

Мой Компьютер
Игровой

45

155

8

2004

стр.10

The Elder Scrolls IV
OBLIVION



стр.18



стр.12

SHADOW
OPS
RED MERCURY

стр.8

АЛЕКСАНДР

УДАЧА СОПУТСТВУЕТ ДЕРЗКИМ

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



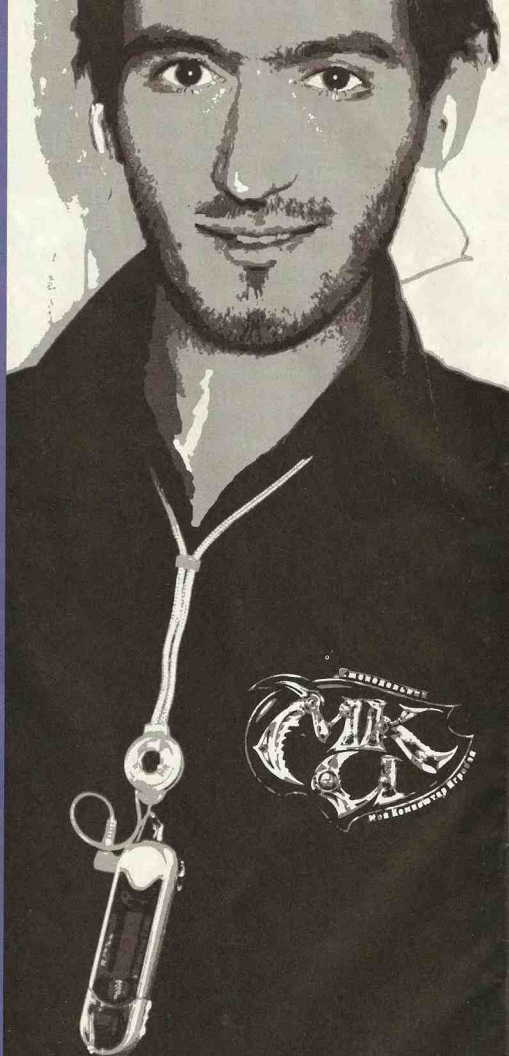
MP3 - плеєри

**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. Келецкая
 - ✓ утол Кодолинского и Ленинградской
- Днепропетровск
 - ✓ Кiosки «СВ-почта»
- Донецк
 - ✓ Кiosки «Союзпечать»
 - ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
 - ✓ ул. Артема, 131-а
 - ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
- Макеевка
 - ✓ гост. «Маяк»
- Киев
 - ✓ Кiosки «Союзпечать»
 - ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
 - ✓ Кiosки «Факты»
 - ✓ Книжный рынок «Петровка»
 - ✓ Книжный супермаркет «Буква»
 - ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
 - ✓ Книжный магазин «Сучасняк», пр. Победы, 29
 - ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилинская, 87/30
- Кировоград
 - ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- Крым
 - ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»
- Луганск
 - ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»
- Львов
 - ✓ Кiosки «Торгпресса»
 - ✓ Кiosки «Интерпресса»
- Мариуполь
 - ✓ Кiosки «Союзпечать»
- Николаев
 - ✓ Торговые лотки:
 - ✓ ул. Советская
 - ✓ Супермаркет «Сельпо»
 - ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
 - ✓ рынок на ул. Дзержинского
 - ✓ рынок «Северный»
 - ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- Одесса
 - ✓ кiosки «Одессагортпрессы»

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»
- Оптовая продажа:
 - ✓ ул. Костанди, 100
- Полтава
 - ✓ кiosки Полтавского почтамта
 - ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
 - ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
- Сумы
 - ✓ Укрпочта
- Тернополь
 - ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
- Харьков
 - ✓ газетный рынок
 - ✓ магазин «BOOKS»
- Херсон
 - ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
 - ✓ кiosк, бул. Мирный, 5
 - ✓ ул. Железнодорожная
- Хмельницкий
 - ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
- Черновцы
 - ✓ кiosки «Укрпочта»

- ✓ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7.06 грн, 2 месяца — 14.24 грн, 3 месяца — 20.88 грн, 4 месяца — 27.76 грн, 5 месяцев — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.
- ✓ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.posta.kiev.ua, www.bliz-pocss.com.ua, www.kak.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ЛИСТОПАДІ 2004



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



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

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

Список статей

Tom/Doc/КЕРТИС, GLUKK

«АЛЕКСАНДР», стр. 8-9

Shrike

The Elder Scrolls: Oblivion, стр. 10-11

Morte&Shaman.AD

Shadow Ops — Red Mercury, стр. 12-13

Михаил The Reloader ПОЛОВКО

Locomotion, стр. 14-15

Кирилл ТАЛЕР

Gooka: The Mystery of Janatris, стр. 16-17

Никита РЫКОВ aka Nik

FIFA 2005, стр. 18-19

Кирилл МИТРОФАНОВ aka Ettelen

REAL LIVES 2004, стр. 20-21

Speller

UFO 2007. Unknown Project, стр. 22-24

Мохнорыл ТАЛЕР & Shrike

«Варлорды», стр. 26-27

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n

Процессоры Intel: История эволюции, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

«Принц Персии» изучает русский язык

Компания «Акелла» официально объявила о подписании договора с *Ubisoft* на локализацию и издание на территории стран СНГ ожидаемого многотысячной армией фанатов игры *Prince of Persia: Warrior Within*. Как большинство из вас, наверняка, помнит, данный проект является продолжением одного из лучших экшенов прошлого года — *Prince of Persia: The Sands of Time* и позволяет по-новому взглянуть на приключения героя игры *Prince of Persia*, которая для многих из нас стала



одной из первых игрушек на PC. Русская версия игры будет носить название «Принц Персии: Схватка с Судьбой». Дата выхода локализации пока что не известна.

Действие игры разворачивается через несколько лет после окончания событий первой части. Теперь нашему герою придется изрядно потрудиться, чтобы расхлебать ту кашу, которую он заварил во время своих путешествий во времени. Принцу снова придется отправиться в прошлое и постараться предотвратить... собственную смерть. Одной из основных фишек *Prince of Persia: Warrior Within* станет новая боевая система, носящая название *Free-Form Fighting System*. Согласно заявлениям разработчиков, она позволит каждому игроку создать уни-

кальный стиль ведения боя, с использованием своих собственных ударов и комбо.



Таким образом, акцент будет существенно смещен с акробатических этюдов в сторону эффектных рукопашных схваток.

Бой с тенью

Еще одна интересная новость, пришедшая к нам из офиса компании «Акелла». Как недавно стало известно, эта известная российская компания подписала договор с фирмой «Централ Партнершип» на издание игры «Бой с тенью» по одноименному фильму — крупнейшему проекту российской киноиндустрии с бюджетом \$3.500.000. Этот фильм Алексея Сидорова — первая полнометражная картина создателя телесериала «Бригада». Это история простого парня, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой путь. Артем Коалчин хотел славы и стал профессиональным боксером, претендентом на чемпионский титул. Но улица пришла за ним...

Игра представляет собой 3D-action с видом «от третьего лица». Игрок, выступая преимущественно в роли главного героя, боксера Артема Коалчина, сможет пережить на более драматичные моменты фильма. Также геймеру представится возможность побывать в шкуре «плохого парня» — наемного убийцы Эмея. Большую часть времени вам придется провести в схватках: на ринге, на улице, в клубах, ресторанах, с одним или несколькими противниками. Помимо собственных кулаков, герой частично придется пользоваться холодным оружием и различными подручными средствами, что значительно разнообразит игровой процесс. Само собой

разумеется, раз в основе игры лежит боевка, то не обойдется без эффектных и эффе-тивных комбо, которые помогут нашему герою в схватках с превосходящими силами противника. Ну и, конечно же, время от времени на нашем пути будут становиться боссы, роль которых в игре будет выполнять главари банд и группировок. Специфика игры будет еще и в том, что в ней будут задействованы сцены из фильма, в том числе, не вошедшие в экранную версию. Во время переходов между уровнями игроку показыва-ются видеовставки с эпизодами из картины (или сценами, не вошедшими в фильм). Кроме того, видеовставки могут проигрывать-ся и в определенные моменты во время прохождения уровня, в местах, особенно важных для донесения до игрока развития сюжета. Игрок сможет повторить подвиги героя фильма. Впервые в истории отечественной игровой индустрии выход игры запланирован одновременно с премьерой фильма — 17 марта 2005 г. Для достижения наибольшей реалистичности будет применена технология motion capture: анимация боксера будет сниматься датчиками с исполнителей ролей в оригинальном фильме в одной из то-сop студий Москвы.

Автоматический полураспад

Японская компания *Taito*, занимающаяся созданием игровых автоматов, на днях объявила о выпуске оригинального автомата на основе грядущего потенциального хита от *Valve Software* — *Half-Life 2*. К сожалению,



никаких подробностей об этом проекте пока что нет. *Taito* упорно не желает раска-

Условия конкурса

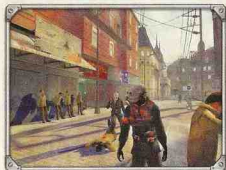
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

- В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
- Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
- Если вы прислали 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».

зывать широкой общественности, каким образом игра будет подогнана под новый



формат и как же именно будут выглядеть приложения Гордона Фримена, загнанные в рамки игрового автомата. Известно только, что игра будет поддерживать сингловый и кооперативный режимы, а графика ни в чем не будет уступать своему компьютерному прототипу. Не так давно Taito анонсировала новую модель своих автоматов, созданных на основе Windows XP, которые, по сути, являются ни чем иным, как довольно мощными компьютерами. Вскоре после анонса «автоматического Half-Life», компания Namco — один из основных конкурентов Taito в «автоматном» бизнесе — объявила о своем намерении выпустить «автоматическую» версию популярной сетевой игры Counter-Strike, созданную на движке Half-Life 2. Если так пойдет и дальше, то того и гляди, игровые автоматы начнут создавать серьезную конкуренцию ПК и «консолям нового поколения» ☺.

Бета-Паркан

Фирма IC и компания «Никита» объявляют о начале набора бета-тестеров для тестирования игры **Паркан II**. К кандидатам на участие в тестировании игры 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 4 2.4 GHz HT, ОЗУ 512 Мб, видео-

карта класса Radeon 9500/GForce 5600 и выше;

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

Если вы считаете, что отвечаете всем перечисленным выше требованиям, имеете желание принять участие в тестировании игры, а также возможность уделить бета-тестированию необходимое время — напишите об этом на e-mail: gametest@ic.ru. Заявки на участие в тестировании принимаются по 5 ноября 2004 года.

Как вы сами можете видеть, украинским поклонникам «Паркана» вновь не удастся принять участие в тестировании любимой игры. Однако, сам факт того, что игра уже добралась до стадии беты, уже не может не радовать.



Как вы, наверняка, помните, **Паркан II** продолжает сюжетную линию игры **Паркан: Железная стратегия** и представляет собой интересное сочетание реалитимовой стратегии и «симулятора боевых роботов» — смертоносных военных машин будущего. Нас ожидает набор новых интересных миссий, по мере прохождения которых перед вами будет медленно раскрываться захватывающий сюжет игры. Во второй части «Паркана» вы сможете посетить три новые планеты, существенно отличающиеся друг от друга по своему климату и погодным условиям, увидеть десять новых типов роботов, множество видов нового оружия и т.д.

Хиты от Microsoft под знаком IC

Фирма IC объявляет о заключении контракта на издание в России двух игр компании Microsoft — **Zoo Tycoon 2** и **Dungeon Siege II**.

Подписанное соглашение является частью эксклюзивного дистрибуторского договора с компанией Ubisoft, одним из крупнейших мировых издателей видео- и компьютерных игр. Zoo Tycoon 2 и Dungeon Siege II будут изданы в России.

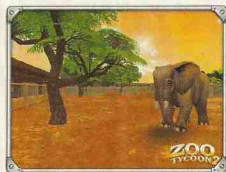
«Zoo Tycoon 2, разработанная компанией Blue Fang Games, дает игрокам возможность досконально изучить жизнь и быт зоопарка. Удобное, интуитивно понятное управление позволяет всем без исключения категориям пользователей быстро освоиться и приступить к созданию зоо-



Купити/Продати/Ремонт/Настройка
ВЖИВИХ
Комп'ютері, комплектуючі та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15



осады своей мечты. Несколько новых режимов, включая такие, как Zoo Guest, Zoo Keeper и Photo Safari, предоставят игрокам возможность прогуляться по зоосаду в качестве посетителя или же выс-



тупить в роли управляющего. Встроенная в игру энциклопедия содержит множество увлекательных фактов из жизни животных.

Zoo Tycoon 2 — это возможность создать зоопарк своей мечты. Более 30-ти видов экзотических животных со всех уголков Земли, богатый выбор объектов, зданий и строений, возможность влиять практически на любые аспекты жизни зоопарка. Инструментарий для создания собственных ландшафтов и сценариев — все это, вкупе с отличной 3D графикой и продуманным до мелочей интерфейсом, сделает экскурсу в мир животных интересным, ярким и увлекательным. Дополнительную информацию о Zoo Tycoon 2 вы можете получить на сайте <http://www.zootycoon.com>.

Начиная с 2001 г. серия Zoo Tycoon входит в десятку самых продаваемых в США игровых продуктов. Будучи простой в освоении, эта игра, тем не менее, ставит перед пользователем далеко не тривиальные задачи. В Zoo Tycoon каждый игрок сможет найти для себя что-то интересное.

Основной задачей Blue Fang Games, основанной в 1998 г. бывшими сотрудниками Parvus Design Group, является разработка и популяризация высококачественных интерактивных продуктов для ПК. Серия игр, созданных Blue Fang Games и изданных компанией Microsoft Game Studios, на протяжении длительного времени не покидала TOP-10 американского хит-парада и была продана общим тиражом более 4 млн. экземпляров по всему миру.

Dungeon Siege II — продолжение всемирно популярного ролевого проекта Dungeon Siege, разработанного компанией Gas

Powered Games. Во главе партии отважных героев игрокам вновь предстоит отправиться в далекое и опасное путешествие



в мрачные земли Аранны — страны, стоящей на пороге гражданской войны, страны, в которой граница между добром и злом стала крайне зыбкой. Dungeon Siege II обещает поднять планку стандартов ролевых игр на новую высоту. Dungeon Siege II — это удачное сочетание интригующего сюжета, захватывающих сражений в реальном времени и впечатляющей трехмерной графики.

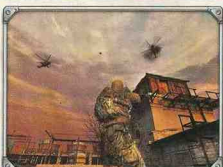
Дополнительную информацию о Dungeon Siege II вы можете получить на сайте <http://www.dungeonsiege.com>.

Выход ZOO TYCOON 2 запланирован на декабрь 2004 г., выход DUNGEON SIEGE II — на весну 2005 года».

Скорость vs Качество

Думаем, что большинство из вас уже знает, что дата релиза одного из самых ожидаемых проектов этого года — игры S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, разрабатываемой ведущей украинской компанией GSC Game World — в очередной раз была перенесена. Согласно информации из квартального отчета мирового издателя игры, компании THQ, нам не следует ждать «Сталкера» раньше мая 2005 года. Что ни говори, а долгое ожидание не самым лучшим образом сказывается на настроении фанатов. Уже все чаще и чаще на просторах Сети звучат возгласы недоверия к разработчикам. А некоторые уже сегодня именуют «Сталкера» «украинским Duke Nukem Forever». Но в отличие от своих коллег из 3D Realms, создатели «Сталкера» не собираются отмазываться. Вот, например, на днях из офиса GSC поступила информация о том, что задержка релиза связана с необходимостью отладки системы «симуляции жизни», которая должна стать одной из основных фишек «Сталкера». Как большинство из вас, конечно, помнит, именно эта система будет управлять жизнью всех персонажей, находящихся на территории Зоны, начиная от монстров и бандитов и заканчивая нашими коллегами-сталкерами, которые охотятся за артефактами и выполняют задания независимо от игрока. Данная система не имеет аналогов в мире, и поэто-

му нет ничего необычного в том, что разработчики сталкиваются со множеством проб-



лем, стараясь заставить ее работать так, как нужно. А для этого требуется, в первую очередь, время.

«Мы благодарны компании THQ за то, что она согласилась дать нам время, необходимое для реализации всего потенциала игры S.T.A.L.K.E.R.», — заявил Олег Лявровский, руководитель PR-отдела компании GSC Game World. «Учитывая высокую степень ожидания игры, а также то, насколько команда близка к достижению поставленной цели, мы посчитали нерациональным выпускать ее, пока мы полностью не уверены в стабильности, сбалансированности и интересности игры на каждом этапе. Это нелегкое для нас решение. Однако, в конечном итоге, я считаю его правильным, хотя, возможно, оно и огорчит некоторых игроков. Со своей стороны, мы можем лишь заверить их в том, что максимально эффективно используем отпущенное время, чтобы достичь наилучшего результата».

Тут уж, как говорится, не поспоришь. Действительно, лучше подождать лишние несколько месяцев, чем получить на руки «сырой» продукт. Так что пожелаем разработчикам удачи, и будем надеяться, что эта отсрочка будет последней. Идем мая.

Киевская компания-разработчик из ROSTOK-GAMES объявляет набор на должности:

3D-моделер

Задачи: создание 3D-моделей окружения.

Требования: художественное образование, знание 3D-Max или Maya, опыт моделирования, креативность, умение работать одному и в команде, заинтересованность играми.

Занятость — полный рабочий день.

Приветствуется: архитектурное или скульптурное образование.

Письмо должно включать:

резюме,

примеры творческих работ.

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

Дизайнер уровней

Задачи: построение уровней игры.

Требования: игровой опыт, особенно в жанре Action/RPG, знание дизайна пространства, креативность,

умение работать одному и в команде.

Занятость — полный рабочий день.

Приветствуется:

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

Письмо должно включать:

резюме,

примеры творческих работ.

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

Программист

Задачи: программирование физики, анимации, звука, баз данных.

Требования: знание C++, техническое образование, базовый английский.

Приветствуется:

опыт работы с анимацией, звуком, физикой.

Письмо должно включать:

резюме,

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

Письмо должно включать:

резюме,

примеры творческих работ.

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

3D-аниматор

Задачи: создание 3D-анимации.

Требования: знание 3D-Max и Character Studio,

опыт 3D-анимации,

умение работать в одиночку,

креативность, заинтересованность играми.

Занятость - полный рабочий день.

Приветствуется:

опыт классической анимации.

Письмо должно включать:

резюме,

примеры творческих работ.

