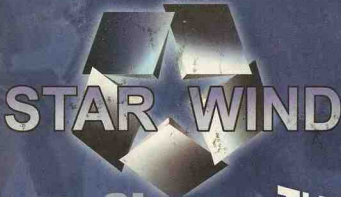


стр.12



стр.21



стр.14

THE INCREDIBLES



стр.8



ШОСТИЙ МІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ
СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

6 – 9 квітня

виставковий комплекс одеського порту

- КОМП'ЮТЕРНІ СИСТЕМИ І ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ
- СИСТЕМИ ЗВ'ЯЗКУ ТА ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЇ
- МОБІЛЬНІ ІНФОРМАЦІЙНІ СИСТЕМИ
- ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ
- ЦИФРОВА ТЕХНІКА ДЛЯ ОФІСУ І ДОМУ
- РОЗУМНИЙ ДІМ "HI-TECH HOUSE"
- ВИСТАВКА-КОНФЕРЕНЦІЯ «ВИСОКІ ТЕХНОЛОГІЇ В КЕРУВАННІ ПІДПРИЄМСТВОМ»



медіа-партнер



ОРГАНІЗАТОР:

Виставковий центр «Одеське діло»
вул. Маршальська, 7, офіс 1,
м. Одеса, 65014, Україна



тел./факс: (0482) 37-17-37,
(048) 728-64-94
E-mail: org@hi-tech.com.ua
www.hi-tech.com.ua



бережіть
презентації

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

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

✓ ул. Жиланская, 87/30

- Кировоград
- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- Крым
- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- Луганск
- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
- Львов
- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»
- Марнуполь
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- Николаев
- Торговые лотки:
- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- Одесса
- ✓ киоски «Одессагорпресса»

✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

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

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

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.posta.kiev.ua, www.bliz-pos.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЛЮТОМУ 2005



1-Й ПРИЗ -

Gembird F-Watch 128

(Flash USB 128M + наручный годинник)

2-й ПРИЗИ -

Acorp M56EUS56K ext. Vi USB

3-й ПРИЗИ -

A.HOME(19-24, вих. 9-24)



234-53-35

228-47-63

246-43-89

www.incosoft.com.ua

www.incosoft.net.ua

Список статей

Scratch

The Kings of the Dark Age, стр. 7

Scratch

Earth 2160, стр. 8-9

Том/Doc/КЕРТИС

Kreed: Battle For Savitar, стр. 10-11

Георгий САНДУЛ aka Жорик

Armies of Exigo, стр. 12-13

Олег КОЗАК aka Raven & Maniac

The Incredibles, стр. 14-15

Pantera SLS

Fur Fighters («Меховые Кулаки»), стр. 16-17

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

Vampire — The Masquerade: Bloodline, 18-19

Maniac

N, стр. 20

\$Vanger\$

Star Wind, стр. 21-23

Kirov

Armor Alley, стр. 24-25

SebastoKratonIII

Ближний II, стр. 26-27

Владимир УСТРОЙ aka stalker

Видеохроники АПІ, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участие в конкурсе

Завтра будет «Завтра»

Фирма 1С и компания CrioLand объявляют о подписании договора с известным писателем-фантастом Александром Зоричем о создании компьютерной игры «Завтра война», базирующейся на трилогии «Завтра война» — «Без пощады» — «Время — московское!»



«Завтра война» — космический симулятор с сильной сюжетной линией, основанной на событиях трилогии Александра Зорича.

Действие игры происходит в XXIV веке. Вместе с курсантом Северной Военно-Космической Академии Андреем Румянцевым игроки пройдут через все хитросплетения сюжета книги, включая битву за Нотар и войну с Конкордией.

Вас ждут бои в безвоздушном пространстве, в атмосфере планет и среди астероидов, служба в военно-космическом флоте Российской Директории, работа на корпорации, сражения с пиратами и многое другое. Уникальной особенностью проекта является игровой движок, позволяющий создавать в реальном времени целые планеты с возможностью посадки в любой точке, что позволит максимально точно воссоздать события, описанные в трилогии «Завтра война» — «Без пощады» — «Время — московское!»

Игра «Завтра война» разрабатывается новосибирской компанией CrioLand при не-

посредственным участии Александра Зорича, выступающего в качестве сценариста, и бу-



дет издаваться фирмой 1С. Выпуск игры запланирован на конец 2003 года. Ну а если вы хотите узнать об этом проекте поближе и взглянуть на первые скриншоты из игры, обязательно зайдите на официальную страничку проекта http://games.1c.ru/zavtra_voina/.

Игрушки нашей избушки

У раз уж зашла речь об 1С, то имеет смысл рассказать, какие игры вышеуказанная компания собирается выпускать на рынок в ближайшее время. Итак, 4 февраля 2003 года в продаже появятся следующие игры.

Под номером первым идет локализованная версия масштабной космической пошаговой стратегии «Галактические цивилизации. Пророчество алтаря» (*Galactic Civilization: Altarian Prophecy*), адаптированная для русскоязычных пользователей компанией **Алорус**. В этой игре вам предстоит возглавить человечество в тяжелой борьбе за вселенское господство, сконцентрировав для этого в своих руках все имеющиеся средства, задействовав технологии и экономику, культурную экспансию и военную силу. Разработчики обещают нам «незбываемую встречу с огромным детализированным миром, десятками инопланетных рас и сотнями звездных систем», где нам придется заняться «добычей необходимых для развития экономики, науки и торговли полезных ископаемых, контролем над редкими галактическими ресурсами, изучением и перенятием технологий иных миров, которые дадут вашей расе серьезное преимущество в борьбе за превосходство во Вселенной».

Далее следует юмористический анимационный квест «Алеша Попович и Туга-



рин Змей» от компании **Pipe Studios**. Как некоторые из вас, возможно, знают, данный проект создан по лицензии одноименного мультимедийного фильма, который не так давно прошел по нашим кинотеатрам. «В ярком сказочном мире вам предстоит встреча с не менее яркими и сказочными персонажами, как уже знакомыми по мультфильму Алешей, Тихоном, Любавой, так и с совсем новыми — Бабой Ягой, Кошеем и другими. Ну и, конечно же, игра никак не могла обойтись без неподражаемого говорящего коня Юлия, под комичные комментарии, которого нам и предстоит героически в пути в тридцатое... нет, в три десятка ярких, красочных сцен!»

И завершает этот парад стратегических проектов «**Карибский кризис**» — долгожданная разработка московской компании **G5 Software**. Нас ожидает захватывающее приключение в столь популярных в последнее время декораций альтернативной истории. Представьте себе, что Карибский

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

кризис 1962 года был разрешен силовыми методами. На что была бы похожа в та-



ком случае поверхности нашей планеты? Разработчики рисуют довольно мрачную картину вероятного будущего. Куба превратилась в сплошной радиоактивный остров. Крупнейшие центры СССР и США подверглись ядерным ударам. Великобритания, Франция, ФРГ и страны Варшавского договора тоже не остались в стороне... И в этом безумном мире, где «чистая» земля перемежается радиоактивными пятнами, вам придется жить и выживать. Разработчики обещают нам оперативный пошаговый режим (TBS) и тактику реального времени (RTS) «Блицкриг» в одной игре, десятки сценарных миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании, огромное количество различных типов боевой техники, как реальной, так и футуристической, и многое, многое другое. Если вы хотите побольше узнать об этом проекте, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://games.fc.ru/cmc/>).

Удар важливости

Компания Atari официально анонсировала PC-версию игры **DRIV3R**. Как большинство из вас помнит, издатель шел к этому шагу довольно долго. Более полугода вопрос о том, быть или не быть третьему «Водиле» на PC, висел в воздухе. И вот свершилось. Все поклонники сериала могут радоваться и ждать выхода ПКшной версии любимой игрушки, которая должна состояться в марте этого года. Версии для платформ X-box и PlayStation 2 появились в продаже еще июне 2004. Однако компания **Reflections Interactive**, занимающая

ся портированием, обещает нам косметическое улучшение движка, двенадцатиминутный документальный фильм, повествующий о создании игры, и — самое главное! — дополнительный уровень, который будет носить название *The Hit*. Так что пользователи ПК будут вознаграждены за долгое ожидание.



DRIV3R является продолжением популярной серии игр *Driver*, в которой нам придется выступить в роли полицейского, работающего «под прикрытием» и вынужденного раскрывать преступления злоевого преступного синдиката, гоня на бешеной скорости по улицам города и сражаюсь с негодяями всех мастей.

Скандинавская передозировка

Атская компания **Deadline Games** анонсировала свой первый крупный проект (до этого разработчики этой фирмы сделали несколько небольших проектов, практически неизвестных за границами их родной страны) — 3D-шутер с видом от третьего лица под названием **Overdose**. К сожалению, информации об этой игре пока что очень мало. На сегодняшний день известно, что нас ожидает кинематографический экшен с харизматичным главным героем — сотрудником DEA (отдел по борьбе с незаконным оборотом наркотиков), который под прикрытием внедряется в мексиканскую наркомафию. Работы над игрой ведутся уже довольно давно — с февраля 2003 года. Ну а релиз намечен на этот год. Более точная дата пока что не разглашается. Издателем проекта станет компания **SCI**. **Overdose** разрабатывается одновременно для платформ PC, X-box и PlayStation 2.

Купи/Продай/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНХ
Компьютер, комплектующих та периферии
Проматех
МОДЕРНИЗАЦИЯ
ул. Выборжная, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

PC-игры продолжают сдавать позиции?

Информационное агентство **NPD Techworld** опубликовало данные о продажах игрового программного обеспечения на территории США за прошедший год. В общем можно сказать, что игровая индустрия за океаном продолжает набирать обороты. В 2004 году игровой софт принес 7.3 миллиарда долларов, что на 300 миллионов больше, чем в 2003. Конечно, львиная доля этих денег приходится на продажи «приставочных» игр. В прошлом году было продано 160.7 миллионов копий игр для консолей, что принесло их создателям 5.2 миллиарда долларов. У PC-игр показатели намного скромнее — 45 миллионов копий и 1.1 миллиарда долларов. Это лишь ненамного больше, чем у портативных платформ, для которых было продано 42.3 миллиона копий и которые принесли 1 миллиард долларов. Основываясь на этих данных, многие аналитики считают, что уже в этом году игры для портативных платформ не только догонят, но и перерогнут по продажам игрушек для ПК. Так что заявление PC only forever становится все более и более спорным.

Что же касается жанровой принадлежности, то наибольшим спросом в прошлом году пользовались экшен-проекты. Они составляют 30.1% от общего количества проданных игр. На спортивные симуляторы пришлось 17.8%, на стратегии — 9.6%, «семейные игры» составили 9.3% продаж, гонок — 9.4%, ролевые игры — 9%, файтинги — 5.4%.

Американские военные загорают по-русски

Компания **Game Factory Interactive** и **Rusecbit-M** сообщили об отправке в печать локализованной версии тактического шутера **Full Spectrum Warrior**.



Как многие из вас, возможно, знают, этот проект был разработан компанией **Pandemic Studios** по заказу Министерства обороны США

на основе армейского симулятора, используемого для тренировки солдат и офицеров аме-



риканской армии. Действие игры будет разворачиваться в вымышленной стране Эскистан, в которой американские военные проводят очередную «миротворческую операцию». Место действия будет единственным вымышленным элементом в игре, во всем же остальном нас ждет суровый реализм — максимально приближенные к реальности боевые задачи, оружие и экипировка, созданные по реальным прототипам, и, что важнее всего, в игре можно будет ausprobовать на практике реальную тактику американских боевых подразделений. Помимо всего прочего разработчики обещают нам органичное сочетание жанров Squad Based Combat и тактической RPG, реальную тактику городских боев, продвинутый командный искусственный интеллект, новейшую систему управления, которая позволяет командовать сразу восемью бойцами в реальном времени, превосходную графику и великолепные спецэффекты. Мировой релиз Full Spectrum Warlord на PC состоится несколько месяцев назад. Дата выхода локализованной версии пока что не объявлена. Следите за новостями.

Вековая бойня

Издательская компания **Enlight Software** анонсировала третью часть фантазийной RTS *Seven Kingdoms*, которая будет называться *Seven Kingdoms: Conquest*. Игра снова окует нас в эпическое противостояние людей и демонов, которое начнется в Древнем Египте за три тысячи лет до рождения Христа и закончится только шесть столетий спустя, в антигуае далекого будущего. В игре примут участие семь человеческих рас и семь демонических, каждая из которых сможет нанять себе в помощь Героев, которые, естественно, обладают индивидуальными специспособностями и особыми возможностями. Не все проблемы в игре можно решать в прямом бою. Разработчики обещают нам сложную систему торговли и дипломатии, а также возможность пользоваться услугами шпионов. Еще обещают

разветвленное дерево технологий и оригинальную магическую систему. Помимо сингла, в который войдут кампания и скриншот-режим, в игре ожидается мультиплеер, который будет поддерживать до восьми игроков по локальной сети и через Интернет. Непосредственной разработкой игры занимается внутреннее подразделение **Enlight Software**, возглавляемое «отцом» «Семи Королевств» Тревором Чаном (**Trevor Chan**) при поддержке студии **Infinite Interactive**, знакомой нашим геймерам по сериалу *Warlords Battlecry*. Релиз *Seven Kingdoms: Conquest* намечен на сентябрь 2005 года.

Новый владелец «Цивилизации»

Вот наконец-то и открылась тайна, которая столь долгое время будоражила умы поклонников одной из самых известных игр одного из столпов игровой индустрии. Речь идет о легендарном творении Сиды Мейера — *Civilization*. Как многие из вас, наверно, помнят, в конце прошлого года владельцем прав на эту марку — компания **Infogrames**, испытывающая в данный момент серьезные финансовые трудности, решила выставить «Цивилизацию» на продажу. И вот на диком стал известен покупатель. Им оказалась крупная издательская фирма **Take Two Interactive**, которая выложила за «Цивилизацию» 22,3 миллиона долларов. Приобретя права на игру, издатель заручился поддержкой самого Сиды Мейера и подписали с его компанией **Firaxis Games** соглашение о долгосрочном сотрудничестве, в рамках которого выйдет *Civilization 4* со всеми последующими аддонами, а также несколько других, пока еще не анонсированных игр для PC и игровых консолей.

Ну а что же нас ждет в четвертой части легендарной игры? К сожалению, и разработчики, и издатель не спешат делиться своими планами, ограничиваясь стандартными обещаниями сделать новую серию еще более красивой и интересной. «Смелый шаг вперед, 3D-графика, обновленный контент одностороннего и многопользовательского режимов, поддержка кустарных модификаций с использованием Python и XM». Ну что ж, будем надеяться, что в ближайшем будущем на просторах Сети появится более конкретная информация, касающаяся этого, без сомнения, интересного и ожидаемого проекта. Релиз *Civilization 4* намечен на конец этого года.

Вирус на подходе

Компания **Groove Games** объявила точную дату релиза футуристического шутера **Pariah**, непосредственной разработкой которого занимаются разработчики из студии **Digital Extremes**, зна-

комые нашим геймерам по последним частям игры *Unreal Tournament*. В этой игре вам предстоит роль доктора Джека Мейсона (**Jack Mason**), столкнувшегося с новым, неизвестным смертельно опасным вирусом, который поразила пациентов его клиники. Докопаться до сути дела и остаться в живых — задача не из легких, и вам придется изрядно постараться, чтобы добраться до победного конца. Разработчики обещают нам замечательную графику и яркие спецэффекты, за которые будет отвечать последняя версия движка *Unreal*, огромное количество футуристического оружия, интересный сюжет и путающую, напряженную атмосферу. Игра появится в продаже 3 мая этого года, одновременно на платформах PC и X-box. Представитель **Groove Games** заявил, что компания возлагает на **Pariah** большие надежды и считает, что эта игра станет однозначным прорывом в жанре FPS. Ну что ж, поживем-увидим.

Авиажок от «КранКа»

Компания **KDV Games**, основанная в конце прошлого года лидером калининградской компании «К-Д Лаб» «КранКом», выложила на своем сайте подробную информацию о движке **Vista Engine**, адаптированном для разработки игр в жанре RTS/RPG. «Vista Engine — интегрированная система разработки современных компьютерных игр в жанре RTS/RPG, объединяющая в себе самые передовые технологические новинки, многопрофильные утилиты создания, сборки игрового контента, и самое главное — полный визуальный контроль над общей структурой, контентом и логикой создаваемых игр, без непосредственного участия программистов, пишущих программный код или скрипты». Главным достоинством движка является его комплексность и простота. Многопрофильные утилиты позволяют дизайнеру собирать целые игровые континенты «с нуля», практически без участия программистов. При этом обеспечивается полный контроль над всеми аспектами будущей игры. В комплект входят (помимо прочего) редактор войск, редактор триггеров, редактор интерфейса, редактор спецэффектов и редактор формул. Полный перечень возможностей движка можно прочесть на сайте разработчиков (http://www.kdvgames.com/projects/project_view.php?id=27). Там же вы найдете первые скриншоты, по которым можно оценить все достоинства и недостатки нового Engine. В какой стадии готовности находится **Vista Engine**, когда и на каких условиях движок будет лицензироваться сторонним компаниям, пока что не сообщается.



КОД ДЛЯ ОТРИМАНИЯ

5% ЗНИЖКИ

в интернет-магазине

www.CDDVD.com.ua

в интернет-магазине



36382482424

Разработчик: Cateia Games
Издатель: ZUXXEZ Entertainment AG
Жанр: TBS
Системные требования: CPU 1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Scratch scratch385@mail.ru

The Kings of the Dark Age

После невероятного успеха вторых «Диссайдлов» и Age of Wonders 2, а в особенности после провала четвертых «Героев», интерес разработчиков к довольно-таки специфическому жанру пошаговых стратегий заметно вырос. Сразу замелькали многочисленные анонсы будущих хитов этого жанра, запестрели заманчивые скриншоты киллеров бывшего короля пошаговых стратегий — «Героев 3». Правда, как всегда, дожить до релиза или хотя бы до демоверсии многим не удалось. Уж слишком специфичен жанр, уж слишком много работы нужно проделать, чтобы жить в чем-то потеснить существующих конкурентов.

Однако не обходится и без приятных исключений. Совсем недавно компания разработчиков **Cateia Games**, доселе лично мне не известная, заявила о том, что работы над их детищем под грозным названием **The Kings of the Dark Age** подходит к концу, и вскоре весь мир увидит этого представителя редкого жанра пошаговых стратегий.

Ну, а пока еще есть время до выхода игры в свет, предлагаю рассмотреть то, что нас ожидает, а вернее, то, чего нам наобещали разработчики да издатели.

К моему удивлению, разработчики решили перенести действие своей игры не в несколько уже привыкших фантазийных миров, а в средневековую Европу, причем с сохранением всех исторических реалий. Нам предстоит играть в промежуток времени, который начинается со Священной Римской Империи и заканчивается поздним средневековьем. Довольно большой период, скажу я вам. Одним словом, воевать нам придется много. Что еще для счастья надо?

