

18-19

180-181

2

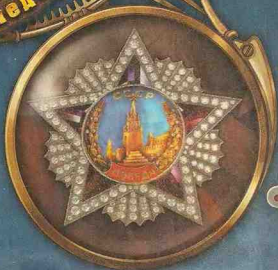
2005

Май

Еженедельник

стр.12

ДЕНЬ
ПОБЕДЫ II



стр.16



Crazy итербасто

стр.22

Crazy House™

PROJECT: стр.18

SNOWBLIND



ШОСТИЙ МІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ,
СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

5-7 травня

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»

головний
інформаційний
спонсор

ITC PUBLISHING



генеральний
інтернет-провайдер

RACO



спонсори конкурсу
WEB-дизайну

Internet UA

WebDesign

інформаційні спонсори

МОЙ

COMPUTER



HARD-YOFT UA

Бізнес



медіа-партнер

СодіПресс

СНП



ОРГАНІЗАТОР

Виставковий центр «Одеський діалог»
вул. Морзівська, 7, офіс 1,
м. Одеса, 65014, Україна



тел./факс: (0482) 37-17-37,
(048) 726-64-94
E-mail: org@hi-tech.com.ua
www.hi-tech.com.ua

3-й МІЖНАРОДНИЙ

КИЇВСЬКИЙ
ФОТОЯРМАРОК
2005



ПРОФЕСІЙНА І АМАТОРСЬКА ФОТОТЕХНІКА
ФОТОМАТЕРІАЛИ І АКСЕСУАРИ
ЦИФРОВА ФОТОГРАФІЯ
ПРИКЛАДНА ФОТОГРАФІЯ І ФОТОПОСЛУГИ
СЕМІНАРИ І МАЙСТЕР-КЛАСИ
ФОТОВЕРНІСАЖ
КОНКУРСИ АМАТОРСЬКОЇ ФОТОГРАФІЇ
ФОТОКОНКУРС «МІЙ CANON»

19 >>> 22 травня

МІЖНАРОДНИЙ ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР
КИЇВ, БРОВАРСЬКИЙ ПР., 15 (м. «Лівобережна»)



Організатори:
ITE / Premier Expo, ІВЦ «Реал»,
Гільдія рекламних фотографів

Інформаційна підтримка:
Digital Photo & Video Camera,
Foto & Video, Mobile News, T-3,
Мой Компьютер, МИК,
Фотомагазин, Цифровое Фото

Інтернет-підтримка:
minilab.com.ua, hi-fi.ru

Дирекція:
тел./факс: +380 (44) 491 4160
e-mail: p.tarasov@pe.com.ua

www.pe.com.ua
www.real-fair.ru

ВНИМАНИЕ!!!

2-80

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

- Винница
- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ угод Коцюбинского и Ленинградской
- Днепропетровск
- ✓ Киоски «СВ-почта»
- Донецк
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освободения 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», останочный комплекс

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

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
- Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костантина, 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.postna.kiev.ua, www.bltz-post.com.ua, www.lak.kiev.ua, и для платежей зарубежная — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ТРАВНІ 2005



1-Й ПРИЗ -
Flash USB 512Mb USB 2.0
(Samsung)

2-й ПРИЗЫ -
Creative Vibra +FM ISA
MediaForte Xtreme 4.1,
DVDAudio+FM

3-й ПРИЗ -
10 дб в Інтернеті
(акція!)

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

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

Список статей

L.A.V.R.

Swashbucklers: Legacy of Drake, стр. 7

Гнат БУРМА

CITIZEN ZERO, стр. 8-9

Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK

Игроград 2005, стр. 10-11

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka OzOn

«День Победы II», стр. 12-15

Shrike

Freedom Force vs Third Reich, стр. 16-17

Morte@Shaman.AD

Project: Snowblind, стр. 18-20

The Reloader

Coffee Тусоон, стр. 21

Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK

Crazy интервью, стр. 22-23

Аллан Кармин

Ролевые Игры, стр. 24-25

Раздача слонов, стр. 26

Владимир СИРОТА

Перекуем мечи на секиры! стр. 27-29

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Кто не знает о Pray?

Действительно, кто не знает об этой долгоиграющей пластинке? Тогда продвинутых геймеров прошу не беспокоиться и спокойно попить пивка, а танкисты-опаи (те, кто и сейчас в танке) пусть внимательно слушают.

Pray — проект большой и амбициозный, но настолько же растянутый во времени, как S.T.A.L.K.E.R., «Дюк Ньюком Форева» и подобные им. Игра в чем-то схожа с DOOM (третьим), в чем-то со знаменитым сериалом X-files, в чем-то с мистическим-шаманским RPG, но данный продукт все-таки шутер.

Жил не тужил себе в племени чероки маленький индейский мальчик Хока... то есть, не в самом племени, просто корни у него были индейские. А так — обычный американский парень, мечтающий вылезти из дыры прерий, перебраться куда-нибудь в Нью-Йорк или Фриско (Сан-Франциско), но мере сил заблудившись в своей девушке Дженни, которая, к слову, куда более консервативна и любит ту «маленькую родину», в которой родился.

За что боролся, на то и напоролся. Однажды простой индейский парень Хока меняет место жительства, но не по своей воле. Хока забирают маленькие зеленые человечки, чтобы погрузить на свой большой зеленый мегаклатовский крейсер и подвергнуть... чему-то там... По ходу инюпланетяне полностью аннигилируют родную резервацию Хока, вместе со многими родными и близкими людьми. Само собой, некоторые выживают, но оказываются в том же крейсере. Само собой, выживает и девушку Хока — аналогично похищенную.

Что делать простому индейскому парню, когда какие-то зеленые козлы вырезают твою деревню и похищают твоих любимых людей? Правильно, вот поэтому и шутер!

Причем, шутер на движке DOOM III!

Спросите, а чем занимались разработчики все предыдущие время, пока не появился вышеуказанный движок? Придумывали разнообразие фич!

Фича номер один — аналог Сумрака или тонкого мира (Kult), с той только разницей, что путешествует и сражается с монстрами твоей души, а тело в это время валяется на территории инюпланетного крейсера... Первая интересность, не так часто используемая в шутерах — теперь главный герой может сражаться на двух уровнях (физическом и астральном) одновременно. Правда — помните «Матрицу»? — пока ты крошишь астральных ищадий, тобой могут пообедать монстры чисто физические. Зато Хока сможет проходить сквозь стены, подкрадываться к врагам и пугать в них из астрального индейского лука — и просто развешивать местность. В общем, довольно удачный ход, вносящий дополнительную динамику.

Фича номер два — смерть героя означает не полную смерть, а собственно, переход на тот же астральный уровень, где, полокашматив парочку-другую монстров, наш герой заслуживает обратный билет в физический мир и, соответственно, в свое тело. А вот это уже немного спорно. Значит, вышел в транс — получишь спецспособости. Умер — тоже получишь спецспособости! Тогда, возможно, умирать выгодно? Или это некий «злой» астрал — вариант зоны или штрафбата?

Само собой, большому кораблю — большой портал. Порталов внутри инюпланетного чуда будет множество и, как обещают разработчики, обойдется без долгих загрузок при перелете из локации в локацию. Также обещают «раздвинуть» тесные думовские коридоры, сделав пространство более светлым и обширным. И еще обещают продвинутый AI у монстров (а кто его не обещает?), хождение по потолку и множество различных транспортных средств.

А вот что для шутера в новинку, так это любовная составляющая сюжета. По непроверенным и непроверенным слухам, отношения Хока и любимой Дженни будут присутствовать в сюжете не для галочки: сомнения, страхи, мотивация героя повлияют на его способности. Способности настоящего индейца чероки. Чтобы погрузиться в загадочный мир индейского мироощущения, разработчики перелопатили гору литературы и, подозреваю, выезжали в резервацию.

Об оружии известно мало. О монстрах чуть больше: они разнообразны и смертоносны — от генетических мутантов до кибердемонов. О дате выхода не известно прак-

тически ничего, но сквозь решетку вентиляционного люка просачиваются слухи, будто игра увидит свет на сломе 2005/2006 года.

Будем посмотреть на попытку Human Head Studios создать очередной шедевр. Или все же...

Будем посмотреть.

А о Prince of Persia 3 все знают?

Не о том, который темный, а о том, который светлый... Ах, вы и о темном не знаете? Ну, тогда поздравляю вас и заодно себя, потому что мы сидели в одном танке...

Раздвоился, короче, наш Принц Унгитозика Песок Времени, но тем самым накликал на наш мир какую-то новую напасть и раздвоился... На темную сторону Силы и на обратную сторону Силы, то есть светлую. И бежать ему (светлому) теперь по Вавилону, спасаясь от орд неисчислимых врагов и самого себя (темного)...

В целом, информации пока немного — ЕЗ на носу, там обычно козыри и выкладываются! — зато дополнительно известно, что у Принца Персии (светлого) появится хакер, которым можно будет арканить врагов, а у Принца Персии (темного) обнаружится удивительный мистический крюк на веревке, предназначенный для того же, но в более грубой форме.

И, конечно же, старые песни о вечном: акробатика, физика, AI врагов, анимация и пр. станут еще более совершенными.

На ЕЗ, все на ЕЗ!

А вот об этом Вы точно не знаете!

Ну, о том, что Majesco выпустила красочную и жутко психологическую аркаду с элементами адвенчуры — Psychonauts.

Повествующую о жутко безумном профессоре, который начал похищать жутко способных молодых людей из учебного лагеря Psychonauts. Зачем это надо профессору — неизвестно, сумасшедший, он и есть сумасшедший. Видимо, для своих жутких экспериментов.

Но не знал профессор о существовании некоего парня по имени Риз, обладающего жутко паранормальными способностями, позволяющими проникать в чужое сознание и сражаться с чужими же кошмарами. Естественно, жут-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

ками. И побеждать их в жутком одиночестве. Именно ему и будет поручена миссия — проб-

Шо, опять?!

Н у, о таких вещах, как «Дюк Фаревыч» и «Серьезный Сэм», думаю, вы уже и слушать устали. Тем не менее... Take-Two Interactive Software анонсирует полномасштабный проект **Serious Sam 2**. Над вторым «Сэмом» работают хорваты из **Croteam**, причем движок Serious Engine 2, если верить разработчикам, позволит создать более чем в стократ детализованные модели, огромные, густонаселенные локации и противников с АИ выше, чем у Шерон Стун. А если не верить издателям?



ратся в мозг профессора и разрушить его коварные планы (вместе с мозгом?).

По ходу продвижения наш главный герой будет постигать тайны владения телекинезом, ясновидением, искусством невидимости и пирокинезом. Посему, в 10-ти из 13 уровней (а именно столько Резу придется путешествовать по большим мозгам профессора) парень должен будет чувствовать себя вполне комфортно. Хотя... можно ли чувствовать себя комфортно в мире, возвращенном человеком, которого наверняка обижали в детстве, настолько кормили манной кашей, который оттого затаил злобу на всю вселенную?

Как ни странно, но юмор в игре обещает присутствовать. И его будет много. Ясное дело — черный. Удивлены? А то, что во главе данного дебютного проекта Double Fine Productions стоит **Тим Шафер** (Grim Fandango и Full Throttle), вам ничего не говорит?

Если говорить честно и открыто, то данную аркаду я жду с гораздо большим нетерпением, нежели большинство супер-пулпер-мега-проектов, в которых графика настолько скрупулезная, что видно молекулы воздуха, а ИИ монстров гораздо выше, нежели у самих разработчиков (по словам тех же разработчиков).

Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
ВЖИВНЫХ
Компьютер, комплектующих
та периферии

МОДЕРНИЗАЦИЯ

ул. Выборгская, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

залось бы, зачем замахиваться на тему, раскатанную вдоль и поперек и, кажется, уже начинающую набивать оскомину у среднестатистического любителя компьютерных игр?

Но ведь это же Relic Entertainment! А значит, у них должно получиться гораздо лучше, нежели у всех разработчиков BMB вместе взятых! По крайней мере, канадцы очень стараются. Ибо вкладывают в создаваемую Company of Heroes всю душу и даже немножко больше.

Прежде всего графики. Не знаю, сколько душ продали разработчики в обмен на революционные изменения в данной игровой отрасли, но по их утверждениям, прорисованы бойцы до малейших деталей, до маскировочных сеток на касках, погон и пыльников на форме. Более того, обещают чуть ли не уникальную графику каждого из юнитов (!!!)

Повреждения — и снова стремление к полному реализму. Оторванные в ходе арт-обстрела конечности будут валяться на земле рядом с их хозяевами, вонющими и катающимися по земле... Тут без комментариев — такое надо смотреть. Но не всем. Слабопервым не надо.

Далее. Физика окружающего мира — деформировать ландшафт можно как угодно и сколько угодно. Дыры до центра Земли с помощью целенаправленной бомбардировки в одну точку вы, конечно, не пробьете, но сделать из леса деревянно-лиственное месиво вполне возможно. И АИ противников, кстати, сможет мгновенно приспосабливаться к изменяющимся условиям. Т.е. если точным артиллерийским попаданием разрушило здание, враг быстро сообразит и устроит себе укрытие в его руинах.

Моральный дух войск. Если вы решите погнать солдат под ураганный огонь, храброе войско, скорее всего, не будет ложиться штабелями на вражеских высотах, а попытается найти укрытие, или в лучшем случае займет горизонтальное положение.

И наконец, огромный ковш дегтя в эту бочку меда. Как думаете, где развернутся основные баталии? Правильно, в 1944 году, в Нормандии, при высадке союзнических войск! Именно в этом эпохальном сражении, являющимся единственным и безусловно переломным во всей истории BMB.

Нет, никто не преуменьшает союзнической высадки и ее роли в войне... Но все же есть проблема, и даже храбрости στα тысяч солдат, погибших, спасая рядового Райана.

Первая попытка спасти всех Райанов вместе взятых ждет (не нас!) на ЕЗ, на стене THQ.

Тогда остается только дожидаться осени 2006 года, когда «Серьезный Сэм 2» во всем своем великолепии обрушится на PC и Xbox'y геймеров.

Те же, кому совсем невтерпех, могут идти на... Правильно, на ЕЗ, где и будут показываться зачатки нового «Сэма».

Ух, скорее бы ЕЗ бы!

А об этом вам и знать не надо!

В ыходит новая (двенадцатая) серия неутомной «Нэнси Драй» от **Her Interactive** — **Secret of the Old Clock**.

А в планах разработчиков еще одна — **Last Train Blue Moon Cry**. Какой такой интерактив будет делать в тринадцатой серии сама Нэнси Дра, и чем закончится очередное расследование для черной системы изнеженного геймера — пока не известно.

А вот об этом знать надо!

Relic Entertainment, известная геймерам по **Homeworld** и **Impossible Creatures**, решила замахнуться на стратегию, повествующую о событиях второй мировой. Ка-

А в это можно рубиться тысячами!

Конан возрождается, медленно, но верно. Теперь уже в онлайнном варианте. Собственно, сам Конан к хаосу, в который погружается Активния в данном MMORPG, совершенно ни при чем. Более того, он старался приложить все силы, чтобы этого не случилось. Но Конан с мечом и Конан на троне — две большие разницы. И осмелевшее Древнее Зло, поменяв памперсы после очередной вбузочки, снова вылезает на свободу, дабы творить неподобства. Один Конан уже не справится, теперь вся надежда на простого геймера, который, если ему дать хороший арт, и коня на скаку оставит, и левел по ходу возьмет.



Что же ожидает нас в *Age of Conan — Hyborian Adventures* такого, что может привлечь, или хотя бы поспирить с Guild Wars, WoW и иже с ними?

