

Мой Компьютер
Игровой

Человек

52

162

27

2004

Декабрь

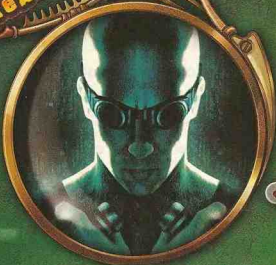
Еженедельник

стр.10

THE CHRONICLES OF

RIDDICK

ESCAPE FROM BUTCHER BAY



EMPIRE
EARTH

стр.8

стр.22

THE POLAR EXPRESS

стр.16

Чистильщик

Подписной индекс 22307

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РА «Ай Ти Реклам»
т. 455-4885



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



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

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

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



бережіться
підписки

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. Келецкая
- ✓ угол Коробинского и Ленинградской
- Днепропетровск
- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
- Макеевка
- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

- ✓ ул. Жыльянская, 87/30

- ✓ Кировоград
- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Кiosки «Торгпресса»

- ✓ Кiosки «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Кiosки «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

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

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

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

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 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 предоплатой: www.posta.kiev.ua, www.bltz-post.com.ua, www.kas.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

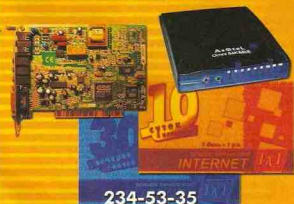
СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ГРУДНІ 2004



1-й ПРИЗ - модем OMNI 56k MIDI

2-й ПРИЗИ - SoundCard ESS Maestro-2

3-й ПРИЗИ - Интернет-картки 1x1



234-53-35

228-47-63

246-43-89

www.incosoft.com.ua

www.incosoft.net.ua

Список статей

SebastoKrat0rIII

War Leaders. World War II, стр. 7

Андрей РАДИШИН aka bartalbe & Loki

Empire Earth II, стр. 8-9

Tom/Doc/КЕРТИС

The Chronicles of Riddick, стр. 10-12

Алексей ТУР aka leprecon

Babylon 5: I've Found Her, стр. 13-15

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n

«Чистильщик», стр. 16-17

Morte and Shaman.AD

Men of Valor, стр. 18-19

Kirov

Hot Rod: Garage to Glory, стр. 20-21

Кирилл ТАЛЕР

The Polar Express, стр. 22-23

Shrike

«Предназначение: Судьбы живущих» стр. 24-25

Tom/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 26-27

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n

Процессоры Intel: История эволюции 3, стр. 28

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n

Оверклокинг всему голова?, стр. 29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

«Нивал»: Хочешь — войю, а хочешь — прокатись!

Компания Nival Interactive объявила о поступлении в продажу двух локализованных проектов — *Toca Race Driver 2* и «Блицкриг: Рокот бури». Первая игра представляет собой вторую часть широко известного автомобильного симулятора.



Нам обещают «аутентичные трассы и достоверное поведение машин, шум тягловых двигателей и запах отожженной резины». Ну, а кроме этого — 33 чемпионаты в 15 видах автоспорта; 35 высокоскоростных автомобилей, включая Ford GT, Aston Martin Vanquish, Jaguar XKR, Nissan Skyline и AMG-Mercedes CLK; 52 трассы, расположенных в 30 гоночных локациях, и более 20 машин, выходящих за первенство на одной трассе. Еще разработчики предлагают нам сногсшибательный графический движок, выдающий 60 кадров в секунду, сложную физическую модель поведения и реалистичную модель поврежденной автомобиля.

Что же касается «Рокота бури», то этого дополнения к популярной реалтаймовой стратегии с нетерпением ожидали многочисленные поклонники «Блицкрига». В игре нас ждет эпическая кампания, состоящая из 18-ти новых миссий: следуя за легендарным генералом Паттоном, вы примете участие в кровопролитных боях на территории 7-ми разных стран, побывав в Се-

верной Африке и Нормандии, станете участником знаменитой битвы при Бааге и захвата секретного подземного военного завода в Пильсене. Аддон порадует геймеров 8-ю новыми одиночными миссиями, десятками новых видов военной техники и зданий, а также набором новых знаков отличия, среди которых будут орден «Пурпурное сердце» и крест «За отличную службу». Обе игры поступили в продажу 17 декабря 2004 года.

Зй, корсар! Третьим будешь?

Фирма 1С и компания «Акелла» объявляют о смене названия проекта «Корсары II». Продолжение легендарной пиратской саги, одна из самых ожидаемых игр 2005 года, будет выпущена под названием «Корсары III».

«За время, прошедшее с момента анонса игры «Корсары II», проект успел вырасти и трансформироваться настолько, что просто игрой для фанатов первых «Корсаров», хардкорной альтернативой «Пиратам Карибского Мо-

нового уровня во всех смыслах этого слова», — комментирует факт переименования Дмитрий Архипов, вице-президент компании «Акелла».

Действие «Корсаров III» разворачивается на бескрайних просторах Карибского архипелага, насчитывающего более двух десятков островов. Четыре нации — Англия, Франция, Испания, Голландия — борются за господство в этом регионе. Главные герои игры — Бэйз, приемный сын легендарного Николаса Шарпа, и Беатрис, очаровательная девушка-пират, — ввязываются в противостояние. Отважным молодым людям предстоит доказать, что миром могут править не только корол.

Поклонников серии «Корсары» ждет встреча с масштабным игровым миром — не статичным, живым, интенсивно развивающимся независимо от действий игрока. Бэйз и Беатрис могут поступить на службу любой из четырех представленных в «Корсарах III» держав или же стать вольными морскими разбойниками. Ни один из пяти (!!!) независимых сюжетных линий при этом не ограничивает выбора игрока: в любой момент главный герой может встать на сторону любой из стран, заняться свободной торговлей или избрать путь пиратства. Условие победы одно: все колонии Карибского архипелага должны в итоге безраздельно принадлежать вам. Выбор пути, которым вы придете к победе, — за вами. Целью и полностью.

Подробная дополнительная информация о «Корсарах III» будет опубликована на официальном веб-сайте проекта, открытие которого состоится в ближайшее время.

Издателем игры в России и странах СНГ является фирма 1С. Российский релиз «Корсаров III» запланирован на первую половину 2005 года.

Астральный топор — оружие смелых

Фирма 1С, компания «Логрус» и компания P.M. STUDIOS объявляют о подписании договора об издании в России компьютерной игры **ETROM**.

Локализованная компанией «Логрус» версия выйдет в России под названием «Этрон».

«Этрон» — это научно-фантастическая action-RPG, действие которой происходит в необычном мире, где сплелись воедино высочайшие технологии будущего и мистические тайны древних цивилизаций. Игрокам



рая, его назвать уже нельзя. «Корсары III» — это действительно абсолютно новая игра, игра

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

предстоит отправиться в долгие странствия, пересечь множество пространственно-времен-



ных порталов, миновать Троны Хаоса и посетить Город Света. Сражайтесь с врагами, используя самый разнообразный арсенал, — астральные топоры, базуки или магию, пользуйтесь разнообразной техникой и прибегайте к услугам роботизированных помощников. Загадочные попутчики и коварные противники, жаркие схватки и нелепый сюжет с 7-ю оригинальными концовками сделают ваши приключения нетривиальными и запоминающимися.

Выпуск научно-фантастической action-RPG «Этром» запланирован на первую половину 2005 года.

Запчасти для «Механоидов»

Фирма IC и компания Skyriver Studios объявляют о выпуске обновленной версии 1.04 для игры «Механоиды». Патч вносит более 20-ти изменений и дополнений, среди которых:

- ✓ увеличение стрейфа для глайдеров высших стандартов;
- ✓ усовершенствование AI;
- ✓ исправлены кнопки по умолчанию в программе настройки;
- ✓ устранен стиль XP на картах ATI;



- ✓ предупреждения об аномалиях выдают заранее;
- ✓ исправлены некоторые дефекты вывода интерфейса в нестандартных разрешениях;
- ✓ в сейве и при переходе через туннель теперь сохраняются положение форсажа, бустера, количество патронов на легком оружии;
- ✓ теперь у механоидов, которым некуда бежать и которые боятся агрессора, повышается агрессивность, и они атакуют, а не ждут пассивно, пока их уничтожат.

Полный перечень исправлений и дополнений, вносимых патчем, можно прочитать, заглянув по адресу http://games.1c.ru/aim/?type=file&file_id=138. Ну, а сама заплатка хранится на http://files.games.1c.ru/aim/files/patches/Mechanoids_patch104.exe.

Большие гонки стартуют в мае

Компания THQ официально объявила дату выхода одного из самых ожидаемых гоночных симуляторов следующего года. Многообещающий проект — первый у молодой компании Juiced Games — появится в продаже в мае 2005 года. Те из вас, кто следит за новостями игрового мира, должны помнить, что именно эта игра была одним из центральных проектов издательской компании Acclaim непосредственно перед тем, как она объявила себя банкротом.



том. Вследствие этого печального события Juiced перешла к Fund4Games — небольшой компании, частично финансировавшей разработку игры, которая тут же выставила ее на аукцион. Надо сказать, что недостатка в именитых покупателях не было. На Juiced положили глаз такие гиганты, как Take Two Interactive и Electronic Arts. Но наибольшую цену дала компания THQ. Сама же игра представляет собой «умные гонки», сочетающие реалистичную физику машин с энергичным «высокотанковым» геймплеем. Нам предлагают посясть за рулем более чем пятидесяти лицензированных автомобилей от ведущих производителей, таких как Toyota, Honda, Dodge, Ford, Pontiac, Peugeot или Chevrolet.

Сэм Фишер атакует кинематограф

Сети появились сообщение о том, что компания Paramount Pictures приобрела у UbiSoft права на экранизацию популярного stealth-шутера Tom Clancy's Splinter Cell. А это значит, что Сэм Фишер вслед за прочими виртуальными персонажами отправится покорять большие экраны. Режиссером картины станет Питер Берг (Peter Berg), снявший такие фильмы, как Fire In The Sky, Copland, Crooked Hearts и ряд других. А сценарием займется автор сюжета игры Джей Ти Петти (J.T. Petty). К сожалению, больше ничего о грядущем фильме не известно. Будем ждать новостей со съемочных площадок и надеяться, что киношный Фишер не посрамит своего игрового собрата.

Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
ВЖИВНИХ
Комп'ютер, комплектующих
та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Вульборська, 41
457-5720 453-0258
м.п.п. 10-19 сб.11-15

Приветствие слепых киборгов

Компания Eidos выложила в Сеть новый видеоролик (<http://www.eidosinteractive.com/downloads/search.html?gmid=153>) из многообещающего киберпанк-экшена Project: Snowblind, разрабатываемого студией Crystal Dynamics, в котором названа дата выхода этой игрушки. Разработчики обещают выпустить игру в феврале следующего года. Как некоторые из вас, возможно, знают, изначально этот проект носил название Deus Ex: Clans War, и его действие должно было разворачиваться в мире Deus Ex. Однако со временем он перекочевал в отдельный проект, причем претерпев сильный уклон из action/RPG в сторону командного шутера, однако некоторые элементы все-таки остались неизменными. Итак, нам снова предлагается перенестись в мрачное будущее, где правят все всемогущие корпорации, а люди с удовольствием вживаются в свое тело имплантаты, которые дарят им различные сверхспособности. В Project: Snowblind нам предлагается возглавить отряд командос, сражающихся на стороне одной из корпораций, и выполнить ряд смертельно опасных миссий в тылу врага. Так как дело происходит в будущем, нет ничего необычного в том, что наши бойцы будут вооружены не только внушительным футуристическим арсеналом и многодековой боевой техникой, но и смогут совершенствовать себя. Также разработчики обещают нам закрученный сюжет, в котором будут упоминаться события первого Deus Ex'a.

Ударим автопробегом по Москве!

А тем временем московская компания Gelees, хорошо известная нашим геймерам по юмористическим страшным бегам Ostlich Runner, а ныне трудящаяся над «серьезными» гонками La-da Racing Club, активно готовится к рекламной кампании своего проекта. На днях стало известно, что разработчики вместе со своими партнерами выступят спонсорами зимнего сезона ночных гонок.

«Открытие зимнего сезона ночных гонок — всегда фееричное событие! Известные московские клубы ночных гонок NightRacing и SpeedForce (которые оказывают нам всесекую поддержку) в ночь с 18 на 19 декабря проведут потрясающую, первую в этом году drift-party. Ровно в полночь колонна настоящих ночных гонок двинется от ЭкспоЦентра на место проведения мероприятия. По-

ка все засекречено, известны лишь малые подробности об этом месте, но кто ищет — тот всегда найдет! Участников будет ждать специально подготовленная для зимнего российского driftingа застят ледовая площадка, уютное кафе для тех, кто устал или замерз, и огромное количество интересных автомобилей! Победителей ожидают призы от организаторов и спонсоров мероприятия. Наша компания совместно с известной московской тининговой фирмой ProSport также выступит в качестве спонсора, в очередной раз приготовив море полезных и приятных призов для настоящих гонщиков! Подробнее о drift-party читайте на официальном сайте Lada Racing Club (<http://www.ladaracing.ru/events/>).

Lada Racing Club представляет собой смесь двух жанров, аркады и симулятора, и это позволит каждому игроку найти что-то именно для себя. В игре вам предлагают принять участие в гонках на лицензированных автомобилях концерна «АвтоВАЗ», начиная с «копейки» и заканчивая последней разработкой Lada Revolution. Гонки будут проходить на фотографиях достоверных улиц Москвы и других российских городов. Игра создается на движке ArtyShock Engine, который не уступает по качеству западным аналогам. Но и это еще не все. Как говорят сами разработчики, «проект LRC можно будет использовать как своеобразный учебник по тинингу автомобилей концерна «АвтоВАЗ». Все, что вы сделаете со

своей машиной в игре Lada Racing Club, вы сможете сделать и в реальной жизни. Для максимальной реалистичности в игре будут представлена продукция самых именитых тининговых компаний: например, Lit Company, ProSport, Rider, Clutchnet, Союз96, SVR, Promo, АТТ и многие другие». Реализ игры намечен на сентябрь 2005 года.

Город мертвецов

Издательская компания Hip Games заключила договор с Living Dead Productions Limited на производство серии видеоигр по мотивам классических триллеров Джорджа Ромера. Игры будут со-



даваться для всех современных игровых платформ. Анонс первого проекта должен состояться в самом ближайшем будущем. Вот такая

информация появилась недавно в Сети. Никаких официальных сведений относительно грядущих проектов пока что нет, но вездесущие журналисты сумели раскрыть кое-какие интересные подробности. Перво-наперво, нужно определиться, с кем же мы, собственно, будем иметь дело. Джордж Ромер известен в мире кинематографа не меньше, чем его именитый «компьютерный» одноклассик. «Первый художественный фильм Ромера «Ночь живых мертвецов» (1968) до сих пор остается вековой современных фильмов ужасов. Он стал культовым и имел множество подражаний. Затем последовали два сиквела. Такой же страшный «Рассвет мертвецов» (1979) и разочаровавший многих «День мертвецов» (1985). Оба выигрывали от приправы из социальной сатиры и редкого мастерства гримера и художника Тома Савини, который также способствовал успеху фильма «Мартин» (1978). Хотя работа Ромера была неровной и весьма сумасбродной, влияние его кровавого, жуткого подхода к фильмам ужасов можно увидеть в фильмах таких режиссеров, как Брайан Де Пальма, Джон Карпентер, Дэвид Кроненберг и Уэс Крэйвен».

Короче говоря, Джордж Ромер является признанным мастером триллер-ужасов. И нет ничего необычного в том, что именно на него в недалеком прошлом вышел инвентарный, как Американ МакГи со своей продюсерской студией The Maurentina Import Export Company. Как большинство из нас знает, новый проект МакГи — American McGi Oz — никак не может развернуться на полную катушку, и знаменитому режиссеру приходится вертеться как белке в колесе, чтобы удержаться на плаву. В итоге между МакГи и Ромеро был заключен договор на создание игровой трилогии под общим названием City of the Dead, которая должна базироваться на фильмах Ромера о зомби. При этом МакГи брал на себя общее руководство проектом, а Ромеро занимался сценарием и проработкой персонажей. Непосредственной же разработкой игр должна была заняться компания Asylum Entertainment. И вот, похоже, дружная команда обзавелась издателем. Если эти сведения подтвердятся, то, похоже, нас ждет очередной сумасшедший сериал. Ждем официального подтверждения от Hip Games.

А ты собрал рисунок?

Вот и завершился дивный шедый год конкурс «Собери рисунок из 12 частей — выиграй приз от МИК». Самые внимательные из вас, несмотря на все наши ухищрения (13 частей вместо 12-ти ☺), смогли сложить веселый пазл и обзавести постерами популярных игр.

И теперь самое веселое из наших постоянных читателей ждет обещанный ценный геймерский приз! Для участия в его розыгрыше необходимо аккуратно склеить полученный рисунок и прислать его к нам в редакцию по адресу: 03126, Киев-126, а/я 570/8. На конверте сделайте пометку «Постер». В письме обязательно укажите свои ФИО, адрес и контактный телефон. Срок приема писем — до 1 марта 2005 года (по почтовому штемпелю). Ждем удач и поздравляем вас с наступающим Новым годом!

Выиграй приз от SIEMENS

Компания SIEMENS в девятый раз проводит конкурс Join Multimedia в рамках своей программы «Молодежь и знания». Задача этого конкурса достаточно претензионна и, в то же время, хорошо мотивирована: речь идет о командной разработке информативного и одновременно развлекательного мультимедийного компьютерного шоу. Языки компьютерной презентации — немецкий или английский. Тема презентации выбирается из нескольких предложенных. Конкурс предусматривает составление временного и тематического планграфика работ, выбор содержания, написание сценария, разработку отдельных медийных составляющих, таких как, например, графика, звук, а также их реализацию на ПК. К участию в конкурсе приглашаются учащиеся средних учебных заведений и ВУЗов старше 12 лет. Команды в составе 4-8 человек должны возглавлять преподаватели, причем в составе одной команды могут быть как представители одной страны, так и двух-трех. Во втором случае у команды появляется шанс посягнуть за звание «Команда Европы».

Конкурс проводится в двух возрастных категориях: 12-15 лет и 16-21. Для создания своих презентаций команды могут выбрать любое программное обеспечение.

Определены четыре темы:

1. Школа и обучение: наша школа, ваша школа (сходство и различия европейских школ);

2. Люди и страны: разные страны — разные традиции;

3. Бизнес и карьера: профессия моей мечты;

4. Технологии и инновации: миром движет свет.

Максимальный размер презентации — 100 Мб (не более 30 страниц).

Регистрация команд-участниц конкурса — до 31 января 2005 года.

На немецком языке — http://w3.siemens.de/knowledge-zone/de/pages/aktionen/join_multimedia/anmeldung.php.

На английском языке — http://w3.siemens.de/knowledge-zone/en/pages/aktionen/join_multimedia/anmeldung.php.

Команды-победители получают призы. Общая сумма призового фонда конкурса Join Multimedia-2005 составляет 130 000 евро.

С каждым годом конкурс пользуется все большей популярностью. В предыдущем, восьмом, конкурсе приняли участие более 30 000 учащихся и студентов из 30 европейских стран, которые прислали на конкурс свыше 1400 презентаций, из них 26 — из Украины. Компания Siemens предлагает учащимся, студентам и преподавателям школ и ВУЗов Украины формировать команды и принять участие в конкурсе Join Multimedia-2005.

Разработчик: Enigma Software Productions
Издатель: неизвестен
Жанр: стратегия
Системные требования:
P 4 — 3.0 ГГц, видеокарта класса GeForce
FX5900, Ati Radeon 9800
Дата выхода: 2006 год

SebastoKrat0rIII sebastokrator@ukr.net



Начало статьи

Б ДЗВР было тихо и пустынно... Я открыл дверь в кабинет шефа, подписавшего секретарше Ранда и кладя отчет на стол главе ДЗВР», — вот как раньше начинались статьи ☺. Еще был такой вариант: «В Департаменте стояла тишина, не считая трюмного хрюпа охранника-орка. Я выбыл ногой дверь в кабинет шефа, поцеловал секретаршу и после долгих извонов положил отчет на стол Ранда». Находились третьи, которые писали: «Я взорвал дверь кабинета Ранда и швырнул ему в лицо отчет, а секретарицу я до этого уже...», но что с этой самой секретаршей случилось, пожалуй, писать не стоит ☹. Все и так все поняли.