Геймплей игры, насколько я понял, будет довольно похож на то, что мы видели в тех же «Героях»: есть герои, есть замки, в замках нанимаем войска, строим зда-

ния, героем носимся по карте, воюем, захватываем здания — и так далее. В общем, все довольно привычно и знакомо, если не считать тематики.

Игра будет состоять из 17-ти кампаний, разделенных на 3 главы. За кого именно нам предстоит играть, неизвестно. Но наверняка это будут только европейские страны, за мусульман или еще кого-нибудь нам повоевать не дано.

Говоря о самой игре, стоит отметить, что, как уже стало принято, кроме как гонять воинов по полям брани, нам еще придется следить за развитием своего королевства или провинции. Скорее всего, мы выступим в роли небольшого феодала, подчиненного короля или какого-либо графа или барона. Поэтому нам придется регулярно выплачивать ему налоги, да и церкви придется отваливать жирный кусок пирога, дабы не отлучили ненароком. Так что надо будет усердно следить за производственными структурами и сельскохозяйственными процессами, чтобы без затруднений платить налоги и спать спокойно.

Ну, а потом можно рекрутировать войска и показывать всем недругам кузницу мать. Боевых юнитов обещано не так уж много, что-то около 30-ти видов. Не густо, конечно, но, учитывая, что в «Европе Универсалис» их было всего 3, можно и этому порадоваться. Надо отметить, что в визуальном бою до боли напоминают бои в Age of Wonders 2 — разве что первые поместаштейн будд.

Естественно, придется нам строить замок, расставлять оборонительные башни, возводить укрепления и все прочие необходимые оборонные сооружения, так как замковым осадам в игре отведено не последнее место. Наобещано множество тактических возможностей и устройств, с помощью которых самые неприступные крепости будут обращаться в руины.

Кроме военного дела в игре будут присутствовать дипломатические аспекты. О них пока мало что известно, но разработчики бьют себя кулаками в грудь и слезно обещают, что дипломатия будет сделана и проработана на высшем уровне. Что ж, поживем — увидим.

Если говорить о графике, то стоит заметить, что лично на меня она произвела двойственное впечатление. С одной стороны — довольно красивые битвы, детально и старательно прорисованы замки, башни, строения и прочее. С другой — какая-то убогая и бледненькая тактическая карта. Чем-то смахивает по уровню графики на четвертых «Героев», только все на карте смотрится как-то смазанно, что ли. Размыто и нечетко. Лишь кое-где просматриваются более-менее четкие объекты. О ландшафте я вообще молчу — тихий ужас. Будем надеяться, что до выхода игры в свет этот недостаток успеют исправить.

Что еще меня заинтересовало из прочитанного на сайте игры, так это то, что, судя по всему, будет всего один саундтрек. И не простой, а **СОРОКАМИНУТНЫЙ!** Симфонии они к игре написали, что ли? Но это, в принципе, не главное — главное, чтобы симфония эта нормальной была, а то получим 40 минут занудства.

Даже не знаю, что сказать в качестве вывода. С одной стороны, выход игры столь редкого жанра — это всегда интересно, но лично меня пугает ощущение того, что проект есть просто-напросто слишком «сырой». Это видно и по графике, да и информации по проекту довольно мало — многие аспекты игры описаны слишком смутно и бегло: мол, будет и дипломатия, и прочее, а какими они будут, не сказано ровным счетом ничего. А ведь срок выхода уже близок. Так что время покажет, а пока лично советовать не могу. Кто хочет, пусть ждет — авось, надежды и оправдаются.



Scratch scratch385@mail.ru

EARTH
2160

Разработчик: Reality Pump Studios
 Издатель: ZUXXEZ Entertainment AG
 Жанр: RTS
 Системные требования: CPU 1.5 ГГц, 512 Мб
 ОЗУ, 64 Мб видео

Аумаю, если спросить рядового геймера, каким он видит наше далекое будущее, тот без особых раздумий ответит, что оно будет темным, мрачным, да и вообще все человечество погибнет или его порабощат инопланетяне — и так далее в том же духе. Почему так? Да потому, что никакого другого будущего разработчики компьютерных игр не признают. По крайней мере, большинство.

Вот и еще одна компания разработчиков, **Reality Pump Studios**, готовит в своих недрах игру о нашем негостеприимном грядущем. Игра называется **Earth 2160**, и перенесет она нас в... угадайте, в какой год? Правильно, в 2160-й. Игра эта непосредственно продолжает игры **Earth 2140** и **Earth 2150**. Не слышали о них? Сейчас расскажем.

Итак, были такие игры, как **Earth 2140** и **Earth 2150**. Кстати, были довольно популярны и покупаемы, даже несколько наград получили. В принципе, ничего особенного они из себя не представляли. Довольно стандартные стратегии, повествующие о нелегком будущем нашей матушки Земли, которая вот-вот собирается взорваться — в прямом смысле слова. Людишки же, вместо того, чтобы объединиться и заняться спасением родной планеты, разделились на три противоборствующих лагеря и ведут ожесточенную борьбу за оставшиеся ресурсы, чтобы с их помощью возвести огромный космический корабль, задатки современного Ноев ковчег, и благополучно сбежать. Вполне стандартный сюжет. Только вот была в этих играх одна фишка, ради которой геймеры во многих странах раскошелились на приобретение данного продукта. Юниты в этой игре конструировались самим игроком. То есть изучили новый вид лазерной пушки — взяли, и прицепили ее к какому-нибудь танку, а сверху еще радарное устройство, и т.д. Фактически разнообразие доступных вам юнитов зависело только от вашей фантазии и здравого смысла. Вот ради чего геймеры играли в эту игру. А в остальном все было довольно стандартно: неплохая графика, простенькая экономическая часть игры, в общем, все на среднем уровне.

Ну, а теперь встречайте продолжение — **Earth 2160**.

Да начала — сюжет. В 2150-м году Земля наша родная так изорвалась. Из всего земного населения спаслось лишь несколько сотен людей, которые решили обосноваться на Марсе. В начале внимание людей было сконцентрировано на терраформинге красной планеты, построении городов, исследовании новых технологий. В общем, занимались они обустройством быта. Затем начали колонизировать и другие планеты. Каким-то непонятным образом враждующие стороны (о них чуть позже) действовали независимо и за все эти годы ни разу не пересеклись в плане военных конфликтов. Но идеяшка вскоре закончилась — в году 2160-м произошло нечто страшное и странное, о чем разработчики тактически молчат. И теперь только от игрока зависит, объеди-

нятся ли враждующие стороны против новой опасности или продолжат свои старые ссоры.

Теперь собственно о противоборствующих сторонах:

Eurasian Dynasty — потомки азиатских и европейских народов. После разрушения Земли сбежали на эвакуационном космическом корабле и занялись заботой о выживании человеческой расы, так как фактически остались единственными ее представителями. Их здания состоят из множества более мелких частей, которые можно достраивать, удалять.

Lunar Corporation — довольно мирное сообщество с матриархальным строем. Большую часть времени после катаклизмов были заняты поиском нового места для базы, так как Луна — их родной дом — исчезла вместе с Землей. Их здания представляют из себя огромные небоскребы, состоящие из блоков, построенных один поверх другого. Также они здания могут преодолевать гравитацию, благодаря чему вся база довольно мобильна (что-то подобное мы лицезрели в **StarCraft**).

United Civilized States — разумные машины, эволюционировавшие в таковых из боевых роботов, которые находились на вооружении одной из рас. Некогда контролировались людьми, теперь же — огромным суперумным компьютером. Во время длительного полета на Марс главный компьютер решил, что вселенная без людей была бы гораздо лучше, и вознамерился их уничтожить, а затем завоевать всю Солнечную систему как минимум.

Aliens — представители этой древней расы долгое время находились в спячке, заключенные в недра Марса еще в древние-предревные времена. Приславившиеся корабли **United Civilized States** пробудили их, и теперь они пытаются вырваться из своей тюрьмы и основать новые базы в Солнечной системе.

Так, с расами разобрались. Теперь давайте поговорим о тех особенностях, которые нам наобещал разработчик.

Во-первых, в игре будут так называемые виртуальные агенты, которые, по сути, являются аналогами героев во всех других играх этого жанра. Виртуальные агенты — это наемники с уникальными характеристиками и навыками, которые и отличают их от остальных юнитов. Некоторые из них смогут шпионить за врагом, другие ускорят ваш научный прогресс и так далее. Всего обещано около 12-ти разных агентов и более двадцати разнообразных способностей, которыми они будут владеть.

Кроме того, сам процесс найма агентов будет несколько специфичен. Больше всего это напоминает обычный аукцион, где вы и ваши оппоненты нанимают агентов. Естественно, все будет зависеть от того, кто больше заплатит. То есть теоретически можно повысить ставки так, что ваши противники не смогут нанять ни одного агента и, таким образом, экономически задавить их.



Еще агенты будут помнить все контракты, по которым они работали и, если вы как работодатель чем-то не устроите агента, то он мало того, что может уволиться, так еще и в следующий раз может отказаться на вас работать.

Между агентами будут существовать определенные взаимоотношения. Одни будут друг друга ненавидеть, другие — любить, третьим вообще будет все пофигу. Так что вполне может оказаться, что один из агентов пойдет к вам работать практически задаром, узнав, что его злейшего врага нанял ваш противник.

Во-вторых, будет присутствовать расхваленная модульная система конструирования юнитов и зданий. Каждая раса имеет по 13 базовых зданий и по 13 базовых юнитов. Далее работает ваша фантазия. По заверениям разработчиков сконструировать можно будет все, что душе угодно, хоть Т-34 с лазерной пушкой и системой ПВО на башне. Конечно, есть некоторые ограничения, введенные в игру ради сохранения баланса. Например, максимальное количество орудий, которые можно будет повесить на юнит, равняется 8-ми.

В-третьих, это возможность свободного исследования. Фактически дерева технологий как такового не существует, игрок может исследовать, что он хочет, и столько технологий одновременно, сколько он хочет. Здесь тоже действия игрока ограничиваются лишь его фантазией и ресурсами, которыми он располагает.

В-четвертых, будут некие подземные гаражи или ангары, в которых можно будет содержать юниты и которые можно будет с легкостью замаскировать, чтобы потом удивить врага неожиданным нападением.

Вот такие вот прелести приготовили нам ребята из Realty Pump Studios. Пока что все звучит неплохо, посмотрим, как оно будет выглядеть в игре.

Если говорить о геймплее в целом, то он, в принципе, довольно классический. Как и в остальных стратегиях — строим базу, занимаем юниты, воюем, добываем ресурсы. А повоевать нам дадут не только на поверхности планеты, но и в космосе, где под наши знамена встанут громады космических крейсеров и авансудов.

Кстати, о ресурсах. Всего ресурсов 3: вода, металл и ты-ы-ы... не поверите... силикон. Что это есть самый силикон, и как он будет использоваться в технологиях будущего — пока неизвестно, но можно предположить, что абсолютно не для того, про что все подумали. Но мы отвлечемся. Особенность ресурсов состоит в том, что для каждого из них есть несколько источников добычи. Так, для воды будет три источника, для металла тоже 3, а для силикона — аж 12.

От того, из какого источника был добыт, например, металл, который пошел на изготовление брони, будет зависеть ее цвет, стойкость, прочность и так далее. А вот от того, из какого источника был добыт силикон, будет зависеть... ты-ы-ы... тоже пока неизвестно ☺.

Мультиплеер тоже будет присутствовать и сможет поддерживать до 8-ми игроков. Кстати, для Сетевой игры приготовлено аж четыре разнообразных режима, правда, о них ничего пока неизвестно. Правда, карт для Сетевых баталий не так уж и много, всего 10. Но учитывая то, что к игре будет прилагаться редактор, можно с уверенностью заявить, что вскоре после выхода игры в свет этот недостаток будет исправлен народными умельцами-кастроинженерами.

Теперь поговорим о графике. Игра создается на новом навороченном движке под названием *Earth-4 Engine*, который поддерживает все возможные и невозможные графические прибамбасы. Нам обещано все, что только можно: динамическое освещение; реалистичные жидкие поверхности; реалистичные материалы — такие как металл, стекло; поверхности, покрытые пылью. Все материалы в игре имеют собственные уникальные характеристики. Также все поверхности меняются в зависимости от ситуации, то есть на них будут отображаться царапины, пылевые отверстия и так далее. Ну и, конечно же, умопомрачительные взрывы, дым, огонь и прочие спецэффекты. Плюс ко всему можно будет переключиться на вид от первого лица, чтобы глазами рядового солдата или кого-нибудь еще созерцать все красоты игры.

Это то, на чем пообещали на официальном сайте. Теперь же взглянем правде в глаза, то есть на скриншоты. Впечатляет? Еще как! Но... Почему-то мне не очень верится, что это действительно игровые скриншоты. Некоторые из них выглядят уж слишком кинематографично, уж слишком красиво. Что-то мне подсказывает, что нас собираются жестоко а... тм... обмануть. Не впервой.

Кстати, на скринах (если они действительно правдивы) видны некоторые недостатки. Например, присущее таким играм как, например, «Варкрафт» несоответствие реальных размеров предметов. Например, люди в игре растут на уровне деревьев, а то и выше. Здания тоже несколько маловаты и т.д. Но не будем о грустном.



Кроме всего вышесказанного нам обещан какой-то сверхудобный голографический интерфейс без классической панели, которую мы можем лицезреть в каждой стратегии. Что он из себя представляет — тоже пока неизвестно, ни на одном скриншоте его нет.

Теперь же подведем итоги. Как всегда, обещано много, и при этом все звучит очень и очень заманчиво и интересно. Учитывая, что предыдущие игры из этой серии оказались довольно неплохи, можно надеяться на то, что все обещанные фишки будут качественно



реализованы. Что радует. А расстраивает лишь одно — скриншоты, которые уж слишком красивы и реалистичны. Почему-то лично я не верю в их правдивость. Ну, а если очень напрячься и поверить, то начнут расстраивать предполагаемые системные требования, потому как те, что написаны на официальном сайте, кажутся мне несколько заниженными. Учитывая обещанный уровень графики, всем желающим поиграть в эту игру придется ошутимо раскошелиться на апгрейд.

Ну а в целом — ждате! Проект выглядит интересным и, похоже, ждать его все-таки стоит.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

KREED

Battle For Savitar

Разработчик: «Бурут»
Издатель: «Руссобит-М»
Жанр: FPS

Системные требования:
✓ минимальные: P3-1.0, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P4-2.0, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Возрадуйтесь, главное пугало года 2003-го, ужас Кармака и всех геймеров мира, великая игра воронежских разработчиков «Крида» — снова с нами! Вы можете мне не верить, но, похоже, Бурут решил добить нас окончательно. Вы еще не повесили на стену какой-нибудь огромный плакат с логотипом «Бурута» или «Криды»? Срочно повесьте, иначе разработчики от нас не отстанут и продолжат забрасывать общественность аллонами, сиквелами и приквелами своего детища, пока самый последний обозреватель не напишет, давась слезами: «Да, «Крида» — это круто! Это самая лучшая игра в мире! Мы все ошибались!!! Мы раскаиваемся и готовы собрать ваш денег на новый проект... Только пусть это будет не «Крида»... Ну пожалуйста!»

Иногда они возвращаются

Что такое Kreed: Battle For Savitar? Если верить официальному сайту, это «продолжение игры Kreed, рассказывающей о возможном будущем человечества». Причем, не просто продолжение. «События Battle For Savitar разворачиваются немного раньше оригинальной игры, благодаря чему вы узнаете предисторию некоторых персонажей из Kreed». Продолжение, действие которого начинается раньше. Интересное дело. Ну ладно, мы тоже не утюгом битые, мы знаем умное слово «приквел» — так вот, это именно он. Я просто не сомневался, что миллионы геймеров дня напролет плакали, мечтая узнать предисторию оригинального «Криды». Кстати, не напомните мне, что там за сюжет был? Не помните? Вот и я не очень. Какая-то мешанина, порожденная неадекватной фантазией и студийными новоязыками. Впрочем, ладно. Пусть мертвые сами закапывают свои трупы, забудем о прошлой части игры и попробуем посмотреть на эту. Хотя... Как тут забудешь, если на коробке с игрой, в разделе Особенности белым по черному написано: «Долгожданное продолжение нашумевшего шутера». Нет, я не издеваюсь. Именно долгожданное. Именно нашумевшего.

Нет, спорить не буду, шум после его выхода был. Не просто шум, от хохота геймеров и обозревателей просто стены тряслись. Я слезами обливался и головой о клавиатуру бился, сравнивая парфосные превьюхи и обещания разработок с реальностью. Все, ладно, ладно, не буду больше. Кто прошлое поминет, тому второй раз «Крида» проходить ☹.

Время славы

Что тут нам обещают разработчики? Ага, вот, «в игровом движке появились новые возможности, расширяющие действия игрока (он может подтягиваться, высовываться из-за углов и лазить), добавлена физика объектов, gun doll и новые спецэффекты». Как вы понимаете, движок остался прежним, только изрядно оптимизированным и улучшенным. Когда речь заходит о серьезных улучшениях движка мне сразу вспоминается движок Q-3 на котором сделали массу игр, заставляя их выглядеть вполне достойно. Или движок Q-1, пошаманив над которым, умельцы из Valve Software сотворили Half-Life. Увы, сейчас ситуация несколько иная. Помните, в своем обзоре «Криды» я только намекала, что тот продукт, что попал в наши руки, не более чем бета-версия? Ну так вот, поздравлю, бета-тестирование закончилось, и игрок окончательно доработан. Впрочем, если в 2003 году смот-

реть на него еще можно было, то теперь делать этого не стоит. Хотите играть? Купите радиоклавиатуру и мышь, поставьте комп в дальний конец комнаты — и вперед. Только таким образом вы обезопасите себя от ужаса кривой анимации, бедных текстур и лиц героев. Да, я понимаю, будущее, кризис, война, понимаешь, люди на Плутона живут... Но чего они такие страшные? И их еще спасать нужно? Нет уж, таких надо отстреливать, дабы не загрязняли наш фонфонд. О монстрах я лучше помолчу — как говорится, ни ума, ни фантазии. Правда, что ни говори, в «Буруте» ребята хитрые: дабы мы не смогли критиковать их монстриков, они придумали яхри ход — каждый раз, когда в вас попадают, экран окрашивается красным цветом, так что на врагов не особо и полюбуйтесь.

В общем, если сказать, что игра страшна как смертный грех, будет не особо сильным преувеличением. Хотя, если сравнить с таким мега-шедевром, как «Саботаж», то... нет, «Саботаж», пожалуй, лучше ☹.

Что еще интересно, так это то, что на некоторых машинах при включении тени появляется интересный эффект: все текстуры проваливаются во тьму, а люди превращаются в каких-то негров. Очень интересно наблюдать, как человек, стоящий посреди арка освещенного зала, тонет в непроглядной тьме. Это он что, сам на себя ее отбрасывает? Что-то новенькое, хотя... Плутона ведь может, там свет распространяется совсем по другим законам.

