

Мой компьютер  
игровой

Удачи!

42

152

18

2004

Октябрь

Еженедельник

стр.14

# STAR WARS BATTLEFRONT



CONFLICT

## VIETNAM

стр.10

стр.7

## DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE

стр.8

## HEART OF ETERNITY

Подписной индекс 22307

Грай у свою гру!  
Слухай свою музику!  
**Передплати  
свій МіК!**

На річних передплатників "МіК"  
чекають музичні призи  
від компанії GEMBIRD  
[www.gembird.com.ua](http://www.gembird.com.ua)



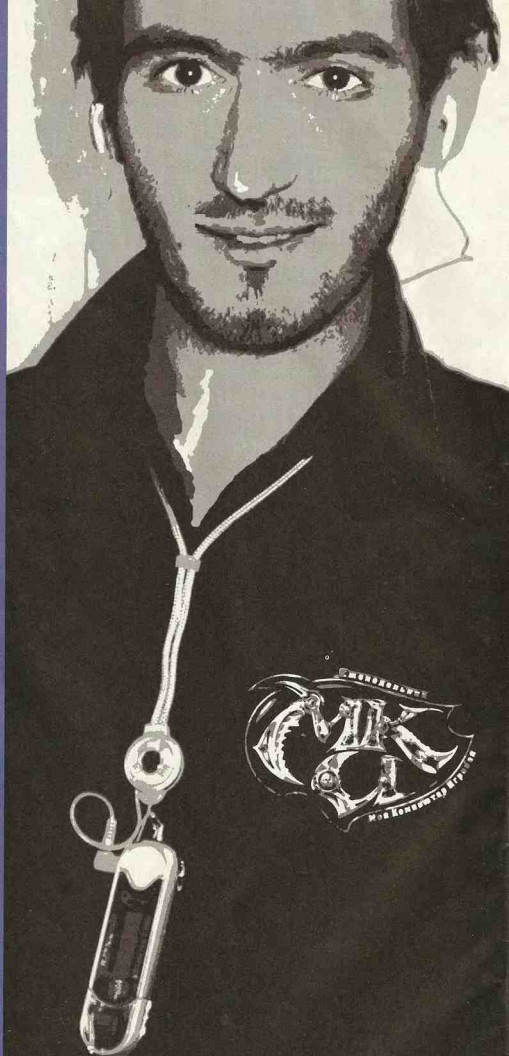
**MP3 - плеєри**

**Годинники F-WATCH  
з вбудованим MP3**



**Та суперприз -  
ДОМАШНІЙ КІНОТЕАТР**

**"МіК" -  
всі ноти ігрового  
світу!**



**Передплатний індекс 22307**

## 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. Келецькая
- ✓ утол Коцюбинського и Ленинградской
- ✓ Киоски «СВ-почта»

### Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960

- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

### Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

### Киев

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

- ✓ ул. Жилийская, 87/30

### Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

### Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

### Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

### Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»

- ✓ Киоски «Интерпресса»

### Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

### Николаев

### Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- Одесса
- ✓ киоски «Одессагорпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

### Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100
- Полтава
- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Авюта», 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
- ✓ киоск, бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, ул. Железнодорожная
- Хмельницкий
- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
- Черновцы
- ✓ киоски «Укрпочта»

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

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: [www.posta.kiev.ua](http://www.posta.kiev.ua), [www.bllz-post.com.ua](http://www.bllz-post.com.ua), [www.kas.kiev.ua](http://www.kas.kiev.ua), и для жителей зарубежья — [www.ukrpressa.kiev.ua](http://www.ukrpressa.kiev.ua).

## СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ЖОВТНІ 2004



- 1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI
- 2-й ПРИЗ — SoundCard ESS Maestro-2
- 3-й ПРИЗ — Интернет-картки 1x1



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

[www.incosoft.com.ua](http://www.incosoft.com.ua)  
[www.incosoft.net.ua](http://www.incosoft.net.ua)

## Список статей

Анатолий КОСИН aka Герильяс.

DESPERADOS 2, стр. 7.

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.

Сердце вечности, стр. 8-9.

Morte&Shaman.AD.

CONFLICT: VIETNAM, стр. 10-12.

Том/Doc/КЕРТИС.

STAR WARS BATTLEFRONT, стр. 14-15.

Кирилл ТАЛЕР.

AGAINST ROME, стр. 16-17.

Сергей ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov.

RED JETS, стр. 18-19.

Сергей ШТЕПА aka Sir.

ZUMA, стр. 20.

Илья САВЧЕНКО aka Savil.

SHORTLINE, стр. 22-23.

Том/Doc/КЕРТИС.

Записки автоответчика, стр. 24-25.

Владимир СИРОТА.

Быстрее, выше, цветнее 4., стр. 26-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



## Гонки за гонками

Похоже, наконец-то завершились долгие мытарства юного симулятора **Juiced**, который в течение последнего времени стал предметом ожесточенных споров крупных мировых издательств, вследствие чего практически не исчезал со страниц новостных ресурсов. Для



тех же, кто не следил за новостями игрового мира или просто позабыл, о чем идет речь, напомним, что после банкротства компании **Acclaim**, ее ведущий проект — гоночный симулятор **Juiced** — был передан в ведение фирмы **Fund4Games**, частично финансирующей разработку данной игры. Однако новые владельцы не намеревались вести

проект к «золотой отметке». Их единственным желанием было по выгоднее продать его стороннему издателю. И таковой нашлся очень быстро. Компания **Take Two Interactive** предложила **Fund4Games** за права на **Juiced** десять миллионов долларов. Пока владельцы игры занимались подсчетами, возродилась из пепла компания **Acclaim**. Бывший директор обанкротившейся фирмы **Род Казенс** (**Rod Cousens**) организовал новое издательство, ныне известное под именем **Exclaim**, набрал туда своих же бывших сотрудников и заявил о намерении забрать «под крыло» все бывшие проекты **Acclaim**. Практически одновременно с заявлением Казенса

интерес к **Juiced** проявила **Electronic Arts**. Однако пока **Exclaim** и «электронники» че-



сали затылки, на сцену вышло издательство **THQ**, которое, не мудруя лукаво, трихнуло тутим кошельком и приобрело права на **Juiced** за десять с половиной миллионов долларов. Таким образом, метания **Juiced** закончились, и разработчики будут дodelывать свой проект под присмотром **THQ**. Кстати, издатель вовсе не собирается торопить свою новую команду. Первым заявлением представителя **THQ**, касающимся **Juiced**, стал перенос даты релиза. Игра определенно не ожидается в продаже до грядущего Рождества. О точной же дате появления этого многообещающего гоночного проекта на прилавках магазинов речи вообще пока что не идет. Так что всем поклонникам гонок, мечтавшим по быстрее оценить достоинства и недостатки данного продукта, придется запастись терпением.

## Немец туда и обратно

Фирма **IC** объявляет набор бета-тестеров для тестирования военно-исторической стратегии реального времени «**Сталинград**», непосредственной разработкой которой занимается студия **DITF Games**. К кандидатам на участие в тестировании первой RTS, посвященной переломному сражению Великой Отечественной, предъявляются следующие требования:

1. проживание в Москве или Московской области (это требование связано с необходимостью посещения офиса фирмы **IC** для получения диска с бета-версией игры и подписания NDA);
2. возраст от 16 лет, наличие российского общегражданского паспорта;

3. наличие компьютера с процессором Pentium 3-1 ГГц и выше, ОЗУ 256 Мб и выше, совместимой с DirectX-9.0 видеокартой с ОЗУ 32 Мб и выше;



4. доступ в Интернет (необходим для отправки в отдел тестирования фирмы **IC** отчетов о результатах тестирования).

Если вы хотите принять участие в тестировании «**Сталинграда**», считаете, что отвечаете всем перечисленным выше требованиям, и имеете возможность уделить бета-тестированию необходимое время — пишите на электронный адрес [gametest@ic.ru](mailto:gametest@ic.ru). Спешите — заявки принимаются только до 14 октября.



Как вы сами можете видеть из данного заявления, жителям Украины более чем проблематично попасть в ряды бета-тестеров «**Сталинграда**». Однако сам факт начала бета-тестирования не может не радовать поклонников реалтайм-стратегий. Напомним, что «**Сталинград**» является первым проектом компании, созданным под протекцией одного из известнейших российских игровых ресурсов — **Daily Telegraph** (<http://www.dtf.ru>), который,

## Условия конкурса

## «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

помимо всего прочего, известен как организатор Конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ). Игра разрабатывается на движке «Блицкриг», созданном специалистами из компании **Nival Interactive**. Сюжетная канва охватывает период с середины июля 1942 по январь 1943 года и описывает события одного из самых драматичных эпизодов второй мировой войны. В рамках двух кампаний игроку предстоит сначала руководить наступлением частей германской армии на Сталинград и последующим захватом города, после чего, взяв на себя командование частями Красной Армии, освободить советскую твердыню от немецко-фашистских войск и добиться полного разгрома 6-й армии Вермахта. Релиз «Сталинграда» ожидается в четвертом квартале этого года.

### Шокирующая жизнь

Не так давно в Сети появилась информация о том, что австралийская компания **Irrational Games** работает над продолжением одного из лучших футуристических «ужастиков» **System Shock 2**, и в самом ближайшем будущем нам следует ждать анонса данного проекта. Впрочем, всеобщие обозреватели сайта *GameSpot*



(<http://www.gamespot.com>) уже сейчас сумели разузнать кое-какие подробности, касающиеся этой многообещающей разработки. Перво-наперво следует заметить, что речь не



идет о прямом продолжении любимой многими игры. Новый проект Irrational Games скорее можно назвать «идеальным приемником

и продолжателем дела System Shock'a». Игра носит рабочее название **BioShock**, как бы ненавязчиво намекая на родственные связи с «Системным Шоком» и будет обладать схожими с прародителем сценариями и геймлейными приемами, которые будут держать игрока в напряжении на всем протяжении игры: от стартового до финального ролика.

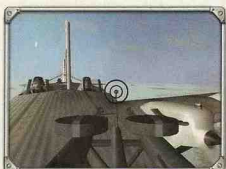
Действие игры развернется в далеком будущем. Однако на этот раз нам не придется подниматься на борт космического корабля. Все ужасы «Биошока» ожидают игрока на родной планете. Нам с вами придется проникнуть на территорию секретной лаборатории, построенной еще до второй мировой войны. Долгое время лаборатория была закрыта и лишь несколько лет назад возобновила работу. За высокими стенами военные ученые проводят бесчеловечные эксперименты по созданию... Впрочем, о цели экспериментов можно только догадываться. Вся территория секретного комплекса усеяна человеческими останками, которые здесь именуются просто «генетическим материалом». Безудельные роботы (droids) беспрестанно снуют по мрачным коридорам, перовоз части тела и органы из одной комнаты в другую, а в темных закоулках (коих в лаборатории будет немало) притаются загадочные хищники (predators), разрывающие в клочья всякого, кто потеряет бдительность. Кто они? Несчастные жертвы экспериментов? Новая форма жизни, стремящаяся отвоевать у человека власть над планетой? Периметр охраняют генио-модифицированные солдаты (soldiers), которых уже трудно назвать людьми. На сегодняшний день известно только об этих трех типах монстров, однако не исключен вариант, что их будет намного больше. Кстати, все монстры и NPC (если таковые будут) в игре будут жить и действовать вне зависимости от игрока. То есть, если при первом прохождении на вас в определенном месте набросится монстр, то при следующем его там вполне может не быть, ибо кто-то другой успеет отправить его в лучший мир раньше вас. За это будет отвечать разработанная программистами Irrational Games система «бескрититового AI», которая носит название AI ecology. Кстати, подобную (если не точно такую же) систему нам обещают реализовать разработчики из GSC Game World в ожидаемом многомилионной армией фанатов «Сталкере». Будем надеяться, что несмотря на постоянные переносы релиза «Сталкер» выйдет все же раньше BioShock'a, и мы сможем оценить поведение «бескрититового AI» в полях Чернобыля до того, как он проникнет в заваленную «генетическим материалом» лабораторию ©. Но не будем отвлекаться. О личности главного героя пока что ничего не известно. Кто он? Как попал в лабораторию? И, главное, что ему понадобилось в столь неприятном месте? Однако известно, что для защиты собственной жизни и здоровья разработчики снабдят его пятью типами оружия, среди которых будут пистолет, дробовик, винтовка и ракет-лаунчер. Также будет

небольшой, но, надеемся, полезный набор футуристических приспособлений, которые позволят нам более эффективно расправляться с монстрами. На сегодняшний день назван только один из таких механизмов — хитрая камера, которая позволит герою как следует рассмотреть монстров и выявить их слабые стороны. Причем, при следующей встрече с данным типом противников вы уже автоматическим будете иметь бонус к атаке.

Все «стволы» можно будет модифицировать путем обвешивания их различными «приемочками» (к примеру, обычную винтовку можно будет сделать снайперской и т.д.) Также не следует забывать, что мы находимся на территории лаборатории, в которой проводятся гениные эксперименты. А это значит, что со временем у нас появится возможность улучшить не только свою арсенал, но и свое тело. И если в Deus Ex наш герой добивался большей силы/скорости/меткости посредством имплантатов, то в BioShock'e нам посоветуют сделать инъекцию ДНК, которая улучшит характеристики героя и даст возможность приобрести новые навыки. Но «словот» для таких инъекций будет немного, так что нам снова, как и в Deus Ex, придется выбирать, в чем себя преузойти: в силе, ловкости и т.п. Игра разрабатывается уже более трех лет, однако о дате релиза пока что ничего не известно. Компания планирует сначала отправить на полки магазинов другие проекты, а именно: недавно вышедший командный шутер **Tribes: Vengeance** и аддон к тактической RPG **Freedom Force**. В общем, нам с вами остается только запастись терпением и ждать анонса. Есть надежда, что он последует в самом ближайшем будущем. Ну а пока все желающие могут обратиться за подробностями на сайт *GameSpot* ([http://www.gamespot.com/pe/action/bioshock-preview\\_6110044.html](http://www.gamespot.com/pe/action/bioshock-preview_6110044.html)). Там же можно увидеть первые скриншоты.

### Штурмовик над Тихим

Компания IC объявила об уходе в печать очередной игры из линейки популярных авиасимуляторов «ИЛ-2: Штурмовик», созданной командой IC: **Maddox Games**. Новая серия «самого реалистичного авиасимулятора» носит название **Перл-Харбор** и повествует о юростных воздушных сражениях в тихоокеанском



регионе. «Перл-Харбор» — это повесть о событиях, сопутствовавших разгромившей-



ся между США и Японией в битве за воздушное превосходство в районе Тихого океана. Игроку предстоит пройти путь от Перл-Харбора до Японии, опробовав в деле аме-

и X-box и, собрав там довольно большую кассу, была портирована на PC. Напомним, что действие игры разворачивается в тюр-



риканские, английские, австралийские и японские истребители и бомбардировщики времен второй мировой войны, выполнив десятки заданий, приняв участие в многочисленных и напряженных воздушных боях. Одна из важнейших особенностей игры — полноценно и достоверно смоделированные авианосцы и палубная авиация. В игре вы найдете более сорока моделей управляемых американских, английских, австралийских и японских самолетов, включая знаменитые «корсары», «сифайр», «зе-ро», «A20 Бостон» («хавок»), «B25 Митчелл», «уайлдкэт» и другие. Нам обещают тщательно проработанный, реалистичный процесс взлета и посадки на авианосцы, атаки кораблей и наземных целей. Вам придется сражаться на огромной территории от Перл-Харбора до Японии. Предусмотрена возможность прохождения карьеры для морских и армейских пилотов. Большое внимание, как и в прочих сериях «ИЛ-2», уделено мультиплееру. На этот раз многопользовательский режим игры поддерживает до 128-ми игроков на выделенном сервере и до 32-х игроков в режиме совместной игры. Довольно приятной новостью является то, что «Перл-Харбор» может быть установлен не только как дополнение к игре «ИЛ-2 Штурмовик: Забытые сражения», но и как самостоятельный продукт. Точная дата поступления игры в продажу пока что неизвестна. Следите за новостями.

### Страдать по-русски

Компания «Новый Диск» объявила об уходе в печать локализованной версии игры *The Suffering*, созданной командой *Surreal Software* и прошедшей по душе любителям хоррора всего мира. Напомним, что изначально игра создавалась для платформ PlayStation 2



ме, расположенной на некоем острове, где еще во времена войны безумный доктор проводил бесчеловечные эксперименты. Нам предлагают перевоплотиться в заключенного по имени Тюрк, осужденного за убийство жены и ребенка, потерявшего память и терзаемого страшными видениями. Игра отличается интереснейшим сюжетом, оригинальными монстрами и аркадными боями, ко-



торы несколько портят общую атмосферу. Версия от «Нового Диска» полностью переведена на русский язык, что без сомнения позволит игрокам, не владеющим английским, вникнуть во все перипетии сюжета и проникнуться мрачным и загадочным духом *The Suffering*.

### Хозяин своей Земли

Канадская компания *Golem Labs* объявила об уходе «за золото» своего глобального стратегического проекта *SuperPower 2*. В данном проекте мы предлагаем, ни много ни мало, попытаться



добиться мирового господства. Сделать это можно будет множеством различных путей.