Так было раньше. Но сейчас Ранда нет, а ДЗВР «временно пустынь», поэтому я начну статью по-другому, более оригинально и красиво. Давным-давно, жил да был себе ☹...

Великие Аидеры

Гитлер. Он, такой-сякой, вдруг почему-то решил завоевать всю Европу. Считал, что немцы — это такая себе высшая нация, а остальные — ничтожество, и единственная цель их жизни — непремено работать на Германию. И разработал он планы для захвата. Например, по плану «Ост» («восток» по-немецки). Гитлер хотел сделать все восточные земли от Германии и до Урала немецкой колонией, а жителей превратить фактически в рабов. Другим странам такой расклад не понравился, и поэтому они решили Гитлеру показать, что тут хозяин. Но сразу это у союзников (антифашистская коалиция) сделать не получалось. А Гитлер пока заключил договора с Италией и Японией, и вместе они создали ось (соответственно, фашистская коалиция). Грянула вторая мировая война.

Хотя в последнее время выходят десятки игр всех жанров о второй мировой, выискиваются такие компании, которые берутся за производство игр на тематику противостояния ос и союзников, надеясь, что игра эта не затеряется в потоке других. Вот и War Leaders World War II... «Довольно уже размышлений и разгадываний, Себастократор, давай уже про игру!», — возмутитесь вы. Не могу с вами не согласиться ☹!

Уграть можно за одну из семи стран: Россию (вот же все-таки чудо — есть еще люди, которые считают, что в 39-м году была Россия... СССР, товарищи, СССР!), Францию, США, Англию, Японию, Италию и, наконец, Германию. Это подразумевает управление:

- ✓ Аидерами, к примеру, Рузвельтом или Гитлером;
- ✓ Генералами — Роммелем, Паттоном и другими;
- ✓ Героями войны, такими как Марина Раскова и прочими;
- ✓ Солдатами, техникой, авиацией и т.д.

Действие игры происходит на всех фронтах: европейском, североафриканском и тихоокеанском. Армиям сражается в джунглях, заснеженных областях, пустынях, лесах и на пустынных полях.

Всего обещают около двухсот карт в разных уголках света — как известных исторических сражений, так и малоизвестных нам битв. В некоторых городах будут существовать исторические здания, к примеру, Рейхстаг, Эйфелева башня или Кремль.

Интересен факт, что игрок будет иметь возможность изменить ход истории. В War Leaders World War II это представлено несколькими степенями исторической достоверности. Первая степень полностью отображает реальность тех лет: игра на-

чинается в тот год, когда выбранная вами страна вступила в войну, ее политическая и экономическая ситуация передана достоверно, как и все союзники и враги. Здесь все исторические битвы и вторжение будут отображаться с большой точностью. В ином случае игра начинается в 39-м году, и игрок сам настраивает политическое и экономическое положение, а в процессе игры он может заключать альянсы с кем захочет. Смешно было бы увидеть на Ялтинской конференции Сталина, подписывающего договор не с Рузвельтом и Черчиллем, а с Гитлером и Муссолини ☹.

Что до юнитов, которых обещают более 350-ти, они делятся на следующие:

- ✓ Армия — пехота, танки, бронетехника, машины;
- ✓ Воздушные силы — истребители, бомбардировщики;
- ✓ Флот — субмарины, крейсеры, авианосцы.

Кроме исторически реальных юнитов, будут разнородности, которые проектировались, но так и не были созданы во время войны. Юниты зарабатывают опыт, улучшая свои характеристики и боееспособность.

Кроме того, можно будет провораживать траншеи, строить бункеры, а еще солдаты смогут баррикадироваться в зданиях для защиты.

Экономическая часть представляет собой добычу ресурсов (золото, металл, нефть и др.), разведку и захват вражеских территорий, заключение договоров, поиск путей для торговли, пропаганду, разработку новых технологий (например, можно будет изобрести атомную энергию, реактивные двигатели и т.д.).

Графический движок носит гордое название ARKANO 3D, и графика в игре должна быть на очень высоком уровне. Терраформинг, динамическое освещение, смена времени суток, реалистичные тени, зеркальные водные поверхности, сложная физическая модель — вот неполный список всех возможностей движка. Но много ли вы знаете стратегий, у которых ТАКИЕ системные требования? То-то же (хотя... 2006 год... ну, не знаю, не знаю ☹).

Что еще можно добавить? В комплекте с игрой выйдет редактор карт, позволяющий за считанные минуты создать очередное поле битвы. Будет еще внутрисетевая энциклопедия, которая поведает вам многое о тех временах, технике и солдатах.

Ично я возлагаю на War Leaders World War II большие надежды, хотя бы ради грядущего прекрасного графического исполнения. Эти 80 часов геймплея, как утверждают разработчики, ждут нас где-то в 2006 году.

P.S. Между прочим, в анкетах и опросах на вопрос «какое ваше самое нелюбимое занятие?» большинство отвечает «ждать» ☹.

Конец статьи

В акачивали статьи тоже по-разному. Например: «Я вышел из кабинета шефа». Или так: «Я выбежал из кабинета Ранда, громко хлопнул дверью». Находились и такие: «Я вышел через дверной проем уже без двери, падаю вырывающуюся секретаршу за собой»...

Так было раньше. Но сейчас Ранда нет, а ДЗВР «временно пустынь», поэтому я закончу статью по-другому, более оригинально...

Удачи, и да пребудет с вами Сила ☹.

Андрей РАДИШИН aka bartalbe & Loki

EMPIRE EARTH

Разработчик: Mad Doc Software Studios
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: RTS
Дата выхода: второй квартал 2005 года

В свое время — очень давно — идея «Цивилизации в реальном времени» была любопытной и выглядела оптимистично. Это скорее даже не идея, потому что идея подразумевает оригинальность мысли, а некий эксперимент, скрещивание двух игр. Есть *Civilization*, есть *Age of Empires* (имеются в виду оригинальные части) — две игры, первая из которых открыла жанр глобальных пошаговых стратегий, вторая — внесла свое существенное слово в жанр RTS. Обе — эталоны и бесспорные шедевры. И обе принадлежат к жанру стратегий, только одна пошаговая, а другая — нет. Разработчики в поисках чего-нибудь оригинального приняли интенсивно чесать затылки и dochесали до того, что решили скрестить эти две игрушки. В итоге получилась та же «Цивилизация», только в реальном времени; та же «Эпоха Империй», только с глобальным размахом. **Empire Earth** имя сему, и *Stainless Steel Studios* родителю его.

Справедливости ради стоит сказать, что при всех своих достоинствах «Империя Земли» не достигала ни до масштабности «Цивилизации», ни до продуманности и баланса «Эпохи Империй». Получилось то, что и должно было получиться — всего лишь стратегия с размахом во времени. Игра получила в большинстве своем положительные отзывы, но диких восторгов ни от геймеров, ни от журналистов не последовало. В *Empire Earth* поиграли-поиграли и забыли.

Но идею (хотя мы уже и пришли к выводу, что это не совсем идея) решили использовать другие разработчики. Так появился *Rise of Nations*, в который я честно поиграл и даже получил некое удовольствие от процесса. «Вторая попытка» от *Big Huge*

Games была более продуманной и сбалансированной, хоть игрушка и оказалось проходной. Затем была *Empires: Dawn of the Modern World*, которую я, честно сказать, в руки не брал и не испытываю никакого желания сделать это в дальнейшем.

Ах да, было еще два аддона. Один к *Rise of Nations*, другой к *Empire Earth* под названием *Empire Earth: The Art of Conquest*. На сей раз родителем являлся **Mad Doc Software**, в цепких лапах которого сейчас находится сиквел.

К чему я это все? Скажу так: может, *Stainless Steel Studios* и не открыла ничего нового своим детищем, но они показали еще одну дорожку, по которой можно двигаться реал-тайм-стратегиям. Прошло время и, как мне кажется, эту дорожку уже изрядно затоптали.

Глобальные RTS пытались выехать на свежей идее. Сейчас эта «свежая идея» уже порядком завылазась.

Но разработчики тоже люди, они хотят получить как можно больше бублунков и как можно меньше ради этого делать. Так что ждите **Empire Earth 2**, ждите и надейтесь. И еще, наверное, бойтесь — потому что разработчики собираются эксплуатировать эту идею до полной потери пульса. У нее.

Чем же хотят удивить нас *Mad Doc Soft*? Ведь в одну и ту же реку войти они не смогут — места больше нет. И так уже 5 раз входили.

Открою горькую правду: удивлять нас не собираются. Нововведения и еще раз нововведения — вот формула удачного сиквела, по версии разработчиков. Они рассчитывают сделать всю ту же любимую многим *Empire Earth*. Войти в реку в шестой раз. Жестко, но, наверное,

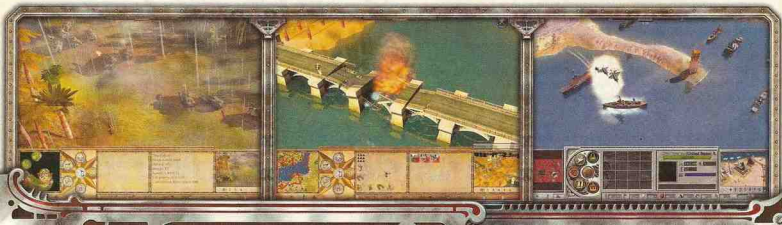
правильно. Фанаты получат то, что хотят, а любители наверняка захотят, как минимум, взглянуть на версию 2. А большего и не надо.

Итак, нас ждет пятнадцать эпох, охватывающих временной промежуток с 10 000 лет до н.э. по 2230 год н.э. Даешь глобальность! Правда, глобальность — это вовсе не означает тупо растягивать игровые часы, но ладно, идем дальше.

Четырнадцать различных цивилизаций со всего мира, разделенного на четыре региона, — Дальний Восток, Ближний Восток, Американский континент и Запад. В зависимости от региона будет меняться архитектура зданий, появятся уникальные юниты. Из известных наций — римляне, турки, корейцы, немцы, американцы и ацтеки. Каждая нация представлена со своими плюсами и минусами и с сотнями различных параметров (*Rise of Nations* здесь была проще, но куда продуманней). И, конечно же, великое множество юнитов, техники и зданий. Сам *Dr. Ian Lane Davis* говорит, что они переплюнут в этом плане все стратегии, существующие на рынке. Нас ожидает по-настоящему эпическая игра, и очень хочется, чтобы так оно и было. Потому что разнообразие — это еще не все. Нужно все продумать и сбалансировать, иначе весь этот размах никому нафиг не нужен (жестко, но справедливо. — *Прим. Loki*).

Конечно же, будут и новые кампании — Корейская, Немецкая и Американская. Всего три (правда, каждая из них состоит из восьми сценариев), но больше и не надо — в них все равно никто не играет ☹.

Кампании напоминают интерактивный исторический справочник: в двух первых вам придется начать с основания госуда-



рства и затем пройти полный курс истории выбранной нации. А в кампании за американцев вам придется сначала отстоять независимость, а затем победить в Холодной Войне (ага, значит, рашен точно будут ☺!). Разработчики уверяют, что они проштудировали кучу исторической информации, заучили все важные факты и намерены максимально точно воссоздать события и подарить нам дополнительных 35-40 часов игры. Флаг им в руки.

Редактор сценариев тоже не забыт. Он станет более навороченным, и мы сможем создавать свои уникальные здания и своих уникальных юнитов. А результат наших стараний можно будет выложить в Интернете на официальном сайте игры.

Ресурсы станут, конечно же, больше, а именно: *еда, дерево, камень, золото, нефть, слептира и уран*. Некоторые из них (я думаю, вы сами догадаетесь, какие) появятся только в определенной эпохе (а-ля, это «Цивы» 3?).

Управление самой игрой тоже претерпело изменения — конечно же, в лучшую сторону. По словам господина Дэвиса, управление стало более изящным. Мы получим (это фишечки управления) *citizen manager* (менеджер рабочих), *war planner* (военный планировщик) и нечто под названием *a picture in picture*.

Менеджер рабочих представляет из себя набор инструментов, с помощью которых можно узнать, где работают наши подчиненные, на каких полях, на каких гутах, и распределить рабочую силу, «не отходя от кассы». Если вы когда-нибудь играли в прекрасную игрушку *The Settlers*, то можете себе представить, как это будет выглядеть и действовать. Решение более чем удачное, учитывая, что на поздних этапах развития проследить и, тем более, проконтролировать армию рабочих затруднительно и утомительно.

Военный планировщик, как и менеджер рабочих, сделан под нужды глобальной стратегии. С его помощью вы сможете, грубо говоря, планировать боевые действия. Как это будет выглядеть — сказать пока трудно, но работать планировщик должен следующим образом. На боевой карте вы указываете боевой порядок своим войскам, например, вначале на вражеское государство с севера нападет небольшой отряд из пушечного мяса для отвлекающего маневра, а затем с юга наступают танки. Помню, я этим еще в Dune-2 баловался — правда, не было там никакого планировщика, да и глобальность не пахла...

А вот *a picture in picture* действительно новая, даже революционная находка. В специальном PiP-окне (правый нижний угол ☺ — Прим. Loki) демонстрируется в реальном времени нужная вам часть карты. Вы сможете, например, установить закладки на юните или на здании и всегда быть в курсе, что там происходит, не открываясь от своих дел. На словах это очень удобно и практично, но на деле нужно дожидаться реализа, чтобы своими глазами увидеть и своими руками прощупать новую фишечку. Вполне возможно, что в недалеком будущем все RTS будут исполнять этот самый PiP.

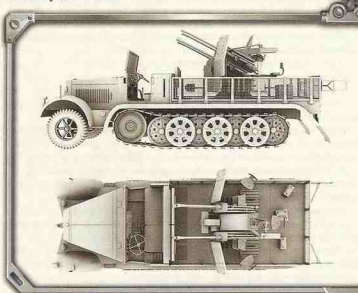
Дипломатия будет! Дождались. Правда, то, что о ней, родимой, известно, производит впечатление слезливого с «Цивы» 3. Судите сами: мирные, военные, торговые соглашения, соглашения на право прохода, бартер ресурсов, за которые все это можно купить. Под дипломатию выделен отдельный экран, на котором мы будем... гм... дипломатить ☺.

Сиквел рассчитывается и на новичков, и на ветеранов, которые излазили оригинал и аддон вдоль и поперек. Как это будет реализовано на деле — нам представить пока трудно. Наверное, потому что мы не подходим ни под первую, ни под вторую категорию.

Изнутри игра выйдет вполне радужно. Во-первых, это новый AI, который уже non-cheating! За это большое спасибо, а то и в самом деле — неприятно было (неприятно — это если пытаться увидеть в игре тактический элемент, а если «стенка-стенку» — очень даже приятно! — Прим. Барталби). Разработчики утверждают, что они полностью его переписали, ввели нужные коррективы и проверили каждый байт. AI сможет адаптироваться к различным ситуациям, принимать решения в

зависимости от расположения звезд на небе, ну и все такое прочее. И все это не просто так, а после того, как разработчики прислушались к многочисленной армии фанатов (да-да, их действительно много). Другими словами, все пожелания касательно работы компьютерного болвана были учтены, проверены на работоспособность и воплощены в жизнь. Так что никто не забыт.

С графикой дела обстоят еще лучше. Хотя скриншоты и не заставляют сердца геймеров биться чаще, но с технической стороны дела все очень неплохо. Новый графический движок со смешным названием *Gamebryo*. Правда, что именно он умеет, а чего не умеет, узнать затруднительно (под «графическими фишками» может скрываться все, что угодно), зато точно известно, что он поддерживает — погодные эффекты, а также смену дня и ночи.



Про погоду разговор вообще особый. Кроме самих погодных эффектов, будь то дождь, снегопад, туман или даже обычный ветер, будут еще и времена года — весна, лето, осень, зима. И вся эта радость кардинально влияет на тактику ведения боя, на сельскохозяйственное добро и на все прочее. Как говорят разработчики, игроку (на пару с AI) придется привыкать к адаптингу. То бишь адаптироваться, и в зависимости от того, какая на улице погода, принимать соответствующие решения, менять тактику и подобно нашему с вами государству при наступлении зимы впадать в панику ☺.

Но на деле, как мне кажется, все это может ограничиться лишь изменениями слабых и сильных сторон юнитов или зданий. Но будем ждать и надеяться. На данном этапе картина выглядит оптимистично.

Осталось сообщить, что мультиплеер будет включать следующие режимы: *Death Match*, *King of the Hill* и *Conquest*, а также поддерживать игру по локалке и по Интернету.

Ну что ж, мы сказали все, что хотели и могли, так что подведем итоги. Наш ждет все та же *Empire Earth*, только больше и лучше. Улучшенное управление, улучшенная графика, новые юниты и постройки плюс несколько вкусностей — все это наращивалось поверх оригинала. Хотя *Mad Doc* и заявляет, что они сделают большой шаг вперед в жанре RTS, но нам верится с трудом.

Ждать или не ждать *Empire Earth 2* — решать только вам. Нам кажется, что мы предоставили вам, уважаемые геймеры, достаточно информации, чтобы этот вопрос вы решили для себя сами.

Спасибо за внимание.

P.S. Никанг поклон банде **R.E.M.** за музыкальное сопровождение ☺. — Прим. Барталби.

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

THE CHRONICLES OF

RIDDICK™

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Разработчики: Starbreeze Studios и Tigon Studios

Издатель: Vivendi Universal Games

Жанр: FPS

Системные требования:

✓ минимальные: P 4/Athlon XP 1.8-ГГц

256 ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2.6-ГГц

512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Шаг первый

Лучше прийти последним, чем не прийти вообще.

Риддик

Выйдя из глубокой тени, он отобрал винчестер у безмянного десантника и точным выстрелом снес ему голову. Походя дал шельбан парню в пестрой гавайке, отобрал любимую монтировку у мистера Фримена и отправился дальше, по своим делам.

Кто он, этот немногословный человек с повадками уголовника и очками на глазах?

Герой или злодей? Ангел или демон?

К чему он стремится?

Как его имя, в конце-концов?

Увы, не на все эти вопросы у меня есть ответ, но кое-что рассказать вам я смогу.

Эта история произошла, точнее, произойдет, в далеком будущем, когда наши корабли будут бороздить не только просторы Большого театра, но и просторы далекой-далекой галактики. А начнется она с того, что один удачливый охотник за головами ухитрится захватить в плен самого опасного и разыскиваемого преступника обитаемой части галактики — Риддика.

Захватит, и, вместо того, чтобы просто пристрелить, ответит на пустынную планету в город-тюрьму. В тюрьму, бежать из которой, как считается, практически невозможно.

Не стоит заирать дикого зверя в клетку, ведь он может вырваться...

Конечно, если вы ему в этом поможете.

Шаг второй

Если весь мир против вас, вы не рискуете ошибиться с выбором союзников.

Риддик

Вышедший в двухтысячном году фильм «Черная дыра» (Pitch Black) с Вин Дизелем в главной роли, не стал, да и не мог стать, прорывом в кинематографе. Собственно, многие до недавнего времени о нем и не слышали. Действительно, если заняться препарированием «Черной дыры», результат окажется не слишком утешительным — довольно убогий, вторичный и весьма предсказуемый сюжет, не слишком впечатляющая игра большинства актеров, некоторая картонность декораций, связанная с небольшим бюджетом фильма, всех минусов данной картины и не приминешь. Но, при этом, лично мне (а, судя по продажам, не только мне), фильм понравился. В нем я нашел всего два плюса, которые, однако, перекарывали все минусы с огромным запасом. Это, естественно, образ главного героя — немногословного убийцы и уголовника Риддика, и актерская игра Дизеля. Точнее, даже не игра, а его жуткая достоверность и харизматичность. В

его героя просто невозможно не поверить, им просто нельзя не восхищаться. ИМХО, конечно, но «Черная дыра» — это фильм одного актера, и роль Риддика — лучшая роль Дизеля. Вы можете себе хоть на секунду представить в роли главного героя другого актера? Я не могу. Вот представить Эдди Мерфи в роли Джеймса Бонда могу, а кого-то другого в роли Риддика — никак.

