать конвейеры у графических чипов? Но конъюнктура рынка вынуждает компании гнаться за возможностью заработать доллар буквально на каждом продукте, пусть даже и не совсем кондиционным. Поэтому, если кристаллы графических чипов содержат дефекты, это не значит, что их обязательно нужно выбрасывать —

можно, отключив часть неработающих блоков микросхемы, продать ее подешевле. Вот вам и причина появления «обрезанных» чипов графических ускорителей. Таким вот нехитрым образом ATI «сникает» выход негодных микросхем, которые не в состоянии пройти полноценное выходное тестирование. К плюсам нового варианта «обрезания» микросхем следует отнести то, что при отключении дополнительных конвейеров у видеокарт семейства Radeon X800 сохраняется работоспособность технологии HyperZ HD. А вот, например, у Radeon 9800 SE отключение половины конвейеров автоматически приводило и к «выключению» технологии HyperZ.

Слово о питании

Как известно, у семейства видеокарт Radeon X800 графический процессор и видеопамять работают на куда более высоких частотах, нежели у предшественного поколения видеокарт ATI. С учетом того, что чипы Radeon X800 производятся по «старым» 0.13-мкм технологическим нормам, естественно было бы ожидать от нового поколения видеокарточек значительного роста энергопотребления. Однако на самом деле этого не произошло. И причина тому — использование при изготовлении микросхем Radeon X800 low-k диэлектриков и медных соединений. Благодаря использованию low-k диэлектриков удалось значительно снизить паразитные емкости между проводниками, понизить рассеиваемую

мощность (токи утечки), а значит добиться снижения энергопотребления и тепловыделения работающего чипа. Да и медь (соединительные проводники в кристалле) сама по себе обладает меньшим электрическим сопротивлением, нежели использовавшийся ранее алюминий.

Потому, в отличие от NVIDIA, явно намекающей на необходимость мощного блока питания в составе компьютеров, где используются видеокарты GeForce 6800, ATI не требует каких-либо особых условий «комфорта» от ПК, в которых будут установлены видеокарты линейки Radeon X800. Более того, как говорит сама компания ATI, уровень энергопотребления и тепловыделения у нового поколения видеокарт не только не повысился, но даже понизился по сравнению с карточками предыдущего поколения. Например, по данным самой компании ATI, видеокарта Radeon 9800 XT потребляет при максимальной нагрузке около 65-75 Вт, в то время как модель Radeon X800 PRO при такой же нагрузке обходится всего 50-60 ваттами. Поэтому, как утверждает опять же сама компания ATI, для самых мощных видеокарт на ее чипах вполне достаточно широко распространенных сейчас 300-ваттных блоков питания.

Ну что ж, с видеокартами Radeon X800 мы более-менее разобрались. На этом пока все, а в следующей части статьи мы посмотрим на результаты практических испытаний видеокарточек в геймерском деле.

Окончание следует

"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



339. № 2049

ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004 !

**реальность
фантастики**

СЕНТЯБРЬ 2004



АЛАН КУБАТИЕВ
ТРУДИ КАНАВАН
АЛЕКСАНДР ГРОМОВ
КИРИЛЛ БЕНЕДИКТОВ

ЧИТАЙТЕ ЛУЧШЕЕ!

ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



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

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