Следующий пункт, на котором акцентировали внимание разработчики, — физика. Более реальная и реалистичная. «Более» — учитывая, что в «Криде» физики вообще не было, звучит не слишком утешительно. Впрочем, и выглядит тоже. Нет, кое-какие подвиги есть, наш герой уже не застревает в стенах, а вещи можно швырять. Только нюанс этого лучше не делать — распырял картонные коробки перед лицом, попробуй теперь пройти в дверь. Хотя не знаю, может быть, так и задумано — типа набор мини-аркад, встроенных в игру? Зато трупы врагов можно пинать. Пну и смотрю, как тушка катится, катится и застревает в стене.

Сейчас, как вы догадаетесь, я расскажу вам страшную историю о пациентах больницы им. Павлова, из палаты для людей с прогрессирующим идиотизмом. То бишь об АИ. В принципе, у врагов с ним все в порядке, во всяком случае ушек больше не является для них непреодолимым препятствием. И стреляют они метко. А вот что касается напарников, то становится понятно, чего это припелуды земли побеждают. Нет, парни, ну не можете наделить напарников интеллектом, так про-



то не вводите их в игру, — чего позориться-то? А вдруг инопланетные какие югу увидят? Точно ведь нападут, решив, что случай клинический, и нас пора умирать, пока не вышли на просторы Галактики и не перепортили генотип остальным расам. А вдруг мы заразные какие? Пообщайтесь пять минут, а потом ходите только под себя смеетесь...

Правда, нельзя не признать, что кое в чем продолжение оригинала превосходит, причем превосходит весьма серьезно.

В чем? В дизайне. Наконец-то нам не нужно часами блуждать по абсолютно одинаковым коридорам, пытаться найти нужный ключ, а потом, в другом конце локации, еще и обнаруживать дверь, которую этим ключом открыть можно. Это, естественно, серьезное достижение, причем достижение, достойное гения. Да, додуматься до того, что дизайны не должны мешать играть, было, наверное, чрезвычайно сложно. Может, им подсказал кто? Не знаю. Правда, избивавшись от одной глупости, они ввели в игру другую, причем возвели ее в ранг «особенностей». Как вам такое — режимы игры *Продержаться N минут*, *Убить всех монстров*? Перевожу с идиотского на русский. Стоите вы в комнате, а ее штурмуют монстры, а монстров этих бесконечное количество. Крутитесь, как хотите, но раньше чем через N минут счастье не наступит. Ну а во втором варианте, ясное дело, всех монстров на указанной локации нужно найти и убить. Мы идем, а они прячутся. Мы, блин, идем, а они, блин, прячутся! Интересно, аж жуть. И, главное, оригинально — такого просто еще нигде не было ☹. Нет, ну конечно, хвалиться нечем, можно похвалиться и такими «особенностями».

Честно говоря, не удивилось, если однажды на коробке с какой-то игрой прочту что-то типа:

- ✓ потрясающие спецэффекты;
- ✓ необыкновенно красивый движок;
- ✓ невероятно скучный геймплей...

А что? Чем не «особенность»?

Кстати, о геймплее. Если прошлая часть была случаем клиническим, и вопрос «а есть ли в этой игре геймплей вообще» не казался глупым, то в продолжении произошли сдвиги. В лучшую сторону, ясное дело. Какой-то геймплей есть. Правда, вялый и неинтересный.

Не знаю, слышали ли разработчики от такой фишки, как *мотивация широка*, но использовать ее точно не умеют. Вопрос «зачем играть» остается открытым. Ну разве что затем, чтобы насладиться продолжением «нашумевшей» игры. Или от безысходности — выкупить последнего сигарету, выпить последнюю рюмку водки, сыграть в последнюю игру и выброститься в окно.

Кто стучится в дверь моя?



олады человек, вы к кому? К Кертису? А вы кто? Ах, из «Бурюта» вы... Знаете, Кертис ушел. Ушел и больше не вернется. И страну он покинул. И вообще умер. Ах, вы ему денег дать хотите? Чтобы он больше не писал обзоры по вашим играм? Так он сам вам денег даст. Чтобы вы его больше не делали. Вот, возьмите, откройте компанию... Ну, дома строите, что ли. Хотя, нет, не дома. В них же жить придется. Лучше вы водку дайте, а мы ее американками продавать будем. Пусть трахают, сволочи звездно-волосатые.

Смотрю я, значит, на диск с «Кридом», и не могу не поражаться упорству людей, которые эту игру сделали. Их знервю бы да в мирных целях. Ну не умеет компания делать экшены! Не умеет! Так зачем брать? Зачем издеваться над нами! Лучше уж третье «Златогорье» дайте, в него мы верим. А вот в «Крид» — ну никак.

А что делать, если хочется создать экшен?

Выкинуть на свалку движок, это раз. Разогнать команду, это два. Набрать новую команду, с новым руководителем проекта. Ну, еще и название компании неплохо сменить, а то фраза «экшен от «Бурюта»» еще долго ничего кроме смеха вызывать не будет.

Вот что мне интересно: где они деньги берут? Не иначе, банки грабят.

Кстати, хотите, расскажу страшное? Сделав одну нашумевшую игру и не ее продолжение, «Бурют» занялся разработкой нового экшена под названием *East Front*. Причем, выйдет игрушка в этом году. Жду с огромным нетерпением ☹.

Ладно, вернемся к нашим баранам, точнее, к нашей Battle For Savitar. О сюжете я вам рассказывать, пожалуй, не стану, дабы не портить нервы. Сюжет сер, вторичен и невнятен. Уж и не знаю, поменяли ли

сценаристов или оставили тех же, но результат не восхищает. Причем абсолютно. Но вы сами знаете: сюжет в экшене — еще не самое главное. Правда, когда самое главное выглядит убого, нужно ведь хоть на чем-то попытаться выехать. На чем? Графика мрачная, физика удручающая, AI припадочный, геймплей скучный, сюжет невнятный. Что там еще остается в руке у разработчиков?

Звук! Звучу! Как я мог забыть о ней?

Да очень просто. Признаться, примерно через полчаса я звук отрубил и включил Winamp. Правда, хитрые разработчики предусмотрели такой расклад, и игра моментально зависла. Вот она, сила технологий! Пришлось вернуть звук на место и наслаждаться.

Наслаждались. В результате могу отметить, что по сравнению с предыдущей частью озвучка серьезно улучшилась. Если в оригинальном Криде разработчики звучали пациентами, страдающими



хроническими расстройствами речи, то тут, по всей видимости, были набраны пацаны и девчонки с ближайшего двора. Правда, где этот звук записывали, сказать сложно, однозначно не в студии. Может быть, на кухне? Или в гараже? Нет, с такими вариантами играть без звука предпочтительней, разве что музыку послушать можно. Если вы не имеете ничего против электронной какофонии, ясное дело. На всю игру ни одной более-менее запоминающейся композиции!

Вердикт

Если бы Kreed: Battle For Savitar вышел в году 2003-м, а оригинальный «Крид» не выходил бы вообще, то, может быть, мое мнение не было бы таким жестким. Да дебюта молодой компании игра не самая плохая. Но, увы, это уже не дебют. Это уже надругательство с особым цинизмом. Это уже неуважение.

Такое впечатление, что издатели и разработчики держат нас за идиотов, готовых покупать любое... любой продукт.

Да, в игру играть можно. В отличие от прошлой части, действительно можно, но незачем. Тем более, что есть огромное количество значительно более достойных игр. Интересных, красивых, динамичных...

Нет, я не говорю, что в прошлом году не выходило экшенов еще более низкого уровня — выходили. Малобюджетные подделки категории «Ю» всегда были, есть и будут есть. Возможно, разработчики считают, что лучше быть первой жабой в болоте, чем второй принцессой в царстве, возможно, им приятно оказаться «лучшими из худших». Но с моей точки зрения, есть некоторая грань, и игры, находящиеся за ней, просто не заслуживают нашего времени. Даже лучше из них. И данный экземпляр, несомненно, попадает в эту категорию.

Не покупайте, не тратьте своих денег на Kreed: Battle For Savitar, а если по неосторожности купили, то подарите врагу. Пусть страдает.

Не существует ни одной причины, по которой в игру стоит поиграть. Более того, жестко раскритикованный нами «Савитар» гораздо интересней этой подделки.

В корзину, без права на реабилитацию.

Георгий САНДУЛ aka Жорик

ARMIES
OF
EXIGO

Наверное, самым успешным игровым жанром последних лет является помесь RTS и RPG — именно в нем было создано большое количество игр, которые по праву могут считаться более чем успешными. Но для всех игр этого жанра путевой звездой является (и думаю, будет являться еще как минимум несколько лет) творение компании Blizzard — *Warcraft III*. Именно весной 2002-го года, когда мир увидел «Варик», мы в полной мере поняли, что такое RTS/RPG. Но тут сработало золотое правило: после появления на игровом рынке шедевра один за другим поспыпались его клоны — банальные и неинтересные. И с того времени геймеры стали настроенно относиться к новинкам в этом увлекательном жанре.

В 2004-м году мы ждали целых три игры, которые претендовали на лавры нового *Warcraft*: мрачный *Warhammer: Dawn of War*, киношный *Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth* и сегодняшняя гостья «Новоселья». Именно в середине канувшего в лету 2004 года нам пообещали очередного конкурента «Ремесла войны» — игру, на рекламу которой издатели из вездесущей *Electronic Arts* потратили огромное количество денег; игру, которая, несмотря на гулявшую несколько месяцев по Глобальной паутине демку, была «темной лошадкой» вплоть до своего выхода, ибо содержательной информации о ней мы практически не имели до дня релиза. Зато теперь мы можем оценить все положительные и отрицательные стороны этой игры. Приветствуйте: *Armies of Exigo*.

Клонированные армии

Начать хочется с констатации факта: *Armies of Exigo*, детиче венгерских парней из *Black Hole Games* — клон. Да-да, еще один клон третьей части «Варкрафта». Но не прерывайте чтение этой статьи и не отчаивайтесь из-за того, что нас опять обманули, в очередной раз не дав достойной замены детичу Blizzard а. *Armies of Exigo* — клон непростой. Забегая вперед, скажу, что «Армии» — самый уникальный клон из всех, которые я видел за свою жизнь.

Фэнтезийная война

Так, переходим к сюжету. Давным-давно в одном далеком фэнтезийном мире под названием *Exigo* развязалась нештучная война — об этом, кстати, повествует очень красивый вступительный ролик. Участников представления было три: армия Империи, полчища Чудовищ и легионы Павших. Вооруженный конфликт протекал следующим образом: сначала имела место война меж-

ду Империей и Чудовищами, но по прошествии определенного времени к заварушке присоединились также Павшие, которые намеревались уничтожить все и вся, включая упомянутых выше противников. И тогда Имперцы вступили в альянс с Чудовищами, чтобы объединить усилия в борьбе с общим врагом — Павшими. Не напоминает *Warcraft*, в котором были подобные расы и события? В общем, мы имеем очередной заштампованный сюжет о войне в фэнтезийном мире. Но вот парадокс — на деле он смотрится вполне сносно. Причина этого явления наукой пока не определена.

Компании организованы по аналогии с компаниями «Варкрафта»: сначала вы проходите набор миссий за Империю, потом — за Чудовищ и Павших.

Начинаем разбор национального вопроса. Первая раса — Империя, родина людей, эльфов и гномов. Здесь мы имеем баланс, сдвинутый в пользу обороны — тактика Империи по большей части строится на использовании мощных оборонительных сооружений и осторожных вылазок. Зданий есть около десятка — здесь вам и ратуши, и казармы, и гномьи мастерские, и фермы, которые работают по принципу ферм из уже множество раз упомянутого «Варкрафта», а также прочие строения народного хозяйства. Имперцы располагают множеством разнообразных юнитов, включая обыкновенных мечников, пикнеров, валькирий, эльфийских рейнджеров, магов, элитных рыцарей и прочих. Также мы можем нанимать единиц, которые предоставят нам коротышки-гномы — катапульти, «ковчег» и т.д. Еще хотелось бы отметить огромное количество апгрейдов, их число оставило позади даже незабвенный «Варик».

Вторая раса — Чудовища. Здесь собраны различные представители зеленокожей и твердолобой братии и похожих на них существ. Здания у них по большей части «стандартные» — всеческие бараки, кузницы и тотемы. Отдельно хотелось бы упомянуть о решении «пищевого вопроса» у Чудовищ: для того, чтобы получить к показателю еды желаемое количество пунктов и, как следствие, возможность найма новых юнитов, мы не должны строить фермы, или что то подобное — мы всего лишь производим на свет babies, который является эквивалентом фермы, да еще и неплохой боевой единицей. Ну, а войска у чудовищ следующие: основной боевой единицей является «воин» — эдакая смесь орка и вархаммеровского скавена, который, кстати, может в случае необходимости бросить оружие и стать «крестьянином» (а «крестьянин» может осуществить обратную процедуру и перевоплотиться в воина), далее следуют гоблины-металлы, ведьмы, людоседы, тролли, здоровенные жидрицы aka лизардмены, а также наездники на мантикорах. Представители данной расы придерживаются тактики массированного на-

Разработчик: Black Hole Games

Издатель: Electronic Arts

Жанр: Real-time-strategy

Системные требования:

✓ минимальные: CPU — 1.2 ГГц, 256 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео, 700 Мб HDD;

✓ рекомендуемые: CPU — 2.0 ГГц, 512 Мб

ОЗУ, 128 Мб видео, 700 Мб HDD



падения, ибо по сравнению с юнитами Империи и Павших их боевые единицы кажутся слишком слабыми.

Далее идут *Павшие*. Эта раса доказывает, что венгерские парни черпали облик рас для своей игры не только из *Warcraft'a*, но и из *Starcraft'a*. Павшие — это чистой воды Зерги. Здесь вас ждут и инкубаторы, и «жала», похожие на зерлингов и прочих гидралисков, а также прочие знакомые вещи. В качестве войска нам дадут уйму насекомообразных существ, а также различных «павших рыцарей» и jiné с ними. Также при игре за Павших вы должны будете «осквернять» землю, которая пригодна для строительства лишь после установки на ней «оскверняющего столба». В общем, Павшие — это сумма Зергов из «Звездного ремесла» и Нежити из «Ремесла военного».

Также в *Armies of Exigo* мы имеем систему начисления опыта боевым единицам. У Империи и Чудовищ все стандартно: чем больше убитых врагов — тем выше уровень вашей боевой единицы. Но у Павших эта система несколько отличается от «имперской» и «чудовищной» — они складывают опыт, а потом поднимают уровень целой группы однотипных юнитов.

Ресурсы существуют три типа: золото, дерево и самоцветы. Каждый ресурс добывается в специальном месте: золото на руднике, самоцветы в шахте, ну, а дерево — в лесах. Для сбора ресурсов каждая раса делегирует специального представителя своего общества: у Империи это крестьянин, у Чудовищ — миньон, у Павших — собиратель.

Режим пользовательской битвы в большинстве своем стандартный: выбираете, за кого будете играть, и устанавливаете компьютерных игроков. Но хочется заметить, что «быстрые битвы» в *Armies of Exigo* — очень динамичные, что позволяет обращаться к ним снова и снова. Также в разделе «быстрых битв» имеются самые настоящие шахматы с участием представленных в игре народностей. Не буду приводить подробности, а лишь скажу, что на доске размещаются юниты противоборствующих сторон в зависимости от иерархии, которая имеется у той или иной расы. Например, роль пешки у Империи выполняют мечники, турой у Чудовищ является людоед, и так далее.

Мультиплеер насчитывает три режима: Capture the flag — захват флага, King of the hill — царь горы, и обычная схватка — Melee. Игра в *Armies of Exigo* по сети (а играть, кстати, можно как по локальной сети, так и по Интернету) может похвастаться тем же, чем и пользовательские битвы, а именно — сверхдинамичностью.

Underground

Главной оригинальной находкой игры разработчики называли наличие «подземного мира» — дубликата карты наземного мира. Сразу же хочется сказать, что находкой *Black Hole Games* это явление уж никак нельзя назвать — в тех же третьих Негоях от 3DO данная идея была реализована задолго до появления *Armies of Exigo*.

Но как же выглядит на деле реализация «двузначности»? Очень просто: вы находите на карте «черную дыру», с помощью которой можете осуществлять переход между наземным и подземным миром. Наличие подземного мира весьма выгодно — отослав группу юнитов через катакомбы, вы можете захватить вражеского врага, внезапно выйдя на поверхность около его базы. Переключение между картой наземного и подземного миров осуществляется посредством нажатия на иконку интерфейса. Кстати об интерфейсе: он в игре очень красивый — одним словом, «сделанный с душой».

Красота

Понятие «красота» вполне применимо к местным пейзажам. Действительно, собственный графический движок *Armies of Exigo* — самая сильная сторона игрока. Здесь вам и замечательные 3D-шные пейзажи, включая зеленые леса, которые так и хочется назвать «живыми», а также красивые травянистые долины, огромные подземные пещеры и сверхкрасивую воду, здесь вы также увидите прекрасно прорисованных юнитов, каждое движение которых тщательно смоделировано, а также множество других радующих глаз вещей. В копилку визуальных эффек-

тов игры можно также занести и упомянутый выше стильный интерфейс. Также в игре присутствует огромное количество качественных спецэффектов — начиная от банальных заклинаний, вроде файерболов, и заканчивая призывом сильных демонов. Выглядит это все просто потрясающе, причем даже на весьма слабых машинах (подобных тем, параметры которых приведены в «рекомендуемых системных требованиях»). Также хотелось бы отметить тот факт, что игра при всех своих красотах занимает на жестком диске только (!) 650 Мб + еще немного места для файла подкачки. Согласитесь — это весьма удобно, ведь подобные игры обычно занимают куда больше места (сравнить хотя бы с тем же *Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*, занимающим более 4 Гб).

Но и в плане визуальных эффектов не обошлось без досадных ляпов: уже на первых минутах игры вы, скорее всего, будете произносить всецелые оскорбления в сторону *Black Hole Games* за то, что они не удосужились дать игрокам возможность приближения/удаления карты. В первые час-два игры отсутствие масштабирования просто доводит до бешенства. Также мы, к сожалению, не увидели обещанных 200 юнитов на одном экране.



Что касается музыки, то она напоминает музыку из *Warcraft III* — такие не нагружающие голову треки, которые хорошо подходят к окружающей атмосфере. Озвучка юнитов на высоком уровне — все актеры подобраны практически идеально.

Вывод

Н у что ж, подведем итог. Итак, игре *Armies of Exigo* присуждается почетное звание «самая неоднозначная и парадоксальная игра 2004 года». Эта игра действительно парадоксальна — нет, она не сделала революцию в жанре RTS/RPG, но будучи, по сути дела, очередным клоном третьего «Варкрафта» и получив в графу «Оригинальность» оценку «0», она имеет отличную «играбельность», а также то, что в народе называют «репейнабилити»: кампанию «Армий» хочется проходить снова и снова, не говоря уже о пользовательских битвах — они затягивают настолько, что вы можете провести за компьютером несколько часов, не заметив этого.