Только от вас зависит, станет ли ваша держава воинствующей империей, угрожающей соседям ядерными богатоделами, или же вы выберете путь экономического давления. А может, вам ближе дипломатия и закулисные интриги? Выбор зависит только от вас. *SuperPower 2* выгодно отличается от своей предшественницы трехмерной графикой и сильным поумневшим AI, носящим гордое имя *Evolutive Human Emulator*. Кроме того, разработчики обещают предоставить игрокам возможность выбора между пошаговым и реалтаймовым режимами игры. Точная дата появления *SuperPower 2* в продаже пока что не известна. Следите за новостями.

### Борцы за права квестов

Уже на протяжении довольно долгого времени ходят упорные разговоры о смерти квестов как жанра. Но когда даже самые ярые поклонники адвенчура готовятся согласиться с этим, захлебываясь в мутном потоке третейской продукции, появляется нечто, что заставляет воскликнуть: «Нет! Квесты не умерли!» Но, к сожалению, действительно ярких и интересных адвенчур удручающе мало на рынке компьютерных игр. Именно об этом, наверно, подумали разработчики, недавно покинувшие толстые и надежные стены *Lucas Arts* и организовавшие собственную компанию, которая называется *Telltale Games* и собирается заняться разработкой квестов. Сотрудники новоявленной конторы ранее, будучи работниками *Lucas Arts*, работали над проектом *Sam & Max Freelance Police*, а до того довольно долгое время трудились в «адвенчурном» подразделении известной компании. Здесь нелишне вспомнить, что помимо игр, действие которых разворачивается во вселенной *Star Wars*, игровая империя дядюшки Лукаса зарекомендовала себя как производитель самобытных и очень интересных адвенчур. Большинство из нас наверняка помнят такие проекты, как *Monkey Island*, *Full Throttle* и многие другие. Да и старые игры о Сэме и Максе тоже многие хорошо помнят. Однако в последнее время *Lucas Arts* охладела к квестам. Кроме закрытого уже на завершающей стадии проекта *Sam & Max Freelance Police*, был заморожен и многообещающий *Full Throttle: Hell on Wheels*, да и вообще игроведы от Лукаса, похоже, решили сосредоточиться исключительно на «далекой-далекой галактике». Понятное дело, что такая политика компании пришлась по душе далеко не всем. В итоге довольно большое количество специалистов-квестовиков, среди которых и такие известные личности, как Дэн Коннорс (*Dan Connors*), Кевин Брунер (*Kevin Bruner*) и Трой Моландер (*Troy Molander*), уволились из *Lucas Arts* и создали свою компанию, чтобы иметь возможность заниматься любимым делом. К сожалению, на сегодняшний день неизвестно, что станет первым проектом *Telltale Games*, но любителям квестов стоит запомнить это название. Надеемся, что в самом ближайшем будущем новая команда заявит о себе.

**КОМТЕХСЕРВИС**  
компьютеры та кондиціонери  
у кредит на вигідних умовах

Заставай кредит  
Гарантія 3 роки

**НИЗЬКИХ ЦІНАХ**

LG, Samsung, Mitsubishi  
E.A. DASH, SAMSUNG, MITSUBISHI

234 88 00  
www.kts.com.ua

Разработчик: Spellbound (Германия)  
Издатель: отсутствует (пока что)  
Жанр: тактика  
Требования: не объявлены  
Дата выхода: 31 декабря 2004 года

Анатолий КОСИН aka Герильяс

# DESPERADOS 2

## COOPER'S REVENGE

С чем у простого человека ассоциируется словосочетание «Дикий Запад»? Возможно, со словами «ковбой», «кольт», «дикий мустанг», «команчи», «Клинт Иствуд» и «диалект». Кому-то вспоминается отдаленный и беспокойный спальный район в его городе... но речь не совсем об этом.

Наверняка как минимум у половины геймеров словосочетание «Дикий Запад» ассоциируется с продуктом немецкой компании **Spellboard** (автора игр *Robin Hood Legend of Sherwood* и *Chicago 1930*) — игрой про похождения бравого охотника за головами Джона Купера и его компании: *Desperados — Wanted Dead or Alive*. Но скоро на этом «ассоциативном ринге» у *Desperados* появится конкурент, а точнее — сиквел, **Desperados 2 Cooper's Revenge**.

Да, Купер снова должен появиться на экранах наших мониторов в самое ближайшее время. И пусть вас не пугает отсутствие у этого довольно-таки перспективного и многообещающего проекта мирового издателя — прочитав эту статью, вы убедитесь, что издатель у *Desperados 2* вскоре объявится, и данное недоумование, скорее всего, вызвано некоторой рассеянностью публикаторов.

Проект обещает быть действительно очень неординарным. Из-за чего? Прежде всего, из-за движка **Vision**. Что особенного в этом движке? Ну, естественно, он поддерживает динамическое освещение, высокую интерактивность окружающего мира, правдоподобные погодные эффекты и прочие востокности. Хотя кто сейчас все это добро не поддерживает? Но **Vision** также поддерживает возможность в любой момент переключиться с изометрии на обозрение мира от 3-го лица с последующей игрой именно в таком режиме (разработчики уверяют, что эта возможность разнообразит и усилит геймплей, поскольку теперь драки, перестрелки и тихие убийства будут выглядеть более зрелищно и эффектно). Как в шутерах. Да-да, в тактической стратегии. Я тоже удивился. Оказалось, что кроме *Desperados 2* движок **Vision** будет использоваться в *Psychotoxic*, *Golcha*, *Emergency 3*, *Back to Gaya* и *Lula 3D*. Что ж, время покажет, на что он способен, и оправдан ли выбор девелоперов из **Spellboard**. (**Vision** разработала компания **Trinigy**, которая играла самостоятельно не занимается).

Ладно, хватит пока про движок. О сюжете проекта *Desperados 2* можно пока узнать только из названия — Джон Купер будет готов мстить. Кому, разберемся на месте. Жажда мести поведет Джона и его команду через 25 миссий, во время которых придется побывать в индейских деревнях, городах призраков, иссушенных пыльных каньонах; надо будет конвоировать фурунги переселенцев и т. д.

Кстати, кое-что поменялось и в «основном составе» команды нашего бравого ковбоя. Сам Купер, естественно, останется, Док Маккой тоже куда-то не делься, чернокожий метатель динамита

Сэмми так же верен своему другу, да и красотку Кейт, надеюсь, у нас не отнимут. Но кто-то из прошлой части все-таки покинул команду, поскольку героев по-прежнему шестеро, но в их число входит новоиспеченный член команды — краснокожий товарищ Ястребинный Глаз, сын клана Белые Волки, который, как всякий прогрессивный индеец, умело обращается с томагавком и является мастером тихого убийства.

Изменились и возможности героев. Прежде всего, добавлено 20 новых действий (не каждому, а на всю толпу). Док Маккой, например, теперь может сделать врагу смертельную инъекцию или поразить пущенным из духовой трубки отравленным дротиком. А Купер теперь может заковать супостата в наручники или отвлечь, разбрасывая серебряные доллары. Кое-что добавилось и в способах перемещения героев по карте — теперь члены команды смогут плавать, прыгать, цепляться за уступы, лазать по стенам, красться и т. д. Обещают, что купле с тактическими возможностями движка все происходящее на экране по эффективности сможет посопоставляться с каскадерскими трюками из голливудских блокбастеров.

Плюс к этому, каждому герою накрутили очков «быстрого действия» (для тех, кто в **T-34** — предварительно спланированное действие в нужный момент может быть вызвано нажатием одной кнопки) — собственно, теперь у каждого героя этих очков 5. (Напомню, в первом *Desperados* только (!) у Купера было 3 очка быстрого действия.) Как это скажется на геймплее и уровне сложности игры, сказать сейчас трудно, но то, что этот нюанс открывает широкие просторы для тактических ухищрений, бесспорно. Конечно, разработчики закармливают нас обещаниями о новом супер-АИ и союзниках, и врагов, которые будут действовать более грамотно тактически (!!), более эффективно взаимодействовать с игроком (это я про союзников), а в опасной ситуации не будут вести себя как нервные имбецилы (это про врагов). Мы тихо посмеиваемся и привычно думаем: «Ну-ну, посмотрим...»

Что можно добавить к сказанному? Только высказать одно опасение — игра одновременно разрабатывается для PS2, PC, X-box. Какие последствия может иметь данный факт, объяснять, думаю, не стоит.

Игру стоит ждать. Из-за обещанного закрученного сюжета (помнится, сюжет в первом *Desperados* был довольно хорош), из-за нового слова в геймплее и еще множества прочих востокностей, которые нам наобещали разработчики. И хотя цену их обещаний мы все прекрасно знаем, хочется от всей души пожелать **Spellboard** удачи. Ведь их успех — это наши положительные эмоции.

У меня все. Спасибо за внимание.





Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua, Александр GLUKK

## HEART OF ETERNITY

Разработчик: UDC

Издатель: не известен

Жанр: action/RPG

Системные требования: CPU-1.5 ГГц (минимум — CPU-1 ГГц), 64-128 Мб 3D видео

Предполагаемая дата выхода: начало 2005 года

П рощало уже довольно много времени с тех пор, как мы рассказывали об одном из интереснейших проектов, разрабатываемых на территории нашей страны. Робита из киевской компании UDC, которые вот уже два года работают над разработкой игры «Сердце вечности», в отличие от большинства своих коллег, не стремятся к наивысшей популярности, а потому информация об игре довольно редко попадает на страницы игровых изданий — как печатных, так и онлайн-новых. Но отсутствие новостей в печати совсем не значит, что их нет вообще. Поэтому, проникнув о том, что в офисе компании имеется игральная дельма, мы напросились в гости к UDC, чтобы, так сказать, своими руками пощупать новый продукт.

Следует заметить, что со времени нашего последнего посещения офиса разработчиков проект претерпел довольно сильные изменения. В первую очередь это касается сценарной части игры, что, впрочем, неудивительно, если учесть, что в компании сменился сценарист. Так что забудьте о параллельном мире, стоящем на краю гибели, о Часах времени и безумной гонке в надежде успеть остановить надвигающуюся катастрофу. Новая сюжетная линия заметно сдвинула игру в сторону RPG. Это не значит, что нам обещают непривычную ролевою систему и множество рас и классов. Нет. Просто теперь вы сможете идти к своей цели не спеша, отвлекаясь на массу побочных квестов, выходя в проблемы местного населения и т.д., и т.п. То есть, благодаря смене концепции у нас теперь появится возможность подольше пожить в этом мире, и никакая гонка не помешает герою отвлекаться от своих героических будней, заработать немного денег, сулут нос в разборки местных группировок и даже... жениться.

Канула в Лету и линейность, которую предполагала прошлая сюжетная линия. Отныне вы можете сами выбирать, какую из враждующих сторон вам поддерживать: силы правопорядка или бандитов, людей или орков — все в ваших руках. Об основной же цели игры разработчики рассказывали не очень охотно. Оно и понятно. Ведь всегда интереснее играть, не зная, что нас ждет в конце. И хотя нам удалось всеми правдами и неправдами вытащить из них нужную информацию, мы не станем раскрывать ее в этой статье. Скажем только, что сюжет изобилует резкими и неожиданными поворотами, и часто вам будет казаться, что вы видите перед собой эту самую Главную Цели, которая на самом деле окажется лишь ступенькой на пути к победе.

Но хватит общих слов! Ведь мы оказались одним из немногих, кто не просто видел дельму «Сердца вечности», но и собственными руками отправил в мир иной пару-тройку жителей этой виртуальной вселенной. Сначала мы расскажем вам о том, что видели собственными глазами, потом о том, что нам рассказывали, а потом, как обычно, подведем под рассказом черту в виде вывода.

Итак, когда мы пришли в новый офис UDC, нас усадили за компьютеры, а в колонках поставили саундтрек к готовящейся игре. Что представляла собой дельма, на которую нам довелось посмотреть? Небольшой уровень, с лесами, постройками, холмами и оврагами. Где стояло несколько NPC и бродило три вида монстров. Вооружившись ку-

чей оружием, разбросанным рядом с точкой респауна, видимо, рукой светлых Богов, мы отправились на исследование местности. Что сразу порадовало, так это весьма неплохая модель главного героя и удобный интерфейс. Оружие мы выбираем быстрыми клавишами (как в контроле — циферками), а с одного заклинания на другое переключаемся при помощи колесика мышки. Никаких долгих копаний в инвентаре, когда на тебя набросилась толпа врагов. Правда, чтобы поменять на себе броню, в инвентаре заглянуть придется, но это и неудивительно. А как иначе посмотреть на характеристики, подумать — что лучше, а что хуже? Итем-хантинг рулит!

Следующее, что бросилось в глаза, это растительность и деревья — они стали более живыми и натуральными. А потом стало не до любования красотами, ибо на сцене появились два кабана и два мужика. Кертис, следуя нескромной привычке, сразу начал швырять по кабанам файерболы (видимо, надеялся поужинать), на что кабаны, естественно, обиделись. Мужики обиделись тоже и ринулись в бой. Наверное, они сами рассчитывали плотно перекусить, и появление конкурента их не устроило. В общем, первый бой закончился для Кертиса не очень весело, ибо броню надеть он забыл, а как включать оружие — не узнал. Да и разве может остановить файербол четырех взрослых противников? Вот и мы думаем, что не может. Следующая попытка оказалась более удачной: три огненных шара, потом в одну руку щелк, в другую меч, и λοιку прощайте хоровод. Именно, что хоровод — если вас окружат, то убьют без вариантов. Значит нужно двигаться кругами, наносить разные удары, уклоняться. Увы, в демо-версии мы увидели всего одну комбу, но довольно красивую. Завалив мужиков вместе с кабанами, мы отправились дальше гулять по лесу, где наткнулись на двух свирепых орков с огромными щитами. О, орки тут милашки, ничего не скажешь. Зверские лица. Однако это их не спасло, и они пали от меча героя (в ситуации с Кертисом, таки от его файерболов и майтингов). Увы, на этом монстры закончились, что не помешало нам побродить и полюбоваться оркестром прямо-таки пасторальным пейзажем. Только мирно пасущихся овец не хватало. Ну и стогов сена с игривыми пастушками... Впрочем, не найдя пастуха, Кертис ухитрился обнаружить кота.

Нет, серьезно, что-то не так было с Кертисом в этот день, ибо на коте он испробовал все заклинания и все виды оружия, но убить не смог — кот оказался чищею и никогда не выключал IIDDQD®.

Перепробовав на немногочисленных противниках весь имеющийся в наличии арсенал, мы поднялись из-за компов с единственной мыслью: ну почему все так быстро закончилось?! Что ни говори, а дельма очень короткая, да еще и находится на стадии шифрования. Но даже этого небольшого кусочка нам хватило, чтобы увидеть потенциал будущей игрушки. Всем нам знакомо чувство биды, когда захватывающее, интересное приключение неожиданно заканчивается на самом интересном месте. Вот и мы испытали тоже самое. Хотя никакого приключения, собственно, и не было. Чистая боекка, да еще и с ограниченными возможностями. Но даже она приковывала к себе настолько, что хотелось





переигрывать уже неоднократно пройденный участок снова и снова. То есть уже сегодня можно сказать, что процесс боя будет одним из самых интересных элементов игры.

Но не одной боевой жизни хорошая RPG. Когда мы с трудом оторвались от джойка, перед нашими глазами предстали модели жителей данного мира. Очень порадовали альфы, совсем не похожие на ушастых снобов, какими они выглядят в большинстве игр. Необычайные эффекты вампиры, которых, как утверждают разработчики, в игре будет великое множество. Но особо порадовали гномы. Видно, что ребята из UDC, в отличие от Гюка, питают особое расположение к этой расе. В мире «Сердца вечности», где, как известно, правит магия, гномы стоят несколько особняком. Они выбрали свой путь развития и, не тратя времени на изучение сложных заклинаний, вовсю строят техногенную цивилизацию, и даже ввели в оборот бумажные деньги.

К сожалению, по поводу сюжета и ролевой системы разработчики рассказали не слишком много. Персонаж будет обладать пятью параметрами — *Сила, Ловкость, Конституция, Интеллект и Магическая проницаемость*. Общепринятой маны в игре не будет, и заклинания будут уменьшать вашу *стамину* — так что наматывать вокруг неповоротливых врагов крути, осыпая их файерболлами, вам не удастся. И правильно, иначе зачем заморачиваться с комбами, с интересной боевкой?

Что касается сюжета, то начнется все с того, что ваш персонаж придет в себя с довольно смутными представлениями о том, кто он, где находится и куда, собственно, нужно идти — однако вскоре все встанет на свои места. Не слишком оригинально? Факт. И не нужно перечислять список игр, в которых герой страдал от потери памяти, знаем. Все знаем. Но разработчики утверждают, что подобный ход оправдан, и вас ждет масса сюрпризов на нелегком пути к... Впрочем, о том, куда приведет ваш путь, мы не скажем, иначе будет неинтересно ☹.

Вообще, судя по тому, что мы увидели, работа над игрой кипит вовсю. Демка, которую нам продемонстрировали, — это просто небольшая практическая полностью собранный кусочек игры — на самом деле создано гораздо больше. Причем моделей предметов и оружия надела с таким запасом, что сейчас сценаристы придумывают всеческие квесты, в результате выполнения которых вы получите тот или иной уникальный предмет. Правильно, не расхищать же все по пути. А много предметов — это хорошо, разнообразие — оно всегда радует.