В общем, несмотря на все минусы, фильм нашел своего зрителя, а Риддик нашел своих фанатов, так что удивляться тому, что режиссер Дейвид Туохти решил взяться за работу над продолжением, не приходится. Естественно, плуто выбрасывать на свалку такого харизматичного героя, люди хотят продолжения банкета, и мы дадим им его, вбухав в фильм огромное количество денег. Это уже не фильм класса «Б», это мегаблокбастер класса ААА!

Ну, а если есть фильм, то, вполне логично к его выходу выпустить и игру, благо игра по раскрученным брендам народ покупает с большим удовольствием. Эй, девелоперы, кто возьмется творить нетленку за большие бабки? Starbreeze Studios? Ну, парня, вперед! Арбайтен по-стакановски, и Родина вас не забудет. Сначала сделаем игру для X-коробки, а потом, если липла схавает, и на компы портируем. Каждому Ящику свой Дизель!

Шаг третий

При слове «порт» я хватаюсь за нож.

Риддик



ою любовь к портированным играм знают все. Да, думается, не только мою. Скажите, что вам приходит в голову при слове «порт»? Неудачная камера и управление, отсутствие нормальной возможности сохраняться, посредственность по современным меркам, графика. Правильно?

Абсолютно правильно. К счастью, так бывает не всегда. Есть, есть, в мире добрые люди, способные понять обычного геймера и старающиеся максимально облегчить ему общение с игрой.

Перед нами именно такой редкий случай, когда ничего не напоминает о том, что игра портирована. Все настолько удобно, понятно и приятно глазу, что аж диву даешься. Даже сохраняться по-человечески можно — и пусть в игре есть моменты, когда сохранение временно отключено, это совсем не портит удовольствие от процесса. Так, малое неудобство, о котором очень быстро забываешь.

Помните, как приставочники восхищались Halo? Как мы им завидовали и ждали, когда его портируют??? Портировали. И что? Да ничего особенного, ни в плане геймплея, ни в плане графики, так, очередная игрушка, которую можно пройти и забыть.

Риддик не такой. Абсолютно.

Первый ролик, начало игры, и нижняя челюсть отваливается, больно отшибая пальцы левой ноги. Первое изумление — это изум-



ление от графики. Вы хотели бамп-мэппинг, шейдерные спецэффекты, динамические тени и добротное выполненные модели? Их есть у нас. Восхититесь и задумайтесь о том, в какой компании работали самые крутые программисты. Сколько времени потратили парни из ID на свой «Дум»? Сколько времени художники из Valve Software шаманили над «Халфом»? Стыдно, господа разработчики, стыдно. Берите пример со своих шведских коллег: быстро, качественно и без излишней помпы. Полностью в стиле главного героя игры.

Шаг четвертый

Вывживание — это единственный сценарий, достойный воплощения.

Вспоминая игры, созданные по фильмам, поневоле приходишь к выводу, что большинство из них полумертвые мутанты, а оставшиеся теряются на фоне своих менее именитых собратьев. Что тому виной, лично я не знаю. Вполне возможно, что разработчики просто настолько уверены в выбранном брэнде, что даже и не пытаются толком ничего разрабатывать, бестрепетно штампуя очередную подделку. Может быть, дело и в том, что на них давят правообладатели, заставляя делать игру в максимально сжатые сроки и максимально приближенную к фильму.

Но в нашем случае ситуация совершенно иная. Камрадам из Starbreeze Studios никто не мешал делать то, что они хотят, никто не пытался загнать их в рамки какого-то конкретного сценария, и, вместо того, чтобы тупо переносить на экран монитора фильм, они заглянули тем, что имеют лучше всего, — созданием игры. Иди ИГРЫ, если угодно.

Сразу хочу сказать, что Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay не имеет ничего общего с одноименным фильмом, который (вопреки мнению некоторых фанатов), с грохотом провалился в американском прокате. Точнее, общее есть — это главный герой и озвучивающий его Вин Дизель. Да и то, наблюдаю за похождениями Риддика, вспоминается вовсе не супермен из «Хроник», а уголовник-одиночка из «Черной дыры». Впрочем, это и не удивительно, ибо игра является своеобразным приквелом.

Помните, в «Черной Дыре» Риддик рассказывал, как получил свои глаза? Теперь вы сможете посмотреть, как это происходило, ибо в начале игры глаза у Риддика самые обыкновенные, а в темноте он видит не лучше среднестатистической курицы.

Итак, игра начинается с того, что нас привозит в тюрьму — Butcher Bay, тюрьму, в которой собраны самые опасные преступники, тюрьму, бегать из которой невозможно, и именно побег является целью игры.

Скажите, примитивно?

Ничуть.

Очень жизненно, и без idiotских попыток представить главного героя эдаким Робин Гудом будущего, сражающимся со злом. В игре Риддик именно такой, каким он запомнился нам по «Черной Дыре». Не знающий сомнений и жалости уголовник, преследующий одну цель — выжить. Сбежать.

Да, вы поймали Зверя, но сможете ли вы его удержать?

Шаг пятый

Чудеса совершают люди, у которых нет выбора.

Год подходит к концу, и люди спорят на форумах, пытаясь выбрать лучший экшен года. Один кричит, что фаворит Doom, поскольку очень красив и атмосферен, другие утверждают, что круче всех вторая «Халфа», которой тоже не занимать красоты и которая обладает великолепной физикой, третьи утверждают, что на пьедестал должен взойти FarCry, ибо по графике он лидер, а таких огромных открытых пространств мы еще нигде не встречали. Некоторые, наиболее продвинутые, вспоминают о Tribes: Vengeance, напая на его кинематографичность и великолепный сюжет, а любители безбашенного мейса скандируют: «Painkiller — наш кандидат!»

Да, все вышеперечисленные игры вполне достойны быть номинантами на звание «Лучший экшен года», но сейчас у них появился конкурент, обойти которого будет очень нелегко. Да, да, как гласит русская народная мудрость, — Риддик подкараას незаметно ☺.

Давайте подумаем, каким требованиям должна соответствовать игра, которую мы признаем лучшей?

Первое, то, на что всегда обращают внимание, — это графика. Кри-ворожденным уродцам, типа «Саботажа», просьба не беспокоиться.

Второе — атмосфера. Да, экшен — это кровь и насилие. Это убийство врагов. Но если разработчик не удается создать соответствующую атмосферу, игра пройдет мимо, не записав нас даже краском. Поиграем и забудем, как десятки других стрелялок.

Третье — геймплей. Впрочем, этот пункт достаточно тесно соотносится с предыдущим, и сказать, где заканчивается одно и начинается второе, я не могу. Но знаю точно, если геймплей у экшена вялый, то и особого удовольствия игроку не принесет.

Четвертое — сюжет. Какой смысл играть, если игра неинтересна и полностью предсказуема? Убийство ради убийства — это скучно. Хотя пример Сэма и Painkiller'a отлично демонстрирует, как атмосфера и геймплей вытесняют здравый смысл и указывают ему на дверь.

И последний пункт — образ главного героя. Он должен быть запоминающимся и ярким. Собственно, бывает, что именно образ героя превращает среднюю игру в настоящую бомбу. Надеюсь, еще не забыли мою любимую девшу-напм Рейн?

Итак, основное вычленили, теперь, зная, что именно нужно искать, приступаем к вскрытию нового претендента. Поехали!

Шаг шестой

Автомат в руках идиота — не более чем дубина.

Чтобы понять, что по качеству графики Риддик не многим уступает своим конкурентам, достаточно поиграть минут пятнадцать. Отличные модели, плавная анимация персонажей, качественные текстуры и всевозможные спецэффекты — это Риддик. Более того, немного посмотрев на игру, многие приходят к выводу, что она создавалась на движке третьего Doom'a. Согласитесь, весьма красочная характеристика уровня графики. Спешу развеять это досадное недоразумение — движок у игры абсолютно свой. Программисты из Starbreeze Studios свой хлеб едят не даром, причем, судя по отзывам, на X-коробке в плане графики конкурентов у Риддика просто нет, впрочем, это и не удивительно. Дивительно то, что разработчики не стали расслабляться и провели серьезную работу по улучшению текстур и моделей, превратив игру в... то, чем она является сейчас. В проект, который пусть и уступает в графическом плане остальным гигантам, но совсем чуть-чуть. А кое в чем даже превосходит — дело в том, что у Риддика, в отличие от большинства персонажей экшенов от первого лица, есть тело, и тело это отлично отбрасывает тень. Более того, в некоторых случаях. К примеру, когда мы лезем по лестнице или виси-м, зацепившись руками за трубу, камера переключается в вид от третьего лица. Смотрится просто великолепно, а как Риддик прыгает сверху на охранников, сворачивая им шеи! Загляденье! Мистер Фишер, у вас появилась достойный конкурент!

И, кстати говоря, тормозит Риддик заметно меньше того же Doom'a, а на моей машине, так не тормозит вообще при самых максимальных настройках. За это разработчикам отдельное спасибо.

Естественно, что у хорошей графики есть и обратная сторона — требования к компьютеру и видеокарте. Вы еще не выкинули на свалку свой MX? А игра. Пора бы уже понять, что за хорошую картинку нужно платить.

Следующий пункт в нашем исследовании — это атмосфера игры. И тут, скажу я вам, все не просто хорошо, все просто великолепно. Десантинг из «Дума» и камрад Фримен могут нервно курить веники — до атмосферности Риддика им, как мне до должности главного редактора ☺. Я не могу сказать точно, кем я себя чувствовал, уничтожая врагов в «Халфе», но, скорее серийный убий-цет-психоманом, а не профессором. А в Риддике вы всю игру будете чувствовать себя именно тем, кем и положено — беглецом и убийцей, за которым идет охота. Все в игре, начиная от дизайна уровней и заканчивая диалогами и скриптовыми сценами, служит одной цели — погрузить в адреналин атмосферу тюрьмы, заставить поверить в то, что вы и есть Риддик, заставит бороться за свою жизнь, как... за свою жизнь.

Честно говоря, я приятно поражен. Казалось, что вершина кинематографичности и зрелищности — это *Tribes: Vengeance*, так нет. Ничего подобного, Риддик не просто атмосферней большинства игр, он атмосферней многих фильмов! На месте камрада Дэвида Туухи я бы в срочном порядке поувольнял своих сценаристов и ваялся бы не за съемки продолжения «Хроник», а за приквел, в основу которого положил бы сценарий шведских разработчиков. Уверен, фильм бы получился просто великолепным.

Ну, с атмосферой, слава Богу, разобрались. Теперь давайте поговорим о геймплее.

Наверное, самое подходящее слово для описания игры — разноразная. Вот мы крадемся вдоль стенок, причесав в тени и спрятавшись от одиноких зазевавшихся охранников. Вскочил, убил, спрятал тело в тени, пошел дальше. Вот, вооружившись автоматом, из великого убийцы мы превращаемся в стихийное бедствие, расстреливая на своем пути все, что шевелится, и пролетая по урону со скоростью метеора. Вот оружие отобрано, мы найдем нож — привет, Джек Потрошитель! Вот мы голыми руками сражаемся на арене. Вот, найдя *HeavyGuard*, мы устраиваем настоящую кровавую баню, расстреливая и давя все, что видим, и планка кровавости игры достигает небывалой высоты.

А бой в тоннеле с бесконечными Гордумами, простите, мутантами? О-о-о! И вы говорите мне после этого, что в *Саме* много врагов ☹.

Все это нельзя передать словами, это нужно ощутить, увидеть, сделать самому и получить заряд бодрости и удовольствия, сравнимый разве что с прямым попаданием крылатой ракеты в лоб.

Геймплей Риддика валит наповал, не оставляя нам никаких шансов. Можете себе представить бой Кичко и чемпиона по боксу среди паралимпийцев? Это именно тот случай. Нокдаун в первом раунде, плавно переходящий в клиническую смерть.

О чем вы еще хотели узнать? О сюжетке? О да. Это еще одна сильная сторона игры. При внешней непримечательности, он изобилует интересными поворотами и заставляет игрока находиться в постоянном напряжении, все время гадать, что же ждет нас за следующим поворотом? Что за финт придумали эти разработчики, чтобы помешать нам сбегать?

Проверьте, тузав в руках разработчиков более чем достаточно. И, что удивительно, даже «почтовые» засосы, когда нам приходится несколько раз бегать из одного конца урону в другой (а это порядочное расстояние), абсолютно не вызывают раздражения. Может быть, потому что их не много и они оправданны? Не знаю.

А чего стоит введение в игру лобочных квестов? Да, да, они в ней есть! Конечно, до квестов из RPG они не дотягивают, но какому-нибудь очередному «*Диабло*»-клону сделали бы честь. Конечно, можно не забывать себе голову решением чужих проблем, а, подобно соплеменнику с рельс локомотиву, двигаться к своей конечной цели, но не совету. Деньги и всякие бонусы лишними не бывают.

Какие деньги? Обычные. На них вы можете прикупить оружие или наркотики, или получить доступ к лечелке.

Необычно?

А кто вам сказал, что перед нами обычная игра?

Идем дальше. Думаю, что занимательным раскрытием образа главного героя не стоит. Благодаря Вин Дизелю образ получился настолько яркий и достоверный, что хоть руками шупай. Если кто-то из российских компаний займется локализацией игры, то единственный шанс ее не угробить — не трогать озвучку. Без голоса Дизеля она потеряет половину своего очарования.

Наш герой не спасает мир, у него нет высоких жизненных принципов — он опасный социопат, попавший в компанию таких же. Он гораздо живее всех своих конкурентов, гораздо достоверней и симпатичней. Он живой пример того, как нужно создавать ярких и запоминающихся персонажей.

Ну, что, как вам новый претендент на звание Чемпиона?

Что, маловато?

Ну, тогда, пожалуйста еще фокус — Риддик не просто умеет драться, он еще и **комбайн** владеет! Знате, как это клево — возникнуть из темноты перед ничем не подозревающим охранником, перехватить ствол дробовика, и, направив его в голову врага, нажать на спусковой курок. Красотища! А захватить врага за руку, заломить ему кисть, чтобы он упал на колени, а потом добить его мощным ударом правой?

Кто, кроме Риддика, на такое способен?

Какой такой Вход в Матрицу? Забудьте и забейте! Нет, конечно, такого каратекстующего выпендрежа, как там, в Риддике нет, но то, что есть — весьма достойно любых похвал.

Шаг седьмой

К идеалу можно стремиться, но достичь его нельзя.

Именно поэтому вам меня не удержать.

Риддик
Желая быть объективным, пожалуй, добавлю сто грамм дегтя в чистеру меда. Естественно, у игры есть **минусы**, собственно, на мой взгляд, их два. Первый это физический движок — увы, но до HL-2 Риддику очень далеко. Наверное, это минус. Хотя, признаться, обратил я на него внимание далеко не сразу. Как не сразу понял, что лампы, оказывается, можно разбивать? О, да, когда нам сделают новые глаза, темнота станет нашим главным другом, а свет — противником. Впрочем, не думайте, что в темноте сражаться с врагами очень легко, до этой игры я и не представлял, что фонарик, прикрепленный к автомату, может оказаться страшнее самого автомата.

Второй минус, увы, присущ многим играм современности — это ее продолжительность. По длине Риддик примерно равен второй *Халфе*. И надпись *The End* расстраивает похлеще приговора к высшей мере наказания.

Но разработчики и тут ухитрились выкинуть такой финт ушами, что их конкуренты могут зельнуть от зависти.

Вы прошли игру? Вам мало?

Запускайте ее снова, и выберете в меню опцию — **комментарии**. Теперь, впервые за всю историю игстроения, можно пройти игру заново... с комментариями разработчиков. Поверьте на слово, это очень круто. Это просто мегакруто. Это бомба.

Шаг восьмой

Я пришел.

Риддик

Что тут можно добавить? Риддик стартовал последним, но это не мешает ему бежать вровень с конкурентами. Он не просто догнал их, а вот-вот обгонит.

Игра, которую мало кто ждал, оказалась настоящим провалом, затмив своих более именитых коллег. Риддик, однозначно, the best.

Думаю, вы поняли, какую игру я считаю лучшим экшеном уходящего года, или наменуют ☹?

Р.С. Небольшой совет «счастливым» обладателям всяческих русЕ-фешурованных версий. В игре имеется критический баг, при переводе некоторые диалоги были... пропущены. В результате чего несколько раз вы столкнетесь с тем, что не можете сделать то, что необходимо. Первый раз это произойдет во второй тюрьме, где вам нужно драться на арене, а драться никто не хочет. Лечится этот баг так:

- 1) ставим русскую версию;
- 2) вставляем диск номер 1, там должна быть папка *setup*, заходим в нее;
- 3) *wingame* открываем *content.lang*;
- 4) собственно в окне *wingame* находим и открываем папку *content*;
- 5) находим и разархивируем папку *Dialogues* в любое место на жестком диске;
- 6) копируем разархивированную папку в *THE CHRONICLES OF RIDDIK — ESCAPE FROM BUTCHER BAY\Content*, заменяя все старые файлы.

В результате глюки исчезают, диалоги на английском, меню и задания на русском.

Если захотите, потом папку с диалогами можете вернуть назад, правда, вам еще пару раз придется повторить данную операцию. Или ждите появления официальной версии, если, конечно, того возьмется игру локализовать.

Р.Р.С. Если вы сейчас ломаете голову над тем, откуда вам знакомое название компании разработчиков, скажем одно слово — *Enclave*...

Разработчик: Space Dream Factory
Издатель: Newels Limited
Жанр: космический симулятор
Системные требования: P 3-800 МГц, 256 Мб
ОЗУ, 32 Мб ОЗУ

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

I've Found Her

BABYLON
DANGER AND OPPORTUNITY

Это был год 2254-й...

Год исследований. Год великих открытий и достижений. Год нитриг и подлости. Год борьбы и завоеваний. В этом году Земное Содружество праздновало пятилетие победы над Мембарией. Это был год злости и год чести. Этот год расставил все на свои места. Это был год 2254-й.

Начало нового полета

Меня зовут Николай Шевченко. Я — командор звездных сил Земного Содружества. Всю свою жизнь я провел, выполняя приказы, сражаясь за идеалы, в которые я верил и не думал о последствиях. Но после войны с Мембарией для меня все изменилось. Мы первыми начали эту войну, по ошибке обстреляв мембарский крейсер и убив одного из их духовных лидеров. Тогда мы еще не знали, с какой могучей расой нам предстоит столкнуться. Они стояли на вершине технологического развития, а мы находились лишь на середине пути к ней. Их мощнейшие боевые корабли во всем превосходили наши. Конечно, мы, тоже преподнесли им несколько неприятных сюрпризов, о которых мембарцы помнят и по сей день. Например, геройский поступок капитана Шередана, который устроил в поле астероидов искусную минную ловушку для мембарского флагманского крейсера «Черная звезда» и четырех сопровождающих кораблей. Потеря пяти лучших крейсеров стала для мембарцев настоящим шоком. Они до сих пор называют Шередана Звездным Убийцей.

Однако, несмотря на героизм и мужество людей, мы начали проигрывать эту войну. В нескольких генеральных сражениях мембарцы разбили наши военные флоты и устремились к колыбели человечества — Земле. Я тогда был там, на Земле: простой пилот истребителя, мечтавший показать себя в бою с ненавистными мембарцами. И вот мой час настал. Я помню этот день как сейчас. Мы, выстроившись в две шеренги, молча слушали, как старый генерал рассказывал о приближающейся беде. Он говорил о том, что главные земные силы разбиты, что мембарцы уже на подходе и что надежды больше нет. Он сказал, что этот бой, скорее всего, будет для нас последним, и попросил — да, не приказал, а попросил — сразиться с захватчиками во имя родины. Я и сейчас помню каждое его слово.

«Мы — последняя стена, что отделяет врагов от нашей родины. Мы — строй солдат, защищающих свой мир от мембарских убийц. На нас вся надежда. Тот, кто не трус, пусть шагнет вперед и встанет в строй, и мы достойно встретим врага».

И мы шагнули. Шагнули все как один, без сомнений и раздумий. А потом была битва — страшная и безжалостная. Эскадрильи земных истребителей против мембарских крейсеров и штурмовиков. Ни одного шанса для людей. Я сбил два мембарских штурмовика, получив при этом столько повреждений, что хватило бы для разрушения трех истребителей моего класса. Но мой «Звездный пев» держался. И тут я увидел еще одного штурмовика мембарцев. Он совершал красивый заход, чтобы нанести мне последний смертельный удар. Спасения ждать было неоткуда, и я мысленно приготовился к смерти, но в решающий момент штурмовик круто ушел вверх, так и не выстрелив. Не успел я удивиться, как ожило радио, ранее заглушаемое мембарскими генераторами помех, и генерал усталым голосом объявил нам, что Мембария официально объявила свою капитуляцию, что мембарцы сдаются на милость победителя. На милость людей.