Суммируя все «за» и «против», постановяем: закрыть глаза на все элементы клонованности и играть, играть, играть. Можно сказать, что игра *Armies of Exigo*, наравне с *Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth* и *Warhammer: Dawn of War*, принадлежит к числу лучших Real-Time-Strategy с элементами RPG прошлого года. Но, увы, подвинуть засидевший на троне *Warcraft III* ни одна из этих игр не смогла.

Итак, окончательный вердикт: если вы фанат жанра стратегий в реальном времени с примесью ролевой игры — покупка *Armies of Exigo* для вас обязательна.

Олег КОЗАК aka Raven & Maniac



THE INCREDIBLES

Выход очередного трехмерного мультфильма на большой экран уже давно перестал быть событием — привык народ, разбаловался. Если несколько лет назад все полнометражные творения 3D-моделеров и аниматоров можно было, не напрягаясь, пересчитать в орской системе счисления (один — «быр», два — «быр-быр», три — «быр-быр-быр» и т.д.), и каждый второй киноман мог с уверенностью сказать, что он видел их все, то сейчас таких мультв расползлись уже десятки. Уже некоторые личности начинают загадывать на будущее, мол, когда стану старпером и буду делиться с внуками ностальгическими воспоминаниями, фразой, с которой я начну свою лекцию, станет «раньше мультфильмы были плоскими». Вон и «Дисней» уже всерьез отказался от старой, проверенной 2D-анимации в пользу инновационного трехмерья, резко поредев ряды старых мультипликаторов и качественно пополнив штат тридцатников новыми сотрудниками. Грустно это все немного, если честно, но что поделаешь — прогресс шагает неустанно. Сперва в прошлое отправилось ч/б, теперь вот 2D, а скоро, надо полагать, и 3D сменил свежензоброшенный театр голограмм...

Все, отставить лирику, которая затевалась лишь для одной цели — подготовить читателя к тому, что иногда выход нового анимационного фильма таки может стать настоящим событием. Потому что такие творения, как **The Incredibles** (которые, пройдя через фильтр перевода, превратились в довольно дурацкую «Суперсемейку»), выходят раз в 10 лет и запоминаются человечеству надолго. Мало того, что мультфильм чрезвычайно красив (впрочем, много от подконтрольной пресловутому «Диснею» студии **Pixar** и не ожидалось — вот уж кто технологически всегда впереди планеты всей), да еще и установил рекорд по протяженности среди себе подобных. Так ведь нас решили побаловать продуманным, логичным, непредсказуемым, злободневным и, наконец, лишенным многих надоедливых штампов сюжетом (причем тропический остров и хаппи-энд попросу за штампы не считать — это не каше, это классика). Это в наше-то время, посреди всеобщего кризиса идея! Сценаристам определенно есть чем гордиться!

В кои-то веки даже главный злодей не совершает ни единой киношной ошибки: не рассказывает главному о своих злодейских планах, чтобы тот в последний момент вырвался из заточения и им помешал; убивает героя до тех пор, пока не убедится, что во взорванном помещении обнаружено мертвое тело суперя (другой вопрос, что в этой пещере изначально уже лежал труп совершенно другого суперя); в конце концов удачно и без помех приступает к выполнению собственного вполне логичного плана, не прерванного героем за полсекунды до начала...

Разработчик: Disney & Pixar

Издатель: THQ

Издатель на территории СНГ: Новый Диск

Жанр: аркадный экшен

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ,

660 Мб свободного места на жестком диске,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео

Да и сама задумка хороша, не каждый американец согласится так простебаться над собственной судебной системой, которая стала уже понятием нарицательным. Вот подал один товарищ в суд за то, что его спасли, хотя он об этом не просил, — и в результате всем суперам запретили героическую деятельность, отчего многие из них рухнули в страшнейшую депрессию. Доходило уже до смешного, некоторые начали спасать людей втихую, по ночам и в масках. Что удивительного в том, что после пятнадцати лет вынужденного безделья наш герой согласился на сомнительный контракт по устранению взбесившегося Омнидронда сразу же и без раздумий?

К сожалению, сей шедевр трехмерного кинематографа уже довольно давно перестали крутить в кинотеатрах. Надежда остается разве что на самые мелкие из них, в которых фильмы показывают спустя кучу времени после премьеры, но это уже немного не то. Просто кроме всего прочего «Невероятных» очень желательно смотреть на большом экране и с правильным звуком — некоторые сцены, например, пробегая сверхскоростного сынишки по джунглям, натурально захватывают и поражают. Так что разбейайте копилку, грабьте банк и бегите в «Эльдорадо» за домашним кинотеатром и ДиВиДюшкой. А по дороге при желании можете раскошиться и на небольшую добавку в виде платформенной аркады с одноименным с фильмом названием. Так сказать, на приложение для растягивания удовольствия.

* * *

Нет ничего удивительного в том, что параллельно с мультфильмом в застенках «Диснея» и «Пиксара» создавалась еще и компьютерная игра «по мотивам». Сейчас так поступают все, кто хочет выдать из доверчивых фанатов дополнительные барыши — вот только времена, когда их пытались кормить исключительно второсортной остерсиной, уже прошли. Где-то в конце 2003-го об уходящей эре низкокачественных поделок по фильмам возвестил Ник, сегодня же начатую им славную традицию подхватили «Невероятные».

Сами по себе они ничем выдающимся не являются. Простая, едва ли не дубовая аркада, в которой надо много драться, прыгать, иногда бегать и изредка красться. Вот только выполнена она на уровне весьма и весьма приличном — достаточно, чтобы пройти ее до конца и получить от этого удовольствие. А это немаловажно.

На протяжении всей игры (а это 18 крупных миссий) нам периодически дадут поиграть за каждого члена героической семьи, иск-



лючая, разумеется, самого младшего, так и не вылезшего из ползунов. Способы достижения целей, а значит, и стиль игры за каждого из них очень различаются.

Глава семьи, он же Боб Парр, он же Мистер Исключительный наделен неизмеримой силой мышц, качественной прыгучестью и наибольшим количеством миссий, выпавших на его долю. Возникающие на пути проблемы он решает очень просто — прямым ударом в лоб каждой из них. Если проблема продолжала существовать, значит, надо начинать думать... Противников Мистер Исключительный кладет пачками, благо искусственным интеллектом они не обезображены и напугают бестолково и массово. Если же враг близко подходить не желает, в него можно что-то метнуть, например, еще одного врага, а можно и самому к нему допрыгнуть, если гордость позволяет. Чтобы преодолевать совсем уж большие расстояния по воздуху, рекомендуется выстреливать себя из рогаток, в качестве которых здесь используются пальмы.

Жена Боба, в миру — Эластика, ведет себя куда интеллигентнее мужа. Солдат на нее напускают поменьше, все больше естественные препятствия воздвигают — ловушки, пропасти, труднодоступные места... Ввиду того, что Миссис Невероятная умеет вытягивать руки на огромные расстояния и цепляться за отдаленные балки и выступы, игра за нее здорово напоминает похождение Спайдер-Мана, только посимпатичнее. В ближнем бою постоять за себя умеет не хуже своей половины.

Дочурка Фиалка при распределении суперспособностей сумела отхватить целых две: невидимость и умение управлять воздушными полыми. Миссии (а точнее, миссии) за нее сугубо пацифистские: аккуратно крадемся, в случае чего — растворяемся в воздухе. Без брата не опасна, зато с братцем... Шпастик (ну ничего себе они слово Dash перевели) умеет двигаться со сверхзвуковыми скоростями, поэтому миссии его заключаются в скоростной пробежке с препятствиями к конечной цели. Также, в общем-то, мирно и без жертв. Но вот когда они встречаются, и Фиалка создает силовую шарик, внутри которого Шпастик начинает резво перебирать ногами, тут уж вражина начинает разламываться, как кегли в боулинге.

Применение суперспособностей, правда, довольно ограниченно наличием специального индикатора, который постепенно убывает. Расстрелив все запасы энергии, наши супергерои резко становятся клявыми и лупят лишь вполсилы, а некоторых умений вообще лишаются, поэтому не забывайте энергию восстанавливать. Делается это методом подбора бонусов да устранением врагов, смерть каждого из которых добавит вам немного очков.

Основной игровой процесс сводится к банальному истреблению всего шевелящегося. Если вдруг что не шевелится — пошевелите и тоже истребляйте. Никакой вам тактики битв, сплошная релаксация — знай, лупи себе ожесточенно по трем клавишам да наслаждайся. Даже стандартными издевательскими вроде прыжков через пропасти да поисков ключей нас релаксия не напрягает. Хотя случаются моменты, да... До контрольной точки три метра, а Боб радостно пикирует на дно пропасти — и весь кусок заново проходить. А кусочки тут солидные, иногда на всю миссию по 40 минут уходит.

Врагами нас не обделили — люди, роботы, турели и прочее «железо». Всего 16 видов, щедрой рукой разбросанных по уровням. Причем действительно очень щедрой — противники порой не считаются с сотнями. И на закуску, в конце некоторых уровней для нас заготовлены разнообразные «боссы». Вертолет: огромный робот, стреляющий всем, чем только можно; оминдронды. Некоторых из них можно победить простыми ударами (но это долго, очень долго), а остальных так не возьмешь. Вот тут-то и надо напрячь свою извилину и поискать, что же можно сделать (да, это не Спайдер-Мэн второй, где перед появлением боссов нам демонстрировали инструкцию по их устранению). Плюс некоторые товарищи имеют несколько полосок здоровья — кончилась первая, на очереди еще две. А ведь с каждой новой дорожкой босс все сильнее обижается, становится более яростным и использует все новые и новые приемы (да и о старых не забывает, иногда даже улучшая их эффективность). Увы, чекпоинтов во время сражений с этими злодеями не предус-

мотрено, устранять их следует с первой же попытки, так что эти уровни торжественно приписываются к самым сложным. Тем более, что боссы-то как раз и являются единственными обладателями затраток AI — периодически у них получается поступать разумно, не лезть на рожон и тактически отступать при необходимости.

Графика в игре нормальная. Ладно, хорошая... Эх, так и быть — просто отличная! Персонажи прорисованы прекрасно, анимация движений плавная, а джунгли, джунгли-то какие! Красотища! Прямо «ФарКрай» какой-то, аж руку протянуть и пощипать охота эту растительность... Ну и всякие мелочи — водичка, там, шейдерная, птички-белочки-хомячки на деревьях... Все-таки пиксворды не зря едят свои баксы, даже что касается компьютерных игр.

Особенно, конечно, удались спецэффекты. После суперударов Мистера Исключительного или вхождения суперскорости Шпастика реальность искажается, по экрану плывут волны, что стоит просто потрясающий эффект в плане графики. Жалко, но владельцам старых машин не повезло — это чудо тормозит



неслабо и, чтобы насладиться всей красотой игры, нужно хорошую видеокарту вместе с хорошим процессором.

Озвучка в игре тоже хорошая. Слышно удары, взрывы, различные пения птиц в джунглях. Наш герой иногда произносит фразы, правда, в основном выравненные с корнем прямо из звуковой дорожки фильма. Почему-то не все актеры согласились поучаствовать в озвучивании игры, а если были точным, то только один (С.А. Джексон, за что ему большой респект), хорошо хоть в нашей, локализованной версии драли глотки те же актеры, что озвучивали перевод фильма.

Вечный бич подобных проектов, своевольная камера, никуда не делся. Он вообще, похоже, никогда никуда не денется... Так что готовьтесь созерцать трогательное лицо главгероя перед ответственным прыжком через самую глубокую яму на уровне. Ну, никуда от этого не уйти.

Все, вводная часть окончена, добро пожаловать за выводы. Итак, перед нами очередная боевая аркада с монотонным, но веселым геймплеем и незаурядным чувством юмора, созданная по мотивам одного очень хорошего мультфильма, который обязательно следует посмотреть всем и каждому. Никаких революций в жанрах, никаких новых находок, абсолютно ничего выдающегося, но все очень приятное, красивое и качественное. Если хотите самостоятельно поучаствовать в событиях мультфильма — это для вас, будьте любезны сбежать за диском. Иначе — исключительно по желанию; плывающая в адрес этой игры вы не будете точно.

Pantera SLS

FUR FIGHTERS

Разработчик: Bizarre Creations

Издатель: «РуссОбит-М»

Жанр: аркада

Системные требования: P 2-700 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1 Гб места на диске

Что такое «детская аркада» в вашем представлении? Нечто, напоминающее скорее убийство времени, нежели игровой процесс, тетрис, карточная игра, достойные лишь того, чтоб коротать время на сверхскупной работе. Попадаются, конечно, и более интересные экземпляры, но... большей частью они предназначены скорее для детей старшего возраста. А вот что дать ребенку лет 4-6, если ему уже наскучили обучающие программы, построенные на скучном адабливании в детские умы Никому-Не-Нужной с его, ребенка, точки зрения информации...

* * *

Ребенок — это маленький взрослый. А взрослый — это маленький ребенок. Маленький потому, что позволить себе полюбить ребенком кому очень тяжело — не привыкли мы давать волю своим слабостям. Но иногда и нам так хочется верить в сказку. А вот детям — наоборот, чаще хочется стать поскорее взрослым, подражать старшим. И играть им хочется не в добрые старые игры, где вместо захватывающего сюжета — давно известная, еще в раннем детстве рассказанная мамой/папой сказка. Кому же интересно в очередной раз спасать принцессу от дракона или расколдовывать ее, если знаешь, что это и так произойдет. Принцесса же не пострадает. Ну подумаешь, полейки еще лет сто, да и дождется другого принца.

Другое дело война, где может пострадать невинный. И адно бы брат (сестра, друг, подруга, ребенок маминной знакомой), который надоел тебе своим скучающим видом или приставаниями — «ну рассказы мои еще раз про Спящую Красавицу», — нет, тут все намного серьезнее. У каждого из нас есть животные, и не секрет ни для взрослого, ни для ребенка, что они — братья наши меньшие. А раз меньшие — значит, требуют нашей заботы, помощи. Ну как же можно допустить, чтобы погиб

Руфус, дальний-дальний, но все-таки родственник твоего щенка...

Как вы думаете, трудно ли создать игру, которая была бы одновременно и поучительной для ребенка, и захватывающей в той мере, чтобы эти правила и знания он усваивал легко, незаметно для себя самого, так, чтобы ему было интересно, что будет дальше? Для примера: попробуйте втолковать своему малышу или ребенку знакомых, что даже если он немного ниже одноклассников, то это еще не значит, что он хуже? Сделать это не так уж просто, не допустив крайностей... А вот в «Меховых кулаках» это дается настолько просто, что дети сами начинают понимать, что ни одна из способностей не делает тебя лучше других. Потому что они умеют делать что-то другое лучше, чем ты. А значит, вместе они намного сильнее.

Простые, казалось бы, истины. В свое время мы получали их из книжек — или, если не любили читать, из нудных и неприятных нравовучений родителей и учителей. Сейчас тяжело заставить ребенка посидеть-почитать, ему интереснее получать знания в живом или в очень общении. И родители часто перестают быть авторитетом. Потому что «Джок сегодня убил во-о-от такую гору врагов».

Чтобы одновременно и интересно, и поучительно — именно таких игр часто не хватает на наших полках. Bizarre Creations справилась с этой задачей довольно неплохо. Сюжет игры прост и довольно привычен для взрослого.

Но не для ребенка, потому что не так уж часто он видит, как похиздуют щенка.

* * *

Игра закручена вокруг одной очень самовлюбленной персоны — *Генерала Вито*, возмужавшего себя претендентом на трон Властелина Мира. Ничего бы страшного не произошло, если бы в мире животных царил демократизм, но Вито, кажется, и слов-то таких не знал, а потому, дабы дока-

зать свое превосходство, начал творить бесчинства. Творил-творил, да и наварился на шестерых отважных друзей, готовых постоять не только друг за друга, но и за весь мир. Имя этой команде — отряд Меховые Кулаки.

Только в редких фильмах для взрослых все бывает гладко настолько, чтобы удалось победить негодяя с первого раза, не такие уж они и слабые в своей нехорошести. Вот и Генерал решил отомстить Кулакам, позитив самое дорогое, что у них было — их семья. Но не суждено было его ожиданиям сбыться, уверята не труслили, а отправились в новое задание.

У каждого из них — свои привычки, свои умения, а ловушки на пути героя встречаются самые что ни на есть разнообразные, и лишь все вместе могут наши герои помочь миру. Но не только это не даст возможности поиграть лишь за одного из героев — в таком построении игры есть свой скрытый смысл. Помните сказку «Волк и семеро козлят»? Малыши из волшебного мира слышали ее очень часто, наверное, а потому не пойдут в руки даже к знакомым своим родителям. Хочешь-не хочешь, а ребенок усвоит эту истину, не трать слезы на ее запоминание и не путайся живых волков в лесу.

Кстати, игра понравится не только самым маленьким, но и тем, кому нравится веселые аркады, благо заскучать вам не удастся. Враги-медведи не падают, подбитые пулей, летящей в никуда. Только меткий выстрел, а иногда и целая очередь избавит вас от назойливого врага, который и не думает встать на месте, прыгая за всеми доступными предметами... колоннами, ящиками, стенами... Отдельные экземпляры удачливые стрелят из-за угла! Выполняют каждое новое задание неслаженно — на пути маленьких героев стоят не только враги, встречаются там и друзья, подкасающиеся, что можно сделать, чтоб быстрее победить Вито.

А вот найти то, что ищешь, не всегда так просто, как кажется. Иногда логика в поведе-



нии героев совершенно не прослеживается: малышку-кошечку я нашла в душевой. Никогда не думала, что кошки так любят воду, чтобы спрятаться в таком мокром месте! Да и новые цели иногда находятся лишь методом антинаучного тыка, как, например, лифты в высотных зданиях... Видимо, так разработчики затяпывают игровой процесс. А иногда и шутят с помощью таких вот уловок. Есть в игре и менее своеобразный юмор — по-детски наивный, по-взрослому черный — какой, говорить не буду, сами увидите... Скажу только, что если не догадаетесь, где смеяться, вспомните про скоростные лифты. Юмор в этой игре не злобный, не агрессивный, просто детям показали, как поступают с «плохими дяденьками» в этом мире, причем показали очень красиво и убедительно. Всплывавшие во все рамки дозволенного — ни тебе кровопролития, ни страданий предсмертных...

У а теперь немного поговорим о грустном. Прекрасно понимаю, что графика в аркадах никогда не была на особо высоком уровне, но вот преобладание в «Меховых Кулаках» ярко-красных и бордовых оттенков объяснить ничем не могу ☹.

Не то чтобы совсем уж неприятно смотреть на картинку, просто вышла она какая-то недоработанная, угловатая. И яркие краски это только подчеркивают. Герои, окружающий их мир, враги — все это выглядит настолько квадратным, что невольно задумываешься: а не подосвывают ли нашим детям второсортный продукт...