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

Письмо должно включать:

резюме,

примеры творческих работ.

БІСІВ ХРЮНДЕЛЬ!
НІКОЛИ ДО НЬОГО
НЕ ДОЗВОНИШСЯ!!!

МАСЯНЯ,
ДО ХРЮНДЕЛЯ
НЕ ДОЗВОНИТИСЬ...
ВІН ВЖЕ ТРИ ГОДИНИ
НАМАГАЄТЬСЯ ОДИН ФАЙЛ
ЗАКАЧАТИ. ТЕЛЕФОН
МЕРТВЕЦЬКО
ЗАЙНЯТИ ...

ХРЮНДЕЛЬ, ГАД...
ВИЛАЗЬ ІЗ
ІНТЕРНЕТУ...

ФІГУШКИ...
З МОЇМ ХРЕНОВИМ
ЗВ'ЯЗКОМ Я ЩЕ ДНІА
ТРИ ТУТ ВИСНУТИ
БУДУ...

А ЩО
ПОТРІБНО
БУЛО?

ОСЬ ТОБІ
ПОДАРУНОК ВІД НАС
ТА ТВОЄІ
БАГАТОСТРАЖДАЛЬНОЇ
МАМАН...

ТА ВСЕ ВЖЕ,
ПРОФУКАВ ВСЕ НА СВІТІ,
І КОНЦЕРТ І ПОТЯГ І
МАДAM СВОЮ...

!!!

Дистриб'ютори:
ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 МТІ т.(044) 458-34-34

Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46, Техніка т.(062) 385-82-55; Запоріжжя: Фотокомп т.(0612) 12-49-04; Київ: Брейи комп'ютерс т.(044) 239-25-87, ВалТек т.(044) 229-40-33, Версія т.(044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77, Евест т.(044) 464-77-77, Енглера-Україна т.(044) 568-58-68, Енран-Телеком т.(044) 244-93-68, Інкософт-Телекомунікація т.(044) 235-28-33, Ітел Лтд т.(044) 237-72-09, Комтехсервіс т.(044) 236-88-00, К-Trade т.(044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92, Навігатор т.(044) 241-94-94, Промрегіон т.(044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнтрей" т.8-800-507-70-70; Миколаїв: АДМ т.(0512) 47-22-81; Одеса: Н-БІС т.(048) 777-70-70, Неолоджик т.(048) 728-37-28; Суми: Демекс комп'ютер т.(0542) 60-11-11; Харків: Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(0572) 14-95-21; Хмельницький: 2СТ т.(0382) 70-07-07

Нові пригоди Хрюнделя та Лохматого шукайте за адресою:

ZyXEL
Unleash Networking Power

Суперфайний
конект
Надшвидкий
Інтернет

модеми серії
OMNI ADSL

OMNI ADSL USB



OMNI ADSL LAN



OMNI.ZyXEL.RU

Tom/Doc/КЕРТИС, GLUKK

АЛЕКСАНДР

УДАЧА СОПУТСТВУЕТ ДЕРЗКИМ

Интер

Думаю, наша любовь общаться с разработчиками известна всем. Когда возникает такая возможность, мы с удовольствием ходим в гости как к известным компаниям, так и к компаниям, известным меньше. Ходим, смотрим, беседуем, а потом пишем материал — интервью или превью, как правило.

Этот раз стал небольшим исключением, ибо мы решили написать целый цикл статей, посвященных проектам одной очень известной киевской компании, а закончим мы этот цикл оригинально — рассказом о самой компании. Думаем, многим нашим читателям это будет интересно.

Прочитав шапку статьи, вы, надо полагать, уже в курсе, о какой компании и о какой их игре пойдет речь в данном материале. А если кто не понял — поясним. В этот раз мы отправились в гости в GSC Game World, а говорить будем об их новой стратегии «Александр».

Тут, ясное дело, у наших читателей может возникнуть логичный вопрос: почему первый материал мы посвящаем очередной стратегии, а не сверххитовому S.T.A.L.K.E.R. у. Отвечаем — хорошенького понемножку, о S.T.A.L.K.E.R.е мы поговорим с вами в следующей статье, тем более, что он появится не раньше мая, а «Александр» обещает вторгнуться на территорию Украины уже в этом месяце. Нужно как следует подготовиться к встрече почетного гостя, правда?

«Александр», но великий ли?

Ни для кого не секрет, что на Западе жутко любят делать игры по фильмам и фильмам по играм. Увы, как показывает опыт, в большинстве случаев на выходе мы получаем... совсем не то, на что рассчитывали. Вспомните хотя бы «Вход в Матрицу», вспомните нашествие «Спайдермена», вспомните творения Корсаров, мутировавших в «Пиратов». Примеров масса, и редкие удачи на фоне провалов смотрятся как нечто удивительное.

Впрочем, до недавних пор повальное увлечение делать игры по западным кинолицензиям обходило нашу страну стороной. Из того, что можно вспомнить, это уже упоминавшиеся «Пираты Карибского моря», которые, как ни крути, все-таки были игрой не совсем по фильму, а скорее попыткой издателя заработать дополнительные дивиденды на раскрученном брэнде — просто видеоизменив, а точнее, жестко обрезав готовящуюся игру от «Акеллы». Ну, а об игре под названием «Бумер», думаю, даже упоминать не стоит, все-таки мы говорим об играх по западным блокбастерам, а не о дешевых подделках.

С «Александром» ситуация иная. Это на все двести процентов игра по лицензии. Первая игра подобного рода, сделанная (ну, уже практически сделанная) на территории СНГ. Честно говоря, до по-

Разработчик: GSC Game World

Издатель: Ubisoft

Издатель в СНГ: GSC World Publishing

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ минимальные: AMD, P 1-ГГц 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: AMD, P 2-ГГц 512 Мб

ОЗУ 128 Мб видео

сещения офиса GSC мы крайне слабо представляли, что такое разрабатывать подобный проект — казалось, делов-то, по фильму делать легче, чем самим все выдумывать.

Оказалось, что все не так просто, и в этой статье мы попытаемся раскрыть две вещи: что за игра нас ждет, и что значит работать по лицензии, а поможет нам в этом любезно согласившаяся отвечать на наши (иногда глупые) вопросы Анна, PR-менеджер проекта.

Дела давно минувших дней

Думаем, большинство геймеров уже заметили, что в последнее время историческая тематика стала довольно популярна у разработчиков компьютерных игр вообще и у создателей стратегий в частности. Все реже и реже разработчики обращаются к вымышленным мирам, предпочитая направлять свои взоры вглубь истории, копируя историческую достоверность и вводя в качестве игровых персонажей реально существовавших героев и полководцев. Вспомните хотя бы огромное количество игр, посвященных событиям Второй Мировой войны. Или серию Total War, перенесившую нас в средневековой Японии в феодальную Европу и времена Римской республики. Вспомните проекты, повествовавшие о походах нашествия Чингиза и о временах Крестовых походов.

Но почему-то до сих пор завоевания одного из величайших полководцев, известных человеческой истории, не волновали умов создателей компьютерных игр. А ведь действительно, с победоносным походом Александра Македонского на Восток, результатом которого стало создание Македонской империи, может сравниться лишь татаро-монгольское нашествие. И вот сегодня уже можно сказать, что эта вопиющая несправедливость устранена. Благодаря стараниям компании GSC Game World сотни и тысячи виртуальных стратегов вскоре наконец-то получат возможность встать во главе непобедимых македонских фаланг и повторить беспримерный поход Александра через Египет и Персию в долину Ганга.

Ну, а если завоеватели-македонцы по каким-либо причинам не вызывают у вас теплых чувств, то «Александр» предоставит вам уникальную возможность переписать историю и, к примеру, ввести персидские войска на Балканский полуостров. Или же просто вышвырнуть захватчиков за границы Индии и Египта. Дело в том, что в игре имеется четыре кампании, в каждой из которых вам предложат отстаивать интересы одной из враждующих сторон. Правда, было бы несправедливо назвать их равноценными. Как ни крути, а кампания за македонцев намного длиннее и более глубоко проработанная, чем кампании за персов, индусов и египтян. К тому же, открыть проход к «альтернативным» веткам игры можно будет лишь после того, как вы с успехом завершите поход Александра Великого.



Александр Фаррелл ☺

О ленте, создаваемой *Intermedia/Warner Bros.*, и повествующей о судьбе Александра Великого, вы, вероятно, слышали предостаточно. Стоит напомнить, что главную роль в картине исполнил Колин Фаррелл — актер, очень неплохо зарекомендовавший себя во многих картинах. Чего стоит только «Телефонная будка» — фильм, действие которого разворачивается... в телефонной будке. И то, что фильм смотрится с огромным интересом, заслуга не только режиссера и сценариста, но и Колина, отлично исполнившего главную роль. Сложно судить, насколько он похож на великого полководца, ибо виденные нами фотографии Александра не отличаются качеством ☺, но Александр в игре на Фаррелла похож, и весьма.

Но оставим в покое — пока оставим — фильм, и поговорим об игре. Итак, разрабатывается она, как и следовало ожидать, на усовершенствованном движке вторых «Казаков». На практике это означает, что мы сможем насладиться великолепными 3D-ландшафтами, выполненными все в том же 3D-отдельными юнитами и заданиями, а также всевозможными современными спецэффектами с использованием шейдеров. Тут хочется отметить сразу две вещи, которые бросились нам в глаза, когда мы смотрели игру. Первое — это вода. В игре будут морские сражения, так вот, водичка смотрится просто великолепно. Как настоящая. А второе уже касается ландшафтов. Компания *Ubisoft*, издающая этот проект во всем мире, и выступившая его инцидатором, к ландшафтам относится очень трепетно. Как это обычно делается? Создали поверхность, забили ее текстурой, на несколько минут, и играйте. Но нет, *Ubisoft* овцам подавай красоты и кинематографичности — в результате ландшафты дорисовывал бельгийский художник. Очень, отметим, впечатляюще смотрятся. Горы, как живые.

В общем, то, что игра смотрится весьма современно, думаю, понятно — впрочем, от GSC другого никто и не ожидал — поэтому не будем углубляться в описание красот, а поговорим о главном, о том, за чем мы любим игры (и не только их) — о процессе.

Стратегия для нас с братцем

Ч итатели «МиКа» в курсе, что мы «огромные фанаты» стратегий. Кертис ухитрился пройти (с помощью мануала) первый «Варкрафт» и четвертый «Сеттеров», после чего заявил, что лучше подается в летчики, а Glukh (без всяких мауналов) прошел оба «Варкрафта», после чего все остальное счел слишком сложным. Так что, разговаривая об «Александре», мы чувствовали себя несколько не в своей тарелке и боялись сморозить какую-то глупость. Каково же было наше удивление, когда Анна, правильно истолковав наши сомнения, спокойно заявила, что в «Александре» сможем играть даже мы.

Естественно, памятуя «Казаков», мы попытались не повторить. А нам попытались доказать, что мы ошибаемся. Дело в том, что в отличие от «Казаков», рассчитанных, в первую очередь, на хардкорных игроков, «Александр» заточается под аудиторию, не очень хорошо знакомую с реалиями реалтаймовых стратегий. В этой игре вам не придется ломать голову над промоздлой экономической составляющей, следить за количеством крестьян, грозящих истощить почву своим ударным трудом или вытащить все золото из ближайшей шахты. Ресурсы в «Александре» в прямом смысле слова неистопаемы, количество зданий и апгрейдов невелико, и разобратся в «менеджменте» македонского войска сможет даже человек, впервые взявшийся за стратегию. Во многих местах вообще не нужно заморачиваться на постройке базы, а можно целиком и полностью сосредоточиться на сражениях.

Таким образом, «Александр» вполне может стать для вас той игрой, с которой можно начать свое знакомство с жанром реалтаймовых стратегий. Также отдельно хочется отметить практически идеальный баланс между уровнями сложности. Если вы сеан играть на easy, то перед вами будет простая и не напрягающая игрушка, за которой можно отдохнуть после тяжелого рабочего дня. А если вы, после прочтения нашего материала ☺, решите, что такому великому стратегу, как вы, стоит выбрать уровень hard, то будьте готовы к тому, что интеллект противника заставит вас сильно попотеть, чтобы вырвать победу.

Так же очень порадовало построение миссий. Разработчики в первую очередь заботились о том, чтобы задания, которые вы будете получать по мере прохождения игры, были как можно более разнообразными, и это удалось им в полной мере. Если в одной из миссий вам предстоит глобальное сражение, в котором придется действовать огромное количество юнитов, то в следующий раз нужно будет выполнять задание, довольствуясь силами небольшого мобильного отряда. Значительное разнообразие вносят морские сражения, которым здесь, в отличие от «Казаков», уделено довольно много внимания. И даже несмотря на то, что бой галер абсолютно аркадные (вам не придется учитывать скорость корабля, течение, силу ветра и т.д.), прекрасное визуальное исполнение морских сражений доставляет множество удовольствия.

Кстати говоря, «Александр» нельзя назвать совсем уж каноническим RTS. Как уже стало популярным, в игру добавлены и элементы RPG, а точнее, по три уникальных героя для каждой из наций. Этих герои дают войскам определенные бонусы, а их уровень можно повышать, проходя миссии кампаний и набирая очки. Правда, данная палка имеет, как обычно, два конца — потеря героя ведет к автоматическому проигрышу миссии, так что используйте их аккуратно.

Ну и конечно, нигде не делась фирменная фишка «Казаков» — бой с участием огромного количества юнитов. Да, на это стоит посмотреть, а воспользовавшись плавным зумом, можно почувствовать себя если и не участником событий, то уж зрителем, сидящим в кинотеатре, точно. И поможет нам в этом музыка *Vangelis* из фильма. Впрочем, те, кто утверждает, что все саундтреки, которые прозвучат в игре, взяты из фильма, очень ошибаются: все-таки темп картины далеко не всегда совпадает с темпом игры, поэтому многие саундтреки написаны нашими музыкантами. Что тут сказать — послушаем и сравним.

Лицензионные проблемы

Ч ем мы еще обещали рассказать? О проблемах, с которыми столкнулись наши разработчики, делая фильм по лицензии. Рассказываем. Оказывается, это совсем не просто. Буквально каждый шаг приходится согласовывать с *Ubisoft* и *Intermedia*, постоянно то одна, то другая сторона находит какие-то недостатки и требует их исправить. А самое смешное заключается в том, что сценаристы из GSC в глаза не видели сценария, который лег в основу блокбастера Оливера Стоуна. Так что работали они, опираясь на исторические события, и, судя по тому, что обладатели прав остались довольны сценарием, не сильно ошиблись. Правда, концовка игры несколько отличается от концовки фильма, но, тише, об этом мы вам не расскажем ☺.

В общем, судя по тому, что нам рассказали, делать игру по лицензии — задача очень и очень непростая, даже то, что анонс игры произошел так поздно, вызвано решением издателя. В общем, если в простой разработке игр полно подводных камней, то в такой их вообще немеряно.

Пока разработчики из GSC не могут сказать, будут ли они еще заниматься выпуском игр по кинолицензиям. Думаем, это зависит от того, насколько хорошо будут продажи. Насколько спрос будет соответствовать вложенному труду.

Как обычно

К ажем не преувеличивая: игра нам понравилась. Пусть мы и не фанаты стратегий, но смотрятся все очень и очень красиво. И, действительно, разобраться в том, как и почему довольно легко. Так что, ждем релиза — и игры, и фильма. Кстати говоря, напомним, что «Александр» станет первой игрой, которую будет выпускать недавно созданное издательское подразделение GSC — GSC World Publishing.

К сожалению, о мультимедийе мы можем сказать мало, ибо его не видели, но, судя по отзывам, он весьма динамичен и интересен. На этой оптимистической ноте мы заканчиваем свою первую статью и напоминаем, что в следующем номере «МиКа» разговор пойдет о самом ожидаемом проекте GSC — *STALKER*’е.

P.S. Кстати говоря, в игре в качестве роликов использованы фрагменты из фильма, а бонусом служат несколько кусочков, по разным причинам в фильм не вошедших. Интересно будет посмотреть.

Shrike

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Разработчик/издатель: Bethesda Softworks

Жанр: RPG

Системные требования: не известны (но чувствительное к очень слабым)

Дата выхода: неизвестна если верить главе PR Bethesda, в XXI веке

When the dragon dies, the Empire dies

Первая часть, давшая начало всей серии The Elder Scroll, вышла в далеком 1993 году. TES: Arena стала одной из первых RPG-игр, в которой были реализованы и вид от первого лица, и возможность передвижения во всех четырех направлениях со свободным обзором на 360°. Кроме того, в ней были заложены основы той игровой философии, которая позже реализовалась в других играх этой серии — максимально интерактивный мир, разнообразные погодные условия, смена времени суток, годовой цикл и спешащие по своим делам «самостоятельные» NPC, а также около 400 доступных для посещения городов и прочих поселений.

В 1996 году вышло продолжение истории — TES II: Daggerfall... Принципы, заложенные еще в «Арене», были развиты, многое подверглось улучшениям. Игрока ожидало путешествие по континенту просто невероятных, как на то время, размеров. Только для того чтобы пройти пешком от одного конца мира до другого, нужно было потратить около двух недель реального времени; вдобавок, этот мир населяло более 750 000 персонажей. Очень многие признали игру шедевром. И до сих пор многие игроки считают лучшей именно эту часть сериала. Единственное, что омрачало радость игроков — невероятное количество всевозможных багов. Недаром же TES II: Daggerfall получил от игроков название Buggerfall. Но несмотря на это, игра годилась не «сносилась» с жестких дисков игроков.

В 1997 и 1998 годах появились еще две игры из этой же серии. Это An Elder Scrolls Legend: Battlespire и The Elder Scrolls Adventures: Redguard.

Потом был 2002 год. Надежды фанатов, годами ожидавших продолжения серии, были вознаграждены. Вышла третья часть — The Elder Scroll: Morrowind. Прежде всего, игра поражала графическим исполнением. Смена времени суток, изменения погодных условий — все это буквально завораживало (особенно тех, кто впервые видел эту игру). Но вместе с тем, из игры были выброшены многие моменты, которые так нравились поклонникам Daggerfall'a.

Конец 2004 года. Анонсирована четвертая часть сериала — Oblivion, в которой разработчики обещают исправить все недостатки, допущенные при создании третьей части. Вот о нем-то, о будущем продолжении, и пойдет речь в этой статье.

Where is the lost dragon's blood, the Empire's sire?