Естественно, мы не забыли поинтересоваться, когда же геймеры смогут в игру поиграть, на что разработчики ответили, что это скорее зависит от издателя, чем от них. Очень уклончивый ответ, так что пришлось сформулировать вопрос иначе и поинтересоваться, когда проект будет готов. Окончательно. Так, чтобы осталось отложить баги, подправить баланс и отдавать издателю. На это нам ответили, что скоро. Причем, не просто скоро, а уже в начале следующего года — конечно, если не произойдет никаких неожиданностей.

О чем еще можно рассказать? О музыке? Звучит весьма симпатично, но, как мы поняли, это еще не окончательный вариант.

Собственно, рассказав о том, о чем нам разрешили рассказывать ☺, мы, с вашего позволения, перейдем к заключительной части нашей статьи, в которой попытаемся вместе с вами понять, что за проект нас ждет на выходе, чего от него стоит ждать, а чего нет.

Однозначно не может не радовать тот факт, что в игре нам будет предоставлена полная свобода действий. Похоже, нам действительно удастся отыграть именно того героя, которого мы хотим, и никому не придется становиться на защиту добра и справедливости, если ему хочется грабить и убивать. Отдельно хочется порадовать любителей орков: в «Сердце вечности» эти злобные и недружелюбные ребята выступают не в качестве монстров, а являются полноценной расой, и при желании вы вполне сможете выступить на их стороне в том или ином конфликте. Правда, похоже, что в основной сюжетной линии они не играют особой роли. Развернутая боевая система со множеством комбо с самого анонса считалась в «Сердце вечности» основной «фишкой». Несмотря на то, что за два с лишним года разработки концепция игры кардинально изменилась, о комбах никто не забыл. Так что у нас все еще есть возможность назвать «Сердце вечности» первым украинским слайшером. И хотя в данный момент интерфейс игры еще находится на стадии разработки, уже сейчас можно сказать, что управление не будет вызывать никаких нареканий со стороны игроков, привыкших играть при помощи клавиатуры и мышки, что, согласитесь, очень важно для всякого экшена.

## Вывод

А уауа, вы поняли — то, что мы увидели, нам понравилось. Пусть не много, но зато красиво и стильно. Анимация тоже на высоте. Сделанная классическим методом, она оставляет открытым вопрос о сравнительном качестве двух направлений мультипликации — Motion Capture и «классика». Пейзажи... Ну, почти Шизики ☹.



Ролевая система, исходя из того, что мы видели, довольно проста и понятна, что для жанра action/RPG немаловажно. Только, пожалуйста, не путайте слова «просто» и «примитивно» — это вовсе не синонимы ☹. Впрочем, положив руку на сердце, ролевая система — это не совсем то, чего мы с таким нетерпением ожидаем.нас интереснее другое, интересный и динамичный геймплей, а, судя по увиденному, он будет именно таким.

Вспомните, много ли слайшеров выходило на компьютерах? Немного? Точнее, мало. И большинство из них, увы, были портами с приставок, причем не всегда удачными.



Не нравятся сейвы на чекпоинтах? Утомляет кривая камера и неудобное управление? Отлично! Тогда становитесь в очередь, будете после нас.

Чего мы тут делаем? Дык, стоим в очереди за «Сердцем вечности». Почему так рано? Так ведь расхватают! Но мы будем первыми!

Morte &amp; Shaman.AD

CONFLICT

## VIETNAM

## The worst place in the world

Странно, когда-то я ничего не знал о Вьетнаме. Странно... Совсем ничего. Это было так давно, словно с тех пор я прожил десятки жизней. И почти забыл тот месю. Ту жизнь. Тот мир. Как много я тогда увидел и понял всего лишь за тридцать дней...

Все случилось так быстро. Медицинский институт, лекции, учителя, друзья, родные — все осталось дома. Мне сказали, что я буду помогать населению южного Вьетнама бороться с северными захватчиками. Молодой парень, который начался книжек о войне и наследился патристических речей военных, топовый защищать американскую мечту и слепо верить в нее. Для меня было все предельно просто, мир делился на белое и черное. Мы — хорошие, они — плохие. Мы правы, а они — нет. До сих пор поражаюсь, с какой легкостью заполучил меня эта война. Это было только начало...

## ...Cos they think the shit's cool

Эти слова упорно лезли в голову после того, как совершенно случайно, просматривая карты продаж в Великобритании, я заметил игру **Conflict: Vietnam**. Воспоминания об этом игровом сериале не самые радужные. Мое знакомство с предыдущей частью продлилось ровно пять минут, больше я просто не выдержал. Но раньше разработчики могли сыграть на популярной теме — войне на Востоке. Американцы точно бы купили, чтобы еще раз побороться с терроризмом. А за счет чего они собрались выкрутиться теперь? Ладно, это все мелочи, не хочется — не покупай. Если честно, то и представить себе трудно, как такое можно купить. Но игра заняла первое (!) место по продажам. И, как показало время, даже по прошествии месяца Conflict не спешил покидать тройку лучших. Неужели в Британии массовый психоз, и они тратят кровно заработанные деньги на всякую чушь? Надо разобратся самому.

I see a red door and I want it painted black

No colors anymore I want them to turn black

I see the girls walk by dressed in their summer clothes

I have to turn my head until my darkness goes

Нас было четверо. Небольшая семья.

Ragman — самый замечательный командир, которого я видел. Сколько раз он вытаскивал нас из расквитой пасты ада! Я навсегда запомнил огонь, который горел в его

Разработчик: Pivotal Games

Издатель: SCI

Жанр: action

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1.5, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.0, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

глазах во время боя. Казалось, он сожжет его изнутри. Этот огонь сеял смерть. Смерть всему, что попадалось на пути. Даже если бы остановилось время и крик застыл бы в гортани, огонь в его глазах жил бы своей жизнью. Ragman — единственный, кто ни разу не дрогнул, глядя в лицо врага. В отличие от остальных, он уже не раз был во Вьетнаме и отчетливо понимал, что нас ждет.

Junior — снайпер. Невидимая смерть. Каждая пуля младшего была смертельной для врага. Меткий выстрел, выбивавший мозги из вьетнамского пулеметчика, не раз спасал наши задницы. Он не мог смириться с судьбой чернокожего подростка в тенте. Либо ходи каждый день на малооплачиваемую работу и терпи унижения белого начальства, либо иди на улицы, бери в руки оружие или торюй наркотиками. У тебя нет ни прав, ни перспектив, считай, что твоя жизнь уже закончена. Для него страна была другой, потому что цветом кожи он отличался от остальных. Вот какова обратная сторона американской мечты и хваленного образа жизни, который он отправлялся защищать. Вьетнам был единственным шансом что-то изменить.

Noss слишком долго прожил в провинции. Он был похож на быка — большой, мускулистый, вспыльчивый и упрямый. Недостаток ума он восполнил слепой яростью и грубой силой. Человека, которому роль пулеметчика подходила бы больше, еще надо поискать. Изоворванное общество фермеров, среди которых он вырос, и их предрассудки оставили на нем свой отпечаток.

И я — рядовой Kahler или, как все меня называли, Cherry. Самый младший из всех и самый неопытный.

Странная подборка была компания из абсолютно разных людей. Нас объединяло одно — мы все хотели вернуться домой живыми.

## Еще один Вьетнам

Действие игры разворачивается в разгар войны во Вьетнаме. Нам придется побывать в самых ожесточенных сражениях. Военные действия будут разворачиваться как в джунглях, так и в городе. Мы будем выполнять разнообразные задания, начиная от простого прохождения через вражеские засады и освобождения заложников и заканчивая тихими миссиями, где неосторожный выстрел влечет за собой большие неприятности. Все это будет происходить при помощи богатого арсенала оружия и команды из четырех человек (присутствует тактический элемент).

А теперь приступим непосредственно к рассмотрению игры. Если вы заметили, предыдущий абзац уж больно похож на дисковую «зад-несторону» надписи, в комплекте с которой идут системные требования и акцизная марка (конечно, если диск вы покупаете не в кулечке). Я уже давно перестал верить подобным надписям, так как не всегда их пишут умные люди. Конечно, в большинстве случаев много оказывается правдой, хотя и искаженной, но когда на диске написано, что в игре классная графика, а при виде скриншотов кро-





ме слез ничего на глаза не накапывается, в голову закрадывается мысль: чтобы узнать про игрушку, лучше прочитать статью в Интернете или журнале, или хотя бы послушать друзей. Но не бойтесь, эта игра мне очень понравилась, а почему — читайте ниже.

Играть нам придется за небольшой отряд, состоящий из четырех солдат разного профиля: автоматчик, снайпер, пулеметчик и, конечно же, медик. До конца игры количество солдат не меняется, и помощи от посторонних людей ждать не придется. Играть можно за любого солдата, причем меняться ролями разрешается в любое удобное для вас время — как говорится, легким движением руки. Кстати, у меня не получилось выходить на задание в одиночку (да и зачем?), так как не все солдаты могут поднимать трофеи. Что это, недочет разработчиков? Или, может, это излишний реализм (не каждому понравится шарить по карманам трупа)? Так что уделять внимание придется каждому члену отряда.

Все задания хоть и разнообразны, но особой оригинальностью не отличаются. Нам придется защищать территории, помогать мирным жителям, поддерживать дружественные подразделения, уничтожать важные объекты противника и просто выживать. На протяжении каждой миссии, кроме основных заданий, мы будем получать дополнительные. Они тоже разнообразны. Так, например, в тренировочной миссии вообще курьезный квест: надо отвести одному солдату бутылку виски. Но в целом они будут выглядеть примерно так: найти вражеские документы, уничтожить парочку машин, освободить пленников или просто не убивать мирных жителей. А в качестве стимула за выполнение этих самых бонусных заданий нам будут начислять очки опыта. Да и грех не выполнить квест, если он, к примеру, заключается в уничтожении вражеского склада (предварительно изъяв необходимые боеприпасы).

Поскольку я уже упоминал элемент РПГ, расскажу подробнее. В конце каждой миссии начисляется определенное количество опыта, и появляется возможность поднять один или несколько навыков: *pistol, assault rifle, sniper rifle, machine gun, grenade, shotgun, medic, rocket launcher, booby traps*. Как вы успели догадаться, все навыки (за исключением *medic* и *booby traps*) повышают умение владеть тем или иным оружием. Причем чем больше вы прокачали свой навык, тем дороже это вам обойдется. И не надо пороть горячку: не хватает опыта для прокачки нужного навыка — подождите следующего уровня, не надо тратить опыт попусту. Не повторяйте моих ошибок. Как гласит народная мудрость: «Умные учатся на чужих ошибках, а дураки — на своих». Из чего следует, что умные учатся у дураков. Вот я слурю подлая всем *rocket launcher*, надеюсь, что под конец патронов на него будет предостаточно. Когда прокачаете владение определенным оружием, то поймете разницу. Сначала снайпер мне казался задымившим алкоголиком — он никак не мог сдерживать дрожь в руках, и даже при точно наведенном прицеле умудрялся промахиваться. А под конец даже без моего руководства косил врагов, как из пулемета. Самые ненужные из навыков — это *rocket launcher* и *booby traps*. Первый бесполезен из-за недостатка патронов, а второй отлично работает вообще без прокачки. Когда в поле зрения нашего отряда появляется ловушка, будь то мина, растяжка или «волчья яма», кто-нибудь из солдат предупреждает остальных, тем самым давая возможность спокойно обезвредить ее. Можно, конечно, се просто обойти, но не факт, что так сделают все члены вашего отряда. *Shaman* вообще проходил все ловушки методом польского сапера, наощупь ☺.

Запомните, чтобы полностью прокачать определенный навык, все очки нужно тратить именно на него, и лишь несколько звездочек можно потратить на остальные. Лучше сделать каждого солдата мастером в чем-то одном, чем выучить всего по чуть-чуть, и в конце игры получить отряд недоучек.

Оружия в игре предостаточно. Оно делится на четыре класса: пистолеты-арбалеты, легкие (автоматы, снайперки), тяжелые (пулеметы, ракетницы, гранатометы, дробовики) и нож. Любой боец из вашего отряда может таскать по одной вещи каждого вида. Так что не стоит удивляться, если снайпер берет с собой внушающих размеров ракетницу, а медик бегает с М16 и пулеметом. Если американские образцы вас не устраивают, можно забрать оружие у погибшего врага. В доверок к этому нормированному оружию с собой можно носить великое множество разнообразных гранат, мин, С4,

аптечки. Кстати, лечить может любой член вашей команды — вот только если скимл медика вообще не качали, то медик этот и половины жизни не подымет. После того, как у бойца заканчиваются жизни, он не умирает, а впадает в странное состояние — видимо, истекает кровью, но в это время у вас есть шанс его вылечить. Реализм здесь, конечно, и не пахнет, но игру облегчает.

**I see a line of cars and they're all painted black  
With flowers and my love both never to come back  
I see people turn their heads and quickly look away  
Like a new born baby it just happens every day**

Если бы кто-то из нас знал, в какую передышку мы попадем, наверняка бы остался дома.

Мы отступали. Было такое впечатление, словно поток вьетнамцев никогда не закончится. Они были везде. Патроны кончались, в ноге лейтенанта засел осколок, но он не давал мне осмотреть себя. Мы не могли останавливаться. Любое промедление означало смерть. Мы должны были догнать наш зов и преследовать к месту эвакуации. Чертов дождь лил, не переставая, и начинал сводить с ума, оружие жгло руки — ка-



зальсь, джунгли не хотели нас выпускать, наказывая непрошенных гостей. Только мы перешли через мост, как его подорвали. Лейтенант остался на той стороне. У него была только одна обойма. Вистрел, вистрел, вистрел, щелчок... вместе с ним мы потеряли радио. Четыре человека в тылу врага, в непроходимых джунглях без связи с миром. И длинный путь вперед.

Джунгли, подземные туннели, разрушенные города и древние храмы, русская ружейка и три патрона, которые спасли жизнь нам всем. Через все это мы прошли. Ночные сражения, когда тишину вмиг разрывают сотни вспышек и вистрелов. Если на секунду отвлечься и взглянуть со стороны... красиво.

Мы бежали через джунгли, которые наши же самолеты поливали огнем. Удивительное ощущение, словно сам ад гонится за тобой. Мы видели бой, чувствовали его. Сначала страх смерти, а потом — чудовищный всплеск адреналина и желание бежать, кричать, рвать плоть на части, раздирать металл зубами. И убивать, чтобы жить... или жить, чтобы убивать. Какая разница? Главное — не останавливаться. Тот, кто останавливался, — уже умер, даже если его сердце еще бьется. А потом накапывает усталость, безразличие. Надевает кровь, грязь, смерть. Кажется, что ты бесценен против всего этого.

хочется просто упасть и никогда не вставать. И ты падаешь, вписавшись пальцами в землю и ползешь. Ползешь, потому что тот, кто остановился — умрет.

А как это все выглядит? Скажу честно — неважно. Старенький движок не может обеспечить картинку современных стандартов. Но если руки растут из нужного места, то все поправимо. И ребята действительно постарались. Стоит приглядеться, и становится видно, что военный лагерь сделан с любовью, а джунгли, несмотря на свою квадратность, не кажутся декорациями, наспешенными из картона. Модели солдат хоть и угловатые, но спутать своего снайпера с пулеметчиком трудно. Сотни мелких деталей делают мир «Конфликта» живым. Забудьте об одинаковых уровнях, сделанных методом копиро-

члены вашей команды. Вы подумаете — ну, убьют, так загружусь, в чем проблема? А проблема заключается в том, что разработчики предоставили нам на каждый уровень только по два сейва, хотя и не на checkpointах, — сохраниться можно в любое время. Кому-то, как всегда, это покажется очень удобным, но я считаю наоборот. Это удобно лишь тогда, когда сейвов дают побольше. А если учесть, что уровни длинные, и часто бывает проблематично угадать, что ждет за следующим поворотом, то игрок оказывается перед выбором: сохраниться или проигнорировать чуть-чуть. И не всегда сделанный выбор оказывается правильным.

Еще порадовало отсутствие глюков, а то в последнее время постоянно выходят недоделанные игры, что меня уже очень сильно раздражает. То ли виной тому издатели, которые постоянно торопят разработчиков, то ли это — крайние меры, предпринятые для борьбы с пиратством, ведь очень часто патчи на «паленные» игры просто не ставятся. Да и выходят патчи иногда с большим опозданием, а если у тебя еще и модема нет, то покупать сомнительные продукты приходится только через несколько месяцев, когда игру перестанут подправлять.

### Вывод

Почти каждый автор, пишущий в игровые журналы, пытается в каждой хорошей игре найти негативные стороны, а в каждой плохой обнаружить положительные стороны и новшества. Это скорее парадокс, чем закономерность. Так что не пугайтесь некоторых фраз, встреченных выше, ведь абсолютно в каждой игре есть свои недостатки, без них никак нельзя. Если вдруг выйдет игра без недостатков — это будет идеал, а если будет идеал, то в него можно будет играть бесконечно, и потребность в других играх отпадет. А нам это ни к чему. Надо всегда стремиться к идеалу, но достичь его на практике невозможно. В этой игре есть недостатки, но я их почти не замечал. Так что, если хотите поиграть в хорошую игру на тему войны во Вьетнаме — Conflict: Vietnam именно для вас.

