

Мой Компьютер
Игровой



51

161

20

2004

Еженедельник

стр.14

Шерлок Холмс

Тайна срединной
срезы



1939 WWII 1945

AXIS & ALLIES

стр.19



стр.7

STOLEN

стр.10

АЛЕКСАНДР

УДАЧА СОПУТСТВУЕТ ДЕРЗКИМ

Подписной индекс 22307

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



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



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

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

Поиск

Поиск статей по названию и номеру еженедельника

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



бережіться
грізних когит

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька
- ✓ утол Коцюбинського и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

- ✓ ул. Артема, 131-а

- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»

- ✓ Киоски «Факты»

- ✓ Книжный рынок «Петровка»

- ✓ Книжный супермаркет «Бука»

- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»

- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29

- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»

- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская

- ✓ Супермаркет «Сельпо»

- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»

- ✓ рынок на ул. Дзержинского

- ✓ рынок «Северный»

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

- ✓ газ. ряд «Авиота», ул. Октябрьская, 27

- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн, 9 месяцев — 59.77 грн, 12 месяцев — 79.86 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предзаказом: www.post.ua, www.baltz-post.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ГРУДНІ 2004



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



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

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

Список статей

Davert

Stolen, стр. 7

Kirov

The Witcher, стр. 8-9

Антон ТОКАРЕВСКИЙ

«Александр», стр. 10-13

Кирилл ТАЛЕР

«Шерлок Холмс», стр. 14-18

SebastoKrat0rIII

Axis & Allies, стр. 19-21

Кирилл ТАЛЕР & Maniac

«Космические рейнджеры 2», стр. 22-23

SebastoKrat0rIII

«Койоты», стр. 24-26

Владимир Устрой

Видеохроники АПІ, стр. 27-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

Оцени статью по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Товарищ Atari

Фирма **IC** и компания **Atari** объявляют о подписании договора на издание в России компьютерной игры **Sid Meier's Pirates!**

Речь идет о римейке легендарной приключенческой игры, в которой игроку предстоит перенестись в XVII век, совершив



увлекательнейшее путешествие по Карибским островам и попробовать себя в роли капитана пиратского корабля. Яркий, сочный мир, выполненный в высокотекстурированном 3D, и интригующий сюжет сделают ваше путешествие незабываемым. Исследуйте моря, грабьте купеческие караваны и участвуйте в морских баталиях. Вас ждет настоящая пиратская романтика — загадочные острова, поиск древних сокровищ и дуэли с другими капитанами.

Но это еще не все. В рамках того же договора **IC** выпустит локализованные версии следующих широко известных игр: **Desperados: Wanted Dead or Alive**, **Banancel**, **Dead Man's Hand**, **Sid Meier's Civilization 3**, **Play the World** и **Civilization 3: Conquests**.

Dead Man's Hand — увлекательный 3D-action, действие которого происходит на Диком Западе. Главным героем — опытный стрелок, преследующий банду негодяев с целью отомстить им за предательство. Жажду-

щему мести герою предстоит вкусить все прелести жизни в атмосфере классического вестерна: его ждут ураганные перестрелки, захватывающие потасовки в салунах, дикие конные скачки и многое другое. Раньше вы видели это только в кино, а теперь сможете принять во всем непосредственное участие!

Sid Meier's Civilization 3 — легендарная пошаговая стратегия от не менее легендарного Сиды Мейера. Эта игра по праву считающаяся одним из лучших представителей жанра, стала постоянным примером для подражания и до сих пор находится вне конкуренции. Вы возглавите одну из древних наций и в течение нескольких тысячелетий будете вести ее к богатству и процветанию. Стройте города, развивайте экономику и науку, дружите с соседними государствами и плетите сеть политических интриг против врагов. Покорите мир своим красноречием или силой могучих армий — в борьбе за мировое гос-



подство хороши все методы, приводящие к нужному результату.

Civilization 3: Play the World — многопользовательское дополнение к популярнейшей стратегии Сиды Мейера. Помимо возможности сразиться с живыми соперниками в компьютерной сети и выяснить, кто же из вас является наилучшим правителем, вы получите в свое распоряжение новые нации, войска, дополнительные сценарии для одиночного прохождения и многое другое. Кроме того, в **Play the World** впервые реализована возможность развития цивилизации в режиме реального времени.

Civilization 3: Conquests — второе дополнение к великолепной игре, раскрываю-

щее ее новые грани. В однопользовательских сценариях вы встретитесь с самыми знаменитыми политическими деятелями нашего тысячелетия, сможете воспользоваться новыми достижениями науки и испытать в бою невиданные ранее войска. Специально для тех, кто любит «погорячее», разработчики приберегли два новых уровня сложности, предназначенных только для самых талантливых правителей.

Desperados — изометрическая вестерн-стратегия про настоящих сорвиголов! Джон Купер, известный охотник за головами, отправляется на поиски бандитов, грабящих поезда, и вместе с ним идет его убийная ко-



манда. Во время своих приключений игрокам придется совершить путешествие по Дикому Западу, посетить десятки городов и проявить всю свою находчивость, чтобы одолеть не одну сотню врагов.

Banancel — трехмерная логическая головоломка с бесконечно увлекательным и затягивающим геймплеем. Цель игры — провести шарик сквозь сплетение разнообразных и причудливых механизмов. На первый взгляд это просто, на второй — забавно, а на третий — невероятно интересно, ведь чем дальше вы забираетесь, тем с более сложными задачами сталкиваетесь. Игроков ждет необычный аттракцион в течение 12-ти разнообразных уровней и несколько часов хорошего настроения.

Подписание договора об издании новых компьютерных игр стало продолжением успешного сотрудничества фирмы **IC** с компанией **Atari**, в результате которого на территории России, стран СНГ и Балтии была издана приключенческая игра «Ангуст». Помимо того, фирмой **IC** готовятся к выходу такие известные

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

хиты от Atari, как **Готика 2** и **Терминатор 3**, а также ведется работа над локализацией еще нескольких проектов, в числе которых — знаменитый симулятор жизни не слишком законопослушного гражданина **Driver 3**.

В ближайшее время ждите анонсов новых локализаций от Atari и IC.

Окопы и руины

Компания Nival Interactive сообщает о выходе локализованной версии главы «**Карфаген 1943**» для игры «**Блицкриг: Пылающий горизонт**».

«**Карфаген 1943**» — это небольшая дополнительная глава, повествующая о тяжелых пустынных боях немецких подразделений в районе руин Карфагена в Тунисе под командованием генерал-полковника фон Арнима. На



протяжении нескольких миссий вам предстоит вести активные боевые действия против союзных сил **Монтгомери** и генерала **Паттона**, действовать жестоко и эффективно, дабы избежать окружения и нанести значительный урон их передовым порядкам.

Скачать главу и получить более подробную информацию можно по адресу http://www.nival.com/blitzkrieg_ru/files/.

«**Блицкриг: Пылающий горизонт**» — дополнение от компании **CDV** для стратегии в реальном времени «**Блицкриг**». В «**Пылающем горизонте**» вам предстоит принять участие в тяжелейших сражениях второй мировой — в Триполи, Нормандии, Сицилии, Тобруке, Арденнах и многих других местах. Вы сможете выполнять самые разные задачи, в числе которых высадка воздушного десанта, зачистка местности от войск противника, тайные операции и многое другое. Под вашим командованием окажутся десятки новых юнитов, в том числе японские танки, морские пехотинцы армии США, австралийская артиллерия, а также подразделения знаменитого корпуса «Африка».

Получить более полную информацию по игре «**Блицкриг: Пылающий горизонт**» можно по адресу http://games.fc.ru/burning_horizon/.

И снова Вьетнам

Тема Вьетнамской войны продолжает будоражить умы разработчиков и издателей компьютерных игр. На днях издательская компания **Bold Games** анонсировала новый проект, который будет носить название **Elite Warriors: Vietnam**. Непосредственной разработкой игры занимается компания **nFusion Interactive**, знакомая нашим геймерам по игре **Deadly Dozen**. Судя по всему, нас ждет тактический шутер, в котором нам предстоит возглавить диверсионно-разведывательную группу **Studies and Observations Group (SOG)**. Кстати, это подразделение действительно принимало участие в боевых действиях на территории Северного Вьетнама. Более того, консультантом игры выступает майор **Джон Пластер**, в те времена бывший одним из бойцов отряда, а в последствии написавший книгу **Secret Commandos**, в которой описал боевой путь своего подразделения. Как вы сами понимаете, основной упор в игре делается, как это сейчас принято, на реалистичность. Разработчики обещают нам, что оружие в игре будет один в один соответствовать реальным прототипам. То же касается и формы солдат обеих сражающихся сторон. Что же касается игровых миссий, то пока ничего оригинального не предвидится. Нам снова придется уничтожать живую силу и технику противника, брать «языков», спасать заложников, проводить диверсионные операции в тылу врага и т.д. и т.п. Релиз **Elite Warriors: Vietnam** намечен на январь 2005 года.

Бой с гидрой

Компания **Oxygen Interactive** анонсировала шутер с видом от первого лица, который будет называться **Conspiracy: Weapons of Mass Destruction**. Действие игры развернется в наше время. Разработчики предлагают игроку перевоплотиться в секретного агента по имени **Cole Justice**, которому предстоит в одиночку разделиться со своими бывшими коллегами — сотрудниками государственного спецподразделения «Гидра», забывшими о том, что призваны нести идеалы демократии тем, кому они недоступны, и занялся разработкой оружия массового поражения, которое планировали впоследствии продать международной террористической организации. Вот с этими-то перевертышами нам и придется иметь дело. Разработчики обещают нам пять гигантских уров-

ней, среди которых заявлены ацтекские руины и тренировочный лагерь спецназа, расположенный за Полярным кругом, несметное множество оружия, бесконечное разнообразие противников и прочая, прочая. Игра создается на движке **Fire Warrior** и разрабатывается одновременно для платформ **PC**, **PlayStation 2** и **X-box**. О дате релиза **Conspiracy: Weapons of Mass Destruction** пока что ничего неизвестно. Следите за новостями.

Селиться рано

Компания **Ubisoft** объявила о переносе даты релиза пятой части своей популярной «строительной» стратегии **The Settlers**, называющейся **Heritage of Kings: The Settlers**, непосредственной разработкой которой занимается немецкая компания **Blue Byte**. Ранее игра должна была появиться в канун Рождества, но издатель решил, что в рождественский сезон на рынке



ожидался большой наплыв различных игр, а потому решил выпустить свой проект чуть-чуть позже — в феврале 2005 года. Ну что ж, **Settlers** — известная марка, и **Ubisoft** волен не спешить попасть в столь любимую многими разработчиками «рождественскую распродажу». Но а фанатам игры придется подождать пару месяцев. Сама же игра, как большинство из вас помнит, будет отличаться от своих предшественниц новым движком, который наконец-то принесет в мир **Settlers** ов-

Вниманию подписчиков наших изданий на 2005 год!

Для участия в розыгрыше призов среди годовых подписчиков на 2005 год вам необходимо прислать копию подписной квитанции по адресу:
03126, Киев-126, а/я 370/8 с пометкой «Подписка-2005».

В письме обязательно указывать свои координаты и контактный телефон.

Срок приема писем - до 1 марта 2005 года (по почтовому штемпелю).

Участвуют только читатели, подписавшиеся на весь 2005 год на МК и/или МИК. Электронные письма с отсканированными квитанциями к розыгрышу не допускаются.

трехмерность. Для этих целей разработчиками был закуплен движок *RenderWare* от Criterion Software и, судя по скриншотам, он вполне справился со своей задачей. В *Heritage of Kings: The Settlers* нам обещают двадцать миссий, на протяжении которых нам предстоит охотиться за загадочным артефактом под названием *Orb of Power*. Разработчики обещают порадовать поклонников серии более чем 70 типами юнитов, разнообразными ландшафтами, разветвленным деревом ремесел и технологий и т.д.

Продолжение истории

На днях стало известно о том, что лос-анджелесское подразделение **Electronic Arts**, в данный момент заканчивающее работу над реалтаймовой стратегией *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*, планирует начать работу над новой игрой, действие которой будет происходить во вселенной *Command & Conquer*. Как большинство из вас знает, команда, занимающаяся разработкой *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*, укомплектована бывшими сотрудниками *Westwood*, принимавшими участие в создании таких проектов, как *Command & Conquer: Red Alert 2*, *Command & Conquer: Yuri's Revenge* и *Command & Conquer: Generals*. Так что появление новой игры, действие которой развернется в любимой многими вселенной, вполне предсказуемо. Заявление о новом

проекте EA Los Angeles приписывают исполнителю продюсера компании *Марку Скаггсу* (*Mark Skaggs*), который якобы разошелся



это сообщение на форумах фанатов C&C, желая порадовать геймеров неофициальной информацией. А это значит, что не следует особо радоваться до момента официального анонса или хотя бы до появления более конкретной информации. Впрочем, есть серьезные подозрения, что она появится в Сети вскоре после выхода *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*. Подождем.

Война отложена

Компания **Zuxxez Entertainment** объявила о переносе даты релиза своей реалтаймовой стратегии **Earth 2160**. Как многие из вас наверняка помнят,

данный проект продолжает популярную линейку фантастических стратегий *Earth 2140* и *Earth 2150*. Причиной задержки третьей части этой космической саги назвали желание разработчиков довести до совершенства движок *Earth 4*, на котором разрабатывается игра. Совершенство, как известно, недостижимо, но программисты **Zuxxez Entertainment** всерьез намереваются поразить избалованных геймеров графикой и спецэффектами своей новой игры. Ну что ж, желание вполне законное, так что придется запастись терпением и ждать. Ну а для тех, кто подзабыл, о чем, собственно, идет речь, напомним, что действие игры *Earth 2160* развернется в далеком будущем (как нетрудно догадаться из названия — в 2160 году). По мнению сценаристов игры, человечество к тому времени уже успеет dokonать родную планету и пере-



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

3D-моделер

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

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.

селится на Марс. Но и там наши неутомные потомки не могут успокоиться. Вновь что-то не поделив, люди разделились на три огромные коалиции — *Eurasian Dynasty*, *United Civilised States* и *Lunar Corporation*, занявшие любимым делом — борьбой за власть. Нам, как нетрудно догадаться, предстоит встать во главе одной из группировок и попытаться привести ее к победе. Но в самый неподходящий момент в игру вступает новая сила — злобные воинственные пришельцы. И теперь перед игроком стоит дилемма: вести войну на три фронта или попытаться объединиться с бывшими противниками, дабы совместными усилиями отразить инопланетную агрессию.

Как и в прошлых сериях игр, разработчики обещают нам множество интересных поворотов сюжета, развитую экономическую и дипломатическую систему, огромное количество боевых кораблей и многое, многое другое.

Earth 2160 должна появиться в продаже во втором квартале следующего года. Будем надеяться, что большие отсроки не будут.

Разработчик: Blue32
Издатель: Hip Games
Жанр: stealth
Дата релиза: апрель 2005
Сайт игры: <http://www.blue32.co.uk/stolen/stolen.htm>

Davert dabog@ukr.net

STOLEN

Воровская профессия издавна привлекала своей кажущейся простотой и мгновенностью наживы. Зачем стоять 10 лет на базаре, продавать китайское барахло, если можно за каких-то пару часов заработать примерно столько же? Конечно, никакое появление базарного рожка не сравнится с теми ощущениями, которые испытывают воры с промысла и, конечно же, никакой ракет не сможет так покалечить жизнь, как несколько лет тюрьмы при провале операции. Разумеется, можно ограничиться «разводом малахата на мабиль» и таким образом зарабатывать на водку с закуской. Но к таким людям мы относимся если не с ненавистью, то с презрением. Про них не снимают фильмы, не пишут книги, не создают игры. Может быть, потому что самых режиссеров / писателей / разработчиков когда-то развели на мабюлку ☹?

Если карнальных воров или кидал, с которыми при неудачном стечении обстоятельств мы можем встретиться на улице, почти нигде не уважают, то их в некотором роде коллег, которые грабят богатых, а не подобных нам с вами, в миру — да и в индустрии развлечений — любят куда больше. Пусть эпоха Робин Гуда давно прошла, для людей глупых — не раздача награбленного беднякам, а злодейство, которое можно испытать по поводу неудачного буржуа. Буржуям мы не сочувствуем, а потому в данном случае вор у нас ассоциируется с героем. Причем именно вор, а не грабитель. Грабители могут «нечаянно» убить несколько невинных жертв, а вот работа воров заслуживает восхищения. Вломать замок, пробраться в помещение, прятаться в тени от охраны, двигаться ловко и бесшумно, думать со скоростью молнии и все время помнить, что одно неосторожное движение может испортить все...

После этого вступления, я думаю, вы прочувствовали, насколько увлекательной и сложной может быть работа вора, и как настоящий геймер, захотите сами испытать подобные ощущения. В этом вам поможет Аня. А кто такая Аня? А это ваша новая подопечная — быстрая, как ветер, ловкая, как кошка, спортсменка, красавица, но не комсомолка. Ибо живет Аня не в Советском Союзе, а в некотором сверхтехнологическом городе Forge City. А работает Аня сами-угадайте-кем.

Давайте рассмотрим один день из жизни этой весьма симпатичной ворюшки. Первый ее рабочий день в Завсрабви начнется с ограбления музея. Миссия скорее тренировочная, нам нужно узнать анины возможности и трудности, с которыми она может столкнуться. Первое, что нужно помнить: мы пришли сюда воровать. В юридическом значении этого слова. Так что достать любимый шестистольный пулемет или, на худой конец, двуручный топор 4d12 +10 нам никто не даст. Ну и не надо. Аня может грациозно вырвать любого из охранников своей элегантною ножкой, но только вырвать. Когда охранник проснется, он может позвать подкрепление. А миссия его увидит коллег, то он сам поднимет тревогу. Правда, здесь, в музее, его товарищ может подумать, что коллега просто решил вздремнуть...