Действие четвертой части разворачивается на территории провинции Киридил (Cyrodiil), политико-экономического центра империи Тамриэль. Главный герой начинает свою карьеру в тюремной камере, причём на протяжении всей игры нам так и не выдадут тайну: за что же он был осужден? По словам разработчиков, это сделано для большей свободы действий игрока (как по мне, немного странная логика). В этот самый момент на нынешнего императора Тамриэля готовится покушение. Узнав об этом покушении, дворянин стража пытается эвакуировать силовика через потайной выход, расположенный недалеко от камеры нашего героя. Это им практически удалось, но убийца, подобравшийся гораздо

ближе, чем предполагалось, успевает ликвидировать обоих охранников и смертельно ранить правителя. Перед смертью император передает герою некий артефакт — Амулет Королей и просит найти Избранника, который сумеет закрыть врата в Обливион — измерение дэдр и прочих тварей. С гибелью императора магия, удерживающая порталы, начинает ослабевать, и порождения Обливиона толпами обрушиваются на несчастных жителей Киридила, угрожая уничтожить все живое на Тамриэле. С этого самого момента и начнутся наши приключения.

And from the womb of the void, what shall stem the blood tide?

Если вы помните, одним из слабых мест TES III: Morrowind является однообразие антуражей — города подчас ничем не отличаются друг от друга, а подземелья вызывают стойкое чувство дежавю. По словам дизайнеров Oblivion'a, новая игра лишена этой недостатка. Каждая местная локация, будь то деревня, город, замок, древние руины, темница — все изготовлено вручную, на совесть. Кроме того, нам обещают громадные лесные массивы и поля.

Окромя однообразия окружающего ландшафта, «Morrowind» запомнился своим «мертвым» населением. Если вы помните, население городов было абсолютно все равно, день на дворе или ночь. Практически все привоканы к своему месту, а те, которые все же передвигаются, делают это крайне неубедительно. И в довершение всего этого — довольно неудобная диалоговая система. В четвертой части The Elder Scrolls разработчики обещают исправить все эти недостатки. Обещается, что каждый из 1000 (а то и более) NPC будет обладать собственным расписанием дня и речевками. Персонажи спят, принимают пищу, гуляют по магазинам, занимаются домашними делами, обсуждают свежие слухи. А если начинает подводить живот, и при этом кошелек пуст, особо наглые особи способны украсть вещи или еду у нерастеропших или зазевавшихся прохожих (а среди них вполне можете оказаться и вы). Те, которые поскромнее, вполне могут самостоятельно отправиться на охотничий промысел. Причем, обещается, это все это будет сделано без всяких там скриптов, средств AI, который, по последним сведениям, носит название Radiant AI. Окончательно превратить NPC в живых людей поможет продвинутая система мидвей анимации: при виде героя люди будут широко улыбаться, другие — недовольно хмуриться, лица третьих будут искажаться от гнева. Эта же технология позволяет имитировать процесс старения. Впрочем, по словам программиста Bethesda Steve Meister'a, персонажи в игре стареть не будут, но при установке определенного возраста лицо будет изменено соответственно возрасту.

So long as the blood of the Dragon Prince runs strong in her rulers, the glory of the Empire shall extend in unbroken year.

Отдельно стоит рассмотреть вопрос размера игрового мира. В первых своих интервью разработчики говорили нам, что размер игрового пространства в «Oblivion» будет немного меньше, чем в «Morrowind». Но недавно нам сообщили, что масштабами мира этот проект все же превосходит своего предшественника. Просто благодаря возможности быстрых перемещений он кажется более компактным. К радости путешественника, добавится некая fast travel map, чтобы ускорить его пе-



движение по территориям Киродилла. Возможно, это будет чем-то напоминать перемещения на гигантских блоках-ситстрайдерах или кораблях в «Морровинде», а может, подразумевается что-то совершенно новое. Кроме того, в память о «Датерфоле» нам обещают вернуть *верхоу еладу* — к услугам игрока будут олады. В процессе новых путешествий нам предстоит оценить такое нововведение, как *динамический компас*. При помощи этого «устройства» мы сможем знать точно, в какой стороне находятся важные для нас объекты.

His heart's blood bleeds in darkness

В боевой системе также произойдут радикальные изменения. Теперь он стала ближе к датерфоловской. Если вы вспомните, в «Морровинде» боевая система была основана на бросках кубиков. При удачном броске мы попадали, при неудачном, соответственно, промахивались. Стоило лишь определиться, какая атака наносит больше повреждения, как о двух остальных видах можно было смело забыть. И наверняка неоднократно у каждого, кто играл в «Морровинде», вызывала злорадное недоумение ситуация, когда удар вроде как успешный, а урона никакого. Теперь все это в прошлом. В «Обливионе» боям будет уделено гораздо большее внимание, а сами битвы будут предполагать большее разнообразие ударов и блоков. Новая система сражений обеспечит живую и богатую анимацию и, в кои-то веки, заставит задуматься о стратегии ближнего боя. Повреждение, наносимое игроком, будет все так же зависеть от его силы, брони противника и спецификации атаки. Здесь, как обычно, не обошлось без стандартных обещаний: мол, ИИ наконец-то поумнеет, освоит премудрости ближнего боя, научится ставить блоки и ловко парировать хитрые выпады оппонента, а потому придется тренироваться не только на монстрах, но и на тряпичных «куклах». Атака располагается на правой кнопке мышки, а блок — на левой (но это пока окончательно не утверждено). Простое нажатие будет отвечать за основной тип удара/блока, а продолжительное — за альтернативный (power swing). Кроме того, вид удара будет зависеть также и от направления движения в момент его нанесения героем.

Будут присутствовать и специальные атаки, но что это такое и с чем его едят, девелоперы пока не особо распространяются.

Как признаются разработчики, конечной целью игры является возможность устраивать баталийные сцены, не уступающие по динамике «Храброму сердцу», «Властелину Колец» и большинству современных шутеров.

For once the portals are opened, who shall shut them upon the rising tide?

Еще одним нововведением станет появление мини-игр. К ним будет относиться валом замков, создание зелий и заклятий, а также производство нового оружия и брони. Сложность мини-игр, как это ни странно, будет зависеть от того, насколько прокачан юнесс.

Не осталась в стороне также возможность вступления в различные гильдии. Их, собственно, не так уж и много: Гильдия воинов (Fighters Guild), Гильдия магов (Mages Guild), Воровская гильдия (Thieves Guild), Темное братство (The Dark Brotherhood Guild), Гильдия арены (Arena Guild) и Гильдия Девяти божеств (The Nine Divines Guild). При наличии желания и достаточного количества времени, игрок может достигнуть лидерства во всех шести гильдиях. К слову, такая свобода дана не только вам, и поэтому ситуация, когда командир Гильдии воинов подрабатывает на поставках в Темном братстве, при этом числится в монашеском ордене The Nine Divines, анклаве магов и воровском подполье, является совершенно нормальной.

Все так же значительную роль в игре занимает магия. Всего игроку в помощь предоставлено шесть школ магии: Destruction, Mysticism, Restoration, Conjuration, Alteration, Illusion. Никуда не делась и возможность комбинировать отдельные заклинания, создавая свои собственные.

For Lord Dragon forever reborn in blood and fire from the waters of oblivion

Немного изменится и bestiary: живность, типичная для Вварденфелла, не обязательно встречается на Киродилле. Наконец-то из игры исчезнут надоевшие всем *скальные наездники* (cliff racer's). Общее количество монстров пока колеблется в пределах сорока видов, начиная с обычных скелетов и гоблинов до минотавров и широкого набора представителей «Обливиона». Также стоит обратить внимание на следующий момент: теперь в своих похождениях мы сможем наткнуться на «боссов». Что из себя они будут представлять, разработчики пока держат в тайне.

Find him ... and close shut the marble jaws of Oblivion

Исполнено это все будет на сильно переработанном движке Havok, который наверняка знаком вам по таким играм, как Painkiller, Unreal и прочим. Так что можно надеяться на достойное исполнение всего того, что нам уже наобещали. Кроме того, игра будет использовать шейдеры третьей версии, поэтому почти наверняка придется проводить вечно откладываемый апгрейд компьютера.



Также в комплекте с игрой будет поставяться и редактор. Одной из новых заявленных возможностей редактора является случайная генерация местности согласно предварительно заданным параметрам (тип местности, наличие и тип деревьев, эрозия почвы и т.п.). По идее, это должно облегчить работу дизайнера, позволяя значительно быстрее создавать карьеры территории (естественно, возможность последующего редактирования полученного результата никуда не денется). Кроме того, тех, кто же все-таки решится сесть за создание собственного мода, должна порадовать фраза Maturin'a (одного из разра-



ботчиков игры): «Скрыты более не используются для контроля AI, очень легко можно задать нетривиальное поведение NPC с помощью редактора».

У меня все — до новых встреч.

P.S. В качестве эпиграфов были использованы фразы, появляющиеся на официальном сайте игры на протяжении недели до пресс-релиза.

Morte&Shaman.AD morte@list.ru

SHADOW OPS

RED MERCURY

Разработчик: Zombie Studios

Издатель: Atari

Жанр: FPS

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1000, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-1.5, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео

С недавних пор кинематограф и компьютерные игры пересеклись все чаще. Ясно, что индустрии развлечений такое смешение сулит большие прибыли. Выход очередного голливудского блокбастера неизменно сопровождается игрой по мотивам, которая делается обычно по принципу «побыстрей — хоть бы как». Да и киноиндустрия при дефиците новых идей не стесняется обратиться за помощью к игровому миру. Как результат, мы получаем фильм по мотивам компьютерной игры — если не ошибаюсь, первой ласточкой был «Уличный боец». Ингредиенты успеха смешиваются в разных пропорциях, чтобы обогатить антураж голливудского кино приемами параллельной области индустрии развлечений (вспомните хотя бы уже набивший оскомину эффект slo-mo), сделав его еще более привлекательным, более зрелищным. В толпах уродов, порожденных этими генетическими экспериментами, встречаются и экземпляры, заслуживающие самого пристального внимания.

Дубль первый, сцена 22

Шот, разработчики из **Zombie Studios** решили сделать еще один шаг в сторону Голливуда. Они решили смастерить не просто кинематографический action, а интерактивный блокбастер. Заставить игрока почувствовать себя героем крутого боевика. И конечно, попытались создать все условия для этого. А именно: специально для помощи в разработке игры были приглашены ведущие специалисты фабрики грез — сценаристы, актеры, музыканты... Единственное, чего не хватало, так это пачки попкорна в коробке с дисками.

Сюжет в игре выполнен в лучших традициях голливудских фильмов. Вы — **Frank Hayden**, член элитного подразделения по борьбе с терроризмом. Новое ядерное оружие огромной разрушительной силы под названием «красная ртуть» попало не в те руки, и если его употребят, это может привести к печальным последствиям. Вам будут помогать строгая и непоколебимая девушка **Kate Daniels** из ЦРУ и милый паренек из русской разведки. А главным отрицательным героем данного повествования, который-то и похитил чемоданчик с ядерным оружием, выступает загадочный **Владимир Стопников**. И как всегда, мы одни против сотен врагов, в наших руках находится судьба всего мира и человечества.

Но можно ли доверять своим соратникам — можно ли вообще доверять кому-то кроме себя, если неизвестно, кто друг, а кто настоящий враг? И еще куча пафосных фраз, произнесенных прокурным голосом вашего прототипа.

Можно ли состригать более вторичный и затертый до дыр сюжет? Использованы все штампы американского кино: крутой герой, красивая девушка, подлые русские, друг, который стал предателем... И наконец, апогей фантазии — секретное ядерное оружие в маленьком чемоданчике. Это напоминает детские кубики, только вместо букв или картинок тут сегменты сюжета. Собрал цепочку из таких кубиков — и получил новый фильм или, как в нашем случае, игру. Оно бы ничего, если бы этих кусочков было побольше. Но в последнее время наборы скудеют, и в результате кухня у всех практически одинакова. Различия сводятся лишь к сервировке — к тому, как эти кусочки поданы.

В данном случае сервировка как раз на высоте — штампы поданы настолько хорошо и к месту, что о том, что они штампы, просто забываешь. Все это благодаря роликам, созданным **Attitudestudio**, которыми игра наполнена под завязку. Они-то и приближают игру к заветному идеалу интерактивного блокбастера. Качество видео оставляет желать лучшего, но режиссура и работа камеры на высоте. Именно благодаря роликам возникает ощущение, что ты смотришь фильм. Эмоции героев вызывают доверие, марзатический сюжет не раздражает, а на череду липов смотрю сквозь пальцы. Тебе просто интересно, что будет дальше с героем, который уже не кажется смесью Рембо с Джеймсом Бондом. Перед тобой отличный боевик — но именно что боевик, от него нельзя требовать многого. Логикой и реализмом приходится жертвовать в пользу зрелищности.

Жизнь по триггерам

Несмотря на все потуги разработчиков сделать что-то из ряда вон выходящее, **Shadow Ops — Red Mercury** остается очередным тренажером для указательного пальца от первого лица (мда, формулировка, однако ☹). Придется нам выносить врагов толпами — конечно, их не так много, как в том же «Серьезном Сэме» и его клонах, но адекват штук по пятидесяти за один уровень запроса можно отправить в мир иной. Иногда и вовсе начинает казаться, что попал в тир.

Местами нам будут помогать сослуживцы. Жаль, что их помощь почти не ощутима — бывают, конечно, пробоины и в этом царстве мрака под названием ИИ, но настолько редко, что их даже не замечаешь. Здесь, как и во всей игре, баа правят скрип-



ты. Так что надеяться останется только на себя и свое оружие. Отдавать приказы сослуживцам тоже нельзя — а жаль, я бы их с удовольствием послал ☹... в стройбат служить. И умирают они в строго определенных местах, так что можно спокойно использовать их в качестве щита. Самое страшное, что заскриптованы не только смерти ваших сослуживцев, заскриптовано абсолютно все, что только можно. Взять хотя бы самый первый уровень. Бегу себе, никого не трогая, а тут откуда ни возьмись появляется террорист с огромной ракетницей, быстро стреляет и убегает. И вот я уже лежу, никого не трогая... без головы ☹... Загружаюсь второй раз, надо ж скотине этой необразованной отомстить. Конечно, я увернулся от ракеты, потратив только половину здоровья, но гада этого я так и не убил. В третий раз проходя этот момент, я умурашил сберечь себе жизнь в целостности и сохранности. Я быстро побежал за обидчиком, постоянно стреляя ему в спину, не обращая внимания на остальных врагов. Но результат оказался тем же: убить этого гада просто невозможно — сюжет такой, непредусмотрительный. Враги выбегают из строго определенных мест, и ожидать чего-то нового после очередной загрузки не стоит. Как в фильме — сколько не перематывай любимую сцену, все остается неизменным. Уже в чем-чем, а в этом девелоперы добились абсолютного сходства с кинематографом.

Зато сделано все очень зрелищно. Враги повисают на перилах, скатываются с лестниц, эффектно падают с вышек, иногда кувываются, уворачиваясь от наших пуль. В общем, приятно посмотреть. Чего не скажешь об интеллектуальной стороне дела — не стоит ждать от противника каких-то тактических ухищрений, да и вам в такой возможности отказано: бегай да стреляй. Зачем, мол, мозги напрягать, игры расслаблять должны. Наверно, это credo разработчиков из *Zombie Studios*, недаром они так называются. Зато враги метко стреляют, быстро реагируют на ваше появление и частично кемпят, сидя в засадах не только по одному, но и по двое, и по трое.

В целом игровой процесс очень увлекателен, заскучать не удастся ни на секунду. Динамика игры стремительная до самого конца игры, практически нигде не провисая. Вбегая в коридор, убиваешь стоящего за дверью, разворачиваешься, стреляешь в укравшегося за перевернутым столом, косяшь только что вбежавших. И это происходит за какие-то доли секунды. Объяснить трудно, надо просто поиграть. Иногда приходится прятаться в укрышки — включаем прицел, выглядываем из-за угла и выносим всех направо и налево. Жаль, что бегать с прицелом нельзя — реалистичность, типа.

На протяжении двадцати пяти миссий-наш придется побывать в джунглях Конго, на Ближнем Востоке, в Казахстане, в Чечне и в ночном Париже. Но стиль игры от смены антуража не меняется, разве что самую малость. Последние уровни *Shadow Ops* мне почему-то стали напоминать первые уровни *Soldier of Fortune*, в то время как начальные явно без угрозы советские спонсоры или у *Black hawk down*. Одни локации довольно обширны, другие пролетают буквально за пару минут. В результате игра оказывается очень короткой.

Оружие будет выдавать строго по рецепту. Всего три вида, плюс ракетница в некоторых миссиях, где надо подстреливать танки. Первый вид оружия — пистолет, второй — автомат со слабым прицелом, третий — снайперка с классной оптикой. С убийств врагов можно снимать только аммуницию, притом у всех врагов замечательным образом остаются нужные вам патроны. А вот оружие отбирать никто вам не даст. Герой наш какой-то странный — может, он просто брезгует мародерством или поддерживает своего национального производителя. Хотя, в одной из миссий мне пришлось орудовать старым добрым калашниковым (куда уж без него!), так что второй вариант отпадает. Оружия в игре много и, как вы поняли, меняется оно только в начале каждого уровня. Еще в довершение ко всему этому нам выдается четыре гранаты. Они бывают двух видов — ослепляющие и обычные осколочные. Жаль, что их тоже нельзя менять: выдали тебе в начале уровня ослеплялки, вот и бей с ними до конца. Также игрок может быть прикладом — абсолютно бесполезная возможность.

Трудновато привыкнуть к полному отсутствию сейвов — игра сохраняется только после прохождения уровня. Но если учесть небольшую продолжительность некоторых уровней и заскриптованность всего происходящего (при прохождении уровня второй раз спасает не реакция, а память), этот шаг вполне оправдан. Частенько приходилось возвращаться, чтобы разыскать неподобранные аптечки. Сначала кажется, что игра легкая, но на самом деле это не так.

* * *

Графический движок *Unreal 2*, портированный на консоли, а потом назад, уже вряд ли кого-то впечатлит. Зато небольшую продолжительность некоторых уровней компенсировали отличным дизайном карт. Полуразрушенные города выглядят довольно симпатично, да и секретные базы не надоедают однообразием. Детализация некоторых объектов просто поражает, в хорошем смысле, других же — наоборот. Спецэффекты выполнены довольно неплохо, но не все — в частности, взрывы явно остались с прошлого века. Модели персонажей сделаны неплохо, если к ним не присматриваться, но в роликх все недостатки становятся отчетливо видны.