Но... ребенок в моей душе мыслит позитивно и во всем видит хорошее, даже если его и совсем мало. Когда будете спасать малышек, обратите внимание на чудо с розовыми глазами ☺. А если говорить серьезно, то радует глаз то, что в аркаде воплощено одно из достоинств настоящих взрослых шутеров — физические повреждения. Конечно же, не стоит ожидать, что предметы будут отлетать от пуля, или бананы в торговом центре разлетятся в разные стороны — этого тут нет. Но зато есть повреждения на стеклах, а как красиво разлетается на осколки витрина магазина, когда в нее стреляешь! А как красиво смотрятся вода в аквариумах, когда выплываешь в роли пингвиненка, а вокруг тебя расходится волны...

Получается, с какого-то момента ребята решили-таки начать работать серьезно: хотя статика выглядит очень бедной и довольно неприятной по сравнению с тем, что мы привыкли видеть пусть даже в аркадах, а вот персонажи в движении радуют, хоть и бегают они, забавно перебирая лапками, словно плывут. Неожиданностью стало то, что на песке или снегу, по которому потоптался зверек, остаются следы именно той лапы, которая только что тут прошла. И пусть кричат, что когда на одной локации движется максимум два зверька, и те в определенном порядке, мол, это не так уж и сложно, — все равно смотрится очень и очень здорово! Тем более, что изначально игра являлась проектом для игровых консолей и лишь потом перенеслась на PS — собственно, этим и объясняются все недостатки.

То ли я не умею мыслить здраво и судить строго, то ли ребята из Bizarre Creations проходили в юности практику на фабриках по смешиванию дегтя с медом, но что графика, что второй вечный спутник игрового процесса — звук, вызывают неоднозначную реакцию. О графике я уже говорила, а теперь не умолчу и об озвучке игры. В мире животных существует свой язык, довольно грубый и раздражающий. Потому советую поставить в настройках голоса на минимум, все равно вся необходимая информация нормальным человеческим языком идет в субтитрах. А вот отключать звук полностью не советую, это осложнит ориентирование на местности, когда за углом хрипит или шагает враг-медведь. Да и музыку стоит послушать, она тут не просто неназойливая, а даже приятная для восприятия, без постоянного, заунывного ритма, меняющегося в зависимости от того, каким персонажем вы сейчас играете, в какой локации и на каком именно ее участке вы находитесь. Если бы не грубость медвежьих голосов, звук просто великолепен — он сливается с игрой, притом каждая мелодия порождает целый ряд ассоциаций.

Игра достаточно динамична в плане сюжета, а вот что касается сменяемых действий, тут все наиболее приближено к шутерам: пробегался, отстрелялся, собрал все доступные ресурсы (пищу, заменяющую тут аптечки и патроны), освободил зверят-заложников — получи следующее задание по борьбе с мировым злом. К сожалению, и управление в игре сишком уж незатейливое, как на взрослого обывателя — четыре кнопки-

стрелочки и мышка для переключения оружия и стрельбы. Даже привычной клавиши «действие» не предусмотрено — достаточно лишь найти подход к нужному предмету, стать как можно ближе, и



он сам начнет двигаться. Немного обидно, если думать с высоты своего возраста, но вполне понятно, если поставить себя на место ребенка, который только начинает общаться с взрослым миром, а значит, лишь совсем недавно получил доступ к компьютерным играм.

И, тем не менее, игра стоит того, чтобы пробовать на вашем компьютере хоть какое-то время, чем-то она все-таки привлекательна для взрослого. Возможно, своей незатейливостью. Несмотря на все перечисленные недоработки, кстати, на мой взгляд, не так уж и много, есть в этой игре некое очарование. Возможно, «Меховым Кулакам» не попасть в рейтинг самых популярных игр года, хотя бы потому, что соперников у нее уже много, и встречаются



среди них достойные. А вот стать призером зрительских, точнее, геймерских симпатий игра имеет все шансы.

Сделанная для маленьких детей, она способна увлечь и многих взрослых, основываясь на простых правилах человеческого общения. Добрая, она в то же время не дает Злу шанса на торжество, потому что если оно не послушается добрых маминных советов, то я возьму пулемет и покажу ему, кто из нас Добро.

Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK

VAMPIRE
THE MASQUERADE

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Аа, да, вы не ошиблись, перед вами вторая часть советов. Кому неинтересно, смело могут не читать, а кто хочет получить разбраться в ролевой составляющей игры, рекомендуем обратить внимание. Короче, читать или нет, решать вам, дорогие камрады, а мы в любом случае продолжим. На чем мы там остановились в прошлой статье? Ах, да, мы обещали поговорить о способностях! Ну, значит, поговорим.

Итак, способности наших кровососущих братьев, как и характеристики, разделены на три группы: таланты, навыки и знания.

Начнем с **талантов**.

Драка (Brawl) — если вы предпочитаете разделяться со своими врагами при помощи рук и ног, это умение для вас. Вместе с характеристикой **Сила** влияет на навык **Безоружный бой**. Кстати, именно от Безоружного боя зависит, насколько успешной будет попытка попить кровушки у противника, особенно во время боя.

Уворот (Dodge) — лучший способ победить в бою — не дать в себя попасть. Эта способность отвечает за умение уворачиваться от ударов и пуль. Вместе с характеристикой **Сообразительность** влияет на **Защиту**.

Запугивание (Intimidation) — вместе с характеристикой **Интеллект** влияет на одноименный навык. Впрочем, сразу можем сказать, что в игре этот навык не слишком полезен, **Убеждение** работает значительно лучше.

Хитрость (Subterfuge) — вместе с характеристикой **Внешность** отвечает за умение под названием **Соблазнение**. Еще один не слишком полезный навык, откровенно говоря.

Теперь **навыки**. Их тоже четыре.

Огнестрельное оружие (Firearms) — очень важный навык для тех, кто предпочитает вести бой на расстоянии, ибо не обладает достаточной силой. Собственно, вместе с **Восприятием** он и отвечает за **Бой на расстоянии**.

Ближний бой — вот оно, вот оно! Катану в руки и вперед, мочить кляз! Понятное дело, что эта способность, вместе с характеристикой **Сила** и отвечает за навык **Ближнего боя**.

Безопасность (Security) — влом, влом и еще раз влом. Сложно сказать, насколько это умение важно, ведь практически любую дверь можно обойти, но, как показывает опыт, самый простой путь — это путь через закрытую дверь. Вместе с характеристикой **Ловкость** отвечает за **Влом замков**. Хотя немного, но прокачать рекомендуем.

Скрытность (Stealth) — очень полезное и важное умение. Особенно под конец игры, когда тупой респаун будет мешать жить. Прокачайте по максимуму, и сможете незаметно убивать даже ло-

дей, которые общаются друг с другом ☺. Вместе с **Ловкостью** влияет на **Подкрадывание**.

Так, с этим все ясно. Теперь немного о **знаниях**.

Компьютер (Computer) — любимая игрушка! Этот навык, вместе с **Сообразительностью**, влияет на **Взлом Компьютеров**. Тут хочется напомнить, что «счастливые» обладатели сами-знаете-каких-версий могут не волноваться: пираты уже все взломали. Правда, ниже мы дадим ссылочку на файл, который все починит, если захотите, конечно ☺.

Финансы (Finance) — любите продавать дорого, а покупать дешево? Качайте. Правда, увы, в магазинах стоящие вещи попадают нечасто, так что особо качать не рекомендуем. И самый крутой меч, и самую крутую пушку, и самую крутую броню и так можно найти. Правда, еще можно купить книги и талисманы... Но их тоже не очень много. Вместе с характеристикой **Манипулирование** влияет на навык **Торговли**.

Расследование (Investigation) — по сути, это обычная внимательность, умение замечать скрытые детали и тайники. Из плюсов — предметы на полу будут подсвечиваться. Оно, ИМХО, того не стоит. Вместе с характеристикой **Восприятие** влияет на навык **Инспекция**.

Образованность — способность важная для тех, кто хочет прийти к минимуму драк и мечтать качаться, читая книги. Вместе с характеристикой **Обаяние** влияет на навык **Убеждение**, а с характеристикой **Интеллект** — на **Исследование**. При низком навыке **Исследования** читать книги абсолютно бесполезно.

Ну а теперь поговорим подробнее о самых, пожалуй, главных характеристиках — **вампирских дисциплинах**. Как вы наверняка помните, они варьируются в зависимости от клана. Собственно, дисциплины существенно влияют на стиль прохождения игры. Ведь, какой смысл качать персонажу владение, допустим, огнестрельным оружием, если его способности направлены на усиление рукопашного боя? Впрочем, тем, кому нравится грести против течения, никто не помешает это сделать. Свободу выбора в «Вампирах» никто не отменял.

Итак, **дисциплины**.

Стремительность — прокачивая эту характеристику, вы сможете на некоторое время значительно увеличить скорость своего передвижения. Умение незаменимо для бойцов ближнего боя. Но будьте осторожны, использование **Стремительности** второго уровня и выше в людных местах может привести к нарушению Маскарада.

Мощество — еще одно умение, сильно облегчающее жизнь тем, кто предпочитает разделяться с противником голыми рука-



ми. Оно значительно увеличивает силу вашего удара. Тем, кто владеет этой дисциплиной, не имеет смысла давать в руки своему персонажу какое-либо оружие. Правда, некоторые утверждают, что на схватку с финальными боссами лучше не выходить с файнлыми руками.

Присутствие — это способность вселять страх в души оппонентов. Испуганные враги сражаются не так эффективно, как уверенные в себе. Честно говоря, эта дисциплина работает далеко не со всеми противниками.

Анимализм — умение призывать себе на помощь сверхъестественных существ. Очень полезно при сражениях с превосходящими силами противника. Понятное дело, что чем лучше прокачан этот навык, тем более сильные существа приходят к вам на помощь.

Стойкость — также очень полезное боевое умение. По сути, это аналог магической брони. Данная способность делает даже серьезные повреждения несущественными. Кроме всего прочего, вампир, обладающий высокой Стойкостью, получает меньше повреждений от огня, что зачастую может оказаться очень полезным при прохождении некоторых локаций.

Многочисленность — еще одна способность, полезная для тех, кто предпочитает сражаться голыми руками. Мало того, что ваши палыды превращаются в смертоносные когти — на продвинутом уровне вы получите временные бонусы к Силе и Выносливости, что будет совершенно не лишним в ближнем бою.

Ауспекс — специфическая способность, позволяющая видеть ауры других существ. Цвет ауры передает их настроение, состояние и степень враждебности. Эта способность позволяет вам определять других вампиров в толпе (у них очень бледная аура). Стоит ли заострять внимание на этом умении — спорный вопрос. Используя Ауспекс, вы сможете точно определить, стоит ли попытаться запугать или соблазнить данного персонажа. Если он и так уже испуган, то сделать это будет легче, а если его одолевает похоть, то пришло время пустить в ход свои чары. Пожалуй, эта характеристика будет полезна тем, кто намерен строго придерживаться избранной роли, играя, например, за Тореодора.

Сумасшествие — свести противников с ума зачастую может быть очень полезным ходом в бою. Враги теряют ориентацию в пространстве, их движения становятся замедленными, неуверенными. Сражаться с такими — одно удовольствие!

Затмение — способность становится невидимым — одна из самых известных черт вампиров. Думаем, что не имеет смысла расписывать все преимущества данной дисциплины. Прокаченное Затмение, в сочетании со Скрытностью, даст вам возможность прокрасться мимо самых бдительных стражей.

Доминирование — еще одна довольно известная способность Детей ночи. Данная характеристика позволяет вашему персонажу брать человека под свой контроль. Не-

обычайно полезное умение: с одной стороны, дает преимущество в бою — противники перестают вас замечать, начинают атаковать друг друга и т.д., с другой, предоставляет множество вариантов для интересного отыгрыша.

Тауматургия — Магия Крови. Ну, магия, она магия и есть. Вы сможете поражать противников на расстоянии, «кастовать» на себя Кровавый Щит и т.п. Магия Крови чрезвычайно сильна, но, используя ее, вы будете постоянно испытывать недостаток этой самой крови, которой придется расплачиваться за мощные заклинания. Что ж, сделавшись, в этом мире за все надо платить.

Естественно, не стоит забывать, что у каждого клана имеются все три дисциплины, и, как показывает опыт, обычно одна из трех не слишком полезна ☹.

Немного спойлеров

А вот этот раздел можете не читать. Ибо здесь содержится спойлер, иначе подсказка.

Итак, часто спрашивают: а где в игре можно найти бронезилет? Вы писали, что он есть, а его нет. Ответим: с бронезилетом все не так просто. Для начала вам потребуется *шаль*. Человек-слуга. Для того чтобы его получить, поговорите с парнем, стоящим у больницы в Santa-Monica. А в самой больнице вы найдете раненую девушку, которую нужно напоить кровью. Своей. Теперь она от вас не отвяжется ☹. Так вот, после того как вы разберетесь с Обществом Леопольда, но ДО ТОГО, как вы должны Принцу о завершении дела, пойдите, пообщайтесь с гулем. Она вам и подарит armor. Не забывайте, что одежду вы можете быстро менять, когда вам нужно подкрадываться к противнику.

Следующий часто задаваемый вопрос касается момента, когда вы станетесь подопытным кроликом докторшии Мандарины. В одной из комнат ездят штурковину с враждующими кланами. Так вот, если вы присмотритесь, то сможете увидеть за решетками прямоугольники — это кнопки. По ним нужно стрелять. Что, нет оружия? Зайдите с сохраненной. Да, в комнате с электричеством стрелять опять придется, но уже по проводам.

Далее, где продают одежду?

- ✓ в Downtown — Fat Larry;
 - ✓ в Hollywood — магазин Red Spot;
 - ✓ в Chinatown — в магазине Tseng'a.
- Теперь по поводу книг, повышающих навыки — ловите список, где и что искать ☹.
- ✓ компьютеры: Ломбард, (Санта-Моника);
 - ✓ стрельба: Ломбард (Санта-Моника) (обе книги можно купить дважды);
 - ✓ скрытность: Комната напротив вашей (Санта-Моника);
 - ✓ уклонение: Комната со свечами (Особняк Граута);
 - ✓ рукопашный бой: Комната 1, на шестом этаже отеля «Эмпайр»;
 - ✓ ближний бой: Спальня квартиры №2, в здании «Скайлайн»;

✓ финансы: Комната Джекзбел в отеле «Эмпайр»;

✓ безопасность: Подвал музея, Комната охранны;

✓ компьютеры: Ground Zero (Голливуд);

✓ уклонение: Библиотека, Особняк Дживовани;

✓ ближний бой: За закрытой дверью (сложность 9), Синдикат Фу;

✓ стрельба: Верхняя комната, Общество Леопольда.

Что еще можно сказать? Концовок в игре пять, и то, по какому пути вы пойдете, в большей мере зависит от диалога с таксистом, так что сохранитесь перед ним ☺. Впрочем, ваше поведение по ходу игры может повлиять на данный диалог, так что некоторые варианты окажутся недоступными. У нас оказались доступны все пять вариантов концовок.

Еще один част задаваемый вопрос касается Храма китайских демонов: когда вы оказываетесь во дворе, дверь закрыта здоровым засовом. Непонятно почему, но иногда этот засов открыть весьма сложно. Что тут можно посоветовать? У Керписа получилось таким образом: становимся рядом с ручкой, упираемся в нее, подпрыгиваем и давим вперед. И так раз тридцать ☹. Впрочем, начать можно и с другого края балки. Что интересно, Cluik отодвинул засов без всяких проблем ☹. В общем — прыжок и клавиша «вперед» вас спасут; в принципе, можно жать еще и клавишу «действие».

Еще частенько вызывает трудности прохождение каниализации в поисках носферату Гарри. Лабиринт действительно запутанный. Но не стоит отчаиваться. Главное — не выскочить в новые каниализации, в те, где на стенах висят карты. Путь к Гарри лежит только через старые колоды. Когда увидите носферату, гибнущего в схватке с местными монстрами, не забудьте снять с его тела ключ, открывающий доступ к следующему уровню подземелий.

Также многим показался сложным бой с Шерифом, особенно когда тот превращается в гигантскую летучую мышь. Здесь главное не зевать и не отблукаться на мелких вампиров, которые будут стараться всячески отвлекать вас от главного противника. К тому времени ваш герой окажется уже достаточно силен, чтобы выдержать удары их когтей. Включаем проектор, и как только Шериф рухнет на крышу дома, на котором происходит схватка, начинаем дупить его всеми доступными способами. Пока вы его бьете, он ничего не сможет поделать. Но стоит вам отвлечься хоть на секунду, как он тут же снова поднимется в воздух.

Конечно, наш рассказ о системе Vampire: The Masquerade — Bloodline не является истиной в последней инстанции. Как мы уже говорили, эти советы мы даем, исходя из собственного опыта. А следовать или нет — дело ваше. Ведь в том и прелесть ролевых игр, что они имеют огромное количество вариантов прохождения, и «Вампиры» — вовсе не исключение из этого правила.

Maniac

Разработчик: Metanet Software
www.harveycartel.org/metanet
 Жанр: аркада
 Системные требования: P 3.800 МГц, AGP видео

Давно это было или не очень — история, увы, сих данных не сохранила — производила я как-то на своем задолжаке, по недоразумению названному компьютером, плановую чистку, сопряженную с форматированием дисков. Разумеется, вся система, а заодно и все игрушки пошел под нож, но если системе я в кратчайшие сроки восстановил, то поступать так с игрушками я не спешил. Потому что у меня на винчестере поселился ОН — маленький чернышкий ниндзя в две дюжины пикселей высотой, который бегал, прыгал, собирал золотишко и приковывал к себе внимание похледе любого гипнотизерского маятника.

Был ОН родом из небольшой игры с незамысловатым названием N, целиком и полностью выполненной во флаше. Что, впрочем, отнюдь ее не испортило — даже к графике никаких претензий выставлять не хочется. Сам я никогда флаш не любил и не верил, что с использованием этой технологии даже самые разумные умельцы смогут сделать нам красиво. Снимаю шляпу и забираю свои неслесные слова в ее адрес обратно — пусть без шейдеров, полигонов и прочего бамп-мэппинга, но картинка усиленно радует обывательский глаз аккуратностью и пресимпатичнейшей анимацией. Впрочем, если строгий аскетизм вам не по душе, а без трехмерья и 32-битной палитры вы компьютерные игры не мыслите, переубеждать не стану...

Но графика — штука побочная, к геймплею лишь прилагасмая, так что хватит о ней. В конце концов, скрины выглядят достаточно красноречиво. А вот на игровом процессе в любом случае стоит остановиться подробнее, поскольку именно он является той силой, что притягивает ничего не подозревающего игрока к монитору на долгие часы. Уж больно увлекательным и необычным он получился, а напоминающий некую повесть Lode Runner'a, Dangerous Dave'ra (еще самого первого) и «Принца Персии» (уже последнего).