Поспирить могут сингловые миссии, которые будут выдаваться игрокам. Поспирить может технология *Real Combat*, позволяющая в реальном времени четко рассчитывать удары колющими, режущими или дробящими оружием. То есть, если ты попал врагу по руке мечом, то это не значит «минус 10 HP», а значит — «пет руки».

Поспирить также может возможность набирать себе соратников не только из живых игроков, но и из NPC. И красивой графикой... И звуком 7.1! И еще тем, над разработкой игру знают онлайнщики из *Fancom*... (Лучше бы Dreamfall доделали, и секс-модели!)

Ну и первыми, кто увидит данный многопользовательский продукт, будут участники и посетители... Ну, вы уже поняли, кто.

А это можно будет посмотреть!

Аж ожадился. Голливуд снимает блокбастер по мотивам известнейшего сериала *Silent Hill* (Не сказал бы, что бюджетом в 50 млн. долларов кого-то можно удивить, но...)

На главную роль (Хезер?) приглашена *Рада Митчелла* («Черная Дыра», «Телефонная трубка», «Гнев»). Кроме того, над картиной работают *Джефф Ву* (не путать с Джоном Ву!) и *Себастьян Прансер*, съевшие одну собаку на мистических боевиках («Братство волка»). На широкий экран фильм обе-

щется выйти в 2006 году, когда подутхнут страсти по Анакену Скайуокеру и Антону Городецкому.



Что-то она как-то непохожа на Хезер, эта Рада...

Тихий огонек моей души

Альнбойшники отнюдь не обделены вниманием игровостроителей. *G5 Software* работают над стратегией *Hard Truck Trucoop*, которая охватывает период с 1960 года и по сегодняшний день. И все в данной стратегии, конечно же, посвящено грузовым перевозкам.

Свою транспортную империю, как это зачастую бывает в подобных играх, предстоит начинать с нуля: заниматься обучением водителей, развивать инфраструктуру, покупать транспорт, давить конкурентов и прочее, прочее, прочее.

Действие разворачивается на территории Америки, потому закупить для своей фирмы КАМАЗы вряд ли получится, хотя, чем черт не шутит... Зато те 30 моделей, что пред-



лагаются геймеру, проработаны до мельчайших деталей и полностью повторяют свои прототипы.

Ясно, что большое внимание уделяется экономической модели Соединенных Штатов и изменениями в этой модели на протяжении более чем сорока лет. Для миссий используются реально существующие регионы США с узнаваемыми городами и строениями. Каждому историческому сценарию соответствует свое уникальное окружение, характерное для данной местности и промежутка времени.

А если кто хочет давить не виртуальным, а очень даже реальным конкурентов — пожалуйста. Предусмотрен мультиплеер с поддержкой до четырех игроков. Все это экономическое счастье планируется в трехмерности. Выход на большую дорогу... то есть, релиз — в ноябре 2005 года.

А это можно пощупать!

Не так давно в продажу поступили две игры от «Нового Диска». Во-первых, *RPG Sudski*, переносящая нас в страну Хаскиллию, страдающую от нападения агрессоров. Для поддержания последнего рубежа обороны — силового поля вокруг дворца — нужны кристаллы. За кристаллами организуется экспедиция...

Радость и на улице поклонников авантюризма *Black Mirror* — появилась таки *Nibiru: Messenger of the Gods*. Судя по скриншотам — один в один *Black Mirror* (разработчики те же). А это значит — и на моей улице радость... Злобная такая, гаденская радость, замешанная на древних майя, секретных тоннелях, Третьих Рейхах, пришельцах и остальной штампованно-мистической лабуде — и еще на косоугольных 3D-персонажах...

Очень хочу ошибиться в своих ожиданиях, а потому иду покупать эту самую «НиБуРу»... Или все-таки Буру? Инсталл покажет.

А это рано или поздно должно было произойти

Sony Online Entertainment, видимо, насмотревшись на подвиги русскоязычного браузерного онлайн-проекта «Бойцовский Клуб», решила потрогать виртуальным оружием и объявила о скором открытии сервиса *Station Exchange*. Теперь любой игрок, предпочитающий *EverQuest 2* другим онлайн-играм, может купить понравившийся ему артефакт за довольно некрутую сумму. Ресурсы перепродажи шифтов, мечей, колулат, особенно горячих фреймболов и прочих атрибутов рыцарей и магов была полулегальной, и за это нередко банили. Но желание иметь ружько, стреляющее вдвое дольше соседского, обычно пересиливает страх перед блоком... И тогда ребята из SOE мудро решили: «Если что-то нельзя запретить, значит, это нужно разрешить!»

И хотя SOE видя во весь голос объясняют данное решение желанием прикрыть полулегальные мошеннические рынки торговли виртуальными побрякушками, вполне понятно, что, легализовав сей, по самой своей сути, мошеннический бизнес, они не исключают страх перед блоком...

Самой собой, подобное легальное внедрение артефактов вдобавок всего ударит по игрокам, привыкшим благодарить не за счет «+10 к дамадкам», а благодаря тактике, умению предугадывать поведение противника и воспользоваться его слабыми сторонами.

Что ж, сколько от реальности в онлайн не беги, но она следует по пятам и постепенно загребает своими коммерческими лапами этот островок романтических фантазий.

По предварительным оценкам, сегодня полуподпольный рынок MMORPG-обмена тинет на 200 млн. долларов.

Что ж, как говорится, кесарю кесарево, а лаварю лаварево. Там где есть амбиции, там есть и деньги, там где есть большие деньги — честь отсутствует по определению.

Одно обидно: совершенству нет предела, как и глупости, но глупости, к сожалению, имеет делов-апы.

Разработчик: «Акелла»

Издатель: пока неизвестно

Жанр: Action/adventure/sailing sim

Системные требования: примерно как у «ПКМ»

Дата выхода: не указана

L.A.V.R. l.a.v.r.27@mail.ru

Swashbucklers Legacy of Drake

Кто из вас в детстве не читал историй про пиратов, кто не мечтал быть одним из тех отчаянных парней, готовых из-за бочки рома и сундука с золотом отправиться на край света и перегрызть глотку хоть самому морскому дьяволу? Думаю, немало таких. Конечно, со временем мы вырастали и становились такими «скучными» юристами, экономистами и даже журналистами, а о пиратской романтике, равно как и о несметных сокровищах, приходилось забывать. Некоторые же шли в разработчики, придумывая свои миры со своими персонажами и приглашали в них нас — обычных людей. Конечно, некоторые из этих миров были настоящим адом, и пребывание в них больше получалось приравнивалось к подвигу. Но некоторые славились своей красотой и привлекательностью, и в них действительно хотелось жить. Именно такими играми были *Корсары* и «Пираты Карибского моря», проекты известной российской компании «Акелла». Первый проект — практически шедевр, второй — просто хорошая игра, но тем ни менее оба они привлекли наше внимание и заставили пройти их до конца.

Но вот, эти игры уже пройдены и даже позабыты, а разработчики анонсируют сразу... три игры, так или иначе связанные с пиратами, морем и сокровищами. Жанр, заметьте, схож — смесь action'a и адвенчуры плюс... м-м-м, имитатор деятельности капитана парусного корабля, в простонародье — sailing sim. Среди них, помимо «Корсаров 3» (в дедичестве — «Корсары 2») и «Одиссеи капитана Влада», фигурирует проект под названием **Swashbucklers: Legacy of Drake**. Скажу сразу, в первую очередь меня интересовало не то, из чего состоит эта разработка, а то, чем, собственно, она будет отличаться от других похожих игр, разрабатываемых «Акеллой»? Похоже, что на этот вопрос мы получим ответ только после релиза, ну а пока я предлагаю вам познакомиться поближе с этим, несомненно, интересным проектом.

И еще раз о пиратах...

У все-таки стратегия разработчиков понятна: если в «Корсарах» упор был сделан на многоплановость — вы могли не только сражаться в море, на воде и на суше, но и заниматься торговлей, продвигаясь дальше и дальше по сюжету, чтобы разгадать тайну своего отца, — то в «Одиссее капитана Влада» упор приходится на экшен, то есть основным занятием становится битвы, как морские, так и наземные. «Головорезы» же — что-то среднее, акцент сделан на атмосфере приключения, торговлю же прикрутить не удалось, ну и ладно — чем богаты, тем и рады. Подобный расклад уже использовался ребятами из Ascaron, выпустившими аналогичный веер продуктов: *Port Royale* — очень добротную стратегию-микс, *Patri-*

cian — то же самое, только с упором в торговлю, и, наконец, *Tortuga*, основным развлечением в которой были морские баталии. Этот ход оправдал себя на все 100%: все игры были хороши, все нашли своих фанатов. Возвращаясь к теме, хочу подытожить: геймплейные отличия в «проектах-близнецах» все-таки есть, хотя и незначительные.

Главное переходим к сюжету. На этот раз нам выпала судьба сыграть роль некоего Абрахама Грея по кличке Соловей. Абрахам молод, амбициозен и полон надежд, ведь недавно правительство США выдало ему каперский патент. Однако на дворе 1812 год, и в водах Карибского бассейна снова бушует война, на этот раз между Великобританией и молодой американской республикой. Но Соловью не до этого, ведь его заветная мечта — сокровища великого пирата Френсиса Дрейка, некогда бывшего грозой морей и ужасом торговых судов. Все наше приключение завертится вокруг этих богатств — и, конечно же, нам придется потопить не один десяток кораблей на пути к победе. Задания не сводятся к банальному генериду (хотя и такие тоже будут), все-таки перед нами как-никак приключение, а оно должно быть захватывающим и интересным. Думаю, мы получим немало адреналина, проникнув во вражеский форт с целью саботажа или, допустим, совершая побег из тюрьмы. Учитывая временные рамки игры, стоит заметить, что морские сражения будут слегка отличаться от «классических», ибо, как заверяют разработчики, у нас появится возможность использовать последние изобретения — например, пушку Гатлинга (хотя, на самом деле, она была изобретена в 1862 г.).

Если начинать разговор о технической стороне проекта, то здесь можно найти ма-а-ленький недостаток — вся игра создается на всеми «любимом» движке *RenderWare* версии 3.6, а это значит... что требования к «железу» будут щадящие. Плеваться кислотой не стоит, все-таки картинка неплоха, а ПК нового поколения есть не у каждого геймера. О звуковом сопровождении волноваться не стоит, так как «Акелла» его делает всегда на уровне, а вот саундтрек снова будет оркестровым. Стоит еще упомянуть, что помимо стандартного вида из-за спины будет еще «сладящая» и «драматическая» камеры.

И напоследок несколько традиционных слов про мультиплеер — его не будет.

Вывод

Похоже, «Акелла» решила подзаработать штамповкой клонов на пиратскую тему, играя на чувствах фанатов первых «Корсаров» и «Пиратов Карибского моря». Искренне надеемся, что это не так, и ждем... нет, не релиза — следующих откровений разработчиков.



Гнат БУРМА

CITIZEN ZERO

Разработчик: Micro Forte
Издатель: не известен
Жанр: MMORPG (massive multiplayer online role-playing game)
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: июль 2005

Джентльмены, смею вам напомнить, что благодаря доброй воле компании «Юнайтед Милитари Индастриз» вы обрели сей тихий уголок и наконец смогли стать на путь истины и раскаяния. Жалкие и никчемные жизни подонков и психопатов здесь имеют ценность — нигде больше, даже на самых задворках Галактики, от Норада до Ксантиспы-6, за них не предложат и ломаного гроша. Нишь и чертовщина всего рода человеческого, умело и терпеливо отобранная Министерством юстиции по всем освоенным нами мирам, была собрана здесь, на Тифроне, исправительно-трудовой колонии открытого типа. И я спрашиваю вас — для чего? Быть может для того, чтобы инициировать межрасовый конфликт?

* * *

Micro Forte — темная лошадка. Мало кто знает, что в ее австралийской «колонии» вот уже несколько лет ведутся работы над весьма интригующим проектом **Citizen Zero**. В мае 2000 года на выставке Electronic Entertainment Expo в Лос-Анджелесе этот коллектив анонсировал довольно амбициозную технологию BigWorld («Большой мир»), тем самым изрядно встряхнув бонз и воротил гейм-индустрии. Еще бы! Ведь демо-ролики Citizen Zero не предлагали на рассмотрение широкой тамошней общественности, а тайком от всех были предложены виднейшим надательским домам и компаниям разработчиков. С чего бы такая конспирация? У Micro Forte есть ответ. Концепция планируемой игры, кроме совмещенных элементов командного экшена и классической RPG, обещает внести подлинную «массивность» в тот продукт, что порой ошибочно именуется Massive Multiplayer Online RPG.

Дело в том, что парни из Micro Forte не собираются создавать множество шардов для Citizen Zero. Оказывается, их технология делает возможным сосуществование от 10000 до 500000 игроков на одном-единственном шарде. А потому BigWorld прекрасно вместит полсотни тысяч игроков, тем самым давая зеленый свет доселе невозможным массовым игровым мероприятиям, будь то виртуальное собрание клана, коллективное наблюдение за спортивными соревнованиями или же масштабное эпическое сражение. Кроме того, технология BigWorld позволяет с легкостью создавать впечатляющие трехмерные онлайн-миры для следующих платформ: PC, Sony PlayStation 2 и X-Box. А это уже хороший задел на будущее. Если Citizen Zero окажется удачным и прибыльным продуктом, обязательно найдутся и покупатели на его движок.

ТИФРОНСКИЙ ДЖАЗ

Действие игры происходит на планете Тифрон, что на границе изученного человечеством космического пространства. Здесь, среди неприступных скал и глубоких ущелий, на границе вековых льдов и бескрайних пустошей была построена исправительно-трудовая колония для содержания в ней отъявленных негодяев, безжалостных убийц и несправных социопатов. В качестве обязательной меры безопасности всем заключенным, имевшим неосторожность попасть на Тифрон, удаляют все воспоминания и имплантируют чип, ограничивающий свободу действий и передвижения. Аватар игрока не станет исключением. По крайней мере до тех пор, пока поведенческий чип будет исправно работать.

Нормальное течение событий прерывается рядом необъяснимых происшествий, которые впоследствии получают название «кризис». Все начнется с внезапного прекращения радиосообщения с базовой планетой. Затем тифронцы окажутся зажатые в железных тисках меж двух воинственных сил: Black Ops (флот неизвестных боевых кораблей) и Automata (механические охранники неисследованных развалин древних сооружений). Территория колонии окажется разбита на разрозненные анклавные, изолированные сектора и районы, со всех сторон окруженные подконтрольными врагам землями. Деструктивная природа кризиса найдет отражение и в среде самих заключенных. Маховым цветом расцветут интриги и недоверие между пятью сосуществующими на Тифроне фракциями. Начнется грязная и междоусобица.

С началом кризиса и всей прочей чертовщины поведенческий чип игрока даст сбой и ваш виртуальный протез превратится в Zero (Zero), свободного человека среди десятка тысяч ограниченных в своих действиях заключенных. Естественно, возможно побывать там, где другим не велено, сулит игроку огромные преимущества над менее удачливыми товарищами, а также обещает немалые барыши за выполнение целого вороха всевозможных заказов и просьб.

По меркам жанра MMOG мир Citizen Zero достаточно велик — он будет состоять из пяти крупных локаций общей площадью в 100 км². Опасные просторы Тифрона должны удовлетворить ожидания заданных скайдайв, нуждающихся в постоянных странствиях по новым землям, в то же время не обременяя менее любопытных приключенцев многочасовыми переходами из одного пункта в другой. Странствия по Тифрону обещают нам немало открытий. Мы побываем в Портал Тауне, городке ловких пройдох и смекалистых контрабандистов, посетим Дименнон Сити, оплот т.н. Синдиката, союза безжалостных убийц и бесприн-



дипных грабителей. Более того, любознательный игрок сможет собственноручно разыскать около сотни изолированных уголков и тайных местечек в окрестностях колонии, исследовать мрачные руины сооружений тиффонианских предтеч и в кровопролитном сражении с их недремлющими стражами раскрыть гнетущие секреты своего прошлого.