Анимацию делали с помощью технологии *motion capture*, но и здесь работа разработчиков вызывает противоречивые ощущения. С одной стороны, движения ваших напарников очень реалистичны. Смотришь, как они плавно выглядывают из-за углов, аж глаза радуется. С другой стороны, анимация смерти врагов порой выглядит просто нелепо — правда, здесь на помощь приходит физика, которой заведует движок *Karma*. То бишь физика есть, правда, земным законам она явно не подчиняется.

Звук — одно из основных достоинств этой игры. В его создании принимали люди, которые занимались такими известными фильмами, как «Гладиатор», «Падение черного ястреба» и «Убить Билла». Русские наконец-то говорят именно на русском языке, без акцента, а вот что они говорят, это уже отдельный разговор. Музыка тоже не подкачала, можно даже слушать отдельно.

Если вам, как и мне, не повеселилось играть в русифицированную версию, то ставьте английский — тогда пропадут глюки с изменением настроек детализации. Для пропуска уровней, которые не грузятся, в папке *Mon Документы* найдите ваш профиль — файл *User.ini*, а в нем строку *LastLevelCompleted=* и увеличьте ее значение на единицу.

Вывод

Скажу коротко: *Red Mercury* — это зрелищный action, который стоит пройти и забыть, как боевик, который вы последний раз смотрели в кинотеатре.

Михаил The Reloader ПОЛОВКО oader@realcoding.net



There are no known issues at the time of release.

Locomotion\Readme.txt

Обычно, встречая в статье эзегические пассажи об ушедших временах расцвета игрового искусства, читатель морщится и спешит обвинить автора в ламерстве и некультурности. Но раз в несколько лет выходит игра, про которую нельзя как следует написать, не вспомнив ее первоисточников. И на сей раз это Locomotion, прямой наследник знаменитых игр Transport Tycoon и Transport Tycoon Deluxe.

И все же перед тем как приступить к обзору, я должен сказать пару слов о Крисе Сойере. Этот человек — легенда игровой индустрии. Если вы заметили, чуть выше, там, в графе «разработчик» значится именно он. И это не именитая компания типа GSC Game World — нет, Крис с 1983 года сам (!) делает игры, только изредка прибегая к услугам художников или музыкантов со стороны. И как ни странно, его игры на протяжении многих лет пользовались бешеным успехом, раскупаясь миллионными тиражами. Не избежала сей участи и героиня нашего сегодняшнего обзора.

При запуске Locomotion вас сразу же встречает картинка, наполняющая сердце ностальгическими чувствами. Фанаты старых частей, в рядах которых числится и ваш покорный слуга, смахивают скучную слезу и вспоминают былые посиделки за монитором до утреннего рассвета.

Итак, вы, как обычно, — начинающий магнат с ничтожной суммой: каких-то \$150 тысяч условных, заранее выбранных единиц. Вам нужно сколотить капитал и стать боссом одной из самых крутых транспортных компаний. Всего-то? Это мы запросто, не мир ведь спасем! Хотя какое-то разнообразие. Кстати, вот вам и первое отличие — в Locomotion, в отличие от ТТ, вся игра состоит из набора миссий. С одной стороны, это хорошо — нет дурной бесконечности первой части. Но и без нее скучно! Только расстроился, сколотил капитал — стоп, все, миссия выиграна.

Все миссии разделены на пять категорий, они же уровни сложности: *Beginner, Easy, Medium, Challenging, Expert*. Ветераны могут сразу брать две последних, не задумываясь. Первый уровень сложности заслуживает внимания только как tutorial. В каждой из категорий примерно по десять-пятнадцать миссий. Для любителей проходить каждый уровень по несколько раз — раздолье. Благо, каждая миссия хоть чем-то да от-

Разработчик: Chris Sawyer

Издатель: Atari

Жанр: Transport Tycoon

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-300, 128 Мб ОЗУ, 8 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 3-800, 256 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

личается от своих собратьев. В общих чертах у вас три цели. Первая — достигнуть определенного «процента крутости» (чем больше ваша компания, тем выше процент). Вторая — достигнуть определенного дохода от перевозок товара. И третья — достигнуть определенной стоимости компании.

Что понравилось, так это то, что в Locomotion включен довольно мощный, по сравнению с TTD, редактор. Можно регулировать, настраивать и использовать все, от ландшафта и растительности до отдельных домов, присущих только определенным годам и типам местности. Кстати, с редактором связана очень интересная вещь. Я чуть выше уже упоминал, что здесь нет бесконечных миссий, которые типичны для Transport Tycoon. Так вот, с помощью редактора уровней можно создать уровень, который при запуске генерирует случайный уровень. Во как! Причем, можно еще и указать параметры: например, хотим ли мы играть только в Великобритании или только на равнинах.

Весь ландшафт разделен на три типа: Альпийские горы, Великобритания, Америка. Каждому типу присущи свои особенности рельефа, зданий, ресурсов и т.п. В общем, негусто. В TTD были поразнообразнее ландшафты. Ну да ладно.

Наконец, прежде чем приступить к сравнованию геймплея, нелишним будет сказать, что Locomotion сделан на движке *Roller Coaster Tycoon* того же Криса Сойера. К чему это? Сейчас поймете.

Если помните, в RC Tycoon была возможность вручную строить американские горки, то есть самому устанавливать подъемы, повороты, мертвые петли. Так вот, Locomotion наравне с графикой приобрел и эти строительные новшества. Теперь вы больше времени будете уделять прокладыванию маршрута через все карту, нежели планированию финансов и пр. По сравнению с Transport Tycoon, в Locomotion добавлено намного больше разнообразных путей и поворотов. Жалко, что мертвые петли убрали. Было бы весело посмотреть на паровоз с двенадцатью вагонами угля, проезжающий мертвую петлю ☹.

С кантарным видом транспорта, известным нам еще по ТТ и TTD, добавился новый вид — трамваи. Машины благополучно разделились на автобусы и грузовики. То есть, теперь всего шесть разновидностей транспорта: поезда, автобусы, грузовики, трамваи, самолеты и корабли. Управлять же этими видами транспорта можно будет так же, как раньше: построили в точке А аэропорт/вокзал/остановку, построили то же в точке В, а затем послали транспортное средство гонять между ними, добывая деньги.



Кстати, то ли в связи с переходом на новый движок, то ли просто по необходимости/тупости были вынуты из игры все депо. Т.е. чтобы пустить поезд между двумя вокзалами, вы должны его сначала купить, потом в этом же окне (!) докупить к нему вагоны, после чего тыкнуть курсором в любое место на рельсах, где он и разместится. Чтобы продать его либо починить, вы должны сначала остановить состав, а потом, прямо на рельсах, делать с ним все что угодно. Сразу скажу, лично мне без депо было сначала неприятно, а потом и вовсе неудобно. ИМХО, зря они его убрали.

Деньги. Это главное, что вас будет интересовать на протяжении всей игры. То, чего мне так не хватало на протяжении пятидесяти первых лет в *Transport Tycoon*, накапливается в течение 6–7 лет в *Locomotion*. Действительно, в *Locomotion* после постройки парочки удачных путей деньги потекут к вам просто рекой. В этой игре нет того чувства, что захватываешь в первых частях. Нет чувства жажды денег, когда считаешь каждый цент, чтобы вложить его в свой новый мегаприбыльный маршрут. Этого нет в *Locomotion*. Да — ветераны *Transport Tycoon*, скорее всего, сразу ломанутся возить нефть или уголь вагонами, чтобы деньги потекли. И их будет ждать жестокое разочарование, если не сказать облом. Деньги потекут, но не придет и года, как предприятия закроются, и возить будет просто нечего: придется все ломать и строить абсолютно новые маршруты.

Строительство путей и дорог — одна из самых неоднозначных задач в *Locomotion*. Вроде бы и движок взят от *Roller Coaster Tycoon* а с его навороченной системой строительства всяких путей, да и строительство само по себе — вполне занимательный процесс, а все-таки скучно и дорого до ужаса. Ненормальный ландшафт только этому способствует. Есть одна закономерность — чем ровнее ландшафт, тем легче и скучнее карта. А если у вас одни только горы, то геймплей балансирует на грани идиотизма. Глядя на это все обилие рельс разного направления и назначения, невольно приходишь к мысли, что минимализм первой части действительно был идеален. В общем, добавление новых углов и поворотов для путей — скорее необходимость, чем новшество, т.е. ничего стоящего это в геймплей не приносит.

Города, в отличие от заводов и фабрик, растут непропорционально быстро. Города — единственный стабильный заработок в *Locomotion*. И как бы это не парадоксально звучало, но именно трамваи будут приносить вам наибольший доход. Да-да. Заблаговременно пущенные два-три трамвайчика в село в будущем принесут вам огромный доход, даже больший, чем перевозка леса и нефти. К тому же перевозка пассажиров поездам на любое расстояние дает самый маленький доход. Вот такие пироги с котлетками. И зачем, спрашивается, все так перекручивать надо было?

Всегда удобно сделать управление временем. Одно из немногих новшеств, которые пошли на пользу геймплею. Я думаю, не стоит говорить, что во время паузы удобно планировать маршруты, а на ускоренном режиме — зарабатывать деньги. Тут все ясно.

В *Locomotion* добавили новых указателей и semaфоров. Теперь с их помощью можно чуть ли не программировать. Они есть и для разных направлений путей, и двухсторонние, и с лампочками. Среднему игроку в *Loco* они, пардон, нафиг не нужны. Зато извращенец-компьютер вытворит такое с путями и semaфорами, что глаза на лоб лезут! Кстати, об интеллекте...

Вот сейчас начну ругать игру. За что действительно стоит ругать *Locomotion*, так это за идиотский AI. Все бы хорошо, да только он обожает строить настоящие американские горки как минимум на высоте 40–55 метров над землей. Если три врата, то это уже дико смотрится, а если их четырнадцать, то кошмар! Примерно через десять-пятнадцать лет каждый город и каждая фабрика будут переплетена всевозможными транспортными путями. Врату пофиг, что в городе N десять ваших работающих станций, он нагло ставит свою единственную пассажирскую остановку, и на нее приходится пассажиров больше, чем в сумме

на всех ваших! Если помните, то в ТТ и ТТД была возможность от этого избавиться — скупить всех конкурентов. Так вот, держитесь крепче: в *Locomotion* такого нет вообще. Ужас! Примерно через 50 лет при игре с 14 конкурентами у вас не останется пустого квадрата на карте! Вот эти несколько факторов и убили полностью игру в моих глазах.

Не знаю, как там в Интернете, но в сети Филонет люди некогда очень бурно обсуждали искусственный интеллект ТТ и его способность к жульничеству. В *Locomotion* то же самое — если внимательно проследить за финансовыми показателями (благо, все диаграммы и схемы остались), то можно обнаружить, что у врага, ни с того ни с сего вдруг откуда-то берутся кучи денег на постройку своих извращенных путей. Обидно!

Графика может приласкать глаз только людей, которые до смерти истосковались по изометрии. Как я уже писал, *Locomotion* унаследовал движок *Roller Coaster Tycoon*, а значит, графика осталась примерно такая же. И все же на 2004 год игра выглядит довольно... плохо. Честно, в ТТ графика была приятнее глазу. В *Locomotion* попытались выжать из движка все, чтобы приблизить картинку к трехмерности, т.е. к реальности. Да, теперь самолет летит по прямой, а не боком, что уже радует. Но паровоз, поднимающийся по склону холма, вдруг начинает анорхадочно трястись. Зрелище не для слабонервных. Но в целом графика сносная.



Музыка заслуживает наивысших похвал. Каждой эпохе соответствуют свои мелодии. Так, после 2000 года у вас будет звучать только техно, а в 70-х — рок и джаз. Все мелодии написаны от души и с душой. Их просто приятно слушать, и они не приедаются. И все они, могу предположить, написаны только в MIDI, как дань старине. Если бы не эти мелодии, я, наверное, намного быстрее бы забросил *Locomotion*.

О звуках нечего говорить. Паровоз гудит, деньги сыплются, люди возмущаются. Все как обычно.

Итак, по сравнению со своими старшими братьями *Locomotion* практически не изменился. Что-то добавилось, что-то убавилось. Но я сказал: практически! По моему очень скромному мнению, *Locomotion* все же не смог достать уровня ТТ. Но, я повторяю, это лишь мое мнение. Возможно, вам эта игра понравится. Впрочем, я ожидал от нее большего. А теперь формально...

Вывод. Если вы никогда не играли в *Transport Tycoon* или в *Transport Tycoon Deluxe*, то вам стоит взять *Locomotion* на поруки. Если вы старый ветеран этих игр и провели не одну бессонную ночь за ними, то вам *Locomotion* противопоказан. А так вывод прост — пациент скорее мертв, чем жив. Оснований отказать от покупки игры больше, чем решить на нее. Вот.

Кирилл ТАЛЕР

Gooka:
THE MYSTERY
OF JANATRIS

Разработчик: Centauri Production

Издатель: Cenega Publishing

Жанр: mix

Системные требования:

✓ минимальные: P 3 или Athlon 733-MГц, 32 Мб, 256 Мб ОЗУ

— Я придумал новый вид мышеловки! Гвоздик на веревочке...
— А как она работает?
— Приходит мышка, смотрит — колбаски нет, говорит: «Ле моя колбаска?» Тут веревочка лопается, гвоздик — бах! — мышка в височек...

Начало анекдота

Шаманский говор #1: «0 начале пути»

Я иду свою колбаску. Разойдитесь, не мешайте! Я иду свою колбаску, потому что боль на сердце, пустота в душе — и сумрак. Только морок, только тени — я иду свою колбаску. Отзовись, моя колбаска, стань мне светочем в пустыне. Утоли печаль и голод — я иду свою колбаску. Даже маленькие мышки, даже крохотные тени, даже легкие колибри — все хотят своей колбаски, все хотят своей находки, все пойдут по белу свету. Кто с сачками, кто с сетями, кто с пустыми рюкзаками. Потому что есть надежда, и она не умирает. И она все ярче светит — отыскать свою колбаску, нежно завесить на ладони. И отступить боль и сумрак. И рассвет забрезжит ярко. Разойдитесь, не мешайте! Я иду свою колбаску.

Начало пути. Документация

Что может быть лучше настоящей адвенчуры? Правильно, хорошо выпастить! Не выпастивший человек, он и загадок не порешит, и монстра не оприходует. А в настоящей адвенчуре второй элемент важен не меньше первого. Чтобы, значит, мог и мозжечок развивался равномерно и напряжения получали поровну.

«Гуку» я ждал с нетерпением, ибо чистые адвенчуры настолько редкий гость в последнее время, что приходится волей-неволей называть адвенчуру любую махровую квестю. Но что в графе «жанр» ни пиши, а геймера не обманешь, и kqlbst он будет называть kqlbstom — хоть ты к нему привлек ярлык пошаговой стратегии.

Увы, именно в тот день, когда Gooka появилась на моем столе, выпастить толком не сложилось... Потому установка диска проходила буднично и уныло, а после инновационного «нажмие финиш!» вместо привычного «целанките коней!» я и вовсе забыл об игре на сутки. И только следующей ночью на экране монитора монитор засветился заставка Gooka: The Mystery of Janatris...

Ох, как же ворочались и стонали разработчики во сне!.. Какие им снились кошмары!.. После трех минут игры я был готов расписать на 9000 знаков родословную чеп (ч)пских дельцепонов из Centauri Production, начиная с чифа и заканчивая любимой собачкой дизайнера. И было за что...

К слову, до «Гуки» у «центауров» вышла одна игра (адвенчура/квест), достойная внимания. Было это в 2001 году, и в наших кра-

ях Fairy Tales не прозвучала. Удивительно, если учесть, что в основу ее сюжета легли... русские сказки. Вспомни, какой любовью воспринимали чехи к русским после оккупации Праги советскими войсками, выбору разработчиков можно только удивиться. И, быть может, поспособствовать. А Fairy Tales, если верить тем скриншотам, что попались мне на глаза, получилась очень ладной — на неподвижных картинках лица NPC-ей искрились живыми эмоциями. И это при 2D-мультяшной анимации!

Сама же Mystery of Janatris на проверку оказывается продолжением одноименной «Гуки-1», вышедшей в 1997 году. А «Гука-1», в свою очередь, черпала вдохновение из одноименной книги...

Прошлое оставим прошлому. 4-ая минута — и я понимаю, что одной родословной не ограничусь... Беда мира (материка, острова) Янатриса вовсе не в том, что над ним ступалися Злые Силы, а в том, что создали ТАКУЮ ВОТ адвенчуру, о нем повествующую.

Когда сытый прозаический герой с безмятежным лицом (Гука) повернулся к экрану боком, я отшатнулся от монитора — о края текстуры можно было порезаться. Порезаться больно и надолго. Вкупе с неказистым фоном графика и 3D-моделинг оставил пугающее впечатление. На фоне этой размыто-косовости дико смотрелось детально проработанное (кроме волос и еще парочки деталей анфаса) лицо аристократа Гуки.

Как оказалось, эта детальность пошла в ущерб динамике.

Гука возвращается к любимой жене и ребенку, но застаёт пениелице (перед глазами встает «Гладиатор» с Расселом Кроу), Гука меланхолично ходит промеж пожарница и вдруг опускается на колени. Лицо его — нет, не каменное, не застывшее в судорогах душевной муки и отчаяния... Оно совершенно безмятежное, чуть ли не радостное (вспомним Black Mirror с тамошним корявым бабуринкой).

Между строк мелькают кадры умерщвления жены тяжким отравленным предметом (по протоколу — кияжка)... Гуке пофиг! Блондин Гука спокойно гуляет по пожарнице! Приятно пройтись по месту, где отравили на тот свет твоих самых близких людей! Вдохновение, знаете ли, стимулирует!..

Я еще не получил управление над персонажем, ролик еще не достиг своего нелегического завершения, а в недрах души уже проснулись Станиславский, провоциал: «Не верю!» и, самолично сплунув на сцену, повернулся ко всему действу задом.

...А когда бразды правления, наконец, перешли ко мне — остаток терпения лопнул, как тусовка хомячков, дернувших с горю по две капли никотина.

Никаких WASD! Четырты стрелочки! Шаги вперед-назад и... повороты вправо-влево. Плюс кинематографическая камера, вносящая свежую струю идиотизма в уже накопившийся бардак: была бы графика пристойная, был бы смысл камере вертеться. А так...



Нет, здесь я не найду свою колбаску. Это не мой Янатрис и не мой Гука. Гуки, гуу хуул!