Итак, у нас есть некий лабиринт, полностью уместающийся на одном экране, по которому разбросаны разнообразные объекты. В первую очередь нас интересуют голубая кнопка и серая дверь, открывающиеся после ее нажатия, — это выход с уровня. По совместительству — наша конечная цель, и к ней нужно стремиться на каждом этапе. Все остальное нам в этом либо помогает, либо мешает (в основном, конечно, мешает): трамплины, двери, сквозящие которые можно проходить лишь в одном направлении, кнопки, открывающие либо закрывающие проходы, и, разумеется, враги — от неподвижно висящих мин до самоходящихся дронов и дрейфующих в пространстве пулеметов. К сожалению, ниндзя наш не вооружен абсолютно ничем, а любое касание любого противника мгновенно превращает его в кровавый виньетет крупной нарезке (зато физика падения мертвого тела тут просто потрясающая, я не шутил). Поэтому единственное, на что можно в этой игре положиться, — это собственные быстрые ноги.

Несмотря на то, что управление подопечным человечком осуществляется ажно тремя кнопками (*влево, вправо, прыжок* — пауза и *самоуничтожение* не в счет), список доступных ему действий куда разнообразнее. Ниндзенок умеет цепляться за стены, замедляя падение, отталкиваться от тех же стен в прыжке, скользить по наклонным поверхностям — почти «Принц» персидский, только без ятагана. А метастаи и круче — Принц, например, не умеет забираться вверх по отвесной поверхности на любую высоту, часто-часто отталкиваясь от нее ногами. Обладая достаточной ловкостью пальцев и с умом используя все доступные приемы, вы сможете успешно лавировать, уворачиваясь от атак неприятелей и добираться до любых точек уровня в рекордные сроки.

Последнее, кстати, очень важно, ибо ваш самый страшный враг в этой игре — это время, коего отпущено всего ничего. Если оно закончится, наступит Game Over, и весь эпизод придется начинать сначала (а один эпизод состоит из пяти уровней). Чтобы удлиннить неумолимо сокращающуюся полосу вверх экрана, необходимо собирать разбросанное по уровню золото, каждый слиток которого добавит пару секунд к вашему жизненному циклу. Вот только собирать все золото на уровне вовсе не обязательно, а порой даже вредно, — рискуете потратить не в пример больше, чем получите. А полоска времени выедается одна на весь эпизод.

Вот в общем-то и вся премудрость, но как же оно увлекает! Игра просто неимоверно сложна (разумеется, первые ознакомительные эпизоды не в счет), прохождение многих уровней ну очень тщательно спланировать, а потом повторить сложившуюся в голове схему на клавиатуре, часто с точностью до мгновений. Первое время хочется выть и биться клавиатурой о монитор от собственного бессилия — зато, освоив очередной эпизод, игрок наполняется таким чувством гордости за себя, любимого, ловкого и умного, что зарядка бодрости хватает для прохождения следующего. Который снова не дастся с первого раза, над которым придется опять биться, оттачивая движения, зато после прохождения одного нового уровня гордости придаст сил для очередного. А всего их — шестьдесят...

Итого, представьте себе, в течение месяца (или около того) у меня на компьютере была установлена одна-единственная игра, и та флашевая! Сейчас я вспоминаю об этом с сожалением, а тогда даже как-то не обращал внимания и не задумывался — игралась же в свое удовольствие и в ус не дул. Да и сейчас, наплевая на страдающее от засилья игр на диске D свободное пространство, иногда к нему возвращаюсь...

Наверное, что-то в этом ниндзя все-таки есть...

P.S. Кажется мне великоопие с официального сайта, благо это не будет вам стоить абсолютно ничего — игра совершенно бесплатна. Зато удовольствие приносит поистине безграничное...



Разработчик: Pegasus
Трафик: ~2 Кб в 10 секунд
Жанр: браузерная игра
Системные требования: любовь к X-BTF, X-T, X2
Адрес: <http://starwind.elite-games.ru>

\$Vanger\$

STAR WIND

С момента выхода X2 прошло уже чуть больше года. Нет нужды рассказывать, насколько замечательной получилась игра. Надо просто взять и попробовать. Либо вам не понравится сразу, либо затянется навсегда. Хотя и был полный набор всех сопутствующих шедевр болячек: кошмарные (на время релиза) требования к железу, глюки, зашитуемые патчи — но все это решалось коллективными усилиями, причем быстро. Так как вселенная игры не захватывала и не подчиняла. Она просто переносила в себя — я, встретивший новый 2004 год за перевозкой кристаллов на свою электростанцию в секторе Red Light, ответственно об этом заявляю.

Четыре патча действительно много добавили в игру, не за горами (эх, мечты, мечты) аддон X2 — The Return, вновь выйдут моды и карты к игре, но одна вещь так и осталась мечтой для пилотов всего мира. Мультиплеер. Мир любой по-настоящему живущей игры (есть шедевры с совершенно мертвым миром — System Shock 2, например...) так и прописан в Сеть — ведь искусственного интеллекта пока не изобрели, и игра с ботами мало-помалу становится скучной. А тогда становится так обидно за великолепную игровую вселенную... В случае X2 — особенно. Возможность похвастаться удачной сделкой или рассказывать новичкам, как тебя только что сбили с полным трюмом, зачищать в составе мобильной ударной силы сектора или пережить на станциях вражеское иго, скупать целые участки вселенной или рисковать кораблем в гуще боя, продавая расстрелявшим все пилотам ракеты... Это мечта. Которая, пока Egosoft трудится над вождельным аддоном, потихоньку начинает исполняться...

Vanger(V): Первым делом: как у вас появилась идея создания такой игры?

Pegasus(P): Идея не нова. Впервые она была высказана около четырех лет назад, потом все про нее забыли, а около года назад опять вспомнили. Стали создаваться небольшие проекты с целью воплотить эту идею, мой проект был среди них.

V: Что произошло с остальными проектами?

P: Большинство прекратило свое существование. Самая распространенная причина — недостаток времени у людей, работавших над ними.

V: А по какой причине было избрано именно такое название?

P: После множества попыток придумать что-нибудь оригинальное я открыл словарь астрономических терминов и выбрал название методом исключения ☺.

Стабилизаторы давно отключились, выработав весь свой ресурс. Перегруженные движки уродливо раздувшейся тепловой Гончей злобно отказывались держать курс ровным. Наверное, им значительно спокойнее было бы отправить корабль в бесконечную серию кульбитов, подальше от пламенных зарядов наступающего ксенона. И пилоту тоже так хотелось, останавливал его лишь маленький нюанс — это была бы смерть. Гораздо более скоростной и маневренный тяжелый истребитель растерзал бы несчастную пародию на пикап за пару попаданий. «Вот тебе и увеличение трюма в полтора раза, вот тебе и экономия на маневровых движках, вот тебе и продажа лазеров...» — грустно размышлял пилот. Маршевые двигатели, лучшие из продающихся, исправно уничтожали километры до ближайшей станции. А ксенон был быстрее. Безнадежно быстрее. Но торговая все ближе, лихорадочно быстро получено разрешение на посадку, пара обманных маневров, наконец открыт иллюз, выраж на стыковку, сброс скорости, попадание! — двенадцать процентов щита, ускорители, сильный удар о стенки иллюза, штраф в сто кредитов, захлопывающиеся створки, жизнь...

\$Vanger\$ отпил еще чаю, переключился в любимой Опере с закладкой Overclockers.ru на Starwind и пронаблюдал, как красная точка не успевает добить серую, оперативно исчезнувшую в квадратике с кружком посередине...

V: Задумывалась ли игра в начале реализации такой, какой она сейчас есть, или тогда имелось в виду нечто другое?

P: Первые альфа-версии были очень скромными, не идущими даже в сравнение с тем, что есть сейчас. Но задумки всегда были глобальными. Чем больше развивался проект, тем сильнее раздвигались горизонты. Кто знает, что будет завтра...

V: Дык вы и знаете, что будет завтра ☺. Над чем идет работа в данный момент?

P: На данный момент идет работа в нескольких направлениях. Во-первых, в игру добавляются элементы, которые были запланированы давно, но до сих пор не реализованы. Во-вторых, ведется работа над интерфейсом с целью сделать его более удобным (помогает игрокам). И наконец, рассматриваются совершенно новые возможности и идеи.



* * *

Starwind — это, в принципе, многопользовательский X-Tension с кораблями из X2 и с видом из карты сектора. Проще всего описать базовые возможности игры, рассказывая про ее интерфейс.

Итак, страница поделена на три части, что четко видно на всех скриншотах: по вертикали в пропорции примерно 4:3, в левой, большей части, — по горизонтали в пропорции 2:1. Правая часть служит для отображения информации. Любая доступна — о себе ли, о другом пилоте, корабле, станции... Нижняя делится на две: в левом сообщении системы, в правой — чат. Вещь очень и очень полезная, ведь без общения пилотов мультиплеер был бы просто не нужен. Да и системные сообщения, например, сколько вам нанесли урона или кто только что подобрал в секторе контейнер, тоже могут быть важны. Ну а самая главная — верхняя часть. Тут происходят основные события. Рассмотрим же возможности по порядку.

✓ **Навигация** является самым важным режимом, именно в нем вы летаете по космосу. То есть, выбираете цель полета, атакуете, убегаете, подбираете контейнеры или запускаете барраж ракет... Сектор показан в виде карты, как на старых добрых навигационных планшетах за 156-ти кредитов. Корабли все так же отмечены точками, станции — квадратами с разными буквами внутри, в зависимости от типа. По умолчанию вид XZ, «сверху». Но так как космос трехмерен, есть возможность переключиться в XY, «сбоку». Правда, этим почти никто не пользуется, как и возможностью уменьшить масштаб, — незачем. А вот карту секторов хотя бы на первых порах оторвать стоит, так как их количество и взаимное расположение очень отличаются от классической схемы.

✓ **Док** — находясь в корабле, можно посмотреть, кого везете вы. Если же вы на станции — кто здесь находится и к кому можете присоединиться.

✓ **Корабль** — если вы сидите в кокпите, показывает ТТХ вашего корабля. На верфи в этом режиме можно апгрейдить его отдельные элементы или купить новый.

✓ **Станция** — если вы доросли до владения станцией, поздравляю. Мои советы вам не нужны.

✓ **Груз**. В космосе — управление всем, что находится в трюме корабля. То есть можно соединять, разъединять или даже выбрасывать партии однотипного товара. На станции, если вы находитесь на корабле, выбрасывать нельзя, можно лишь сгружать на станцию или загружать купленный груз в трюм. Вне корабля — соединять/разделять находящуюся на станции собственность.

✓ **Торговля** — одна из важнейших частей игры. Сами принципы торговой системы остались теми же: чем меньше на станции ресурса или продукта, тем выше цена. И наоборот, чем больше, тем цена ниже. Естественно, продавать стоит дефицитные вещи, а закупать продукты там, где они в изобилии... Однако и здесь есть нюансы. Продавать вы можете лишь вне корабля и только сгруженные на станцию партии товара. А после покупки озаботитесь загрузкой его на корабль. В принципе, можно купить хоть всю продукцию фабрики, лишь бы средств хватило. Не только на покупку, а еще и на оплату хранения, если вы все за полчаса не успеете. А если у вас не останется денег — что ж, станция заберет все себе за минимальную цену. Бизнес... А вот при продаже на торговую станцию или верфь вас попросят указать свою цену на товар — правда, деньги вы сразу не получите. Дело в том, что на этих станциях пилоты покупают у пилотов. И лишь когда ваша партия будет куплена, вы получите долгожданное пополнение счета.

✓ **Связь** — на станциях можно прочитать объявления, размещенные другими пилотами. Стоит читать, можно напасть на выгодную сделку...

✓ **Свое** — список всей вашей собственности с указанием, где она находится.

✓ **Клан** — возможность вступить в клан. К сожалению, не могу рассказать о подробностях, так как из принципа в кланах не участвую. Может, вы сами попробуете ☺

* * *

V: А какие запланированные элементы конкретно будут реализованы в самом ближайшем времени?

P: Торговля между самими пилотами, добавление новых классов кораблей и квесты.

V: Хотелось бы подробней: какие именно классы кораблей, и как будут реализованы квесты? Как BBS миссии в X2?

P: Добавятся эсминцы (класс M2) и авианосцы (M1). Первые будут доступны пилотам с очень высокими рейтингами, вторые — предположительно, кланам. Квесты реализуются через раздел объявлений (как в X2), но будут и специальные квесты (на них можно «наткнуться» по ходу полета).

V: Ясно, что 18 секторов на всех не хватит. Планируется ли расширение игры до размеров X-BTF, X-T, XZ?

P: Расширение игровой вселенной будет проводиться одновременно с ростом количества пилотов. Количество секторов запросто может быть больше, чем даже в X2.

V: Аналогично и с торговой системой — насколько сложной вы хотели бы ее сделать?

P: С добавлением новых станций мне придется пересчитать баланс всей вселенной. Расширение торговли окажется довольно сложным процессом, ее модель должна быть выверена. Так что масштабных изменений в торговле и в торговом балансе в ближайшее время не будет.

Раньше в начале игры выдавали 1000 кредитов, высаживали на верфи вашей расы и везали вам крутить, как можете. Приходилось ждать полупустых транспортов, летать куда надо и куда не надо, одаживать деньги — все для того, чтобы наскрести 17000 на свой личный корабль. Пусть абсолютно голый, без всяких апгрейдов, зато свой...

Теперь с самого начала игроку дается 50000. Этого хватает и на легкий истребитель (M5), и на первоначальные апгрейды. Есть два пути развития — боевой и торговый. Просто чотк мощные двигатели нужны всем, трюм очень сильно бьет по маневренности. Да и по скорости. И боевой, и торговый версии хватит нескольких попаданий, чтобы развалиться, но ведь надо еще и пасть. После того как вас сбили, достаточно лишь доплатить до ближайшей станции, и шит у вас снова начнет восстанавливаться, но на починку апгрейдов нужны вполне дорогие компьютерные компоненты. Да и очень большая часть груза, если не весь, пропадет. А если учесть, что вполне можно прибыть к одной из боевых групп и получить военный рейтинг вместе со всеми, жизнь боевого пилота кажется простой. И менее денежной. Купец, наоборот, при виде ксенона спешит улететь быстрее на ближайшую станцию (естественно, на более мощных кораблях можно спокойно дать сдачи, но вам-то никто такую игрушку сначала не даст). Зато денег от удачных сделок у него раза в два больше. Ведь он может продавать большие по объему партии по высокой цене...

Проблема заключается в том, что с нулевыми рейтингами вам продадут лишь M5 и простейшие апгрейды. Неопытному пилоту, например, более мощный генератор ни за что иметь не позволит. Да и для того чтобы иметь малый транспорт TS, нужно не только звание «торговец», но и «сержант». Впрочем, аналогично и на средний истребитель M4. Так что всему нужно учиться...

V: Ожидается ли введение настоящего сюжета, в котором будут так или иначе участвовать большинство игроков? Или будут только миссии, выдаваемые лично каждому? Или просто «быстрые и безжалостные ксеноны»?

P: Введение заранее продуманного сюжета не планируется. Вся прелесть игры в том, что пилоты по мере развития и взаимодействия в игре сами создают сюжет. Будут и групповые квесты, для выполнения которых потребуются совместные действия нескольких пилотов.

V: То есть, пилоты смогут, если захотят, перевернуть весь игровой мир в опущенный им рамках вверх дном (Альянс Боронов и Слантов против Аргона, скажем), или все-таки будут стабилизировать элемент в лице вас?

Р: Есть стабилизация в лице полиции, то есть пилотов, выполняющих целью поддержание порядка во вселенной. Мое влияние на игру в этом аспекте не больше, чем у обычного игрока.

* * *

Что делать дальше — обратить внимание на четыре кнопки в самом верху экрана посередине. Это *выйти/зайти в корабль*, *отстыковаться* и *выйти из игры*. Нажимайте сперва первую, потом вторую и... летайте, торгуйте, общайтесь, берите в аренду станции и уничтожайте ксенонов. А также набирайте деньги, рейтинг и свой собственный опыт в игре. Изучайте действительно тонкие нюансы игры — например, чем чревата перегрузка генератора и как безопаснее всего вырубать из астероидов руду, зачем нужно арендовать станции и что значит «соларка» ☺. Ждите новые фишки. Серьезно говорю, будет еще более интересно. А также следите за новыми возможностями, которые появляются буквально каждый день. Этот мир живет...

Несколько советов для новичков. В игре много разбогатевших пилотов. У них можно попросить «подъемные», только вежливо. Вообще, в игре надо вести себя вежливо. Если вы выбрали боевой путь, поинтересуйтесь уже воюющими группами — в одиночку вы никого не уничтожите. А лучше — вступите в подходящий клан. Там вам помогут. Если вы торгуете — не стоит летать на арендованные кем-то станции. Пилоты обычно устанавливают самые невыгодные цены, используя станции не для торговли, а для перепонки одних товаров в другие. Так что обращайте внимание на цвет цен — красные в отделе продуктов столь же невыгодны, как зеленые — в отделе ресурсов. Часто у пилота нет средств или рейтинга, чтобы застолбить за собой фабрику, так что, заметив корабль, постоянно «кормящий» одну станцию, не надо выхватывать продукты у него из-под носа. Это очень неаппетитно. А вообще, если что-то непонятно — спрашивайте в чате. Вам всегда ответят, если в секторе хоть кто-то есть.

* * *

В: Немного дилетантский вопрос. Почему игра «заточена» под Internet Explorer? И планируется ли полная поддержка других браузеров? Стандарты ведь, по идее, одни для всех...

Р: Используются некоторые возможности браузера Internet Explorer, находящиеся за рамками стандартов, но очень удобные. Тем не менее игра работает в большинстве популярных браузеров. Хотелось бы обеспечить их полную поддержку, но обещать не могу.

В: Знают ли Egosoft об этом проекте? И если да, то как они к этому относятся?

Р: Возможно, в Egosoft знают о проекте. Но во всяком случае их отношения к игре пока не знаю.

* * *

Для игры надо иметь Internet Explorer 6. Раньше я спокойно играл из-под Орега, но теперь, после очередной смены графики, эта возможность утеряна. Конечно, продолжать играть можно, но неправильно отображается интерфейс, и поэтому большинство выпадающих списков просто невозможно прочитать.

Интерес представляют и отношения с Egosoft. Недавно на официальном форуме разработчиков в девелоперской части появился форум X — **Online Assault**. Правильно, браузерная игра по мотивам вселенной X. Она могла бы стать соперником Starwind, однако последнее сообщение в этом форуме датировано 5 января. Похоже, идея заглохла. Жаль.

* * *

В: К чему вы стремитесь в развитии игры? К уровню X2 — The Return ☺

Р: Я стремлюсь сделать игру как можно более интересной. Момент, когда можно будет сказать: «Это идеал, и больше ничего нельзя улучшить», — никогда не наступит. Всегда есть что улучшить и над чем работать.