ОК, отложим гранатометы, вынесители, даже пистолеты и ножи... Что главное? Осталась пара непорочных девачис, которые нам и Ане

очень облегчат жизнь. Например, специальный пистолет, стреляющий следящими дротиками (вольный перевод tracking darts). Идея проста: после попадания дротика в охранника его перемещения показываются на карте. По цвету, которым будет обозначен охранник, мы можем узнать его текущий «уровень подозрительности». Зеленый — все спокойно, желтый — что-то подозревается, красный — кто не спрятался, я не виноват. Вместе с тем этот пистолет стреляет звуковым эмиттером, который можно прицепить к любой поверхности. После активации он будет издавать шум, который доблестный охранник проскользнув у него за спиной. Кроме пистолета, нам дается ЕМР-ружье, которое может оглушить на короткий период охранника или вывести из строя камеру. Однако в основном нам придется скрываться от глаз секьюрити. Но, простите, разве может обладательница такой фигуры все время прятать ее в тени? Нет, это вам не Гарриет! Так что, кроме сидения по неосвоенным углам, Аня может залезать на уступы, раскачиваться на перекалде и выделять прочие, иногда очень полезные, акробатические трюки. Кстати, внизу экрана будет находиться полоска, показывающая вашу видимость для охраны.

Обратите внимание на анины очки. Она их носит не потому, что у нее проблемы со зрением, и не под влиянием моды (хотя...). Это очень полезное устройство, позволяющее ей приближать/удалять вид, то есть, мы можем пользоваться как биноклем. Еще очки позволяют подсвечивать предметы, которые можно использовать в акробатических целях, а также идентифицировать предметы («а шо ж это за штука из скормулядма?»). Ну и, кроме того, в очках есть прибор ночного и звукового видения. В первом случае все понятно: если что, можно погасить лампочку точным выстрелом дрота. Во втором случае экран становится черным, кроме источников звука: например, источником звука может быть насильствующий за дверью охранник. Кстати, открывать эту самую дверь будет немного сложнее, чем в других играх. Процесс влома оформлен в виде мини-игры «подобрать отмычку», причем в реальном времени, и если охранник заметит вас за данным занятием, он вряд ли будет счастлив. Хотя, как говорит разработчик, сохраняться можно будет в любой момент, даже во время мини-игры. Подобные мини-игры будут использоваться и для влома компьютерных систем (там будет игра «запомни и воспроизведи узор» на 9-клеточной сетке), сейфов, и для того, чтобы снять стальную решетку, закрыть вентиляцию, например, вентиляционную шахту.

Stolen будет включать в себя 4 больших уровня: упыунытый музей, тюрьма, здание корпорации и горы. Каждый уровень по 1.5-2 часа геймплея, что в итоге оказывается не так уж много... На всех участках работы Аня будет сопровождать ее инструктор Леоис Палмер, задача которого давать уточнения по ходу миссии. Про графику не могу сказать ничего. Игра разрабатывается параллельно для PS2 и Xbox, и там, говорят, все выглядит супер супер. Впрочем, что приставочную радость, то РС-геймеру отстой. Хотя как знать — может, именно эта игра сломает стереотип.



Kirov

THE WITCHER

Разработчик: CD Project Red
Издатель: CD Project
Жанр: RPG
Дата выхода: 2005

Как многим из вас, наверное, известно, великая Польская держава богата не только поляками (которые, скажу вам по секрету, составляют в Польше основную часть населения), но и всеческими талантами, концентрация которых особо велика в главном офисе польской игроведческой конторы с вполне прозаическим названием **CD Project**. Если же вы до сих пор в силу каких-то загадочных обстоятельств ничего о них не слышали, то можете вспомнить сей досадный провал в своих знаниях, почитав, например, эту статью. В противном случае вы рискуете быть засчитанными врасплох, когда в следующем году из соседней Польши в Украину ринутся целые железнодорожные составы, доверху груженные дисками с первым и, надеюсь, не последним шедевром польской игровой индустрии — **The witcher**. И это не шутка, ведь достаточно вспомнить последние игровые проекты, разработанные нашими братьями-славянами, чтобы поверить, что у ребят из CD Project получится нечто замечательное и неординарное. А если почитать, что они нам наобещали, то исчезают даже самые последние сомнения. Нас ждет еще одна, по меньшей мере, отличная игра.

* * *

Как вы думаете, что будет, если смешать *Gothic*, *Neverwinter Nights* и *Baldur's Gate*, а вдобавок приправить эту взрывную смесь изрядным количеством польской фантастики? Правильно, получится либо абсолютно недоуловимый коктейль, либо очередной шедевр, вобравший в себя все самое лучшее, что было во всех составляющих его ингредиентов. И естественно, хотелось бы верить, что в случае с *The witcher* нас ждет именно последний вариант, тем более что за это-то и имеются все основания. Не верите? А зря.

Внимательный читатель должен будет заметить, что в качестве составляющих новой игры я наряду с признанными шедеврами в жанре

РПГ упомянул еще и польскую фантастику. А причем здесь она, я сейчас объясню. Ведь главное, что должна иметь (в хорошем значении этого слова) любая уважающая себя ролевая игра — это прежде всего детально проработанный и живой мир. А для того, чтобы сделать его именно таким, нужно потратить немало сил и времени, причем это вовсе не гарантирует, что геймеры по достоинству оценят старания разработчиков. Но есть и другой, более простой и верный путь — взять за основу мир, уже кем-то придуманный. И не верьте тем, кто говорит, что простой путь: это обязательно плохой путь. Тут главное — сделать правильный выбор. Такой, как сделали разработчики из CD Project, избрав для своей игры мир цикла книг о ведьмаке Геральте, придуманный и детально описанный известным польским писателем **Анджежем Сапковским**.

Как, вы никогда не читали его книг и не знаете, что такое ведьмаки?! Ну, вот и слава Богу! Оказывается, не один я такой непросвещенный в вопросах польской фантастики. Да, до самого недавнего времени я даже и не подозревал о существовании этих самых ведьмаков. А в Польше, равно как и во всей остальной Европе (исключая Россию), книги о них, оказывается, довольно известны и популярны. Ну, а в Украине, как обычно, об этом никто ничего не знает и не ведает, хотя есть надежда на то, что после выхода игры ситуация изменится, и биди украинці смогут приобщиться к сокровищнице европейской фантастики. На Украине Сапковский и его ведьмаки известны не менее. Просто нужно учесть, что пик популярности книжного сериала пришел год четыре назад, а фильм оказался не особо удобоваримым. — *Прим. Кертиса.* Впрочем, не стоит расстраиваться и слома голову мяться в ближайший книжный магазин (тем более, что вы вряд ли сможете найти там произведение Сапковского) — ведь для того, чтобы сполна насладиться грядущей игрой, вовсе не обязательно читать книги. Достаточно знать, что такие ведьмаки, о чем я сейчас вам и поведаю.

(Не знаю, где как, но в Киеве Сапковский продается в каждом третьем магазине, это не считая Петровки. — *Прим. Кертиса.*)

* * *

Если вы, грешным делом, успели подумывать, что ведьмаки — это что-то вроде ведьм мужского пола, то мне придется вас разочаровать. На самом деле ведьмаки — это сформированный несколько тысячелетий назад орден бистопителей высочайших идеалов добра и просвещения, а простору говоря — орден защитников человечества. Они, как пионеры, всегда готовы за небольшую плату защитить всех и каждого, попутно обратив на путь добра всех неверующих. Ну, а как нам всем прекрасно известно, лучший способ посеять разумное, доброе, вечное среди всеческих необразованных супостатов вроде нежити — это применить против них универсальный метод: огонь и меч. Вот и учат наших ведьмачков, с самых ранних лет, обращению с различными видами оружия, а вдобавок еще и магии их обучают, чтобы в случае чего могли и за себя постоять, и ближнего своего в обиду не дать. А чтобы будущие спасители мира росли крепкими и сильными, да никогда не болели, их регулярно поят различными зельями, подвержая неокрепший юношеский организм (а ведьмаков, надо заметить, забирают в орден с самого раннего детства) направленной мутации, усиливающей все их способности и физические данные.

Именно в одного из таких замечательных персонажей нам придется перевоплотиться в будущей игре, чтобы — как все уже давно догадались — в очередной раз спасти гнибущий мир *The witcher*. Который, кстати, хоть и основан на книгах Сапковского, но никакой сюжетной связи с ними иметь не будет, и ведьмака нашего будут звать, соответственно, не Геральт, как в книгах, а... В общем, не знаю, как там его будут звать. Скорее всего, разработчики дадут нам возможность выбрать ему имя по своему усмотрению. Ну, а ареной для



наших будущих действий по спасению мира станет северное королевство Нордлинг, переживающее в данный момент, мягко говоря, не лучшие свои времена. Тут и северные соседи из Нильфгаарда не дают расслабиться, вынашивая коварные планы по завоеванию Нордлинга, и пророчества о кошке света приводят к смуте и беспорядкам среди жителей, да и местные монстры, окончательно распоясавшись, не дают бедным гражданам выйти за город иначе как под угрозой быть съеденными ужасной мантикорой или злобным вервольфом. Ну, по крайней мере, именно так все и будет, пока в игру не вступим мы — геймеры, после чего (есть у меня такие смутные подозрения) вервольфов и остальных уродов придется заносить в красную книгу, а в соседнем Нильфгаарде не останется, кому служить в армии.

То есть повоевать нам придется немало — из чего следует, что бой в грядущей игре будут занимать, судя по всему, главенствующую позицию. Впрочем, как клятвенно заверяют нас разработчики, изрядная порция экшена ни в коем случае не повредит ролевой составляющей игры. Так что хардкорные ролевики могут не плеваться и не брызгать слюной, игра явно заточена под все типы геймеров и придется по вкусу как любителям гор кровавого мяса, так и тем, кто считает, что бой в ролевой игре — это далеко не самое главное. Тем не менее, это не значит, что битвы в игре будут скучными и неинтересными. Наоборот, обещания разработчиков насчет боевой системы всеяют надежду в сердца закаленных боями ветеранов «Готтики» и «Морровинда». Судите сами. В игре нас ждет три стиля боя: защитный, атакующий и сбалансированный, а вся анимация сражений основана на технологии motion-capture и выполнена мастером меча Marcin Zmudzki с использованием точных копий средневекового оружия. Уже одно это говорит о высоком уровне реализации экшен-составляющей игры. А если учесть, что в дополнение к этому мы получим в свое распоряжение еще и кучу различных комб и добиваний (fatality), что для ролевой игры все еще редкость, то сразу становится ясно, что любителям податься будет чем насладиться в этой игре. Ну, а самые эффективные моменты боя вы сможете наблюдать во всех подробностях в режиме slow-mo, и не забывайте, что кроме различных видов оружия нам предстоит овладеть еще и могущественной магией, что сделает процесс уничтожения врагов более динамичным и интересным. Да и спецэффекты, сопровождающие кастование заклинаний, тоже обещают быть на редкость сочными и красивыми.

* * *

А теперь о самом главном — о ролевой системе. Вот о ней, родимой, к моему сильнейшему огорчению, информации крайне мало. Все обещания разработчиков сводятся, по сути, к общим фразам, вроде «за каждое удачное действие вы получите некоторое количество очков опыта и, набрав определенное их число, сможете перейти на следующий уровень». По-моему, такое описание подходит практически под любую ролевую игру. Тем не менее, то, что в плане ролевой системы никаких новаторских идей, судя по всему, не предвидится, еще не означает, что она окажется неудачной. Скорей всего мы получим стандартный набор навыков и характеристик, что вряд ли кого-нибудь сильно расстроит, — вон ведь, сколько игр выходило на основе системы D&D, и никто по этому поводу не плакал. Тут главное, чтобы разработчики постарались и сделали все на должном уровне, а не пошли по пути минимализма, вырезав из игры все, что по их мнению, является «лишним». А учитывая то, что в игре сильна экшен-составляющая, такое вполне может случиться. Правда, девелоперы такую возможность категорически отрицают и обещают, что мы получим полноценную ролевую игру со всеми ее атрибутами. То есть нелинейный сюжет, разветвленные диалоги и куча внесюжетных квестов с различными вариантами решения прилагаются. Единственное, что огорчает — это то, что создать полноценную ролевую партию не получится. Наш герой, к сожалению, обречен разработчиками на вечное одиночество. Впрочем, чтобы получить более детальную информацию, придется подождать до тех пор, пока разработчики не позволят поделиться с игровой общественностью подробными данными. Надеюсь, ждать придется не до релиза, который запланирован, напомним, на следующий, 2005 год.

Теперь хотелось бы сказать пару слов о графике, которой мы сможем насладиться в The witcher. Прежде чем говорить что-нибудь конкретное, хотелось бы отметить, что игра, судя по скриншотам, в графичес-

ком плане будет сильно смахивать на небезвестную «Готтику». Это касается как общего дизайна игрового мира и архитектуры, так и более мелких деталей. Такое разительное сходство можно, конечно, объяснить тем, что действие обеих игр происходит в эпоху средневековья, но, с другой стороны, все это не может не насторожить. Тем не



мнее, не стоит делать преждевременных выводов и заранее клеймить игру как клон, хотя задуматься над этим все-таки стоит.

Для тех же, кому для оценки графики скриншотов явно мало, сообщаем: The witcher разрабатывается на основе движка Aurora, известного нам по такой игре, как Neverwinter Nights. Еще же модифицированную версию мы могли видеть в StarWars: KotOR. Картина, выдаваемая этим движком, выглядит неплохо, хотя особого впечатления все-таки не производит. Немного обескураживают обещания разработчиков внести в движок ряд дополнений, таких как поддержка Direct-X 9 и анимации, выполненной по технологии motion-capture. Кстати, вся небесная анимация выполнена известным польским ак-



тером Borys Szyc. Ну и напоследок хотелось бы отметить, что в игре ожидается довольно неплохая реализация физических эффектов.

Ну, вот вроде бы и все, о чем я хотел вам рассказать. Судить о том, будет The witcher шедевром или нет, еще вроде бы рано, но, тем не менее, что-то мне подсказывает, что нас ждет замечательная игра. Так что ждем релиза и срочно приступаем к поискам и прочтению книг о ведьмаке, чтобы быть к 2005 году готовыми по достоинству встретить игру.

АЛЕКСАНДР

УДАЧА СОПУТУЕТ ДЕРЖИМ

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka QzOn QzOn@list.ru

Разработчик: GSC Game World
 Издатель за рубежом: Ubisoft
 На территории СНГ: GSC World Publishing
 Жанр: RTS
 Системные требования:
 ✓ минимум: P4 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 2 Гб на жестком диске;
 ✓ рекомендуется: P4 2 ГГц, 768 Мб и более ОЗУ, 128 Мб видео

Александр, сын Филиппа, ставший Великим по воле богов

Войны начинаются в умах людей.

Из Устава ЮНЕСКО

С 6 Александре Македонском истории известно очень много и, вместе с тем, непостижительно мало. Если о его ратных подвигах счел необходимым высказаться почти каждый из современников, то о детстве и последних годах жизни сведения сохранились довольно противоречивые. Многое из дошедшего до нас из этих периодов жизни Александра воспринимается скорее как легенда, чем как исторический факт. Но это, наверное, закономерно. Ведь согласиться: все по-настоящему великие личности всегда были окутаны ореолом тайны, легенды, некоего мистицизма. Александр Великий — не исключение. Некоторые источники утверждают, что совсем еще юному царевичу оракул предсказал беспрецедентный по своим масштабам военный поход и раннюю смерть, как неотвратимую плату за него. А потому, еще только готовясь к завоеваниям, Александр прекрасно знал о необходимости выполнения некоей миссии, предначертанной свыше, и был готов принести себя в жертву ради бессмертия. Такова была воля богов.

Другие же, более приземленные историки объясняют стремление Македонского к завоеванию мира элементарной безграмотностью и непомерной гордыней: дескать, он начал военную кампанию из-за жажды власти и еще потому, что не поверил своему учителю Аристотелю. Нудный препод (ментор, как говорили в те времена) утверждал, что земля совсем не плоская, а очень даже наоборот. Сын царя Филиппа в этом сильно сомневался и решил проверить сей факт опытным путем, попутно завоевывая всех подряд.

Как все было на самом деле, мы, наверное, никогда не узнаем, а потому каждый имеет полное право придерживаться той версии, которая ему больше нравится. Я, например, склонюсь к первой. Единственным и неоспоримым фактом является то, что Александр навсегда вошел в историю как Великий стратег, тактик и полководец.

Не зря его кумиром был легендарный Ахилл, а самым большим опасением то, что все победы достанутся его отцу Филиппу, после чего на долю сына совсем ничего не останется. Как же он заблуждался!

Геймплей

Если бы наши солдаты понимали, из-за чего мы воюем, нельзя было бы вести ни одной войны.