ПУТЬ ТИФРОНА

Изучая информацию об игре, у меня создалось впечатление, что гейм-обозреватели разных Интернет-изданий по-разному трактуют жанр Citizen Zero. Действительно, игра представляет собой смесь шутера от третьего лица (TPS), командной тактики и многопользовательской ролевой игры. Оттого расставить акценты поначалу немного трудно. Как уверяет главный дизайнер игры Paul McInnes, Citizen Zero — прежде всего командный экшен, а посему доминантой геймплея станут проработанные и эффективные схватки на манер тех, что мы видели в Team Fortress. Неотъемлемой частью игрового процесса станет именно тактический компонент сражений, который при должном воплощении придаст происходящему на экране дополнительные насыщенности и разнообразия. Не забудьте и о RPG-элементе — с накоплением разного опыта, богатств и трофеев, с развитием индивидуальных характеристик персонажа изрядно расширится и его влияние на окружающий мир. Лишь самые состоятельные и прославленные игроки смогут создать собственный клан и всерьез потягаться с наиболее влиятельными NPC-фракциями. И, подмяв их под себя, быть может, собственноручно решить судьбу Тифрона.

Разработчики, как правило, любят упоминать о продолжительности игрового процесса. Австралийцы не стали исключением. По их словам, скрупулезность и аккуратность, с которыми они подошли к каждому из элементов игрового мира Citizen Zero, обещают сотни часов живого насыщенного геймплея. Глубина проработки должна проявиться практически во всем: в увлекательном сюжетном наполнении, в детальной и багатов (неужели от слова «баг»?!) — Прим. лит. ред.) RPG-системе, дающей завидное множество путей развития персонажа, в огромном количестве всевозможных приспособлений и оружия, в наличии смысловых NPC и во множестве заданий и квестов.

Аксиомой в ролевых играх стало то, что персонаж с узкой квалификацией более эффективен именно в команде. По словам разработчиков, для успешного выполнения более чем 80% всех миссий понадобится слаженная группа в составе, как минимум, трех бойцов. Посему создание универсального волка-одиночки заранее обречено на фиаско. В Citizen Zero специализация игрока будет обусловлена тремя классами персонажей.

✓ **Атакующий (Attacker)** — быстрый и увертливый боец со средними показателями защиты и исключительно эффективными, ошеломляющими противника атаками. Его ратная задача состоит в том, чтобы с наименьшими повреждениями устранить опасных из противников.

✓ **Защитник (Defender)** — мобильная бронированная крепость, показавшая атаке средние, владеет специальными навыками замедлять, ослаблять, обезвреживать или же оглушать противника. Во время боя он способен выдерживать сильные повреждения, отвлекая огонь на себя от менее защищенных собратьев.

✓ **Командир (Commander)** — сердце команды. Обладая средней броней и небольшим атакующим потенциалом, он способен эффективно изматывать искалисанных и раненных товарищей. Этот боец мастерски владеет искусством ближнего боя, к тому же способен на молниеносные и сокрушительные спецудары.

Игрой предусмотрены также и подклассы персонажей, но о них австралийцы вскормили умалчивать.

Игровой арсенал, заявленный разработчиками, при должном воплощении скорей всего вызовет у игрока чувство легкой растерянности. Парни из Micro Forte планируют ввести в виртуальный обиход 27 типов вооружения и около сотни всевозможных вариантов и модификаций в рамках каждой из категорий. Кроме привычных автоматических винтовок, шотганов и т.п., креативные австралийцы обещают беспрецедентное обилие оружия, как по чертежам местных умельцев, так и на основе на-

учных достижений внезапных цивилизаций. На некоторых скриншотах за спиной у главного героя играет на солнышке красавец-двуручник со слегка выщербленным обоюдоострым лезвием — и это при рьяных попытках разработчиков уверить нас с вами, что Citizen Zero ориентируется исключительно на «fight, not a melee».

* * *

Когда нас заваливают большими обещаниями, это неизбежно вызывает некоторый скептицизм и недоверие. Любой из нас, кто мало-мальски знаком с отвратительной привычкой разработчиков нахально врать и преувеличивать сведения о создаваемых ими играх, вполне резонно может усомниться в подобных сладкоречивых рассуждениях.

Однако в серьезности намерений австралийских разработчиков мне, по крайней мере, сомневаться трудно. На сегодняшний день Micro Forte — самодостаточный творческий механизм, состоящий из 55 человек и специализирующийся в основном на massive multiplayer online-играх. Штаб-квартира этой ком-



пани находятся в Канберре, столице Австралийского союза, вторая студия — в Сиднее. Начиная с 1985 года под логотипом Micro Forte свет увидели 6 игр на 3 платформах. Взяв хотя бы известный многим Fallout: Tactics — Brotherhood of Steel. Последняя их разработок — технология BigWorld — является плодом многолетнего труда и инвестиций в 5 млн. долларов. Присвистнул от удивления? Я тоже.

* * *

Было много разговоров о том, что же произошло позавчера утром. Посему во избежание волнений, а также распространения слухов и ложной информации, я принял решение немного прояснить ситуацию и восстановить хронологию событий.

Как уже некоторые из вас знают, два дня назад во время ночной вахты было совершено незаконное проникновение в сектор 51. Для бесспорных тупиц напомним: там проводились археологические раскопки руин предтеч. Ну, об атаке на посты сектора 49 было говорено немало. Мы полагаем, что речь идет об охранных сквах артефактов, оставленных на этой планете древней расой пришельцев. Ни для кого уже не секрет, что вчера в пять пятнадцать пополудни наша колония оказалась отрезанной от внешнего мира группой идентифицированных космических кораблей.

Джентльмены, я не хочу, чтобы вы питали тщетные надежды на спасение. Космический десант вряд ли станет проламывать блокаду чужаков для спасения нескольких тысяч уголовников да мелких чиновников вроде меня. Мы на Тифроне — и скоро здесь станет жарче, чем в аду.

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



Продолжение, начало см.: МИК №17 (179)

Закулисье

Ну, что, продолжим нашу экскурсию по «Игрограду»? Продолжим, конечно, тем более, что рассказали мы еще не обо всем. Есть, есть вещи, которые мы не успели осветить в прошлой статье, поэтому осветим их сейчас. С чего же начать? А начнем, мы, пожалуй, с одного очень интересного, но закрытого мероприятия, прошедшего во второй день Ярмарки, а точнее во второй вечер.

Итак, в пятницу вечером уютный автобус собрал счастливых, получивших приглашение (а таких было около ста человек), и повез на закрытое мероприятие. Естественно, захихнуть сто человек в автобус мы бы не смогли, но часть народа добиралась самостоятельно, а часть на микроавтобусе. Закрытое мероприятие, к слову, гордо именовалось **Форумом Разработчиков**, а не каким-то пати. В чем разница между пати и форумом? Поясню, на пати едят строго выпить и оторваться, ну и пообщаться, ясное дело, на форум — пообщаться, послушать, а потом и выпить.

Люди на мероприятие собрались сплошь серьезные — разработчики, журналисты и маститые писатели-фантасты. Из разработчиков следует отметить почетного гостя «Игрограда» Тома Пуцки, из фантастов — Шекли и Сапковского, а из журналистов... всех стоит отметить ☺. Правда, увы, без накладок не обошлось, наши микрофоны, как один, отказались работать с местным усилком, поэтому докладчики пришлось несколько сократить. Впрочем, не могу сказать, что это всех жутко расстроило ☹, тем более, что наиболее интересный доклад по средневековью, который читал Борис Юдин, просто перенесли на следующий день. Отметился с докладом и Кертис, который, видимо, решил, что его вызвали говорить тост, поэтому говорил очень коротко и ясно. На самом деле, пользуясь слу-

чаем, мы перескажем основную фабулу его доклада, дабы наши читатели осознали всю серьезность мероприятия ☹.

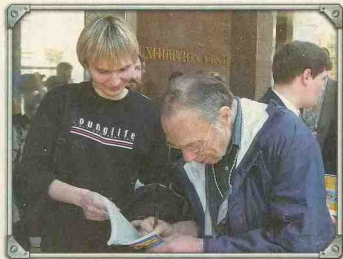
Тема тоста, простите, доклада была четкой и ясной: **Игроград 2006. Строим вместе**. Казалось, еще Игроград 2005 не закончился, а уже о следующем году думают, странные люди. А вот и ни фиги, не странные, ибо, как гласит народная орковская мудрость — готовь топор постоянно.

Дело в том, что Игроград вырос. Из небольшого, камерного, так сказать, мероприятия, он постепенно превращается в что-то большее. Тесно ему уже в коротких штанишках, хочется в джинсы перелезть. А что для этого нужно? Правильно, интерес к мероприятию со стороны издателей, разработчиков и прессы. Выставка, шоу и геймзоны — это хорошо. Демонстрация проектов на плазме — это отлично. Толпы зрителей — тоже неплохо, ибо какая выставка обходится без толп? Правильно, только плохая.

Но хочется чего-то эдакого, и чем больше мы смотрим на похожие мероприятия, проводимые в других странах, тем больше хочется. Не просто выставку забавлять, с размахом, бесплатным пивом и танцующими девочками, а мероприятие полезное и интересное специалистам. А как это сделать? Оказывается, не так уж и сложно, к выставочной части добавить интересную лекционную, где одни специалисты будут делиться своими мыслями, идеями и опытом с другими. Да, да, что-то наподобие КРИ, но несколько по-своему. Пригласить больше известных мастеров своего дела, с которыми организовать круглые столы по направлениям — дизайн, программинг, арт и т.д. И, ясное дело, уделить больше внимания рекламе мероприятия, как в прессе, так и в Интернете. И начать обсуждать планы и идеи не за месяц до мероприятия, а даже не за полгода, а сразу после окончания предыдущего.

Собственно, то, что вы прочитали, — это не доклад Кертиса, он был короче и четче, а, так сказать, его развернутая версия, родившаяся в воспаленном мозгу работников ИД «Мой Компьютер» и разработчиков, которые потом общались с нами на эту тему. Стоять на месте — значит двигаться назад, правильно? Не хотим назад. Хотим вперед. И, возможно, вы сможете нам с этим помочь. Как? Высказывайте свои мысли, идеи и предложения. Но, только, пожалуйста, серьезные идеи, а не предложения типа — сделать больше призов и соревнований. Впрочем, это обращение, в первую очередь, относится к разработчикам, хотелось бы понять, чего хотят они. Собственно, тема, посвященная следующему Игрограду, уже имеется на MiKPortal'e — <http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=7530>, так что велком.

Естественно, что, кроме официальной части, на Форуме была и неофициальная. Сразу после выступлений докладчиков на столы подали напитки и пищу, и общение перешло в неформальную струю. Тут хочется отметить отличие от московского Nival party. Естественно, что соперничать с москвичами в размахе мероприятия мы не могли, и снимать большой ночной клуб не стали, но, зато, гости не бы-



ли разбросаны по разным этажам, и общение вышло более плотным и душевным. Да и вообще, как метко кто-то заметил, на КРИ собираются конкуренты, на Игрограде — друзья. Это, ни в коем случае, не камень в огород КРИ. Просто, так уж сложилось, что издателей на Украине очень немного, команды работают, в основном, на российских издателей, и особого повода для конкуренции не имеется. А может быть, на Украине просто люди добрей и отзывчивей ☺.

Авансцена

Не у ладно, хватит о Форуме, пора и о чем-то другом поговорить. Как вы, вероятно, знаете, на Игрограде происходит вручение призов участникам по ряду номинаций. В этом году номинации были следующие: самый оригинальный проект, лучший дебют, лучший онлайн-проект, приз зрительских симпатий и Лучшая Игра «Игрограда».

Уважаемое жюри (по традиции, состоящее из гейм-журналистов, представляющих разные издания) долго ломало себе голову, и внимательнейшим обзором осматрело все проекты, а потом вынесло следующее решение.

Лучший нестандартный проект — «Диктатор-Контроль». Стратегическая игра в мире романа «Падшие ангелы Мультиверсума». Футуристический боевой симулятор на вашем столе от Дизайн-дивизии «ИЗ Рентген» (Москва).

Лучший дебют — игра «Алиса: Следуй за белым кроликом!» от молодой киевской студии AeroHills — увлекательные приключения по мотивам знаменитого произведения Льюиса Карролла.

Лучшая online игра — TimeZero от компании «Точка отсчета», г. Москва, — многопользовательская игра на основе технологий Flash.

Приз зрительских симпатий завоевал проект компании Action Forms (Киев) **Vivisector: Beast inside** — захватывающий экшен от первого лица, созданный по мотивам повести Герберта Уэлса «Острые когтя Доктор Мороз».

Лучшая игра фестиваля «Игроград 2005» — пошаговая стратегия с элементами RPG **«Восхождение на трон»** от компании DVS (г. Николаев).

Собственно, о некоторых из этих проектов мы уже писали на страницах МИКА, а об остальных планируем еще написать. Увы, но многие интересные проекты не нашли своих наград, так что, думаем, что в следующем году количество номинаций возрастет. В конце концов, есть кого награждать, и есть за что. К сожалению, вышло так, что торжественное награждение было запланировано на последний день Ярмарки — на воскресенье, но некоторые из компаний поспешили отбыть в родные пенаты еще в субботу, так что торжественно наградить вышло не всех, впрочем, думаем, что получившие призы и дипломы на нас не в обиду. Пусть не в зале, пусть без торжественной церемонии и фанфар, но наградили, оценили.

Кроме организаторов, свои номинации для участников Фестиваля учредил и Генеральный Партнер «Игрограда-2005» — Медиа-портал Plus.in.ua. Они затрагивают несколько иных аспекты жизни геймдева, и удачно дополнили традиционные игроградские номинации.

Самый успешный коммерческий проект — компания GSC Game World за игру «**Казаки 2: Наполеоновские войны**».

Самый успешный некоммерческий проект — компания AW Group за игру **Portal to Another World**.

Самая креативная команда разработчиков — Action Forms за проект **Vivisector**.

Самый оригинальный стенд — компания Crazy House.

За чистоту лицензий — компания IC.

Кстати, об оригинальном стенде и компании Crazy House. Тут нужно заметить, что компания эта решила на все сто оправдать свое название, и устроила шоу-программу с сумасшедшими докторами и пациентами в спиритических рубашках, которых лечили пивом и какали под капельницей с ромом. Между прочим, первым пациентом-героем стал Glukh, доказав тем самым, что оркам больше нечего и не него. А еще на этом стенде все желающие могли попробовать свои силы в еще не вышедшей, но уже отрендеризированной нами игре **Kill Deal**. Причем опробовать можно было кооперативный режим.

В общем, на Игрограде в этом году было очень весело, и те, кто на него не пришел, могут жалеть. Естественно, что все это было бы абсолютно невозможно без наших друзей и спонсоров, напомним, что **Организатором** «Фантастической Компьютерной Недели» (ФКН) и фестиваля «Игроград» является **Издательский дом «Мой компьютер»**. **Генеральным Спонсором ФКН-2005** выступила компания **AMD** при поддержке **Gigabyte Technology Ltd**. **Генеральный партнер** Международного фестиваля компьютерных игр «Игроград 2005» — **Медиа-портал Plus.in.ua**. **Технический партнер** мероприятия — компания **K-Trade**.