Мы до сих пор не знаем, почему и зачем они это сделали. В чем была выгода Мембарии, и как объяснить их поступок. Мы знаем только то, что весть о победе людей над мембарцами разнеслась по всей обитаемой Вселенной, и о человечестве заговорили, как о великой расе. И никто не знал, что на самом деле победители были побежденными.

О сериале и об игре

Название «Вавилон 5» тревожит умы миллионов людей в мире, ибо эта космическая сага поистине является шедевром телевизионного искусства. Настоящая научная фантастика от Майкла Стражипски, оформленная в виде телевизионного сериала, захватывает с первой серии и не отпускает до самого конца. Война людей и мембарцев, конфликт нарицев и центаврицев, многовековая борьба варлонов и теней — все эти события становятся близкими и понятными, словно они произошли в вашей жизни, а не на экране телевизора. В некоторых западных странах даже рекомендуют военному офицерскому составу просматривать «Вавилон 5» как учебный фильм — настолько высокие идеи там пропагандируются.

Думаю, вы уже догадались, что автор данной статьи также неравнодушен к этой великолепной фантастике ☺, и поэтому ждал игры, созданной по ее мотивам, с огромным нетерпением. Когда в 1999 году компания Sierra объявила о начале работы над игрой, посвященной вселенной «Вавилон 5», в моей душе загорелась пламя восторга — вот оно, свершилось! Как долго я мечтал об этом! Однако радоваться мне пришлось недолго: в том же



году авторы легендарного *Half Life* остановили работу над созданием игры, а потом и вовсе заморозили проект. Моей мечте не суждено было сбыться.

Однако, как оказалось, мир не без добрых людей. А точнее, не без талантливых фанатов «Вавилона 5». Объединившись, парни из России, Германии и США смогли сделать то, чего желала многомиллионная армия фанатов по всему миру — они создали игру *Babylon 5: I've Found Her*, действие которой происходит через пять лет после победы Земного Содружества над Мембарией.

И вот игрушка появилась у меня дома. Я дрожащими от нетерпения руками вставляю диск в CD-ROM и замер, затравив дыхание. Что разработчики приготовили нам на этот раз? Какую часть сериала решили отобразить на экранах мониторов? Со всей ли ответственностью подошли они к созданию игры?

Вопросов было много, а получить на них ответ я мог только лишь дожидаясь завершения инсталляции и запуская игру, что я и сделал. Увиденное очень сильно поразило меня. Однако, не спеша делать поспешные выводы, я несколько дней подряд, почти



не отрываясь, играл в *Babylon 5: I've Found Her*. Затем я встал, прошел по комнате и, глубоко вздохнув, принялся писать эту статью.

Вы знаете, можно много говорить о том, что парни из **Space Dream Factory**, использовав движок *Homeland*, смогли создать отличный космический сим, что они настоящие фанаты, и делали игру не ради денег, а ради удовольствия. Можно утверждать, что все миссии и задания прекрасно построены и безумно интересны, а большинство персонажей взято из сериала. Все это, без сомнения, правда, и спорить с ней я не буду. Я просто высказываю свое мнение относительно данной игры, а вам решать — прав я или нет. Но сначала — слово главному герою нашей истории, командору Николаю Шевченко.

Странная операция

Ходят слухи, будто парницы открыли новую планету в системе Ва Тан, богатую редкими полезными ископаемыми. Говорят, что Кари римскиен возле планеты Ва Тан 4 своих корабли, дабы там не смел опускать право Нарна. Однако это лишь слухи — и я не знаю, насколько они правдивы. Зато я точно знаю другое — сообщение всем офицерам земных сил. Тревожное сообщение.

«С начала текущего года многочисленные известные группы Рейдеров неожиданно набрали силу. Однако масированные, смертельно опасные и хорошо спланированные атаки пиратов на коммерческие транспорты начались относительно недавно.

16 февраля 2254 года эскадрилья ACF-1875 боевой группы «Ахиллес» находилась в неплановом патруле в секторе Тель-

ца. Группа получила слабый сигнал тревоги от местной транспортной экспедиции. Командир эскадрильи принял решение атаковать Рейдеров, которые грабили беззащитные транспорты. К сожалению, командир недооценил силу противника. В течение нескольких минут интенсивного огневого контакта была уничтожена половина истребителей Земных Сил, включая ведущего.

Однако к этому времени в бой вступил крейсер Земных Сил «Ахиллес» (боевая группа 1), после чего силы Рейдеров были вынуждены отступить. Превыдающие донесения о наличии у Рейдеров нового типа корабля с гиперпространственными двигателями подтвердились — крейсер Земных Сил «Ахиллес» получил определенные данные с сенсоров о наличии двух больших кораблей Рейдеров. Разведывательная служба предпринимает активные действия по определению источника финансирования, который позволил Рейдерам построить эти корабли и снарядить их тяжелым вооружением. В настоящее время разрабатываются планы по предотвращению использования Рейдерами этих кораблей.

На протяжении этого месяца ситуация в системе Шеффер оставалась обычной. Проблемы внезапно появились две недели назад, когда Рейдеры нанесли удары по трем транспортным конвоям в системе в один день. В последующие дни было атаковано и ограблено большое количество транспортов и пассажирских судов, проходящих через зону риска, включая пользующийся дурной славой пояс астероидов».

Мда, и как вы думаете, кто будет решать проблемы с Рейдерами? Конечно же, мы — эскадрилья истребителей с крейсера «Персей». Именно для этого нас доставили в систему Шеффер и поставили задачу — любой ценой обезвредить пиратов. Ну что ж, приказ есть приказ. Мы устроили бандитам засаду на их любимом поясе астероидов и принялись ждать. В качестве приманки выступил якобы груженный золотом торговый корабль с пилотом-добровольцем. Рейдеры клонюли на нашу наживку, и через пару часов два десятка их боевых кораблей в поисках легкой наживы вышли из гиперпространства по обе стороны астероидного пояса. Но не тут-то было! Наши мощные истребители класса «Звездный гнев» были на порядок лучше их дельтаобразных игурумиков, и мы сбивали пиратов одного за другим словно на учениях. Притом никакие корабли-авансусы обнаружено не было. Довольные собой, мы вернулись на крейсер. Странная операция, что и говорить.

Игру делали фанаты

Ну что ж, а теперь давайте пройдемся по игре, обсудим ее так сказать, с ног до головы. Традиционно начну с описания графики. В создании *Babylon 5: I've Found Her* принимали участие разработчики, в свое время трудившиеся над *Homeland*, поэтому игра делается на знакомом нам движке *FLUM*, отличающемся неплохими графическими возможностями и хорошей физической моделью, что позволяло надеяться на то, что выглядеть корабли и планеты будут достойно. На одно и произошло. Фанатские движки нас не обманули, графика игры получилась довольно неплохой. Истребители, крейсера, космические транспорты и другие звездные корабли тщательно, детально прорисованы, космические пространства пугают своей чернотой и необъятностью, а планеты очень красивы. Но особенно хорошо создателям игры удалось гиперпространство и гиперпереходы.

Когда мой корабль в первый раз совершил прыжок и я оказался в кровопролитном величественном гиперкосмосе, мое уважение к *Space Dream Factory* резко возросло. По красоте гиперпространство игры ничуть не уступает гиперпространству сериала, и за это огромное фанатское спасибо разработчикам.

Спецэффекты также проработаны неплохо. Лазерные лучи, ракетные выстрелы, разрушение кораблей — все это выполнено на высоком уровне и радует глаз.

Что касается звука, то тут вообще разговор особый. Музыка, звуки сражений, полетов и т.д. — все максимально приближено к тому, что звучало в сериале. Мелодии в начале уровней и в стартовом ролике вообще взяты из телевизионного варианта «Вавило-

на 5». Иногда создается впечатление, что ты не играешь в игру, а смотришь телевизор.

Искусственный интеллект врага отличается умом и сообразительностью ©, а если поставить игру на самый сложный уровень, то еще и чрезвычайной меткостью. Бои с вражескими истребителями — это постоянное напряжение, крутые виражи, длинные лазерные залпы. Никакой скуки, раздражения, только удовольствие от сражения с достойным противником. Очень приятно удивило то, что AI дружеских юнитов также хорошо проработан. Если, к примеру, вы приказываете группе своих истребителей охранять какую-либо цель, то они сразу же грамотно займут позицию и будут защищаться до последнего, а если прикажете атаковать — перестроившись, пойдут в атаку. Таких понятливых напарников у меня не было уже давно.

Вообще качество игры оставляет только приятные ощущения. Видно, что Babylon 5: I've Found Her делалась с настоящей любовью, что разработчики действительно хотели, чтобы вселенная «Вавилона 5» нам понравилась.

Про непосредственно игровой процесс мы поговорим позже, а пока — говорит Николай Шевченко.

Наша цель ясна

да, я даже и не догадывался, во что ввязалась моя эскадрилья. Наш командир — майор Ротан с крейсера «Монолит» — сегодня объяснил нам новую боевую задачу. В нарийской звездной системе Ва'Тан земными разведывательными силами была обнаружена ранее не исследованная планета Ва'Тан 11, полная богатейших месторождений полезных ископаемых. Наринцы, колонизировавшие Ва'Тан 4, собирались послать свои корабли к Ва'Тан 6. Земное Содружество обязано было успеть к шестой планете раньше. Наш крейсер «Монолит» должен был перехватить нарийский боевой тяжелый крейсер и уничтожить его с помощью новейшего оружия, а нашим эскадрильям предназначалась роль чистильщиков. Мы должны были добить тех, кто выживет после атаки «Монолита».

Эта весть никого особо не обрадовала, однако приказ есть приказ — Земля знает, что делает. Все по боевым местам, готовность к прыжку пять секунд. Прыжок!

И вот мы в системе Ва'Тан. Майор Ротан не обманул — мощная гауссовая пушка, разогнавшая астероиды до световой скорости, с одного выстрела сокрушила нарийский крейсер, а затем нам был дан сигнал: «К бою». В холодной черноте космоса наша эскадрилья схлестнулась с соединением Красных истребителей Нарна — лучших пилотов этой планеты. Броня их боевых кораблей была в три раза крепче нашей, а лазеры мощнее, однако они уступали нам в маневренности. Чем мы и воспользовались.

Через несколько минут бою двое из семи красных истребителей были уничтожены, а мы почти не получили повреждений. Неожиданно я заметил приближающийся нарийский транспорт. Он летел прямо на «Монолит», и залпы лазерных лучей его не останавливали. «На транспорте нарн — бомба!» — прокричал кто-то по радию, и я принял решение пойти на перехват. Пришло время проверить ракеты с тепловым наведением, специально установленные на наших истребителях перед этой миссией. Первая ракета повредила двигатель транспорта, вторая расползла его правый борт, а третья сдетонировала уже внутри корабля нарн и разнесла его. Угрожавшая нашему крейсеру опасность была ликвидирована, и я вернулся к бою с красными истребителями Нарна. Через десять минут все было кончено — силы Земли вновь победили. Теперь Ва'Тан 6 принадлежит нам.

Игровой процесс и его недостатки

Итак, давайте теперь поговорим о том, как, собственно, оно играется. Как вы уже поняли, главное действующее лицо в этой игре — командор Николай Шевченко, командир эскадрильи «Альфа», пилот истребителя экстра-класса. Соответственно, на протяжении игры вам придется летать на боевой машине Земного Содружества типа «Звездный гнев» и с помощью его мощных лазеров доказывать врагам свое превосходство. Делается это таким образом — берется физическая модель полетов Homeworld, немного

улучшается, подгоняется под вселенную «Вавилона 5», добавляются четыре уровня сложности и, пожалуйста, — все готово.

При запуске перед вами зажигается приборная панель с разными шкалами, радаром и звездной картой. Немного поэкспериментировав с клавишами, вы узнаете, что ваш истребитель может разогнаться до огромных скоростей, имеет два режима полета, несколько режимов навигации, неплохую маневренность и возможность приближения прицела. С самого начала разобораться во всем этом будет довольно сложно, поэтому рекомендую перед основной кампанией пройти тренировку — управлять боевым кораблем сразу станет на порядок легче.

Миссии в игре имеют претензии на оригинальность — перед началом уровня вам на коротком брифинге дают лишь основную цель задания, которая может несколько раз меняться непосредственно в процессе игры. Однако тут проявляется



первый существенный недостаток Babylon 5: I've Found Her — иногда новые цели указываются несколько туманно и не всегда удается с первого раза понять, что от тебя требуется. К примеру, в одной миссии после зачистки сектора моей эскадрилье приказано возвратиться на свой аванпост в течение трех минут. Только я отдал соответствующий приказ, как крейсер, доставивший нас в эту систему, развернулся к воротам прыжка и ушел в гиперпространство. Я очень удивился и решил осмотреться вокруг. Целительно исследовав ближайшее космическое пространство, я обнаружил другой боевой крейсер за огромным астероидом, расположенным довольно далеко от ворот прыжка. Как оказалось, это и был тот самый «мой аванпост».

Второй существенный недостаток — это отсутствие сэйвов. Вы можете лишь создать свой профиль, и игра автоматически будет сохранять вас после каждого выполненного задания. Большого не простите.

К счастью, приведенные мной минусы игры не очень портят сам игровой процесс, который в целом можно назвать интересным и динамичным.

Вывод

Огромное спасибо Space Dream Factory за то, что они подали миллионам фанатов сериала «Вавилон 5» игру, созданную по его мотивам. Отдельная благодарность этим талантливым парням за то, что они сделали хорошую игру с душой, а не очередной ширпотреб, чтобы зашибить деньги. Вывод здесь однозначен — играть всем.

Мнение автора

Как и обещал, в конце статьи я высказываю свое мнение относительно данной игры и парней из Space Dream Factory. Вот оно: парни, почему вы делаете эту игру так долго ©?!

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

Чистильщик

Я не знаю, ждали ли вы игру «Чистильщик» так, как ждал я. Не скажу, что я предвкушал ее появление потому, что безумно люблю шутеры. Совсем нет. Просто летом, когда брал интервью у разработчиков, был приятно поражен доброжелательным человеческим общением. Мне очень хотелось, чтобы дебютный проект компании «Орион» оказался если не шедевром, то, по меньшей мере, достойным геймерского внимания. Я старался не задумываться о том моменте, когда придется увидеть итог их творчества, т.к. понимал, что тогда иллюзии могут рухнуть и придется говорить об игре объективно, невзирая на личные симпатии. Сейчас этот день настал.

Помню, когда-то я похвалил одну из игр совершенно искренне, но на нашем форуме <http://www.mikportal.org/forum> сочли мои слова простым желанием порадовать знакомых разработчиков. Если бы все было так просто! Все гораздо сложнее. Игру, созданную людьми неизвестными, оцениваешь совершенно беспристрастно. Игру же, имеющую знакомых авторов, сперва пропускаешь через призму личного общения с ними. Здесь самое главное: что? Сохранить себя и решить, кто ты: гейм-обозреватель или «Человек. Знакомым с Разработчиками». Я свой выбор сделал давно. Пусть простят меня создатели игры, но я с дебютом их поздравить не могу, ибо это будет выглядеть как поздравление одного известного политика другому не менее известному — как издевка.

«Чистильщика» я буду ругать. Ругать по максимуму, но без удовольствия и вдохновения. Мне это будет неприятно. Может быть, даже больно. Но в итоге получится правда.

Для начала давайте вспомним, что нам было обещано полгода назад. Вспомним и сравним с тем, что мы имеем сегодня.

Сюжет

Был Стивен парнем очень грозным,
Всех монстров Стивен замочил...
Стивинада. Часть I. Allegro con brio

Сюжет должен присутствовать в любом шутере — таковы веяния времени. Если «дедушки» жанра прекрасно обходились без него и были основаны на первобытном принципе «бегти и мочи все, что шевелится», то на сегодняшний день такого подхода уже недостаточно. Сейчас любому геймеру нужен хотя бы намек: кого мочить, за что, чем и ради чего. Иначе — никак. Не интересно.

Разработчик: «Орион»

Издатель: «Бука»

Жанр: FPS

Системные требования:

✓ минимум: P 4-1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видеокарта класса GeForce 3 64 Мб;

✓ рекомендуется: P 4-2.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта 128 Мб

«Орион» имел отличную задумку. Понятно, что постапокалиптические сюжеты никому не в новинку, но влияние религиозных тоталитарных сект на человеческую психику обыгрывалось гейм-девелоперами не слишком часто. Я, во всяком случае, не смог припомнить ни одной игры с подобной концепцией. Возможно, они были, но, не будучи заметными, просто прошли мимо меня, как и мимо многих геймеров. Поэтому за самую задумку сценариста можно похвалить. Жаль только, что идея не получила достаточной реализации. Чего только стоят ролики, выполненные в схематичной стилистике комиксов. Притом, заметьте, они не анимированные или сыгранные актерами, а просто представляют собой некие наброски, выполненные рукой художника-постмодерниста. Возможно, такая подача материала предполагала заявку на оригинальность и прорыв в жанре. ИМХО, получилось плохо. Сашком много игр мы видели в последние годы, чтобы вдохновиться дешевыми попытками «нестандартности».

Ну да ладно. Этот комментарий можно просто воспринимать как брожение человека, который ожидал совершенно не того, что получил в итоге. Но вернемся к сюжету. Наверное, правильнее будет рассказать о нем подробно.

...Кошмарное будущее нашей многострадальной планеты. Слуги дьявола, прикрываясь белыми одеждами святых, склоняют на свою сторону все новых и новых последователей. Самой главной «редиской» является Алекс Хаксли — глава Церкви Нового Рассвета (ЦНР). Герой, Стивен, — парень довольно мирный и далекий от религиозности. Он бы и до сих пор сидел в баре, дриная двойной или тройной виски, если бы не узнал о том, что его бывшая подруга Линн собирается за наркотики продать душу ЦНР, т.е. дьяволу. Ни один уважающий себя Герой никогда бы не смог пройти мимо возможности проявить свой героизм. Вот и Стивен не смог. А потому стал Чистильщиком, спасителем мира от сатанистов и потенциальных убийц мерзавца-оборотня. Если бы Стивен мог говорить, он бы своим девизом выбрал лозунг: «Религия — опium для народа!». Но способностью открывать рот он пока не наделен, а потому за него высказываюсь я (к тому времени, как Стивена пропатчат, я уже заткнулся и буду играть в что-нибудь другое).

Долго ли, коротко ли, но Стивен отправляется на разборки со всеми слугами ада в другие измерения. Он, по примеру не помню кого, решил не давать исчадиям ада даже спокойно сходить, извините, в туалет. И очень правильно решил. Так им, гадам, и надо! Не говоря уже о том, что зло будет побеждено на родных улицах и площадях, в переулках и закоулках, в подземных коммуникациях и секретных лабораториях, на базах пришельцев из космоса и ушельцев на кривую дорожку. Стивен даже до логова дьяволопоклонни-



ков доберется с помощью игрока (тебя, борец со злом, тебя, родимый!) — до Ада. А теперь угадай: кто победит?

Вот о сюжете, вкратце, и все. Зантриговало? Тогда продолжим.

Графика

...И ненакрашенная ты страшная, и накрашенная.

Ничего, что я теперь на «ты»? Извини, читатель, у меня нет шести стилей SebastoKrafo'a, у меня есть просто большое желание поговорить с тобой по душам. Не возражаешь? Вот представь себе: на дворе заканчивается 2004 год, а графика «Чистильщика» года на четыре отстала от времени. Нет, я ни в коем случае не намекаю на облик зомби. Зомби, как и положено им по статусу, противные, зеленые и страшноватые. Но не больше. О плоских и нереальных очертаниях всех персонажей, грешащих чревоуещанием, полагаю, говорить не стоит. Думаешь, я не читал восторженные отзывы в Рунете? Ошибаешься. Читал и очень внимательно. Только ничего не понял. Как можно называть графику «Чистильщика» революционной и впечатляющей? Ась? Можно? И в чем же? Что в нем появилось такого, чего не было раньше или не исполнялось кем-то лучше? Ах, обидно? И мне. Но comments. И не надо вот говорить умные слова типа bump mapping, ragdoll и прочую нецензурную, непонятную простому геймеру. Ладно? Какие бы технологии не были задействованы, впечатление остается ужасным. Извини за прямоту. Мне самому неприятно.