Фридрих Великий

Игра выдержана в лучших традициях серии игр «Кавказ» и «Завоевание Америки». Всего существует три игровых режима. Первый — Кампания, переносящая игрока во времена становления Александра Македонского (прибли-

25 ноября 2004 года ознаменовалось мировой премьерой пеплума Оливера Стоуна «Александр». Уверен, что многие споткнулись на слове «пеплум» и удивились. Знайки истории могут вспомнить, что так называлась в Древней Греции женская нижняя рубашка без рукавов. При чем здесь кино, спрашивается? Если мы в МИКЕ все же когда-нибудь соберемся открыть кинорубрику, то подобные вопросы отпадут сами собой. В процессе подготовки этого материала мне пришлось пересмотреть довольно много дополнительной литературы и узнать немало нового. В том числе и то, какая взаимосвязь между древнегреческим исподним и кинематографом. Оказалось, что таким словом уже очень давно обозвали все фильмы на античную тематику. Все началось еще в начале двадцатого века с постановок о Древнем Риме, позже появились и экранизации древнегреческих сюжетов. Кто первым так окрестил жанр истории — доподлинно не известно, но факт остается фактом. Более подробные рассуждения о фильме — материал для нашей несуществующей (пока?) кинорубрики. Могу сказать лишь, что историческая достоверность в нем соблюдена весьма условно и истолкована в соответствии с пожеланиями продюсеров и публики, падкой на дешевые сенсации. А вот греки уже обиделись не на шутку, да и вы и сами об этом наверняка слышали.

Однако в этот же день состоялась и другая мировая премьера: на прилавки магазинов поступила игра «Александр». Согласитесь, что чаще всего игры по фильмам выходят несколько позже, чем кинематографический первоисточник. Уже одним этим игра несколько выпадает из общего ряда. Но это, как говорится, цветочки. Самое главное вот в чем: игру разрабатывали не в далекой американщине, а в нашей с вами столице спецы из компании GSC. При этом не для внутреннего рынка, а для всего мира. Вот это действительно прорыв! Все остальное СНГ (я уже даже и не помню, что такая структура существует, но все-таки. — Прим. авт.) может только плакать от зависти и мечтать о подобном доверии со стороны прагматичных киношников из Голливуда.

Но это лишь внешние факторы, неспособные, по большому счету, повлиять на наши впечатления от того, что в итоге получилось. Поэтому для начала давайте национальную гордость немного утихомирим и постараемся остаться беспристрастными. Признаюсь, что мне эта несложная процедура далась довольно сложно, учитывая личное знакомство со многими людьми, причастными к созданию игры. Но положение обязывает, и долг перед читателями — превыше всего. А потому, помолюсь, приступим.



зительно 336 год до н.э.) незадолго до убийства его отца Филиппа II. При его жизни Александр становится полководцем, а после смерти — императором. Известие о смерти Филиппа обрадовало греков. Фиванцы начали выгонять македонские войска со своих земель. Александр не собрался мириться с тем, что на захваченных землях начались восстания, и отправился с войском в сторону Фив, захват которых стал его первой серьезной победой. После таких жестких действий (как гласит история, Александр казнил бунтовщиков и продал в рабство жителей), а сами Фивы разрушил до основания) греки начали панически бояться молодого и воинственного императора. С этого и началась эпоха завоеваний Александром Македонским огромных пространств Ойкумены. В Кампании нам предстоит повторить весь путь Александра, от подавления восстаний в Македонии до Индии, которую он так и не смог завоевать. И, заметьте, не по причине слабости или малодушия, а потому, что как раз во время этой кампании закончился его земной путь. Причины смерти Александра до сих пор никому не известны, а его могила — не найдена.

Первый режим полностью соответствует исторической хронологии, а воссоздавать его реалии разработчикам помогали ответственные ученые.

Каждую новую миссию сопровождают видеоролики из одноименного фильма, каждый диалог — скриптовые сценки, озвученные профессиональными актерами. В игре миссии чередуются очень органично. В некоторых придется строить базы, собирать ресурсы, создавать армию, а в некоторых надо будет с уже готовым войском пройти смерчем разрушений по землям противника. Также в игре очень интересно поданы игровые задачи: они появляются по мере прохождения карты, а не сразу, как бывает в некоторых играх. По завершении кампании за Александра откроются еще три большие кампании за Персию, Египет и Индию, где уже можно создать как бы альтернативную историю, переломив судьбу этих государств в сражениях против Александра.

Второй режим — Миссия. Это игра против компьютера на уже созданных картах. Во втором режиме доступны всего пять сценариев, которые хоть и не связаны с основной сюжетной линией, но очень интересны сами по себе. Например, мне очень понравилась кампания, где нужно разграбить греческие золотые копи, охраняемые целой тучей солдат, — масштабно и реалистично.

Как я уже говорил, есть возможность играть не только по сценарию, но и на случайных картах. Режим Сражение предусматривает выбор местности, настройку условий победы, установку лимита времени, числа оппонентов и многих других параметров. Это очень удобно, если хочешь просто повоевать, не углубляясь в исторические дебри.

«Александр» существенно отличается от «Казаков» тем, что экономическая часть игры в нем упрощена. Неограниченность ресурсов усугубляется тем, что они не тратятся ни на прокорм людей, ни на выстрелы. Соответственно, в «Александре» можно сосредоточиться сугубо на создании армии и военных действиях, не следя за катастрофическим уменьшением ресурсов.

Как и во многих военных стратегиях, постройки делятся на несколько типов: военные (в том числе и казармы, где производится пять видов юнитов и есть возможность повышать уровень воинов); конюшни, в которых создаются конница, конные копейщики и нанимаются некоторые герои для одиночных миссий. Есть осадная мастерская, где можно создавать тараны и катапульты, есть верфь и дипломатический центр, в котором вербуются наемники. Среди оборонительных строений присутствуют стены и оборонительные башни.

Культурные постройки также присутствуют. В Храме можно обучать священников. В Академии проводятся исследования, влияющие на прочность зданий, на осадные орудия, на скорость добычи ресурсов и еще на несколько апгрейдов. На Рынке производится обмен ресурсами в некоторых ресурсодобывающих областях — например, добыча дерева и сбор пищи. В Кузнице можно совершенствовать юнитов, скорость их создания и т.д. Мельница традиционно используется для сбора пищи. На Складе хранится все добытое.

В фильме отображены только два сражения (да и то не полностью): при Гавгамелах и индийский поход. Игра же с живым компенсирует стремления настоящего военачальника к боевым подвигам. Можно сказать, что разработчики в «Александре» сполна воплотили традиционную потребность народа (с античности до наших дней) в хлебе и зрелищах. Бла-



годаря неисчерпаемости экономических ресурсов, о хлебе насущном для многотысячного войска можно больше не беспокоиться, а за зрелищами дело не станет. По умолчанию теперь юниты производятся до тех пор, пока не закончатся ресурсы, т.е. практически бесконечно. Максимально их можно создать 64 000, но современный мощный компьютер выдерживает примерно 6 000, ибо системные ресурсы имеют свой предел, но об этом — ниже.

Отсутствие в «Александре» чисто экономических сложностей способствует тому, что можно, не отвлекаясь на частности, заниматься основным — военным делом. Для меня лично это



значит очень много: не будучи фанатом жанра, я иногда увлекаюсь экономической составляющей и начисто забываю о том, что победы одерживают не хозяйственники, а солдаты. Хотя в чем-то это вопрос неоднозначный. Но я откажусь.

Система боя в целом такова: если на карте проводятся бои без определенных задач в плане тактики, победить может только сильнейший — тот, кто правильно скомбинирует копеещи-

ков, кавалерию, стрелков, осадные орудия и священников. Почему важную роль играет собранная в отряд команда? Все очень просто. Война — это не хаотичное побоище. Война — искусство. И пусть в реальной жизни я ненавижу насилие, но, абстрагируясь, не могу не признать факт: искусство войны состоит не только в умении вывести свои войска в нужное время на нужную позицию, но и в полководческом таланте, основной составляющей которого является умение создать команду. Команду, которая не станет просто кровожадной толпой, а сможет действовать как единый организм — слаженно и осмысленно. Если вдуматься, это кажется совершенно нереальной задачей. Возможно, но только отчасти. История донесла до нас сведения не только о «мясниках», которые были готовы на любые жертвы среди своих солдат, но и о Великих Завоевателях. Они могли быть не менее кровожадными, но гораздо более умными и дальновидными — способными гении войны и победоносного убийства. Стоит ли вспоминать о том, что Александр Македонский был одним из них?

В игре войны, объединенные в группы, получают бонус к атаке и защите, у них поднимается боевой дух в зависимости от смены состояния отряда (режимы три: *защита, нормальный, атака*). Система в целом напоминает все тех же «Казанков». Однако созданный отряд не распадется, даже если в нем

AI в игре ничем особым не отличается: компьютер старается создать как можно большее количество военных отрядов и отправить их к вашему замку. Однако на разных уровнях сложности он ведет себя по-разному. И если на легком уровне игроку достаточно времени для того, чтобы не только основать базу, но и исследовать окрестности, то на сложном времени едва хватит на построения базы и оборонительного отряда солдат.

Графика

В игре задействован графический движок еще не вышедшей игры «Казанки-2», который создаст изометрический вид с недостаточно широкими возможностями по изменению масштаба и угла наклона камеры. Карта радует глаз и будоражит фантазию интересными архитектурными постройками. Юниты теперь выполнены в 3D, что радует. Корабли и фортификации тоже трехмерные. Впечатляет и разнообразный рельеф. А вот с водой, на мой взгляд, разработчики немного перемудрили. Слишком нереальной она получается: создается впечатление, что выплывешь по воде, а по абалам. Это уже из серии «хотелось как лучше, а...». Ну, вы знаете. Вполне понятно стремление сделать отражение в воде максимально реалистичным, учитывая особую придирчивость геймеров к подобным деталям, но в данной ситуации реализм превратился в миф.

К недостаткам можно отнести и то, что при высоком (1280×1024) разрешении все становится очень мелким, и ориентироваться в отрядах затруднительно. При более низком разрешении (1024×768) играть, мягко говоря, неудобно, т.к. поля для обзора карты остаются самым минимумом, а список выделенных отрядов уезжает куда-то далеко в сторону моря. А в море по своим небесным законам живут корабли...

Несколько слов об анимации. В целом она хороша. Например, при схватке двух отрядов юниты могут разлетаться в разные стороны, а приветствие героя создает иллюзию реальности. Заметна проделанная колоссальная работа над кавалерией и лошадьми, которые двигаются весьма реалистично.

Однако не обошлось и без незначительных ляпов: суда, например, непонятным образом очень быстро разрушают стрелами фортификации, а морской док похож на маяк.

О требованиях движка игры к системным ресурсам я тоже молчать не буду. Честно говоря, когда я увидел «Казанки-2», будучи в гостях у разработчиков, то слегка обалдел: на двухпроцессорной системе с гигабайтом оперативки показатели fps были не самыми высокими. Это у них-то. А нам, простым геймерам, как жить? В глубине души я надеялся, что движок будет оптимизирован для нужд простых смертных. Учитывая, что на территории СНГ у многих пользователей компьютер далек от эталона. Ага, цас. Надежды закатились под палитру после того, как мой компьютер Pentium 4 с частотой 2.8 ГГц, 512 Мб DDR 400 и видеокартой Radeon 9800Pro на 128 Мб выдал в «Александр» показатель fps, далекий от идеала.

Теоретически в игре, как я упоминал выше, на одной карте может находиться до 64 000 юнитов. На практике мне понадобилось около 6 000, при этом компьютер был на грани истерики и истощения от недостатка системных ресурсов. Однако, хочу заметить, что это с моей стороны было 6 000 юнитов, примерно такое же количество было и у компьютера. Полный комплект юнитов смогут создать, наверное, юнkers разработчиков и геймеров после того, как соединятся в команду под предводительством Великого полководца. (Здесь можно ставить смайлик. А можно и не ставить. Ведь и так понятно, что шутка.)

Интерфейс характеризуется как интуитивно понятный; тем же, кто хоть раз играл в стратегии от GSC GW или в Age of Empires, разбираться вообще не придется. Однако немного раздражает сонм окошек, которые приходится закрывать за ненадобностью, т.к. в них содержится преимущественно информация о задании и подсказки. Нужно дело, конечно, — если не знать, что все это дублируется в специальном разделе.

Отдельный респект заслужили художники за свой труд над фресками игрового меню. Да и Александр получился очень похож... на Колма Фаррела. Но это, собственно, и требуется в игре, созданной по фильму.



недостаточно воинов. Он будет продолжать сражаться (как отряд, а не сборище головорезов) до тех пор, пока в группе не останутся менее 12-ти воинов.

Очень важная роль в боях отводится Героям. Своим присутствием они не только поднимают боевой дух отрядов, но могут влиять на них в зависимости от своих возможностей. Например, египетский фараон Нектанебо может лечить свои отряды. Греческий герой Птолемей влият на защиту, добавляя своим войнам +3 к защите, и повышает уровень морали на +18. Смерть лидера может обернуться поражением. Китайская мудрость «хочешь убить змею, отруби ей голову» соответствует данной ситуации как нельзя лучше. Однако, учитывая желание участников сражаться до последнего вздоха, нельзя не обращать внимание на режимы взаимодействия с врагом: агрессивный, обычный или оборонительный. Совмещая разные возможности (такие как, например, теснота построения отряда) можно манипулировать характеристиками боевых единиц. В итоге те, кто останется в живых, получат опыт и увеличат атакующие и защитные навыки. Ну а герои с большим запасом здоровья научатся выполнять свою работу еще лучше, еще аккуратнее. Также нужно учитывать еще и различия в комплектации войск у разных народов и некоторые другие нюансы. Например, разрушать здания могут только осадные орудия и стреляющие юниты. Конники и копейщики пользы не принесут, скорее наоборот.

Музыка и звук

Частично в игре присутствует музыка греческого композитора Вангелиса Палапатиса, более известного как Vangelis, обладателя «Оскара» за музыку к картине «Огненные колесницы». Киноманам он знаком также как автор саундтреков к «Бегущему по лезвию бритвы», «Пропавшему без вести», «Баунти», «Фрагиско» и «Горькой душе». «Александр» тоже претендует на «Оскар» во многих номинациях, и не исключено, что у талантливого грека скоро будет два золотых болванчика. Думаю, вполне заслуженно. Но в игре есть и другие музыкальные фрагменты, созданные нашими киескими композиторами. Все дело в том, что игра, в отличие от фильма, состоит из сплошных баталлий, и звуковик должен соответствовать тому, что происходит на экране. Тем не менее, все в целом производит очень приятное впечатление. Величественная и прекрасная музыка перенесет вас на тысячи лет назад, в те времена, когда Александр завоевывал земли. Также похвалы заслуживает озвучка диалогов, которая выполнена на высочайшем уровне профессиональными актерами киеских театров (в том числе Театра русской драмы) и телевидения.

А звуки битвы — это звуки битвы. Возьму на себя смелость слегка видоизменить известное выражение: когда говорят музы, пушки молчат.

Мультиплеер

Он есть, и представлен в виде игры как по локальной сети, так и по Интернету. Максимальное количество игроков в любом из сетевых режимов равно семи. Если вы горите желанием играть в «Александра» по Интернету — забудьте о всяких там пиратских копиях. В данном случае такой номер не пройдет. Дело в том, что в комплекте лицензионной версии игры имеется специальная карточка, на которой указан регистрационный код. Его необходимо ввести для сетевой игры. Иначе вы не только не сможете насладиться военными баталиями по Интернету, но и в случае возникновения каких-либо проблем не получите официальной поддержки со стороны разработчиков. Может быть, нам уже действительно пора становиться цивилизованными?

В целом же сетевой режим во многом схож с аналогичным режимом «Казаков».

Финал

Война закончена лишь тогда, когда похоронен последний солдат.
Александр Суворов

Ползав по Сети, я посетил несколько форумов и нашел не один десяток возмущенных мнений на тему: почему «Александр» не такой, как «Казаки»? Начнем с того, что «Александр» — не «Казаки». Да, авторы те же, а игры разные. «Казаков-2» все ждут давно, а «Александр» свалился как снег на голову. Ну и что? Приятный сюрприз получился. Вообще изначально «Александр» задумывался как отдельный проект, который, кстати, делали по лицензии. Что это значит? То, что ничего лишнего, никакой отсебятины разработчики в игру не могли привнести. Правила в таких случаях разрабатывают те, кто финансирует создание фильма. А они исходят из принципов максимальной коммерческой отдачи. Да и «Александр» очень сильно упрощена экономическая часть. Коммерчески это логично. Кто станет приобретать варгейм с целями иными, чем воевать? Любители экономических ходов могут играть в «Монополию». (А любители смайликов могут поставить их здесь сколько угодно.)

Еще на одном из форумов наткнулся на уникальный вопрос: правда, что «Александр» создан из обрывков «Казаков-2»? Отвечаю: правда. «Казаки-2», в свою очередь, будут созданы из обрывков «Александра». Из остальных же обрывков будет создан еще целый цикл игр. Поведали? Тогда смайлик.

Если серьезно, то обе игры сравнивать не стоит. Геймплей разный, временные эпохи разные, информационная насыщенность разная. «Александр», если честно, гораздо проще, чем ожидаемый скивел «Казаков». Но проще, заметьте, не означает хуже. Хотел было рассказать о продолжении «Казаков» и провести аналогию с «Александром», но решил, что всему свое время. И место. Вот вый-

дут «Казаки-2», тогда и разложим все по полкам на запчасти без оглядки на личности и стереотипы.