Правда, выскажем свое ИМХО, четырех дней было многовато. Нет, тем, кто просто пришел поглазеть на стенды и поиграть в Геймзоне, было вполне неплохо, когда идет подобное веселье, то чем больше, тем лучше, а вот организаторам и участникам пришлось значительно сложнее. Честно скажем, но к воскресенью брать интервью и бродить по выставке мы уже практически не могли — шумно и жарко. Плюс ряд стендов пустовал, поскольку некоторые компании разъезжались еще в субботу, так что воскресенье, пожалуй, оказалось самым ненавистным из всех дней фестиваля, что, впрочем, абсолют-



но не помешало нам просто общаться с гостями и участниками. Общаться — это полезно.

Пользуясь случаем, хотелось бы выказать благодарность людям, оказавшим помощь в организации фестиваля — карадам с MiKPortal'a, которые очень помогли нам со многими вопросами и веселили людей на своем стенде. И, ясное дело, хочется поблагодарить всех принявших участие и просто пришедших посмотреть. Какая выставка без участников, какая ярмарка без гостей, какой фестиваль без тех, кто фестиваль ☺.

Собственно, на этой ноте, наверное, пора уже заканчивать наш рассказ. Игроград 2005 прошел, и очередная страница в нашей жизни перевернута. Да, признаем, не все вышло так, как хотелось. Да, не все, кого мы ждали, смогли приехать. Да, помещение ТПП уже маловато для мероприятия подобного масштаба. Но мы его провели, и, поверьте, сделать это было совсем не так просто, как может показаться. Проведение столь масштабного мероприятия требует серьезного напряжения сил и серьезных затрат. Причем мы можем констатировать, что третий «Игроград» вышел самым интересным, ярким и запоминающимся. Что людям он интересен, а значит, будет жить. Что гейминдустрия в Украине развивается, причем развивается неплохими темпами, а значит, идея провести в следующем году нечто более крупное, насыщенное событиями и интересное — это не пустой проект. Это вполне реально и выполнимо. В конце концов, чем мы хуже других стран?

Ничем. А, значит, до встречи. До встречи на следующем «Игрограде». Не забудьте — весна года две тысячи шестого. Киев. «Игроград».

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

День Победы II

В последнее время довольно-таки часто я вижу на прилавках игры, посвященные второй мировой. Стратегии, тактики, шутеры, симуляторы, все на любой вкус. Рынок растет, вот только мотивы деятельности разработчиков игр не меняются. Они или хотят заработать денег, сделав игру красивой активной и красочной, при этом уйдя в сторону от реалистичности. Либо же они выпускают прекрасную игру с полной ГТХ по технике и вооружению, зато с ужасной графикой. Как результат — полная невозможность играть из-за корявого управления в комплексе с древним графическим движком. Хотя порой находишь шедевры, которые занимают почетное место сначала на винте, а потом на полке с дисками. В такие игры приятно поиграть долгими зимними вечерами, под хорошую музыку, дома в одиночестве или с друзьями по сетке...

Сегодня я представляю на суд зрителей именно такой вот интересный проект, в котором каждый — от хардкорного тактика до расшеюго стратега — сможет найти кое-что для себя. Paradox Interactive произвела еще одну игру в своей знаменитой линейке глобальных стратегий. «Виктория», «Крестоносцы», «Европа», «День Победы»... А теперь вот еще и «День Победы II» — новая историческая стратегия.

Различия между первой и второй частью невооруженным взглядом поначалу не видны. Вплоть до нажатия кнопки «старт» — с этого момента игрок уже начинает ощущать, что что-то не так, но вот что именно — пока неясно.

В первую очередь следует отметить возможность выбрать «главу» эпопеи: нам предлагается начать играть либо с 1936-го, либо же вступить в игру аж в 1944-м. К общей кампании прилагается также около 13 отдельных сценариев — как целых фронтов, так и отдельных операций. Основная разница между кампанией и сценарием состоит в ограничении по участку карты и количеству противников. Например, в *Финской войне* участвовать будут только Советы и финны, остальные нации, которые не были вовлечены в этот конфликт, отсутствуют. Кроме того, в сценариях устанавливаются довольно жесткие временные рамки и конкретные цели — не надеетесь исследовать ядерную бомбу за год — вас закидают фуражками, а потом раскатают танками, пока вся индустрия будет корпеть над производством одного ракетного полигона и поддержкой лабораторий ядерных исследований. Противник снесет оборону и захватит промышленный центр страны, а там и до капитуляции недалеко. Так что сразу проясним простую вещь: проектом альтернативной истории занимаемся в кампании, а сценарии проходим ради морального удовольствия. В каждом сценарии имеется полная подборка информации по конкретному конфликту, от причин его возникновения до исторических последствий. Несколько последних абзацев этой истории, а то и весь ход событий, довольно перепишет игроку.

Разработчик: Paradox Interactive

Издатель: IC

Жанр: глобальная историческая стратегия
Системные требования: P 3.450 МГц, 128 Мб ОЗУ, 2 Мб видео, 900 Мб свободного места на диске

В кампании все совсем по-другому. Скажу сразу, я начинал играть с 1936, так как мне всегда времени мало. Как цель поставил себе создание ядерной бомбы до конца игры и передачу ее в качестве подарка американцам на ракете... Родины на старте мы можем выбрать любую страну мира — от Соединенных Штатов Америки до княжества Люксембург (кроме колоний и метрополий — стран, находящихся под протекторатом великих держав). При этом игроку будет выдана подробнейшая информация о положении страны в этот период — в зависимости от того, в каком году мы вошли в игру. Итак, в моем случае это Советский союз образца 1936 года. Что он собой представляет? Огромную территорию с кучкой войск, основная часть которой — пехота, древняя как мир. Чутко танков, несколько истребителей и бомбардировщиков и обделенно низкий промышленный потенциал, как для такой огромной страны. И в доверок — куча противников вокруг, которые спят и видят, как разорвать на части мою империю. Страна действительно большая, и управлять ею намного тяжелее, чем теми же Штатами (крутом ведь враги), да и внутреннюю политику, играющую здесь большую роль, надо отстроить правильно. И так, пойдём по частям.

Технологии



Она самая любимая тема, ей-богу. Древне технологии представлено девятью ветками, каждая из которых разделяется на уйму мелких тематических ответвлений. Все это хозяйство представлено десяткой закладками — *пехота, флот, авиация, наземные, воздушные и морские доктрины, секретное оружие, индустрия*, а также общая информация, где отображаются текущие достижения техники и науки. Одновременно исследовать можно до пяти технологий — зависит от того, сколько сформировано научных групп и насколько загружены лаборатории. Пять — это абсолютный максимум, можно и меньше, а вот больше — никак. Кстати, что очень понравилось: в отличие от предыдущей части, чтобы построить новый танк, нам теперь не надо исследовать отдельно корпус, а потом двигатель и пушку с башней — достаточно выбрать нужный тип танка в закладке *бронетехника* и назначить комплекс технологий для исследования, указав строгую последовательность. Многие скажут, что это неинтересно — исследовать готовые танки, а не изобретать свои, собирая из отдельных кусочков. Что ж, может быть, но ведь играем-то мы в историческую игру, а не в конструктор «сделай сам». Техника не рассматривается здесь в концепте альтернативы, альтернатива здесь — это сама история.

Но продолжим. Каждая технология затрагивает определенные научные дисциплины (математика, танки, артиллерия, командование, менеджмент, экономика), в соответствии с которыми привлекаются группы исследователей. Чем больше совпадает специализаций, тем быстрее будет происходить исследование. Также на ско-



рость влияет объем финансирования и обилие готовых чертежей, которые можно получить в подарок от державы-созника или от ведущего ученого. Иногда их подкидывают ученые-перебегачки — надо лишь создать хорошие условия для людей науки, и можно говорить к приходу свежих мозгов в страну.

Не все исследования сразу принесут вам ощутимый результат, некоторые всего лишь подтолкнут к другим более совершенным и сложным технологиям.

Помимо исследований, перетерпели некоторые изменения и т.н. доктрины. Если раньше мы могли изучить их все, то теперь мы зачастую поставлены перед выбором из нескольких взаимоисключающих друг друга пунктов. Это из доступного нам действительно необходимо или может пригодиться — приходится решать самостоятельно: на выбор дается от 2 до 5 разных доктрин управления. Следует заметить, что теперь доктрины могут давать бонус к параметрам техники и экономики, также к поведению техники и мастерству командиров, количеству ресурсов и времени, необходимому для постройки чего-либо, а порой просто делают доступными скрытые технологии из разных веток.

Огорчительная новость: порой все начальные доктрины определены изначально, и изменить их невозможно — сделано это для достоверности. Действительно, одни страны ставили на мобильность войск, а другие — на фокусировку атаки, что разработчики и поставились отразить и в игре.

Промышленность

Строительной в «ДПШ» отдельный разговор. Практически все сооружения мы можем построить неизвестно где, и только потом вникнуть туда куда надо. Серьезно. Построив завод в одном конце страны, его можно перебросить хоть в самую удаленную провинцию, без затрат на транспортировку. Очень приятный подход — строительство не привязывается к конкретным провинциям и областям, а зависит только от промышленного потенциала страны. Которая, кстати, отображается тремя показателями: используемые запасы возможностей, текущие возможности заводов и фактическое количество заводов. Уравнение имеет следующий вид: один завод дает одну единицу мощности, но не удивляйтесь, если показатель текущих мощностей больше количества заводов. Просто сказывается личное влияние министра экономики, НТП (научно-технический прогресс), обеспечение населения, отсутствие недовольства, а также такая очень интересная вещь, как *гражданская инициатива*. Все это дает маленький процентный бонус к производительности. Формируя тем самым текущую производительность заводов.

Отсюда следует, что попытка поднять производительность страны часто гораздо успешнее, если увеличивать значение бонусного процента, а не количество заводов. Ведь заводы строить долго и привязаны к месту постройки.

Очки производства мы распределяем между пятью общими направлениями: *производство, потребительские товары, военные припасы, переселение, пополнение*. При последних бегут в мирное время в основном находясь в стабильном положении около нуля и не догадываются, а вот первые два будут доставлять вам головную боль постоянно. С производством все ясно, оно отвечает за количество ресурсов, брошенных на постройку танков и другой техники, а также зданий. А вот от количества потребительских товаров зависит: денежные суммы, скорость исследования, положение внутри страны, короче говоря, все самые важные параметры для процветания державы. Ведь при их нехватке моментально растет недовольство, а там и партизаны появляются вдалеке и приграничных провинциях, что зверски вредит инфраструктуре. Так что постоянно придется держать их под присмотром, в случае необходимости увеличивая затраты очков производства.

Также появилась *функция управления конвоем по доставке ресурсов*. Играя за большие страны, можно не заботиться о недостатке ресурсов или их транспортировке — обычно почти все необходимо есть под рукой. В то время как играя за маленькие страны, придется изрядно попотеть, чтобы доставить что-то на родину из-за «бугра». Вот тут и приходит на помощь разветвленная торговая система. Ее окно находится под бегунами и демонстрирует текущие соглашения, предмет соглашения (вид ресурса) и эффективность в процентах. Не забывайте, что деньги — тоже ресурс, который можно менять на сталь или что-то еще. Лю-

ди и ядерные боеголовки являются специальными ресурсами и обмену не подлежат.

Какжис, со всем разобрались — перейдем к самой лакомой части пирога, а именно к постройке. Юниты распределены по трем отдельным группам: *Наземные войска (дивизии), воздушные (крылья) и флот (флотилии)*. Также даны три дополнительные иконки, выделенные из общего числа: *Бригады, Авиабазы, Морские базы*. С базами все ясно — на них размещаются юниты. Специализированная бригада может быть добавлена к дивизии в поддержку (флот и авиация лишены этой возможности ☹). Нижняя полоса отвечает за постройку *дополнительных сооружений*: ПВО, радары, ракетные полотноны, ядерные станции, эскорты и транспорты (морским юнитам — для транспортировки ресурсов). Можно заказывать *серийное и последовательное производство*. При последовательном производстве каждый следующий юнит стоит чуть дешевле и строится чуть быстрее, при параллельном все строится одновременно. Так-



же на экране напротив юнита указывается предполагаемая дата его изготовления, которая зависит от количества юнитов в очереди и очков, потраченных на производство. Количество юнитов в линейке производства ограничено только производственными мощностями страны. Но это не значит, что если мы закажем 100 юнитов, они тут же начнут строиться. Каждая постройка требует определенного количества ресурсов: фигурки оставшихся 30-ти в очереди станут желтыми (нехватка ресурсов, но постройка идет) вместо зеленых, или красными (юнит не строится, ресурсы так и кончились). Вывод: не надо заказывать 100 юнитов сразу, лучше партиями по 25. Тем более что процесс постройки занимает от нескольких недель до пары месяцев — быть может, к тому времени откроется новая технология, и техника устареет. А тогда можно тратить дополнительные очки на апгрейд уже построенных юнитов, что невыгодно.

Также необходимо тщательно выбирать место расположения войск на карте — расстояния в игре немаленькие, не в каждую точку за час доберется морское. Например, армия из Владивостока в Киев будет идти в течение двух лет и шести месяцев! Это, конечно, если не прибегать к воздушной транспортировке, довольно-таки дорогой.

С флотом особый разговор. Один корабль — это не флотилия, а так, паровая экспедиция для противника. С кораблями надо быть более внимательными, ибо стоят долго, восстанавливаются медленно, потерять просто, но зато блокировать или коммуницировать противника — милое дело.

Дипломатия

Вот тут-то и настает пора удивляться. Мы больше не увидим пирамид, по которым определяются идеологические пристрастия страны и доминирующие политические системы (Фашизм, Коммунизм, Капитализм). Вместо этого мы видим шесть полосок с бегунами, которыми регулируется внутренняя политика страны и которые определяют наш государственный строй.

✓ **Демократия — Авторитарность.** Чем выше ваш уровень демократии, тем более агрессивным должен быть противник, чтобы мы могли объявить ему войну. Население демократических стран в целом ожидает более высокого уровня производства потребительских товаров и чаще бывает недовольно вступлением государства в войну. В то же время оккупированные провинции несколько терпимее к завоевателям, поскольку последние приносят им некоторую свободу.

✓ **Политически левые — Политически правые.** Этот рычаг управления вместе с предыдущим определяет тип правительства и кабинета министров нашего государства. Он также оказывает существенное влияние на отношения с другими странами.

✓ **Открытый социум — Закрытый социум.** Открытое общество испытывает меньше трудностей с недовольством граждан и партизанской активностью в захваченных провинциях. В то же время действия контрразведки затруднены, а ученые требуют более высокой оплаты своих услуг. Закрытое общество более приспособлено к подавлению партизанской активности и контрразведке, но чаще испытывает затруднения с недовольством населения.

✓ **Свободный рынок — Центральное планирование.** Свободный рынок повышает выручку денежных средств от продажи потребительских товаров, снижает время и стоимость

Вот они, основные рычаги (раз в полгода можно поменять положение одного из них), с их помощью формируется 10 форм правительств.

Также представляет интерес *Кабинет министров*, который состоит из 10-ти человек. Некоторых можно заменить вручную, а некоторые меняются только при изменении государственного строя. Министры влияют на страну только за счет своих показателей/бонусов — как негативных, так и позитивных. Политические опции со времен первой части не изменились.

Процесс

Периодически в игре происходят некие события исключительной важности, являющиеся следствием множества случайных предпосылок (что делает точную дату события практически непредсказуемой). Они имеют множество эффектов, как положительных, так и отрицательных, которые можно оценить в специальном окне, вылетающем в момент происшествия на экран. Вот мы и подходим к самому интересному и приятному, а именно — к самому игровому процессу.