Этот редкий случай, когда ожидаешь худшего, а взамен получаешь игру, на которую стоит потратить свое время. Bravo девелоперам, хоть раз удивили.

**I look inside myself and see my heart is black  
I see my red door and it has been painted black  
Maybe then I'll fade away and not have to face the facts  
It's not easy facin' up when your whole world is black**

У нас дошли до конца. Живыми, все четверо. Мы сделали это. В последний раз вместе выпили пива и отправились каждый своим путем, жить своей жизнью.

Junior вернулся домой, но его война только начиналась. Через два месяца он погиб в перестрелке с ФБР в Калифорнии. Героя войны после всех заслуг и сражений во Вьетнаме убило собственное правительство. Носс, пьяный, сильно избил какого-то агента ЦРУ и снова отправился на войну. Переходил с одной «горячей точки» на другую и, скорее всего, погиб. Ragman, вернувшись, обнаружил пустой дом и документы на развод. Позже я узнал, что он поселился в небольшой хижине в горах, где наконец нашел мир и спокойствие. А я женился, завел семью, нашел работу, стал отличным врачом. И почти забыл то время, которое провел во Вьетнаме. Но война закончилась только для генералов и политиков, а для тех, кто видел ее изнутри, она идет до сих пор. Стоит только закрыть глаза и попытаться заснуть. Но к черту, это уже ничего не значит. Верно?

P.S. В статье был использован текст песни Paint it Black (1966), исполненной The Rolling Stones, из саундтрека Conflict: Vietnam.

P.P.S. Особая благодарность Tea за предоставленную игру.



вать/вставить. Вы не найдете двух совпадающих туннелей или поселков.

Архитектура уровней хоть и линейна, но иногда разрешает добираться до цели разными путями. Создается впечатление свободы.

### Геймплей и атмосфера

Геймплей, по большому счету, аркадный. И отменить этот ярлык не могут ни тактические элементы, ни намеки на реалистичность. Но он захватывает с первых минут и не отпускает до самого конца. Зрелищные перестрелки сменяются тихими ночными миссиями, а те, в свою очередь, поездками на разнообразной технике — как в роли водителя, так и в роли стрелка. Вы не будете скучать ни секунды. Вспышки, грохот взрывов, звуки выстрелов. Вы попали действительно на войну, а не в мир.

Атмосферу в игре создает буквально все. Великолепные музыка и звук, по-настоящему живые напарники, каждый со своей историей и характером. Во время боя ты прикрываешь спину настоящего человека, а не куклу полигонов. Ты веришь в этот мир, в эту войну. Ты живешь вместе с ними. Перед каждым уровнем есть ролики, которые еще больше погружают в атмосферу сражения и вечной борьбы за жизнь, ярости и разочарования, уверенности и бесилия.

Маленький хинт: в папке с игрой есть ролик, который почему-то не показали в игре. Поставьте проигрыватель bink-видео и посмотрите. Уверен, не пожалаете. Чувствую, он надолго останется на моем винчестере.

Но все же некоторые недочеты разработчиков оставляют неприятный осадок. Нельзя на ходу выстраивать свой отряд, это очень неудобно, так как они всегда бегут очень близко и абсолютно беспорядочно. Из-за этого игра становится действительно тяжелой, поскольку противник спокойно вносит весь ваш отряд одной гранатой (иногда сослуживцы отпрыгивают), или же все brave солдаты умирают при взрыве незамеченной ловушки. Это есть плохо, потому что миссия считается проигранной, только если ранены все



# ЕПІЦЕНТР ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

## 4.7

ЛИСТОПАДА

2004



ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР  
 КИЇВ  
ЕКСПО  
ПЛАЗА

МІЕТРВ "НИВКИ",  
ВУЛ. САПУТНА, 2-БІ

## ВИСТАВКА-ЯРМАРОК

# цифроМанія:)

## ПЕРСОНАЛЬНІ ТА ДОМАШНІ ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

## ЗАПРОШУЄМО ВІДВІДАТИ ВИСТАВКУ!



Вперше в Україні! WOW!!! 2004 ("ВО!!! 2004") — рейтинг торговельних марок у галузі інформаційних технологій, представлених на стендах учасників, яким споживачі віддали перевагу. Віддайте свій голос за улюблену торговельну марку, і ви зможете стати учасником розіграшу призів, який відбудеться 7 листопада на виставці.

Організатор  
виставки:



"Євроіндекс"

Генеральні  
інформаційні спонсори:



"Домашній ПК"



"Три три"

Медіа-партнери:



"Чіп"



"Хай-тек"  
Програма високих технологій

Інформаційні спонсори:



"І-Мобайл"



"Комп'ютерра"



"Мій комп'ютер"

Радіопартнер:



"Радо"

ЗАМОВЛЕННЯ ЗАПРОШЕНЬ, ПРОГРАМА ВИСТАВКИ НА САЙТІ [WWW.DMANIA.EUROINDEX.UA](http://WWW.DMANIA.EUROINDEX.UA)

**УВАГА!** Спеціально для читачів "МИК"! Шукайте запрошення на виставку у номері від 1 листопада.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

STAR WARS  
BATTLEFRONT

Разработчик: Pandemic Software

Издатель: LucasArts

Жанр: мультиплеерный экшен

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1.0, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб;

✓ рекомендуемые: P 4-2.0, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб

## O tempora! O mores!

**В**ремена меняются, и мы меняемся вместе с ними. Подумать только, не так давно было время, когда во многих играх толкового мультиплеера и не было, а игра по Сети считалась развлечением для избранных. Потом наступил момент, когда разработчики поняли, что качественный мультиплеер в довесок к синглу очень нужен — для увеличения срока жизни и популярности их детища. Потом, потом наступил момент, когда в светлые головы девелоперов забрела мысль, что сам сингл можно делать довеском, особо на нем не заморачиваясь, — пусть игроки сходят по аренам и воюют с ботами. Какой сюжет? Какие персонажи? Ботматч рулит! Честно говоря, был момент, когда я начал было опасаться за будущее экшенов — а ну как начнут все подряд затачивать исключительно под мультиплеер? Но, к счастью, волна нахлынула и отошла, оставив на поверхности только самых огромных левиафанов, среди которых, без сомнения, выдающееся место занимает Battlefield 1942.

Нет ничего удивительного в том, что компания LucasArts решила не отставать от конкурентов, так что анонс мультиплеерной рубрики в мирах «Звездных Войн» оказался делом времени. Думаю, никто не удивился, узнав о разработке Star Wars Battlefront, — игры, ориентированной исключительно на мультиплеер, причем на мультиплеер глобальный. Игры два на два или четыре на четыре не для нас — даешь поддержку пятидесяти человек по сетке или тридцати двух по NetU! Согласитесь, массовое побоище — это круто! Это уже не обычный мультиплеер, а прямо-таки эпик какой-то. Что, народу не хватает? Не беспокойтесь и смело включайте в команду железных чурбанов. Заграница, простите, боты, нам помогут. Если, конечно, не будут мешать ☺.

Ну что, камрады, пристегнитесь, сейчас верный X-wing донесет нас с ветерком в далекую-далекую галактику, туда, где уже много лет продолжают бушевать свирепые Звездные Войны!

## Сингловый расклад

**Т**ут хочется заметить, что, разрабатывая игру, разработчики пообещали, что любителям обычного сингла тоже будет чем заняться, типа вот две кампании с оригинальным сюжетом плюс нечто под названием «Завоевание галактики». Ну спасибо! Мы очень рады, вот только как-то не верится... Точнее, в то, что какой-то сингл будет, верится, а вот в то, что он будет интересным — с трудом.

Впрочем, какой смысл гадать на спиртовом растворе, когда можно проверить? Никакого.

Итак, заходим в игру, выбираем сингл и смотрим — ага, как и обещали, кампания Войны Клонов, кампания гражданских войн, завоевание галактики и миновенная битва. С последним пунктом все ясно — выбираем любую карту, или кучу карт в нужном порядке; там, где есть возможность, выбираем сторону, за которую хотим сра-

жаться — и вперед. Бить лица ботам. Но с этим можно не спешить — сначала стоит глянуть, что нам преподносят в качестве кампаний.

Чтобы не растекаться мыслью по древу, скажу так: нас почти не обманули. Да, кампании есть. Да, в них есть какой-то какой-то сюжет, связанный видеороликами в единое целое. Но...

Тут наступает пора того самого «но» — как и следовало ожидать, сюжет не блещет ни оригинальностью, ни разнообразием. В принципе, все сводится к одному: нам нужно обороняться или нападать.

Взгляните все это таким образом. Для начала мы выбираем, каким юнитом будем играть — юнитов всего по пять типов у каждой из четырех сторон. Причем, хочу сразу предупредить, что первые четыре типа юнитов (у имперцев это *штурмовик, пехотинец, имперский пилот и разведчик*) одинаковы для любой из сторон и отличаются только внешним видом. Только пятый юнит (*реактивная пехота* у клонов, *вук* у повстанцев, *темный пехотинец* у Империи и *дроздека* у Торговой Федерации) уникален, к каждой его разновидности нужно приравниваться особо, чтобы понять ее слабые и сильные стороны. Выбери? Откажи! Теперь пора воевать.

На каждой карте имеются точки — командные центры, рядом с которыми и происходит рестарт. Зеленые — ваши, красивые — противника, серые — нейтральные. Ваша задача — не просто уничтожить максимальное количество врагов и техники, но и захватить и удерживать ее (или как можно больше) командные центры. Для чего? Есть две причины. Первая — когда все командные центры будут захвачены вами, пойдет обратный отсчет времени, и если враги не смогут отбить обратно хотя бы один, они проиграют, в независимости от того, у кого осталось больше солдат. Вторая — тактическое преимущество. Карты в игре зачастую весьма немаленькие, и пока добьешься от своей базы до врага, можно и устать ☹, да и оставлять надолго болванов без своего руководства плохо. К тому же командный пункт — это точка рестарта: стоит лишь захватить его, забравшись в центр вражеской диспозиции, успех практически гарантирован: возрождайся в нем, раскеси вражескую группировку кланом, создай численное и качественно превосходство, закрепись и уничтожай. Конечно, можно обойтись и без этого — просто уничтожать врагов, пока они не закончатся, но это не очень просто — они-то такими вещами пользуются вовсю. Как видите, тактический элемент в игре присутствует, причем вам не только командные пункты взрывать нужно, но временами и выполнять дополнительные задания — вроде уничтожения вражеских кораблей или ангаров. Тут опять: не хотите — не уничтожайте, только не забывайте, что игра идет на очки, и с каждым убитым человеком, с каждой взорванной единицей техники, с каждым захваченным вами командным пунктом или выполненным заданием уменьшается количество очков у врага. Или у вас — если в этом преуспеваает враг.

Тактика в командной игре — это очень хорошо, вот только, жаль, количество команд, которые вы можете отдать своим партнерам, несъ-





ма ограничено. Да и то не факт, что они их смогут нормально выполнять. Но что поделаешь, это вечный минус ботов — с инициативой и принятием тактических решений у них туговато. Второй минус игры — некоторая скоротечность и аркадность боя. На многих картах ключом к победе оказывается умение нависнуть огромной толпой и смять, заставить отступить, не отвлекаясь на тактические изыски. Кто быстрее стреляет, кто правильнее пользуется техникой, тот и прав. Впрочем, исход битвы может решит и правильный выбор юнита, которым вы решили сражаться. На некоторых картах снайпера рулят настолько откровенно, что аж страшно становится: выбрал место на холмике — и вперед, отстреливать врагов. Закончились заряды — подобрал (они, как и лечилки, выпадают из врагов), и ну дальше стрелять. Нет игром зарядов? Схватил бластер — и в самоубийственную атаку, парочку врагов завалил, потом отспасунился, и дальше отстреливать. На одной из карт я посмотрел статистику и чуть не помер — мой герой ухитрился завалить почти сто юнитов врага! Ближайший к нему убил около тридцати ☹. Кемпера рулят!

Но «Звездные Войны» не были бы «Звездными Войнами», если бы разработчики не предоставили нам возможность поругать хорошо знакомой всем фанатам боевой техникой. О! Это да! Это мощь! X-wing, Y-wing, A-wing, AT-ST, AT-TE, AT-AT, спидбайки и каду — если вы фанаты сериала, то поняли, о каких моделях техники я говорил, остальным предлагаю поверить мне на слово: разнообразно, красиво и стильно. В общем, круто. Извините, не стану приводить тут все виды летающей, бегающей, едущей и ходящей боевой мощи акупе с тактико-технические характеристики, ибо затянется наша статья полос на наддате. В конце концов, при желании все сведения можно найти в Интернете и фильмах дядюшки Лукаса.

Кстати говоря, боты справляются с техникой на удивление хорошо, до сих пор не забуду яркой картины — идет себе по направлению к вражеской базе AT-AT. Уверенно идет, что буйвол на водопой. Вокруг пехотинцы вражеские суетятся, но что такой машине сделается? И тут появляется вражеский летательный аппарат — набрасывает на ноги неповоротливого гиганта кабель, и давай наматывать вокруг крути. Раз, два, три — хлоп, со страшным грохотом грозная имперская машина рушится на землю. Да уж... Нет, я все понимаю, я знаю, что ботов специально обучили этому приему для этой карты. Но как смотрится! Кстати, признаюсь честно, я повторить такой фокус не смог — хоть я и садился за что-то летающее, но летел недалеко и в основном вниз ☹. Ну не летун я, не летун. Зато в наземном транспорте чувствую себя уверенно. Э, куда побежал? Сейчас мы тебе устроим кармагелдон!

В общем, игра производит впечатление — музыка, видеовставки, техника и знакомые пейзажи планет, все в тему, все на месте, все пытается погрузить нас в передаваемую атмосферу «Звездных Войн».

И только одно портит всю маину — угадайте, кто? Конечно! Интеллект железных болванов.

Не помню, кто из великих выразился по поводу того, что бояться стоит не врагов, а друзей — так вот, это печальная правда Battlefield'a. Помните: прежде чем выстрелить из гранатомета, стоит убедиться, что вашему сотоварищу не забрало в голову неожиданно стать перед вами. Они это очень любят. Знайте, что самые опасные гранаты — это гранаты, брошенные вашими друзьями. Учитывайте, что болван за рулем — смерть пешехода, и не обязательно вражеского ☹. О таких вещах как умение влезать в стену и стоять, рассматривая ее узором, я молчу. Этим могут заниматься как свои, так и враги. О самоубийственных атаках в полный рост под огонь нескольких пулеметов — тоже рассказывать не стану. О том, как легкой гайдлер вступает в безнадёную дуэль с тигельным танком, вместо того чтобы оставить его другим и заняться уничтожением пехоты, тоже рассказывать не хочется. И верх окостенения мозгов — это когда противник погружается в раздумье, пытаясь решить, в какую из видимых цели стоит стрелять. Причем, временами умирает раньше, чем приходит к определенному выводу.

В общем, увы и ах, но интеллект ботов сделан на трючку. И эта трючка, пожалуй, является здоровяцкой ложкой дегтя в меду сингла.

Теперь пару слов о режиме **завоевание галактики**. От обычной кампании он отличается отсутствием роликов и сюжета: вы-

бираем планету — и давай ее захватывать. Удачно? Молодцы — выбирайте следующую, а заодно получите те один из бонусов, который работает на следующей карте. Хотите, чтобы ваши боты стреляли более метко? Или предпочитаете, чтобы враги не видели вас на радаре? А может быть, вы втайне мечтаете о том, чтобы на вашей стороне сражались настоящий рыцарь-джедай? К примеру, Лорд Вейдер собственной персоной? Получите! Правда, управлять вы им не сможете, зато и враги его не убьют. Увы — видимо, из-за боязни поругать баланс разработчики не вложили в джедаев даже зачатков интеллекта, отчего то и дело приходится наблюдать странные зрелища, вроде того как Люк Скайуокер пытается световым мечом порубить в капуту вражеский танк. Впрочем, если танков рядом нет, зато имеется много врагов, скоро от них останутся одни трупы. Точнее, не останутся, ибо трупы, ясное дело,



имеют привычку исчезать, как впрочем, и аптечки с боезарядами.

В заключение скажу несколько слов о графике. Просто взгляните на системные требования ☹. Графика явно не передовая, что, впрочем, и не удивительно. Создавая такую массовую игру, нужно было чем-то жертвовать. Вот и пожертвовали — любуйтесь на мутноватые задники и текстуры с малым разрешением. Нельзя сказать, что выглядит плохо — так, средне. Помните Battlefield? Ну вот, довольно похоже, хотя разнообразие архитектуры и пейзажей накладывает на игру свой неповторимый отпечаток. В хорошем смысле этого слова.

Музыка? О! Я люблю музыку «Звездных Войн» — в этом отношении никаких неожиданностей. Весьма неплохо. Весьма.

## Star Wars Forever

Что, пора делать вывод? Вот и я так думаю.

Чего у игры не отнять, так это атмосферы, атмосферы фильма, умело перенесенной на экраны нашего монитора. Думаем, фанаты это оценят. И это плюс, причем большой. Второй плюс — это мультиплеер. У Battlefield'a появился серьезный конкурент. Не знаю, что придется больше по душе геймерам, но для меня вселенная SW явно ближе.

А основной минус — это немного (с моей точки зрения) скучноватые компании. Скучноватые из-за невыразительного интеллекта противников. Увы, сколько нам ни обещают достойных врагов, а воз и ныне там.