Напоследок хочу порадовать тех, кто уже успел в игре поиграть и найти баги, а также вселить надежду в тех, кто еще не играл, но баги найдет все равно. Патч уже появился и уаукает следующее:

1. корабли, бывае, не выполняют команды. — Изменен pathfinding кораблей;
2. герои атакуют при функции «защита» и не могут выйти из битвы. — Исправлено;
3. крайне слабая фортификация. — Стены будут эффективнее разрушаться только баллистами и катапультами;
4. при нажатии клавиши A абсолютно все отряды, даже не выделенные, переходят в режим агрессии. — Исправлено;



5. иногда тормозит на мощных машинах, когда юнитов больше 2000-2500. — Исправлено;
6. сетевая: когда игрок вылетает, то другой игрок остается играть против него, хотя соперник вылетел и перечеркнут. — Исправлено;
7. проблема с неподдерживаемой частотой обновления экрана. — Появится текстовый файл, в котором можно будет выставить частоту;
8. при выделении юнитов «цепляется» кнопка «Меню F12». — Исправлено;
9. сетевая: добавь возможность не регистрировать игру в рейтинг. — Исправлено;
10. сделать кнопку «не стрелять» для башен. — Исправлено;
11. сетевая: сервер не дедал пароль для игры, а пароль все равно запрашивается. — Исправлено;
12. время от времени пеласты (пехота), умирая, ржут (как умирает конница). — Исправлено;
13. сетевая: бывае, что вообще просто не видно создающуюся игру. — Исправлено;
14. будет исправлено отсутствие русской озвучки на карте «Золотая Лихорадка» в режиме «Миссия».

От себя хочу подсказать решение проблемы с туманом войны, когда после загрузки сохраненной игры он покрывает всю карту, даже если она исследована. Нажмите клавишу Enter и введите код «viewall».

Много багов? Так не ошибается только тот, кто ничего не делает. А тот, кто делает, работает над ошибками. В целом игра удалась. Поиграйте — не пожалеете.

Автор выражает благодарность: Ани Звиченко, PR-менеджеру компании GSC Game World за любезно предоставленный диск, а также за ответы на провокационные вопросы.

Компани «Компас» за любезно предоставленный компьютер для тестирования.

Кирилл ТАЛЕР

Шерлок Холмс

Жизнь серогозлой серегки

Разработчик: Frogwares

Издатель: Digital Jesters

Русскоязычный: "Новый Диск"

Жанр: адвенчура

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-600, 256 Мб ОЗУ,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P3-800, 512 Мб ОЗУ,

64 Мб видео

Просто начало.

ДЗВР — это хорошо, но правда лучше.

У нас нет отдельных кабинетов, и вместо полумифических Порталов мы используем довольно мощные, но несовершенные и капризные компьютеры.

Нет такие и огромной территории, на которой располагается ДЗВР, с обязательными Кадетским Корпусом, больницей доктора Kertis'a, мастерской по разладке рыцарских гномов имени Glukk'a и музеем Rand'a с непреклонным бюстом BondD'a. У Maniac'a вообще нет именного здания, про Яна Эндрио забыли практически все, кроме самых преданных фанатов, а я его просто не застал. Мохнорыл Талер не лазит по трубам вентиляции, и Ампиловых не имеет корейского паспорта и тем более не имеет батальон гейш-камикадзе.

Все огромное издательство, вмещающее в себя режимный ДЗВР, промзону МК и лучший в Европе нуль-переход «Реальность Фантастики», уместилось на одном этаже. А конкретно мы сидим в одной, довольно маленькой комнате, вмещающей в себя столько мнений, эмоций и, главное, запахов, что любая собака со здоровым нюхом испытает нечто вроде культурного шока, зайдя в редакцию МИК. Но чаще культурный шок испытывает уборщица, заходя в редакцию утром. Особенно после дня зарплат и/или выходов. Еще у нас на стене висит задорная карта мира, напротив моего рабочего места — плакат «Не буду больше пить!!!», а напротив рабочего места Glukk'a — «Культурному и образованному человеку чистота русского языка глубоко по#%&! Кое-что висит и над Kertis'om... Как-нибудь в следующий раз расскажу...

К чему все это вступление? Просто очень захотелось, чтобы вы сейчас представили меня в полуметровой редакции, в одиночестве, с чечушкой... мм... персикового молока. Корншущего над статьей Sherlock Holmes & The Silver Earring. Это очень важно для дальнейшего повествования.

Я крайне не люблю, когда во время написания рецензии или прохождения игры кто-то сидит рядом или стоит за спиной. Бывают исключения. Одно из них сейчас с непрозрачным видом пьет кофе со сливками «Петровская свобода», То, которое из пакетиков. Кажется, исключение не в восторге, но оно крайне тактично.

Дело в том, что гости в редакции могут появиться хоть в три часа ночи. Но все равно, я был крайне удивлен, когда охранник, приоткрыв дверь, сообщил: «Кирилл, тут к тебе...»

На ум сразу же пришли три знакомых девушки, 20 незнакомых из серии «идеал» и «мемта рейнджера» и почему-то Glukk... Само собой, я не заинтересовался, какого пола ко мне посетитель... Охранника был удивлен такой вопрос. Я правильно сделал, что не заинтересовался.

Сейчас я немного шокирован. Дело в том, что посетитель помогает мне с рецензией. Это хорошая новость. Статью придется «резать по

живому» с учетом новых обстоятельств — это неприятная новость. На данный момент я в основном делаю правки и заканчиваю проходить «Серебряную серегку».

Посетитель — разработчик от Frogwares, который случайно, в глущину полночь пришел ко мне подсобрать? Да, бывает и такое. Если вы так подумали, то оказались очень недалеки от истины. В конце концов, это элементарно (тут я позволю себе улыбнуться).

Нас бебагато.

Чего можно было ожидать от «боевых лигуш» («жаб войны», «варенных кваши», «софтовых земноводных» — нужное подчеркнуть) и на что надеяться не стоило?

Надеяться не стоило на ака Myst IV, на мегабюджетку уровня Syberia или хохмопад стиля «ПлИВИЧ». А вот ожидания, тут сложнее...

Дело в том, что 2004 год для адвенчурного цеха оказался практически провальным на фоне нашествия «декабрь 2003». Появился «Сайберия-III» — игровая партия испытала губочайший восторг полуполу с горьким разочарованием... Промелькнул Westerner, бабахнула «ВИИ», орызгнулся «Братья Пилоты»... Потом, как всегда — пришла Adventure Company и разогнала всех геймеров к такой-то матери. Геймеры оставили отряд прикрытия из смертников-игроуэров и смотались поближе к Харьков, Балакае и прочим «ВТВ».

Смертвики стояли не на жизнь, а на совесть, получили неплохое подкрепление в виде Аша, испытали очередное разочарование от Myst IV...

Основные силы в это время рвали монстров на третьей деловой базе и руками Гордона Фримана насаждали воистинущее добро. Слами короткие радиопрограммы на беспамятное сливающийся адвенчурный фронт: «Вам бы еще день простоять, да ночь продержаться... Так что, держитесь, ребята! А там, глядишь, и сами помете, от старости...» Бородастые кавблетики держались, откупоривали чечушки с персиковым молоком и надеялись на авось.

Горстку оставшихся артиллерийским отстоем добил Gooka.

Одну улицу в партизаны, другие — в бело-синие и просто оранжевые. Многие — в рейнджеры. Так чего хорошего можно ожидать в конце года, сжимая посреди Беловежской пуши девизаторатор производства бласеров!

Слузгм крут подозреваемым: чего хорошего можно ожидать от Frogwares?

После «Шерлок: Возвращение Мумий» — стойкого ощущения, что хуже, конечно, можно, но не нужно. После Journey to the center of the Earth — надежды на будущее компании в целом и адвенчур в частности.

А большое и светлое как же? Ведь кроме вымытого слона обязательно есть что-то еще, действительно большое и светлое!

Поэтому я и спросил **Валя Амира**, босса киеской базы Frog-



wares, в интервью полугодовой давности — можно ли будет назвать будущую игру лучшей, среди многочисленных проектов о великом сыщике?

«Да», — ответил Вазьм Амр.

Через десять дней в своей постели скончался от смеха майор Пронин. К вопросу о надеждах.

На самом деле я у Амра ничего такого не спрашивала, а он — не отвечал. Если это критично, я могу убрать...

— Если не боитесь, что один из допотопных читателей Вашего журнала раскопает данное интервью — можете оставить.

— Ну, и о Пронине могу убрать, хотя... мне... в общем, нравиться... не хочу улыбаться, но рот растягивается сам собой. Жалкая такая улыбочка, защитная.

— Думаю, не стоит. Пока вы трудились, я изучал Ваш стиль. Интересный метод написания. Вы будто оправдываетесь после каждой серьезной фразы последующей шуткой. Немного сумбура, но в целом интересная манера повествования. Думаю, читателям она приходится по вкусу. А как считаете Вы?

Совсем чуть-чуть холодного юмора, и вот я уже знаю, как оправдаться. Ответить, то есть.

— Увы, пишу как могу. Умел бы лучше — жил бы в Москве... Еще короче?

— Если Вас не затруднит.

Процедура закалывания.

Что мы имеем вместо эпиграфа? Почти классическая картина — Шерлок Холмс и доктор Ватсон в любимой гостиной.

Шерлок разве что на скрипке не играет. Идеально нарушает письмо, приглашающее Холмса на прием к знатому промышленнику, в прошлом военному, Мелвиу Бромсби.

Среднотипный покладист бизнесмен характеризуется как самодур и властный хозяин, который тем не менее исправно платит прислуге. Близких родственников, кроме дочери — тонко чувствующей, раненой и симпатичной девицы Лавинии Бромсби, — у него вроде бы и нет. Но людей на приеме — уйма. В основном покрасоваться и поточить языки. Так же, как и на любой тусовке через сто лет. Ничего удивительного.

В самом начале торжественной речи старший Мелвиу торжественно получает пулю и улокаивается навеки. В наступившей неразберихе некоторые успевают заметить его дочь (и единственную наследницу) в клубках дыма (не сигаретного), с пистолетом в руке...

Вот и все исходные данные. После этого детектив Холмс берет дело в свои руки...

Стоп!

Я не представляю, как дальше писать рецензию...

Ибо знаю, на что первым делом смотрю, когда захожу, например, на сайт ag. И знаю, какие именно фразы в игровом обзоре вызывали у меня легкую зубную боль вкупе с одиоюкой мыслью: «Ну вот, как всегда...»

Влезая в букет ревью на AG — первым делом обращаю внимание на оценку.

Зубная боль и унылая мысль появляются после фраз типа: «Несмотря на множество недостатков и недоработок, покупать игру все же стоит... Потому что несомненные преимущества... А с выходом пац 2.3... Хотя и он не сможет исправить геймплей...»

Процедура закалывания предполагает мгновенное выливание ведра ледяной воды на голое тело с последующим потоком матов, отфыркиванием и улыбкой облегчения: «Хорошо-то как!»

С ледяной водой и начнем.

Главным «путалом» для геймера в жанре адвенчур зачастую служит пиксель-хантинг. Это когда ты ерзашь осточертевшей мышью по ослепшему экрану в надежде найти п/надцать микроскопических улк. Данный процесс еще можно оправдать: в конце концов, сбор улк — дело кропотливое и трудоемкое. И если разработчики, располагая предметы на локации, выбирают золотую середину между «отсутствием логики» (50% квстов) и «женской логикой» (40% квстов), то найти предмет можно не

путем затирания бэкграунда до состояния андеграунда, а простым анализом.

А чем, скажете, оправдать передвижение главных героев с помощью того же пиксель-хантинга? Чтобы перейти из одной части комнаты в другую, нужно найти ту самую «призывную точку» размером не больше комариного мога. Неудивительно, что я так быстро «расправлялся» с улками... Да и ни при чем тут улки! Я выход из локации искал! Удивительно, что этот ненавистный муви-хантинг, порядком злодобен в «Путешествии к Центру Земли», спокойно переключал в следующее творение «Лягушат».

Статичность бэкграундов. Да, в Шерлоке наблюдается не размазанный по холсту намок на лес, а детально прорисованные, красивые деревья с листьями. Причем, зелеными листьями, а не фиолетовыми. И даже не квадратными. Но если ты начинаешь работать на реализм, останавливаться на подороги крайне не рекомендуется. Потому общий план и не выдыхает жизненных сил в игровую атмосферу.

Отматогались, отфыркинули — все. Откровенной рутинки больше не будет, тут слишком неоднозначно...

Настало неоднозначно, что я опять становлюсь в тулк — как продолжать рецензию?

— Не получается, как видите. До этого момента поправил — дальше не написано. Тут действительно неоднозначно...

— Попробуем разобраться, Кирилл. Что Вы сейчас хотите донести до читателей?

Я с большим трудом выдерживаю паузы. Обычно язык несет, а мозг догоняет. Но с ним приходится думать над каждым словом — забытые ощущения из московских и воркутинских отрезков моей жизни. Разучился в сонном Киеве, и теперь тяжело, невероятно тяжело...

— Восторг... наверное, все-таки восторг. Но негромкий. Хочу, чтобы они между строк увидели мой тихий восторженный взгляд, — после такой речи я себе почти нравлюсь!

— Что мы возмем за отправную точку в таком случае? Прорисовку крупных планов, неторопливость сюжета, атмосферу, которая постепенно и неострогитно...

— Ой, нет! Спасибо!!! Вот после слов «неторопливость сюжета» я просто представляю себе кислые рожи... мины... блин... лица читателей... — язык пошел! И это, конечно же, не осталось незамеченным. — Но Вы действительно предпочитаете интуитивный поиск желаемой логики, разве не так? Опять же, Ваш стиль. В начале предложения как будто не знаете, о чем писать — но уже через несколько слов появляется стройность слога и уверенность в своих силах. И триумфальное завершение фраз!

— Хорошо. В Ваших словах уже есть некое подобие анализа и логического мышления. Тогда, может быть (улыбка), стоит начать со скромной персоны детектива?

— С Лестрейта что-ли? (Ухмылка.)

Обидки, обидки... «Некое подобие логического мышления» меня действительно задело. И это, конечно же, не осталось незамеченным.

— Но Вы действительно предпочитаете интуитивный поиск желаемой логики, разве не так? Опять же, Ваш стиль. В начале предложения как будто не знаете, о чем писать — но уже через несколько слов появляется стройность слога и уверенность в своих силах. И триумфальное завершение фраз!

Что б его...

Очень ароматный табак. Салистен ароматный, наталчивает на мысль и себе курить трубку... Нет, сначала мобильный.

— Я, пожалуй, начну. Сначала передать себя за одну ночь. Да еще и под таким давлением...

Улыбка.

— Не оставляйте выбора. Я начну с Вас.

Холмс. Шерлок Холмс.

Стоит только начать говорить о самом Холмсе, его прорисовке, его озвучке (Ливанов, Ливанов, Ливанов!) — его личности, в конце концов, как в пазле «рецензия» все фрагменты мозаики становится на свои места.

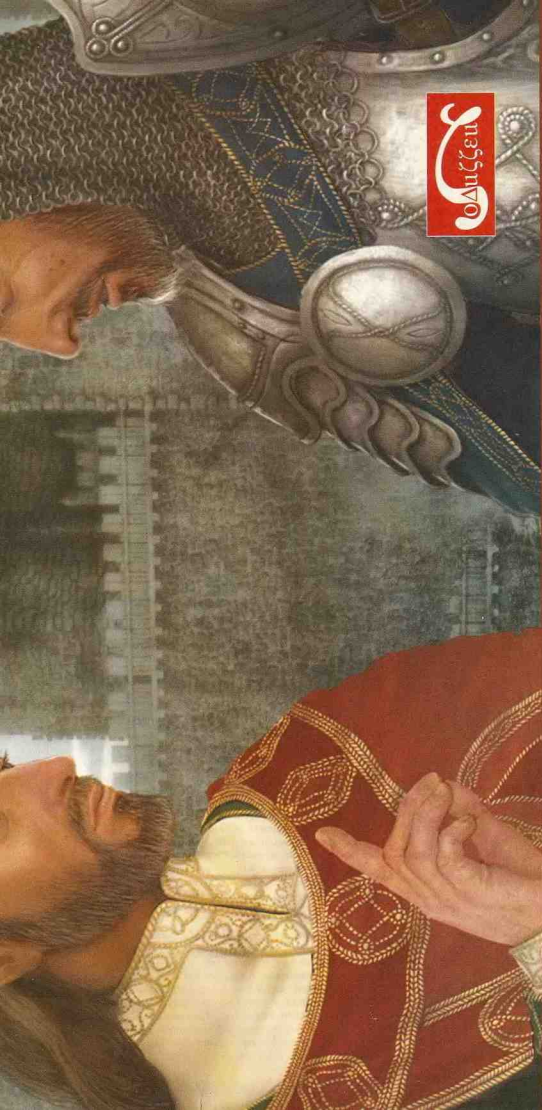
Именно так. Вы управляете Личностью, а не объектом и не главным героем.

Продолжение на стр. 18

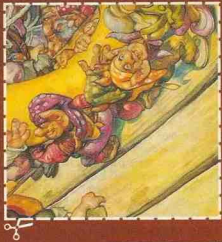
Крестоносцы

Рыцари чести





издано



СОБЕРИ
РИСУНОК
из 12 частей
и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала



«Окончание, начало см. на стр. 15»

Начиная от крутного плана, заканчивая скучными фразами — пере-
до мной предстает Великий Детектив во всем его великолепии. Уже
через минуту я начинаю открывать комплексовать — такое чувство,
что не я им управлю, а наоборот. В лучшем случае, являюсь неради-
вым напарником. Если нужно применить на улику один из базовых
предметов: лупа, ружька, кобля — Холмс всего лишь напоминает:
«Мне нужно кое-что...» Никаких капризных воплей: «Я не могу это
свершить!», «Незачем!», «Программа совершила невыполнимое действие
и послала невосполнимую утрату!» Шерлок как бы мягко корректиру-
ет Ваши действия.

Жуткое это дело — подходить к свидетелю, понимая, что Вы, по
эту сторону монитора, еще мечетесь в догадках и сомнениях, а он, Там —
уже намистил несколько гротескнейших парантов продолжения.