— Я придумал еще один вид мышеловки! — взвизгивает на пружинке!

— А он как работает?

— Приходит мышка и спрашивает: «Ну и где же моя колбаска?!» А тут пружинка распрямляется и взвизгивает — бах! — мышке в сердечко...

Шаманский говор #2: «0 реке пути»

А сень за днем, за ночью полночь, только люди, только ветер. Только говор старых сосен. И утробные ложницы, что цепляются за сердце. Что царапают мне сердце. Что моют сердце стеном. Я к ведунье серой мышкой: здесь ли, в этой глухомани я найду свою колбаску? Отвечает «Нет!» ведунья. «Здесь лишь сосны, тлен и плесень. Ты иди на Юг далекий. Там колбаска, там, я вижу...»

Жарким солнцем обнувшись, море дремлет и колышет. Лодку, маленький листочек. На котором серой мышкой через бури и экватор я плыву. Словно дни и годы, словно загары, дни и годы. За единственной колбаской. Только старый знахар Фиджи, что живет в укромной бухте. Только старый знахар Фиджи мне ответил: «Нет колбаски. Есть лишь время, сон и дерзость. Нет колбаски, и не будет. Только дальний-дальний Запад — там, где горы выше неба, только дальний-дальний Запад, там где кактусы и смерчи. Там сбываются мечты. Там вопросы на ответы. Там все может приключиться».

Я лечу, лечу на Запад...

Сердина пути. Документация

С лавы Богу, что камера в какой-то момент прочно обосновалась за спиной нашего героя, лишь изредка подпрыгивая до высоты общего плана. Заводно я освоился с управлением и теперь двинулся с помощью правой кнопки мыши. За все повороты также отвечала мышка. Через некоторое время Гука, вырубленный из цельного куска пикселей, научился бегать — оказывается, Caps Lock А инвентарь, оказывается, Tab — хотя во всех нормальных RPG/адвенчурах он вывешивает либо I, либо пробелом.

Но мы, как уже выяснилось, имеем дело с игрой патологически новаторской. К слову, на ag.ru ее завербовали в полк action/3D, а на 3Dgame.ru в компанию к RPG. Видимо, от недостатка информации.

А жень Гука тем временем оказалась жива, но в реанимации. А дитенок и вовсе пропал без вести... Собственно, сюжет в дальнейшем и будет разворачиваться вокруг поисков лекарства для жены и ребенка как такового.

Видимо, согбенный горем, Гука прикрутил в алтарной, и ему явилось божество, дракон Глюкс, переведенный почему-то — Глюкс. Глюкс, как и все остальные существа Янатриса, также был вырублен из куска пиксельного дерева и, соответствуя роду Glukk'ов, отливала зеленой. Но у Васи, поверьте, гораздо больше пикселей и даже есть шейдер!..

Глюкс по-быстрому научил Гуку приемам владения мечом и экстрасенсорными способностями, дал пару бесполезных советов типа «мой руки перед стрельбой» и отпустил исполнять супружеский долг — то есть, жену немалую, сына найти. С этого момента мне с Гукой стали доступны пошатанные бои с монстрами и разбойниками, где перед началом каждого хода предоставлялся выбор:

1. удар мечом — зависит от твоей силы;
2. магический удар — зависит от твоего интеллекта;
3. медитация (кратковременное повышение статус), увеличить на время боя силу (по курсу 2 интеллекта за 1 силу) или интеллект (—2 силы, +1 интеллект);
4. напиться (повышающие большинство статусов: один стат, но сильно; лечебные бутылочки и др.).

Тут мне стало действительно интересно, потому что в боях, несмотря на их пошлость, приходилось «варить котлеком» почти в полную силу. Но если твой враг — не приведи Глюкс! — силен (а враги нападают, как правило, первыми), очередь хода можно получить разве что посмертно. Приходится грубо насиловать автосейв и молиться, что на этот раз у монстра первый удар окажется послабее. В отличие от твоего отнюдь.

После каждого выигранного боя Гука получает одутые утешения статусов — и парочку бонусов. Например, ингриедент для батарейки, ко-

торая будет поддерживать жизнь в жене Лидре (с помощью устройства, само собой), пока Гука свершает свой кресто-квестовый поход.

Увы, врагов не так много — небось не мясо, адвенчура, а интересные загадки крайнее мяо. Причем, играл я не на легком уровне (легкие бои/легкие загадки), а на норм (средние бои, легкие загадки). На hard (средние загадки/тяжелые бои) решил не лезть, чтобы пройти игру к сроку. Скажем так — попытаться пройти...

Хотя среди загадок и находилось довольно любопытные, постепенные геймлей сместились в сторону кросса по локациям. Кросса, усыпляющего своей однообразностью — от NPC слова доброго не дожидаясь, дальше дороги не пройдем и т.д. Недоадвенчура, недвижимая, недоRPG...

И только-только я начинаю привыкать в процесс, только появляется вкус к игре и «адреналин-лайт» в крови, как Gooka: Mystery of Janat'is совершает очередную оригинальный и неумелый кульбит, приземляясь, естественно на ж... и полностью аннулирует несмелые ростки хорошего впечатления от игры.

Стоит только пораздоваться дизайну и графике средневекового городка, выполненного максимально натуралистично — как я попадаю на морское побережье, и прямоугольный прибор ласково щекочет подошвы (Злой смейся).

Стоит только начать получать удовольствие от боев, а бои ни с того, ни с сего начинают искриться чистым рандомом... (Тупой смейся.)

Стоит только побывать во сне Гуки и на секунду поверить, что у него действительно горе... Как эта розовокая довольная, пардон, харя, развивает всякие sentimentальные пополазновения и драматический сюжет превращается в «убивалку-разгадалку» без малейших эмоциональных всплесков! (Такого смейся еще не придумали.)

И только музыка действительно целостна, потому что о ней точно НИЧЕГО хорошего сказать нельзя. Нет... Вру... можно! Хорошо, что ее в игре мало...

Вешелый враг!

— А я придумал третий вид мышеловки — взвизгивает торчит из дощечки!

— А это как еще работает?

— Ну... мышка опять приходит... смотрит... и начинает биться головой о дощечку: «Ну где же моя колбаска-а-а-а?!»

Шаманский говор #3: «Об исходе пути»

Н е спешу я и не плачу, не хлещу коней усталых. Нету. Нет мой колбаски. Это мир. Она со мною. Она на севере, на юге, нет на западе-востоке. Нет колбаски — вся со мною. Я пока понять не в силах. Я пока не в силах мыслить, не объяснить, не назвать силой. Только правда, только горечь, страх и счастье выше истины. Нету. Нет мой колбаски. Это мир. Она со мною. Есть и ветер, есть и слышать, есть и зной лагул далеких, пуста, которой больше, чем всех звезд и всех вселенных. Есть любое время года и любое время суток... Только тихие молчанье, только маленькая мудрость. Нету. Нет мой колбаски. Это мир. Она со мною...

Последние метры пути. Документация

А у, уходим, приятель. Тут нашей колбаски нет. Тут могло быть все, что под силу создать самой буйной фантазии и, думаю, все средства, чтобы эту фантазию воплотить. Тут мог родиться новый BG&E или новая The Longest Journey или нечто совсем еще невиданное, подобно «Космическому Рейнджеру»... Какие планы иде! Как их можно было воплотить...

* * *

У тут, в такой вот поэтический момент вывода вламывается мой старый знакомый, который пришел на нудистский пляж. Он раздевается до трусов, потом долго стоит, не решаясь... Потом, наконец, хмуро смотрит на нас, пожимает плечами и произносит: «Шо выросло, то выросло!» И в эту секунду решает избавиться от трусов...

* * *

А обавить тут нечего. Да, могло быть. Да, позиционировали... Да, ждали... Но... Шо выросло, то выросло.

Никита РЫКОВ aka Nik nik@gamefragnon.ru


EA SPORTS™ FIFA FOOTBALL 2005

Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Жанр: спортивный симулятор
Системные требования: P 3-700 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Нынешний футбольный год богат на события — чемпионат Европы завершился поистине сенсационной победой сборной Греции, в основную сетку Лиги Чемпионов пробилась сразу две наши команды, а днепропетровский «Днепр» стал первым украинским клубом, участвующим в групповом этапе кубка УЕФА. «Динамо» ведет ожесточенную борьбу с милридскими «Галактикос» за выход из группы, а «Шахтер» будет пытаться занять третье место, набрав очки в матчах с «Миланом» и «Барселоной». Безусловно, на этом фоне выход в чем-то юбилейной игры из серии FIFA с порядковым номером 2005 изрядно меркнет. Но, тем не менее, речь в этом обзоре пойдет не о перспективах наших команд в борьбе с грандами, а именно о новой части популярного электронного футбола.

Если все предыдущие части самого продаваемого футбольного сериала воспринимались общественностью «на ура» даже с минимальным изменением, то в этом году требования к футбольным симуляторам сильно возросли. Вышедший в прошлом году *Pro Evolution Soccer 3* от Konami поднял планку качества на недостижимую высоту, и протестировать, в какую именно сторону нужно двигаться разработчикам из EA. Игрокам уже мало двух новых пикселей на лице виртуального Зидана, пары новых тактик и нового же игрового режима — им подавай приближение виртуального футбола к реальному, в котором нет места скриптам, а каждый гол выглядит по-своему. К сожалению, EA уже настолько привыкла выпускать каждый год одно и то же, что даже появление на арене очень серьезного конкурента не может заставить ее отойти от проложенной ранее дорожки...

Здесь необходимо сделать небольшое отступление: **FIFA 2005** — далеко не единственный футбольный симулятор, вышедший в этом году. Буквально пару недель назад компания Codemasters сообщила о поступлении в продажу ПК-версии *Club Football 2005*, который до этого времени выходил лишь на консолях. Кроме того, уже в ноябре на наших с вами мониторах появится четвертая часть *Pro Evolution Soccer*, которой владель-

цы приставок наперебой поют дифирамбы и называют ее лучшим симулятором в истории. Ну а о выходе многочисленных футбольных менеджеров и вовсе лучше умолчать из-за неприлично огромного их количества...

* * *

Разработчики из EA Sports, осознавшие тяжесть своего положения, пошли ва-банк, аккуратно «позаимствовав» половину игровых элементов из *Pro Evolution Soccer*. Так, по окончании матча ваши игроки получают оценки от невидимых экспертов, и ими же выносятся вердикт, определяющий игрока матча. Жертвой тотальной *Evolution* стала и бригада арбитров вместе с лайнсменами — главный судья теперь появляется на поле только чтобы показать игрокам горчичник, а боковые судьи были и вовсе «дисквалифицированы», как никому не нужный пережиток прошлого...

На протяжении игры вашего непокорного слугу постоянно преследовало ощущение того, что перед его глазами пронесится некая «облегченная» версия PES, из которой наглым образом вырезали все самое интересное, оставив лишь необходимое. Украденные особенности, конечно же, были пришиты к телу игры наспех, в результате чего частенько отпадали, оголяя перед рецензентом свою клонированную сущность. Парадокс, но если раньше все футбольные симуляторы воспринимались как клоны серии FIFA, то теперь именно последние не чурались показывать игрокам давно виденные чужие наработки...

Но если закрыть глаза на традиционную нелюбовь разработчиков к серьезным нововведениям, то FIFA 2005 оказывается вполне сносной и, что самое главное, — превосходящей свою предшественницу по целому ряду параметров.

* * *

Начнем с того, что в игре представлено целых двадцать шесть лиг, благодаря которым вы можете поучаствовать в датском, норвежском, бразильском и даже корейском чемпионатах (украинского чемпионата традиционно нет, поэтому остается лишь надеяться на его появление в следующем году). Намного большее внимание разработчики уделили низшим лигам самых сильных мировых чемпионатов — теперь вы вполне можете начать сезон с команды второго дивизиона, и своими силами привести ее в высшую лигу. Увеличилось и количество представленных в игре национальных сборных команд — теперь их тридцать девять. Впрочем, для украинских игроков этот факт мало что значит, поскольку Шевченко и компания на международном уровне снова не представлены. По всей видимости, разработчики искренне считают нашу сборную слабее команды Австралии или, что еще хуже, Китая.



Из игровых режимов наибольшее количество изменений по традиции претерпела карьера, которая, хоть и не стала настоящим футбольным менеджером, но оказалась намного интереснее прошлогоднего аналога. В отличие от прошлой части, FIFA 2005 предложит вам в течение пятнадцати лет освоить профессию менеджера, заработать пятнадцатичный рейтинг и навсегда остаться в истории мирового виртуального футбола. Каждый год вы должны выбирать регион, в котором хотите работать, а уж после этого приступать к рассмотрению команд, которые заинтересованы в ваших услугах на ближайший год. Да, теперь вы ежегодно по окончании сезона оказываетесь на рынке труда и можете сменить команду. Впрочем, заключить контракт с вашим «первоначальным» клубом вам никто не запрещает, только бы руководство команды согласилось...

Что характерно — начинать карьеру вы просто обязаны с низших лиг, ибо молодым и неопытным менеджером на первых порах практически никто не интересуется. Дальнейшее ваше продвижение по карьерной лестнице полностью лежит в ваших же руках: показывая отличные результаты, уже на второй-третий сезон вы можете оказаться управляющим в одном из лучших клубов мира. Хотя от безработицы тоже никто не застрахован: руководство клуба пристально следит за вашими действиями и в случае череды неудач не упустит случая сделать выговор или вовсе распрощаться с неудачником. Разумеется, талантливые менеджеры награждаются премиями и устными благодарностями — так, перевыполнив сезонные цели, вы наверняка получите хотя бы тысячу трансферных очков...

Еще одно нововведение, затронувшее карьерный режим, досталось игре в наследство от NHL 2005 — теперь помимо трансферного бюджета вы должны следить и за так называемыми «очками удушения», которые выдаются вам после каждой победы. Тратить их вы можете на поднятие характеристик одного из членов вашего персонала — как кого-то из тренеров (защитников, форвардов, голкиперов или футболистов средней линии), так и из финансистов, врачей и «функциональчиков», следящих за физической пригодностью и скоростью восстановления игроков после матча. Прокачать до предела всех не представляется практически возможным, поэтому всегда приходится выбирать максимально подходящий под ваш стиль игры вариант: либо мощная полузащита и весьма посредственная атака, либо максимально сильное нападение, которое будет компенсировать ошибки игроков линии защиты.

Изменалась и структура тренировок — отныне вы можете сыграть с любой командой, выбирая количество игроков и отработываемые игровые элементы. Из последних исчезли пенальти, но прибавилась возможность практики выполнения штрафных с разных позиций на поле и с различного расстояния до ворот.

Также в новой части футбольной серии вам предлагается самостоятельно создавать игроков при помощи очень мощного, но несколько перегруженного инструментария. К вашим услугам возможность не только редактировать внешность будущего игрока, но и настроить все параметры.

* * *

В геймплейных изменениях стоит выделить, пожалуй, увеличившийся ассортимент финтов, которые при определенной сноровке позволят вам проходить чуть ли не всю защиту соперника одним игроком. Кроме того, изменения затронули и розыгрыш стандартов — несмотря на то, что сама их структура не изменилась, в FIFA 2005 забить со штрафного стало не в пример сложнее. И если раньше даже чересчур «закрученный» мяч часто попадал в створ ворот, то теперь, переусердствовав с подкруткой, вы гарантированно отправите круглого «в молоко».

Но самое приятное заключается в том, что разработчики наконец-то значительно повысили сложность игрового процесса. Уже на профессиональном уровне сложности вы с трудом будете побеждать аутсайдеров чемпионата, а попавшийся по воле злого рока на пути «Милана» гарантированно даст возможность опутить на собственной шкуре чувства господина Ярцева после матча с Португалией (напомним, что по окончании поединка Португалия — Россия счет

на табло был 7:1). Ну, а менее титулованные клубы заставят вас почувствовать себя как минимум грузино после матча со сборной командой Украины. Как максимум — киевским «динамовцем» по окончании поединка с «Ювентусом» позাপрошлогодного образца...

Кроме этого, теперь отбор при помощи клавиши D отнюдь не панацея — даже при самой аккуратной игре в мяч ваш игрок вполне может неудачно задеть ногу соперника, что повлечет за собой штрафной удар. Да и оппоненты стали действовать намного грамотнее, часто совершая короткие перепасовки, тем самым заставляя вас прибегать к помощи подкатов (которые, как и раньше, зафиксированы за кнопкой A). Впрочем, компьютер тоже изобрел далеко не чистый стиль игры, частично исполняя «фола последней надежды» или нарушая правила в собственной штрафной площадке...



Графика стала скорее симпатичнее, чем лучше — были ликвидированы лишь самые бросающиеся в глаза недостатки. Намного красивее стала выглядеть пахающаяся по ходу матча одежда игроков, больше внимания разработчики уделили прическам. Модели самих футболистов тоже заметно «прибавили» в полигональном плане (особенно по сравнению с UEFA Euro 2004) и теперь абсолютно не напоминают творения папы Карло. Зрители на трибунах по-прежнему остались спрытованными, что вызвано скорее желанием разработчиков добиться максимальной производительности на любой конфигурации, чем неохотой внедрять в игру последние графические технологии... Нельзя не отметить и увеличившуюся яркость общей картины, более детализированные модели стадионов, а также вполне симпатичный дождь.

Звуковое сопровождение традиционно на высоте, а вот с саундтреком EA просто превзошла сама себя — такого многообразия композиций мы не встречали уже очень давно.

Прежними остались и самые вопиющие недостатки — меланхоличность в действиях голкиперов и общее однообразие (нужно заметить, гораздо меньшее, чем в прошлой части) игрового процесса. Критики засуживают и не совсем удачно меню, к которому, тем не менее, привыкаешь уже через несколько часов игры...

* * *

В итоге FIFA 2005 стала явным шагом вперед по сравнению с прошлой частью, избавившись от врожденных недугов и обзаведясь несколькими явными достоинствами — отличным карьерным режимом, увлекательным игровым процессом и увеличившейся сложностью. Конечно, до уровня Pro Evolution Soccer все еще далеко, но не отменить прогресс просто невозможно. Безусловно, поклонникам серии игра придется по душе, да и остальные могут, как минимум, обратить на нее внимание — скрасить ожидание Pro Evolution Soccer 4 новая часть футбольного сезона с индексом 2005 точно поможет...