Карта у нас большая, провинций куча, вот только часть из них находится на довольно-таки низком уровне развития. Так сказать, не имеют полезных предприятий и структур. Скажу сразу, не надо держать войска в каждой провинции — денег не хватит. Уж больно расходное дело, да и бессмысленное — лучше иметь несколько «детушек» дивизий, которые всегда можно кинуть на подавление восстания или задержку врага. Также следует при создании войск подумать над специализацией, в зависимости от задач, которые перед ними будут стоять. А то, как обычно, соберем все дивизии под командованием одного командира. Бесфронт пустой, зато есть одна суперармия, у которой скорость передвижения равна нулю с копейками. Особенно это касается авиации — уж больно много у нее приказов для каждого вида самолетов. Поэтому совмещать не рекомендуется, разве что к каждому крылу добавлять несколько истребителей для сопровождения и прикрытия крыла в пути. Иначе разница в скорости даст очень негативный результат: бомбардировщики, отбомбившись, только успеют развернуться, а в то время как прикрытия благополучно вернется на аэродром.

То же касается и флота, хотя с ним немного сложнее. С размещением кораблей надо быть предельно осторожным — по воздуху их не понесут, а потерять неприкрытый флот в открытом море проще простого. Выше я говорил об ухудшении техники, и если для обычных войск с этим дело обстоит достаточно просто — вы тратите некоторое число ПП на полосе переоснащения войск, а через пару месяцев приходит сообщение, мол, данные дивизии или крылья переделаны и получили новое оснащение, — то с флотом все несколько иначе: ну не переделаешь корабль за месяц, как ни старайся! Поэтому корабли просто строятся новые.

Зато с пехотой всегда все просто. Юниты универсальны, годны как для защиты, так и для нападения, тем более что большая часть бригад подкрепления ориентирована именно на пехотные соединения. Такая пехота намного быстрее воюет с партизанами. Улучшения пехоты довольно-таки интересны: во-первых, она делится на разные виды, это не просто пехота, которая делает все. Не удивляйтесь, увидев год под фигуркой солдата — это и есть показатель «свежести». Просто каждая следующая формация имеет параметры, превышающие предыдущие, — в среднем на 1–2 балла в каждом пункте. Между прочим, при правильно проведенных исследованиях можно получить пехоту 1941 года в начале 1939.

Все поголовно юниты в игре получают опыт, и не только за уничтоженную технику и солдат врага, но и просто за участие в битвах. Правда, есть несколько уточнений. Например, наземная техника и бомбардировщики имеют обычный счетчик опыта, а вот истребители и корабли в дополнение к нему располагают отдельной кнопкой, за которой скрывается информация, какие именно корабли и самолеты были уничтожены данным подразделением.

Каждая армия имеет командира, который влияет на нее через свои бонусы и штрафы. Также в зависимости от уровня и ранга командира увеличивается количество дивизий, из которых может состоять армия. При этом в каждую дивизию может входить спелбритва, которая будет дополнять дивизию и влиять на ее показатели. А вот кататься от-

модернизаций и затраты на производство. Экономика с центральным планированием, с другой стороны, снижает потребность в товарах народного потребления и требует меньших затрат на научные проекты.

✓ **Профессиональная армия — Военная повинность.** Армия, набранная по призыву, дает значительное преимущество в серийном производстве, в то время как профессиональная армия отличается большей организацией и опытом, зато меньшей численностью.

✓ **«Ястребы» — «Голуби».** Отражает степень миролюбивости большинства нации. «Ястребам» требуется меньше времени и производственного потенциала, а «голуби» получают больший доход от продажи потребительских товаров и часто находятся в более выгодных дипломатических условиях. «Ястребы» охотнее посылают добровольцев на военную службу и получают меньше недовольства, если не обеспечивают необходимый уровень потребительских товаров.

✓ **Интервенционизм — Изоляционизм.** Этот рычаг управления отражает склонность нации быть частью большого международного сообщества. Государства-интервенционисты имеют меньше ограничений и затрат в дипломатической сфере. Они охотно создают и вступают в альянсы. Зато изоляционисты быстрее выстраивают отношения с другими государствами, хотя и вынуждены производить больше потребительских товаров для своего народа. Положение этого рычага также определяет уровень агрессивности другого государства, достаточный для того, чтобы объявить ему войну без риска вызвать недовольство в народе.



делюю — ни-ни, бригады до такого не опускаются. Я очень расстроился, когда, изучив типичные танки, обнаружил, что они поставлены не отдельными дивизиями, а всего лишь бригадными подразделениями к танковым дивизиям. Вот у меня теперь в 1937 году ездит БТ-7 в компании с КВ-1. Но не будем о грустном — как показала практика, танковая атака быстро захлебывается в лесу и горах, поэтому танковые дивизии пускаем в дополнение к пехотным армиям...

Чтобы ориентироваться во всех этих армиях и флотилиях, разработчики предусмотрительно поместили парочку кнопок на панели слева сверху, которые все быстро сортируют и показывают в наилучшем виде. А именно: по областям и в алфавитном порядке, показывая фото командира, название армии и количество дивизий, которые находятся под его командованием.

Что касается непосредственно отдачи боевых приказов, то она заслуживает отдельного рассказа ввиду своей многогранности. Проще всего разобраться на примере: проводил я однажды атаку на финнов начале 1937 года. Итак, сначала происходит проверка погодных условий, пока войска выдвигаются к позициям. Авиация начинает днем и ночью бомбить Финляндию: четыре звена стратегических бомбардировщиков угрожают защитные линии, пять тактических звеньев разносят в пух и прах войска и конвои, а два отдельных звена истребителей обеспечивают господство в воздухе, так как на помощь финнам пришла Германия. В то же время активизируется балтийский флот, который блокирует германцев с финнами в балтийском море и не дает им возможности пройти к Ленинграду. Ленинград держит защиту, атака наземными частями происходит с востока, каждой армии указывается цель и время прибытия (в отличие от предыдущей части, время теперь нельзя ускорить до недели — максимум час, то бишь секунда). Отпускаем паузу (пауза как была, так и осталась активной) и наслаждаемся болевой, традиционно демонстрируемой в виде графиков. Отдельно можно просмотреть и саму битву: на небольшом экране указывается количество дивизий с обеих сторон и бонусы со штрафами, которые на них влияют. После удачного захвата провинции от армии отделяется отдельная дивизия охраны с бригадой полиции в придачу, для зачистки местности от партизан и других нежелательных элементов. Учитывая количество юнитов и функции настройки атак, можно захват целой страны организовать в продуманную операцию, в которой не будет места случайности. И только холодный расчет. Или же из захвата маленького острова сделать бойню... Но вот все зачищено и захвачено — теперь, воспользовавшись дипломатическими возможностями, предлагаем финнам вступить в великую и дружную семью. Как я и предполагал, они не смогли отказать.

Но это общая картина. Стратегическая. О маленьких тактических хитростях тоже забывать не стоит. Например, вы только что захватили провинции X, Y, Z, которые граничат с еще одной вражеской провинцией А. Берем четыре отряда, три расставляем по провинциям и ставим в режиме «помощь при атаке провинции В», а четвертым атакуем. В результате под командованием генерала четвертой армии переходят юниты всех остальных трех армий, но в свежезачищенную провинцию переместится только тот отряд, что шел в наступление. Что позволяет нападать превосходящими силами, но при этом не концентрировать все войска в одной точке, открывая лусые участки фронта.

Нужно всегда помнить: отстроим мирную систему экономики, не надеетесь, что она будет работать в военное время, ибо все потребности моментально возрастают до неприличия. Также имеется маленький индикатор недовольства, но советую его игнорировать. При увеличении недовольства войска сражаются хуже, производительность падает, моральный дух солдат тает на глазах...

Обзор

Графический движок подвергся некоторому улучшению. Убрав из настроек разрешение экрана и качество графики, разработчики предоставили право самой игре определять разрешение экрана и количество оперативной памяти. Как результат, у кого-то войска показываются в виде симпатичных пиксельных мини-юнитов, а вот, скажем, у меня из-за недостатка оперативки они автоматически были заменены стандартными военно-тактическими значками. Единственно, что осталось доступным в опциях для подк-

рутки вручную, это уровень звука и настройка появления сообщений во время игры.

Сам звуковой ряд хорош призрачно, озвучено буквально все, притом весьма качественно. Техника рычит моторами, солдаты маршируют, на заднем плане звучат приятные уху настоящего командира военные марши.

Интерфейс достаточно дружелюбен к пользователю. Его можно было бы назвать даже интуитивным, но уж больно непривычен будет для тех, кто игру видит впервые. Опций много, глаза разбегаются, первые полчаса разобраться сложно, тем более что время-то реальное, а оттого на карте постоянно что-то происходит. Но потом рука набивается, глаз наматывается, и продуманность интерфейса предстает во всей своей красе. Тем более, что во второй части его немного ууууушили по сравнению с первой. Например, стратегическая карта получила несколько новых режимов обзора: линии поставки ресурсов (отнюдь не обязательно полностью завоевывать страну — достаточно ее отрезать от ресурсов, а там и мир на выгодных условиях не за горами), дипломатический (окраска стран согласно политическим симпатиям к вашей



стране), партизанский (довольно-таки интересный режим — позволяет просмотреть внутреннее состояние территорий и активность на них партизан, вызванная неправильной внутренней политикой или же режимом оккупации).

Особое спасибо хочется сказать переводчикам за полный перевод всего текста игры, без единого изъяна, от названий провинций и заканчивая именами политических деятелей и техники. Ведь сначала доблестные создатели все с русского переводили на английский (хм... а ты в этом уверен? Разработчики вроде не отечественные... Голландцы, что ли... — Прим. ред.), а попробуйте правильно перевести такой текст обратно без исходников. Да, уважаемые читатели, в Интернете можно найти патч до версии 1.1 — никаких опущенных изменений, кроме обратного перевода всех названий на английский ☺.

Вывод

Игра своеобразная, но интересная и захватывающая, очень тяжело оторваться, не захватив еще одну маленькую провинцию. Не исследовав еще одну технологию. Не испытан в действии новый танк. Игрок полностью погружается в мир войны, где и остается на долгие часы, получая от процесса завоевания планеты несказанное удовольствие. Нужно лишь немного привыкнуть...

P.S. Кстати, обнаружилось в игре одна очень идеяшка, ранее, насколько я помню, не встречавшаяся: при загрузке сохранения можно выбрать, за какую страну продолжить играть. Так что поле для экспериментов огромно, и не ограничивается нашей, выбранной изначально, — всегда интересно узнать, как там дела за границей.

Shrike



В уже довольно-таки далеком 2002 году мир увидело совместное творение таких игровых гигантов, как **Irrational Games** и **Grave Entertainment**, под названием **Freedom Force**. (Первая из компаний, как вы помните, подарила миру великолепный *System Shock 2*.) Игра вышла, народ начал играть... В итоге получилось так: те, кому по каким-либо причинам она в руки не попала, смотрели на тех, кто заполучил себе «Силы свободы», с недоумением. Вторые же кричали, что игра — супер, и подозрительно косились на тех, кто с ними не соглашался. Равнодушных к игре попросту не нашлось.

Ну, а для тех, кто присел в танке и не слышал/не видел, что из себя представляли «Силы свободы», вкратце попытаюсь о них рассказать.

Итак, представьте себе обычную тактическую стратегию с элементами РПГ. Представили? Тогда перенесите все действие на страницы комиксов и наполните ее огромной толпой супергероев и суперзлодеев. Получилось? Если нет, то могу посоветовать только одно — найдите и поиграйте. А основывалось все это безобразии на потрясающем, на то время, движке, позволяющим разрушать все, что душевные угодно. Практически любому из персонажей не составило труда метнуть в противника припаркованный рядом автомобиль или швырнуть откуда-то с крыши взрывающийся ящик/бочку. Особо хитрые деистители мордобой просто выкорчевывали ближайший столб и шли ломать его об чью-то макушку. При большом желании/стремлении/сложившимся стечении обстоятельств можно было завалить кого-то обломками только что разрушенного дома. Что касается сюжета — такой же бредовый и пафосный, как и все остальное. Фабула: на далекой планете обитает некий Злой Гений, мечтающий поработить всю Вселенную. Это ему почти удается, но остается одна ничего не подозревающая планета с голубыми океанами и зелеными равнинами. План завоевания Земли у этого гения очень прост — сбросить на нее канисстры с мощнейшим оружием, так называемой *Энергией X*, чтобы люди обрели невероятную силу и, в конце концов, побивали бы друг друга в беспощадной войне. Тут же у него нарисовался и противник, услышавший этот план и задумавший его сорвать, превратив различных защитников доброго и вечного в супергероев. И понеслась... Советский шпион Сухов (Sukhov) получает дозу «энергии X» в сочетании с жидким азотом, в результате превращаясь в колючего снеговика. Этот краснознаменный Дед Мороз в папаше, размахивая ядерной бомбой, угрожает миру скорым нас-

Разработчик: Irrational Games
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: RTS с элементами тактики и РПГ
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-733 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4-1.8 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

туплением «атомной зимы» и клянется призраком Ленина, что отправит жителей Патриот-сити туда, где мохосе Сокал мамонтов не гонял (в Сибирь, то есть). Потерявшая в результате несчастного случая красоту фотомодель уходит в подполье, где вынашивает планы по трансформации нормальных людей в жутковатых уродов. Удаются нападения на служителей закона со стороны... полицейских. После атаки муравьев на американскую столицу вываливаются толпы инопланетян, сумасшедших роботов, а также лично Тот Самый Злой Гений. Плюс приправлено это огромным количеством пафоса, юмора и стеба над всем, чем можно. Бред? Бред. Зато интересно и весело.

На этой вот ноте рассказ о «Силах свободы» можно и закончить, плавно переходя к продолжению с названием **Freedom Force vs The Third Reich**.

Данное продолжение переносит нас в 40-е годы, в нацистскую Германию (напомним, что в оригинале действие развивалось в 60-х), хотя и не сразу. Если говорить о сюжете, то он начинается приблизительно с того момента, когда заканчиваются события *Freedom Force*. Бригада супергероев только закончила наводить порядок по всему миру и отправилась в отпуск, еще не зная о том, что их старый знакомый Ядерная Зима (бывший товарищ Сухов), уже сбежал, прихватив попутно находящегося в коме Повелителя Времени, и теперь опять вынашивает зловещие планы по захвату всего мира. Он, видите ли, задумал, ни много ни мало, — запустить три атомные ракеты: на Москву, Нью-Йорк и Патриот-сити. После схождения ледяного великана в неизменной папаше с красной звездой подвиги суперкоманды только-только начинаются. Мегатером под руководством всезнающего Ментора приходится по очереди перемещаться в прошлое, чтобы помешать планам нацистского лидера Блицкрига (Blitzkrieg) (которому помогает не только вся фашистская армия, но и певец-токсик итальянец Фортиссимо (Fortissimo)), а также японский самурай Красное Солнце (Red Sun) со своими приспешниками) изменить будущее и захватить их любимый город. После этого... Нет, не буду я все рассказывать. Лучше поиграйте и узнайте сами.

Ну что же это за продолжение, да без новых персонажей? Вот и разработчики подумали так же и, подумав, представили в наше распоряжение еще шестерых героев. Итак, знакомьтесь: *Блэджек (Blackjack)* — бывший английский ученый, ставший свидетелем диверсии Блицкрига. Он вынужден убить своего напарника, с которым работал над электромагнитной установкой, дабы нацистам не удалось узнать частоту для уничтожения электроники союзных самолетов. После этого, вооружившись всем, что попало под руку, он клянется отомстить Блицкригу и его сообщникам.



Триколор (Tricolor) — французенка. Освобожденная от ментального доминирования, она жаждет отомстить своему бывшему хозяину, Блицригу. Мастерски владеет искусством фехтования, она борется за освобождение Франции от фашистских захватчиков.