Еще более жутко — признавать за ним вполне резонное преимуще-
ство и радоваться малейшим собственным промискам таланта сле-
дователя.

Конечно, улики за Вас никто искать не будет. Равно как и выби-
рать, с кем из свидетелей говорить в первую очередь. Но ключевые
узнакомяния мне пришлось оставить Холмсу. Если найдете такой
геней криминалистики, что сможет думать с ним в унисон... Что ж,
тогда тебе, Геней, будет еще интереснее!

Не менее 50% успеха Шерлока — в озвучке (английскую вер-
сию не пробовал). Недаром Ливанов был, есть и, уверен, оста-

академичность, ничуть не навесает скуку, а наоборот, подстегивает иг-
року к действиям.

Ну, может быть, в пользу закрученности сюжета еще скажет тот
факт, что после получаса игры я подозревал двух человек, а после че-
тырех часов — всех. И недобро так начал поглядывать на Ватсона...

В конце каждого дня придется заново пересматривать свой взгляд на
ход расследования, отвечая на поставленные Холмсом вопросы, с при-
лагающимися в качестве доказательства уликами. А для легкой релакса-
ции и снятия комплекса неполноценности иногда придется поручить и
Ватсоном. Этот, в противовес Холмсу, крайне невыразителен и блекл.

Я настоятельно советую партизанам отложить аркадные обрезы в
сторону и спуститься в окопы. Если «рок'н'ролл жив», то жанр аван-
чур — «еще как!» © Лека Корнев.

— ...А вот тут уже не соврал, — действительно, дело к финалу,
а я никак не могу вычленил из общей группы подозреваемых убийцу.

— Да, я наблюдала за ходом Ваших мыслей, Кирилл, по передви-
жениям... хмм... главного героя. Страхается не гоняться за одним по-
дозренным, а постепенно складывать общую картину. И помните, убий-
ца, сам того не зная, зачастую становится главным свидетелем и при-
носит больше всего помощи в раскрытии преступления...

Я иду на кухню заварить еще кофе. На этот раз только себе. Ав-
томат ошты отключился, и приходится пользоваться электрическим чай-
ником. Отхлебнув для храбрости обжигающей «сдобочки» еще на кух-
не, заявляю с порога.

— ...Собственно, давно догадася, что убийца не мог справиться
своими силами. Теперь остается только...

Улыбка. Читаю в его глазах: «Не так громко, Кирилл. Чего добро-
го, спугнете подозреваемых».

Светаает. Ух, и затянула я со старей!

Выдерживаю треклятую паузу.

— А по какому делу Вы тут? Не для того же, чтобы мне помо-
гать? — скажи: «да того», скажи: «да того»!

Он не выпускает колючки дыма. Колючки дыма — прерогатива пи-
жонов. А оно бы очень помогло сейчас. Развезть паузу...

— ...По одному вопросу. Есть довольно неостojные дела в этом
Городе. Задюно решил заглянуть и проверить некоторые свои догад-
ки... Кстати, доктор сейчас далеко. Не хотите составить компанию и
побыть моим партнером до четырех часов вечера?

Колючко дыма.

А
лозунги.

И только когда он ушел, волосы на голове встали дыбом.
Чепуха персикового молока осталась совершенно нетронутой...

Ах да, нечто подобное я читал у Лукьяненко в «Геноме»!...

10 минут назад я сказал ему «нет» — и, возможно, буду сожалеть
об этом очень-очень долго. Может быть, всю жизнь.

В человеке заложен интереснейший парадокс — он так неистово
ждет Чуда, что в момент свершения отключается его. По инерции.

Мне еще предстоит хорошоко обдумать эту nochу.

По общепрошовой шкале «Шерлоку Холмсу» — четверка с твер-
дым плюсом и великолепная пятёрка в номинации адвентурной! Это я
по старой школьной шкале Рихтера... Пятибалльной.

Могу ли я советовать тем, кто не играет в квесты, попробовать на-
чать с «Серебряной сезими»? Нет, слишком велика ответственность...

Не буду говорить: обязательно! Скажу: рискните.

Видно, пора спать, — осознание произошедшего придет через неко-
лько дней.

Почему-то вспоминается лозунг «Нас багатол!» Хороший такой ло-
зунг. Но статичный. Нас много — и все. Как в анекдоте: «Залезет к
тебе ночью бандит — и что ты ему скажешь? Который час?»

Проходит революция, проходит чудеса, ну и? Дальше?

Замечательный лозунг был в рекламной кампании сигарет.

Сейчас отправлю статью Первому Даниле — и спать!

И не буду парить вам мозги: «Конечно же, вы не поверите, тому
что...» Конечно же, не поверите! Но сомнение, маленькое такое, за-
крадется — а вдруг... Кстати, лозунг: «Ми йдемо далі».

Именно так, мы идем дальше.



нется Холмсом всех времен и народов. Его голос буквально врас-
тает в текстуру, живет в персонаже, а внешнее сходство компьютер-
ного детектива со знаменитым актером только усиливает эффект.

К детализации крупных и обиходных планов никаких претензий. Фигу-
ражес крепко держат планку, подвиг ее в JCoE. То же самое — с ани-
мацией лиц главных героев. Хуже у героев помельче: тут и движения
более упругие, и губы сведены злобной судорогой. С анимацией бля-
ков беда, но я к этому более не возвращаюсь. Не все компании распо-
лагают гигантским бюджетом. Загадки элегантно вписываются в сю-
жет, как «хонда» опытного гонимца в поворот (в NFS U2), да так,
что иногда их не замечаешь. И этим выгодно отличаются от большин-
ства квестов, в которых понятие «головоломка» имеет не переносный,
а самый прямой смысл.

И, конечно же, ее величество АТМОСФЕРА. Описывать ее мож-
но до бесконечности, поэтому, всем гонимцам назову, буду краток:
«Геймплей построен так, что после каждого движения главных героев,
после каждого разговора со свидетелем интересно, чертовски интерес-
но, как же будет дальше! Праздника интриги закручена горлодо туре,
нежели в Jack the Ripper (не говоря уже о снотворно-седативных Law & Or-
der или CSI), и в последних сценах выстреливает гораздо сильнее».

И никакая мимолетность не может перебить удивительного ощущения,
что более ПОЛНОЦЕННОЙ детективной адвентуры (именно ее, родимой, а не квеста!) я еще не встречал. И музыка, несмотря на свою

Разработчики: TimeGate Studios

Издатель: Atari

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ минимальные: 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб
с аппаратным T&L видео;

✓ рекомендуемые: 2.0 ГГц, 384 Мб ОЗУ,
64 Мб с аппаратным T&L видео

Странно... [типа, intro]

Странно... Вот если посчитать, сколько же всего вышло игр по второй мировой, то наберется не менее нескольких десятков. Да что там десятков — сотня, не меньше. Разработчики же упрямо продолжают выпускать все новые и новые творения, посвященные периоду истории между 39-м и 45-м годами XX столетия. Экшены, RTS, варгеймы, скоро уже до квестов дойдет! Хотя был уже один такой... квест... «Штармид». Но это не в моей компетенции, пусть Талер думает. По-нашему пусть будет так: новая игра про WWII от TimeGate Studios — Axis & Allies. Прошу любить и жаловать.

Который час уже Гитлер стоял, склонившись над картой Европы. Молча смотрел, не отрываясь, на большое красное пятно. СССР. Сталин. Мы завоюем и их... Скоро... Надо только выждать.

— Хайло! — проговорилши вошедший офицер.
— Докладывайте, — сказал Гитлер.
— Экспедиция из Тибета вернулась. Вот знак Ассоциации Шинто, закрученные линии — символ солнца.

— Прекрасно, — Гитлер схило улыбнулся. — Закрутим линии в другую сторону, и назовем это Hasenkleuz.

— Свастика?
— Да, — ответил Гитлер. — И этот знак будет символизировать мощь Германии! А теперь оставьте меня!

— Так точно!
...Едва офицер ушел, Гитлер принялся двигать фишки, стоящие на карте. Все ближе и ближе к красному зареку...

Оси и Союзники

Общественно, Оси — это фашистский блок (кто подзабыл, напоминаю: Германия, Италия, Япония), а Союзники — антифашистский блок (да-да, СССР, Великобритания, Франция, США). Axis & Allies переводится именно как «Оси и Союзники» — название, казалось бы, банально до невозможности. Но вот что насчет игры? Сейчас и попробуем разобраться.

Итак, в Axis & Allies (далее A&A) есть пять держав, нет, супердержав, которые могут быть отданы вам в распоряжение: Германия, СССР, Великобритания, США и Япония. Италию обделили, но миссии, связанные с ней, в кампании есть. Что касается Франции, то хотя эта держава и входила в антифашистскую коалицию, в начале войны она была повержена и оккупирована нацистами.



SebastoKrotorIII
sebastokrotor@ukr.net

Раз уж речь зашла о кампании, нелишне будет описать и режимы игры.

Но начнем со сценария. Предлагается либо стенировать новую карту, либо играть на уже созданной. А создателями могут выступить как разработчики, так и вы. Да, вы не ослышались — причем редактор сценариев можно найти в главном меню.

Кампания. Две стороны, Оси и Союзники соответственно, плюс учебник. Что такое кампания? Подборка особо выдающихся сражений (читай: миссий) в разных частях света за разные страны. Между миссиями, если хотите, можете посмотреть отзывы на старых черно-белых фильмах (пропагандой так и разит, но иначе тогда не снимали) и ролики на движке игры.

А вот на режиме второй мировой мне хотелось бы остановиться и разорваться поподробней. Ибо передо мной предстало нечто очень смахивающее на... Medieval: Total War. Только не смотрите на меня как на полоумного и не крутите пальцем у виска. А как прикажете понимать разрезанную на области карту? А фишки с армиями и столицами? А походную систему? Дежа вю сплошное, да...

Но факт — первая игра серии Axis & Allies вышла в 1998 году... Плагнат ли это? Не знаю.

Какова же цель? Уничтожить все армии противника и занять все области. Как и в кампании, играть можно за один из противоборствующих блоков, но только одной страной. Разумеется, остальные страны блока будут вашими союзниками, то есть речи о захвате их территорий быть не может. За Германию/Японию играть сложнее, сами понимаете почему. Силы, типа, неравные — двое против троих.

Ресурсы тут целых три разновидности — деньги, деньги и деньги ☹. Начисляются в начале каждого хода. Доход от этих областей неодинаков, где больше, где меньше — видеть, сделано с осязкой на экономическую ситуацию тех времен.

Постройки, как в Medieval, строить нельзя. Здание всего одно — столица, и точка. В столице можно прикупить войска и провести исследование. Под словом «войска» подразумеваются различные виды армейских подразделений — пехота, танки и прочая, всего более де-



сяти видов разновидностей вооруженных сил. На карте войска — это фишки: пехотные полки выглядят как оловянные солдатики, танковые — ну точь-в-точь те металлические модели из далекого веселого беззаботного детства. Каждое подразделение за ход (ход, между прочим, тут — месяц) может перед-



винуться только на соседнюю область. Исследования — улучшения разных характеристик армии, типа атака/защита, скорость и им подобные. Каждое исследование длится час. Но стоит потратить столицу — забудете и о найме солдат, и об исследованиях. Кстати, столицы представлены фишками, изображающими самые известные строения каждой из пяти стран (для СССР — Кремль, для Германии — Рейхстаг и т.д.)

А что, спросите вы, если фишки передвинуты на территорию, где размещены части армии врага? Одно из двух: хотите — сдайте битву на автомат, хотите — лезьте в реалтай-



мовый бой. О нем и наша следующая часть статьи. После рекламной паузы ☺

Сталин стоял. Курил. Гитлер предал его. Подлец! Фашистский пес! Ему нельзя было верить. И вот сейчас он, этот ефрейтор-недоучка, поправ все заключенные договора о дружбе и ненападении, послал свои войска на Страну Советов. Ничего, мы дадим им отпор!

— Разрешите обратиться! — отклик Сталина от размышлений чей-то голос. Вождь обернулся и увидел Жукова, стоящего позади.

— Мне докладывают... — неуверенно начал фельдмаршал Жуков, — мы потеряли много людей...

— Плохо, — сказал Сталин.

Жуков счел, что лучше промолчать.

— А что боеспособны? — спросил Сталин.

— Много. Еще остались.

— Берегите их, — приказал Сталин. — Еще может быть война с США.

— А как же люди?

— Люди? Людей у нас много... Берегите боеспособных.

— Разрешите идти.

— Идите, — Сталин повернулся к окну. За окном стояла глубокая ночь, безоблачное небо сверкало тысячами звезд... Небо почему-то напоминало Сталину о родной Грузии. Надо было отогнать эти мысли. В первую очередь он — советский гражданин! Все в СССР — это советские граждане...

...Сталин подошел к карте мира, что была расположена на его столе. Вождь посмотрел на свои фишки, изображавшие войска... Он не решился их двинуть вперед, на врага.

Хенде хох!

Львиную долю игрового времени занимают реалтаймвые сражения. Да что там львиную, динозавриную ☺! Львы с тиграми нынче не в моде. Тут годзилла да кинг-конгов подавай.

Ну так вот. Главнейшее здание в реалтаймowych боях, святая святых — главный штаб. Без него не то что никак — совсем уж никак. Все остальные постройки выезжают отсюда. Да-да, именно выезжают. Все строения чудесным образом (секретные технологии, небось) возникают из маленьких грузовичков. Вы заказываете в главном штабе здание, оттуда выезжает грузовичок, вы выбираете место «развертки» — грузовик пропадает, а из воздуха вылетают разнообразные детали — оп, и постройка готова к употреблению. Но вернемся к нашему главному штабу. С ним связана еще одна штука под названием зона снабжения. ГШ имеет определенный ареал, в границах которого может осуществляться снабжение; оказавшись вне его, строение попросту не сможет функционировать. Разрешить эту проблему просто: построить склад.

Вообще, постройки условно разделим на три типа: штабы (aka headquarters), поддержка и оборона. В штабах можно формировать войска — пехоту, артиллерию и т.д. К ведомству поддержки относятся разнообразные склады и сооружения, где проводится апгрейд. Оборона — это ПВО, противопехотные бункера, пушки и им подобные.

Касательно юнитов, могу сразу обрадовать (а кого и огорчить): коллектив — форева, индивидуй — маст дай. Потому базовой единицей войска является взвод. Порадовало разнообразие — более десяти разновидностей: новобранцы, элитные отряды, бойцы противотанковых подразделений и т.д. Техника в А&А представлена артиллерийскими заводами и всего лишь пятью типами танков. Авиацию построить нельзя — придется лишь ограничиться указанием места бомбардировки или разведки. Кроме того, самолеты можно использовать как транспорт — для перевозок воздушно-десантных отрядов, коих покупать, кстати, надо в отдельном HQ. К флоту относятся крейсера и авианосцы.

Дабы улучшить характеристики ваших войск, следует проводить улучшения. Причем, большинство из них действует только на отдельные виды войск — к примеру, на пехоту или танковые части.

Все без исключения подразделения подвержены влиянию ролевых элементов, накапливая опыт и повышая уровень. Соответственно, показатели скорости, атаки и защиты полка с каждым уровнем увеличиваются. До какого максимального уровня могут прокачиваться армейцы, увы, сказать не могу, ибо дальние первого мои солдаты не добирался — сразу отправлялись к праотцам. Вот такой вот я негуманный, аморальный тип. Да, кстати, о морали. Тут все просто, много не скажешь: если боевой дух упадет ниже плинтуса, brave войска пустятся наутек. Отбегав на некоторое расстояние, они оправятся (по-видимому, все же имеется в виду «оправятся от испуга», а не то, что вы подумали ☺. — Прим. литрел.) и снова будут готовы к употреблению ☺.

Ах да, забыл сказать о спецоперациях! Под «спецоперациями» подразумеваются какие-то действия, направленные во вред

врагу либо в помощь вашей армии, согласно спущенному сверху плану. В зависимости от миссии и страны у вас в распоряжении четыре их вида. Пример — ковровая бомбардировка или засылка шпиона для разведки. Но они небесплатны. Боевой опыт, господства, в студии! Начисляется с течением времени или за боевые действия.

Бага перед нами RTS, получите три вида ресурсов: деньги, нефть и боеприпасы. Деньги начисляются по минутно, а количество нефти и боеприпасов можно увеличить, построив соответствующий склад. Захватив же город, вы приумножите все три вида.

Черчилль любовался телеграммой. Перечитал ее еще раз. «Япония готовит массивную атаку на американскую базу Перл Харбор в Тихом океане». Американскую! Черчилль микавал. Наконец-то он сможет подключить США, этот денежный мешок, к боевым действиям. Фашистский зверь продвинулся слишком далеко. А коммунисты никак не могут оказать нормального сопротивления агрессии.

А может... Позвонить? Предупредить Рузвельта? Спаси сотни человеческих жизней — и потерять тысячи? Нет, это недопустимо. Черчилль встал и подошел к большой карте Южного полушария. Взяв ручку, он обвел маленькую точку в Тихом океане, при которой значилось: Перл Харбор...

Generals (типа, приложение)

У каждой из держав в A&A есть четыре командующих на выбор — соответственно, четыре AI. Каждый из генералов (маршалов/адмиралов/фельдмаршалов — неужное вычеркнуть) имеет свое собственное, характерное поведение и тактику. Выбор командиров можно во всех игровых режимах, кроме кампании.

Рузвельт сидел в кресле, предаваясь размышлениям. Война разразилась внезапно, и слава богу, что она не коснулась американского материка. Да, мы можем предоставить кредиты, мы можем дать в долг, но терять своих людей... нет. Ни за что. Рузвельт взглянул на карту с фишками. Вот две фишки-танка направлены в центр Советов, а вот еще фишки-солдаты стоят на Украине и на Беларуси. А вот еще фишки... Интересно, коммунисты выстоят? Интересно...