В: Нужна ли помощь в развитии и/или поддержке игры? Наши читатели могут вам чем-то помочь?

Р: Если речь идет о технической поддержке — нет, пока не нужна. Если говорить о финансовой стороне проекта, сейчас он существует благодаря добровольным пожертвованиям, я не получаю никакой материальной выгоды.

* * *

Отдельно хотелось бы сказать об атмосфере игры. Она, как бы так лучше выразиться, — пилотская. Если в чуть более распыляемых терминах — дружелюбная и взаимопомощи. Нет, вполне нятен совместный контроль за ксенонами и их уничтожение — радары составляют одну четвертую карты, так что иначе выжить сложно. Но когда тебя догонит враг, а трюм набит дорогим товаром, то можно всех предупредить об этом, выкинуть груз, на «уничтоженном» корабле долететь до станции, потом вернуться обратно, когда ксенон чаще всего уже сбит, и спокойно подобрать товар. Его не возьмет никто, разве что по ошибке, кликнув не туда. А перед подбором чужого контейнера кричат на весь сектор, мол, чье это и не нужно ли кому-нибудь. Ле-



тя к станции, вполне можно получить комм: «За батареяками летите? Там они по 15, могу продать сколько надо за 12». Эта атмосфера не навязывается, она создается сама по себе. Просто все здесь пилоты, не-пилоты здесь не живут. Их никто не убивает, они уходят сами, ибо для них игра скучна.

Я сказал то, что хотел: игра довольно скучна. На посторонний взгляд она выглядит пустым, медленным и вполне неприглядным тасканием точки по трети экрана, изредка — изучением таблички с цифрами. И только те люди, которые провели в свое время десятки часов за навигационным планшетом, имеют воображение, способное оживить сухую браузерную страничку. Почувствовать красоту и величие этой вселенной. Увидеть звезды за координатной сеткой.

Если вы не чувствуете себя пилотом — простите, вам здесь делать нечего. Может быть, вы просто не играли в достойные космические симуляторы? Достаньте хоть пару дисков, запустите эти игры, вдруг вы просто прошли мимо? Если же вы с удобкой проигнорировали все мои попытки вас разочаровать — вам здесь будет рады.

* * *

В: А как вы думаете, что привлекает людей в вашем проекте? Что заставляет вашу вселенную стихать лишь утром, да и то по объективным причинам?

Р: Трудно говорить за всех. Меня в подобных играх всегда привлекала свобода — игрок волен заниматься тем, что ему нравится.

В: Ну и последний вопрос. Что вы пожелаете читателям?

Р: Хотелось бы поблагодарить за внимание. И если вас заинтересовала эта статья — удачи в игре!

Kirov

ARMOR ALLEY

* * *

Среди некоторых геймеров бытует мнение, что современные игры во многом уступают хитам былых времен. Одни расхваливают первый и второй «Дум», другие хвалят первую «Цивилизацию», третьи — еще что-то, и при этом не забывают понавать грязью современных девелоперов, которые, мол, только тем и занимаются, что эксплуатировать по десять раз одну и ту же идею, работают только ради денег и вообще в принципе не могут создать ничего стоящего. Насколько это справедливо, судить не берусь, но, наславшись подобными речей, вполне можно захотеть испытать одну из таких легендарных игр лично. И что же получается? Вы ставите на свою машину, к примеру, первый «Дум» и, ожидая получить ни с чем не сравнимое удовольствие, запускаете игру. И ничего, кроме разочарования, не ощущаете, ибо после современных игрушек простой геймер даже смотреть не захочет в сторону древностей. И дело тут даже не в графическом исполнении или в звуке, а в том, что концепция старых игр во многом уступает любой современной игре. Если сравнить все тот же первый или второй «Дум» с каким-то современным шутером, то сравнение оказывается отнюдь не в пользу предков. И несмотря на это, некоторые геймеры все равно считают первый «Дум» лучшим шутером в мире, а какой-нибудь не совсем удачный Nitro Family вообще отказываются признавать нормальной игрой. Вот только если вы повнимательней присмотритесь к таким геймерам, то среди них вы не увидите ни одного младше 25-30 лет. Для них первый «Дум» действительно лучшая игра в мире, но лишь потому, что это была их первая игра — игра, с которой связано немало приятных воспоминаний о том далеком и прекрасном времени, когда, как утверждают многие, деревья были выше, пиво вкуснее и так далее по списку.

К чему это вступление? Чтобы доказать, что древние хиты уже не могут справиться со своей прямой обязанностью — приносить удовольствие. Или все-таки могут? Вот в этом мы и постараемся сегодня разобраться на примере одной замечательной и довольно древней игрушки — **Armor Alley**. Игрушки, в которую я впервые сыграл спустя десять лет после ее выхода, и поэтому со всей ответственностью могу заявить: способен оценить эту игру как можно более справедливо и непредвзято.

Первый взгляд

Прежде всего хочу сказать, что я не знаю, пользовалась ли AA популярностью на момент своего выхода или же сразу была причислена к отстой и предана забвению. Скажу больше, когда эта игра была выпущена, я еще без особого труда ходил под стол пешком и о существовании компьютеров даже не подозревал. Я, конечно, мог бы полагать по Инету в поисках информации об AA или поспрашивать знакомых, но этого я делать не стал сознательно —

опять-таки для того, чтобы не попасть под влияние чужих мнений и как можно справедливо оценить игру.

Итак, что же собой представляет наша сегодняшняя героиня? AA — игра очень необычная и в то же время очень интересная. Необычна она хотя бы тем, что определить ее жанр не так просто, как кажется с первого взгляда. Казалось бы, что тут сложного? Обыкновенная аркада-скроллер. Да, это аркада, но аркада с примесью... тактики. Возможно, такая характеристика окажется не совсем точной, но других слов для определения жанра AA я просто не нахожу. Впрочем, читайте дальше и, возможно, вы найдете более подходящее определение жанру этой игры.

Я думаю, ни для кого не секрет, что отношение к любой игре во многом зависит именно от первого впечатления, которое она производит на геймера. А первое впечатление почти полностью зависит от графического исполнения игры. Наверное, будет не совсем честно критиковать графику игры, которой исполнилось уже 14 лет, но кто вам сказал, что я честный?

Графическое исполнение AA очень примитивное и однообразное, и в то же время оно не вызывает никакого раздражения в отличие от многих других старых игр. То есть здесь вы не увидите ужасного нагромождения пикселей, символизирующих жалкие потуги девелоперов сделать в своих играх хорошую графику. Графика бедна, но все спрайты прорисованы четко, и понять, что перед нами, например, вертолет, а не черт знает что, — легко.

Начав говорить о графике, скажу пару слов и о звуке, чтобы разом покончить с описанием технической части игры. Так вот вам пара слов: звука нет. Точнее, он есть, но называть звуком странное поскрипывание и попискивание, издаваемое бипером во время игры, нельзя никак. Кто слышал — поймет, а кто нет, тот счастливый человек. Короче, бипер — это УЖАС с точки зрения хайтековой современности. Но как-никак 14 лет назад такой звук считался вполне приемлемым, так что не будем судить игру слишком строго. Тем более, что уже через 5 минут игры обычно перестежь обращать внимание и на звук, и на графику. Игра замечательная, и ни ужасный звук, ни убогая графика изменить этого не могут.

* * *

Начинается игра просто и незатейливо. Сразу же после создания нового пользователя вы попадаете на поле битвы и вступаете в бой. Никаких тебе заставок или вступлений — все просто и удобно, тем более что и сюжета никакого нет. И это совсем не вредит игре и не делает ее хуже. Вы просто ведете сражение и даже не задумываетесь, зачем и против кого. Есть враг, и есть вы; враг должен быть уничтожен, а вы должны постараться при этом выжить. И этого достаточно, чтобы на несколько часов целиком вас захватила процесс этой игры.



Вдобавок все не так просто, как кажется на первый взгляд — ведь для того, чтобы победить, недостаточно простого уничтожения всех противников на карте. Вы можете до бесконечности отстреливать вражеские вертолеты, уничтожать танки и пехоту, но никакого результата такие действия не принесут: враги будут появляться вновь и вновь, пока все вашей жизни не закончится, и вы не проиграете.

Но сначала вы даже не задумываетесь над тем, как победить. Просто летите себе и уничтожаете врагов, расстреливаете аэрокатастры заграждения, а через некоторое время возвращаетесь на базу для дозаправки. Казалось бы, как можно получать удовольствие от такой примитивной игры, примитивной даже для своего жанра? Но, тем не менее, игра затягивает, и вы постепенно начинаете забывать и то, что совсем недавно вы и представить себе не могли, что сидите играть в такой «отстой», и то, что вы вообще презираете аркады, — и даже то, как всего десять минут назад вас чуть не стошнило от графики. Время идет, а вы, забыв обо всем, продолжаете играть в АА и начинаете понимать, что игра не так проста, как казалось сначала...

Главное отличие АА от аналоговых аркад — присутствие в игре некоего подобия тактических элементов. Отходя от стандартной для скроллеров концепции «летим вперед и уничтожаем все, что движется», АА предоставляет игроку намного больше возможностей. Если бы не двухмерное исполнение с боковым обзором, АА даже можно было бы назвать стратегией. Как в стратегиях, в игре присутствуют базы, вражеская — и ваша, на которой можно и нужно строить различные типы юнитов, представленные танками, пехотой и ракетными установками. Юниты строятся за накопленные вами очки, начисляемые не за уничтожение врагов, как можно было бы подумать, а за пребывание наших войск, в том числе вертолета, на вражеской территории. Чем больше ваших юнитов дойдет до базы противника, тем больше очков. Но так как игра двухмерная, управлять войсками нельзя. Построенное подкрепление тут же отправляется в путь и не останавливается до тех пор, пока не встретится с противником.

Стычки тоже никак нельзя контролировать. Найдя друг друга, противники просто останавливаются и начинают перестрелку. Причем одновременно в битве может участвовать только по одному юниту от каждой из противоборствующих сторон. Остальные войска в это время стоят и тупо дожидаются своей очереди занять место павшего товарища и продолжить бой. Все, что требуется в это время от вас — это по возможности прикрыть свои войска от атак с воздуха, ведь у противника в распоряжении имеются точно такие же виды юнитов, как и у вас, и вертолеты в том числе. Ну, а если небо над полем битвы чисто, то почему бы не помочь своим войскам, обрушив на головы противника град бомб? Как видите, тактические элементы очень просты и не вызывают затруднений. Единственная вещь, над которой можно немного поломать голову, — это правильное расположение своих войска.

Тут и проявляется в полной мере тактическая составляющая игры. Игрок начинает задумываться, как лучше расставить юнитов, кого поставить в передних рядах, а кого позади. И это одновременно с постоянными попытками остановить врага и не допустить его на свою территорию. Но даже если ваши труды увенчаются успехом, и из некогда грозной армии войска до вражеской базы добежит несколько пехотинцев — победу это вам не принесет. Уничтожить вражеский бункер и тем самым сделать вас победителем сможет только специальный зеленый фурунчик (непонятно только, как это ему удастся, не взрывчаткой же он начинен). И не думайте, что победа вам гарантирована, как только вам удастся настроить десяток танков и отправить в конце колонны несколько фурунчиков. Противник, несмотря на свою умственную отсталость, сразу же разгадывает подобные замыслы и несколькими бомбами быстро обращает ваши наполеоновские планы в прах. Вам придется постоянно отслеживать путь ваших войска и пресекать попытки противника посягнуть на воздушное господство.

Но сопроводить свой отряд воздушными силами до самого конца не получится, вскоре топливо и боеприпасы израсходуются, и вам придется возвращаться на базу. А противник только и ждет этого момента, чтобы быстро уничтожить добрую половину ваших войска и не оставить тем самым никаких шансов на победу. Так что надо отправлять в составе отряда пару-тройку ракетных установок, способных бороться с авиацией противника. Единственное, что огорчает: после запуска ракеты машина, которая ее везла, взрывается и второго выстрела, как вы появи-

маете, сделать уже не может. Также для борьбы с вражескими вертолетами можно попытаться захватить все заградительные аэрокатастры, расположенные на карте, для чего достаточно сбросить с парашютами несколько пехотинцев перед самым входом в бункер, к



которому призван аэростат. Правда, толку от этого мало, и без вашего непосредственного участия врага все равно не победить...

* * *

А, что-то я расписался. Пора заканчивать — и вспомнить, собственно, о той цели, ради которой писалась эта статья. Если вы еще помните, в самом начале я обещал разобраться в нелегком вопросе, способны ли старые игры приносить удовольствие или же они безнадежно устарели, и место им — на музейных полках. Скажу сразу, ничего у меня не получилось. Да и что могло получиться, если рас-



сматривать одну-единственную игру, пусть даже очень нелюбимую? Ничего. Нельзя судить об игре лишь по дате ее выпуска. Нельзя говорить, что игра плоха, лишь потому, что ее графика уже не вызывает никаких чувств, кроме тошноты. Чтобы оценить игру, в нее нужно играть, как я и делал в данном случае. В общем, буду считать, что моя задача выполнена хотя бы частично, если после прочтения этой статьи вы захотите полчаса своего времени посвятить АА.

SebastoKrat0rIII sebastokrator@ukr.net

БЛИЦКРИГ

Окончание, начало см.: № 05 (167)

МИК: «Первым делом, первым делом самолеты...» — вспоминается старая песенка. Техника в игре будет только наземная, или можно ждать и авиацию, и флот?

Г. Осипов: В «Блицкриге II» война идет по всем фронтам: на земле, на море и в воздухе, а это значит, что будут и авиация, и морские подразделения. Причем роль авиации значительно углублена, поэтому самолеты будут представлены аж пятью типами (штурмовики, истребители, бомбардировщики, разведчики и десантные самолеты). Управление самолетами также стало более жизненным — теперь им можно будет отдавать приказы так же, как танкам в первом «Блицкриге», то есть указывать пункты назначения, цели бомбардировки и высадки и т.д.

Кроме того, во втором «Блицкриге» вы можете рассчитывать и на поддержку с моря — вести обстрел береговых объектов, осуществлять высадку подкреплений, причем десантные баржи смогут перевозить не только пехотинцев, но и некоторую технику, и даже танки.

МИК: Будет ли в игре возможность управлять известными командирами или героями (к примеру, Жуковым)?

Г. Осипов: Известных героев не будет, но управлять командирами игрок сможет: при достижении нового звания ему будет даваться возможность назначить командира какому-либо роду войск. Опять же, командиры будут «штабными», то есть, возможности поуправлять непосредственно фигурами командиров на поле боя не представится. Иначе при потере командира во время боевых действий игрок практически наверняка стал бы переигрывать с последнего сохранения (ведь потеря командира означала бы невозможность получения подчиняемым ему юнитом дальнейших специальных умений) и игра потеряла бы часть динамичности.

МИК: Сколько всего юнитов смогут одновременно находиться на карте?

Г. Осипов: Точное число пока назвать не могу, но по текущим планам — около пятисот. Думаю, этого будет более чем достаточно для полноценного рубилова ©!

МИК: Расскажите немного, пожалуйста, о роли зданий в игре.

Разработчик: Nival Interactive
Издатель: 1С
Жанр: WWII-стратегия
Дата выхода: 3 квартал 2005 (перенесена)

Г. Осипов: Здания несут не только декоративную функцию, но могут использоваться в качестве укрытий и оборонительных пунктов для пехоты. Как следствие, засахивший в город танк теряет свои основные преимущества перед пехотой и может быть с легкостью ею уничтожен — особенно если пехота владеет специальным навыком ведения боя в городских условиях. Такая пехота сможет также «выбивать» другие юниты противника из городских зданий и кварталов и будет просто незаменима при взятии населенных пунктов.

МИК: Будут ли в игре ресурсы и, если да, то какие?

Г. Осипов: Ввести в игру ресурсы просили многие игроки, однако возможность «строить танки» не отвечает историчности, которой мы придерживаемся в играх серии «Блицкриг». Тем не менее, мы понимали, что наличие ресурсов откроет много новых стратегических возможностей, не говоря уж о том, что это несомненно добавит «интересности». Поэтому во втором «Блицкриге» мы построили систему подкреплений, которая более естественна в условиях второй мировой.

Выглядеть это все будет таким образом: на каждую главу игроку будут даваться определенное количество подкреплений и информация о доступных для вызова видах войск.

Предположим, всего 12 вызовов, доступны тяжелые танки и обычная пехота. Кроме того, на стратегической карте главы видны все миссии с указанием новых возможностей, которые он получит за выполнение каждой миссии, и количество миссий, которые игрок должен пройти, чтобы начать Финальное сражение. Исходя из всего этого, игрок выбирает миссии для прохождения и их последовательность.

Например, первой он может пройти миссию, которая даст ему новый тип подкрепления — скажем, штурмовую пехоту, а потом с ее поддержкой «брать» какой-то укрепленный объект в следующей миссии.

При этом, если типы войск для подкреплений становятся разнообразнее, то количество вызовов подкреплений на главу останется неизменным, и игрок сам определяет, сколько вызовов он потратит в каждой миссии. Совершенноными же вызовами он сможет воспользоваться в Финальном сражении, или использовать их для того, чтобы пройти больше миссий, чем это необходимо, чтобы получить больше возможностей.

Таким образом, игрок сам контролирует стиль и даже сложность игры, выбирает свой путь к победе, выстраивает свою стратегию. Немало способствует этому и углубленная ролевая система «Блицкрига II» — ведь, выбирая миссии, игрок сможет концентрировать



ся на тех, в которых будет активно задействован его любимый род войск, а значит, они будут способствовать более быстрому приобретению новых возможностей.

МИК: Графический движок носит «таинственное» название *Enigma Engine*. Чем оно обусловлено?

Г. Осипов: Хочу вас немного поправить — это не только графический движок, *Enigma Engine* — это движок игры в целом, то есть, ее технологическая основа. А это мелодичное и действительно слегка таинственное имя к движку мы подобрали после одного фильма. К сожалению, не помню сейчас его точного названия, но вся игра там строилась вокруг немецкой шифровальной машинки «Энигма». Нам показалось это очень символичным — ведь движок тоже своего рода шифровальная машинка — шифрует идею игры в программный код. А из-за своей открытой архитектуры наш *Enigma Engine* способствует самым глубоким модификациям, то есть способен осуществлять самые разные правки. Благодаря этому, а также благодаря суперпозиции 2D и 3D-технологий, которая обеспечивает высокое качество картинки и до сих пор актуальна, несмотря на начинающуюся эпоху полностью трехмерной компьютерной графики, мы лицензировали *Enigma Engine* сторонним разработчикам — на нем сейчас разрабатываются такие игры, как «Сталинград», «Карибский Кризис», «Первая Мировая», *Desert Law* и многие другие.

МИК: Как я понял, графика в игре должна быть просто отличной. Смена какамматических условий, дня и ночи... Что еще ожидается нас в плане графики?