Грин Джин (Green Genie) — дочь какого-то из арабских магнатов. Пытается сбежать от отца-тирана, собирающегося выдать ее замуж против ее воли, попадает под удар «энергии X». После этого, попутно превратив охранников в ослов, отправляется наводить везде справедливость.

Тумбстоун (Tombstone) — осужденный за убийство своей жены, которого не совершал, приговорен к казни на электрическом стуле. Перед тем, как ему на голову наден мешок, успевает узнать убийцу среди присяжных. В момент включения рубильника в здание попадает молния «энергии X». После этого он превращается в искателя вседознания...

Кедалкоатль (Quetzalcoatl) — парнишка, ставший свидетелем убийства своего деда, работавшего в музее истории. Догнав убийцу, успевает схватиться за украденный посох Кедалкоатля, после чего попадает под удар энергии. Возродившись в теле не в меру ироничного юнца, древний бог Кедалкоатль прилагает усилия к тому, чтобы привести благородство и правосудие в нелегкую жизнь людей Патриот-сити, а попутно пытается разобраться и в себе.

Небесный король (Sky King) — уставший от большого экрану кинозвездец. Надев реактивный костюм, сеет ужас среди немецких летчиков.

Естественно, никогда не делись и уже полюбившиеся публике Алхимесса (Alchemiss), латинос Эль Диабло (El Diablo), Минит-мэн (Minute-Man) и все остальные.

Кстати, думаю, здесь стоит сказать, что Минит-мэн больше не является столь безоговорочным лидером команды, каким был во Freedom Force. Теперь в основном заправляет Менитор (Mentor). Отныне он на протяжении приблизительно пятнадцати миссий кампании раздает указания и решает, с кем необходимо сразиться и какие силы задействовать.

Ко всеобщему удивлению, геймплей и ролевую систему разработчики трогать не стали, оставив все, как есть. Действие игры все так же происходит в реальное время, но всегда есть возможность воспользоваться управляемой паузой, чтобы раздать указания четырем своим подопечным. Есть возможность выбрать атаку по умолчанию или активировать из всплывающего по правому щелчку мышки контекстного меню нужное действие (различные типы атаки и защиты, полет, создание двойника и т.п.). Также можно, при особом желании, замедлить или же увеличить вдвое скорость игры. К сожалению, собственный разум героев по-прежнему остается чем-то из области фантастики, так что без присмотра их лучше не оставлять — погибнут в два счета. Все остальные члены команды Сил Свободы (которых не удалось взять на миссию) вынуждены дожидаться своей очереди помахать кулаками на базе, хотя после окончания миссии и они получают очки опыта для повышения характеристик. Но что радует, так это то, что они получают меньше опыта, чем коллеги, находящиеся на задании, а то выпало бы сплошное читерство. При выполнении главных и второстепенных заданий вы можете, как и раньше, зарабатывать еще и очки престижа, собирая специальные канистры, разбросанные по уровню — в них также любят «упаковывать» здоровье и обычный опыт. Они необходимы для совершенствования уровней уже имеющихся и покупки очередных суперспособностей (напомню, что выбрать их нельзя, все характеристики героя прописаны изначально и становятся доступными постепенно), а также найма новых героев, включая сюда и созданных самостоятельно. Да, мы правильно догадались: встроенный редактор героев, позволяющий выбрать любую из доступных «шкурку», а также снабдить своего человечка различными суперспособностями, никогда не делась и остается полностью в нашем распоряжении.

Что касается графики, здесь наметился некоторый прогресс, хотя по большей части модели героев и большинство эффектов остались на прежнем уровне. Но теперь декорации явно оброс-

ли полигонами, текстуры можно спокойно разглядывать даже при максимальном приближении камеры. Локации обрели массу мелких деталей, сохранив при этом фирменную комиксовую стилистику. Здания и предметы, угодившие под раздачу, разваливаются на куски еще эффектнее, а некоторые из спецвозможностей стали выглядеть куда лучше.

Интерфейс не претерпел сколько-нибудь серьезных доработок — все просто и удобно. Физический движок, похоже, остался без изменений. Все так же можно вырывать с корнем телеграфные столбы, кидаться булыжниками, обломками зданий и автомобилями. Музыкальное оформление тоже вполне в духе оригинала. Самовольные голоса негодаев перемежаются с пафосными мелодиями и маршевыми композициями.

Вернувшись в игру и такая вещь, как рисованные интерлюдии, причем их стилистика точно соответствует эпохе. Ролики, объясняющие «секретное происхождение» героев 40-х, резко выбиваются из общего визуального ряда, и дело не только в мрачных живописаниях наших протезе. Небоятая по нынешним меркам цветовая гамма, грубая заливка объектов и довольно корявенькие тени переносят нас во времена становления американской индустрии комиксов. Фрицы-теле-



паты и самуран с завернутыми в национальный флаг Японии лицами идеально сюда вписываются.

Расширились возможности сетевой игры. Из нововведенных режимов хочу отметить такие, как **Лидер** (две команды соревнуются, кто покаутитрует больше вражеских героев. При этом у одной из команд есть лидер, и выведение его из строя заканчивает игру); **Планишки** (каждый игрок выбирает себе четырех героев, но использует только одного, хотя есть возможность заменить персонажа на другой посредством командного меню. Каждая замена использует один героический поступок. Если герой умирает и в запасе у него больше нет героических поступков, вместо него автоматически ставится следующий герой) и режим **Rumble Room** (где мы выбираем четверых героев и сравниваем их с врагами на полюбившейся карте. Неплохая возможность оценить местный интеллект — компьютер, свободный от дизайнерских ограничений, отрывается на полную катушку). Есть у нас и возможность создавать свои собственные мультиплеерные игры «с сюжетом».

В заключение могу сказать только одно — играйте. Те, кто играл в «Силы свободы», уже наверняка во всю мутузят «Третий Рейх». А все остальные... Добывайте себе диск и играйте, играйте, играйте... Причем желательно все-таки начать с оригинальных Freedom Force. Ведь подобные продукты и так появляются нечасто, а здесь пара вечеров развлечения вам гарантирована. А мы будем ждать Freedom Force 2.

Morte@Shaman.AD morte@list.ru

PROJECT
SNOWBLIND

Разработчик: Crystal Dynamics
Издатель: Eidos Interactive
Локализатор: «Новый Диск»
Жанр: FPS
Системные требования: P 4/Athlon XP
1.5(2.4) ГГц, 256(512) Мб ОЗУ, 64(128) Мб
видео

И снится нам не рокот космодрома

В есна в Игроград приходит так же внезапно, как и остальные времена года. Принюхавшись к воздуху, ты можешь почувствовать запах множества приятных вещей и событий и всего лишь несколько противных, о которых, как правило, забываешь и они подкрадываются неожиданно-негаданно.

— Шаман, в дверь стучат! Шаман, открой дверь, а то у меня руки в крови, я опий в носу ковырялся. Что значит — лбом открыть?! У меня голова с ценным наполнением. Ну, может, конечно, и не очень ценным, но в некоторых племенах оно почиталось бы деликатесом, да и вообще, я им иногда думаю, иногда даже о чем-то полезном.

Шаман лениво похлопал открывающую дверь. В проеме стоял низенький гном в оранжевой форме, чем-то отдаленно напоминающий сантехника. Помявшись с ноги на ногу, он спросил:

— Кадеты Мorte и Шаман?

— Ну, типа того.

— Распшишесь, пожауйста, — протянул бланк.

— А, так это трубы проверяют. Мorte я за тебя распшишусь.

Пока Шаман расписывался, странный гном протянул с сочувствующим видом две бумажки.

— Нет, спасибо у нас есть мягкая.

— Ну как хотите, вы все равно уже распшикались. А кадет Ягу-ар где проживает?

— Этаким выше, вторая дверь слева. А что?.. — хотел было поинтересоваться Шаман, но гном ловко всунув ему в руку две бумажки и тут же исчез.

— И что это было?

— А я почему знаю? Сейчас посмотрим, что это за рекламу он нам впишнул.

«Уважаемые кадеты Мorte и Шаман согласно закону «О долге Игрограду», подписанному Рандом первого числа первого месяца последнего года, вы в течение недели после получения повестки обязаны прибыть в пункт призыва, для того чтобы влиться в ряды нашей доблестной...»

Да, да, да, в ряды ДЗВР мы уже вливаемся, нафиг нам их приесли!

«...Влиться в ряды нашей доблестной армии».

Эээ... во попали.

Всегда ругался, когда вступал куда-то.
Ну вот, теперь я вступил в ряды армии

Н у, и что теперь делать? Я не могу идти в армию. Она меня не любит, да и я ее.

— Запомни, Шаман армию любит всех, снова и снова.

— А ты молчал бы, тебя, наверно, вообще не возьмут, ты ж худой как палка, а при определенном положении света даже тень не отбрасываешь. За автоматом прятаться можешь.

— Я не худой, я изящный ☺.

— Ага, а я ширококоптый... Может, используем старый проверенный метод? И под психа не надо косить, раз, и готово.

— Ты это дело брось... брось... поставь клюшку, где взял. Вот, успокоились... И чего мы вообще волнуемся — нам просто надо пройти обучение, что то вроде военной кафедры, где нас честь научат отдавать... ну, и остальным военным премудростям.

— Может, в здание «Медали» или в новенькое «Братья по оружию» зайдём?

— Не, надоела уже вторая мировая, лучше в новостройку. Здание новое, необжитое еще, да и отдала должна быть знакомой — киберпанк, стиль Deus Ex.

— Ну и чего мы еще здесь стоим, времени и так в обрез.

— Главное, что бы с охранником проблем не было, а то знаю я этого Secuip'a седьмого.

Ты не просто вступил в армию, ты
в нее вляпался

С мирно! Грудь вперед, живот в себя, головки поднять!... Обо! Сегодня мы вступили в ряды Коалиции свободия.

— Слышь, Мorte, что-то я не так представлял себе военную подготовку в мире Deus Ex.

— Ничего, терпимо. Зато я уже отчет начал набрасывать, так что совместим приятное с не очень приятным.

— Вот и чудненько, кстати, а тебе тоже саперскую лопатку вместо оружия выдали?

— Не, у меня «калаш», как положено, но ты не расстраивайся, тут ходят слухи, что где-то в соседней пристройке лопата не только слово, после которого надо смеяться, а это еще и самое грозное оружие.

— Что, правда? Давай меняться.

— Нет, ну ты что, в самом деле. У меня оружие именное, вот смотри что написано.

— Вообще-то я кроме шифр ничего не вижу.

— Так это же шифр... Чтоб никто не догадался.

— Что за разговорчики в строю?

— Ой, смотрите какая странная птичка. Ой, это не птичка, это вертолет.

— Бойцы, слушайте меня. На нас напали, всем занять боевые позиции.

— Ага, конечно. Видно, в будущем такие методы обучения, мол, имитация сражения. Круто.

— Да, прикольно, но мы на них не поведемся. Я вообще не понимаю, нас вроде как маршировать должны учить, честь отдавать. А тут сразу оружие дали, и капитан какой-то нервный. И взрывы, выстрелы — все как настоящее.

— По-моему, они и есть настоящее.



Тут ударной волной Морте отбросило на несколько метров, где пролетающий вертолет, подгоняемый скриптом и режиссером, готовился сбросить на него бомбу. Он же, как настоящий кадет, изо всех сил прижимал к груди отчет. Шаман смекнул, что отчет придется писать заново, и в отчаянном прыжке попытлся прикрыть его грудью или, в крайнем случае, тылом. Но вертолет был явно быстрее.

Земля в иллюминаторе

У-у, как все кружится. О, Морте, меня куда-то везут. Ой, а вот и доктор. Доктор, а я смогу на пианино играть?

— Быстрее, он бредит, в операционную его.
Что-то становится плохо слышно. Эй! Кто выключил свет? Я умер? Это просто электричество отрубил, а я уже о худшем думаю. Эй, кто опять с выключателем играет? Сдается мне, что теперь я все-таки умер.

— Да, но не до долго.
— Морте, а ты какого здесь делаешь?
— Да ведь игре один главный персонаж, вот я за остальных на подставке и подрабатываю. Сейчас я ангел-проводник и буду тебя выпроваживать.

— В рай?
— Размечтался. Думаешь, грудью прикрыл, жизнью пожертвовал — и сразу на Египетские поля траву вырастить? Тоже мне Константин нашлся. Пока я тут с тобой разговариваю, тебе наноимплантанты в самые разнообразные места засовывают, в смысле, устанавливают. Мир Deus Ex, как никак. Поэтому бегом оживать, а то еще перестарайся и вообще робокко из тебя сделают.

— Жаль, я терминатора больше уважаю.
Шаман медленно приходит в себя.
— Морте, снова ты, зачем тебе докторская повязка?
— Да я ж тебе говорил, что вместо всех персонажей буду.
— Ого, а что у меня руками? Вот они какие, имплантанты. Кто я теперь? JC Denton, Paul Denton (Морте отрицательно качает головой) или хоть Alex D? Ну хоть какой-то Denton?
— Ты все еще Nathan Frost.
— А чего так?
— Так война ведь. Не RPG, чтобы Дентоном играть.
— Ага, а второй Deus что, RPG?
— Эээ...Так, нефиг провоцирующие вопросы задавать, а ну марш за снаряжением, тебе еще мир спасать. А меня в проктологию вызывают, роль, блин, обявывают.

Трава у дома

С тоит в анонсе упомянуть название какой-нибудь знаменитой игры, в нашем случае — Deus Ex, и тут же армия фанатов обратит на него свое внимание. К сожалению, продолжение знаменитого «Deusa» вряд ли увидим (хотя, если бы сериал пошел по стопам второй части, то это, наверное, и к лучшему). Создатель серии Deus Ex студия Ion Storm Austin была закрыта несметно даже на то, что их последнюю игру *This Is: Deadly Shadows* «на ура» встретили как критики, так и обычные игроки.

А тем временем Crystal Dynamics, знакомая игрокам по серии игр Legacy of Kain, представляет нашему взору футуристический шутер Project: Snowblind, действие которого разворачивается в мире Deus Ex. Eidos при этом не забывает упомянуть о том, что проект консультируют сотрудники Ion Storm (которая на то время еще была живой, хотя и ждалась на здравие) и лично Хоррен Спектор.

К сожалению, на практике оказалось, что связь игры с громким именем минимальна. Да, киберпанк, да, антураж похожий, да, есть имплантанты, но этого мало. Хорошо хоть в название не добавили заветное словосочетание, а то постигла бы Snowblind участь Deus Ex: Invisible War. Вроде игра и не плохая, но по сравнению с первой частью просто гадкий утенок какой-то.

За десять лет до того, как Alex D решил узнать правду о себе и окружающем мире, и через десять лет после того, как JC Denton обрек мир на крах, а именно в 2065 году, на целостность мира решил посягнуть кое-кто другой. Организация Республика развязала конфликт, который может вернуть мир в хаос, если его не остановить. И вот, как всегда, судьба человечества зависит от одного эксперимента. Так начинается Project: Snowblind. Если вы, как

и я, не знаете значение сего термина, то официальный сайт Eidos любезно нам его разъяснил: **snow-blind** (spy blondir) — полное отключение всех электрических и биомеханических систем, вызванное электромагнитным импульсом или волнением электричества в прилегающей местности.

Наш герой, Натан Фрост, решив последовать примеру своего брата, вступил в ряды Миротворцев (Pacemakers), которые оказались единственными, кто противостоял Республике. Дальше события стали разворачиваться с бешеной скоростью. При попытке спасти товарища Натан погибает (или почти погибает). Но командование возвращает героя к жизни, правда, уже в слегка модифицированном виде. Его напичкали электроникой и разнообразными имплантантами, тем самым превратив в универсального солдата. После чего остается выяснить, кто стоит во главе Республики, что он замысливает и как остановить очередного чокнутого злодея. Расскажу по секрету: злобный вояка всего лишь хочет провести мероприятие наподобие «Последнего героя», только намного глобальнее, со всем человечеством.