А кроме того... Окружающий мир не внушает уверенности в том, что в нем есть я или ты, его не хочется спасать. Он не выглядит реальным. Разумеется, на деле такая «жизнь» никому не нужна. Но сейчас речь не об этом. Речь о подходе игрового пространства как нашей с тобой альтернативной реальности. Теперь понятно? Оливь нет? Какой же ты невнимательный. В FarCry играл? А в Doom-3? А в... Да ты вообще играл во что-то последние полгода? В «Теприсе»? Тогда понятно. Извини. Не знал. Тогда тебя порадует следующая информация: по прогнозам российских гейм-обозревателей, «Чистильщик» по всем показателям претендует на звание «лучшего российского шутера года». Не хочу переходить на личности, но один невезучий рыбак любил говорить: «На безрыбье и рак сойдет за щуку». Не так? За Несси? Сенсауия, то есть? Круто!

Физика без лирики и интеллект инфузории

...Клянусь говорить правду, только правду и ничего кроме правды.

Поклятва американских свидетелей и отечественного 020n'a ро физическую модель игры особо распространиться не будет, как и не буду особо пинать. Ее нельзя назвать уж совсем нереалистичной: окружающая тара (ящики, контейнеры и бочки) при столкновении друг с другом ведут себя практически правдоподобно. И подобно тому, что мы уже видели в Doom-3, например, ящик можно использовать как ступеньку, чтобы забраться куда нужно. Что же касается поверженных тухлых врагов, можно сказать следующее: враги, как и их трупники впоследствии, реалистичностью не впечатляют. Пятна и брызги крови легче всего сравнить с затеками краски, появившимися по недосмотру маляра-халтурщика. И я никогда не поверю, что обрезком ржавой трубы можно оторвать руки даже гнилому насковзю зомби.

Об АИ противников исчерпывающе сказано в заголовке этого раздела. Остается только добавить, что они являются прекрасной имитацией мишени в тире. Игроку не придется слишком напрягать ум в процессе их уничтожения. Это как раз и является ярким воплощением сценария «бег и моча». Непонятно только, зачем тогда нужен сюжет? Вот первый Doom такими глупостями не страдал и благодаря этому был честен. А потому и стал классикой. «Чистильщику», увы, не грозит даже то, что о нем вспомнят через месяц.

Музыка

Этот раздел в данном обзоре появился как дань традиции и попытка вылить в бочку дегтя ложку меда. Нормальная музыка — не раздражает, не отвлекает, не вызывает желания немедленно поставить свой плей-лист. Иногда даже настроение создает.

Однако мной и многими игроками был замечен глюк, который может приводить к фатальной ошибке: если у вас она возникла или возникнет, откройте настройки игры и отключите «аппаратное ускорение звука» и EAX. Проверено на опыте — помогает.

Оружие, артефакты и шутки

Уто, и другое, и третье имеется в избытке. Правда, оружие не всегда попадает в цель, а предназначение артефактов порой вызывает недоумение, т.к. некоторые из них совершенно бесполезны. Вот сами подумайте: нафиг борцу с нечистой магнитофон, который вместо закаливания жрецов Вуду, призванных нейтрализовать зомби, может порадовать только мирной музыкой в стиле «рэп»? Не знаете? А это шутка такая. И подобных шуток довольно много. Это относится не только к злополучному магнитофону, но и к некоторым репликам персонажей. Вроде и понимаешь, что пошутили, только не знаешь, в каком месте смеяться.

Мультиплеер

Есть он, есть. Как не быть? Только гипотетический, в виде кнопки Меню. Его обещают выпустить отдаленным патчем после того, как пропатчат все более существенные глюки. А если судить по их количеству, то не при нашей жизни.

Вывод, он же резюме, он же диагноз

Утра получилась очень сырая и глючная. Если бы разработчики подождали с выходом «Чистильщика» хотя бы полгода и довели свое творение до ума, то он стал бы серьезной заявкой на победу. А так получилась еще одна игра-однодневка. Обидно. Начинать свой путь



к сердцам геймеров нужно ярко — или не начинать его вообще.

А что же дальше? — возможно, спросит кто-то. Не знаю. Знаю только, что сначала нужно работать на авторитет, выкладываться и вкалывать, чтобы авторитет начал приносить дивиденды. Знаю, что многим девелоперам мы легко продаем их волевые или неволевые лалы, помня о том, что они сделали несколько хороших игр. Ошибаюсь? Ну, с кем не бывает. «Ориону» придется гораздо сложнее — они заявили о себе не очень удачно.

И тем не менее «Чистильщика» можно пройти просто из любопытства или для того, чтобы понять: так делать игры нельзя — это позавчерашний день гейм-индустрии. И пусть даже весь Рунет будет со мной не согласен. Вы можете просто зайти на <http://www.mikportal.org/forum> и познакомиться с мнением наших соотечественников. Оно с моим совпадает полностью.

Прощай «Чистильщик», пусть хард-диск тебе будет пухом. Delete. Аминь.

Morte and Shaman.AD

MEN OF VALOR

Разработчики, «заэксплуатировавшие» тему второй мировой войны — еще немного, и такие игры будут относиться к отдельному жанру, — переключили свое внимание на вьетнамскую тематику. В принципе вьетнамская война в последнее время тоже достаточно часто используется в игровых проектах (зачастую не очень удачно), но она еще не успела наскучить геймерам, так что изгодемы все еще чувствуют за собой право ограничиваться обновлением антуражей. Вместо разгромленных европейских и советских городов на смену приходят джунгли, туннели и маленькие хулины. Одним словом, встречайте Men of Valor, новорожденный 3D-шутер от компании 2015, которую уже успели полюбить за Medal of Honor: Allied Assault (можете сразу догадаться, на что будет похож MoV — и... ошибетесь).

Будни

Понедельник в штабе ДЗВР был как всегда хмурым. И не потому что, это был первый рабочий день — рабочий день в ДЗВР вообще понятие тонкое и растяжимое, — а просто потому что заняться было нечем. Все ожидали грандиозных заданий, а их все не было. Даже начальство начинало скучать, а это совсем нехорошо. Ибо незанятое начальство — гроза всех кадетов, пусть даже одновременно попрыгавших кто куда, дабы не попасться лишний раз на глаза.

Глюк увлеченно наблюдал за полетом ручной мухи (ее привели с собой нечистоплотные кадеты и приручили), фантазируя о том, что это маленький самолетик. Кертис подумывал над тем, насколько внутренности мухи отличаются от внутренностей других живых существ, и как ее лучше прооперировать. А Талер делал из бумаги шарик, которым Маньяк заряжал свою рогатку, из которой уже битый час стрелял по мухе, тихонько бормоча заклинание: «Мертви бджоли не гудут!».

Эту идеально нарушил стук в дверь. Так как открывать было лень, все принялись переглаживать. В конце концов взгляды установились на Маньяка — ему и пришлось открывать. В комнату зашел военный с каменным лицом, достал какую-то бумажку, которая оказалась конвертом с надписью «Игроград, штаб ДЗВР, отдать кому-нибудь», и начал заучивно читать:

Разработчик: 2015

Издатель: Vivendi Universal

Жанр игры: FPS

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1.2, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, новые драйва на видеокарту;

✓ рекомендуемые: P 4-2.6, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

«Уважаемый ДЗВР, это одно из самых сложных писем, которое мне доводилось писать (и второе по счету в моей жизни). Я, офицер, командующий какими-то там войсками, должен сообщить вам о героической смерти рядовых Морта и Шамана, которые пали на поле брани в неравном бою с превосходящими силами противника и т.д. Тела найдены не были, но были найдены большие скопления мертвых врагов, которые и помогли определить место кончины. Все сослуживцы, а также личный офицерский состав, приносят наши соболезнования, плачет горючими слезами... и, это, если у вас на огороде поспевает пушечное мясо — присылайте.

Трижды контуженный герой американского союза, старший подпоручик Анонимус».

Дверь закрылась, письмо осталось лежать на столе. Агенты решили почтить память кадетов минутой молчания, задним числом пытаясь прикинуть, кто ж это такой был и зачем он приходил. Понедельник в ДЗВР был днем не только хмурым, но и тяжелым. Кертис решил первым (если не считать ручную муху) нарушить тишину:

— А кто это, собственно, такие?

Маньяк пролистал свои записи и сообщил:

— Это те два — точное количество уточняется — кадета, которых ты отправил на задание под кодовым именем «Человек доблести». Может, повесим их на доску почета?

— Так теж же нет, что ж вешать? — возразил Талер, плюясь бумагой.

— Тогда устроим поминки.

Песня о главном

С чего надо начинать обзор шутера? С самого главного?.. Ладно, тогда начнем с сюжета ☹. Играть мы будем за американского (как ни странно) солдата Дина Шепарда, которому «посчастливилось» очутиться на вышеупомянутой войне и прожить ее, а точнее сказать, проползти от начала и до самого конца на своем животе и коленях. Разработчики кормят нас маленькими скриншотными сценками, которые демонстрируются по несколько раз за уровень. Правда, в них нет никакого скрытого смысла и извортативного сюжета, да и не ждал я ничего другого, — ведь знал я, что в конце игры американская армия капитулирует, тут ничего нового не придумаешь. Ролики помогают нам влиться в атмосферу той войны — стремительно и бесповоротно. Взяв хотя бы оригинальный способ охлаждения перегретого оружия... Нет, расквашивать я об этом не буду, увидите сами.

Смерть поджидает американского солдата на каждом шагу — будь то хитрые ловушки, переодетые в мирных жителей убийцы,



засевшие на верхушках деревьев воюки и, конечно же, шальные пули вражеских солдат. Убить могут не только на территории, где размещаются силы врага, но и в хорошо защищенном родном лагере. И врагу неважно, куда нападать, мелочи их не волнуют, им важно все, что касается нас, и приятна только победа над нами. Они готовы к нападению даже в канун рождения или просто во время вашего отдыха. А отдыхают солдаты по полной — ведь каждый из них хорошо понимает: завтрашний день может не наступить. Наш герой, в отличие от всех, отвлекается от военных будней, переписываясь со своими близкими. Кстати, письма эти можно почитать между миссиями.

Disposable Heroes

Игровой процесс захватывает с первой же минуты игры. В военные действия, разворачивающиеся на экране монитора, действительно хочется верить. В джунглях на вас обрушится град пуль, противники станут стрелять из укрытий, очень часто на вашем пути будут попадаться хорошо укрепленные бункеры, с которыми вам не справиться (в них вообще можно не стрелять) без помощи авиации. В этом деле главное — помнить нужную точку дымовой гранаты и уничтожить ракетчиков, которые попытаются сбить нашу авиацию. Нам придется также прятаться за деревьями и производить мелкие перебежки от укрытия к укрытию, а иногда, в особых ситуациях, и попадать придется. Выглядываем из укрытия и методично расстреливаем всех попавших в поле вашего зрения выскочковцев — вот главная стратегия этой игры. Если побезать напролом, атаким зайдящим квакером — считайте, вы уже мертвы, потому как недостаток ИИ противник с легкой компенсацией точностью стрельбы. В игре также присутствует одна интересная возможность: после того как вас ранят, сразу удерживайте клавишу F, и тогда вам удастся восстановить некоторое количество потерянных жизней — разработчики это гордо называют «перезарядкой ран». А когда вас сильно покалечат, тут уж самому не справиться — придется обискивать вражеские трупы в поисках аптечек, и делать это надо очень быстро, пока они не испарятся. У убитых врагов также можно забирать боеприпасы и оружие.

В городах нам выпадет честь взорвать несколько танков при помощи все той же ракетницы или С4. Миссии не отличаются разнообразием и оригинальностью. Все задания построены по таким принципам: пойдти туда, всех убей, удерживай территорию, взорви танк/бункер, собери документы во вражеских туннелях. Также появляются миссии, которые надо выполнять не по приказу начальства, а по велению собственной совести. Например, в одной... нет, даже в двух миссиях нам придется на горбу своего раненого товарища, похоти отстреливаться от врагов. Так что игра не успеет наскутить.

На протяжении всей игры нам то и дело будут давать покатыться в качестве пассажира — точнее, палешики, — на разнообразных видах транспорта: лодка, вертолет, бронетранспортер. Как всегда, эти аттракционы очень напоминают простой советский тир.

Требуя продолжения банкета

Весь департамент был создан, дабы отдать погибшим кадетам честь, если таковая еще осталась. После чего, собственно, и начались поминки. Правда, не все поминки, что это не праздник, и правило «между первой и второй можно выпить еще шесть» здесь не действует. Глюку пришлось проводить воспитательную работу. После того как неизвестный кадет, сиишком добросовестно поминавший своих сотоварищей, изрек: «Дадим слово винуинику торжества», будучи сбит со стула рукояткой топора, все поняли, что иногда лучше всего, чем говорить. Но жевать было почти нечего, разве что кушать легендарный напиток, о котором ходили легенды. Место его происхождения было известно только самым матерым агентам, да и выдавали его только достигшим 21-го левела или в крайнем случае 18-го, но с прокляченной харизмой — правда, поговаривают, на черном рынке им чтеры еще приторговывают...

А через несколько часов принесли еще одно такое же письмо. Все с недоумением принялись разгадывать бумажку, а военный,

принесший его, с недоверием смотрел на всунутый ему в руку стакан, наполненный жидкостью.

После недолгого замешательства и довольно долгих размышлений было решено продолжать поминание...

Но через час пришло одно письмо, его снова принес военный, правда, пришел уже со своим стаканом... Поминали дальше, но время без особого усердия. Силы явно иссякали.

А еще через час снова пришло письмо... а потом еще и еще и...

К вечеру на огромную кучу писем уже никто не обращал внимание, военный понял, что ходить туда-сюда долго и утомительно, и решил остаться — все рано письма появлялись сами собой. Продолжать уже не было сил, некоторые слабосильные кадеты уходили в парасельские реальности, не реагируя на внешние раздражители. Остались только самые стойкие и закаленные агенты. Ручная бумага пыталась помочь, но жужжание становилось все прерывистее.

Неизвестно, чем бы все это кончилось, но тут с задания вернулись живые кадеты Мурте и Шамам, притаившие с собой мертвого ветнамца с огромной надписью на спине «Суевири». И отпраздновали: сопротивление подавлено, от ветнамской армии почти ничего не осталось, от американской, правда, тоже — и... и все.

Вот так неожиданно может закончиться понедельник в ДЗВР. Только Маньяк обклеивал стены клеей бумаги в надежде поймать мух, которых писал поминком стало неожиданно больше. А утром будет вторник, а вторник в ДЗВР...

Абыдна, да?

Миссии в этой игре очень запоминающиеся, не столько сами собой, сколько благодаря тому напряжению, которое испытывает игрок, — уж больно сложны. О укасе, сохранения происходят автоматически на незначительных чек-пойнтах. Уровни хоть и маленькие, но убиты вас могут очень легко, стоит только в ненужный момент высунуть голову. Скрипты, скрипты! Да, с одной стороны они делают игровой процесс более сюжетным, а оттого и более захватывающим, но притом гонят игрока в ловушку. Шаг влево, шаг вправо — расстрел. Не туда пойти или сделать не то, что хотели от нас джевалеры — моментальная смерть. Иногда даже не понимаешь, что тебя убило: враде бы и территорию зачисти, а тут откуда ни возьмись враг появлялся прямо за спиной — и здравствуй, великий Load. Вражеские ракетчики могут стрелять с немалой скоростью и точностью — примерно выстрел в секунду. Хотя, АИ солдат — это вообще отдельный разговор. А потому лучше помолчим.

Графика и прочее

Графика в игре хороша, но могла быть и лучше — я, конечно, понимаю, что анимированный движок уже давно не первой свежести, но в надежных руках способен на большее. Модели персонажей смотрятся довольно пристойно, хотя в роликках замечается некоторая угловатость. Джунгли обильно засажены высокой колючей травой и деревьями, из которых то и дело вылетают испуганные птицы. Скажу честно, таких замечательных джунглей вы еще не видели — так и хочется поваляться на травке. Города, а точнее, все, что от них осталось, немногим уступают своим зеленым соседям. С неба можно делать скрипноты для рабочего стола, уж больно оно красиво. Отражения в воде выглядят просто замечательно. Прибавьте к этому великолепные спецэффекты от взрывов и хорошо прорисованное оружие. Все бы ничего, если бы не шепелявое бормотание желторотых аскалов, хлопотущих о досрочном пенсионном удостоверении: «Могао бы быть и лучша...»

Вывод

Вдес нет того пафоса и надуманности, которые мы уже привыкли видеть в подобных играх — все честнее и проще, что ли. Это все-таки война, а не прогулка по джунглям. Если вы хотите просто побегать по зарослям с автоматом наперевес, то вам не сюда. А если вам интереснее красться, чувствовать себя охотником и жертвой одновременно, бороться с наделанными скриптами — MoV вам в самый раз. Главное — помнить, что вы не герой. Герои — это те дураки, которые умирают первыми.

Kirov

HOT ROD

GARAGE TO GLORY

Разработчики: Canopy Games

Издатель: ValuSoft

Жанр: Racing

Системные требования: 866 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

В то время как одни учатся на чужих ошибках, другие не могут извлечь никакого урока и из своих собственных. К последним, по-видимому, следует отнести разработчиков из Canopy Games, которые не смогли правильно оценить провал своей прошлой игры Hot Rod: American Street Drag, решив попытаться счастья вновь, склепав на скорую руку продолжение. Встречайте: Hot Rod: Garage to Glory — достойный продолжатель «славных» традиций своего предшественника.

Между первой и второй

То да, прошедшего между выходом первой и второй частей Hot Rod, было явно мало для кардинального обновления игры. Но тем не менее этого времени разработчикам вполне бы хватило, чтобы исправить все ошибки и недочеты, которыми, поверьте мне на слово, просто кишела их предыдущая игра. Но, увы, прошел уж год, а воз и ныне там. Печально, но Garage to Glory не только не стала лучше своей предшественницы, но... нет, вы не поверите, она стала еще хуже. Если в Hot Rod: ASD еще можно было поиграть, более того, даже получить от этого удовольствие, то в том, что кто-то добровольно станет играть в Garage to Glory, я очень сомневаюсь. Разработчики постарались, чтобы утробить в своей новой игре все то хорошее, что они позабыли утробить еще год назад в Hot Rod: ASD.

Конечно же, картина была бы неполной, если бы я не сказал «пару теплых» и об издателях всего этого безобразия, которые как нельзя лучше вписываются в нарисованный мной паторморт. Печально известная издательская контора ValuSoft, от которой мы до сих пор не дождались ничего достойного уважения, — кому как не ей должна была выпасть эта честь? Вполне возможно, будь у Garage to Glory нормальный паблишер, о нас бы лучше позаботились — но разработчики получают лишь того издателя, которого заслуживают. Впрочем, чтобы вы не дай бог не подумали, что я ругаю девелоперов по-чужому, кое-что о Garage to Glory, об этом дельце неутомимого гения ремесленников из Canopy Games, я вам расскажу.

Garage to Disgrace

Что, начнем вскрытие? Увы, я не патологоанатом, да и игру наши геймеры уже успели похоронить на кладбище беззастыжнего отстоя. Так что сначала придется вооружиться лопатой, потом ломом и лишь после этого каким-нибудь режущим орудием. Например, бензоилкой ☹. Что ж, вносите гроб, начинаем праздник.

Ну а пока в комнату вносят продолговатый черный ящик, в котором мирно покоится героиня нашего сегодняшнего обзора, мы совершим небольшой экскурс в историю, чтобы люди, незнакомые с предшественницей Garage to Glory Hot Rod: ASD смогли слегка расширить свой кругозор.

Итак, что же представляла собой эта Hot Rod: ASD? А представляла она собой отличный пример того, как в общем-то весьма неплохую идею можно под корень загубить кривой реализацией. Судите сами: в игре нам предлагали практически из металлолома собрать автомобиль своей мечты и показать всем, кто в доме хозяин, уделав соперников в драг-рейсинге на дистанции в четверть мила. Самой же главной фишкой Hot Rod: ASD была, несомненно, возможность, разобрав автомобиль практически по винтикам, менять в нем чуть ли не каждую деталь, тем самым постепенно улучшая свою колымагу до уровня приличной тачки. Причем заменой приходилось заниматься не только ради улучшения скоростных характеристик своего четырехколесного друга, но и просто оттого, что любая деталь со временем изнашивалась, грозя отказом в самый ответственный момент. Неплохо, не так ли?