Вдруг зазвонил телефон.

— Рузвельт на проводе.

— Сэр, президент... Перл Харбор уничтожен.

Двойное А

Касательно графики в A&A я вправе заявить (а как же — гласность и свобода слова ☺), что она находится на высоком уровне. Не ултра-хай, впрочем — так, просто хай. Похвалы заслуживают погодные эффекты. Буря в пустыне или льющий как из ведра дождь вызвали у меня положительные ощущения. Кроме того, понравилась миссия в разное время суток — днем, ночью и в сумерках. Ландшафт — разрушаемый. Разве что деревья можно валить бронетехникой. Кстати, деревья эти качает ветер, на том же ветру полочные флаги над зданиями. Смотрится эффектно, как по мне. Во время сдвиги механизированные отделения оставляют за собой клубы пыли и дыма, а также довольно реалистичные следы. Панорамы разрушенных городов вызвали во мне благоговейный восторг.

Варьяны, особенно на воде, выглядят отлично, но вот все без исключения виды техники взрываются одинаково — просто подлетают вверх. Звукоем и музыкальное оформление достойны, много тут говорить нечего. Похвалю, что каждая нация говорит на своем родном языке (и почти без акцента ☺).

А вот про AI, он же ИИ, говорить можно много. Две стороны медали. С одной стороны, враг стягивает войска в самые опасные точки, умело ставит оборонные сооружения, но в то же время некоторые части могут оставаться безучастными, когда в нескольких метрах от них кипит бой. Правда, стоит хоть одного вашему коню подойти чуть ближе, и вражеский полк уже бежит на выручку своим товарищам. Хочется сказать отдельное «спасибо» за возможность приказывать со-

юзническому AI: дескать, построй то-то там-то, атакуй то-то или то-то и т.п.

А после каждого успешно выполненного задания есть функция *сохранение фильма*, которая позволит подробно и разносторонне изучить вашу (и вражескую) тактику.

Император сидел, развалился на троне. Япония давно уже хотела отхватить лакомый кусок от восточных земель СССР. И скоро это будет осуществлено. Нет, даже не скоро. Очень скоро. Вот только разгромим США. А потом наши союзники — немцы и итальянцы — захватят европейскую часть Советов, и тогда мы ударим с тыла... Сладкие грезы императора прервал вошедший адъютант.

— Ты принес мне еще одно сообщение о нашей великой победе? — весело спросил император.



— Ваше величество... — адъютант медлил.

— Ну, что там? — император даже привстал.

— Ваше величество, — продолжил адъютант, — мы потеряли наш флот в битве за атолл Мидвэй...

8 (типа выводы)

Несмотря на мелкие недочеты, игра достойна вашего внимания. Чего стоит только режим *вторая мировая*... Total War во времена World War III Это стоит увидеть, говорю вам!

А особенно любителям военных стратегий. Мне кажется, парни из TimeGate доказали, что эта страшная тема еще не исчерпана... А Atari лагу редко издает... Дашь Берлин, блин!

P.S. Может, системные требования выглядят завышенными, но это не так. Дабы с комфортом играть в A&A, требуется компьютер с характеристиками где-то на уровне рекомендуемых системных требований. И желательно видеокарточку от ATI. А иначе — тормоза и подтормозки ☹ не дадут получить реальное наслаждение... Вот. Peace to all!

Бог сидел на облаке. Созерцал заход солнца. Под ним, как карта, расплавался мир. Везде горели огни — это пылали сражения. Бог скучал. Знакомая картина. Чуть что — и человечество само себя начинает кромсать на куски, брат идет на брата. Бог взял в руку фишку. Маленький иссиня-черный человечек с прилизанным пробормотом и смешными усами под носом. Тигар. Ему захотелось что-то с ним сделать. Но делать было нечего. Тогда Бог повертел в руках другую фишку. Красный. Сталин. Типичный восточный тиран. Вот из-за таких вот должны страдать миллионы людей. И ничего. Бог обвел глазами горизонт. За океаном перебивались всеми цветами что-то несуслазное. И это обнадеживало.

Кирилл ТАЛЕР & Maniac

КОСТИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ ОТ ВРЕДНЫХ АВТОРОВ

Мануал и графоманы

Замечательным мануалом, прилагающимся к игре, Elemental Games практически отобрала хлеб у графоманствующей редакции. А первая часть «КР» забрала еще и масло, которое полагалось на хлеб мазать. И какие теперь писать советы? И о чем? Если геймплей второй части практически не отличается от первой, а все нововведения замаскированы до дыр?

Но нашего брата-графомана не испугать развинутой документацией. Чтобы заработать практически виртуальный гонорар, мы решили пойти другим путем и построить рассказ, основываясь на собственном опыте, и на том, что никакие энциклопедии тыловых крыс не смогут передать в полной мере.

А в финале марлезонского балета с доминаторами мы все же позволим себе обещанную ложку дегтя, которая не вошла в первую статью. Ибо критиковать есть за что.

Собственно, прочитать перед игрой *Справочник рейнджера* и будет моей первой рекомендацией. Очень, знаете-ли, помогает!

Второй совет: слазьте на декек в «КР-1» и погоняйте там. Вспомните, так сказать, летные навыки и хватку торговца.

Далее советы не нумеруются, а идут сплошным потоком сознания.

Выбор

Не будем распространяться насчет рас, их преимуществ и недостатков. Об этом и так говорено-переговорено.

В предыдущей статье упоминалось о возможности микшировать сложность прохождения, расставляя на свое усмотрение тяжесть квестов, уровень ученых, разбор цен рынка, силу доминаторов и т.д. Если вы все же решили проходить на «харде» или «невозможном», подкорректируйте ученых до уровня «норма». Иначе рискуете закончить игру как раз к 3350-му году.

Быстрый старт

Едва ли не самое главное в «КР» — это хорошее начало, так сказать, быстрый и богатый старт. К сожалению, или, быть может, к счастью, разработчики все же оставили небольшую лазейку, позволяющую сколотить серьезный капитал в 25–40 тысяч условных кредитов в первые же месяцы игры! Как это сделать? Да очень просто (внимание: конфигурация вашего компьютера должна быть достаточной для проведения планетарных битв!)

Ни в коем случае не стоит отказываться от предложенного вам обучения. Вы получите от инструктора задачу по доставке медикаментов на ближайшую к звезде планету системы. Перед тем как вылететь, не постесняйтесь выложить на склад все что можете, оставив в недрах корабля лишь двигатель и топливный бак, без которых он не сможет взлететь. Расচিতив тем самым максимальное

количество места в трюме, летим выполнять задание, по факту завершения которого получаете рекомендацию заглянуть в торговый центр и закупить там по дешевке техники (количество которой мистическим образом увеличится до нескольких сотен единиц) с последующей перепродажей в тридорога на своей планете.

Если на то, чтобы забить опустевший трюм под завязку, не хватает денег, их можно добыть прямо на месте, поинтересовавшись у местного правительства на предмет наличия спецзаданий — вам обязательно будет предложено отыграть тренировочную планетарную битву. Вне зависимости от ваших стратегических талантов выбирайте битву с самыми жестокими условиями и, соответственно, самым выгодным вознаграждением — проиграть ее в любом случае невозможно. Поскольку в тестовой битве враги на вас не нападают и сами не ремонтируются, даже обладая абсолютной кривизной рук и пальцев, их можно задавить массой, хотя бы в несколько заходов. За победу вы получите порядка 4–7 тысяч денег (это не считая опыта, который пригодится в любом случае), которые необходимо пустить на закупку дополнительной партии техники.

Теперь дело за малым — ответить товар на родную планету и продать, после чего опять вернуться за добавкой. Всего, пока техника не обесценится или истекнет, можно совершить 2–4 ходки, которые и принесут вам искомые тысячи.

Рейтинг, корабли, движки

Многие из рейнджеров всенепременно захотят попасть в таблицу о рангах <http://www.rangers.ru/records/rating.php>. Для этого нужно сохранить свой финальный результат в текстовом файле (предлагается после завершения игры — перед строчкой с внутриигровым рекордом появляется маленькая кнопка наподобие форсажа). Остается ткнуть на ссылочку *Отправить рекорд*, что на официальном сайте «КР-2», и заполнить формы.

Также для тех, кто видит себя на первых строчках всевозможного рейтинга. Корпус с тоннажем от 900 до 1200 будет двигаться значительно медленнее базовой мощности двигателя. Более подробный расчет скорости — в том же мануале. На собственном горьком примере могу добавить: малоский корпус тоннажем 1205 (апреля) при полном комплекте слотов и мощности двигателя 1070 (апреля) выдавал скорость 392 только при пустом трюме (523 ед. пустого пространства). Поэтому лучше остановиться на тоннаже 800–900 (для экстремалов и загребущих хомиков — 1000), но выиграть на скоростных качествах корабля. Недостаток свободного места компенсируется артефактом «локализатор взрывной волны», позволяющим собирать с поверженных врагов (в большинстве случаев это касается доминаторов) легкие и достаточно дорогие девайсы. Впрочем, если повезло развиться на арт «пси-ускоритель» мате-

Разработчик: Elemental Games

Издатель: IC

Жанр: mix

Системные требования:

✓ минимальные: P 2.450 МГц, 128 Мб ОЗУ,

Hi-Color видеокарта;

✓ оптимальные: P 4.1-6 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

✓ рекомендуемые: P 4.2-4 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

совместимая с DirectX 9 видеокарта



риш», существенно повышающий скорость, можно пробовать и су-
пергиперзвуковые варианты.

Для торговли в начале игры сойдет и транспортный корабль с
хорошим движком, но обязательно расквасить только на рейнджера.

Из навыков в первую очередь следует начать такие базарные
скиллы, как *обманка*, *торговля* и *техника*. Первый позволяет по-
лучать больше вознаграждение за выполненные квесты. Второй —
увеличивает стоимость продаваемых корабельных систем. Третий —
снижает скорость износа оборудования. О боевых навыках *точности*
и *маневренности* на пару лет придется забыть. По-настоящему
они понадобятся только тогда, когда вы достаете до боя с до-
минаторами. Насчет *лидерства*... ИМХО, соратники чаще меша-
ют, чем помогают. Потому всегда летал в одиночку.

Бои с доминаторами

Оборона систем и бои в захваченных системах. В первом слу-
чае все более-менее просто — залатай корпус на планете,
вылетел, повоевал, вернулся на планету, починился, оставил
груз на складе, вылетел и т.д.

Гораздо более интересны схватки при подавляющем преимуще-
стве противника. Допустим, вы — беззащитный одинокий волк, ко-
торому позарез нужно в одиночку очистить систему, иначе он себя
уважать не будет. Или просто не хватает топлива на обратный пры-
жок, а гордость не позволяет начинать с сейва. Короче, придется
принимать бой.

Во второй части доминаторы респавнутся не так быстро, как кли-
сане, и если, прилетев на смертный бой, вы обнаружите всего 3 ко-
рабеля противника, значит, тут до вас уже пошурали рейнджеры
или военные. Ближе к началу игры лучшей тактикой является бес-
смертный 99-й прием карма (изматывание соперника бегом) в на-
дежде, что часть доминаторов отвлечется на другого рейнджера,
случайно залетевшего за нодами. На «полеты вокруг солнца» до-
минаторы не ловятся, мало того — облетают звезду, окружая ваш
корабль. Потому придется бегать из угла в угол.

К середине игры, когда брони+генераторы защиты позволяют
держаться против робо-армий достаточно долгое время, но ору-
жие еще не так сильно, можно воспользоваться следующим *хитрым*
приемчиком.

Во время боя подбираются несколько мощных, но очень габарит-
ных орудий доминаторов. Если этого не происходит, тяжелую эк-
випировку вводит хакаерская программа «аварийный сигнал», и, как
правило, он выбрасывает пушку. Теперь у нас есть сильный орудий-
ный комплекс, но перегруз корабля равен, например, —100, скорость,
соответственно, нулевая. А убежать нигуда и не нужно! Ставим до-
минаторские пушки на место своей «молотки» и, зависнув в про-
странстве, справляемся с противниками. Эффективный прием для хо-
рошо бронированных корпусов с прокачанной «техникой». Вызов всех
орудий в этом случае через клавишу **Е** (не путать с «Ю»).

Хитрый тактический прием «Вста и стреляй» полезен в целом.
Ибо корабль на автопилоте имеет обыкновение совершать маневр
прямо в гущу вражеского флота, теряя из вида объект атаки. Ли-
бо долго летать, держа противника на расстоянии самого дальнего
бойного и слабенького орудия.

В гиперпространстве чудеса акробатики показывал Maniac, летая
задом наперед, что существенно увеличивало огневую мощь корабля.

Планетарные бои

Терроны (зеленые) немного посильнее калеров (синие), а бла-
зеры (красные) сильнее тех и других. Более того, робот-бла-
зер сильнее вашего при совершенно равном вооружении при-
мерно в 1.5–2 раза.

Смысл планетарных боев предельно прост: строительство робо-
тов (за ресурса), захват заводов (производящих ресурсы), унич-
тожение противника и захват заводов противника. Шах и мат —
захват неприятельской базы.

Подбор брони/оружия для робота чем-то схож с выбором кораб-
ля. Легкие и малобронированные корпуса имеют всего один орудий-
ный слот. Такие эконим-роботы исполняют роль скаутов-разведчиков
в первых миссиях. С их помощью в самом начале миссии завоёвы-
-

ются заводы без защитных турелей. В более сложных миссиях про
«бесхозные заводы» придется забыть — даже одной турели хватит,
чтобы разнести «скаута» на атомы. В этом случае захват осуществля-
ется группой в 2–3 робота с обязательным «ремонтником».

Корпуса для более сложных миссий — три орудийных слота ми-
нимум. Я пользовался только «хай-теком» с четырьмя слотами, упо-
ывая на «лучше меньше, да лучше» (четырёхслотовый «хай-тек» —
штука недешевая). Кроме корпуса придется выбирать пашу/юги
(скорость, броня) и причиндаль на башку (радар, дополнительная
броня) и в запальный слот (ракетица, бомба).

Из оружия — наиболее предпочтительны *ракетицы* и *плазма-
ганы*. Первое — убийственный урон, второе — сильный урон+вы-
сокая частота стрельбы. Предполагаемый «вечерний костюм» робо-
та для сложных миссий: скоростные пашни, четырёхслотовый кор-
пус, 3 ракетицы/3 плазмагана по вкусу, «шапка маневренности»
и ракетница (бомба очень дорога!)

А как же четвертый орудийный слот, спросите? *Разрядник!* Ору-
жие, на несколько секунд выводящее противника из строя. При су-
бимедийном ритме геймплея это содвинная форма для ваших войск. Плюс
обязательный робот-ремонтник с тремя-четырьмя слотами «ремонт-
ных дронов» к каждой боевой группе. А лучше — два ремонтника.

И помните: захватив завод в «горячей точке», немедленно отстра-
ивайте ракетную турель! Единственный способ противостоять бла-
зерам — это мощные защитные турели по всей линии фронта плюс
ремонтник в поддержку.

Ложка дегтя

От игры осталось ощущение очень качественного, шедеврально-
го... ааааа. Доминаторы как же капили воды похожи на «брать-
ев» по агрессии — класан. Та же форма кораблей, те же пять
разноцветностей, та же тактика. Вплоть до «менталов»: лучшее —
враг хорошего, и уходить от схем, принесшей компании
славу, в поисках сомнительной новизны ребята не захотели. Еще и всю
боевую пришло бы же заново переделывать, да и баланс с нуля прописы-
вать... Все понятно. Но ощущение вторичности остается.

Сюжет, похожий как две капли воды на первую часть. Причем,
если в «КР-1» имелась некая сюжетная линия (встреча с гибнущим
астронавтом, разговор на пиратской базе с рахасанским архивом-
цем, неожиданная смелая развязка), то во второй части нас про-
сто послали «мочить по сортам работ». Я все ждал какого-то
интересного поворота, по крайней мере — оригинальной концовки.
Не-а. Три «батьки» доминаторов (кроме разве что Келсера) пока-
зали себя на редкость тупыми однобитными железяками. И полу-
чилось, как в анекдоте про поручика Ржевского: «Детей не лю-
блю. Но сам процвечел...» Процесс, да — 11 баллов из 10 возмож-
ных. А финал пресный и неувеселительный, увы. Повезло, что угрюмое
впечатление от концовки скрапивает отличный заключительный ро-
лик, возвращающий меня к тем временам, когда половина Союза
перлась от м/ф «Ловушка для кошек» как мыша от сметаники.

Вывод и хит

А нетути вывода! Он уже состоялся неделю назад. Феномен,
шедевр, играли? — кууу! — будет издаваться на Западе и
все такое... А сюжет... Его отчасти сам рейнджер и соз-
дает, так что — отчасти все в наших руках.

Хит, угу: в начале игры, когда доминаторы давят и гнобит, —
не постесняйтесь посетить единственный бизнес-центр и взять са-
мый большой кредит! С вероятностью в 60% вскоре на эту систе-
му нападут доминаторы и разложат «осередок бизнесу» на кварки.
И ваш долг автоматически... аннулируется! (Плохаю ухмыляю-
щийся смайл) Я три раза такую аферу проворачивал.

А можете и сами попробовать раздолбать бизнес-центр, если на-
стоится хватить (родной брат первого смайла).

Потихоньку начинаем ждать «КР-3». Вот там все перевернется
с ног на голову...

Резюме все-таки: каким ты был, таким ты и остался. Но ты и
дорог мне такой.