Пусть эту бредовую затею с бомбой решил осуществить самый суперзлобин, мегабурташный и ужасный злодей Янь-Ло (еще бы Инь-Хай обзавелся). Но мы его сразу убивать не станем, рамки жанра не позволяють. Так что Натану Фросту, впрочем, как и остальным героям всевозможных шутеров и телевизионных бо-



евиков, перед тем как переломать все кости главному «отрицательно» герою, да начала придется обойти Гонконг 2065 года, причем не только вдоль и поперек, но и по вертикали и горизонтали. Затем, в обязательном порядке, нужно соорудить кучу трупов и металлолома из вражину, набрать полную авоську оружия и записки в магический блокнот парочку заклинаний. И только после всех этих действий можно и за главного ниндзя события можно взяться, а если повезет, то еще девушку-красавицу из узурпаторского плена выволить... но это уже совсем другая история.

Найден труп тела

Цировой процесс строится главным образом на добывании трупов, преимущественно вражеских солдат, которые, просто как тарзаны, сползают на веревках из периодических подлетающих вертушек, лезут, как тараканы, из разных щелей на стенах. Я уже не говорю о том, что разработчики наделили их даром внезапно выпрыгивать из-за углов и вести огонь из укрытия.

Да еще попадаются некоторые индивиды, наделенные, как и наш герой, имплантантами, позволяющим активизировать заклинания невидимости, ускорения и магического щита, о которых я рассказку чуть-чуть позже. Кроме солдат, нам будут оказывать активное сопротивление вертолеты, большие цинпообразные роботы и маленькие роботы-пауки.

Но, несмотря на внешние различия врагов, они практически не отличаются друг от друга интеллектом, что, в принципе, не смертельно, ведь мы играем не в тактический, а в самый обычный шу-

тер, в котором, как повелось, на интеллект врагов не обращают внимания, т. е. не успевают обратить внимание, так как игровой процесс настолько динамичный и захватывающий, что и не успеешь опомниться, как пройдешь все восемнадцать миссий.

Так же в игре присутствует стелс-элемент, так что нам придется полагаться на укрывающуюся, пострелять из пистолета с глушителем, да и системы безопасности доведется потюкать. Причем с последним возникает больше всего проблем, тут вам и лазеры, и камеры слежения. При контакте с ними, т. е. при поднятии тревоги, активизируются всякие пакости, например, прямо под ногами может взорваться мина, или начнут стрельбу встроенные в стену турели, даже мелкие паукоботы могут с потолка посыпаться. И, во избежание активизации этих пакостей, в нашем арсенале предусмотрен пистолет, стреляющий специальными дробинками, которые взламывают системы защиты мини-терминалов. А с помощью этих самых терминалов мы можем отключать все ловушки, и даже управлять турелями. При этом нас никто не заставляет проходить эти «тихие миссии» тихо, если хотите пройти напролом — пожалуйста, все элементы системы безопасности отключаются не только с помощью терминалов, но и старым проверенным методом, т. е. с помощью огнестрельного оружия. Хотя стелс-миссии в игре не очень много, но они существенно разнообразят банальные задания типа «Kill 'Em All», «разрушь такой-то стратегически важный объект», «взломай такой-то компьютер» и т. д.

Наверное, у вас уже успела проскочить мысль: с такими серьезными противниками и с трудностями, вызванными разно-

шой энергетический щит, который мы можем поставить куда угодно, — довольно-таки удобная вещь, жаль только, что в инвентаре помещается всего лишь два таких девайса, причем, как и переносных аптечек (их можно использовать даже после смерти).

Плюс к всему этому, для уничтожения противника пригодны еще и стационарные пулеметы, роботы, машинки и небольшие танки, которые можно встретить почти что на каждом уровне. Все это еще больше разнообразит и без того увлекательный геймплей.

В борьбе с противником вам очень помогут **имплантанты**, которые будут активизироваться по мере прохождения игры, и для их использования вам надо будет добывать энергию (ману). Больше всего мне понравился имплантант, запускающий резким замедленного действия, — с его помощью можно с легкостью косить толпы «тормозящих» противников, даже не прибегая к огнестрельному оружию, так как большинство врагов умирают от первого же удара кулаком. Следующий имплантант создает электрическое поле, которое на время делает вас почти что неуязвимым. Также есть засаждение мета-глаз, позволяющее смотреть на невидимых противников. Да и мы тоже можем стать невидимыми, конечно же, эта способность чаще всего используется в тихих миссиях. Ну и последний, почти что в конце игры, зарабатывает тот имплантант, который выпускает мощную волну энергии.

О чем я еще не успел вам рассказать. Ага, вас интересует бич всех консольных игр — **сейвы**?

Хоть разработчики сделали строго определенные места для сохранения, зато их по две-три штуки на уровень с возможностью сохранения сколько угодно раз. А если учитывать легкость прохождения игры, то можно не считать эту особенность недостатком.

Музыка и звук выполнены достойно и особых нареканий не вызывают. А вот **графика** подвела. Не то чтобы она была страшной, нет. Но все-таки на дворе 2005 год, который требует от графики в играх прогресса и неизмеримых красок. А вы смотрели на скриншоты?.. Да, она устаревшая, и даже как-то в голову не укладывается, почему же это Project Snowblind выглядит хуже того же Deus Ex'а под номером два. Уже сколько времени прошло с его выхода. О сравнении, в графическом плане, PS с Half-Life 2 или с Doom 3 даже речи быть не может. Вот они — консольные корни. На персонажах текстур мало, на окружающей среде тоже мало, чуть получше выглядят оружие и спецэффекты, с ним связанные. От бедности текстур спасает только хорошо сделанное размытие и блур-эффект. Благодаря ним игра весьма успешно скрывает свои графические недостатки.

* * *

Н у что, еще одно задание выполнено, мир спасен, зло повержено?

— Вообще-то да, но лет через десять его Alex D может угробить. Но это уже не наша забота. Обучение пройдено, пороку нанюхались, веников накурились, пора возвращаться в Игроград.

— На чем добираться будем?

— На своих двоих до выхода. В этом мире еще долго электричества не будет.

— Они что, за свет не платят?

— Что-то в этом роде. У меня, кстати, сухой паек остался. Будешь?

— Конечно. Я уже отчет почти закончил, надо бы спать, а то и так задержался.

— Хорошо, только военкомат зайдем, я тут у знакомого злого геня вещичку интересную взял. На контейнере даже выгравировано Snowblind. Занесем им подарок, пусть развлекается.

Эпилог

образными ловушками, играть будет сложновато. Ан нет, разработчики предоставили широкий выбор **оружия**, который позволит нам без проблем извлекаться от противников. При этом почти у всех орудий есть альтернативный режим стрельбы. Например, у автомата есть подствольный гранатомет. С помощью снайперской винтовки можно не только выносить врагов с большого расстояния, но и заставить их стрелять в своих соратников. При этом патроны одинаковые как для обычного вида стрельбы, так и для альтернативного, меняются только их расход. К примеру, стреляем из дробовика с помощью левой кнопки мыши — затрачивается только один патрон, стреляем правой — затрачивается четыре, но при этом из дула вылетает куча разрывных патронов, детонирующих через несколько секунд и способных унести в другой мир множество противников. Также в наши очумелые ручки попадают: миномет, ракетница, рейган, Flechette, H.E.R.F. и пушка-хваталка made in Half-Life. Гранатами нас тоже не обделили, тут есть эксплимеры на любой вкус: осколочные, электрические (эффективные против техники), слезящие, газовые. Так же есть девайсы, посаженные на ту же кнопку, что и гранаты и даже визуально похожие на них, но все-таки отличающиеся принципом действия. Например, раскладные пауки, которые постоянно бегут за нашим подопечным и истребляют противника электроразрядами. Или боль-

В итоге мы получили шутер с увлекательным динамическим геймплеем с примесью необязательного стелса. Устаревшую графику, которая обеспечит хорошую производительность на средних машинах. Кучу оружия, возможность использования имплантантов, срединный сюжет, обоснованный во вселенной Deus Ex. После прохождения остаются только положительные впечатления, весомых недостатков (если бы игра еще была подлиннее), как и особых достоинств, не обнаружено. Всем любителям ознакомиться в обязательном порядке. А фанатам Deus Ex лучше продолжать играть в первую часть и ругать вторую.

Разработчик: Jamopolis Interactive
Издатель: Anarchy Enterprises
Жанр: Coffee Tycoon
Системные требования:
✓ минимальные: P-166 МГц, 8 Мб ОЗУ,
Flash Player;
✓ рекомендуемые: P-233 ГГц, 16 Мб ОЗУ



Coffee

Сколько сортов кофе вы знаете? Я, например, знаю два: черный и на халяву. Причем оба сорта мне очень нравятся, и я стараюсь их употреблять как можно чаще.

Но, оказывается, есть люди, которые знают больше сортов кофе, чем я. Эта новость для меня оказалась шоком. Ну и пускай себе знают потихоньку, но они решили сделать игру! И тем самым показать, что знают больше меня. Ужас!

А все началось с того, что я увидел игру **Coffee Tycoon**. К тайкунам я весьма неравнодушен и, зная, что наши читатели имеют право быть проинформированными о каждой существующей игре, я без лишних размышлений купил игру и приступил к изучению.

Espresso

Меня ласково встретило главное меню, предлагая выбор: играть или выйти. Блин, если бы я не хотел играть, я бы не запустил эту игру! А может, это вторая попытка одуматься? В общем, я нажал «продолжить», и мне предложили выбрать название моей кофейной империи. Через несколько мгновений в пустой строке появилось «Buhlo Inc.». Далее я должен был выбрать один из пяти стилей для моих кофейен. А что, нельзя каждую кофейню построить разного стиля? Пришлось выбирать. Мне предложили пять разновидностей: кофейня классическая, античная, урбанистическая, городская и веселая. Нечего издеваться! Эти названия придумывал не я. Каждый стиль имеет свои особенности. Например, городская кофейня получает прирост +1 покупателя ежедневно. Античная пользуется большой популярностью у стариков. Хм, весьма оригинально ☺.

В конце генерации нам предлагают выбрать город, где будет развиваться наша кофейная индустрия. Расположение, по идее, в большей или меньшей степени влияет на развитие бизнеса, но в общем-то это не существенно. Ни в каких доступных городах (Нью-Йорк, Майами, Чикаго, Лос-Анджелес и Сиэтл) сухой закон введен не был, так там хлещет кофе ведрами. Причем — все, независимо от возраста.

Cappuccino

Ну вот, началось. У меня есть одна кофейня и небольшой стартовый капитал. Что же делать? На экране — три здоровенных картинка: продавец, менеджер, руководители. А что с ними де-

лать? Оказывается, не нанимать. А еще оказывается, что игра пошаговая. Все черные дела и махинации творятся ночью, а днем вы просто собираете деньги.

Что от вас требуется? Вам нужно только выбрать, сколько будет в следующий день работать персонала каждого вида в процентном соотношении. То есть, продавцов — 60%, менеджеров — 40%, а начальство пускай отдыхает, не все же время им пахать ☺.

Тут стоит поговорить о доступных вам ресурсах. Да-да, хоть это и тайкун, а ресурсы есть. Их всего три: деньги, посетители и магазины. Но это детский тайкун, поэтому деньги здесь нельзя отмыть, посетителей нельзя продать в рабство, а

цы из первого дня? Их что, в подвале держат и используют по мере надобности?

На протяжении дня с компанией случаются различные происшествия. Например, некоторые организации могут запретить пить кофе, что скажется на вашем бюджете. Или же к вам может приехать «звезда», дабы попить эспрессо, что прибавит вам популярности. Но поскольку все действия абсолютнo рандомны, бывают весьма странные сюпризики. Например, у меня была ситуация, когда шло подполье два сообщения: «Ваш кофе сегодня супер вкусный, +10 посетителей» и «У вашего кофе слишком пережаренный вкус, -10 посетителей». Вот такие пироги с котлетами.

Время от времени будут появляться сообщения об истории развития кофейной индустрии. Мне это было не особо интересно, т.к. на шоу «Самый Умный» пока не собираюсь ☺.

Я забыла сказать, что Coffee Tycoon — это еще и РПГ! Шучу, конечно, просто здесь за большое количество посетителей дают постоянные leveled-аппы. Приятно раскатывать свою компанию!

Когда у вас накопится большой капитал, вы сможете позволить себе всевозможные апгрейды, такие как новые кофейные автоматы, реклама по кабельному ТВ и в газетах, а также изобретение новых сортов и видов кофе.

Macchiato

Нара слов о технической стороне. Вся игра — флашка. Я серьезно! Самая настоящая флашка, с присущими ей тормами на больших размерах и мультишным видом. Не скажу, что выглядит плохо, просто очень скромно.

Музыка, как и звуки, очень скучные. Присутствует только один невнятный музыкальный трек, а про звук и говорить нечего.

Игра, я скажу, весьма ничега, если бы... Если бы не стоила целых 16 евро! Если бы она распространялась как бесплатная флашка, то я бы ее понял, но платить за это ужасно! Я успел дойти до миллиона посетителей (победил) за 40 минут, и еще за 20 минут игра меня окончательно достала...

Успехов!
Успехов!



магазины сдать в аренду ☺. Все ресурсы взаимосвязаны: чем больше у вас посетителей, тем больше магазинов вы можете открыть, тем больше магазинов вы можете открыть, тем больше у вас будет денег. Ну, а деньги, соответственно, правят миром и будут притягивать к вам посетителей ☺.

Заметили закономерность? Три вида рабочих и три вида ресурсов. Правильно, каждый рабочий отвечает за свой ресурс. Если вы, скажем, наемите на один день большое количество продавцов, то они принесут большой доход. Менеджеры же принесут успех вашей торговой марке, рекламируя вас и привлекая посетителей. Начальство заботится о площади под магазины. Вот и вся логика!

Только глупо, что вы в один день можете нанять 100% продавцов, а во второй — 100% менеджеров. Кто будет продавать кофе в второй день? И куда делись продав-

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

Crazy интервью

Crazy House™

Честно признаюсь, что в этот раз мы шли на разговор с нашими давними знакомыми из компании **Crazy House** с некоторой опаской. Всегда приветливый и дружелюбный стенд встретил нас развевающимися черным флагом и разложенными между компами устрашающего вида предметами, одновременно напоминающими медицинские инструменты и орудия пыток средневековой инквизиции. Когда же перед нами возник Дядюшка Рисеч в белом халате, украшенном надписью «Crazy-Проктолог», то мысль об интервью показалась нам совсем бредовой. Однако отступать было поздно. Тем более, что очень уж хотелось узнать о новых разработках самой, пожалуй, колоритной украинской команды.

МИК. Мы привыкли, что большинство компаний специализируются на каком-то определенном жанре. Одни предпочитают стратегии, другие — экшены, RPG и т.д. Вы же сначала сделали квест, потом симулятор, теперь вот стратегию задумали. Это что, творческий поиск или политика компании?

Рисеч. На самом деле мы ничего не ищем. Вернее так: мы не ищем стиль или жанр, в котором нам было бы комфортно работать. Я считаю, что в играх в первую очередь должна быть интересна сама идея, а потом уже можно думать о ее реализации. Поэтому мы не закидываемся на чем-то одном. Я понимаю, что это тяжело, и все такое. Но мы хотим делать интересные игры, а не интересные симуляторы или интересные квесты.