Г. Осипов: Действительно, графике мы уделяем большое внимание, ведь хорошая визуальная составляющая очень способствует погружению в игру. Несмотря на то, что игра будет полностью трехмерной, красота и детальность картинки от этого не пострадают, как это часто бывает, а наоборот — все, что видела игра, отмечают, что выглядит она лучше оригинального «Блицкрига», построенного на слове 2D- и 3D-графике.

Многообразие пейзажей — от заснеженной деревеньки в сердце России до согретых солнцем джунглей Тихого океана, от пустынных просторов в песках Африки, до европейских городов — делает кампанию еще насыщеннее и интереснее, ведь на каждой карте можно воплощать новые тактические решения. Новые анимации, которых в игре будет добавлено очень много, наделат каждый юнит своим типом поведения, а все эффекты — от взрывов до волн прибоя — жизнью. В общем, «Блицкриг II» — это игра для стратегов, в том числе и с повышенными эстетическими требованиями.

МИК: Используйте здания и ландшафт в качестве укрытия» — это значит, что ландшафт будет разрушаемым, как и весь остальной мир?

Г. Осипов: Да, мы существенно повысили интерактивность окружающего мира. Трехмерный террейн позволит вам устраивать засады, совершать обходы и выполнять еще много других хитрых маневров, ведь стрелять можно будет только по линии видимости. Выстрелы и взрывы будут наносить соответствующий урон стенам зданий и другим объектам, бомбы — оставлять воронки на земле, а танки смогут валить деревья, заборы и мелкие постройки.

МИК: Будет ли в игре музыка? Если да, то какие мелодии мы услышим?

Г. Осипов: Разумеется, в игре будет музыка, и мы постарались, чтобы она способствовала атмосфере игры, которая, в свою очередь, воплощает дух второй мировой. В основном это симфоническая музыка, иногда в дополнении хора, настроение — героическое и немного тревожное. Вообще любую музыку очень сложно описать словами, поэтому если вы хотите иметь четкое впечатление о музыкальной стороне «Блицкрига II», посетите наш сайт по ссылке http://www.nival.com/blitzkrieg2_ru/files/, там выложено две музыкальные темы — «Русский бой» и «Америка против Японии». Как говорится, лучше один раз услышать, чем сто раз прочитать!

МИК: А мультиплеер? Как и где можно будет поиграть в «Блицкриг II» по сети?

Г. Осипов: По сети теперь можно будет поиграть с намного большим комфортом и с повышенным спортивным интересом. Мы

реализуем собственный мультиплеерный выделенный сервер с рейтинговой системой, на котором каждый сможет побороться за личное первенство! Кроме того, сервер сможет поддерживать командную игру, вплоть до 3х3 игроков. Вы также сможете сами выбрать, за какую страну и с кем играть — или же оставить выбор за нашим сервером.

Что касается режима мультиплеерной игры, то он также был немного пересмотрен. Целью мультиплеерной игры является захват и удержание ключевых точек на карте. Как и в одиночной игре, система подкрепления будет играть существенную роль в мультиплеере: игрок сам вызывает подкрепление, решая, какие именно рода войск могут оказать ему необходимую поддержку в каждой конкретной ситуации. Кроме того, захват ключевых точек ускоряет время прибытия подкреплений. Тем самым, создается новый уровень стратегического геймплея в мультиплеерном режиме, что, несомненно, внесет еще больше глубины и интереса в сражения против других *hom sapiens*.

МИК: Подробней, пожалуйста, о редакторе, в котором можно будет создавать карты, кампании и моды?

Г. Осипов: Редактор «Блицкрига II», как и оригинальной игры, позволит игрокам создавать собственные карты, миссии, главы и кампании, а также всевозможные моды. По-прежнему можно менять все характеристики и параметры.

Редактор будет таким же удобным в использовании, как и редактор первого «Блицкрига», кроме того, мы несомненно выпустим к нему подробный мануал — возможно, чуть позже реализа игры, но точно к тому моменту, когда геймеры пройдут игру хотя бы один раз и захотят воплотить свои собственные фантазии на тему второго «Блицкрига».

МИК: Помните, вы частенько радовали нас аддонами к оригинальному «Блицкригу». А как дела обстоят со второй частью?

Г. Осипов: Ну вообще-то, аддоны к первому «Блицкригу» разрабатывали не мы. Мы в некоторой степени принимали участие в разработке аддонов от CDV, западного издателя «Блицкрига», «Пылающий горизонт» и «Рокот Бури» — эти игры проходили у нас тестирование и контроль качества, и мы их локализовывали для нашего рынка. Ну и, конечно, мы помогали консультантами и другим разработчикам, включая наших игроков. Ведь удобный в использовании движок «Блицкрига» с открытой архитектурой способствовал появлению многих аддонов и от них.

Что касается второй части «Блицкрига», то уже сейчас известно, что английская кампания, которую мы изначально планировали как часть игры, скорее всего, будет выпущена отдельным аддоном. Возможно, будет и второе дополнение от «Нивала», но пока говорить об этом, пожалуй, рано. Точно можно сказать, что мы будем продолжать поддерживать всех сторонних разработчиков — как игроков студии, так и отдельных игроков-любителей.

МИК: Еще вы проводилось много конкурсов на лучший мод, карту и т.д. к «Блицкригу» под номером один. Будет ли подобная политика продолжена и во второй части?

Г. Осипов: Разумеется! Всевозможные конкурсы по нашим играм стали нашей доброй традицией, и мы непременно продолжим ее и со вторым «Блицкригом». Также хочется отметить, что победителей модо- и картостроительных конкурсов мы приглашаем к сотрудничеству — многие дизайнеры карт второго «Блицкрига» пришли в «Нивал» именно так, из конкурсов карт для «Блицкрига I».

МИК: Спасибо Вам огромное! Желаем Вам удачи в вашей разработке!

Г. Осипов: Спасибо большое! Удачи и вам. Надеюсь, интервью существенно дополнило ваши представления об игре и наши усилия были не напрасными. Peace!

Автор выражает благодарность компании Nival Interactive за любезно предоставленную информацию, а также лично Г. Осипову: А. Баклановой и Д. Колпакову, которые мужественно отбивались от электронных писем автора, бомбившего ими почтовые ящики «Нивала».

Владимир УСТРОЙ aka stalker stalker_evil@mail.ru

Видеохроники АТІ

Окончание

Окончание, начало см.: МНК №51 (161)
 Для АТІ 2003 год стал весьма успешным: компания впервые обошла nVidia по количеству продаж своих чипов. Но одновременно год выдавался и очень напряженным. Неудачный старт GeForce FX 5800 только заставил nVidia



ускорить «гонку вооружений», результатом которой стало появление GeForce FX 5900. Но вернемся к АТІ.

В самом начале 2003 года АТІ без официального объявления начала поставки графического процессора Radeon 9100. По сути, это была инкарнация Radeon 8500. Судите сами — Radeon 9100 (рис. 1) базируется на все том же ядре R200, поддерживает те же технологии. Новинка была удивительно дешевой — всего лишь на 10-20 долларов дороже Radeon 9000 Pro. Правда, выпускалось это «чудо» недолго, а жаль... (Интересно, кому это? — Прим. ред.).

Чуть позже, в апреле, были официально представлены чипы RV350, RV280 и, наконец, R350. Рассмотрим их по нисходящей...

Мощь...

Выходо мощного конкурента GeForce FX 5900, АТІ подготовилась заранее. Компания представила свое новое hi-end решение (R350 aka Radeon 9800) практически одновременно со своим основным конкурентом. Radeon 9800 (рис. 2) немногим отличался от Radeon 9700. Была оптимизирована работа с двусторонним буфером шаблонов (т.е. увеличилась производительность в играх, использующих динамическое освещение на основе буфера шаблонов). Еще одно новшество, связанное с пиксельными конвейерами, получило название **F-буфера**. Эта технология позволяла создавать неограниченные по длине шейдеры (но теория, как известно, порой рас-

ходится с практикой ☹. — Прим. ред.). Творения nVidia с шейдерами (технология CineFX 2.0) работали несколько хуже, хотя в реальных играх FX 5900 ничем не уступал, а частично и превосходил по производительности Radeon 9800.

Radeon 9800 производился в вариантах **Pro** (380/680 МГц, 128 или 256 Мб DDR или DDR-2 памяти соответственно), **не-Pro** (325/580 МГц, 128 Мб DDR памяти), **SE** (275-380/500-680 МГц, 128 Мб DDR памяти на 128 или 256-битной шине). Особым достоинством **Radeon 9800 XT** (чип **R360**). АТІ может сколь угодно долго доказывать, что это новый чип, но на самом деле это просто разогнанный до максимума Radeon 9800 Pro. Характеристики Radeon-а 9800 XT таковы: 412/730 МГц частоты чипа и памяти, 256 Мб DDR-памяти на 256-битной шине.

Считается, что Radeon 9800 Pro «зарулил» GeForce FX 5900. Лично я придерживаюсь другого мнения, но... это лично мое ИМХО.

(ИМХО редактора. На самом деле особенно в вышеописанной линейке стоит Radeon 9800 SE. Вас не удивляет, с какой это стати Radeon 9800 SE с частотой графического чипа 380 МГц и 256-битной шиной памяти с немалой частотой вдруг обогнали SE, да еще и продавали по «сниженным» ценам? А все потому, что этот чип был функционально хуже (!) всех остальных модификаций Radeon 9800, так как из 8-ми пиксельных конвейеров у него «официально» работало только 4. — Прим. ред.).

В сегменте видеокарт для пользователей «со средней толщиной кошелька» АТІ продвигала **Radeon 9600** (чипы **RV350**).



Как и в случае с Radeon-ами 9800, варианты этих видеокарт ничем не отличаются

друг от друга, кроме рабочих частот и еще пары мелких деталей. Все представители семейства RV350 имеют четыре пиксельных конвейера с одним текстурным блоком в каждом и два вершинных конвейера. RV350 — первый чип АТІ, выполненный по 0.13-микронному техпроцессу. Это позволяло снизить энергопотребление чипа и его тепловыделение, а также уменьшить размеры и стоимость изготовления. Все семейство 9600-х обладает поддержкой DirectX 9 и всех новых технологических фишек, предоставляемых им. Производился Radeon 9600 в вариантах **SE** (325/400 МГц чип/память, шина памяти 64 бит (и это автор называет мелкими деталями! — прим. ред.), просто **9600** (325/400 МГц, шина памяти 128 бит), **Pro** (400/600 МГц, шина памяти 128 бит) — (рис. 3).

Radeon 9600 XT (RV360) отличается от них ядром, созданным с применением low-k-дизайн-технологий. Это позволяло поднять час-



тоту чипа до рекордных 500 МГц при частоте памяти как у Pro-варианта.

9600-е до сих пор радуют геймеров низкими ценами и непохожей производительностью (это не относится к Radeon 9600 SE ☹). Короче, видеокарты получились очень достойные — с ними можно играть в новые игры и не бояться помереть с голодухи ☹... (Да, откладывать на новую видеокарточку всегда нужно в разумных пределах. — Прим. ред.)

...и мощи

Для нижнего ценового сегмента рынка АТІ представила чип **RV280**, известный также как **Radeon 9200**. Это все тот же Radeon 9000, к которому была «добавлена» поддержка AGR-8x. Производился Radeon 9200 в трех вариантах: **Radeon 9200 SE** (очень похож на издевательство над юзером), нормальный **Radeon 9200** и **Radeon 9200 Pro**. Зачем в наши дни выпускать SE-версию такой ви-

деокарты, я вообще не понимаю... Судите сами: частоты чипа/памяти составляют 200/333 МГц, шина памяти 64 бита DDR, объем памяти — до 128 Мб. Характеристики оставшихся двух моделей полностью



повторяют по частотам характеристики их «девятитысячных» аналогов.

В 2004 году были выпущены чипы **RV350LX** и... снова **RV280**. На первом базировалась линейка **Radeon 9550** — весьма «заторможенного» варианта **Radeon 9600**. Было представлено две модели, **Radeon 9550** (рис. 4) и **Radeon 9500 SE**. Частоты чипа составляли 250/400 МГц, но у **SE** шина памяти урезана до 64 бит по сравнению с 128 у нормальной версии.

На **RV280** канадцы выпустили супердешевое решение — **Radeon 9250**. Частоты у этой карты еще ниже, чем у **9200-й**, поэтому о современных играх с такой видеокартой можно смело забыть.

PCI-E'ная братия

Однако АТI выпустила не только вышеперечисленные решения, но и представила совершенно новую линейку своих чипов. Старшим здесь является **R420** aka **Radeon X800** (этот же чип для **PCI-Express** называется **R423**). Производится он при помощи 0.13-микронного тех-



процесса с использованием low-k-диэлектриков, так хорошо зарекомендовавших себя в **Radeon 9600 XT**. **Radeon X800** поддерживает **GDDR3**-память и множество новых фишек. Улучшены уже известные нам технологии: теперь к ним добавлена гордая приставка **HD** (**High Definition**): **Smartshader HD**, **Smoothvision HD**, **HyperZ HD**...

О назначении «предков» этих технологий я уже рассказывал (см. первую часть статьи, **МИК №51 (161)**), поэтому повторяться не буду. Из новенького появилась технология компрессии, основанная на сканировании карт нормальной (карты нормальной имитируют рельефность текстуры и дают возможность строить весьма реалистичные изображения, не увеличивая количество полигонов), получившая название **3Dc**. Она позволяет оптимизировать загрузку шины памяти видеокарты, практически избежав потерь в качестве пространственной детализации изображения. Шейдеры 3.0 не поддерживаются.

Производится **X800** в четырех вариантах. **Radeon X800 XT PE** (рис. 5) имеет 16 пиксельных (4 конвейера по 4 тектурных блока) и 6 вершинных конвейеров, частоты чипа/памяти 520/1120 МГц, шина памяти 256 бит, карточка несет на борту 256 Мб **GDDR3**-памяти. **Radeon X800 XT** отличается от предыдущего варианта лишь слегка пониженными частотами — 500/1000 МГц. **Radeon X800 Pro** имеет только 12 пиксельных конвейеров (число вершинных не изменилось), а частоты опущены до 475/900 МГц. Насчет **Radeon X800 SE** у меня есть сомнения — я недавно слышал, что он относится к категории «бумажных» видеокарт, то есть так и не увидев свет ☹... Впрочем, не поручусь.

Спустя месяц канадцы произвели на свет решения для платформы «среднего» и «слабого» уровней — **Radeon X600** и **Radeon X300**.

Radeon X600 (рис. 6), чип которого именуется **RV380**, выпускается исключительно для шины **PCI-Express**. Выпускается он по 0.13-микронной технологии; имеет 4 пиксельных и два вершинных конвейера. Частоты чипа/памяти составляют 500/740 МГц для **X600 XT** и 400/600 МГц для **X600Pro**. Объем памяти — 128 или 256 Мб, шина памяти **DDR** на 128-битной шине.

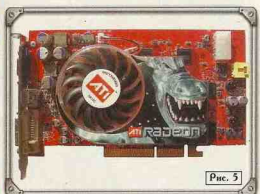
Radeon X300 (**RV370**) практически ничем не отличается от **X600**-го, он тоже поддерживает только **PCI-Express**-шину, имеет такое же число конвейеров... Только вот частоты упали до 325/400 МГц (а у **SE**-модели еще и шина памяти урезана до смехотворных 64 бит). Зато техпроцесс более новый — 0.11-микронный.

По сути, **Radeon X600 XT**, **Radeon X600 Pro** и **Radeon X300** представляют собой линейку 9600-тых Radeonов, перенесенных на новую **PCI-E**-шину (непонятно лишь, кому они там нужны — они не выдерживают конкуренции с другими решениями для **PCI-Express**, находящимися в той же ценовой категории). (По большей части это все-таки касается, я бы сказала, **X300**. — Прим. ред.)

В октябре АТI представила **Radeon X700**, который стал своеобразным ответом на кар-

точку **GeForce 6600**, незадолго до этого представленную **Nvidia**. **Radeon X700** поддерживает все фирменные технологии **Radeon** а **X800**-го, но имеет всего восемь пиксельных конвейеров и шесть вершинных, а также шину памяти, урезанную до 128 бит. Естественно, у него и более низкие частоты, которые составляют 475/1050 МГц для **Radeon X700 XT**, 420/860 МГц для **Radeon X700 Pro** и 400/700 МГц для **Radeon X700**. Карточками поддерживается исключительно шина **PCI-Express**. Производственная выдешек находится на весьма высоком уровне как для среднего класса.

Под конец 2004 года АТI шипки официально представили новое hi-end-решение — **Radeon X850**. Архитектурно он ничем не отличается от своего предшественника, однако более тонкий (0.11-микронный) техпроцесс позволил немного повысить частоты. **Radeon X850** представлен тремя моделями: **Radeon X850XT Platinum Edition**, **Radeon X850XT** и **Radeon X850Pro**. Частоты стар-



шей модели составляют 540 МГц для чипа и 1180 МГц для **GDDR3**-памяти. Про остальных членов семейства ничего не знаю (кроме того, что поддержка шейдеров третьей версии по-прежнему отсутствует). Выпускаться **X850** будет как для шины **AGP**, так и для **PCI-Express**.

На сегодняшний день **Radeon X850** является последним продуктом АТI, следовательно, настало время заканчивать мое слегка затнувшееся повествование...

О сериях **Radeon Mobility** (видеокарты для мобильных компьютеров) и **FireGL** (решения, оптимизированные для работы с пакетами 3D-моделирования) я рассказывать не стану, так как информацией о них не обладаю. Может быть, позже... Серия **All-in-Wonder** отличается от обычных выдешек только наличием интегрированного **TV**-тюнера и видеовыхода вместе с видеовыходом, а чипы АТI для материнских плат вообще не относятся к тематике данной статьи ☹. Кстати, интересно, что же канадцы противопоставят в ближайшем будущем **SLI**-режиму от **Nvidia**? Может быть, плату с двумя чипами **X850**? Хотя... Как бы там ни было, все это на руку нам, покупателям. (Боюсь, для того, чтобы купить двухчиповую плату на базе **Radeon X850**, надо будет обладать рукой и очень широкой распальцовкой ☹. — Прим. ред.)

КОМПАНІЯ "МУЛЬТІТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY



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

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



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

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



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

Керсары III



Чотири великі морські держави минулого ведуть боротьбу за панування в Карибському архіпелазі. Бажаючи заручитися підтримкою досвідчених мореплавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Йди на службу однієї з країн або стань вільним головорізом. На тебе чекає великий, сповнений небезпек і пригод світ, який живе власним життям і постійно розвивається, видовищні морські битви, дні і місяці нелегкого шляху в погоні за багатством і славою. Досліджуй безкрайні морські простори Карибів, борися зі штормами, бери на бордаж найкращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії – ти сам господар своєї свободи. І якщо ти спритний і хитрий, хоробрий і рішучий – можеш не сумніватися: Архіпелаг буде твоїм!

© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені
© 2004 Акелла. Всі права захищені

1C
ФІРМА - 1C
АКЕЛЛА