Кирилл МИТРОФАНОВ aka Ettelen



real lives

2004

Подготовка

Много вы знаете игр, в которых можно «жить»? В смысле, не освобождать вселенную, не искоренять мировое зло и не бороться с преступностью, а просто жить нормальной жизнью? Сразу на ум приходят столь полюбившиеся американцам «Симсы». По мнению многих, они отличаются характерной приторностью вальжной жизни американской преуспевающей личности. А ведь жизнь — это не только расстановка крашених табуреток по комнатам и шумные гулянки. Это еще и тяжелая борьба. Борьба за выживание, за место под солнцем. Несколько продуктов, отражающих «жизнь мою» во всем его великолепии, уже вышло, однако осталось без внимания широкой игровой общественности. Я попробую исправить эту досадную оплошность.

Итак, мы имеем дело с текстовым симулятором жизни обычного человека. Проект условно-бесплатный, с распространяющейся 14-дневной полнофункциональной версией. Этот срок истекает, и игра настоятельно требует уплатить в кассу 20\$. Внедрять или не внедрять? Разберемся. В приветственном окне всего одна кнопка: «Жить».

14 дней внедрения. День первый

«Вы были рождены сегодня в маленьком польском городке недалеко от Кракова. Родители назвали вас Богдан. Богдан Марцинкевич».

Ух ты! Целый новый мир! Сколько новых знаний, нераскрытых возможностей! Есть где разгуляться. В игре два режима: режим генерации персонажа и режим жизни, который установлен по умолчанию. В режиме генерации вы задаете место рождения, пол, имя, фамилию и начальные характеристики вашего воплощения. Второй режим — режим жизни — предоставляет игре самой выбрать все вышеперечисленные параметры. По-моему, этот режим предпочтительнее, он более интересен и реалистичен, ведь родину не выбирают ☺. Проект обладает ролевой системой, которой бы позавидовали многие современные RPG. Характеристики, ни много ни мало, десять штук: *Снабство, Интеллект, Артистичность, Музыкальность, Атлетичность, Сила, Выносливость, Внешность и Мудрость*, которая на момент рождения равна нулю. Еще есть *Совесть*, которая меняется в зависимости от действий игрока. На что она влияет, я так и не обнаружил. Все характеристики изменяются от 1 до 100, и именно от вас зависит, будет ли ваш аватар гениальным музыкантом или профессиональным атлетом. Хотя, конечно, от начальных данных это зависит тоже. Место рождения вам предстоит выбрать из более чем 190 стран и огромного количества городов в каждой.

Главное окно сначала разбито на 4 части. Первая — окно персонажа, где о вашем герое представлена информация на любой вкус, начиная с его параметров и заканчивая медицинским обследованием и родным языком, которых в игре предусмотрено около 7000 (!). Вторая — дневник, в который записываются все более-менее значимые события в жизни. Третья — это окошко семьи, в котором можно ознакомиться с количеством людей, живущих с вами, увидеть их зарплату, профессию, состояние здоровья и много чего еще. Ну и четвертая — карта мира, точнее, та ее часть, в которой находится ваш дом. С картой связана од-

Разработчик: Educational Simulation
Статус: Shareware
Жанр: Симулятор жизни
Системные требования: Win 95 и выше, 32 Мб ОЗУ, 30 Мб на жестком диске

на интересная фишка — переключение между дневным и ночным видом. Ночью, когда зажигаются огни городов, как нельзя лучше видны центры, в которых сосредоточена наша цивилизация. Ну и строка меню сверху, где находится главная кнопка, к помощи которой вы будете прибегать на протяжении всей игры, — «Прожить год».

14 дней внедрения. День четвертый

«Сегодня вы увидели у своего соседа новую игрушку. У большинства ваших друзей уже есть подобные игрушки, а у вас еще нет. Вы хотите попробовать незаметно стащить ее?»

Школа — это маленькая жизнь. И от того, как ваш герой ее проживет, зависит его будущая жизнь. С шести лет, если вам повезет, вы пойдете в первый класс местной школы. Дошкольного образования, как такового, нет, поэтому первые пять лет в большинстве случаев пройдут в привыкании к текущей роли. К восьми годам вы станете достаточно взрослым, чтобы самому решать, как распределить свое свободное время. Вам предоставляется выбор из 12-ти различных направлений, таких как спорт, учеба, музыка и т.д. Именно в соответствии с выбранными занятиями у вас будут развиваться навыки. После окончания школы, если вы неплохо сдали выпускные экзамены, можете попытаться поступить в колледж. Если не вышло, то можно сдать тесты в школу выходного дня, что позволит вам одновременно работать и учиться, хотя там качество обучения, естественно, ниже.

«Большинство ваших друзей уже курят, и это кажется нормальным. Вы хотите последовать их примеру?»

Всю виртуальную жизнь вы будете получать сообщения, с помощью которых проект и общается с игроком. Поначалу это лишь информационные сообщения, которые можно просто прочитать. В них указываются события, произошедшие с вами и вашей семьей на протяжении года, или просто исторические и культурные справки о той стране, в которой вы находитесь. В этом направлении разработчики из **Educational Simulation** продавали просто колоссальную работу, структурировав такую огромную массу информации обо всех странах, имеющихся в базе.

Было очень интересно починать, что же забурночные разработчики расскажут о нашей нынче Украине. Как оказалось, они не ударили в грязь лицом и повели игроку о сале, свинине и борще. В историческом же плане, копнув глубже, они выдали целый исторический экскурс, начиная с 1917 года. Шутка ли дело: «Несмотря на независимость, полученную в 1991 г. в ходе развала СССР, истинная свобода остается иллюзией, так как большинство бывших советских руководителей прочно укрепились у власти. Хотя и производятся попытки продвижения экономических реформ, приватизации и гражданских свобод». Вот так вот.

Чем взрослее становится ваш персонаж, тем больше ему приходится решать самому. Тут вам помогут сообщения, не просто дающие некоторую информацию, но и принуждающие принять какое-то решение, отвечая «да» или «нет».

14 дней внедрения. День седьмой

«Вас призвали в армию. Пойдете служить? Попробуете откупиться? Пропионизируете присле?»

Игра настолько многогранна, что после окончания образования даже глаза разбегаются. Становятся доступными множество опций и действий, о которых в школьные годы вы даже не задумыв-

вались. Чего стоит только поиск работы! В проекте существует около 200 различных профессий, причем список активных работ различен для разных стран. Получить же-

ной. Вы хотите развить с ней романтические отношения?»

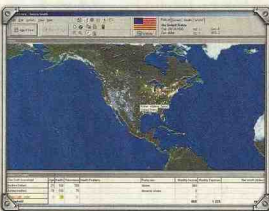
Любовная часть в проекте довольно упрощена, хотя назвать ее простой язык не поворачивается. На отношения между партнерами влияет множество факторов, таких как личные качества, время, прожитое вместе, финансовое положение семьи, наличие и возраст детей. Вы частенько будете ругаться. Даже в этих случаях разработчики проявили находчивость. Вам предлагается несколько способов разрешения конфликта: промолчать, поспорить с супругой в силе голоса, обратиться за помощью в социальные службы (не наш выбор ☺) или же развестись.

Если говорить о детях, то их можно родить (странно, правда?) и усыновить или удочерить. С появлением ребенка в семье затраты резко возрастают. Все больше и больше информационных сообщений будут о вашем чаде. Как учиться, что делает в свободное время, с



лаемую работу не так просто, ведь это зависит от таких параметров, как уровень образования, персональные факторы, страна проживания, место проживания (город/село), удача и т.д. Но попытаться стоит. Если вы хорошо работаете и повышаете свою квалификацию, то и зарплата повышается. Оно и понятно, специалисты ценятся больше зланных новичков. Также возможно продвижение по службе.

Нельзя вечно жить на содержании родителей, поэтому рано или поздно вам придется покинуть отчий дом и обустроить жизнь в одиночку. Когда вы живете самостоятельно, становится доступен еще один набор опций — месячные затраты. В нем вы устанавливаете степень роскошности своей жизни (можно выбрать и полное отсутствие таковой). Если ваши затраты превышают прибыль, то игра будет наедать тревожными сообщениями о том, что пора бы взяться за ум и немного уменьшить затраты. Что дальше? Как говорит народная мудрость, вместе веселее. Пора бы заводить собственную



кем гуляет, чем боится. Разработчикам удалось достичь этими сообщениями потрясающего эффекта. Вы будете сопереживать вашему ребенку на выпускных экзаменах, искренне растрясаться, когда узнаете, что чадо курит или, не дай бог, принимает наркотики. Когда дитё повзрослеет и начнет встречаться с девушками/юношами, у вас появится возможность поинтересоваться на их отношения, одобрить или не одобрить их. Естественно, предварительно надо ознакомиться с показателями и работой избранника вашего ребенка. Но дети тоже когда-то вырастают и оставляют вас с супругой снова вдвоем (если вы еще не развелись). Вот тут-то, наконец, и понимаешь, что значит настоящий покой. Хорошая, высокооплачиваемая работа, дети не пропадут, к пятидесяти годам ссоры с женой сходят «на нет». Можно отправляться в путешествия и жить, не зная забот. Увы, идеалов не бывает. Как приговор, выкидывает следующее информационное сообщение...

14 дней внедрения. День последний

«Вы умерли в возрасте 62 лет от сердечного приступа. Вы были хорошим человеком, но ваше время прошло».

Я сначала даже не поверил, что все закончилось так просто и обыденно. Как же так? Я



же только по-настоящему начал ЖИТЬ? Когда первый шок прошел, надежда снова забржала. Конечно, ребенок! Не зря он живет и радуется! Курсор начал метаться по менюшкам в поисках кнопки «Реваншация»... Но разработчики сдержали слово о самой реалистичной игре. Вы умерли. Всё.

Единственное, чем можно утешиться, это возможность перенестись назад на любое количество лет и, может быть, пережить жизнь по-новому, по-другому. Не совершать прежних ошибок, Спасти жизнь друга, которого вы потеряли в детстве из-за собственной трусости, не сдавать товарищей, вместе с которыми вы писали неприличные слова на здании городской мэрии. Прожить идеальную жизнь, если это возможно. Стать тем, кем всегда мечтали. Доказать, что даже невзрачная девочка из маленькой деревушки в Кении способна выбраться в люди. Это вечная игра. В ней нельзя выиграть. Но, играя в нее, можно стать лучше, чем вы есть.

Зпнпатия

Немного о мифах. Игра полностью на английском, а учителя знают, что она текстовая, людям без знания английского языка в ней делать нечего. Жизнь достаточно короткая — около часа, хотя с бешеной реюзабельностью это несущественно. Несколько багов: я, например, из-за ошибки так и не сумел родить ребенка. Пришлось усыновить. Установочный файл нужно скачивать — не знаю, плюс это или минус. И весит он для игры такого масштаба очень мало — около восьми метров.

А теперь переведем дыхание и оглянемся назад. Игра однозначно стоит того, чтобы скачать и поиграть. А вот стоит ли она 20\$, решайте сами. Хотя, может, вы поступите, как я, и избавитесь от этого навязчивого окошка с предложением о покупке...

Ах да. Скачать установщик можно отсюда: <http://www.educationalsimulations.com/downloads.html>.



сему. Вот тут и обращает на себя внимания кнопка «Искать роман».

14 дней внедрения. День десятый

«Вы встретили девушку по имени Дана Горджинская. Она кажется вам привлекатель-

Speller

UNKNOWN PROJECT
UFO-2007

Разработчик: Half-Byte Group

Издатель: пока отсутствует

Жанр: прим так и запишем — классическое UFO

Системные требования: наличие отсутствия

Сайт: <http://game.stork.ru>

Дата выхода: печально, но 2007 год

В этом интервью пойдет речь о всем известной игре UFO. Назвать эту игру продолжением язык не проворачивается, это скорее нечто вроде римейка. Честное слово, идея очень интересная, к тому же игру создают наши северные соседи, а за российскими разработчиками уже успела закрепиться шумная слава. Впрочем, давайте не будем ходить вокруг да около — главный идеолог и координатор проекта **Дмитрий Андреев** все доходчиво объяснит.

«Мой Игровой Компьютер» (далее **«Мик»**): Дмитрий, расскажите нам про вашу команду — как она создавалась и кто работает над игрой?

Дмитрий Андреев (далее **1101**): На самом деле народ стал собираться вокруг проекта не так давно (фактически, в последние 5—6 месяцев, то есть после того, как я сделал сайт проекта). Все время до этого момента мы с **Дмитрием Чупровым** работали вдвоем (примерно полтора года).

Обычно люди приходят к нам из форумов, или узнав от знакомых о проекте. За пределами проекта это самые разные люди (есть системные администраторы, есть техники компьютерных фирм, есть студенты). Возраст разный, в основном 25—30 лет (лично мне 35 лет).

Людьми, которые на данном этапе занимаются проектом, движут самые разные мотивы. В основном это реальная возможность проявить свой креативный потенциал — участие в таком проекте дает человеку реальные шансы показать себе и окружающим, на что он способен (хотя проект некарьерный).

«Мик»: Вот цитата с вашего сайта: «Проект UFO-2007. Unknown Project является попыткой сделать римейк оригинального UFO-1 с использованием части концепций таких игровых миров, как Fallout и Warhammer 40,000, а также с существенным расширением объектного и физического пространства игрового мира UFO-1».

Хотелось бы знать, что вы хотите взять из таких миров, как Fallout и Warhammer 40,000, насколько это повлияет на геймплей и на саму игру — надеюсь, в хорошую сторону?

1101: В первую очередь это неповторимая атмосфера и дух Fallout и Warhammer 40,000, с которых можно и нужно брать пример. И конечно, «большие пушки», которые характерны для Warhammer ☺.

Кроме того, из Fallout в качестве прототипов будут взяты алгоритмы перемещения на миссии и система параметров юнита (естественно, с учетом нашей специфики); из Warhammer в качестве прототипа будет взят так называемый «настойный движок», то есть схемы и алгоритмы, в соответствии с которыми происходит взаимодействие юнитов на локации.

«Мик»: В вашей игре нам (игрокам) предстоит управлять одной из четырех «рас» — люди, кланы людей, киборги и механоиды. Будут ли они отличаться в своем применении: например, люди продуктивнее остальных работают над исследованиями, а киборги хороши для физической работы — принеси, людей, подвинься?

1101: Естественно, в использовании юнитов, принадлежащих разным расам, будут определены различия. Киборги более живучи, чем люди, а механоиды еще живучее киборгов. Однако у всех есть свои плюсы и минусы.

Наиболее простой и понятный пример: миссия проводится около или внутри сбитого НЛО, у которого продолжает работать часть секций двигательной установки, генерирующей сильное электромагнитное поле. В такой ситуации киборги, механоиды или люди в тяжелых бронекостюмах будут испытывать серьезные трудности с функционированием различных систем. В тоже время люди в легких моделях бронекостюмов будут сравнительно легко действовать в таких условиях.

Другой пример — миссия на локации с жестким радиоактивным фоном. Механоиды и тяжелые модели киборгов не будут испытывать практически никаких проблем, а вот человеку без тяжелого бронекостюма в таких миссиях делать просто нечего.

Кроме того, выбрав механоидов в качестве стартовой расы, игрок вовсе не обязан проходить всю игру одними лишь ими — со-

став клана будет смешанным. В начале игры механоиды составляют большую часть личного состава, а в процессе игры к клану будут присоединяться юниты всех четырех рас. Постепенно состав клана выравнивается (хотя никто не мешает игроку в изобилии производить механоидов и таким образом иметь процентный перевес по этой расе в составе клана).

«Мик»: В легенде написано, что несколько инопланетян вышли на орбиту нашей планеты и начали строить гиперпространственные ворота, чтобы к планете могли иметь доступ более габаритные корабли. Часть из них отвлеклась от задачи и принялась терроризировать людей, в результате от нашей планеты мало что осталось: руины, скрытые военные базы, горстка уцелевших. Наши brave воики, ясное дело, не единственные выжившие люди, есть и другие — будут ли они всячески помогать нам или они просто «будут», и все?

1101: Более точно цитата из легенды выглядит так: «... На окраине Солнечной системы появляется группировка инопланетных космических кораблей. Техническая часть этой группы приступает к сборке гиперпространственных ворот, предназначенных для переброски в Солнечную систему больших и средних боевых кораблей (инопланетяне могут «забрасывать» космические корабли в определенную точку космического пространства, но это касается только малых кораблей, на которых и состоит группировка, а для больших и средних кораблей требуются «принимающие» гипер-ворота). В это время ударная часть группировки захватывает базы и объекты землян на планетах Солнечной системы, но по мере приближения к Земле теряет свою наступательную мощь.

В итоге после жестоких боев по всей территории Солнечной системы ситуация складывается таким образом: инопланетные поте-



рля 90% своей технической/наступательной мощи, и строительство гиперворота сильно замедлилось, а земляне потеряли практически все — остались лишь разрозненные группы людей на развалинах городов, остатках военных баз и т.п.

Инопланетяне занялись постройкой опорных баз на планетах Солнечной системы и неспешно строят гиперворота. Как только постройка «принимающих» гиперворотов будет завершена, в Солнечную систему перебросят группировку тяжелых боевых кораблей инопланетян, и тогда человеческая цивилизация погибнет...»

Те «выжившие люди» — это и есть остальные кланы, с которыми играющий будет взаимодействовать различным образом (торговать, воевать, предлагать объединиться, захватывать и т.п.). В случае одиночной игры это будут кланы, управляемые компьютером.

Кроме того, на различных объектах/локациях, обнаруживаемых в процессе игры, будут находиться люди (клоны, киборги, механиды), которые и станут источником пополнения личного состава клана. То есть, в новой концепции нельзя просто так зайти на абстрактный рынок и купить себе десяток солдат или ученых — личный состав клана будет пополняться только «найденными» на миссиях юнитами (в случае с клонами и механидами будет возможно производство или клонирование новых единиц). Естественно, при условии, что расширить личный состав позволяет свободное место на базах клана играющего.

«ММК»: Ресурсная база насчитывает шесть ресурсов: энергия (электроэнергия), энергоносители, сырье, материалы, оборудование и комплектующие. Если с первыми двумя более-менее ясно, то остальные вызывают недоумение. Как мы будем получать сырье, где брать комплектующие и материалы — можно обо всем подробнее?

ИИ01: К сожалению, это внутренняя (закрытая) информация, и я не могу рассказать об этом больше, чем вы можете узнать с сайта нашего проекта. Единственное, что я прокомментирую, это то, что ресурсная база игровой среды базируется на логике ситуации, в которой начинают разворачиваться события игры. То есть, в отличие от оригинального UFO, в котором можно было что-либо купить на «абстрактном» ранке, в новой концепции ситуация с ресурсами/комплектующими/материалами сходна с тем что мы видели в «Фоллауте». Только вместо базаров и торговых лавок в населенных пунктах в качестве источников обмена будут выступать другие кланы, расположенные рядом с кланом играющего. Кроме того, часть ТМЦ можно будет обнаружить в местах, подобных тем, что встречались нам в «Фоллауте» (к сожалению, в постапедерной игре таких мест, где можно было отыскать что-либо понастоящему ценное, было немного).