Но, увы, ужасное исполнение убило весь потенциал Hot Rod: ASD, превратив игру в нечто совершенно непригодное к употреблению. Единственная надежда, которая, как известно, умирает последней, возлагалась на попытку разработчиков, прислушавшихся к голосу разума и воле народа, исправиться в следующий раз. Но как показало время, ничего подобного не произошло. И в чем здесь причина, непонятно — то ли девелоперы слегка глуховаты, то ли здравый смысл им неведом.

Как умирала надежда

А умирала она страшно и мучительно, пусть и не очень долго. Впрочем, обо всем по порядку. Для начала нам, как и раньше, предлагают выбрать себе автомобиль, для чего нужно отправиться на... ближайшую свалку. Да-да именно на свалку, и нечего здесь смеяться — неужели вы не знаете, что закрывшиеся американцы списывают в металлолом вполне приличные автомобили, любой из которых у нас вполне мог бы стать объектом зависти соседа Васи, владельца потропанного «Запорожца». Впрочем, я, похоже, слегка преувеличил, потому как на местной свалке среди десятка случайно генерируемых драчунов найти приличное средство передвижения весьма сложно. Тем не менее за отсутствием альтернативы приходится, расставшись с большей частью стартового капитала, остановиться свой выбор на какой-нибудь ржавой колымаге вида выпуска этак шестидесятиго, и, впряжись в ярмо, тащить его в гараж, так как само оно ездит еще не в состоянии. И вот как раз в гараже-то нас и подстерегает первое разочарование.



И куда это, спрашивается, делась барахолка, на которой в предыдущей части «Хот Род» мы могли прикупить себе любую интересующую нас деталь? А нет ее, вылезала. Непонятно только, кому она мешала, но разработчикам, как говорится, виднее. Вам же нам оставили лишь убогий магазин, выбор деталей в котором пуст и не очень мал, зато весьма сомнителен. В этом довольно странном магазине вы не увидите ни одной картинки, иллюстрирующей вашу покупку, ни одного описания. Все детали приходится выбирать, ориентируясь по сути лишь на цену. Даже названия запчастей не предоставляют абсолютно никакой полезной информации и, являясь плодом убогой девелоперской фантазии, просто поражают своей оригинальностью. «Коробка передач второго уровня» и другие подобные перлы будут радовать вас на протяжении всей игры.

Впрочем, нельзя не отметить и некоторые позитивные детали, которые несмотря ни на что все-таки провозили. Возрадуйтесь, ибо теперь изношенные до невозможности детали можно не только заменить, но и ремонтировать. Слава богу, разработчики еще не дошли до полного маразма и не позволили нам отремонтировать, например, моторное масло. Радует и то, что бесконечно восстанавливать одну и ту же деталь тоже нельзя. После каждого ремонта ее ресурс несколько уменьшается, и как результат, через некоторое время нам все равно придется отправиться в магазин за достойной заменой. Печально, но на этом все радости заканчиваются, так и не успев толком начаться.

Маразм крепчал, а старость еще и не начиналась

Вот уж где разработчики смогли сполна проявить свою истинную сущность, так это в режиме соревнований. Если ударный тонинг автомобилей еще в состоянии вызывать у геймера хоть какой-нибудь интерес, то вальсы и невнятные гонки вызывают лишь скуку. Дисбаланс и недочеты в игре лезут практически из всех дыр, приближая момент знакомства «Хот Рода» с процессом деинсталляции.

Режимом в Garage to Glory всего три: тренировка, гонка на деньги и чемпионат. Как и прежде, нам предстоит проявить себя в драг-рейсинге на четверть мили, что несколько не прибавляет игре увлекательности. Добавь разработчики в свое творение классические гонки по кругу, вполне возможно, что от процесса прохождения Garage to Glory удовольствие смогли бы получить не только закоренелые мажористы, но и простые геймеры.

Благодаря стараниям разработчиков дисбаланс в игре вышел на качественно новый уровень и достиг просто небогатого совершенства. На те жалкие гроши, выделяемые вам в самом начале, вы в лучшем случае сможете приобрести себе какую-нибудь ржавую рухлядь, гордо именуемую «автомобилем», и привести ее в более или менее подобающий вид. О том, чтобы в начале игры поставить на свою тачку нормальные детали, не может быть и речи. Как результат, победа даже в самом захудалом чемпионате для новичков становится просто недостижимой. Единственное спасение — найти в режиме «гонки на деньги» какого-нибудь задолжника с разваливающейся на ходу машиной и одержать над ним честную победу. Вот только за подобный подвиг вас более чем двадцатью долларами не наградят. Сколько раз нужно победить такого задолжника для улучшения своей машины, вы сможете подсчитать сами.

Ну да черт с ним, с дисбалансом, главное ведь не это. Будь драг-рейсинг, так неудачно реализованный в этой игре, хоть сколько-нибудь интересен, подобную промашку можно было бы разработчикам и простить. Но к сожалению, те скучные перегонки, где ваша машина выступает в роли улитки, случайно затесавшейся в соревнования черепах, очень быстро надоедают и не вызывают ничего, кроме злости на девелоперов за их тупость. Для игры вам, по сути, понадобятся всего лишь четыре клавиши: газ, тормоз и две кнопки для переключения передач. Необходимость в руле отпадает сразу — машина едет абсолютно прямо, без каких-либо усилий на руль с вашей стороны. Особенно бесит неудобное управление, установленное по умолчанию. Складывается такое впечатление, что разработчики до этого момента с таким жаром, как автоспорт не были знакомы даже понаслышке. Хотя какой из Garage to Glory автоспорт? В игре нет даже намека на физическую модель и реализм — машина едет как угодно, только не так как должна,

и даже стоя на старте она может вдруг ни с того ни с сего начать скользить боком в сторону.

Логика, ау!

Вздравом рассудке разработчиков начинать сомневаться сразу же после знакомства с правилами чемпионата. Что упало ребятам на голову, еще только предстоит выяснить. Но в результате кратковременного просветления, вызванного сотрясанием мозга, наши демиурги решили зачем-то ввести в свою новую игру дурацкое правило, согласно которому



доезжать до финиша ранее определенного времени строго воспрещается. Идея и впрямь странная. К тому же для ИИ игроков новое правило, похоже, так и осталось тайной. Очень часто, одерживая желанием победить, они пересекают финишную черту слишком рано, и в результате становятся жертвами дисквалификации, отдавая победу менее расторопному геймеру, опоздавшему на несколько секунд, а то и вовсе притормозившему на обочине.

Ну и, конечно же, после всего сказанного никто не удивится тому, что за графику в игре отвечает древний RenderWare. Ры-



гать это старье у меня просто нет сил, достаточно посмотреть на абсолютно плоские деревья и зрители, и все становится ясно и так. О звуковом сопровождении тоже сказать особо нечего. Музыка в игре попросту нет, а звук был отключен мною нафиг, ибо нефиер портить мне и без того расшатанные нервы. Вывод можете сделать сами.

Кирилл Талер

THE POLAR EXPRESS™

Время — назад!

© Сплин

Разработчик: Blue Tongue Software

Издатель: THQ

Жанр: аркада/адвенчура/симулятор пилота дирижабля

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-450 МГц, 128 Мб

ОЗУ, 32 Мб видео, 1,2 Гб на винчестере;

✓ рекомендуемые: P 3-800 МГц, 256 Мб

ОЗУ, 32 Мб видео, 1,2 Гб на винчестере

31 декабря. Подготовка к встрече Нового года.

В 1998 году это было, как сейчас помню — в районе 31 декабря. Сидели мы со старым знакомым у меня дома и провожали этот самый год. За окном сустились снежинки, в полутемной комнате мигала елочка, горячий чай исходил паром и просился в руки. Настроение было самым, что ни на есть новогодним, с налетом таинственности и верой в победу Добра над Злом. Я открыл пиво, разлил по бокалам и сказал: «Этот год был для нас очень сложным... Так, как будто бы мы едем на скором поезде по безлюдной и непригласительной равнине... И пейзаж за окном не меняется — та же пустошь, те же кусты. И так было весь год. И вот, наконец, мы в конце года пересекли эту пустошь — вот, приближаются горы... Мы въезжаем в тоннель — и все! Уже нет уходящего года, и еще нет будущего. Безвременье. Потому что сегодняшний день, это еще не Завтра, но уже не Вчера.

Что там, за этими горами? Конечно же, Большое и Светлое будущее. Луг, весь в цветах, ручьи, пение птиц... Но это потом. А пока мы просто едем по тоннелю. Мелькают огоньки... И мы знаем — завтрашний день будет добрым!

Мой знакомый многозначительно промолчал, мы отпили по глотку пива и почти поверили в то, что я сказал.

Самой собой, следующий, 1999 год, начался с больших неприятностей, убеждая нас в том, что зеленых лугов с целебными ручьями нет. И сколько бы мы не скрывались в тоннеле, на той стороне нас будет ждать, как и раньше, — безлюдная, непригласительная степь, пронизывающий ветер. И убежать, уехать, улететь от этой Пустоши ты не сможешь. Просто научись выживать в ней. Рано или поздно — научишься. А единственным местом, где можно помечтать, останется глупый тоннель, в новогоднюю ночь, которая — мост между будущим и прошлым.

Да, именно так дети и становятся взрослыми. Дети ждут и ждут чуда, а его все нет и нет. И вот уже маленький ребенок в последний раз кладет под елку письмо деду Морозу: «Дедушка Мороз! Я не буду просить у тебя игрушки или билеты в цирк. Сделай так, чтобы мои мама и папа не ссорились! Ну пожалуйста! Я очень тебя прошу!!!».

Большой ребенок просыпается утром и находит возле елки новенький плейер «Panasonic». И мама с папой сашиком уже сладко улыбаются... Как будто бы они читали письмо, которое было адресовано деду Морозу и только ему!

Уже через несколько часов папа и мама начинают, как всегда, ссориться. И в душе у большого ребенка что-то ломается... Теперь

это — маленький взрослый. Он знает, что чудес нет, что за все нужно сражаться самому, а Волшебник в голубом вертолете — в лучшем случае, гуманитарная помощь.

Но, не знаю, почему... Оттуда, из 31 декабря 1998 года у меня остался образ поезда. Поезда, который стремится в Большое и Светлое, преодолевая суровые равнины.

Дальнейшая часть статьи написана, все же, больше для взрослых, нежели для детей. И там будет очень много взрослых слов. Впрочем, если дети захотят подсмотреть — разве сумею я им это запретить?

Подсматривайте на здоровье! Только осторожно...

19 декабря. День Службы Безопасности Украины.

Это в русском языке такое слово — конъюнктура. Это слово обозначает: «Производить нужно то, что модно; носить нужно то, что модно; пить нужно только в модном стиле».

Поэтому — не просто конъюнктура — а конъюнктура рынка.

В последнее время любой блокбастер, претендующий на хорошие кассовые сборы, обзаводится большим количеством «сопровождающих продуктов»: майки, сувениры, детские игрушки, само собой — саундтреки, издаваемые на аудиокассетах, в CD и DVD-форматах. С недавних пор игровая индустрия втихую признала за собой «вторичность» — и компьютерные игры среднего/низкого качества стали неизменными спутниками: хитовых боксеров, эпопеи по «Властелину Колец», мультя о рыбе «Немо» и т.д. И т.п.

Всякий мегафилм должен обязательно отмахнуться от зрителя, жаждущий продолжения какой-нибудь игровой «по мотивам». Разработчики с удовольствием штампуют подобные игры и, зачастую в сыром и неудовольствительном виде, — выбрасывают на рынок. Рынок плещется, но говорит через силу «Спасибо!» и продолжает давиться дальше. Потому что «тенденция», «конъюнктура» и «экономические выгоды».

Самой собой, каждый раз, когда на рынок шмькается (другого слова подобрать не могу) такой вот продукт, ничего пристойного от него не ждешь.

А вот Вам конъюнктура №21 Т.н. «рождественское искусство».

Это когда под занавес уходящего года артисты, будто сговорившись, начинают петь песни, посвященные Рождеству и Новому году, поэтов также посещает какая-то особенная, вортикунская муза — и они вдохновенно лабают четверостишия, закусывая их рифмами: «Дед Мороз — елку привез», «Новый год — без хлопот», «Рождество — волшебство», не отступая и зурбы голливудской «Фабрики грез». Самой собой, игровые разработчики не остаются в стороне, идя на поводу у ее величества конъюнктуры.

Самой собой, когда очередной певец, открывая клип падающими снежинками, начинает петь: «Вот и год уходит прочь», я ничего хо-



рошего не жду от этой песни — заодно окончательно перестану уважать того певца...

Что же, Вашему вниманию предлагается уникальный проект. Детская аркадная игра, вышедшая «по мотивам» Рождественского фильма «Полярный Экспресс». Тут даже не двойная конъюнктура, тут их целый выводок! И я, как доблестный агент, стоящий на страже геймерской безопасности и обязанный оберегать Вас от некачественных, неинтересных, поддельных, слишком глюкавых и вообще не-игр, должен сказать свое веское слово.

1 сентября. День знаний.

Честно скажу, сам мультфильм «Полярный Экспресс» я не видел. Только отрывки и трейлер. Неплохой такой 3D-мультфильм о мальчишке, который верил в Санта-Клауса (в отличие от его сверстников, уже давно понявших, где сказки, а где жизнь). В один прекрасный предновогодний день, точнее, в предновогоднюю ночь, к его дому подкатывает волшебный поезд, заполненный такими же детьми — верившими в существование Санты. Этим детям, за верность идеалам сказок и тайн, премировали поездом в Полярный Город — самое логово... то есть, самое сердце обширных владений Деда Мороза.

Все те приключения, что произошли с детьми за время путешествия — и составляют километраж фильма. А как же сама игра?

Понятия «аркадность» и «аркада» — это две большие разницы, как говорят у нас в Вуркуте. И друг от друга эти понятия зачастую отличаются так же сильно, как вместе отличаются от имени Аркадий. В ВБЕ, например, в боях присутствует аркадность. Даже больше скажу — аркадные бои в ВБЕ! Но назвать сам шедевр аркадой, думаю, не повернется язык даже у самого чемпионского языкоповорачивателя.

То же самое — «Полярный Экспресс».

Честно признаюсь, ждал от этой игры низкачественных текстов, аркад, умиляющих своей тупостью и полного отсутствия сюжета.

И был приятно поражен довольно-таки качественной, а как для детской «спрогножающей игры», просто отличной 3D-графикой. А еще, просматривая вступительный ролик, я себя поймал на мысли: а это просто отрендеренные ролики так хороши — или разработчики, договорившись с кинопроизводителями, нагло впустили в игру фрагменты из мультфильма? Увы, пока мой вопрос остался без ответа — ролики действительно очень хорошие, но очень смахивают на кадры из фильма.

Ну и шут с ними, с роликами! Это, может быть, девелоперам большой минус, если ролики все же вырезаны из мультфильма. А самой игре такая «гуманитарная помощь» — очень даже большой плюс.

Ага, сейчас взрослые, косищие под детей, начнут орать дурными голосами озвучку — «Ты должен прожить за три минуты что-то через полосу препятствий! Если быстро пробежишь — мы дадим тебе бонус!!!»...

Ничего подобного — что в роликах, что в самом теле игры разговоры между детьми трогательны, интересны, и их (о, ужас!) даже хочется слушать.

А что я?

А я все тот же маленький мальчик — просто под моими окнами остановился волшебный поезд, и я не смог отказаться от заманчивого предложения. И, как ложился спать в сиянии халатике-пижамке, так и выскочил в ней навстречу чудесам. И когда зашел в вагон, заметил, что и остальные дети сидят в халатиках и пижамках, налегке и без тяжелых рюкзаков. Но если мы верим в сказку, то она нам поможет, ведь так?

Но разве я знал тогда, что в поезд прокрался злой Скрудж? (Не тот, который McDuck, а совершенно новый злодейский злодей, разработанный на фабрике злодейских игрушек.) А ведь я говорю правду. Скрудж — это действительно всего лишь огромная злая игрушка, которая терпеть не может Нового года, радости и смеха, зато может подчинить себе другие игрушки и с их помощью воплощать в жизнь свои коварные замыслы.

Для начала он прячет билеты пока еще радующихся детей по разным вагонам. А в качестве стражи выставляет своей «легии»

злых игрушек. А с билетами даже в волшебных поездах очень строго — нет билета? На выход!

24 августа. День Независимости.

И вот, я, паренек лет десяти, в бойцовском синем халатике начинаю трудный путь по поезду в поисках билетов... Пока кондуктор не пришел и не повыволнял нас всех...

Сама игра разделена на шесть глав. В каждой главе — по несколько миссий. Собственно, этими миссиями и будут многочисленные аркадные фантазии, которыми начинали игру разработчики.

И если в начале игры миссии-аркадки не блещут разнообразием (пробовать мимо злых клоунов, закидать мячиками еще парочку злых клоунов), радия, разве что, легкостью выполнения, приятной, пусть и немного примитивной графикой, красивыми детскими моделями и даже приличной физикой — в некоторых эпизодах герои прыгают гораздо более кособоко...

То главы с третьей мы получаем полный набор захватывающих приключений. Именно так, каждая миссия — маленькое приключение. Первая ласточка махнула крылом, когда дети лицом к лицу столкнулись с главным боссом — Скруджем. Ух и бой был! А насколько интересная идея — забить поумеханическому громадину снежками! Ну, там, короткое замыкание, все такое...

Гораздо больше адреналина я получил в «гонках по крыше поезда». Да, детство, да — аркадность... Но до чего же красиво, динамично и увлекательно, уворачиваясь от набегающих конструкций, семафоров, прибывающих в тоннелях, перепрыгивая через вагоны, бежать и бежать к голове поезда, догоняя кондуктора, бегущего вперед!!! Зачем догонял кондуктора? Так я вам все и расскажу! Тем более, сюжет в «Полярном Экспрессе» также наличествует — и раскрывает все карты как-то неохота.

И действительно стоящих внимания аркад могу упомянуть гонки по Полярному Городу на... трамвае. Таки да! Таки кайф! Привет GTA San Andreas!

Видели, что там написано в графе «жанр»? Именно так, симулятор пилота дирижабля! Это будет одна из последних миссий и, скажу Вам, она невероятно сложна. Потому что разработчики основательно поработали над дирижаблевой физикой. Его раскачивают в разные стороны мешок с подарками, он постоянно пытается «клонуть носом вниз», с огромным трудом разворачивается и цепляется за любую крышу, оказавшуюся в радиусе видимости. При этом, неудобство вызвано не тем, что девелоперы «чего-то там накосячили», а тем, что дирижабль, повинувшись законам гравитации, именно так и движется! Час ни с чем не сравнимого кайфа (ну, тут я загнул, конечно...) во время прохождения «дирижаблевой миссии».

Засим промежуточный вывод. Ребяткам явно удалься аркады. Некоторые просто неплохи, некоторые даже умны и больше тянут на головоломки из квестовых жанров, а есть и такие, которые хочется проходить еще и еще! Однозначно, «Полярный Экспресс» доказал свою независимость от той пародии на жанр «аркада», который геймерский народ пичкал уже долгое время. Славна креативность!

28 июня. День молодежи.

Игра удалась, игра хороша. В ней есть то, что нужно детям — леталко-стрелалко-убегалки.

В ней есть то, что нужно взрослым — предновогодняя ностальгическая попытка вернуться в детство и опять поверить в чудо. В ней даже есть то, что нужно молодежи-геймерам, неплохое сочетание графики, физики, юмора, аркадности и сказочности.

«Полярный Экспресс», похоже, затеряется на бескрайних просторах игрового поля. Было много проектов хуже, безусловно — будет и лучше.

Но сейчас, когда новогодние праздники в самом разгаре — это игра для всех. И, может быть, даже для меня.

Мы допиваем пиво и смотрим за окном. Там вьются снежинки, мы пьемом по тоннелю на своем Самом Главном Поезде.

Завтра будет Новый год. Завтра будет добрым.

Один раз в году верить просто необходимо.

1 июня. День Защиты Детей.

2 июня. Дети наносят ответный удар.