Нам.
Всем.

KirovSebastoKrat0rIII sebastokrator@ukr.net

Койоты

SebastoKrat0r III feat. Teo

МИК (в лице SebastoKrat0r'a III): *Доброго времени суток! Представьтесь, пожалуйста, и назовите свое место в команде.*

Teo: Здравствуйте. Имя — Федор, в миру же зовут Teo, должность — директор компании Arise.

МИК: Как и когда возникла компания Arise?

Teo: В мае 2002 года мы организовались с целью делать игры и начали делать. Осенью 2003 года компания Arise появилась официально.

МИК: «Койоты» — ваш первый проект?

Teo: Сначала мы делали стратегию. Назвалась она Arise. Потом стратегия плавно трансформировалась в стратегию с элементами RPG. Затем элементов RPG стало больше, стратегии меньше, и в конце концов у нас начала вырисовываться RPG. Набравшись опыта и реалистично подойдя к вопросу, мы решили, что на RPG у нас сил не хватит, и проект заморозили. Прислушались к «Койотам» и успешно их завершаем. В дальнейших планах — все-таки сделать полноценную RPG.

МИК: Ознакомившись с информацией о «Койотах» на официальном сайте игры (games.le.ru/desert_law), я понял, что мир игры чем-то напоминает мне мир... Fallout. Стоит нам взглянуть на предисторию: Бог разгневался на человечество и ниспослал на Землю дождь из горящих камней — кто успел, тот спрятался в Убежищах, а когда люди вышли оттуда, то увидели вместо цветущей земли выжженную пустыню. Как вы смотрите на эту точку зрения?

Teo: Мир Fallout — это на самом деле мир художественного фильма Mad Max. Броня и дробовик, которые игрок получает почти в начале игры, — точная копия из второй части «Безумного Макса». Если присмотреться внимательнее, то можно найти и больше совпадений. Но мир «Безумного Макса» не является чем-то уникальным, а всего лишь один из возможных вариантов жизни после ядерной войны.

Действительно, мир «Койотов» очень похож на мир Fallout. Потому что он тоже навеян «Безумным Максом». И, я думаю, любой проект «после хорошей ядерной войны» будет напоминать Fallout. Вот такая это была замечательная игра.

МИК: Как известно, действие игры происходит в Аризоне. Не могли бы вы поподробней описать окружающий игрок мир? И какова конечная цель игры, а также какие невзгоды придется пережить на своем жизненном пути главному герою?

Разработчик: Arise

Издатель: IC

Жанр: РТС с элементами РПГ (или наоборот)

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

Дата выхода: ориентировочно — январь 2005

Teo: Окружающий игрока мир — это новый Дикий Запад. Кто сильнее, тот и прав. Вместо лошадей — машины, вместо револьверов — пушки и крупнокалиберные пулеметы. Банды отборных негодяев косят по бывшей Америке и терроризируют местных жителей.

Цель очень простая — навести порядок. Все плохие должны быть побеждены и поставлены на место. Но не все так просто... Сюжет игры разрабатывался на протяжении полугода, несколько раз менялся достаточно кардинально, пока не получилось то, что нам понравилось. Я помню только одну стратегию, где так же тщательно подходили к этому вопросу. Вообще, в мире «Койотов» огромную роль играют машины. Типа так: Бог разделил человека и машину, и с тех пор каждый человек в мире ищет свою половину — автомобиль. Так они там и живут.

МИК: А находят?

Teo: Ну, может быть, думают, что находят, а, может, и на самом деле находят.

Это сейчас интересно найти себе спутницу жизни, чтобы было с кем и было что, а в то время самая лучшая спутница жизни — машина с большими колесами и пушкой попогромней!

МИК: Насколько велик мир? Ну, там, сотни населенных пунктов и т.д.?

Teo: Населенных пунктов много, но это все мелкие деревни. Есть люди, что в останках городов живут. В общем-то, поселений таких, да деревьев много, а вот людей — мало.

Bonny [solo]

My name is Bonny, folks! И я собираю историю мира, в котором живу. Зачем? Так мне захотелось и это мое право! Цените, пока я жива, вот мой ответ вам!

И вот вам рассказ номер один.

Первый Ангел вострубил, и сделали град и огонь, смешанные с кровью, и пали на землю; и третья часть деревьев сгорела, и вся трава зеленая сгорела.

Второй Ангел вострубил, и как бы большая гора, пылающая огнем, низверглась в море; и третья часть моря сделалась кровью, и умерла третья часть одушевленных тварей, живущих в море, и третья часть судов погибла.

Третий ангел вострубил, и упала с неба большая звезда, горящая подобно светильнику, и пала на третью часть рек и на источники вод. Имя сей звезде Полюнь; и третья часть вод сделалась полынью, и многие из людей умерли от вод, потому что они стали горьки. Четвертый Ангел вострубил, и поражена была третья часть солнца и



третья часть луны и третья часть звезд, так что затмилась третья часть их, и третья часть дня не света была — так, как и ночи ...

SebastoKrator'III feat. Тео

МИК: Кем будет главный герой игры? Мы сможем управлять только им?

Тео: Главный герой — Брэд. Веселый парень, которому плохие люди не дают спокойно жить. Вот он и решает навести порядок. Брэд следует трем, так сказать, заповедям:

- 1) пыгается бить бандитов;
- 2) добывает тачки и патроны;
- 3) старается найти топливно.

Как это обычно бывает, у главного героя есть друзья и товарищи, которые помогают ему в нелегкой миссии. Им тоже можно будет управлять. Есть миссии без главного героя, игрок воюет другими персонажами.

МИК: Так ни с того и ни с сего хочет навести порядок? Вот сидел он, и вдруг в голову стукнуло искоренить зло, аки святому агнцу, вздымающему жем Добра на злые головы?

Тео: Конечно же, «с того и с сего». Спалили его деревню — жить больше негде, девушку украли. Ясное дело, надо отомстить... Потом все это перерастает в заварушку побольше.

МИК: Побольше? То есть охватившую всю Аризону?

Тео: То есть до почти государственного уровня. А до этого были просто разборки банд.

МИК: Государство? Так там же... ну, как... анархия должна быть... После дождика-то оиненного...

Тео: Так и есть. Но дальше деревни и прочие населенные пункты начали объединяться, ведь уже пришло время.

МИК: Против бандитов?

Тео: Ага, как раз против них.

МИК: Чуть раньше вы сказали, что «все не так просто». А что же тут такого сложного? Глаз-алмаз, пистолет за поясом, рука не дрогнет...

Тео: Вот-вот, именно «пистолет за поясом». Вроде как: плохие — это те, кто ходит с пистолетом и убивает людей. Ты же уничтожаешь плохих — значит, тоже ходишь с пистолетом и убиваешь людей.

МИК: То есть, это сложно для совести?

Тео: Да не только. Вот ты хочешь убить главного бандита, от которого всем плохо. А твои люди говорят, что не будут с тобой этим заниматься, потому что ты сам такой же.

МИК: И что? Придется делать миссию самому?

Тео: Секрет. Но просто все равно не будет ☹.

МИК: Будет ли в игре ролевая система? Если да, то раскажите о ней, пожалуйста, поподробнее. Сможет ли игрок «прокачивать» персонажа, а топ, в свою очередь, улучшать какие-то способности/навыки?

Тео: Смотря что понимать под «ролевой системой». Если это «отыгрыш роли», из чего и пошло сокращение RPG, то он у нас есть. Как, например, в «Думе». Если это «свободный отыгрыш роли», то такого у нас нет. Как и во многих «официальных RPG». Но под RPG мы понимаем нечто большее. Сюжет, персонажи, опыт и уровни, множество заданий — все это у нас есть.

Все персонажи, находящиеся под управлением игрока, набирают опыт и повышают свой уровень в течение всей игры. Чем выше у героя уровень, тем лучше он управляется со своей машиной: лучше ездит, точнее стреляет... Герои, конечно, переходят из миссии в миссию. И чем больше игрок умеет врать и чем больше выполнит заданий, тем проще ему будет в дальнейшей. На легком уровне сложности это не критично, но на сложном уровне прокачки придется уделять внимание.

МИК: Но очков распределения не будет?

Тео: Нет.

Вонны [solo]

История номер два, ребятки.

Раньше люди жили в каменных джунглях. Солнце заслоняли высоченные каменные глыбы, а люди жили в их тени. И был среди них человек, который мог ходить по этим глыбам и летать от одной к другой. Звали его Президент. Он сидел за порядком и наказывал плохих людей. Но однажды люди прогне-

вали Президента и он ушел от них. Люди начали воевать друг с другом и убивать друг друга. И Солнце взорвалось и погасло, и наступили Темные Времена...

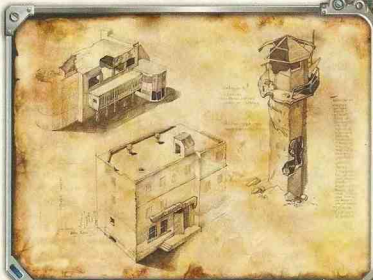
SebastoKrator'III feat. Тео

МИК: Бои будут пошаговыми или реалтаймовыми? Опишите, пожалуйста, саму процедуру боя. И еще: с кем будет сражаться главный герой, и почему?

Тео: Бои реалтаймовые, с возможностью паузы. Если вы видели «Бандитриг», то можете представить наши бои. Мало позиционной войны, много маневров. Правильное использование техники и терос.

Как я уже писал выше, герой сражается с бандитами в частности и бандитизмом вообще. Почти как Глеб Жеглов. Например: мирный поселок осаждают бандиты. Брэд и поселенцы договариваются о взаимопомощи, управление передается игроку, и требуется отбить атаки банды и помочь поселенцам переехать на более спокойное место. За помощью местные на-зывают Брэду и его товарищам полные баки топлива.

МИК: Топливо? Это ресурс?



Тео: По правде говоря, нет. Нет строительства — нет и ресурсов.

МИК: Но без топлива никак?

Тео: Ну... есть миссия, без которой — добыча топлива. Пока не выполнишь эту миссию, дальше пройти не сможешь. То есть да, без топлива никак ☹.

МИК: Что-то мы отклонились от темы... Вот враги — это только бандиты, или, кроме них, еще какие-то мутанты в-ля «Фоллаут» и другие постапокалиптические игры?

Тео: Мутантов в игре нет, только в историях ☹. Все вражины — либо маленькие человечки (редко), либо вражеские машины.

МИК: А вот технике хотелось бы уделить особое внимание. Какие виды машин будут в игре, и чем они будут отличаться друг от друга? Каково предназначение техники в игре? Да сможет игрок покупать топливо (а раз уж об этом зашла речь, то будут ли в игре какие-то другие ресурсы, и на что их можно будет потратить)?

Тео: Всего разных машин в игре — 46. Вся техника условно делится на классы: скауты, слоны, бойцы, стрелки. Плюс особая техника. Плюс По-Настоящему Огромный Секретный Грузовик!

МИК (перебивая): По-Настоящему Огромный Секретный Грузовик? Это что вообще такое?

Тео: Это секрет № 2 ☹.

МИК: Ну хотя бы как он выглядит?

Тео: Выглядит как большой грузовик ☹. Продолжим же. Скауты обладают хорошей маневренностью и могут развивать

высокую скорость. Хороши в разведке. Слон — очень хорошо бронированная машина. Используется для всехких прорывов обороны и отвлечения огня на себя. Стрелок — машина с классной пушкой. Может стрелять далеко и больно. Боец — что-то среднее. Основной вид техники. Все ресурсы игрока в игре — техника и персонажи.

МИК: Раз уж речь зашла о машинах, то сколько игрового времени главный игрок проведет в железном коне, а сколько — будет ходить (плавать/ползать/летать) — ненужное вычкрнуть).

Тео: По большей части ездить. Но есть разные миссии, где надо бегать и ползать героями. Например, бандитская база. Стоят палатки, машины. Сами бандиты сидят в палатках. Герои прокрадываются в центр базы мимо часовых, прыгают в пустые машины и радостно расстреливают выбегающих водителей — таким образом без ничего захватывают много вкусного. Приблизительно 70% игры — ездить в машине и 30% — ползать и бегать. Где-то так.

МИК: Будет ли в игре оружие и обмундирование, которое сможет надевать на себя игрок?

Тео: Можно так сказать, что машина героя и есть его обмундирование. Выжить без хорошей машины с доброй пушкой в игре очень тяжело. По поводу отношения персонажей игры к машине можно почитать на официальном сайте.

МИК: Тачки можно улучшать?

Тео: Тачки можно улучшать героями. Засовываешь героя в машину — машина улучшается. Менять запчасти и т.п. — нельзя. Ну, чинить еще можно побитые тачки.

Bonny [solo]

История номер три.

Вот что я услышала недавно в баре, вам будет интересно.

— Я тебе говорю, разгневали люди Господа нашего, и он отвернулся от людей. Сгорела кукуруза, а с неба упали горящие камни. С неба упала звезда, которая высушила всю воду в Проклятых Землях, и все люди там умерли. Поднялась огромная туча, которая задушила всех оставшихся...

— Как же все? Откуда же тогда люди снова появились?

— Как хорошим людям Господь позволил спрятаться в Убежищах!

— Чо?

— Убежища — специальные подземные норы...

SebastoKrat0r'III feat. Тео

МИК: Насчет графического движка: известно, что это переработанный движок небезызвестного «Блицкрига». Какие технологии он будет поддерживать?

Тео: Все же, что и «Блицкриг». Нам пришлось вносить много мелких изменений в движок, но основные части мы не меняли.

МИК: А почему выбор пал именно на «Блицкриг»?

Тео: Потому что это — русский движок, созданный именно как движок. Вроде как больше таких нет. А за бутром брать движки дорого и неудобно. Первоначально мы делали именно стратегию, и движок от «Нивала» нам очень подходил. Дальше идею мы развили, добавили героев, способности, на картах появились квесты, диалоги. И получились так, что мы сделали то, чего сами нивалоовцы, скорее всего, не ожидали ☺.

МИК: Звучное оформление игры: какое оно будет? И что за мелодии нас ожидают?

Тео: Представьте себе Дикий Запад. Пустыни. Борьба за выживание.

МИК: Что вы можете рассказать интересного про Искусственный Интеллект?

Тео: Искусственный Интеллект не шалит! Оказывает достойное сопротивление игроку, но сильно не унимает. Все-таки это игра, а не соревнование интеллектов.

МИК: То есть стандартный туловатый РТС-ИИ?

Тео: В точку. Это уже давно решенный вопрос. Можно сделать хороший качественный ИИ, который будет действовать лучше, чем человек. Но кто с ним играть будет? Лично я точно не буду. Мне не интересно все время проигрывать ☺.

МИК: А командные действия?

Тео: Отсутствуют. Он просто всеми юнитами на тебя нападет. Конечно, дальнотбойным стрелает издали, препятствия оббегает и все такое, но не больше.

МИК: В игре будет мультиплеер?

Тео: В данный момент мультиплеера в игре нет. Главное в игре — сингпайл.

МИК: А патчем не собирается добавлять? Или аддоном...

Тео: Вряд ли, вряд ли.

Bonny [solo]

Подслушала недавно, не буду говорить где. История номер четыре.

...Так, что там у вас было в последнем налете?

— А а-а, мы там деска одного взяли, как-то он коряво разговаривал. Михаэль вроде... Не помню, мы его почти сразу шлепнули.

— Почему?

— Да врал сплошь... Говорил, что тут раньше проводились эти... «Тонки»!

— «Тонки»!

— Это куда куча машин ездит по круту, ну, кто быстрее проедет сколько-то там кругов.

— Брехня! Что мешает остановиться да и поджарить всех гончиков из пушки?

— А не было на тачках пушек! И брони тоже!

— Это что за тачки тогда такие?

— Вот такие тачки. А еще куча людей смотрела на эти тачки, бензином плали!

— Ну, блин...

SebastoKrat0r'III feat. Тео

МИК: Ориентировочные системные требования? Думаю, многим они будут интересны.

Тео: Практически те же самые, что и для «Блицкрига». Минимальные — это Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1, Pentium II 366, 64 Мб ОЗУ, 8 Мб видео.

МИК: Дата релиза игры — это...

Тео: Ориентировочно — январь. Все зависит от скорости отладки и балансирования миссий. Как только мы будем готовы — игра выйдет. Об этом обязательно заранее сообщит общественности наш издатель — фирма IS.

МИК: Вы хотите еще что-нибудь добавить (осталось ли еще какие-нибудь нерассмотренные нами аспекты игры)?

Тео: Скорее всего, что-то осталось нерассмотренным. Полное представление об игре можно получить, только поиграв и игру.

Главное же, чего мы хотели добиться, — создать особенную игру, а не примитивный клон. Вспомнить игру, похожие на нашу, я не могу. Нельзя утверждать, что их нет, но я не помню ничего подобного. Мы очень надеемся, что наша игра доставит удовольствие многим игрокам и оправдает их надежды.

МИК: Спасибо вам БОЛЬШОЕ за ответы. Мы жееаем вам в первую очередь удачи, а все остальное — приложит-ся ☺.

Тео: Пожалуйста. Заходите к нам еще ☺.

SebastoKrat0r'III [solo] — outro

Ну, что я могу сказать? Может ли эта игра претендовать на лавровый венок? Я думаю, имеет все шансы. Постаревшие пейзажи, использование техники, развивающийся как комикс сюжет, около 30-ти миссий, управление группой персонажей... Оригинальные идеи есть, главное сейчас — их не забыть. Мне же остается пожелать Arise еще раз удачи. На этой оптимистической ноте мы заканчиваем наше интервью. Вот так вот...

Peace!

Автор выражает огромную благодарность компании Arise и Тео лично.