И что в результате?

Отличный мультиплеер и добротный сингл, который, несмотря на то, будет поинтересней многих выходивших в этом году «игр». лично я не пожалел о потеряном на игру времени, чего и вам желаю.

До следующих встреч в далекой-далекой галактике!

Кирилл ТАЛЕР

AGAINST  
ROME

## Вступление

...Шоб каждая твоя победа была пирровой!

Проклятие римских солдат

Если я сейчас начну волюнчичный вой — мол, я, такой-сикой себе ламер, а влезла впервые в жизни проходить стратегию, причем не простую, а релайтовую, с развитой экономической системой — это будет как-то уж слишком в моем стиле.

Сейчас нужно добавить еще что-то про хроническое неумение действовать в реальном времени и чуток накрапать про ДЗВР, что, по сути, желательно.

Но мы же тут занимаемся серьезной журналистикой! Мы же не просто цацки-пецки разводим, а яростно и неподкупно громим разработчиков, которые в 90% случаев нас и в глаза не видели! Мы же почти Влады Листьевы и Георгии Гонгадзе, погубающие на своем боевом посту от недосыпу и переюга, а еще — от руки коварных не-знаю-кого-но-все-равно-страшно.

Серьезные люди мы, короче. Не к лицу нам шутки-приблуды. Янки, гоу хоум! Романы, шпелля нафиг!

Если брать во внимание отдельно взятую Against Roma («Завоевание Рима» по-руссобитовски), то она не прозвучала. От херров из Independent Arts ничего особенного не ожидали, и они с готовностью оправдали это неожиданное. На вопрос о том, что можно ждать от компании, разработавшей всего одну относительно популярную WarCommander — тоже кстати, RTS — отвечаю: все! Все можно ждать, и хита в том числе. Сколько раз неизвестные конторы перепорочивали геймский, а заодно и девелоперский мир вверх ногами!..

Не сложилось... Жаль. Тем более, что идея, которую взялися воплощать господа бюргеры, была крайне интересной — начало конца Рима. Те времена, когда германские, франкские и кельтские племена противостояли всемогущей империи в полный рост, часто-густо обращая непобедимые легионы и центурии в позорное бегство. Другое дело, что реальных фактов поражения римлян до нас дошло не так уж много (меткий бросок зажатой в судью во время матча «Рома» — «Динамо» (К) не в счет). Всякий кулик хвалит свое болото, а большая Империя тем более, потому о славных победах римских войск мы насыщены, а о поражениях практически ничего не знаем — у полудиких варваров попросту не было историков и летописцев... Ну не римляне же, в конце концов, будут детально конспектировать свой позор!

Но, вспомните, наконец, каких пинков надавала тогдашней столице мира африканский Карфаген во главе с гениальным Ганнибалом! А фильм «Даки» советского производства — о борьбе племен Дакин (нынешние Румынии) и римлян помните? Дакия, правда, досражалась до того, что теперь зовется Romania...

Гадское это качество. Желать соседу плохого, даже если у соседа «мерс-бенц», а у тебя, максимум, — «чупа-чупс». Но если сосед и твой «Чупс» пытается отобрать... За такие вот дела римлян и недолюбливал.

## Я знаю три расы, три древние расы...

Если вспомнить, что игру делали немцы, становится ясно, откуда столько удали. Не всегда ведь наши соседи арийцы были такими, какими их запомнил двадцатый век. Когда-то арийцы были неграмотными, жили в лесах, заплетали косички на бородах и имели в виду мировое господство, Заратустру и даже Ницше. Потому что его тогда еще не было. Зато они вырастали здоровенными и очень не любили, когда их леса кто-то пытался завоевать — помните первую эпическую сцену «Гладиатора»?

После ролика, изображающего противостояние одинокого римлянина и одинокого варвара, нам предоставляется возможность выбрать из меню несколько вариантов умерщвления оккупантов, а заодно сорочидей и три антимирские расы: тевтоны (готты), кельты и... гунны. То, что именно гунны тевтонов (или готтов, по-пацански) и прогнали куда-то за Миссисипи, разработчиков не смущает — враг-то общий! «Тевтон», кстати, это не только Тевтонский Орден, более того — в честь племени Орден и был назван... А «орден», кстати, это не только награда на пиджаке Л. И. Брежнева...

**Бесконечная игра:** принцип — есть только вождь и жалкая кучка переселенцев, которая организует поселение. Дальше — игра по принципу — всех убей, один останься и развейся до предела! Причем, вариантов истребления римлян и соседних племен несколько. Например, за гуново: борьба на территории гуново, борьба в Восточной Европе, борьба... в Британии и т.д.

**Мультиплеер:** как по локалке и Интернету, так и через GameSpy. Тут уж извините — ламер! Через ентот «Геймпай» никогда не играл и даже не знаю, как оно делается... Письма с упреками и разъяснениями пишите на [tal@mycomp.com.ua](mailto:tal@mycomp.com.ua)...

**Исторические битвы:** тут свой хлеб исторические консультанты ели не зря — многие события воссозданы пусть не совсем точно, но из пальца по крайней мере не высосаны. По этой же причине нет в данных битвах товарищей кельтов. Зато есть уникальная возможность поиграть за римлян и подавить восстание-другое. Зная необъяснимую любовь отечественных гейм-гурманов к миссиям за фашистов (звать то же ВТВ) и всяких прочих врагов, смело могу пророчить популярность «проримским» битвам.

Ну и наконец, наиболее лакомый кусок для любителей поворачать мозгами в черепушке и даже изобразить некое подобие отгрыза — **Капанья**. Пройдуся по ней подробно, ибо в различных





позах (задание — завоевать крепость; задание — в течение часа отбивать от превосходящих сил противника; задание — зайти в чужое поселение, нагадить и убежать), как в «Камасутре», проверяется совместимость геймера и геймплея.

## Юнты нехристей

**В**ождь один, и второго не будет. Вождь может сражаться, он сильнее любого обычного воина, но против tribes ваш герой бессилён — спасибо и на том... Убийство вождя автоматически означает прекращение любой миссии или битвы. Хорошо это или плохо, оставляю на суд тех, кто любит стратегии. Скажем так, это неприятно, обидно и чревато постоянными сейвами. Потому что...

Потому что войска в бою неуправляемы! Стоит двум вражеским отрядам сойтись — за уши их друг от друга не оттянешь. Будет бой до полного истребления одной из сторон! Организованного отступления в игре не предусмотрено, потому гордые тевоны-тотты-разработчики ввели «мораль».

Мораль располагается под строчкой «здоровье» у всех боевых отрядов и мирных жителей, а также у вождя. С нравственности мораль не имеет ничего общего — это скорее боевой дух, воодушевление. С каждой победой мораль вырастает у всего войска. С каждым поражением... после поражения войска как правило не остаётся.

Единственный шанс к спасению для утопающего — кипочка «бегства». У любого отряда после бегства мораль опускается до уровня плинтуса, то есть до нуля. С нулем воин не хочет воевать, а хочет только убраться.

Отдельных воинов нет как класса. Только отряды. Вызвать отряд можно кликом по хуртун (знамени), которое отряд тащит. Вот только в бою, когда хуртуны терются в гуще кровавых тел, до отряда добраться невозможно. Если отряд встал за заданием и там же трусливо спрятал свою жирную хуртуну, он тоже не вызывается. Ибо, вероятно, нефит тревожить славных воинов, когда они по нужде ходят!...

Максимально возможное количество бойцов на один отряд (хуртун) — 20. Для конников — 8, для обозов — 4. Двойной клик по хуртуне высвечивает всех бойцов одной разновидности, например, лучников.

Никаких статистик и скиллов у воинов нет! Ибо нехристы и сукины дети! Даже выведя отряд, невозможно узнать количество бойцов в данном подразделении (!), приходится делать паузу, смониторить пласк и тыкать в монитор...

Проапгрейдить отряд невозможно! Для этого более слабую уровень ганзу нужно сначала расформировать...

Совместить две разновидности в одно войско нельзя! AI-адьютантов у вождя нет! Горячих клавиш для приказов практически нет!

В результате масштабная битва превращается в истязание мышкы с особым шиником. И мышкыны слезки геймеру в этом случае отключаются сразу же...

Осада крепостей напомуает кокетство девушки, пардон, с насильником — ворота твердынь закрываются разве что по ошибке, а лучники радостно выбегают навстречу коннице...

О боевых особенностях каждой расы распространяться не буду — оно того не стоит...

## Вожди нехристей

**У** нас есть вожди! Нет, не так — Вожди! Именно вокруг него и вращается колесо недоскожета. Он выдаёт неожиданные реплики посередине миссии, вроде: «Как мне жалко быть своих советей!» или совсем уже оригинальную: «Эти римляне мне за все заплатят!»

За каждую победу Вождь получает личную мораль, которую может потратить на военные умения, новые разновидности бойцов или новые виды строений. Без новых строений Ваши селяне никогда не научатся, например, добывать золото или перестроить жалкую хибару в добротный каменный чум и т.д. Тоже самое — с разновидностями боевых юнтонов и умениями.

Всего за 20 моралью можно будет вдохновить позорно бежавших с поля боя воинов и поднять их боевой дух выше уровня плинтуса!

Зайдя в покорённый город, Вождь может его захватить — и тогда вражеские штатские услужливо станут вашими. Равно как задания и ресурсы.

Если Вождь сам бежит с поля боя, его мораль аналогично уменьшится к плинтусу — и тогда об апгрейде заданий или новой боевой единицы можете спокойно забыть до следующего боя.

Вывод: Вождя нужно беречь, лелеять и холить. Ибо один и на всю оставшуюся жизнь!

## Экономика нехристей

**П**рописана не в пример лучше боевки. Такое чувство, что перспективы кровопролития вызывали у добродородных бюргеров из Independent Arts неподдельный ужас. Зато муравьиная суета гражданских вокруг ремесленных заданий выполнена с редкостной любовью: рабочий берет камни из камениломи, тащит в оружейную, сваливает, отдыхает (тяжело дышит); затем идет на лесопилку, подхватывает бревна, несёт в оружейную, сваливает, тяжело дышит — все компоненты на месте; затем запалает в оружейно и через 10 секунд выносит оттуда новенький комплект оружия. То же касается скотобойни, фермы, золотодобычи и т.д.

Спрашивается, зачем было напирать на непроработанную, сырую до кельтских туманов боевую часть? Кстати, количество рабочих, как задействованных, так и отдыхающих, всегда можно узнать, не в пример воинам.

Интересно реализовано и появление гражданских: из жилой хижины (на заказ — мальчик, девочка...) юнит выходит с 1% процентом здоровья, адекватный намерк на детство. Все воины вылупляются также из рабочих, проходящих переквалификацию в главном здании.

## Магия и религия нехристей

**Н**афиг не нужен! Даже с соблазнительными языческими жертвами, в качестве которых выступают все те же рабочие. Во время боя хорошо бы с собственным войском управиться — впрочем, для истинных асов и друид по колелю, и шаман по барабану. Но я отлично справлялся и без этого оплума для народа.

## Несколько забавных эпизодов

**С**удя по Against Rome, римляне тупее варваров настолько же, насколько пингвины тупее финнов — две римских когорты упрямо били мечами по стене, пока тевоносские лучники из-за стены расстреливали несчастных имперцев... Римляне полетали до последнего, но так и не попытались найти вход в поселение! AI рулит!

Приятно удивила нелогичность кампании. В сериале за кельтов старший брат погибшего главы ушел в Уэльс сражаться против Римля, а младший ради спасения клана согласился служить римлянам... Далее идут две отдельные ветки. Я выбрал предательство кельтского народа ради спасения своего клана...

Почему кельтские пращани наносят урон болейший, чем гунские лучники — для меня мистическая загадка. Думаю, как и для разработчиков.

Переселенцы, доставлявшие дань римлянам, наотрез отказались брать у своих золото, еду и оружие. Зато когда я предложил им отграбить собственный склад, с радостью согласились, и я мгновенно выполнил миссию, над которой бился 8(!) часов. AI, 6##!

## Выступление

...Шоб твоя теца была из клана МакЛаудов!

Старинное кельтское проклятие

**В**арвары окружены ореолом незаслуженной романтики. Можно было красиво раздуть этот ореол, можно было, наоборот, вывернуть наружу жестокости натурализма. Но так обидит эту сакральную историю страницу — извините!

Вот такой я серьезный автор. Как и все мы — очень серьезные игровые журналисты! Как Рим во время падения...

О графике-музыке, что ли, написать? Графика лучше, чем в Doom III, и панорамнее, чем в Syberia. И ничего не требует, даже видеокарты!

А музыка... Я ее даже включил однажды. Там волынки играли... Я люблю волынки.

Особенно у туинов — когда они соль-диез берут...

ГАВРЮЧЕНКО Сергей aka Kirov

## RED JETS

Разработчик: InterActive Vision  
 Издатель: Global Star Software  
 Локализатор: Akella  
 Жанр: авиасимулятор  
 Системные требования: P 3-500 МГц, 128 МГц  
 ОЗУ, 32 Мб видео, DX 9

## Мне бы в небо...

Так уж случилось, что в тот проклятый всеми известными и теми неизвестными богами день мне захотелось прошивнуться по местам продажи дисков в поисках чего-нибудь интересенького. Поэтому, положив в карман свои последние 20 гривен, я направился в ближайший магазин, надеясь найти там достойную моего внимания игру. И нашел... на свою голову. Не знаю точно, чем, — но, похоже, чем-то я Бога в тот день прогневал, и он решил меня наказать. Причем, наказать весьма жестоко. Нет-нет, по дороге меня не сбита машина, и деньги у меня никто не украл, и даже прыдя к магазину, я не обнаружила его закрытым, хотя, как показало время, радоваться этому у меня нет никакой причины.

Как вы уже, наверное, догадались, результатом моего похода стала покупка авиасимулятора **Red Jets**, который после локализации «Акеллой» приобрел довольно патристическое название — «**Крылья России**». Не знаю даже, почему я купил тогда именно эту игру, а не какую-нибудь другую. Может, порчу на меня навел, а, может, я просто вспомнил о бесчисленных часах, проведенных за «ИЛ-2: Штурмовик». Не знаю. Но на этот раз любовь к авиасимуляторам сыграла со мной злую шутку, напомнив, что игры бывают не только хорошими, а еще и такими, как эта... Ну, в общем, вы сами сможете подобрать ей подходящий эпитет, если дочитаете статью до конца.

## С неба на землю

Нередко чем ругать, вроде бы нужно похвалить. Так вот — хвалю, ребята, хвалю за то, что у вас хватило совести не продавать свою игру дороже, чем за 20 гривен. Это единственное, за что вас можно похвалить.

Ну, а теперь я буду страшно ругаться, громко топтать ногами и вспоминать всех родственников «славыных» ребят из никому неизвестной конторы **InterActive Vision**. Не знаю, чем эти хлопцы занимались раньше, но лучше бы они и продолжали этим заниматься, потому как разработка игр — это явно не их призвание. В чем можно наглядно убедиться, поиграв в созданную ими игру. Складывается такое впечатление, что «Крылья России» делали три человека на протяжении трех месяцев в свободное от основной работы время, а деньги, выделенные на разработку, тратили на покупку пива и чипсов. Ну, а как иначе можно объяснить то, что у них получилось? Впрочем, не хочу показаться голословным, так что, как говорил когда-то Кертис, пациент на стол, будем делать вскрытие. Хотя вскрытие, похоже, делать уже поздно, а вот эксгумацию провести — самое время.

А начнем на этот раз с сюжета. Авиасимуляторы вроде бы относятся к тем играм, в которых сюжет играет не то что второстепенную, а даже пятистепенную роль. Тем не менее, сюжет в «Крыльях России» все-таки присутствует — правда, присутствует он там абсолютно зря, и, кроме отвращения, никаких других чувств в душе геймера не пробуждает. Впрочем, судите сами.

Разгар холодной войны. Во время совместных учений, проводимых в Тихом океане войсками США и Японии, воздушное пространство Советского Союза пересекает неопознанный самолет. Советский истребитель, поднятый на перехват, сбивает не отвечающего на радиоапросы нарушителя, который оказывается американским транспортом С-130. Американское правительство, которое специально и подослало этот самолет, объявляет случившееся открытым актом агрессии со стороны СССР и начинает крупномасштабное вторжение. А игроку в качестве пилота советских ВВС предстоит на протяжении целых 16-ти (!!!) миссий оборонять родную землю и, в конце концов, одержать победу, повергнув врага в бегство. Все.

Тихий ужас, иначе нормальный человек назвать такой сюжет не сможет. А вот разработчики, в нормальности которых я сильно сомневался, смеют именовать это безобразие альтернативной историей. Остается лишь вспомнить фантастические произведения, написанные в этом жанре лучшими писателями-фантастами, и идти стреляться. Сюжет вместе с идиотскими брифингами был явно высосан из пальца и добавлен к игре не раньше, чем за три часа до ее ухода в печать. Причем вариант с альтернативной историей разработчики явно выбрали не просто так. Они не стали переносить действие игры во времена какого-либо реального конфликта, так как представление о мировой истории у них весьма расплывчатое. Судите сами — в игре, действие которой разворачивается в разгар холодной войны, принимают участие самолеты, совершившие своей первый полет после 89-го года!