Shrike

Предназначение Судьбы живущих

Разработчик: Destiny Games
Издатель: не известен
Жанр: РПГ

Здравствуй, геймер. Скажи, что тебе известно о девелоперской конторе под названием **Destiny Games**? Если скажешь, что ничего, то я отвечу, что ты невнимательно следишь за событиями, которые посвящены непосредственно одному из твоих любимых дел, т.е. играм. Ну, или просто ленишься прочитать «шапку». А если конкретнее, то я веду речь о ежегодно проходящем в Москве мероприятии под названием КРИ. А если и тебе, геймер, ничего не скажало, то буду еще более конкретен. На проходившей в 2004-м году Конференции Разработчиков Игр в тройку лучших проектов в номинации «лучшая игра без издателя» вошла игра под названием «**Предназначение: Судьбы живущих**». А разработчиком как раз и выступает контора **Destiny Games**.

Если честно, отправляя запрос компании **Destiny Games**, я и не догадывался, что из этого выйдет. Думал, отправлю для затравки пару вопросов, получу ответы, обмозгую это дело, придумаю новые вопросы, ну и так далее... Ага... Не тут было. Григорий Чопоров (PR-менеджер, сценарист и дизайнер ролевой системы), Сергей Азаров (генеральный директор, руководитель проекта и ведущий гейм-дизайнер) и Николай Тимофеев (программист 3D-графики), любезно согласившиеся ответить на мои вопросы, дали настолько развернутые ответы, что мне осталось только сидеть и хлопать глазами. В общем, что из этого вышло, читайте ниже.

МИК (который буду представлять я): Добрый день. Для начала хотелось бы узнать побольше о вашей компании. Как образовалась, когда? Расскажите также немного о составе команды.

Григорий Чопоров (далее Г.Ч.): Здравствуйте. Компания наша образовалась не так уж давно — осенью 2003 года. Изначально «у руля» команды стояли три человека, которые полностью разработали концепт будущего проекта, написали ролевую систему, сюжет и т.д. После чего к команде присоединились наши славы: программисты, художники, дизайнер по звуку...

Поставленную себе самим цель — КРИ 2004 — мы «штурмовали» уже восьмью. Нельзя сказать, что нам полностью удалось покорить эту вершину, однако КРИ дала нам очень много: реальное общение с несколькими издательствами, некоторые переосмысления всей идеи проекта и не только. И, несмотря на то, что мы далеко не все смогли показать на конференции, наш проект попал в тройку претендентов в номинации «Лучшая игра на КРИ без издателя», опередив несколько других проектов (в числе которых был и один ролевой), что на наш взгляд не так уж и мало.

Сейчас же мы неотвратимо движемся к следующему пункту — полноценной «альфе» проекта, с которой будем покорять следующую вершину.

МИК: Как так получилось, что первым вашим проектом стала именно ролевая игра? Да еще и не столь модная сейчас «экшен-РПГ», а именно «классическая»?

Г.Ч.: Был бы мнение, что сделать «классическую» ролевую игру (по ресурсозатратам) намного сложнее, нежели экшен-РПГ. На самом деле это не совсем так: не бывает «легких» или «сложных» жанров, так что создать качественный экшен, который сможет конкурировать с уже вышедшими проектами (а сколько их еще разрабатывается!), не так уж и легко. А «ниша» классических ролевых игр пустует уже довольно давно, как на российском, так и на мировом игровых рынках — вышедшие за последние несколько лет классические РПГ можно буквально пересчитать по пальцам одной руки. Это как бы основная причина.

К тому же некоторые члены нашей команды уже участвовали в «коммерческих» РПГ-проектах (в том числе ведущий сценарист/гейм-дизайнер и ведущий художник) и имеют некоторый опыт разработки.

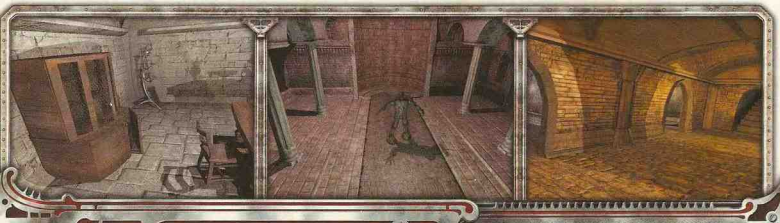
Ну и, наконец, некоторый опыт показывает, что так называемые «казуальные» проекты оказываются уже не столь удачными (в сложившейся на данный момент ситуации в игровой индустрии), а РПГ в чистом, так сказать, виде — жанр, безусловно, хардкорный. И мы стараемся больше ориентироваться именно на хардкорных игроков.

Так что жанровая принадлежность первого проекта, по сути, и не обсуждалась между членами команды ☺. Все единогласно было на «классику».

МИК: Расскажите немного о предистории игры и об игровом мире.

Г.Ч.: Все события игры происходят на планете Альдарин, в городе Эдире. Исторически город разделен на две части, в каждой из которых главенство принадлежит одной из разумных рас Альдариина — Людям или Даграм. Издревле эти две расы враждовали друг с другом, однако в течение уже нескольких веков подерживается довольно шаткий мир, который, впрочем, грозит в любой момент рухнуть. Налицо расовый конфликт ☹.

Конфликт этот подогревается еще и тем, что Правительство города, в составе которого есть как люди, так и дагри — орган, по сути, формальный. Де-факто всеми делами города давно уже управляют Гильдии — крупные организации, объединяющие в себе людей и дагров, занимающихся общим делом (хотя объединение людей и дагров в одной Гильдии редко встречается по по-



нятной причине). Только члены соответствующих Гильдий имеют право торговать, заниматься магическими искусствами. Даже лекари и кузнецы подчиняются только приказам глав своих Гильдий. Правительство Эдира — не более чем марионетки в их руках, все важные дела города разрешаются на тайном Большом Совете, куда входят главы всеми основных Гильдий Эдира. Естественно, Гильдии во всем соперничают друг с другом. Вот такая вот неутешная политическая ситуация.

Географически же город делится на Верхний Город (более цивилизованный и богатый) и Нижний Город (трущобы, бандиты и прочие удовольствия). К тому же под Нижним Городом залегают глубокие подземелья, в которых главному герою придется провести довольно большое количество времени.

МИК: Кто главный герой, и какова его цель в этом мире?

Г.Ч.: Обычный парень, по недоразумению (как он думает), попавший в Эдир и пытающийся вернуться обратно домой. Но в процессе игры ему из пешки в чужих руках придется превратиться в настоящего ферея и сыграть ключевую роль в «схваточной партии», затеянной в чуждом для него мире. Иначе этот мир погибнет, а с ним погибнет и родной мир героя. Надо сказать, что сия задача осложняется тем фактом, что герой попал в прошлое в виде бесплотного духа и его первой целью станет именно поиск тела для себя, с помощью которого он и выполнит предназначенное ему. Остальное — пока секрет ☹. Скажем одно — в течение игры герой будет постоянно узнавать о себе что-то новое.

МИК: Вы упоминаете о Гильдиях. Можно о них поподробнее? Будет ли у игрока возможность вступать в них и подниматься вверх по иерархической лестнице?

Сергей Азаров (далее С.А.): Да, можно будет вступать в гильдии, можно будет в них развиваться, и даже стать главой гильдии, управляя ее действиями. Однако стоит помнить, что не всегда видимая цель является верной. Став главой гильдии, игрок не обязательно обретет славу и богатства.

МИК: На сайте вы упоминаете о «нетривиальной ролевой системе, основанной на концепции реализма» — если можно, расскажите об этом немного подробнее. Будет ли использоваться одна из существующих ролевых систем, или же это собственная разработка? Кроме того, хотелось бы узнать и о боевой системе. Также упоминается о перках. Как это будет реализовано — на манер «Фоллаута» или как-то иначе?

Г.Ч.: Начнем по порядку.

Ролевая система целиком разработана нашей компанией. Естественно, полностью менять представление игроков о ролевых системах мы не собираемся ☹, т.е. от некоторых обязательных элементов мы отказываться не стали (чему есть множество причин). Как и везде, есть первичные характеристики, вторичные, умения и навыки (перки). Практически все нововведения коснулись организации этих элементов.

Во-первых, в первооснову всей ролевой системы положена концепция реализма. Это на многое влияет, и все перечислять нет смысла — остановимся на нескольких наиболее важных моментах.

Самое важное — не будет усредненных героев (одинаково хорошо владеющих как силовыми, так и магическими умениями), как не будет и усредненной характеристики «Опыт» (Experience). Вместо него мы вводим некий аналог — «Жизненный опыт», представляющий собой комплекс из нескольких характеристик. Это позволяет игроку напрямую выбирать, в каком направлении будет развиваться его герой (силовом, магическом, «умственным» и т.д.). Таким образом, «управление» героем (а точнее, его развитием) станет более детальным, гибким и, безусловно, более реалистичным.

К тому же никакие знания герою не приходят с неба — для перехода на новый уровень (будь то уровень героя или умения) необходимо обращаться к «учителям» — некоторым НПЦ, которые будут свободно доступны в процессе игры, или в университете Эдира. То же и с навыками (перками).

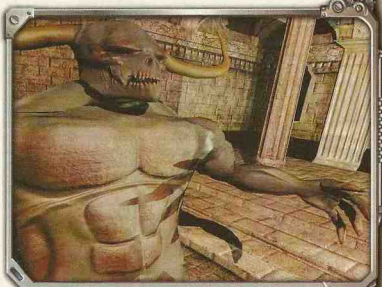
Концепция нашла свое отражение и в боевой системе: наши герои никогда не промахиваются, ударяя по противникам — удар может быть или не быть парированным. Сами подумайте — так ли сложно

попасть мечом по неподвижной мишени? И хотя это не кажется каким-то особым нововведением, этот момент довольно сильно повлиял на внутренние формулы и расчеты боевой системы. Естественно, это далеко не все, но всех секретов мы раскрывать не будем ☹.

Во-вторых, была разработана уникальная система умений, названная нами «иерархической системой умений». В чем заключается уникальность этой системы, рассказывать очень долго (да и нельзя ☹), поэтому скажем только одно: при довольно малом количестве самих умений путей развития героя будет более сотни, причем на каждом новом уровне умения игрок получает выбор из большего количества новых подумений — так что выбрать будет из чего. Недаром же система умений довольно сильно влияет на тот таинственный «ролеплей», который и отличает классическую РПГ от любого экшена ☹. Его наличие мы и пытаемся добиться.

Касаемо боевой системы — это будет реалтайм с управляемой паузой. На наш взгляд, такая система наиболее удобна в фэнтезийном мире, где 80% всего оружия контактное (мечи, топоры и т.д.). К тому же бой в реальном времени наиболее динамичен, да и красив ☹. А во время паузы игрок сможет выложить, разработать некоторую тактику боя (раздать команды партии, например) и вообще подумать ☹.

МИК: То есть, в игре будет возможность собрать партию? Если да, то каким образом будет организовано управ-



ление командой? Будет ли возможность экипировать их по своему усмотрению?

С.А.: Партиции в игре являются самостоятельными личностями, они не подчиняются игроку напрямую, игрок может лишь давать им указания и рекомендации, которым партиции, исходя из ситуации, могут последовать, а могут — нет. Вышеописанное касалось партиций, присоединившихся к игроку по доброй воле. Персонажи, которых игрок нанял за деньги, подчиняются приказам беспрекословно, однако и они не всегда могут их выполнить. Простой пример: партиция окружен 4-мя монстрами и если игрок приказывает ему напасть на монстра, который бьется с игроком, то партиция, сами понимаете, не сможет выполнить эту команду до тех пор, пока не освободится от своих противников. Что касается экипировки, то здесь, опять же, партиции поступают согласно своим взглядам, покупку вещей они будут совершать тогда, когда ее будет совершать игрок. Да, хочу отметить следующий ключевой момент: опыт, получаемый партицией, не делится поровну, а делится в точности по степени участия каждого члена партии, включая игрока. Что касается трофеев, то они достаются тому, кто убил. Опять же все это относится лишь к добровольно присоединяемым партициям, в случае наемников трофеи достаются нанимателю.

Продолжение следует

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

С Н О В Ы М Г О Д О М !

Подводя итоги

Должен заметить, что год-то уже оканчивается. Странно, вроде, еще недавно была ярмарка «Игроград», лето недавно было, а тут — раз... И все. Году приходит ожидаемый, но все-таки неожиданный конец.

Странным был этот год, странным и противоречивым. И хорошего и нем было много, и плохого, увы, хватало. Любители экшенов получили кучу подарков, а любители RPG, в основном, сплошные расстроиста. В редакции тоже не все было гладко, да и МИКИ далеко не все вышли удачными. Впрочем, тут удивляться нечему. Так было, есть и будет — будут номера более слабые и номера более сильные. Будут ошибки, опечатки и огрехи, все мы люди, все можем ошибаться. Главное — стремиться к тому, чтобы их было меньше. Главное — писать так, чтобы не стыдно было показывать свою статью другу или любимой девушке.

В этом году, как обычно, у нас появились новые авторы, и, несмотря на критику нашей политики с привлечением новичков, скажите, положила руку на сердце, неужели они вам не нравятся? Неужели список лучших авторов не пополнился новыми именами? Думаю, что пополнился. И, что радует, некоторые старые авторы вышли из спячки и снова начали писать. Ну а потери... потери, они всегда печальны.

В этом году MiKPortal'у исполнился год, вроде, и не много, но уже и не мало. Мы рады, что за этот год у Портала образовалось свое комьюнити, причем МИКовским назвать его уже сложно, это MiKPortal'овское комьюнити, со своими мыслями, идеями, планами и тараканами в голове.

Впрочем, подводить итоги года еще рано, ибо, технически, он еще не закончился, и многое еще может успеть произойти, оставив это на следующий год. А пока, дорогие камрады и камрадши, позвольте мне от имени нашей редакции, Департамента Защиты Виртуальной Реальности и моего имени поздравить вас с наступающими праздниками. Поздравить и пожелать, чтобы следующий год сохранил все самое лучшее, что было в этом, а все плохое... пусть оно останется в году 2004-м. Не стоит брать собой в новый год груз неприятных воспоминаний, ошибок и поступков. Пусть в следующем году исполнятся ваши желания, мечты и надежды. Не все, ибо, когда исполняется все, жить становится скучно. Не все, но часть — обязательно.

И, конечно, желаю вам и дальше оставаться с нами.

Ну вот, а теперь, заканчиваем со вступлением и переходим к вашим письмам. Да?

А что, есть выбор?

Подводя итоги-2

Вот, хотел закончить с итогами, а тут наткнулся на письмо, помеченное флажком. Посмотрел, понял, почему оно не пошло в «Автоответчик»: раньше — рано было. А теперь, в самый раз. Итак, у микрофона наш американско-вьетнамский гость **JonRembo** ☺.

Да уж. Зима пришла. Несмотря на то, что сейчас осень. Хотя какая может быть осень, если на днях уже падал снег? Похолодало.

Точно. А сейчас, так сто процентов зима, несмотря на то, что снега нет ☺.

Весь народ одевается в теплые куртки, шапки, свитера, а некоторые, блин, снимают все нагиш и бегут купаться. Нет, не в ванне с горячей водой. А на речке. В проруби. Закаляются, так сказать. Все это свидетельствует только об одном. Нет, не о желании некоторых раж-дан быть похожими на моржей. А о том, что скоро Новый год! Для меня это очень важный праздник. Почти как День рождения. А раз год подходит к концу, то можно начать его обсуждение. Например, что было в этом году самым важным для МИКА?

Безусловно, это новый дизайн, который мне, кстати понравился. И, несмотря на то, что были камрады, вопиющие от негодования.

Ну, как что? Не стрелять же их пистолер. Пусть запишутся к тебе на прием. А ты с помощью скальпеля убедишь их поменять свое мнение.

Да, я могу ☺. Но, шутки-шутками, а вопрос действительно весьма интересный. Даже не вопрос, а целая тема для вас, камрады. Итак, что, с вашей точки зрения, было самым важным для МИКА? Что было самым хорошим, а что, соответственно, самым плохим? Давайте подумаем и попытаемся обсудить этот вопрос вместе.

Оглянувшись назад, увидим ли мы достойные игры, вышедшие за этот год? Было ли что-то достойное нашего внимания по ту сторону монитора? Да, многие могут вспомнить о третьем «ДуМе», который сидит на Олимпиаде игровой индустрии и свысока наблюдает за попятиками более или менее удачных проектов, карабкающихся на вершину, чтобы занять свое место под солнцем.

Был третий «Вор». Был «Сплиттер Селл». А что интересного наводили отечественные разработчики? «В тылу врага», «Сталкер», который еще не вышел и неизвестно, выйдет ли в этом году, а может, что более вероятно, в следующем.

Эх. Каким будет следующий год для МИКА? А для Нас?

Может быть жарким, знойным летом, а вдруг холодной, ледяной и снежной зимой?!

Ну, «Сталкер» в этом году не выйдет точно. Но игры хорошие были. Кстати, как всегда, в январе-месе мы собираемся подводить итоги ушедшего года. Вспоминать удачные и неудачные проекты, развешивать слухов и т.д. Причем, скорее всего, будет целых две номинации — редакция и MiKPortal'овская. Так что, прививайте участие в процессе, захватите к нам на форум (<http://www.mikportal.org/forum>), в начале января там, как и в прошлом году, заработают голосовалки, и вы сможете принять участие в «Нашем CHOICE 2004»!

Продолжая новогоднюю тему, отдам микрофон камраду **Art** у:

Привет, Кертис!

Тут вспомнилось, что скоро Новый год! Если не секрет, как вы собираетесь его отмечать. И интересно, как его отмечают остальные камрады.

Ну, что касается нас, то, как и в прошлом году, мы поедем в Крым. На плато Чатыр-Дог. Киев уже порядком утомил. Кстати, не помню, но мне кто-то советовал не только сидеть за компом, но и изредка выходить на улицу. Типа, реальная жизнь рулит, а спором заниматься полезно. Как инструктор по школьному туризму и еще всякой ерунде ☺, сообщаю, я о пользе активного образа жизни очень хорошо знаю. Именно поэтому люблю всякие экстремальные вещи, типа спелеологии и походов на байдарках.

Но это так, лирика. Как я намерен встретить Новый год, я сказал, а что планируете вы? Как вы его встретите? Пишите, интересно ведь ☺.

Служба помощи

Отвечаем от приближающихся праздников и глянцем на грешную землю. В последнее время, я получил море писем с таким вот вопросом:

С начала 2004 года проводите акцию с картинками, на каких нарисованы змеи, это очень хорошо, и то, что их сложить — будет рисунком, понятно. Недавно я сел, вырезал картинки. И что получается. В 39 и 43 абсолютно одинаковые картинки? Это понимать как опечатку или другое? Объясни что тут такое.

Отвечаю камраду **Almanah** у и остальным, написавшим мне. Первое, что касается конкурсов и призов, пишите не мне, а в отдел маркетинга. Вот запишите мейл — marketing@mycomp.com.ua. В теме письма указываем — для Надежды Николаевны и/или Романа Бураковского.

А что касается конкретного вопроса, отвечаю (чтобы не работать как испорченный телефон): все наши акции рассчитаны прежде всего на постоянных и внимательных читателей. Поэтому вы наверняка заметили, что в прошлом номере вышла 13-я по счету картинка, которой как раз многим не хватало для счастья. Одинаковые картинки — хитрый расклад! Поэтому Almanah и все остальные, заметившие «опечатку», торжественно награждаются орденом «За внимательность»! А об условиях конкурса читайте в новостях.

Мир не без добрых людей

Тут мы начали поступать тревожные сигналы, типа Кертис жестко фильтрует почту и устраивает подтасовки. Типа, все его хвалит, а рутальные письма он, с особым цинизмом, сбывает в унитаз. Заподозрив, мол.

И ничего подобного, никаких фильтров я не ставил, что сейчас, с претерпевшей радость, вам и докажу. Конечно, не хочется, с одной стороны, портить праздничный «Автоответчик», а с другой... А с другой, нужно публиковать различные точки зрения, правда?

Итак, слово камраду **KIROV**у (не путать с нашим автором):
Здравствуйте, Кертиш! У меня к Вам три предложения, даже требования (почему требования? Потому что я плачу деньгами не за тот идиотизм, который Вы печатаете, а за нормальный обзор игрового рынка)...