В статье использованы материалы с официального сайта «Кодотов» (games.ic.ru/desert_law).

P.S. Бонни — это одна из героинь игры.

Владимир УСТРОЙ aka stalker stalker_evil@mail.ru stalker_evil@yandex.ru

Видеоохрники АТІ

Перемен требуют наши глаза...

Виктор Цой

Все мы время от времени погружаемся в миры «виртуальной реальности», завлекающие нереальными красками и сверхспособностями, ограниченными лишь фантазией разработчиков. Очень часто мы (по крайней мере, я ☺) проводим бессонные ночи у монитора, чтобы еще раз бросить взгляд на пуст и виртуальное, но от этого не менее прекрасное небо «Морровинда» или умопомрачительные тени третьего «Дума»...

Согласитесь, мы покупаем более дорогие и мощные видеокарты только и единственно для того, чтобы еще реальнее выглядела картинка на мониторе, увеличилось количество fps, и можно было еще глубже нырнуть в новый, пуст и ненастоящий мир.

Из компаний, производящих чипы для современных видеокарт, канадская компания **ATI Technologies Inc.** является самой старой — с момента ее основания прошло уже ни много ни мало 19 лет... Сегодня ATI занимает одну из лидирующих позиций (по данным за четвертый квартал 2003 года — почетное второе место после Intel, опережая NVIDIA аж ☺ на 0.2%) на рынке видеочипов. И если с историей ее главного конкурента NVIDIA вы уже могли ознакомиться в статьях Антона Токаревского («NVIDIA вчера, сегодня, завтра» (МИК № 35 (93), 37 (95), 40 (98), 42 (100), 1-2 (111-112)), то теперь вам предстоит узнать побольше и об ATI.

Давным-давно...

А точнее, в 1985 году эмигрантом из Гонконга Кьюком Иен Хо и его друзьями Ли Лау и Бени Лау (нет, они

не родственники ☺) была основана небольшая компания ATI. Хо, совсем недавно приехавший в Канаду, по образованию был инженером-электриком и успел у себя на родине поработать в трех достаточно известных компаниях. Но, несмотря на это, найти работу в Канаде он не смог из-за «недостатка профессионального опыта». Когда была выпущена «Макинтош» с графическим интерфейсом, Хо абсолютно правильно оценил ситуацию и заложил основу будущего гиганта графической индустрии. Изначальный капитал компании составлял \$300 тыс., а в штате было всего шесть человек. «Работу секретаря, дежурного в приемной и отдела поставок выполнял один человек», — рассказывает Хо. У компании тогда еще не было средств на собственное производство микросхем, и ATI заказывала схемы на одном из калифорнийских заводов; сама фирма занималась исключительно разработкой графических чипов.

Одной из главных проблем молодой канадской компании на тот момент была неизвестность. Да, ATI разработала свой графический процессор, однако она была всего лишь маленькой, никому не известной фирмой. Первоначальный капитал был потрачен менее чем за четыре месяца, но, на счастье Хо, на выручку ATI пришла Overseas Union Bank of Singapore, предоставивший Хо кредит в размере 300 тыс. долларов, позднее увеличенный до 1.5 миллионов.

Во второй половине 1985 года ATI наконец умбинулась удача — их графический процессор приглянулся известной компании Comptondore, заказавшей огромную партию их графических процессоров. К концу первого года своего существования ATI заработала около 10 миллионов долларов.

Хо быстро научился привлекать и удерживать крупных клиентов, стремившихся оснастить свои компьютеры мощными графическими процессорами. Ни о какой трехмерности речи тогда еще не шло.

Rage и компания

К началу 90-х годов прошлого столетия лидирующие позиции на рынке графических карт занимали ATI, Matrox, Trident и 3D. Кроме того, было не-

сколько фирм поменьше, вроде Rendition, заметно уступавших вышеперечисленным. Все различия в «крутости» видеокарт, как это ни смешно, состояли исключительно в скорости отрисовки графического интерфейса.



Рис. 2

Появление на рынке молодой и наглой компании 3dfx Interactive, равно как и выпуск ею первой графической карты, работающей исключительно в 3D (трехмерный ускоритель и обыкновенная графическая карта устанавливались отдельно), фактически произвело революцию на рынке видеокарт. В результате 3dfx навеки оставила свое имя в истории развития высоких технологий, а 3D-ускорители на несколько лет начали называться 3dfx'ами...

Как ни странно, почти никто из старых лидеров не осознал важности момента — они продолжали неспешное развитие архитектур своих графических чипов, и лишь ATI и Rendition попытались было «вступить в бой» с 3dfx Interactive.

Итак, в начале 1997 года ATI предприняла первую попытку прорыва на рынок 3D-акселераторов, официально представив чип **Rage II (рис. 1)** и несколько его модификаций. Изготавливался Rage II по 0.5-микронной технологии (кроме модификации Rage IIc, создававшейся по 0.35-микронному техпроцессу) и имел частоты чипа/памяти 60 МГц и 83 МГц соответственно. Кроме того, он на аппаратном уровне поддерживал Z-буфер.

Rage II имел только двух серьезных конкурентов — Rendition Verite V1000 и 3dfx Voodoo, которым он заметно уступал в плане производительности (особенно Voodoo).



Рис. 1

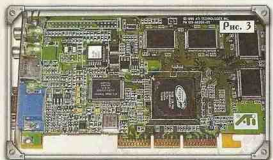


Рис. 3

В 1997 году ATI попыталась взять реванш, выпустив чип **Rage Pro** (рис. 2), намного превосходивший своего предка. Rage Pro производился по 0.35-микронному техпроцессу (версии Rage XC и Rage XL — по 0.25-микронному). Он обеспечивал скорость заполнения около 45 мегапикселей в секунду, аппаратно поддерживал тримейную фильтрацию и большие текстуры, частоты чипа составляли уже 75 МГц, а памяти — 100 МГц. Кстати, именно с выпуском этого чипа у ATI начались головные боли из-за «кривых» драйверов. ATI попыталась исправить ситуацию, выдав на-гора некие... хм... турбо-драйверы, которые должны были обеспечить скачок производительности аж на 40%, но... Не судьба. Эти драйвера оказались немногим лучше предыдущих, по-



Рис. 5

тенциал чипа так и остался нераскрытым. Оправившись после провала с NV1 компания NVIDIA также вступила в «кровавопролитную» битву с 3dfx, причем сделала это весьма успешно. Любопытная деталь — NVIDIA в этой борьбе полностью игнорировала устоявшийся стандарт Glide, с которым работали видеокарты 3dfx. NVIDIA делала ставку на OpenGL, к тому времени уже снимавший себе популярность, и на DirectX, обзаведясь поддержкой Microsoft. Попыталась вновь выйти на рынок некогда знаменитая S3, но ее чипы S3 Trio3D всевозможных вариантов полностью «провалились» по сравнению с конкурентами.

В 1998 году ATI представила широкий массам чип **Rage 128GL**. Чип производился по 0.25-микронному техпроцессу и имел шину шина памяти 128 бит, в отличие от

своих предшественников. Частоты составляли 103 МГц для чипа и столько же для памяти. Это странно, но новый чип ATI проигрывал Riva TNT и Voodoo 2 в 16-битном цвете, обходя их в 32-битном. Никуда не делась и проблема драйверов... Почему-то именно Riva TNT считается самой крутой видеокартой 1998 года, несмотря на отставание от Rage 128GL, и совсем уж громадный отрыв Voodoo 2 в SLI-режиме. Кстати, в 1998 году на рынок наконец-то вышел Trident, Matrox, Intel, и вновь — на этот раз более удачно — S3.

(Была выпущена «обрезанная» версия чипа Rage 128 VR, имевшая 64-битную шину памяти и работавшая с максимум 8 Мб видеопамяти, тогда как Rage 128GL поддерживал до 32 Мб RAM. — Прим. ред.)

1999 год для ATI ознаменовался выпуском слегка улучшенной версии Rage 128GL, получившей название **Rage 128 Pro** (рис. 3), в котором появилась поддержка аннизотропной фильтрации, а частоты чипа/памяти поднялись до 118/140 МГц. Кроме того, широкой общественности был представлен видеоускоритель **Rage Fury MAXX** (рис. 4), оснащенный сразу двумя чипами Rage 128 Pro, частоты которых были повышены до 125 МГц и 143 МГц для чипа и памяти соответственно. Кроме того, был выпущен достаточно необычный для того времени продукт — **All-in-Wonder** (рис. 5), совмещающий в себе функции 3D-акселератора и ТВ-тюнера, на котором имелся также и видео вход/выход (VIVO).

К середине 1999 года ATI Technologies Inc. вновь являлась активным игроком рынка видео чипов, немногим уступая таким «монстрам», как NVIDIA и 3dfx Interactive. Инженерам канадцев удалось вовремя перестроиться на производство 3D-ускорителей, в то время как большинство компаний, совсем недавно являвшихся лидерами рынка графических процессоров, которые не успели этого сделать, медленно умирали.

Видео чипы ATI имели большое количество дополнительных «вкусных плюшек» — выгоды отставших канадцев от их конкурентов. Например, видео чипы ATI предоставляли возможность аппаратного декодирования DVD и демонстрировали превосходное качество 2D-графики (возможно, слегка уступая лишь Matrox), чем тогда не могли похвастаться ни 3dfx, ни NVIDIA. Ну и цены — они были весьма демократичны для продуктов такого качества...

Семейство Радеонов

2000 год принес большие перемены на, казалось бы, устоявший-

ся рынок видео чипов. Rendition была куплена компанией Micron Technology; некогда известную компанию S3 приобрела VIA Technologies за смехотворные 50 млн. долларов. Впрочем, VIA сохранила S3, она жива и по сей день, занимается выпуском видео для ноутбуков, интегрированным видео и прочей мелочью. Trident и Matrox, некогда лидеры рынка, пришли в упадок.

Зато весной 2000 года ATI представила свое новое творение, получившее имя **Radeon 256** (рис. 6). Новый чип поддерживал DDR-память, имел блок T&L

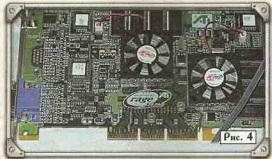


Рис. 4

(трансформации и освещения). Были впервые реализованы такие технологии, как HyperZ (благодаря ей во время расчета трехмерных сцен шина памяти загружается по минимуму за счет «игнорирования» невидимых поверхностей), HydraVision (поддержка двухмониторных конфигураций), а также Pixel Tapesly и Charizma Engine.

Производился Radeon 256 по 0.18-микронному техпроцессу, частоты чипа/памяти составляли 166/166 МГц. Имелось два конвейера, содержащих по три текстурных блока.

Radeon 256 «делал» (чуть-чуть) GeForce 2 GTS в 32-битном цвете, но в 16-битном, говорят, «пролетал». Были выпущены две его модификации: **Radeon LE** (частоты понижены до 148/148 МГц), **Radeon VE** (шина памяти урезана до 64-бит; удален блок T&L) и **Radeon LELE** (частоты еще более занижены).

Выпуск Радеона от ATI и GeForce от NVIDIA окончательно убил 3dfx. Ее последний чип Voodoo 5 оказалась неконку-



Рис. 6

рентоспособным, и на исходе 2000 года 3dfx в полном составе вошла в состав NVIDIA (Matrox, Trident и STMicro находились в глубокой... хм... ☹).

Следующим шагом ATI стал выпуск чипов **R200 (Radeon 8500)** и **RV200 (Radeon 7500)**. Произошло это знаменательное событие в 2001 году. Radeon 8500 являлся прямым конкурентом GeForce 3, и в отличие от него полностью поддерживал DirectX 8.1, т.е. пиксельные и вершинные шейдеры версии 1.4 (благодаря технологиям Pixel Tapestry II и Charizma Engine II, скрывающимся под общим названием SmartShader). Впрочем, по произ-

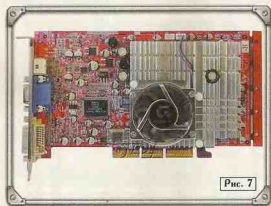


Рис. 7

водительности GeForce 3 не уступал R200, а с учетом большого разгонного потенциала и превосходил его... И продавался по более доступным ценам. Но не будем отвлекаться...

Соответственно, технология HyperZ была улучшена до **HyperZ II**. Еще Radeon 8500 (рис. 7) обладала технологией **TruForm**, улучшающей качество пост-

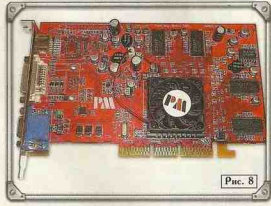


Рис. 8

роения трехмерных моделей, и **Smoothvision** — новым методом полноэкранного сглаживания. Частоты R200 достигли небывалых высот — 275/350 МГц для чипа и памяти соответственно. Выпускался он по 0.15-микронному техпроцессу, имел 128-битную шину DDR памяти, 4 пиксельных конвейера по два текстурных модуля на каждом и два вершинных конвейера. Объем видеопамати у таких видеокарт достигал 128 Мб.

Как и в случае с самым первым Radeon, были выпущены **LE** и **LELE** модификации.

Если R200 был ориентирован на высокопроизводительные системы, то Radeon 7500 (рис. 8) был рассчитан на средний сегмент рынка в качестве альтернативы всяческому «обрезкам» вроде GeForce 2MX. Фактически RV200 являлся чем-то средним между Radeon 256 и Radeon VE. Судите сами — столько же конвейеров, все те же старые HyperZ и HydraVision, шейдеры отсутствуют. Имеется блок T&L (ну, хоть что-то ☺), а шина памяти урезана до 64-бит DDR или 128-бит SDR. Все различия с «предками» состоят в 0.15-микронном техпроцессе и возросших частотах.

Кроме оригинального Radeon'a 7500 были выпущены **Radeon 7200** и **Radeon 7000**, имеющие более низкие частоты, и, соответственно, производительность.

Наступила 2002 год. Пока NVIDIA увлеченно продавала свои хитовые GeForce 4 Ti и MX, а Matrox пыталась вернуть себе кусок рынка с помощью достаточно неплохого видеодрайвера Parhelia-512, так и не получившей признания среди геймеров, ATI доводила до ума чип **R300**. И довела.

Доведенные

Вышедший во второй половине 2002 года **Radeon 9700 (рис. 9)** обходил четвертый «титаниум» на 15%-50% (в свое время 4Ti так же «отдавала» Radeon 8500). Во многих журналах тогда можно было увидеть заголовки типа «Казнь четвертого Джи-Форса» или «ATI — новый чемпион». Чип действительно получился сверхмощный — частоты ядра у Pro-версии достигли 325 МГц (275 у ne-Pro версии), а памяти — 620 МГц (540 МГц).

R300 имел 8 пиксельных конвейеров (по одному текстурному блоку в каждом) и четыре вершинных. Из новых технологических фишек можно отметить ранний Z-тест глубины точки, благодаря которому операции с пиксельными шейдерами выполняются только для видимых пикселей; очередная версия **HyperZ** под номером III; **VideoShader** — технология, позволяющая не использовать пиксельные конвейеры для кодирования и декодирования видеопотоков MPEG. В методиках сглаживания существенных изменений не произошло, разве что SSAA (суперсэмплинг) уступил место MSAA (мультисэмплинг), в результате чего возросла скорость обработки сцен (правда, был и минус — текстуры стали слегка более «смазанными»). Естественно, новый флагман от

ATI не мог обойтись без поддержки AGP 8x, а шина памяти стала пошире, 256 бит (четыре канала по 64 бита).

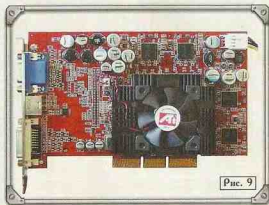


Рис. 9

При всех своих достоинствах Radeon 9700 все же имел один весьма существенный недостаток — высокую цену. Поэтому были выпущены его ухуленные модификации ☹ в лице **Radeon 9500** и **Radeon 9500Pro**.

Pro-версия 9500-го представляла из себя Radeon 9700 с шиной памяти, урезанной до 128 бит, что не самым лучшим образом отразилось на производительности. Это по достоинству оценили оверклокеры ☹. Легкая перекачка и перепрошивка BIOSа в ранних версиях или простая переустановка драйверов в поздних — и «неполноценный»



Рис. 10

образок получал возможность превратиться в «прекрасного лебеда» ☺. Просто 9500-й Radeon поставлялся в вариантах, имеющих только четыре пиксельных конвейера и шину памяти 128 бит.

Был выпущен и еще один продукт, уже не имевший ничего общего с R300. Он получил порядковый номер **RV250** и имя **Radeon 9000 (рис. 10)**. Частоты Pro-версии составляли для чипа/памяти 275/550 МГц, ne-Pro — 250/400 МГц. Radeon 9000 должен был потеснить GeForce 4MX в нижнем ценовом сегменте рынка, благо он имел для этого все возможности... Впрочем, продвинутые люди предпочитали заплатить чуть больше и приобрести GeForce 3Ti 200 или Radeon 8500LE, гораздо более быстрые.

Продолжение следует

Маленьке місто.
Великий світ.



Не має значення, наскільки мале або далеке Ваше рідне місто - завдяки доступу в Інтернет та процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT, на базі якого працює ПК **artline™h**, Ваша сім'я отримає усі переваги новітніх технологій. Відкрийте для себе цілий світ - де б Ви не мешкали.

artline

персональні комп'ютери

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

9% 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 змієподібними істотами. Світ гри розширився за рахунок п'яти нових рас, великого числа героїв та заклинань, а також шести видів драконів. Warlords Battlecry III об'єднує стилі однієї з самих масштабних ігор в історії жанру!

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