Теперь хотелось бы сказать пару «теплых слов» о локализаторе и издателе всего этого кошмара — «Акелле», для которой издание игр подобного уровня уже давно превратилось в «добрую» традицию. Я понимаю, конечно, что какой бы отстойной ни была игра, писать о ней плохо нельзя, ибо тогда ее никто не купит. Но постойте, ребята, зачем же откровенно врать? Например, на коробке с диском можно прочитать, что в игре нас ждет целых 20 миссий, в то время как на деле их всего 16! Ах, я забыл сосчитать 4 тренировочные миссии! Ну, извините тогда. Если совесть вам позволяет такое утверждать, то мне сказать больше нечего. Хотя нет, еще есть что. Перебарываем желание запустить диск с игрой в пробегущую мимо кошку и читаем дальше. «Детальное отображение кокпита и внешнего вида самолетов». Скажу честно — в гробу я видел такую детализацию, после красок «ИЛ-2» смотреть на это тошно и противно. Да и почему, кстати, кокипит один на все самолеты?! Не знаете? Я вот тоже долго думал над этим вопросом, да так ничего и не надумал. Видать, у авиаконструкторов в СССР фантазии мало было, или это у разработчиков либо быстро закончилось, и они разошлись по домам раньше времени. Ну, а насчет внешнего вида самолетов, как и графики в целом, разговор отдельный.





## В бой идут одни старики

**Н**адоеда на достойную графику умерла быстро, еще до загрузки главного меню игры. Умерла в тот самый момент, когда на экране своего монитора я узрел гордую надпись — **Renderware**. Это ведь живой мертвец, который все еще дышит лишь благодаря стараниям некоторых недобросовестных разработчиков, уже успев меня порядком достать в чемом ряде, мягко говоря, не очень хороших игр. И вот он снова с нами.

Графика в игре не то, что плоха, она отвратительна. Внешний вид самолетов не вызывает тошноты лишь потому, что на фоне откровенно ужасных ландшафтов моделики самолетов смотрятся хотя бы терпимо. Не знаю, с какого такого спутника снимали этот ландшафт, но разработчики, видимо, конкретно постарались, чтобы потенциальные враги не смогли почерпнуть из игры никакой лишней информации. С высоты в несколько тысяч метров земля напоминает картину Пикассо, а при ближайшем рассмотрении размазанные текстуры вызывают лишь слезы. Если бы подобную графику я увидел в игре, вышедшей несколько лет назад, я бы, возможно, и назвал ее сносной. Но сегодня, когда на улице XXI век, называть ее иначе, как полным отстоем, у меня не получается. И при всем при том это безобразие еще смеет подмаркиваться на AMD 1700+, 512 ОЗУ, 128 Мб GeForce 4 MX440, с разрешением 640×480!!! Ладно, делаю глубокий вдох и постепенно прихожу в себя. Надо отдать разработчикам должное, кое что в их игре все-таки не вызывает тошноты. Это, прежде всего, неплохо прорисованное небо и симпатичные облака, да и шейдерная водичка тоже смотрится хорошо. Ну, а все остальное.... См. выше, см. ниже...

Теперь насчет звука. Не знаю даже, что о нем сказать, те три или четыре звука, которые в игре все-таки присутствуют, особого нарекания не вызывают, хотя и радости не приносят тоже. Что особенно меня поразило — это отсутствие озвученных радиопереговоров, и это в игре, вышедшей в 2004 году! В «Крыльях России» есть еще и музыка, целых две темы, одна из них играет в главное меню, другая во время самой игры. Очень быстро надоедает, хотя и не так быстро, как в «ИЛ-2». Музыка, по сути, это единственное, в чем Крылья России выигрывает сравнение со «Штурмовиком».

Итак, что там на следующее в меню? Ага, «Достоверная физика, продвинутая система вооружения и наведения, реалистичная система моделирования погодных условий». Ну что же, разберемся со всеми пунктами по очереди.

Начнем с физики. Она в игре присутствует, равно как химия, биология и география. То бедствие, которое разработчики называют «физикой», не тиет даже на «Физкультуру» — редкая аркада может похвастаться таким игнорированием основных физических законов, как в этом «симуляторе». О том, что самолет спокойно пролетает сквозь деревья и выдерживает прямое попадание ракеты, я лучше промолчу. Спасибо разработчикам хотя бы за то, что после столкновения с землей он уже не взлетает. Короче, «достоверной физикой» тут явно и не пахнет, как не пахнет и «реалистичной системой моделирования погодных условий». Где разработчики запрягли эту самую систему, я так до конца и не выяснил. В игре нет даже намека на примитивный дождик, не говоря уже о более сложных погодных эффектах.

Вам еще нужно что-то рассказывать о «продвинутой системе вооружения»? Она, как и следовало ожидать, в игре есть, и находится на высоком уровне... авиасимов начала 90-х годов прошлого века. В общем, не знаю, кто там сочинил рецензию, напечатанную на коробке с игрой, но он либо не ту игру имел в виду, либо вместе с остальными сотрудниками некогда уважаемой мною «Акаелы» давно потерял остатки совести.

Вы думали, это все? Как бы не так, самое интересное я оставил на десерт, так что готовьтесь. Приготовились? Теперь слушайте, в этой «замечательной» игре нас ждет целых 7 видов различных самолетов. Из них за СССР вылетит четыре типа (ЯК-141, МиГ-29, Су-25, Су-27), каждый из которых вы можете пилотировать, а за США — три (F-16, F-4, C-130). Не знаю, как вы восприняли такой расклад, но для меня, когда впервые об этом узнал, то ухватился обеими руками за действительность, чтобы не упасть в обморок. Такого откровенного издевательства над геймерами я не видел уже давно. На ум приходит все тот же «ИЛ-2», с его более чем сотней различных моделей самолетов, и на глаза наворачиваются слезы.

Ну и стоит ли теперь удивляться тому «разнообразно» миссий, которое мы имеем счастье наблюдать в игре. Все задания сводятся, по сути, к банальному «всех убей — один останься!!!», нет даже классических миссий по сопровождению бомбардировщиков. Не радуют душу и задания по уничтожению наземных целей. Как можно радоваться, уничтожая противников, весь ассортимент которых ограничивается двумя танками, парочкой грузовиков да зениток.



В игре есть еще и мультиплеер, вот только кто в него играть-то будет? После десяти минут игры в «Крылья России» желание вновь садиться за эту игру исчезает напрочь, и на протяжении всей жизни, полагаю, уже не появится.

## Вывод

**И** что, вы думали, я напишу в выводе? Правильно, ничего хорошего. «Крылья России» — это яркий пример того, как нельзя делать игры.

В этой девелоперской катастрофе вы не найдете ни одного достоинства, зато в наличии чутева куча недостатков.

Такие игры выпускают лишь с надеждой на то, что их купят раскупить раньше, чем геймеры поймут, что им на этот раз подсушили. В общем, это самая худшая игра, какую я только видел, игра, сумевшая здорово пошатнуть мое твердое убеждение в том,



что плохих игр не бывает; игра, достойная самого почетного места в нашем помойном ведре. Единственное, чего я так до сих пор и не смог понять, так это зачем ребятам из «Акаелы» понадобилось ставить на диск с этим отстоем **StarForce** — неужели они действительно думают, что найдется какой-то дурак, который это &%\$#@! захочет украть?!

Сергей ШТЕПА aka Sir

## ZUMA

Разработчик: PopCap Games  
Издатель: Bigfish Games  
Жанр: аркадная головоломка  
Системные требования: P 2.350 МГц или выше, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

Zuma попала ко мне довольно неожиданно. Обследованная trial-версия с ограничением игрового времени только подтвердила мои первоначальные предположения: игра довольно неплоха, но до звания «шедевр» ей довольно далеко. И я вполне мог выкинуть Zuma на помойку собственной памяти, если бы не одно «но» — мне в руки попал носитель с полной, не ограниченной по времени версией игры. Что ж, судьба обзора была предопределена...

Вторая попытка погружения в игровой мир Zuma окончилась успехом. И дело тут не в том, что я «заставил» себя полюбить эту игру. Попросту понять всю суть геймплея, открыть его потаенный смысл, проникнуться игрой — дело нелегкое. Поначалу Zuma кажется довольно примитивной и совершенно одноразовой забавой, выпущенной лишь затем, чтобы на время отвлечь офисных работников от Lines и им подобных игр. Истина же, как обычно, кроется внутри...

## Что касается геймплея...

...То охарактеризовать его в двух словах невероятно сложно. Действие Zuma происходит на неких игровых полях, по которым распределены небольшие углубления для катящихся шаров. В центре игрового экрана находится своеобразная воронка (изреда — две) и странная на вид лагушка, управление которой, собственно, и есть ваша игровая задача. По упавшим выше углублениям все время катятся разноцветные шары, основная ваша цель — остановить поток и уничтожить все шары. Уничтожить отдельно взятый шар невозможно, цель достигается только в том случае, если вы сможете образовать ряд из трех и более шаров одинакового цвета. А вот тут, собственно, и вспомним о лагушке... Она может изрыгать шары, которые мы, естественно, направляем в нужные места.

Задача осложняется сразу несколькими факторами. Во-первых, шары постоянно катятся вперед, и если хотя бы один из них попадет в воронку, уровень будет считаться проваленным. Кроме того, если вы случайно попали не туда, куда хотели, исправить это невозможно: шары будут продолжать катиться дальше, но неверный шар будет портить комбинацию. Во-вторых, хоть вы и видите цвет входящего в игру шара, когда тот еще находится в пасты лагушки, временами случается, что вам некуда его пристроить. И если ваша позиция относительно благоприятна, вы можете просто выплюнуть шар в пустоту, надеясь на исправление ситуации в дальнейшем. Но если же пустых мест на поле уже нет, а шары необходимого вам цвета находятся очень далеко, то вам придется спешно бросать этот шар в кучу и уничтожать другие шары, пока те не упали в воронку. Поначалу играть довольно-таки легко: шаров немного, и вы очень быстро их уничтожаете, но попробуйте поиграть на уровне 5-1 и более поздних... Объяснять подробности, я думаю, излишне.

В Zuma присутствуют два игровых режима. Первый, Adventure — классическое прохождение. Вы начинаете с уровня 1-1 и должны пройти все десять stage'ей, чтобы благополучно окончить игру. Второй же режим, Gauntlet, несколько сложнее, но он представляет для меня наибольший интерес. В нем вы играете на все тех же полях, что и в Adventure, только пройти уровень здесь невозможно: поток шаров никогда не останавливается, а ваша задача — продержаться как можно больше времени и набрать максимальное количество очков. Мой личный рекорд — около ста двадцати тысяч, чего, думаю, вполне достаточно. А сколько же набрали вы?

В целом, геймплей в игре достаточно интересен. В Zuma можно играть и для релаксации, и просто ради получения удовольствия от игрового процесса.

## Видео-аудио...

Визуальное исполнение игры также на высоком уровне. Все очень красиво прорисовано, шары сделаны просто отлично, лагушка — просто загляденье. А какие там спецэффекты, о... Вы только посмотрите, как прекрасно выглядит освещение боюсного пространства! Вы со мной согласны, да? Просто, но очень красиво.

Кроме того, нельзя не отметить, что системные требования в игре весьма демократичны. Разработчики заявляют, что для нормальной игры хватит Pentium 2 350 МГц и 128 Мб ОЗУ — думаю, это вполне нормально.

Впрочем, я вот игру все хвалю и хвалю, но надо же и покритиковать... В общем, стандартное игровое разрешение — 640×480, и сменить этот параметр невозможно. На моем 17-дюймовом ЭЛТ-мониторе изображение очень четкое, никаких претензий нет, но счастливые обладатели TFT получают несколько размытую картинку. Впрочем, для аркады же это не главное, так?

Насчет звука... Слова покритикую. Стук шаров лично мне очень сильно надоел. Отключать его не хочется, но и удовольствия он не доставляет. В общем, здесь все не так хорошо, как хотелось бы, но вполне сносно как для аркады.

## Казнить нельзя помиловать

В целом, игра получилась очень хорошей. Рекомендую всем любителям аркад и головоломок, а также офисным работникам и секретарям, желающим выкинуть Lines на помойку и заняться релаксацией в новой, более приятной игровой обстановке. Играйте!

Р.С. Пару слов для любителей хрюка и вараза... По словам (которые хоть и не подтверждены фактами, но сдают мне довольно правдоподобными), существует сразу несколько скак'ов для игры, но пользоваться ими не так уж и приятно. Один из них просто изменяет ограничение по времени до 10 часов, второй вообще отказывается работать, третий не скачивается с сайта и т.д. Что ж, давайте ударили боготом по пиратству и купим себе нормальную, но небезразную версию игры ради получения истинного удовольствия!





# ОН ЧИТАЕТ реальность фантастики



ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004

ведущие авторы  
лучшие произведения  
в единственном  
фантастическом  
литературном журнале  
Украины

Роберт ШЕКЛИ: *Для меня большое удовольствие  
публиковаться в "Реальности Фантастики"*

**ПОДПИСКА**  
открыта во всех  
отделениях связи  
**УКРАИНЫ  
И РОССИИ**

подписные индексы:  
Украина - 08219  
Россия - 84452



## SHORTLINE

Илья САВЧЕНКО aka Savil (Savil@inbox.ru)

Системные требования: компьютер, мышь ☺

Экскурсы устало плелись за экскурсоводом музея ДЗВР по бесчисленным коридорам этого самого музея, устав удивляться экспонатам вроде «Какодемон. Действующая модель 1:10 или «Кубики из тетриса. 80-е гг. XX в.». Наконец гид привел их в комнату, половину которой занимал паровоз ядовито-зеленого цвета, и объявил:

— Вот мы и добрались до главной цели сегодняшнего путешествия... то есть экскурсии. Перед вашими глазами первый паровоз, изобретенный в России. Что? Какой еще Черепанов? Нет, этот паровоз создал народный умулец Андрей Снегов из компании DOKA. В 1992 году. И не смотрите на меня так. А то пойдете к Кертису, он вам объяснит, где и когда изобрели паровоз. Физическими методами объяснить! Еще вопросы? Нет, он не едит. Он к рельсам приварен. Зачем? Да Талер с Глюком как-то поспорили, стронется он с места или нет, если его к рельсам приварить. Ну, Глюк и приварил, результат сам видите. Кто выиграл спор? А разве не очевидно? А теперь начнем исследования этого агрегата по имеющимся материалам...

## Фонограмма неопытного начальника станции

А это же элементарно! Два города соединил дорогой — красота! Как в школе: из пункта А в пункт Б со скоростью 60 км/ч выехал поезд, из пункта Б в пункт А выехал другой поезд со скоростью 80 км/ч... Стоп. А как они разедутся? Нет, ведь один! Не беда, продолжим еще один. Теперь разедутся. Скучно... (Фонограмма обрывается.)

## Записки опытного начальника станции

Скажете, жизнь возле железной дороги как-то повлияла на Ваше здоровье?

— Да-да да-да, да-да да-да...

Вы в детстве играли в паровозики? Нет? Тогда еще не поздно наверстать упущенное.

Особенно, если вы все еще в детстве. Потому что **Shortline** напоминает именно такую железную дорогу.

Итак, что у нас имеется в наличии? Несколько разноцветных городов по краям экрана — сначала два, потом строятся новые, максимум шесть. Имеется начальный капитал — 100\$ (правда, автор игры скромно дописывает еще три нуля, но они выглядят, как часть интерфейса, и солидности не добавляют. Впрочем, можете считать, что у вас на счету 100000\$. Так гораздо приятнее). Используя этот скудный капитал, желательнее соединить рельсами все города. Из городов время от времени выезжают разноцветные поезда, которые нужно по построенным нами же рельсам приводить в соответствующие им по цвету города. Вести их нужно за ручку (хотя нет, какая у поезда ручка? За трубу), переключая стрелки и сигналы semaфоров. «Подожди, — скажет тут наблюдательный читатель, — откуда взялись стрелки и semaфоры, если мы строили только рельсы?» Стрелки появляются сами собой при соединении двух путей. Semaфоры тоже появляются самопроизвольно при прокладке новых путей... иногда. Предказать их появление довольно трудно. На semaфор поезд реагирует однозначно: красный свет — едет назад. Аналогично поезда реагируют и на переключенные на другой путь стрелки, и на обрывающиеся пути. А вот останавливаться они не умеют — по-видимому, стоп-краны конструкцией не предусмотрены...

Ах да, чуть не забыл — цель игры. А цель игры очень проста — дожить до 2000 года (в идеале — еще и приумножить к этому времени свое состояние). В реальности, конечно, мы эту задачу (дожить) выполняли и переполнили, а вот в игре придется попотеть. Игра ведь начинается с 1800 года! Год — двадцать секунд. Вот и посчитайте, сколько придется терпеть до того, как компьютер поздравит вас с 2000 годом. Неужели мало?

Так ведь это только один этап! А количество этапов, как выразился разработчик, «в принципе бесконечно»...

## Фонограмма неопытного начальника станции

То ли я такой умный, то ли действительно все так просто? Ну, построили третий город. Подсоединила я его к первым двум. От красного города дорога, конечно, длинновата, зато от желтого — почти напрямик. Правда, подлые поезда любят выезжать из города, когда туда как раз заезжает другой поезд. Но это не беда. Я поставил подстраховочные стрелки — пусть выезжают, когда захотят. Вот только не нравится мне, где начали строить синий город... (Фонограмма обрывается.)