«ММК»: Цитата: «Локации в игре генерируются случайным образом, в соответствии с иерархией уровней локаций (исключением являются локация, генерирующиеся перед началом игры, а также локация, являющиеся элементами квестовых цепочек). Предполагаются большие размеры карт (до 5х5 км, а возможно, и того больше), многотажность локаций (до 30 уровней по вертикали) и интенсивное использование параметрических объектов при построении ландшафтных единиц».

Не кажется ли вам, что 30 уровней — это как-то многовато. При прохождении первого UFO на 9 уровней мы могли затратить несколько часов, чтобы отстрелить последнего выжившего — не будем ли мы и здесь рыскать по карте днями?

ИИ01: Я прекрасно помню подобные проблемы, когда приходилось по несколько часов прощупывать локацию в поисках последнего инопланетянина, который, запаниковав, забивался в угол и не показывался, пока его не обнаружат. Не стоит этого опасаться — в новой концепции передвижение по карте будет заимствовано из «Фоллаута»: пока нет противника — real-time, как только появился противник — переход в пошаговый режим. При этом у играющего будет возможность разделить отряд на несколько групп и отправить в разные уголки карты. Как только группа наткнется на противника, режим передвижения автоматически переключается в пошаговый.

«ММК»: Квесты, квесты и еще раз квесты — что это будут за квесты, какая в них польза?

ИИ01: Квестовая составляющая игровой среды нужна для обоснования появления на «карте мира» тех или иных локаций, которые не связаны напрямую — к примеру, сбитые НЛО. Кроме того, выполнение некоторых квестовых цепочек позволит играющему получить уникальные технологии, а также уникальные образцы техники/оружия/оборудования/снаряжения.

На самом деле, в игровой среде не будет «ключевых» квестов, невыполнение которых сделает невозможным продолжение игры. В общем, это классическое UFO, и квестовая составляющая вводится для того, чтобы избежать бесконечных и безликих миссий, которые примерно к середине игры начинали всем порядком надоедать (на некоторые миссии в классическом UFO, ближе к концу игры, игрок уже просто не летает).

На самом деле выполнение или невыполнение квестов — это дело играющего: хочешь — занимайся квестами, хочешь — играй в обычное UFO.

«ММК»: Как будут вестись исследования, инженерные проекты? Как построено древо технологий?

ИИ01: Это тоже «закрытая» информация, и я лишь немного расскажу о том, что делается в данном направлении.

В настоящий момент ведется работа над «псевдоисторией» человеческой цивилизации, то есть над тем периодом времени, который отделил сегодняшний день от начала событий игры. В процессе работы над этим материалом как раз и определяется тот технологический базис, с которого будут начинаться события игры и который станет основой для «дерева технологий» в игровой среде.

Алгоритм управления исследованиями аналогичен алгоритму из классического UFO (с некоторыми модернизациями для повышения удобства управления исследованиями).

«ММК»: Инопланетяне, какими они будут — живыми существами или киборгами, будут ли они использовать свои танки, свое оружие, недоступное для землян? Расскажите про этот пункт подробней, все-таки всегда нужно знать врага.

ИИ01: Не хотелось бы лишать фанатов того огромного количества сюрпризов, которые для них готовятся, по этой причине я лишь обзорно коснусь некоторых моментов, связанных с инопланетянами.

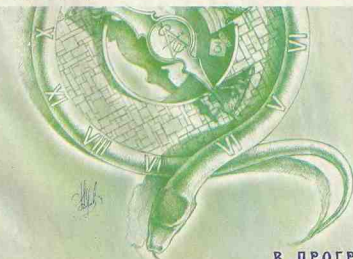
Лучший фантастический журнал Европы 2004

БОЛЬШОЕ ФАНТАСТИКИ приглашает Вас на

ДЕНЬ ФАНТАСТИКИ

13 ноября
Выставка МЕДИВ "Киберный мир"
Алловый зал Института Физкультуры,
метро "Республиканский стадион"

В ПРОГРАММЕ ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ВСТРЕЧИ!



Инопланетяне — это живые существа, со своей техникой, технологиями и т.п. Из всех знакомых по классической игре рас в новой концепции играющий встретит только сектоидов. Однако это будут не те «серые человечки», которые бежали по картам первого UFO «в чью мать родила». В нашей концепции это довольно древняя и могучая раса, представителями которой присутствуют в Солнечной системе в качестве наблюдателей за процессом захвата еще одной планетарной системы, с которой они потом будут получать свою долю ресурсов. При своем маленьком росте (примерно 1 метр), сек-



тоиды имеют отличные бронекостюмы и потрясающее по своей разрушительной силе оружие. Встречи с сектоидами будут довольно редким явлением в игре, но могу гарантировать, что эти встречи игрок надолго запомнит: у нас сектоиды — это по-настоящему «крепкие орешки».

«Мик»: Как будут проходить сами задания (миссии), какие тактические преимущества можно будет использовать?

ИИ1: Так же, как и в оригинальном UFO (как это выглядит внешне, вы можете видеть на рендерах в разделе Скриншоты на сайте нашего проекта). Если говорить о тактических преимуществах (вернее, особенностях), то использоваться будут даже такие мелочи как поверхность, по которой идет юнит (вязкий песок или бетонная площадка). Габариты проходов, в которые тяжелые единицы могут просто не пройти. Возможность разрушения практически всего, что окружает юнитов на ландшафте (правда, будут встречаться, к примеру, массивные «неразрушимые двери», вскрыть которые может только юнит со специализацией «хакер») и еще много-много интересного.

«Мик»: Сможем ли мы, как в классическом UFO, при приближении корабля инопланетян послать на его перехват наши корабли?

ИИ1: Естественно. Эта концепция остается неизменной и полностью соответствует классической (с некоторыми модернизациями, расширяющими функциональность и повышающими уровень). Единственное, что не определено окончательно, — это внешний вид ре-

жима перехвата: либо это будет небольшое окно «аркады перехвата»; либо это будет более привычное всем окошко, в котором управление происходит по принципу, который используется в современных ВВС при управлении авиационными группами из командного центра (движущиеся значки на координатной сетке, обозначающие противника, и управляемые единицы авиационной группы). На *сейчас*, это будет отображаться привычным образом: красные точки — зеленые точки.

«Мик»: Когда вы планируете выпустить игру в свет, и сколько дисков она будет занимать? Надеюсь, циферка 2007 возле названия не указывает на дату выхода?

ИИ1: «Окончание работ к 2007 году» — это не совсем точное понимание ситуации с проектом. Теоретически, в случае перехода проекта в «коммерческую стадию» в конце 2004 года (то есть начала работ над проектом на базе реально работающей гейм-девелоперской компании), первая часть трилогии может быть завершена к концу 2007 года (действия на Земле). После этого можно будет говорить о сроках выпуска двух последующих частей трилогии (действия в Солнечной системе и действия в планетарной системе инопланетян).

Далее работа над проектом может быть продолжена в направлении создания аддонов, кампаний и различных расширений для объектной базы игровой среды. Кроме того, при удачном стечении обстоятельств и завершении работ над проектом, возможно открытие ролевого/квестового направления UFO-2007 и направления по разработке линейки настольных варгеймов на базе вселенной UFO-2007 (в данной ситуации под термин «настольных варгейм» подразумеваются настольные пошаговые игры, прототипом которых является легендарный Warhammer и Warhammer 40.000).

Таким образом предполагается, что проект не будет являться «сингловой» игрой, которую выпустили и переключили на разработку новой игрушки. Целью проекта является создание игровой среды, базированной на концепциях классического UFO, с заимствованием части концепций таких игровых миров как Fallout и Warhammer 40.000.

Если в 2004 году перехода в «коммерческую стадию» не произойдет, проект и дальше будет развиваться именно такими темпами, которыми он развивается сейчас, с той лишь разницей, что после окончания работ над основной частью онлайн-ового вики-документа (а сейчас я занимаюсь текстовыми описаниями, трехмерными моделями, концептуальными рисунками и общей координацией работ над проектом) я вплотную займусь работой над программными компонентами проекта (по моим планам, это произойдет примерно через полгода).

«Мик»: Спасибо вам, Дмитрий за интервью.

Р.С. Что ж, пожелаем Дмитрию удачи в его разработке, чтобы как можно быстрее перейти в коммерческую игру — ведь не мы одному хочется увидеть реализацию столь смелой задумки. Лишь бы исполнение не подкачало! Я стараюсь зацепить все проблемы, которые могут дать пищу нашему воображению — насколько у меня это получилось, судите сами. Засим прощаюсь.

В ПРОГРАММЕ ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ВСТРЕЧИ!

18.00 15.00

Встреча с известными фантастами Мариной и Сергеем Давидов. Говорят о творчестве Сергея Давидова.

15.30 13.30

Встреча с редактором журнала «Фантастика» и автором фантастических рассказов Валерием Липинским, Юлией Фудинской, Ириной Ковалевой, презентация нового выпуска.

16.45 13.00

Встреча с известным журналистом, автором ряда компьютерных игр Сергея Полякова.

В течение всего дня на площадке

Купите на месте МОИ КОМПЬЮТЕР

Медиа

«Игровой мир» «Жизнь фантастическая»

«Современная фантастика»

ОН ЧИТАЕТ реальность фантастики



ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004

замечательные авторы
интересные произведения
в ведущем
фантастическом
литературном журнале
страны

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



рисунок Дениса Мартынова

подписные индексы:
Украина - 08219 Россия - 84452





Мохноры ТАЛЕР
& Shrike

Продолжение (начало см. в МК №43)

...Так что выжили оба. После приземления, если можно назвать таковым падение с довольно приличной высоты (хорошо, что на Талера упал), отдышавшись, я заметил портал. И собрав манатки, мы оба устремились к двери в ДЗВР... Домой...

Домой мы не попали!

Начало (продолжение см. ниже)

Поворачиваются, что молодые зеленокожие и зеленоглазые орки пользуются популярностью у золото волосых и голубоглазых эльфов.

Shrike у это более не грозило, потому что теперь уже я упал ему на лицо. На лице у Shrike а ничего не отразилось. Он думал.

Я осмотрелся и встал с чужого лица.

— Мы не дома, — резюмировал молодой орк. Это была совершенно точная и полностью бесполезная информация. Из Shrike а выйдет хороший агент.

Самое страшное для нашего брата — в неподходящий момент поддаться панике. Поэтому мы срочно требовался дружеский локоть или плечо... или чего-то еще... дружеское... Но плакать у кадет на плече значило нарушить веками устоявшуюся в ДЗВР субординацию.

— Кадет Shrike, доложите обстановку как можно более подробно и четко!

Видимо, посадка на лицо негативно сказалась на уставных отношениях.

— А у тебя зенки где? Не видишь, что ли? — мрачно ответил кадет...

Я-то видел.

Но в данном случае предпочло бы, чтобы зенки повывлазили куда-нибудь на затылок и сузили обзор.

Мы находились перед входом в подозрительно незнакомый мир. На огромном плакате, должностно зовущем любителей путников, на фоне замка красовался лунчик в позе победителя. Морда, которую этот лунчик отъел, натакаливала на мысль, что художник пытался изобразить то ли хоббита-переростка, то ли тролля-недоноска, но решил остановиться на среднем варианте.

— Теперь Вы поняли, почему я не люблю эльфов, камрад агент? — напомнил о себе Shrike

Возразить было нечего, потому что мордастое убожество действительно было эльфом.

Большая надпись: «Варвары», выполненная в древнерусском стиле, довершала картину, от которой Дали бы застрелился, а Ван Гог отрезал оба уха Пикассо и нос Гоголю.

— Кадет Shrike, а сколько боевых заданий нужно выполнить для зачтения Вашей курсовой? Три?

Зеленокожий напарник смутился и начал ковыряться нижним резцовым клыком в левом ухе — удивилось ловкости орков!..

— Значит, Вы знали, кадет, что одним Wizards World дело не закончится, и домой мы сразу не попадем, не так ли? Значит, это было подстроено?!

Клык нервно дернулся и зарылся еще глубже в ухо.

Разработчик: ребита с Вашего двора
Издатель: они же через полгода
Жанр: онлайн-файтинг с элементами графики
Сис. требования: комп, Интернет, валидол, ненависть к эльфам

— В таком случае я, как сопровождающий, даю Вам сутки на составление отчета — иначе буду ходатайствовать, чтобы Вашу курсовую не зачит. Все ясно, камрад?

— Ну ты и сволочь!.. — ответил Shrike. Учитывая нашу ситуацию и настроение, эту фразу можно было приравнять к «так точно».

Мы синхронно показали друг другу секретный жест ДЗВР, обозначающий сходство собеседника с наркозависимым хомичком нетрадиционной сексуальной ориентации, и поспешили на регистрацию в не-изведанный мир.

Продолжение продолжения (см. выше и ниже)

Подошли поближе, к стойке регистрации в жилище этого мира, попутно пытаясь свалить друг на друга вину за попадание сюда. Мы еще не знали, что приближаться к этого самого места на нас обрушится множество сюрпризов...

— Слышь ты, зеленый! — я не понял, что это, они ко мне так? Начиная хотеть показать ему, кто из нас кадет ДЗВР.

— Поскольку вы тут вроде как новенькие, придется рассказать вам, кто в нашем городе обитает, и к кому можно присоединиться. Тебе, поскольку телом ты вроде как на орка похож, да и рожей тоже, прямая дорога к родственникам. Вот только с физиономией у тебя что-то не в порядке, будто сидел на ней кто. Но ничего, так даже лучше. Может хоть в мидеры какие выберешься. Дружку твоему придется к людям привыкнуть. Все равно его больше никто не примет. Хм... Да и люди таких не берут... Помимо этих двух рас в городе встречаются и другие. Есть эльфы, типичного представителя которых вы имели удовольствие созерцать на плакате при входе в город. Есть гномы. Но их мало, посему — не обижать. Особенно это относится к тебе, зеленый. А то у тебя на роже нарисовано вышнее образование и печать типично вашего, орочего, гуманизма перемерку с гномологией. Такие здесь обитают демоны и драконы, но вы еще слишком малы, чтобы выдавать вам секретную информацию, что они такие, и как ими становятся. Вот подрастаете, и все узнаете. Есть еще некроманты и монахи, которые в других мирах обычно — профессия, а у нас — расы (!). Все это наше многообразие разбросано по баррикадам: эльфы и монахи принадлежат светлым силам, орки, некроманты, демоны и драконы — темным, а люди и гномы — нейтральным. Определитесь, к кому вам все-таки податься, можете подопытать свои ры... лица под стандарты нашего города. Опытные магические хи(е)рурги предлагают четыре варианта для орков и три — для людей. Об остальных расах вам знать неизбежательно.

Да... точно, неизбежательно, поскольку эльфов мы уже видели. Ну, посмотрим, какие хоть варианты предлагают местные эскулаты. Е-моё... Из четырех орочих фейсов три принадлежат незабываемой физиономии Безымянного из Плассейнта (!) в различных ракурсах. А человеческие мне встречались в мире «Вархаммера» (!!!). Мда... Лучше я останусь при своей морде, тем более что я к ней уже привык.

Войдя в город, мы разделились для лучшего ознакомления с местными достопримечательностями. Талер подался на эдешнюю арену, а я поспешил рассматривать архитектурные сооружения.

Помани по городу, поглядываясь в магазинчики, и поняв, что без денег жить как-то неинтересно, я начал искать способы эти самые деньги заработать. Первый способ достаточно прозаичен — бои на арене за деньги или игра в таверне на то же самое. Но что браться или играть, сначала нужен начальный капитал (вдруг проигравши, а отдавать-то надо...), поэтому пришлось искать другие варианты. И нашел. В какой-то башне старый дед попросил принести ему три разноцветных аму-

лета (подсказки, где искать, прилагались). Но, найдя самый первый амулет, я обнаружил надпись: «Вы не можете взять это сейчас». Нам нужно как минимум 10 побед... Пришлось идти искать напарника...

Окончание продолжения (см. — не см., толку мало...)

И вот она, долгожданная арена!.. Арена? Ссылка, при нажатии на которую ты приходишь в помещение для боев, называется «Бойцовский Клуб». Я стою и лутаю глазами, глядя на этот верх креативности и пик оригинальности!

Я в «типа бойцовском клубе». Подаю заявку. 5 минут, 10 минут, 15 минут... Игроков в «Варлордах» до жалобного писка мало, поэтому вызов принимают либо старшие уровни, либо легко прокатываясь на новичке, либо... мертвые с косами — и тишина. Наконец я замечаю первого достойного соперника, который подходит мне по параметрам... Вызов принят.

Здравствуй, старый родной «БК»-файтинг в извращенной интерпретации — те же точки удара, только модифицированные, бою, в худшую сторону: к обычным точкам атаки — голова, пояс, пах и ноги — добавились удар коленом, подсечка и бросок через бедро.

Точечная защита — это вообще лебединая песня сусанина в рождественскую ночь: блок головы, блок головы и корпуса, блок паха, блок головы и ног, шаг назад, нырок под удар и защита корпуса с шагом в сторону.

А теперь, любители восточных единоборств, представьте себе показателнейший бой — боец Вася делает блок головы и ног и бьет коленом бойца Петю. Боец Петя делает нырок под удар (то есть, ныряет под ногу) и совершает сокрушительный бросок через бедро!.. И эти люди запрещают Shrike'у ковыряться калом в ухе!

Да, в «БК» существует та же система блока головы и ног с последующим ударом в голову. Но это условная система. А в Warlords с какого-то перепоя добавили еще и реалистич-

понимать, защищаются руками, а чем наносится удар — даже страшно подумать...) — вполне нормальная комбинация, которая может нанести неслабый урон сопернику.

Кстати, статьи на нулевом уровне предлагают бросить + 3 в ловкость или + 4 в силу или + 20 в выносливость. В первом и третьем случае Вы не победите НИКОГДА, потому что рулит только сила. Дисбаланс настолько яркий и сочный, что не оставляет перед игроком никакого выбора. Нет выбора — нет разнообразия...

Бой заканчивается, у меня 0 жизней, но... игра продолжается! Опять та же картинка с двумя аватарами и кучей точек. Это как понимать? Последний удар из моих!