По всей видимости, вы платите совсем не за то, о чем мы пишем. Раскрою страшную тайну (только никому не говорите), МИК не занимается обзором игрового рынка. Мы журнал садозавов. Впрочем, это я говорил, а, если серьезно, то обзорам рынка дайводам занимается специализированная пресса. Обзор рынка — это поиск и анализ тенденций, это рейтинг, это социологические исследования и тому подобное. Неужели МИК этим занимается? Во всяком случае, когда я поступал сюда на работу, таких заданий мне не ставили.

Мы издание не о рынке, мы издание, в котором пишут об играх, и том, что с этим так или иначе связано. Да, иногда мы можем и о тенденциях поразмысливать, но это не наш профиль.

1. Я понимаю, что напечатать статьи про все новые игры за неделю почти не реально, но печатать эти статьи три(!) недели, это слишком.

Да? В последнее время многие материалы появляются у нас раньше, чем, к примеру, на АГ. А ведь им не нужно ничего печатать. Технологический процесс — штука тонкая, и между появлением обзора в редакции и появлением его в номере проходит около десяти дней.

Посему у меня просьба к тов-ну Елюку, который отвечает за новости: не можете напечатать обзор — пишете хоть в новостях о вышедших играх, а обзор позже, почему я, который покупал игровое издание, должен удивляться глупости на которую известную игру, выхода которой я даже не ожидал?

Наверное, потому, что не читаете новости. А публиковать каждую неделю список вышедших игр можно. Тем более, что сделать это легко — Интернет рулит. Но кому оно надо? Ведь с момента выхода игры до момента ее появления на наших прилавках может пройти очень много времени.

Места у Вас нет? Нечего в таком случае писать статьи на 3 страницы про всякие тутовые игры и писать БРЕД на укр. языке (я даже не читал, если вы украинское издание, то пишете на украинском, если нет, то не надо бредить, вы наверно, когда на Майдане митинговали, мозги отморозили!).

Дорогой друг, то, что, живя в Украине, ты не знаешь украинского языка, вовсе не достоинство. Да и называть бредом то, что понять не в силах, не стоит. Да и про тутовые игры мы на три страницы пишем редко. Впрочем, я совсем не уверен, что то, во что играешь ты, я отнесу к играм уюмам.

2. Печатайте обзор игры, во всех других изданиях так и делают. Не объективно? Кто Вам сказал, что Ваши статьи объективны?

Вам нравится тот же Manhunt, мне блявать хочется, кто прав? Это субъективное мнение каждого и отщепствование оценки игры меня просто удивляет. К примеру, есть обзор, где нет слова о графике, на скринах графика не ахти, зато в динамике очень неплохо, посмотрев на скрин, я не куплю игру с плохой графикой, фактически, не ставя оценки. Вы перечеркиваете свой отчет на нет.

Собственно, ранее я довольно ясно выразился насчет оценки. Начальство против их введения, а значит, их не будет. Думается, этот вопрос можно закрыть, ибо его решение находится вне моей компетенции. Да и тех, кто против оценки, вполне хватает. Всем угодить нельзя.

3. Вешайте чип-коды. Я не чипер, но я могу пояснить. Меня искренне удивляют люди, которые против кодов. Вы не чипер? Кто просит или уж тем более заставляет Вас ими пользоваться??? В «Автоответчике» прозвучала тутовая фраза: типа, трудно из-

рать, тогда играйте в тетрис. К примеру, я играл в первую «Хайф-ду», у меня было 2 НР, я прошел большую часть игры, впередича куча монстров, у меня один сейв и что мне делать?

Пройдите дальше. У меня такое тоже бывает и что? Прохожу.

Читы — это зло или помощь? Каждый решает сам. Если отталкиваться от теории, кому надо будет глянуть в Инете, не проходите, ведь если мне надо будет, я могу «глянуть» и рецензии и не ждать Вашего субъективного ответа три недели!

Да сколько угодно! Если кто еще не понял, читают нас из-за нашего неповторимого стиля, а не из-за скорости (о, как ☺). И из-за того, что многие убеждены в том, что нам можно доверять. А то, что Инет оперативней, это факт. И то, как показывает опыт, уже не всегда.

ИМХО, в журнале про комп. игры более в тему были бы чипы, нежели обзор фильмов (кто этот бред вообще придумал?!), если мне надо будет узнать про фильм, буду спокойны, я не стану читать про фильм в комп. игровом издании!!! И вообще, что можно поместить на одну полосу??? В неделю выходит около трех нормальных фильмов, посчитайте, сколько рядков будет написано про каждый фильм + какой обзор фильма без скрипшотов? В общем бред полнейший!

Три нормальных фильма в неделю, достойных обзора? Я поражен. Сколько жому в кино, но даже два хороших фильма в неделю — вещь редкая. А обзоры, если и будут, то фильмов, идущих в кинопрокате.

И еще по поводу рубрики «Автоответчик». Если мне не изменяет память, рубрика планировалась для возможности людей писать свои пожелания и советы. После 100 пожеланий, из которых Вы выполнили от силы 1-2, рубрика начала тухнуть, но как же так?

Да? Не уверен, что начала. А выполняли то, что посчитали возможным и целесообразным.

«Автоответчик» отличный способ тратить место! У нас 3 читательских страничка и 50 вешательных?

Четыре штатных.

Нет статей? Отлично! «Автоответчик» — то, что надо! Вы придумали знаменитый план, Вы сами говорили, что необходимо писать людям, чтобы попасть на страницы МИКА! К примеру, топ-5 Ваших любимых авторов или что-то в этом духе. Люди, как ты себя похваливал под Вашу дулочку, все хотели попасть на страницы Вашего издания, чтобы бзгать и показывать друзьям, что их умоулаживающие печатают в МИКЕ!!! Рейтинги «Автоответчика» взлетел к небесам, теперь уже людям не нужно говорить, что писать, они и сами знают, что достаточно написать, что тов-ин Х лучший автор в МИКЕ, и свое письмо уже в «Автоответчик»!

Ты действительно так думаешь? Мне тебя жаль, честно.

Что будет еще через год? Банально: «Привет я Вася из села Васильково, люблю «Дум 3» ищу единомышленников. Телефон для связи 02»??? У Вас нет места? Уберете эту глупую и ненужную рубрику!!! (Зачем она нужна? Ну, ну, разве там, чей бред в ней печатают?)

Ну вот, сегодня на одного человека, удивившегося в необходимости этой рубрики, стало больше. Поздравляю!

С уважением, но с незвом KIROV (кстати, Ваш писала украл мой ник, или пусть меняет, или буду теперь Кертисом подписываться, у меня авторские права на мой ник!)

Большое человеческое спасибо за такое веселое письмо, как раз к Новому году.

Отстрелялся

Ну, вот и все, пора заканчивать этот «Автоответчик», последний в этом году. Хотя, может, камрад Кігов прав, и рубрика нафиг не нужна? И МИК не нужен?

Я так не думаю.

Ни на что не намекая, позволю себе, в завершение, продутитировать фразу из нашего «Саботажка»:

Отак, приїде божема дурновата, щось лятне — і письменника обра-зять, і ні в чому не повинну обаяну...

И...

С Новым годом, камрады! Не дайте никому и никому испортить Вам праздничное настроение! Удачи и всего благ.

Будьмо!

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

Процессоры Intel: История эволюции 3

Окончание, начало см.: МИК № 45(155), 48(158)

Четвертым будешь?

В от потихоньку мы добрались до Intel Pentium 4.

В 2000 году появились процессоры Pentium 4 с ядром *Willamette* (рис. 1), которые имели 423-контактный разъем. Но технологии развивались, и практически немедленно после *Willamette*, в 2001 г., была выпущена Pentium 4 с ядром *Northwood* (рис. 2), который продержался до появления более нового и совершенного процессора P4 с ядром *Prescott* почти два года.

Попробую объяснить, зачем и почему меняли процессорные разъемы с Socket 432 на Socket 478. В общем и целом это, как утверждает Intel, закономерный процесс.

Для первых Pentium 4 наличие нового разъема было необходимым: совершенно новая системная шина, другие протоколы, другие электрические параметры. Впоследствии Intel перешла на более совершенную технологию изготовления чипов, в которых были реализованы и новые возможности. Процессор с ядром *Willamette* выпущен по 0.18 микронной технологии, а вот процессор с ядром *Northwood* — уже с применением 0.13 технологии. Сам разъем Socket 478 (рис. 3) и процессор для него стали значительно компактнее. Смена разъемов потребовалась, чтобы удовлетворить требованиям производителей материнских плат.

Еще одним значительным нововведением в процессорах Pentium 4 оказалось появление технологии *Hyper-Threading*. Естественно,

но, технология HT присутствует не во всех моделях Pentium 4, в ранних моделях она отсутствовала.

По сути дела, *Hyper-Threading* не была революционно новой технологией, так как ранее подобная технология существовала под названием *Simultaneous Multi-Threading*. (SMT), правда, не использовалась в процессорах x86. Сама технология проста и гениальна, ведь, как говорится, все гениальное — просто ☺. Intel в очередной раз доказала истинность этой посылки. Так вот, эта технология представляла физический процессор для системы как два логических. Естественно, ОС не видит разницы между одним SMT-процессором и двумя физическими ЦП. В обоих случаях операционная система направляет потоки данных так же, как направляла бы их при двухпроцессорной системе. Таким образом, если раньше какая-то часть процессора не была задействована и простаивала, то с *Hyper-Threading* процессор выкладывается «на полную». А чтобы не было путаницы, у каждого из логических процессоров есть свой набор регистров и свой счетчик команд. HT будет полезен в двух случаях: если используется ПО с многопоточной обработкой данных, или если ведется работа в многозадачной среде, т.е. когда несколько приложений выполняются одновременно (например, прослушивание музыки, редактирование видеоклипа в *Movie Maker* и т.п.). Помимо всех наработок, которые процессоры Intel Pentium 4 унаследовали от своих предшественников, в процессоре появились и новые инструкции SSE3.

По заявлениям представителей Intel, нынешняя архитектура *NetBurst*, реализованная в процессорах Pentium 4, обладает хорошим резервом масштабируемости. Это и 20 ступенчатый конвейер вычислений с применением технологии *Rapid Execution Engine*, которая обеспечивает работу блоков арифметической логики (ALU) на частотах, вдвое превышающих тактовую частоту ядра процессора, и частота системной шины от 400 МГц до 1066 МГц и выше. Собственно говоря, благодаря этим технологиям процессор обладает огромным потенциалом.

Но и этого далеко не все. Не так давно был осуществлен переход на новый разъем LGA775.

Цифра 775 отнюдь не случайна, т.к. она обозначает количество контактных площадок на процессоре. В отличие от более ранних Socket ов, для этого типа разъема больше не нужны привычные процессорные ножки-контакты.

С переходом Pentium 4 на новое ядро Prescott заметно возросло энергопотребление и тепловыделение процессора. Важно подчеркнуть, что не на всех даже новых материнских платах будут работать самые высокопроизводительные модели Pentium 4. Это объясняется особенностями энергопотребления, критичными для материнских плат. Для новых систем Intel создала более мощные кулеры, с новым, более удобным и надежным, креплением.

Также, помимо перехода на новый формат разъема и смены степинга ядра, Intel перешла на новый техпроцесс — 90 нанометров, что в дальнейшем позволит продолжить наращивать мегагерцы, раскрывая потенциал нового технологического процесса сборки до максимума. И еще одна приятная новость: у новых процессоров Prescott значительно «подрос» объем кэш-памяти второго уровня (L2) — до 1024 Кб (1 Мб).

Как уже сложилось исторически, после выхода полнофункциональных процессоров серии Pentium, появляются их бюджетные, т.е. облегченные модели — Celeron (рис. 4). Появление новых процессоров Pentium 4 не стало исключением, самые «свежие» *Celeron D* с ядром Prescott и 256 Кб кэшем L2 работают с системной шиной 533 МГц и не поддерживают технологию *Hyper-Threading*, что традиционно для Celeron. Зато и стоят процессоры Celeron существенно дешевле полновесных Pentium 4.

В будущем с оптимизмом

Н ам остается одно: ждать новых CPU, ждать и верить в то, что новый процессор будет соответствовать требованиям современности хотя бы год-полтора. Корпорация Intel уже который год не оставляет нам другого выбора: готовить кошелек и надеяться, что наши потребительские возможности смогут хоть отчасти утешить за их производственными способностями ☺.



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

Оверклокинг всему голова?

Все мы рано или поздно сталкиваемся с проблемой слабого процессора, медленной памяти, немоющего видео. Уважаящий себя пользователь не спешит срочно расставаться со своим старым железом и деньгами ☹, а ищет альтернативное решение проблемы.

Поскольку современным играм чаще всего не хватает именно вычислительной мощности процессора, а также отсутствует поддержка «чего-то там» со стороны видеокарты, то тема оверклокинга (разгона) является довольно актуальной. Мы сейчас будем говорить не о том, как заставить видеокарту делать то, к чему она не приспособлена. Остановимся пока на разгоне процессора.

Я расскажу о наиболее простых способах разгона центрального процессора (ЦПУ), при этом с наименьшим риском сжечь его ☹. Разумеется, ни автор, ни редакция никакой ответственности за ваши оверклокерские эксперименты не несут. Если решите воспользоваться советами, помните правило оверклокеров, нагло украденное ими у автомобилистов и переделанное на свой лад, — «Не уверен — не разгоняй».

Разгоняемся

Сперва ответчу на извечный вопрос, как лучше разгонять — путем подьема частоты системной шины (FSB) или же путем изменения множителя (Multiplier clock) процессора? И учтите, что оверклокинг — это не только разгон системной шины. Иногда для достижения желаемого результата приходится поднимать напряжение.

Разгонять по системной шине гораздо выгоднее и удобнее потому, что поднимая частоту FSB, вы разгоняете не только процессор, но вместе с ним — память, шины PCI и AGP (Не всегда. В большинстве современных плат частота PCI и AGP не связана жестко с частотой системной шины, более того, их можно разгонять отдельно. — Прим. ред.). Соответственно, максимальная пропускная способность всех разгоняемых шин существенно вырастает, что уже хорошо. Однако хочу умерить пыл тех, кто посчитает, что гнать можно до бесконечности. Шины IDE (привязана к PCI) и AGP плохо выносят подъем собственной частоты. (Точнее, они зачастую плохо выносят подъем частот устройств, подключенных по этим шинам. — Прим. ред.). В принципе, саму системную шину можно разгонять и разгонять, все ограничивается возможностями системной платы, чипсета, процессора и плат расширения.

Если...

Если видеокарта, например, плохо переносит повышение частоты AGP шины, то проблему можно устранить, установив более медленный режим работы (например, вместо 4x установить 2x), если это возможно. А если невозможно, то можно поднять напряжение питания для шины AGP (зачастую такая функция предусмотрена на материнских платах). Однако если целью разгона является подъем быстродействия в играх, то более низкий режим скорости AGP негативно скажется на производительности видеокарты.

При тотальном разгоне память тоже не должна сбивать. Чаще всего проблемы с оперативкой устраняются путем понижения частоты работы шины памяти. При этом также возможно уменьшение таймингов модулей DIMM. Например, у меня память DDR 400 с таймингами 3.0-3.3-8 при частоте шин в 200 МГц. Я могу понизить шину до 166 МГц и понизить тайминги до 2.5-3-3-7. Или же, при шине 133 МГц, тайминги могут быть установлены вплоть до значений 2.0-2-2-6. Естественно, значения у вас могут быть другими, все зависит от типа памяти и от ее номинальной скорости. Выяснить текущие частоты всех шин, а также текущие тайминги можно при помощи программы Everest (ранее программа называлась AIDA32).

Второй способ ускорения ЦПУ — путем увеличения множителя (множитель — это число, на которое процессор умножает системную шину, получая свою рабочую частоту). Он более безопасен, но подходит, к сожалению, преимущественно для старых процессоров, где еще множитель не зафиксирован жестко. Практически все процессоры последних поколений поставляются с фиксированным множителем (то есть системная шина умножается на число, которое изменить нельзя ☹).

На практике

Теперь от теории перейдем к практическому разгону. Для этого вам необходимо изучить мануал к материнской плате ☹. Затем зайти в BIOS и найти пункт, отвечающий за частоту системной (FSB) шины, а также за коэффициент умножения ЦПУ. Есть вероятность, что в BIOS'e нет возможности разгона, тогда можно воспользоваться джамперами (перемычками), имеющимися на материнской плате. Чтобы добиться желаемого результата, вы должны посмотреть в мануале, какой джампер на плате за что отвечает. Если инструкции нет, то можно попробовать ориентироваться по надписям на самой материнской плате (на плате часто подписываются назначение джампера). Разумеется, сразу повышать частоту системной шины или менять коэффициент множителя в несколько раз не стоит, ибо это может быть чревато неприятными последствиями. Нарастив частоту нужно ласково и нежно ☹ по 5-10% от номинальной частоты. (Если процессор высокочастотный, то и это — уже геройство ☹. — Прим. ред.). При этом после каждого подьема частоты загружайте Windows и тестируйте ПК на стабильность работы (например, в 3D Mark 2001). Если Windows не хочет загружаться, выдает ошибки или вызывает синий «экран смерти», тогда нужно понемногу понижать частоту до тех пор, пока система не начнет стабильно работать. Или можно подтянуть напряжение для процессора, что, в общем-то, не рекомендуется не только новичкам, но и продвинутым пользователям.

Настоятельно советую отказаться от варианта разгона, который рекомендуют некоторые оверклокеры: сразу выставить высокое значение системной шины, если будет работать, то разгонять дальше, а если нет, то начать понижать до обнаружения работоспособных частот. Данный эксперимент, может быть, даст более быстрый результат, зато гораздо менее надежный. Также считаю важным предупредить тех, у кого и без разгона система работает нестабильно (выскакивают различные ошибки, система виснет или выскакивают BSOD-экраны). Для начала нужно выяснить источник этих проблем, протестировав компьютер на наличие ошибок.

Уверен, что многие из вас слышали про возможность разгона из-под «Окош». Истина правда. Существуют программы CPU FSB, SoftFSB, а также утилиты, предоставляемые производителями материнских плат. Данные утилиты позволяют из-под Windows изменять частоты FSB и памяти, частоты AGP, а также менять тайминги памяти. Однако при таком разгоне (в ОС) часто виснет компьютер. Одним словом, этот способ разгона не имеет особого смысла, за исключением одного случая: у вас компьютер опломбирован, и установлен пароль в BIOS'e, который вы забыли.

Вывод

Разгонять, конечно, можно, и даже в некоторых случаях нужно, но при этом следует иметь чувство меры и не портить себе нервы, а заодно и железу. Не стоит переразгонять процессор из-за пары десятков МГц сверх уже имеющейся частоты, ибо высокая вероятность того, что вы сожжете что-нибудь нужное, важное и дорогое сердцу ☹. Не разгоняйте компьютер в ущерб стабильности работы системы.

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

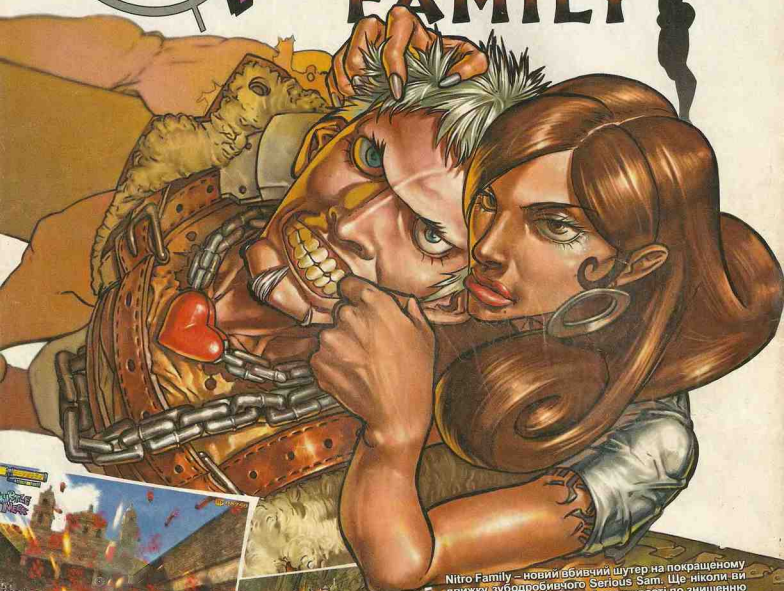
238-8990



КОМПАНІЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY



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

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



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

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