## Записки опытного начальника станции

В нашей стране три беды: дураки, дороги и дураки, прокладывающие дороги.

Вообще-то все не так просто, как считает мой менее опытный коллега, и если вы уже сделали на лице выражение «фи, как примитивно!», немедленно его сотрите. Проблем в игре предостаточно. Несмотря на то, что способ проиграть здесь только один — минус на вашем счету, — вариантов его достижения хватает. Во-первых, каждые два года с вас снимают налог — 1\$. За 200 лет — 100\$. Начальный капитал, однако! Прокладка новых путей еще более ресурсоемка, поэтому тщательное планирование жизненно важно: во-первых, сносить старые пути невозможно; во-вторых, за снос деревьев и/или домов платятся дополнительные гроши; а в-третьих, не следует забывать, что сеть придется расширять, когда появятся новые города. Плохо спланированная начальная сеть гарантирует головную боль к концу игры. А если учесть, что пути проводить можно далеко не как угодно, да еще и запрещены трой-





ные стрелки, планирование сети вообще превращается в логическую головоломку. Управление поездами тоже постепенно выходит за рамки тривиального. Конечно, сначала (скажем, первую сотню лет) поезда движутся медленно. Бывает, поезд не может попасть домой в течение лет этак пятидесяти — бедные пассажиры ☹. Но через некоторое время поезда становятся быстрее, а дороги, как назло, запутанней, и приходится уже в оба глаза следить, чтобы не происходили аварии, уносящие драгоценные сбережения. Кстати, по секрету — о расценках. За доставленный локомотив — 4\$, за прилегающие вагоны — по 1\$ штука. (А знаешь, сколько стоит дым от паровоза? Тысячу фунтов — одно колечко! © Люис Керолл. «Алиса в Зазеркалье»).

Все бы хорошо, вот только игру делал русский человек (да! И пусть не вводит вас в заблуждение английский интерфейс и Readme). В чем это проявляется? А в том, что пути имеют неприятное свойство ломаться. Иногда через год после постройки. По ним еще никто не ездил, а они уже ломаются... Абыдна, да? Чинить пути (а также ликвидировать последствия столкновений) должен специальный поезд-ремонтник, который вызываетесь вами из любого города. Рельсы-то он починит, платил бы деньги...

### Фонограмма неопытного начальника станции

Кука. Четыре города, и ни одного поезда. Пошелкаю-ка я паузой. Пауза — о, поезд! Пауза — о, еще один! Ладненько, развезу пока эти. Ой, еще один выехал. Эй ты, куда тебя понесло?! Черт, забыл стрелку переключить. Может, успеет проскочить? Нет, не успеет... Хорошо, поезда пока туда-сюда в этом тупичке. Так, один проехал... А ты пока назад, ишь, шустрый какой! Я таких и не видел... Хотя, как-никак, 1930 год на дворе, наверное, уже и такие изобрели. Все, развезались. Пронесло... Скука. Пауза... Ой, а почему поезд зеленый? Пятый город построил? А я и не заметил... (Фонограмма обрывается.)

### Записки опытного начальника станции

Создатель игры решил усложнить нам жизнь и ввел следующую хитрость. Чтобы геймер не раздумывал, как провести поезда, во время паузы, за ее включение дается штрафной поезд. То есть, вернувшись в игру после паузы — получи поезд случайного цвета из случайного города. Как пишет в Readme сам разработчик, «...чтобы игра не превращалась в пошаговую стратегию». Неизвестно, почему он не любит пошаговую стратегию, но эта особенность паузы весьма полезна, когда поездов нет, и делать что-то хочется. К сожалению, такие моменты бывают, и на первых этапах — довольно часто. Shortline вообще требует терпения.

Этапы в нем отличаются разве что расположением городов, да еще с увеличением номера этапа чаще появляются поезда и ломаются рельсы. А на более поздних этапах появляется «бешеный поезд» — сами узнаете, что это, когда дойдете...

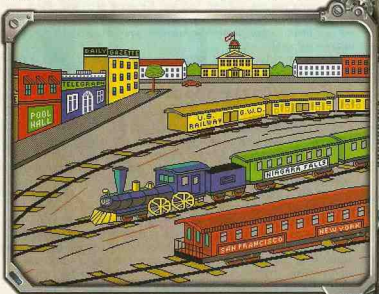
### Фонограмма неопытного начальника станции

Спокойствие, только спокойствие. Сейчас во всем разберусь. Ты будешь крутиться тут, а ты, чертов поезд, поездишь сюда. Елы-папы, еще один выехал! Да куда ж я с вами... Ты едешь сюда. Нет, не сюда, а туда. Ой, тут

другой едет... Нет, все-таки сюда. А ты куда прешься? Поезд, паровоз! Не стучите, как сказать, колеса... А вот этот проедет, если я сейчас еще одну рельсу проложу... Так нельзя... Так тоже не получится! Да что ж это такое — рельсу проложить невозможно! Э, а этот куда едет? Ой-е, а ведь врежется! Или проскочит? Нет, все-таки врежется. А-а-а-а! Что? С Новым годом? Вовремя. Вот я и в следующем этапе. Как, опять все сначала? Хорошо, хоть деньги оставили... (Концы фонограммы.)

### Записки опытного начальника станции

Игра старая, поэтому от графики ждать нечего. Впрочем, графика вполне симпатичная, как для того времени. Звук иногда напоминает о себе писком спликера. Управление совершается исключительно мышью. Все примитивно, но со вкусом. Хотя я не утверждаю, что всем понравится. Игра требует и терпения, и внимания, и быстрого соображения



вкупе с реакцией. Не всякому геймеру присуще такое сочетание. Но попробовать стоит. А найти ее можно, например, здесь: [www.doka.ru/files/sl.zip](http://www.doka.ru/files/sl.zip).

Эх, а как вспомню, как мы когда-то резались в Shortline на черно-белом ноутбуке (на котором вместо желтого, красного, синего городов и поездов были светло-серый, темно-серый, очень-темно-серый и т. д.), да еще с невероятно неудобным трекболом вместо мыши...

\* \* \*

Экскурсовод собрался рассказывать дальше, но, осмотревшись вокруг, обнаружил, что его никто не слушает, а экскурсанты разбрелись по другим залам музея. Он плюнул с досады, достал ведро с краской и кисть, и принялся медленно перекрашивать поезд в кроваво-красный цвет.



## Записки Автоответчика

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

## Повторение — мать...

## Зачин (отмозка)

Увидев нестандартно малое количество писем в этом «Автоответчике», не спешите падать в обморок и пить валерьянку. Нет, писать нам не перестали. Просто я вошел во вкус и решил отвечать более развернуто, чем обычно. Настроение такое накатило... писательное.

Пишу, к слову сказать, наслаждаясь выкачанными мной из Нета саундтреками к Silent Hill'ам. Ко всем четырем. Akira Yataoka несомненно рулит, если кто не верит (или не знает), прошу — <http://www.silenceisbroken.com/soundofsilence>, качайте и наслаждайтесь!

Ну а я, не теряя времени даром, приступаю к разбору ваших догряков моему сердцу писем.

## Опять тридцать семь

Ех, есть вопросы, которые, похоже, мне никогда не перестанут задавать. Нет, не «что делать» и «кто виноват», но тоже вечные и сакраментальные. Вот с них и начнем.

Итак, первый по оригинальности из-за непонятной кодировки. Он задает следующий вопрос:

Нет ли у вас McGees Alice???

Извиняюсь за краткость и прямоту. Увы ☹, мало времени...

Ну что тут можно ответить? Наверное, так:

Дорогой друг! К сожалению, у нас не пункт проката дисков, а игровой журнал. Честно говоря, я не имею ни малейшего понятия, какие игры у нас есть, а каких нет, но, я уверен, на Петровке игра есть точно. Может быть, тебе стоит обратиться к тем, кто игры продает, а не к тем, кто о них пишет?

Во всяком случае, извини, но если я еще займусь поиском и раздачей игр, то времени на статьи у меня может и не остаться. Хотя... если за баксы...

Второй по оригинальности вопрос, принадлежит камраду **mr-white**:

Уважаемый Кертис!!! Ответьте мне на вопрос, которым я уже замучил продавцов: когда у нас выйдет GTA: San Andreas???

А по ответ «осеню» меня не устраивает.

— Але, это справочная?

Знаете, хоть я и автоответчик ☹, но вовсе не справочный. Мало того, что я не разработчик этих игр, так я еще и не фанат серии. Я не знаю когда выйдут «Герои 3», «Дюк Форева» и «Сталкер». Предполагать, конечно, могу, а вот информации от разработчиков я не имею. Может быть, расслать им письма и в ультимативной форме потребовать сообщить о точных датах выхода, причем обязательно на русском языке?

Камрады! Открою вам страшную тайну: в Интернете есть все, нужно только поискать. А если даты нет в Нете, то, видимо, она не известна никому. Ибо тайна.

Пользуйтесь поисковиками, и все будет путем. Или задавайте вопросы моему новостнику, если не боитесь познакомиться с его сексией ☹.

Третий в нашем списке идет камрад **Urban**, вот что он спрашивает:

Я хочу еще узнать:

Какой должен быть объем статьи, сколько символов?

Сколько скринов посылать?

И можно ли мне написать про X-Com: Enemy Unknown в Музей?

И какая оплата за статью?

Буду очень признателен, если ты ответишь!!!!

Отвечу. Мне не жалко. Итак, камрады, слушаем и запоминаем: все письма с вопросами касательно написания статей нужно отправлять по адресу [games@mycomp.com.ua](mailto:games@mycomp.com.ua). Как это ни странно, но при всей своей многозадачности я не занимаюсь раздачей игр. Этим занимается Маньяк. Отправив письмо по указанному выше адресу, вы, вероятно, получите ответ, в конце которого будет следующее:

Напоминаем, что статьи **ДОЛЖНЫ** соответствовать следующим требованиям:

1. количество знаков без пробелов (проверяется в Word'e: Сервис > Статистика) должно быть максимально приближено к одному из чисел:

- ✓ 1 полоса (страница) — 4500 знаков,
- ✓ 2 полосы — 9500 знаков,
- ✓ 3 полосы — 14500 знаков,
- ✓ 4 полосы — 19500 знаков;

2. в начале статьи нужно указать название игры, Ваши Ф.И.О. (при желании — псевдоним), разработчика, издателя, жанр, минимальные и рекомендуемые системные требования, обязательна дата выхода игры (если это превью, то хотя бы предположительная):

3. присылать текст следует в формате RTF, а НЕ в DOC;

4. текст статьи НЕ должен содержать картинок;

5. вместе со статьей в обязательном порядке необходимо выслать скриншоты и логотип игры;

6. принимаются скриншоты в файлах формата BMP или TIFF. Если это превью, то можно JPG;

7. минимальное разрешение скриншотов — 640x480 пикселей (чем больше, тем лучше);

8. старайтесь структурировать текст, то есть при написании разбивать его на логические части, например, сначала описать сюжет, потом графику, затем — звук. Таким образом текст будет лучше восприниматься читателем;

9. очень желательно излагать свои мысли в ясной форме и со вкусом, а чувства выражать корректно ☹.

Что касается оплаты, то платим мы десять гривен за тысячу знаков. Кстати говоря, по вопросам получения гонораров ко мне обращаться тоже не стоит. Я их не выдаю, я их трачу. К кому обращаться? Не поверите, но тоже по указанному выше адресу. Также, специально для удобства авторов, начинающих и матерых, мы создали **MiKPortal**. На его форуме (<http://www.mikportal.org/forum>) в разделе **Мой Игровой Компьютер** есть темы, посвященные забыванию статей, также там можно узнать об их судьбе, а потом, если они будут опубликованы, вступить в дебаты с критиками или самим принять участие в критике чужих статей. Иногда там такие баталии разыгрываются, что аж страшно...

## Субъективность vs объективность

Что нам только не предлагали делать, чего только не просили поменять! Кажолось бы все уже сказано, ан нет. Появляются в светлых головах наших читателей и читательниц оригинальные идеи. Увы. Оригинальность — это еще не все, что нужно для того чтобы идея взять да и воплотить. Впрочем, слово камраде **Глории**:

Идею я носила долго и решила высказать. В «МиКе» есть одна нехорошая вещь — одну игру незаслуженно расхваливают, другую разносят в пух и прах. Субъективизм автора решает



судьбу игры в Игрограде. Предлагаю творить статьи в соавторстве двух авторов. Разных авторов, как огонь и вода. К примеру, один автор любит квесты, молится на них. Другой их не любит и горько расстается и раздвигает. Или добряк Лергесон и Злоу (если он и правда злой). У каждой игры будут видны ее недостатки и достоинства. Подумайте.

Если честно, я вообще не верю в то, что обзор игры (фильма, музыки) может быть объективным — если это, конечно, не сухая статистика: системные требования, количество карт, количество юнитов и единиц оружия, количество полигонов на героев и противников, количество полигонов кадре, используемые технологии... Все остальное несет на себе отпечаток личности автора. При написании статьи роль играет куча факторов: в каком настроении автор садился играть, выпался ли он или нет, какое у него настроение на момент написания статьи, как он относится к компании, выпустившей игру, даже то, какую музыку слушает в данный момент автор, имеет значение. Это не говоря уже о том, насколько он разбирается в предмете. Как говорится, что русскому хорошо, то немцу смерть. И это правда. Объективность статьи заканчивается, когда начинается обсуждение атмосферы, геймплея и озвучки (что, думаете у всех авторов абсолютный слух и колонки 5.1 с хорошей картой?).

Иногда, кстати, мы пишем статьи вдвоем, высказывая полярные мнения (к примеру маныя и Кемпер), но такая статья зачастую порождает еще больше вопросов, главный из которых — кому из авторов вы верите. А представить меня, пишущего с Талером статью про квест... Должно быть, примерно это будет выглядеть так:

Талер: И опять эти жадные до чужих денег сволочи подсовывают нам игру на движке, название которого я обещаю никогда не произносить! Тем более что тут мы столкнулись с самой отвратительной его инкарнацией.

Кертис: Вау, что это за фигня? Какая оригинальная графика... Я понял, почему я не люблю авантюры.

Талер: К плюсам можно отнести разнообразие квестов и довольно интересные паззлы...

Кертис (перебивая): Блин, что за маразм? Где продилка? Как пройти первый уровень — задачка с песчинками часами, отбойным молотком, коровой и голый девчонок? Что кому и куда нужно засунуть???

Талер: В сравнении с предыдущей игрой этой компании налицо прогресс, более того, если бы не движок, игра была бы отличной.

Кертис: Слушай, запиши мне название компании-разработчика для занесения в черный список.

Примерно так... И я еще молю о том, что писать статьи вдвоем по ряду причин тяжелее, чем одному, да и игр проходить придется больше, а я не горю желанием

играть в игры тех жанров, которые мне заведомо не нравятся. Вдобавок, проблема психологической совместимости авторов — поубивают друг друга, а где нам новых искать?

Да и надоест быстро, честное слово. Так что идея неплохая, но не для постоянного использования, тем более что у нас есть авторы, которые и в одиночку могут такую противоречивую статью накачать, что аж страшно. Шизофрения рулит!

### Классики. Еще живые

А вот весьма интересное письмо, которое прислал нам камрад **Ronin**:  
Я учусь в Харькове в Экономическом университете. Недавно нам на информатике, а точнее, на предмете,



который называется ИС и ТП (Информационные системы и технологическое программирование) задали задание: придумать фирму и на ее основе с помощью программы Microsoft Project сделать проект. Он должен включать в себя такие пункты: преспроектный анализ, техническое и рабочее проектирование, определение структуры фирмы, комплекс технических средств, ограничение проекта (время, затраты) и т.д. Как вы могли догадаться, за основу я взял вашу фирму, поэтому прошу вас помочь мне предоставить сведения о ней, хотя бы минимальные: количество сотрудников, чем занимаются, число рабочих дней в неделю, сколько часов работаете, расписание недели и т.д.

Ого, какие серьезные люди нас читают! Скоро, скоро придет время, когда труды наших бессмертных авторов будут изучать в школах, техникумах и институтах. А все без исключения серьезные компании будут копировать наш график работы.

Бедняги...

Но, признаю, приятное письмо, приятное. Хотя кто-то нас не критикует и не хвалит, а просто берет в качестве наглядного пособия — хорошо, хоть не в качестве анатомического атласа ☺.

### Нетрадиционная критика

И напоследок, как обычно. Ну куда мы без скандальных писем? Никуда. Если в «Автоответчике» не опубликовать что-то «эдакое», то меня обяза-

тельно в чем-то обвинят. Нет, не буду скрывать горькую правду от народа — сейчас нам даст жару камрад **Clico**. Вперед, на амбразуру!

Ох, долго молчал, копил мнение и вот наконец решился высказать все! Слышал, что мнение можно иметь, а вот копить... Копить лучше мысли. Итак, дайвин. В общем, неплохо по сравнению с тем, что было. **НО!** Дайвин явно очень предвзвешен! Я еще в июле строил догадки насчет внешнего вида журнала — почти угадал. Вывод: ничего нового вы не произвели...

Особенно учитывая, что кусочки дизайна печатались давно. Не так уж и сложно сложить мозаику, да? Впрочем, за особой оригинальностью и ультрапопулярностью мы и не гнались. Важна красота, простота и функциональность. И запоминающееся лицо. Остальное от лукавого.