Жду следующего боя. Вызов принимает эльф. Открываю его инфо, смотрю аватару: зеленое, губастое создание с наглой мордой... Не-е-е-е, с таким продуктом взаимодействия двух рас я сражаться не буду!

Выхожу из здания «Бойцовский Клуб» и долго наблюдаю за постоянным обновлением несчастного чата, напоминающего WiW овский, только на несколько порядков хуже. И то же самое вертикальное деление экрана на две половины, и что теперь в правой части экрана (noy-xay! Bay-bay!). Картинок в игре практически нет, а те, которые есть, либо рублены древком топора по жестяному листу, либо содраны откуда-то возможно...

Нет. Такой онлайн нам не нужен! — как сказал бы великий комментатор Озеров, если бы в свое время рубился в УО или «БК».

Начало конца (а может, конец начала)

А... Ох и подстава... Кто же мне дал неправильные координаты для второй части зачета? Узнаю, уши топором тупым обрезаю. А зубы вообще повидраю через труднодоступное место.

Глядя на потрясенно-обалдевшую физиономию Мохнорыма, начинаю понимать, что для него это путешествие заканчивается плачевно. И что еще одно такое «чудо» его совсем доконает. Не... Надо выбирать отсуда, а чем быстрее, тем лучше. Если бы гномов было чуть побольше, так можно было бы подзадержаться для сбора трофеев. А то у Shrike'а сейчас кризис материала для изготовления кожно-меховых изделий. Но за время нахождения здесь их встретилось аж два. И то, они так и не подошли на расстояние, при котором до них можно было бы добраться.

Сашыш, я вот чего думаю. Может будем сваливать отсюда? Нет ли у тебя припрятанного портала в ДЗВР?

А то после такого юмора как-то пропадает желание пользоваться общественным. А там по санаторию, для восстановления формы... и по кабакам, для восстановления боевого духа.

Что ж, буду надеяться, что теперь мы доберемся без приключений.

«Сайлент Хилл» для хомячков (полный финиш)



ы со Shrike опять начинаем переброску — он сидит злой на меня, я сижу злой на него, плюс ко всему — погребенный под раздумьями...

Раздумье 1: Кому нужны такие убогие, действительно убогие онлайн-игры с огромной претензией?



Раздумье 2: И такие проекты еще думают, что имеют право иметь право на жизнь?

Раздумье 3: Кто нам заплатит за испорченные нервы и настроение?

Есть неудачные графически или, скажем мягче, устаревшие графически онлайнки с точечным файтингом, с корявыми аватарами и пятнышками хитов за день на сайтовом счетчике. Но отечественный геймер, не умеющий и не желающий вкладывать деньги в виртуальный мир (исключения типа УО и «БК» — это именно исключения!), простит создателям все, лишь бы в игре была своя изюминка. В разноречивом «Ультаре» такая изюминка — «веселая стенка на стенку», в которой участвует все население; в архаичном WiW — это постоянная магия, божья благодать, дистанционный бой, перетекающий в ближний; в Gladiators — возможность управлять группой бойцов...

В «Варлордах» есть одно новшество — толстомерный эльф на титуле. Надеюсь, таких эльфов я более не увижу ни в онлайнках, ни в РС-играх, ни в виде иллюстраций к фантастическим книгам.

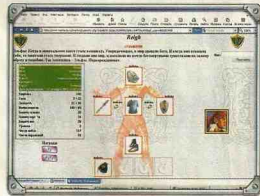
В который раз убеждаюсь, что без хорошего сценариста или креативчика сетевым проектам остается только нервно курить что-то дешевое и без фильтра, потому что за гейм-тип «Варлордов» максимум, что могут дать, — это глобаль по шее.

«Варлорды» — это альтернативный WiW-кошмар, воплощенный бездарностью и бездушием. «Сайлент Хилл» для хомячков, «Габриэль Найт» для белочек и «Сафферинг» для божьих коровок — для крайне примитивных существ, которые не будут испытывать ужас при виде или десятией свежести.

И что-то мне подсказывает, что домой мы доберемся ой как не скоро!..

Эпилог (не см. и не ходить сюда!!!)

<http://www.warlords.ru/warlord/login.php>



ные броски, уклонения и подныривания. И если бы разработчики постарались увеличить урон при удачных комбинациях (например, нырок под удар —> ответный апперкот), данный точечный файтинг имел бы право на жизнь... А в результате получилось, что подсечка с одновременной защитой ног (ноги в этом случае, надо

ТОКАРЕВСКИЙ Антон aka 0z0n 0z0n@list.ru

Процессоры Intel: История эволюции

Intel'лектуалы наступают

Начиная с середины XX века человеческая цивилизация стала развиваться стремительными темпами, за десятилетие преодолевая путь (если сравнивать по значимости прогресса), на который раньше требовались века. Вообще, все, что человеческий ум изобретал на протяжении своей истории, изначально было ориентировано на облегчение труда и экономии времени. Одним из главных изобретений XIX века, например, является телефон, благодаря которому мы сегодня не пользуемся почтовыми голубями для связи ☺, да и к услугам почты прибегаем все реже и реже. Достаточно набрать нужный номер и поговорить с нужным человеком. Не следует забывать, что отчасти благодаря изобретению Александра Белла мы сегодня имеем Интернет и другие радости коммуникации.

Появление компьютера по его значимости для человечества можно сравнить разве что с появлением колеса в незапамятные времена. Для современного человека компьютер — это офис и игровой центр, домашний кинотеатр, фото-, видеолaborатория и многое другое. Компьютер выполняет такие функции, которые просто не под силу человеческому мозгу. Сколько важных открытий в различных областях знаний стали возможны только благодаря использованию компьютера! Вспомните хотя бы недавние работы ученых по расшифровке человеческого генома. Без компьютера на эти исследования ушли бы, наверное, сотни лет.

Еще лет двадцать назад в Советском Союзе мудреные иностранные слова «компьютер» и «процессор» знали только самые продвинутые ученые с докторскими степенями, сотрудники всем известных органов и очень

большие мечтатели, улавливающие информацию по «вражеским» голосам. И пока наши родители пытались запомнить неизвестные нелогичные, весь цивилизованный мир строил свою «Цивилизацию», притом весьма успешно. Давайте теперь посмотрим, благодаря чему это у них получалось, и что сегодня доступно нам.

Я предлагаю поговорить сейчас не о компьютерах в целом, а об их сердце и мозге, о том, без чего не может существовать ни один компьютер — о процессоре. Ведь именно с его появлением началась новая эпоха. Почему я выбрал именно процессоры Intel? Да просто потому, что они сегодня являются самыми распространенными среди пользователей. Можно сказать, что именно с них и начиналась нынешняя эра персональных компьютеров.

Кто это все придумал, кто?

Для начала стоит вспомнить добрым словом «древних» прародителей современного компьютера, а именно — ЭВМ, электронно-вычислительные машины.

Первоначально вычислительные машины были исключительным достоянием военных ведомств. Еще в самом начале сороковых годов, во вторую мировую войну, компьютер Mark-II, например, использовался ВМС США для баллистических расчетов. В 1946 г. была выпущена первая ЭВМ — ENIAC, которая стала доступна и гражданским гражданам, а точнее, ученым. Размеры первой ЭВМ воистину потрясали: целых 85 куб. метров. Сравните современных «малышек» с таким «динозавром» и почувствуете разницу.

Долго ли, коротко ли, а в 1968 году появилась корпорация, именующаяся Intel. Основали ее Роберт Нойс и Гордон Мур. Спустя некото-

рое время к ним присоединился и нынешний председатель совета директоров — Эндию Гроув. В 1974 году в корпорацию пришел ее будущий президент Крейг Барретт.

Изначально продукция Intel была ориентирована на рынок запоминающих устройств, предназначенных для вычислительных машин (на базе кремневых кристаллов). Уже в то время стало очевидным, что запоминающие устройства на кремниевой основе являются весьма перспективной технологией, которая в дальнейшем станет основой вычислительной техники и частью технологий компьютерных устройств.

Однако камнем преткновения тогда оказалась высокая стоимость кремниевой памяти. Она была в сотни раз дороже, чем магнитные носители, занимавшие основную часть рынка. Технологическим прорывом явились новые конструктивные реализации памяти и микропрограммных вычислительных устройств, которые стали для разработчиков вычислительной техники недорогой и мощной альтернативой магнитным носителям. Они не только вдохнули новую жизнь в уже существовавшую продукцию, но и положили начало принципиально новым техническим решениям. В 1971 году Intel ознаменовала свое появление на рынке микропроцессоров выпуском процессора 4004 (рис. 1), который имел тактовую частоту целых 0.5 МГц.

Именно новая технология процессоров легла в основу создания программируемых калькуляторов. Чуть позднее появились процессоры 8008 (рис. 2), которые помимо калькуляторов использовались в автоматах для разлива воды и на терминалах ввода/вывода. В 1974 году появились процессоры 8080 (рис. 3), которые работали с тактовой частотой 2 МГц и использовались в компьютерах Altair (рис. 4). Комплект для самостоятельной сборки такого ПК стоил около \$400.

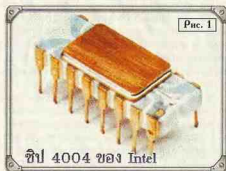


Рис. 1

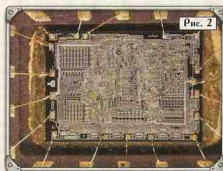


Рис. 2

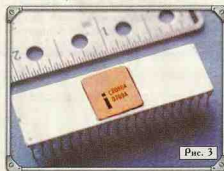


Рис. 3



Рис. 4

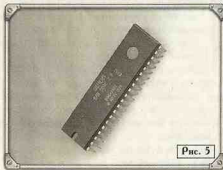


Рис. 5

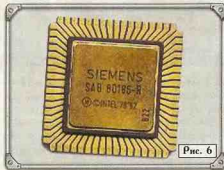


Рис. 6

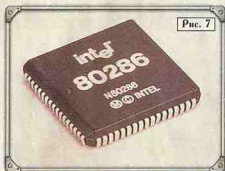


Рис. 7



Рис. 8



Рис. 9

Появившиеся в 1978-79 гг. 16-битный микропроцессор **8086** (рис. 5) и упрощенная модель **8088** с 8-битной шиной данных работали на частотах 5 МГц и 8 МГц. Именно эти процессоры были выбраны компанией **IBM** для построения архитектуры первых в мире персональных компьютеров **IBM PC XT** и **PC-jr**.

Прошло всего три года, и в 1982 году компания **Intel** выпустила процессоры **80186** (рис. 6) и **80188**, которые сохранили архитектуру своих предшественников, однако отличались усовершенствованиями. Основным из них был встроенный контроллер прямого доступа к памяти (**Direct Memory Access — DMA**).

Не трудно заметить, что **Intel** понаблюдать всего десять лет для того, чтобы совершить существенный скачок вперед в области информационных технологий.

Народные «двочки»

В 80-х годах корпорация **Intel** перешла к решительным действиям, и в том же 1982 году вышел революционный по тем временам микропроцессор **i286** (рис. 7). Новый процессор помимо невероятной вычислительной мощи (выпускались модели с частотами 6, 8, 10, 12, 16 и 20 МГц) имел в зачаточном виде режим многозадачности и защищенный режим (**Protected Mode**), блок управления памятью. Поддерживалось обращение к расширяемой (**Extended Memory System — EMS**) памяти объемом до 8 Мб. Очень важным являлся тот факт, что впервые процессор **Intel** мог выполнять любые программы, написанные для его предшественников, — это положило начало весьма важной тенденции в индустрии ПК. Всего за 6 лет выпуска **i286** такими процессорами оснастили около 15 миллионов компьютеров.

32 не зуба

В 1985 году появился новый чемпион — микропроцессор **i386** (выпускался с частотами 16, 25, 33 МГц), имевший не только завершенную систему работы в режиме многозадачности, но и механизм защиты сегментов. В отличие от процессоров 286-го семейства, при переходе из защищенного режима в реальный, перезагрузка этому процессору уже была не нужна. Основным преимуществом **80386** (рис. 8) была не только высокая тактовая частота, но и то, что процессор был полностью 32-разрядным. Архитектура позволяла **i386** оперировать памятью до 64 Мб.

Следует отметить, что существовало несколько разновидностей 386-го, в том числе модификации **386DX** и **386SX**.

Процессор **80386DX** отличался тем, что был полностью 32-битным и мог адресовать около 4 Гб памяти, ну а тактовая частота его составляла 16-33 МГц.

386SX была урезанной модификацией обычного **386** или **DX**-версии и при цене, равной стоимости 286-го, использовал 16-битную внешнюю шину данных. Однако благодаря внутренней архитектуре **386DX** мог работать с 32-битными данными. Была еще модификация процессора **386SL**. Этот процессор ничем не отличался от **386SX**, за исключением более экономичного потребления электроэнергии, а посему мог использоваться в ноутбуках.

Твердые четверки

Н аступил 1989 год. Не желая снижать темпы разработок и сдавать знаковые позиции, **Intel** выпустила на рынок нового лидера компьютерных технологий — процессор **i486DX** (рис. 9). Новый **CPU** кардинально изменился по сравнению с предыдущими разработками компании: появились встроенный кэш первого уровня (**L1**). Интересно, что считывание данных из кэш-памяти производилось без тактов ожидания, что значительно повысило скорость получения процессором данных.

Если ранее к центральному процессору для повышения скорости обработки математических вычислений, в том числе для работы с данными с плавающей запятой **FPU** (**Floating Point Unit**) приходилось дополнительно устанавливать сопроцессор, то в **DX**-моделях 486-го уже имелся встроенный сопроцессор. Также одним из новшеств был пакетный режим переключения данных при работе с памятью.

Как и в случае с 386-м, у «четверки» были модификации: **486DX**, **486SX**, **486SL**, **486DX 2/4**.

Итак, по порядку обо всех. **486DX** являлся базовой моделью и изначально работал на частоте в 25 МГц, позже выпускали его модификации с частотами 33 и 50 МГц. У этой модели, как я уже упоминал, был встроенный сопроцессор, кэш-память первого уровня объемом в 8 Кб и контроллер кэш-памяти.

486SX начали выпускать в 1991 году как более дешевый вариант процессора. Это отчасти было ответом **Intel** на действия конкурентов, выпускавших «обрезанные» процессоры без указания специальных маркеров. Удешевление было достигнуто за счет отсутствия встроенного сопроцессора, что, собствен-

но говоря, и было единственным отличием этого **CPU** от **486DX**.

486SL, как и **386SL**, обладал пониженным энергопотреблением и использовался в мобильных компьютерах, хотя изредка встречался и в настольных системах.

Весной 1992 года корпорация **Intel** решила выжать из «четверки» все, что возможно. И на рынке появились процессоры **80486DX2/DX4**. **486DX2** предназначался для постепенной замены обычных 486-х процессоров и обладал тактовой частотой 40, 50 и 60 МГц, а большая производительность (частота ядра) достигалась за счет умножения частоты системной шины (20, 25 и 30 МГц соответственно) внутри чипа на коэффициент два. Так появились те самые множители, которые до сих пор так упорно стараются поменять некоторые оверклокеры при разгоне **80486DX4**.

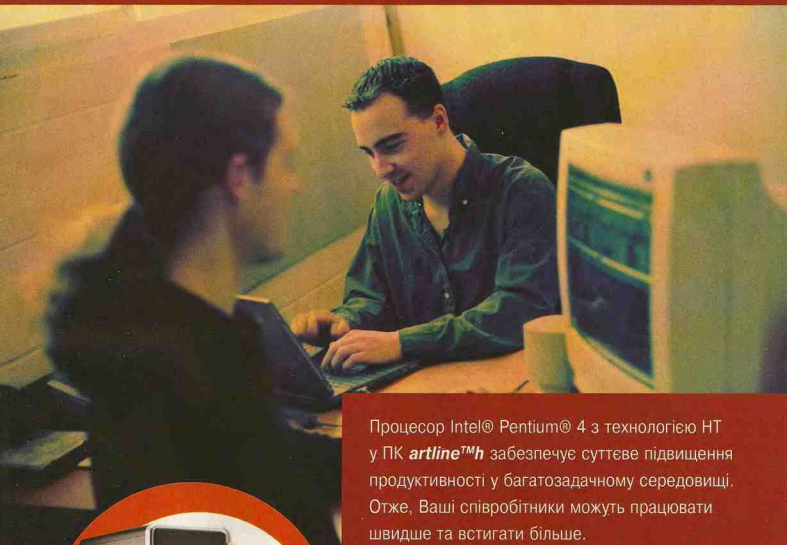
Теперь перейдем к **80486DX4**. Эти процессоры уже могли умножать частоту шины на коэффициент не ниже 2,5, таким образом получая высокие показатели тактовой частоты ядра (некоторые модели были даже способны увеличить частоту втрое, а то и вчетверо). Собственно говоря, с приходом процессоров со встроенными множителями, на время отпала необходимость при модернизации ПК менять материнскую плату: достаточно было заменить только **CPU** на более высокочастотный.

Тем, кому не совсем понятен принцип использования коэффициента умножения, постараюсь объяснить на примере. На материнской плате системная шина (**FSB**) работает с частотой 33 МГц. «Традиционный» процессор изначально работал бы тоже с частотой 33 МГц, но у новой **DX4** модели внутренней коэффициент умножения процессора мог быть равен, например, 3, тогда частота **FSB** умножаем на него и получаем 99 МГц — итоговую тактовую частоту процессора модели **80486DX4**.

Хочу отметить, что в **486**-е добавили и кэш-память второго уровня (**L2**). Доступ к кэш-памяти первого уровня, но все же быстрее, чем к системной памяти. Добавление, как выяснилось, было очень выгодным, потому что объемы кэш **L2** значительно превышали размер кэша первого уровня. Кэш второго уровня обычно имел объем 16-256 Кб (или более), а само нововведение оказалось настолько выгодным для подъема общей производительности системы, что и по сей день в процессорах практически всегда используется кэш второго уровня. В последних моделях **Pentium 4 Extreme Edition** есть кэш-память и третьего уровня, но об этом — немного позже.

Продолжение следует

Співробітники вирішують декілька задач одночасно.
ПК повинні забезпечити їм повноцінну підтримку.



Процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT
у ПК **artline™h** забезпечує суттєве підвищення
продуктивності у багатозадачному середовищі.
Отже, Ваші співробітники можуть працювати
швидше та встигати більше.



- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- 30 місяців гарантії

5% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

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

238-8990



ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



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

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