Второе: письма других читателей (камрадов)... **ИДИОТИЗМ!!!**  
Это все так пишут? Или это у тебя, Кертис, вкусы такие?

Да, признаю, попадают у нас уникальные письма и специфические камрады. Что бы мы без вас (прости, конечно, — ИХ) делали! А вкусы у меня — да, специфические. Некоторые даже полагают, что написано идиотские на писем пишу я сам — типа нормальные люди так писать не способны. Ответственно заявляю. Не сам. А в обществе Талера и банки спирта ☺.

Письмо Nick'a Dybd'a — полный маразм! Это ж надо было так выпендриться, чтобы остальным было хуже. Поистине титанический труд — прочитать его «мнение».

Да? Не заметил. Впрочем, мне ведь приходится еще и отвечать... Вот это дура...

Письмодо Panchos'a. Само по себе ничего, но взгляните на начало, там, где приветствую... Видно, что Panchos нетрадиционной направленности, в чем сам признается, передавая привет сокроватНИКАМ!

О Боже! Какой ужас! А я, несчастный, и не заметил!! А это (только не выдавай-те) я спал в палатке с парнями! Что теперь делать?

Кстати, а почему вас это так озаботило? Может быть, вы хотите поговорить со мной на эту тему?

Да, что ни говори, но иногда приходят просто удивительные письма, с удивительными претензиями — хоть стой, хоть падай. Вот они, раи для психианалогов — может, перекалцифицироваться? А что, Чумака лечил по телевизору, а я буду по Интернету ☺.

А если серьезно, иметь свое мнение престижно и круто, но стоит иметь его и культуру, или хотя бы ее зачатки. Ага?

Ну вот, на этой поучительной и в высшей степени оригинальной мысли я и буду заканчивать.

Пишите, но...

Помните! Вступая в переписку с Кертисом, будьте готовы, что избранные места из ваших писем могут появиться на страницах нашего издания.

Владимир СИРОТА vovsir@km.ru

## Быстрее, выше, цветнее 4

Окончание, начало см.: «МиК» № 37 (147), 39 (149), 41 (151)

## До чего ж ты странная такая...

Любопытно взглянуть также на показатели производительности видеокарт в Quake III, 800х600HQ — **диаграмма 1**. Здесь мы совершенно четко замечаем сильную платформенную зависимость показателей быстродействия игрушек. Совершенно очевидно, что видеокарта класса NVIDIA GeForce PCX 5750 не может потягаться по производительности с такими «монстрами», как GeForce 6800 и Radeon X800 XT. И лишь всецело благодаря более производительному компьютеру с новейшим чипсетом Intel 925X Express и процессором Pentium 4 3.4 ГГц Extreme Edition конфигу-

рация с GeForce PCX 5750 смогла вырваться вперед. Это еще раз свидетельствует о необходимости помнить о таком важном критерии, как сбалансированность компьютерной платформы. Совершенно очевидно, что ПК на базе довольно старого чипсета и с не самым высокочастотным процессором просто не в состоянии обеспечить должную поддержку в игрушках карточкам класса GeForce 6800 и Radeon X800 XT. В том, что это соответствует действительности, мы можем убедиться и глядя на показатели быстродействия видеокарт в конкретных игрушках.

Но об этом далее, а пока вернемся еще раз к 3DMark 03, чтобы посмотреть, как проявляют себя рассматриваемые карты в сценах, имеющих большое число полигонов и работающих с пиксельными и вершинными шейдерами — **диаграмма 2**. Как видим, здесь расстановка сил более объективно отражает картину распределения вычислительной мощности видеокарт, нежели тест в Quake III — **диаграмма 3**, где в более низких разрешениях менее производительные видеокарты «выскакивали» за счет высокопроизводительной платформы — Intel 925X Express в сочетании LGA 775 Pentium 4 3.4 ГГц XE с технологией Hyper Treading и 2 мегабайтным кэшем третьего уровня.

Но Quake III — это, так сказать, преддверие старинной глубокой. Признаться, эту игрушку я не проходил. Ну, не увлекло меня

действие. В отличие от Quake II, который я «пробежал» три раза, наслаждаясь красотами Той (да, именно так, с большой буквы) графики на видеокарте, если мне не изменяет память, с графическим чипом Intel 740 и 8 Мб видеопамяти.

## Геморрой нашего времени

Н е, ну не подумайте, что я большой поклонник стратегий или ценитель одних только квестов. Очень даже нет, пострелять я тоже люблю ☺.

Но мне давно уже не нравится, когда стрельбина — главная, а то и единственная цель игры. Мне хочется, чтобы иногда, хотя бы во время перезарядки магазина, нужно было подумать, поискать бескровный выход из сложившейся ситуации. Например, я очень удивился, когда узнал, что многие проходили *Splinter Cell*, «заваливая» всех на своем пути. Я старался пройти эту игрушку так, чтобы, по возможности, многие персонажи даже и не догадывались, что мой виртуальный герой прошел мимо. И лишь в случае крайней необходимости я прибегал к насилию. Увы, как мне показалось, в *Splinter Cell 2* к насилию приходилось прибегать чаще ☺, но игра мне тоже понравилась.

Но так уж принято, что для тестов видеокарт обычно используется еще одна мясорубка (**рис. 1, 2**) — *Unreal Tournament 2004*. Ее я тоже не прошел до конца, надоело однообразие процесса. Я и к *Unreal II* в свое время с трудом переборол отвращение ☹. Увы, шевелить там приходится исключительно мышью, а не мозгами. Так что помимо «оригинального» *Unreal Tournament*, геймы этой серии оста-

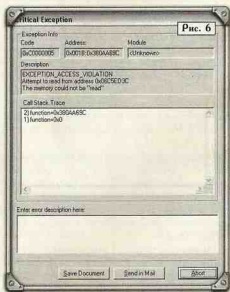






Рис. 7



Рис. 9



Рис. 11



Рис. 8



Рис. 10

лись вне моего внимания. А того «старичка» я прошел уже давно, когда был еще счастливым обладателем видеокарты GeForce 2MX, купленной в свое время (подумать только!) за целых 120 у.е. Мда, были времена. Ну, если народ интересуется производительностью видеокарт в Unreal Tournament 2004, то прошу любить и жаловать — **диаграммы 4, 5 и 6**. Как видите, производительность в игре — понятие весьма растяжимое, и зависит от конкретной игровой сцены, ее сложности и количества виртуальных персонажей — участников игрового процесса. Нельзя не заметить, что и в этих тестовых результатах проявляется разница в производительности компьютерных платформ, на которых работали видеокарты; — в низких разрешениях более слабая видюшка (GeForce PCX 5750) опять показывает лучший результат, однако, как мы уже говорили, это не ее заслуга. По результатам проведенных тестов совершенно очевидно, что видеокарты GeForce 6800 и Radeon X800 XT «уперлись в потолок» для компьютерной платформы, на которой они были установлены, и показанные в тестах результаты во многом не отражают объективной картины их производительности. Немного странно, что на 2-х сценах в Unreal Tournament 2004 в разрешении 1280x1024 карточка демонстрирует более высокую частоту смены кадров, нежели при более низких разрешениях. Видимо, это можно связать с т.н. «оптимизацией» высших уровней процессов видеокартами при переходе к высоким разрешениям. То есть, они сокращают объем вычислений при построении 3D-сцен, но не настолько, чтобы это слишком явно отразилось на уровне детализации трехмерных игровых миров.

Еще одна игрушка, которая произвела весьма неоднозначное впечатление —

*Halo: Combat Evolved*. Хм, приходится перебить кучу живности (**рис. 3**), включая вот таких вот только что родившихся после взрыва мамаш милашек (**рис. 4**). И все это ради того, чтобы разрушить такое красивое кольцо? Нет, решительно не понимаю, куда смотрит общество защиты животных, зеленые, а также общество охраны памятников архитектуры, пусть и инопланетной . А вы можете посмотреть на **диаграмму 7** — там показано, как вели себя наши видюшки в Halo.

### Я не сошел с ума, мне нужна она...

не нужна она — победа, одна на всех, мы за ценой не постоим. Речь, конечно же, пойдет о, не побоюсь этого слова, великолепной игрушке *Call Of Duty*. Проходитесь на ура, события реалистичны, боремся за правое дело с фашистами, графика на высоте. Кто еще не прошел этот шедевр, рекомендую. Несмотря на столь низкие показатели в тестах — **диаграмма 8**, сильно тормозит эта игра вряд ли будет (при разумных настройках и разрешениях), даже если ваш комп не самой последней навороченности. Опять же, быстрое действие видеокарт GeForce 6800 и Radeon X800 в данном тесте ограничено относительно медленной платформой.

### Что рыщет он в краю далеком?

**Е**сть такая игрушка, многими любимая, зовется *FarCry*. Да, море полигонов. Да, красивая графика. Но при этом не без глючков. На разных моделях видеокарт я наблюдал одну и ту же проблему: некорректное наложение текстур и пропадание полигонов. То вдруг густая зелень на земле в джунглях

превратится в сплошное черное, то как по мановению волшебной палочки (интерпретированной на видеокартах ATI ) сквозь ставшие прозрачными горы можно увидеть море .

О самой игре впечатление у меня сложилось неоднозначное. Не скажу, что я начал ее на легком уровне, но далеко не на самом тяжелом. Однако желание играть в *FarCry* во мне убили. И вовсе не глюки с текстурами, а жажда разработчиков выдать главного героя за Терминатора или Рэмбо. Где стрельба из засады? Почему буквально грудою приходится лезть на пулеметы? Почему в процессе точной наводки оружия главный герой так активно «тормозит»? Нет, ну складывается впечатление, что эта игрушка исключительно для поклонников садомазо .

Эх, где ты, следующий *Splinter Cell*? Если вы когда-нибудь сидели в настоящей засаде, то знаете, что только так, атакуя неожиданно, можно победить группу противников. И никогда не следует нестись на них среди бела дня с автоматической винтовкой наперевес! Хорошо спрятавшись в темноте, найдя подходящий фон, можно даже высунуть голову из укрытия, а противник все не заметит с расстояния нескольких метров. Если он вышел из ярко освещенного помещения, то ночью у него можно прошмыгнуть буквально под носом.

А один точно сделанный выстрел, даже из такого «немошного» пистолета, как «ругер» Mk2 калибра 5.6 мм, которым, судя по всему, орудует наш главный герой в *Splinter Cell*’ах, зачастую куда эффективнее, чем целая очередь, пущенная «навскидку» из штурмового карабина M4 несчастным из *FarCry* (**рис. 5**). Впрочем, интеллект противников в последней игрушке тоже не блещет: когда, заманив врагов выстрелами, мой герой укрылся в трюме корабля, они, подойдя к его укрытию, просто прожались на по лаубе. Даже не удосужились бросить в трюм гранату-другую или хотя бы просто пострелять туда для профилактики. Зато все упорно ждут, пока я покажусь из трюма: даже вертолет, и тот висит, не улетает, и топливо у него не заканчивается . В общем, странная игра, практически смахивающая на *Serious Sam* или *Will Rock*. Увы, я поклонник хоть намека на реализм в игрушках. Воевать в игрушке *FarCry* приходится с людьми, поэтому за тупых монстров они не «прока-

тять». Ну не может такого быть, чтобы в «плохие» набрали одних идиотов, которые при десятикратном превосходстве в живой силе и п-кратном в технике не в состоянии были бы в открытом бою «замочить» одинокого искателя приключений на свою голову. Поэтому лично я оставил эту игру в покое, и пошел у нас FarCry на тесты — **диаграмма 9**. А чё это, спросите вы, нет результата для GeForce PCX 5750 при разрешении 1024x768? А то это, отвечу я, что попытка провести тест в таком разрешении неизменно заканчивалась ошибкой на этапе загрузки игры (**рис. 6**). Мне пришлось сделать более десятка Abort'ов ☹. Разработчикам игры должно быть стыдно, честное слово...

### Если сильно захотеть, можно сильно залететь...

**Д**то о вертолетах. А вы о чем подумали? Есть такой то ли тест, то ли игра, в которую уже, наверное, давно никто не играет, — *Comanche 4*. Это типа вертолет

такой (**рис. 7**), летает и истребляет всех врагов Америки (**рис. 8**). Попробовал я летать на этом самом «команче». Ну и практически сразу осознал, что не пилот я. Вот, значит, почему первым делом у меня девушки, а самолеты... как-нибудь потом ☹. Налет рассматриваемых видеокарт в *Comanche 4* — на **диаграмме 10**.

### Это финиш

**В**ы думаете, *Doom 3* тормозит? Значит, вы еще не запустили *3DMark 05*. Вот это действительно напугало для компа! Смею вас заверить, что в игровых тестах *3DMark 05* при разрешении 640x480 разогнанный GeForce PCX 5750 сподобился на 2-4 кадров/с, в зависимости от теста. В *Doom 3* результат, конечно, получше, я прошел его (**рис. 9**), спасибо автоматической летающей мясорубке ☺, **рис. 10** — мясорубка в работе, **рис. 11** — модель крупным планом, если встретите в магазине — берите не задумываясь, очень рекомендую ☺) при разрешении 800x600 и детализации Height Quality. Но поскольку, когда я начинал тестировать первые видеокарты из этого обзора, официально *Doom 3* еще не вышла, то и результаты тестов я, естественно, пока не привожу. С *3DMark 05* та же картина — тест появился буквально несколько дней назад, да и тестировать с его помощью можно, как видно, только высокопроизводительные видеокарты. Так что это у нас — для задела на будущее. А пока, собственно, все. Ну, не совсем все — еще, естественно, благодарности:

Диаграмма 1. Производительность видеокарт в Quake III, 800x600 HQ, кадров/с



Диаграмма 2. Производительность видеокарт в 3DMark 03, кадров/с

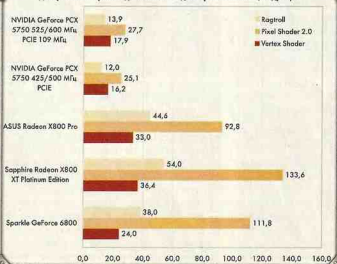


Диаграмма 3. Производительность видеокарт в Quake III, кадров/с

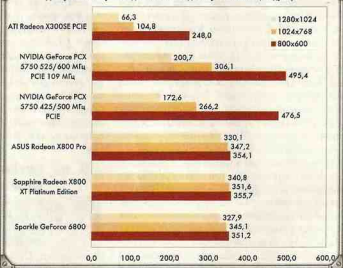
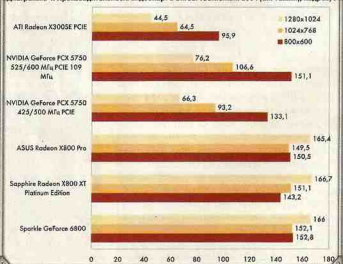


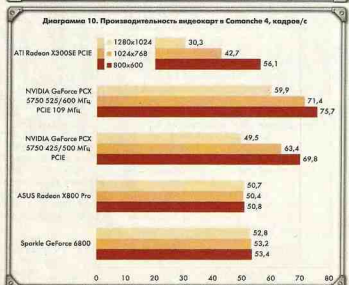
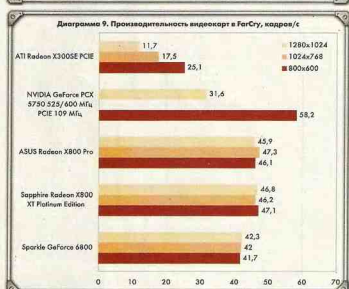
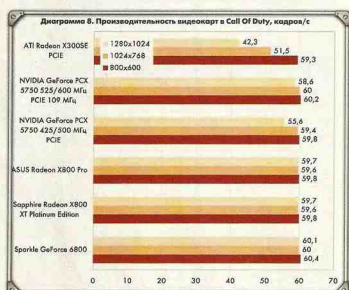
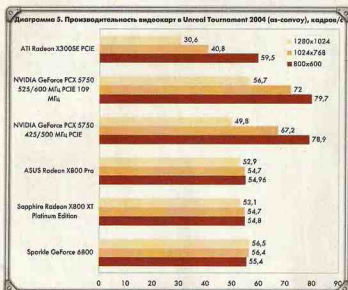
Диаграмма 4. Производительность видеокарт в Unreal Tournament 2004 (dm-rankin), кадров/с





✓ украинскому представительству корпорации **Intel**, как на-  
шему бесценному поставщику самых надежных тестовых плат-  
форм, базирующихся на чипсетах Intel и процессорах Pentium 4;  
✓ компании **К-Трейд** за видеокарту Sparkle GeForce 6800;

✓ украинскому представительству компании **ASUS** за видеокар-  
ту ASUS AX800 PRO/TD;  
✓ компании **Sapphire** за видеокарту Radeon X800 XT Platinum  
Edition.









## ЗРОБИ КОМАНДУ СИЛЬНІШОЮ!

*artline*

Завдяки процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT персональний комп'ютер **artline™ HT** забезпечує надзвичайну продуктивність у багатозадачному середовищі. Тепер Ви та Ваші співробітники маєте можливість використовувати найдосконаліші інструменти колективної роботи для розвитку бізнесу без кордонів.

**TechnoPark**

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.  
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

КОМПАНІЯ "МУЛЬТІТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

# NITRO FAMILY



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

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



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

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