МИК. Хорошо. А теперь давайте перейдем к вашему новому проекту — той самой таинственной стратегии, каким-то образом связанной с именем Жюль Верна.

Рисеч. Наливай.

МИК. Буль-буль.

Рисеч. Ну, вот здесь как раз можно говорить о какой-то тенденции. Хотя глупо сравнивать «Вия» и «Жюль Верна», но кое-что общее все-таки есть. Хочется делать проекты по серьезным произведениям. Во-первых, это немного легче, работать приходится с уже раскрученным брендом, во-вторых, это тема, проверенная временем и жизнью, и в-третьих, подобные игры становятся как бы новым дыханием этих произведений. Новый виток в эволюционном спиральном развитии. Ну а вообще, тема эта просто бездонная. Можно развивать ее в самых разных направлениях. Создал эту вселенную, этот виртуальный мир, в нем можно жить десятилетиями. Можно делать игры разных жанров не один год. Это действительно огромное поле, на котором пахать и пахать. Ну, приблизительно такие размышления легли в основе идеи создания этого проекта. Кроме того, нам давно хотелось сделать игру, в которой было бы множество вариантов развития событий, не закидывать игрока на стандартном наборе юнитов, собирая их в кучу и рашем — вперед и с песней. Хочется, чтобы у каждого была возможность создания собственной стратегии победы.

МИК. Мы так понимаем, что вы не брали за основу какое-то конкретное произведение.

Рисеч. Нет. «Жюль Верн: Войны Изобретателей» — это игра по мотивам изобретений Жюль Верна. Именно так мы ее по-

зиционируем. Правда, в игре вам встретятся некоторые герои известных книг этого автора, например, капитан Немо, но это не главное. Мы предлагаем вам погрузиться мир, в котором его изобретения стали реальностью. Причем, основная задача, на которую я сейчас настраиваю художников и дизайнеров — не делать сейчас «Боиинги» с заклепками и паровыми двигателями, а попытаться откатиться мысленно назад до 18 века и попытаться дать геймерам вариант альтернативного развития событий. Но для того чтобы сделать это максимально достоверно, нужно мыслить категориями людей того времени и вместе с ними пройти весь путь эволюции, но по несколько иному пути. Тому, который прогнозировал Жюль Верн. Второй, причем, не менее важной задачей является сохранение духа стим-панка, или, как его еще называют, паро-панка. Не знаю, как нам это удастся, но если получится, то будет просто замечательно. Во всяком случае, мы к этому стремимся.

МИК. Ну, а что можно сказать о сюжете?

Рисеч. О сюжете? Ну, пусть будет так. 19-й век... планета Земля... век пара и электричества, век, когда мануфактура и ручной труд уходят в прошлое, уступаая место конвейеру и автоматизации труда. Век, когда человечество всерьез поверило в свое всемогущество. Рушатся старые феодальные устои и присущая им мораль. Опытным путем доказано, что Бога нет, его заменила нам общая прапатель — маленькая ископаемая человекообразная обезьяна. Вместе с Богом и феодальной лестницей к вышнему упомянутой прапатели уходит старая знать и духовство. В образовавшемся социальном вакууме возникает одиозная фигура Изобретателя.

Венцом деятельности Изобретателей стал проект Американского Пушечного клуба: выстрел гигантской пушки должен был изменить наклон земной оси. Растаявшие в результате подобной корректировки полярные шапки освободили бы огромные неосвоенные участки суши, да что там — целый континент — Антарктида — ждал своего часа под ледяным панцирем. Проект получил всенародное одобрение, на волне популярности президент Пушечного клуба стал по совместительству и президентом страны, и после этого судьба Земли была предопределена!

«Большой Бабах» действительно заставил Антарктиду показаться из-под льда, но попутно в результате тектонических сдви-



гов и поднятия уровня мирового океана, Американский Пушечный клуб вместе с континентом, на котором он был расположен, стал не более чем частью океанского дна, а развалины Москвы, в 3-х километрах от которых раскинуло свои бесконечные пляжи Черно-Каспийское море, вполне могли бы претендовать на роль мировой туристической Мекки, если бы 90% населения к тому времени не перулось в бронзовый век...

Глобальный кризис, вызванный безрассудными играми с природой, навсегда изменил лицо планеты, существенно сократил население и полностью перекроило политическую карту, уничтожив бывшие государства. Большинство районов Земли пришли к полному одиночеству и возврату к патриархальному образу жизни. Но удельные Изобретатели смогли сберечь огаи цивилизации и, не сдерживаемые более, даже номинально, прежними правительствами, основали на обломках старого собственных государства — Государства Изобретателей.

Это все, — подумали вы, и снова ошиблись! Изобретателям мало того, что они сделали с планетой! Теперь они начинают войну за наши умы и души... Каждый из них несет миру собственную правду, которую стремится вколотить в наши с вами головы при помощи собственных хитроумных приспособлений... Тоталитарный Штальштадт, свободная республика Франсвилль и плавающий остров миллионеров-олигархов Стандарт-Айленд (построенный часами Американского Пушечного клуба, когда стало ясно, куда приведет Землю их затея) вступили между собой в борьбу за мировое господство, в борьбу за пути переустройства остатков нашей планеты.

Земля вступает в новую эру — эру, известную как «Войны Изобретателей».

МИК. Интересное. А что можешь сказать собственно об игровом процессе?

Рисеч. По сути, в нашем новом проекте можно выделить две основные функции. Первая — возможность самому конструировать юнитов. В основном это придется делать перед началом миссии. У игрока будет конструкторское меню, в котором он собирает юнита. Потом он может его пустить погонять по полигону, чтобы посмотреть, что же у него вышло. Потому что многие вещи, которые ты собрал, работать не будут. Мы действительно даем возможность собирать все, что угодно, но не гарантируем, что абсолютно все ваши изобретения будут жизнеспособны. При этом мы не ограничиваем тех людей, которые привыкли двумя-тремя юнитами играть. Они быстро выберут для себя оптимальный вариант и будут сражаться так, как привыкли. Но есть ведь и такие, которые любят пощелкать, посмотреть, поэкспериментировать — вот мы и даем им возможность не торопясь, создать что-нибудь невиданное, посмотреть внешний вид, погонять по полигону, проверить, на что их создание способно. Оно ведь может побегать немного и развалиться, а может и нет. В принципе, это конструирование можно производить и непосредственно в ходе миссии, но этот вариант подойдет разве что прожженным хардкорщикам, так как есть серьезная опасность того, что в самый разгар боевых действий какой-нибудь танк, который должен был обеспечить тебе победу, откажется работать.

Еще одно важной, даже ключевой фишкой является многооконный игровой интерфейс. Мы ведь как привыкли: есть тактическая карта, где видно только поле боя, и стратегическая, где видно все. У нас можно будет менять местами тактическую и стратегическую карту. То есть в маленьком окошке ты видишь непосредственно бой и одновременно наблюдаешь общую ситуацию. Причем, это старая задумка. Она появилась при нашей первой попытке создать стратегию еще в 98-м году. Сейчас мы с ней вспомнили и, развивая эту мысль, решили, что можно выводить на экран большее количество окон. Их размеры, естественно, могут меняться в зависимости от желания игрока, и это будет очень удобно для одновременного контроля над действиями на разных участках фронта, при этом даст возможность наблюдать ситуацию в целом. На наш взгляд, это очень важно для того, чтобы дать человеку возможность сравниться с компьютером. С одной стороны, нельзя делать слишком тупой АИ, а если сделать его умным, то ты просто физически не

успеешь проконтролировать ситуацию. А при таком подходе оперативность игрока будет на порядок выше. Можно будет быстро переходить из окошка в окошко — если знаешь, что на каком-то участке в ближайшее время ничего происходить не должно, то можно временно не обращать на него внимания, а сосредоточиться на чем-то другом. Но если вдруг враг предпримет наступление в другом месте, то игрок это сразу увидит и сможет быстро предпринять какие-то действия, так как все окна активны, со всеми можно работать. Мне, как страшному поклоннику «Генералов», игравшему в свое время против серьезных в кооперативе, этого очень не хватало. Ведь при таком количестве противников, когда ты держишь оборону на своей базе, ты одновременно должен как минимум на две базы нападать, чтобы тебя не вынесли. А отслеживать действия всех врагов было очень тяжело.

В общем, именно вокруг этих двух фишек и будет строиться геймплей и раскрутка этого проекта.

МИК. Ну, а в остальном будет все стандартно — строим базу, собираем ресурсы, производим юнитов и идем воевать?

Рисеч. Да. Экономика сведется к минимуму. Будут шахты, добывающие ресурсы, причем ресурс будет всего один. Я считаю, что просто нет смысла делать их много. Есть тайкун, если хочется строить. Лично мне, как играющему стратегию, всегда жутко не нравился этот коровы, этот выпас. Поэтому у нас будет как обычно — захвати шахту, построил юнитов — и в бой. Все-таки сражения, как ни крути, основная и самая интересная часть игры.

МИК. А что еще можешь рассказать такого, о чем никто не знает?

Рисеч. Ну, не то чтобы вообще никто не знает... В общем, начали работу над новыми танками. (Имеется в виду продолжение танкового симулятора **T-72**. — Прим. ред.) Игра создается на абсолютно новом движке, но по сути все фичи, если можно говорить, уже были заявлены в первом проекте. Теперь мы понимаем, что основной упор нужно делать на геймплей, на проработку и дизайн уровней. То есть движок-то будет, и будет уж никак не хуже, а скорее даже лучше, чем в первой части, но основной упор будет сделан уже на геймдизайн. Были бы финансы и время реализовать то, что было задумано, и больше уже ничего не надо.

МИК. А где дело будет происходить на этот раз?

Рисеч. Было много разговоров о том, что нужно делать сим второй мировой войны. Но я всем говорю, что при всем моем уважении ко второй мировой, я на это поиграть не хочу. Игр на эту тему уже столько, что просто тошнит. Нет, наверно, только тетриса о второй мировой войне и какой-нибудь «Барби в тылу врага», а все остальное уже есть. Поэтому мы выбрали, на наш взгляд, очень интересный, боевой современный конфликт. Это Израильско-Сирийская война 82-го года. Операция **Мир Галилеи**. Там, действительно, исторически был первый огневой контакт между нашими тогда еще новыми **T-72** и «Абрамсами». Там можно будет воевать за обе стороны. Там уже дадим людям возможность покататься на разных танках: будут «Меркавы», будут «Петтоны», будут наши **72-шки**, **62-шки**, наверно, будет отмененный танк **ТО-62**. То есть, будет где развернуться. Более того, за каждую из сторон реализуются тактики, основанные на армейских доктринах, и призывные в армиях противоборствующих сторон. Например, сирийская армия менее обученная, но ее бойцы более фатичные, я бы даже сказал, бесшабашные. Они бросаются в бой, держатся до последнего, и это дает им некоторое преимущество. А в израильской армии доктрина строится на сохранении людей и техники. Поэтому тактика другая: чуть-чуть подблуди, и они уже отступают, но не потому, что боятся, просто так им указывать устал. Так что должно быть интересно повоевать за каждую из сторон: авиация, пехота, то есть все будет более масштабно. Нам кажется, что игра «**T-72: Балканы в огне**» не хватало именно масштабности. На сегодняшний день ведутся переговоры с несколькими издателями, которые проявляют заинтересованность в этом проекте, так что, думаю, в ближайшем месяце мы сможем начать активную разработку.

Аллах КАРМИН ak-of-ash@rambler.ru

Ролевые Игры

Часть первая: Искусство живой выдумки

Снятие авторских претензий (Disclaimer)

1. Статьи о ролевых играх являются плодом размышлений автора и анализа существующего ролевого сообщества. Все совпадения с уже написанными текстами могут быть лишь случайными или же будут отмечены как цитаты с указанием источника.

2. Нижеследующие тексты рассчитаны на людей, которые совершенно не знают о том, что такое ролевые игры, поэтому прошу людей опытных не фыркать в мою сторону при прочтении.

Все мы стремимся к ярким, незабываемым впечатлениям. Но окружающий мир, хотя и поставляет яркие впечатления в избытке, не всегда преподносит именно те, что нам нужны. И мы обращаемся к искусственным источникам впечатлений: литературе, живописи, музыке, театру, телевидению, кино.

Но все эти источники позволяют нам лишь прикоснуться к той жизни, которую они изображают. А если хочется поучаствовать?

Немного пространных измышлений для начала

Все человечество играет в игры с детства. Я имею в виду не только детство людей, как живых существ, но и детство человечества в целом. Когда реальный мир исчерпал свои возможности радовать человека, человек изобрел свои способы интересно, развлекательно сочетать привычные вещи — и называл их играми.

То есть, игрой можно назвать все, что не нужно для непосредственного выживания человека, но что доставляет радость. И именно затем и существует.

Когда человек начал играть, а не только бороться за жизнь, началась цивилизация. Впрочем, существует утверждение, что цивилизация началась тогда, когда вместо камня человек бросил в другого человека проклятие... но это имеет мало отношения к нашей сегодняшней беседе.

Итак, ролевые игры. Слово «роль» сразу же ассоциируется с театром, и легко представить себе, что, играя в ролевыми игрой, человек перевоплощается в кого-то другого подобно актеру. Да, это можно считать основой ролевых игр, так как перевоплощение в определенную роль является ключом ко входу в игровую реальность. Не просто превращение в другую личность, а скорее — перемещение в другой мир.

Суть и цели ролевых игр

Ролевые игры на самом деле сопутствуют жизни каждого человека — вернее, их подвиды: образовательные игры. Играя в «дочин-матери», девочка пытается представить себе, что такое воспитание ребенка, играя в «войнушки», мальчик пытается представить себе, что такое война, играя в управление офисом, будущий топ-менеджер готовится взять в руки настоящие бразды правления.

И тут мы замечаем, что ко всем приведенным примерам легко приписать элемент развлечения. В детстве мы можем считать, что война или забота о детях — это веселые, так как не «чувствуем отрицательных моментов, сопутствующих этим понятиям в реальности. Точно так же и игра в офис является скорее упражнением для интеллекта, чем проблемой. Следовательно, любая ролевая игра может из обучающей стать развлекательной. Как было сказано выше, людям нужна радость в жизни — и почему бы не создать другую, радостную жизнь, если это нужно?

Да, и еще одно: игра позволяет, в отличие от реальности, отбросить все несущественные или нежелательные элементы, заострить внимание на определенных приятных или полезных аспектах жизни, воссоздавая в игре. Чем и важна для человека.

То есть, ролевая игра, по сути, есть обучающая и/или развлекательная выдумка, состоящая из подчеркнутых (выделенных) деталей. Или, говоря проще — все, что нам нужно и приятно, собрано в одно целое. А, говоря точнее, большинство из этого выдуманно, так как в реальном мире его просто не существует, но без него тоскливо.

Далее в статье я не буду различать обучающие и развлекательные игры: каждая должна сочетать в себе и то, и другое.

А теперь все то же, только более поэтично

Ролевая игра — это общая мечта, живая выдумка двух или более людей. Такая игра позволяет дать выход творческой жилке участников игры, реализовать то, что не получается в реальности.

Ролевая игра — путешествие во всемогущую, хоть немного отличную от реального мира. Это отдых от привычного, обыденного, надоевшего.

Ролевая игра — это загадка, которую один человек задает другим. Разгадывая ее, участники упражняют ум и делают его гибче.

Мир, сюжет, роль

В основе любой ролевой игры могут находиться, по отдельности или вместе, три вещи: мир, сюжет, роль. Они определяют интерес участников ролевой игры. Возможно, кому-то хочется пожить в другом мире, сменить обстоятельства. Кого-то увлечет определенный сюжет, проблема, которую может решить только он один или со товарищи. А кто-то захочет сыграть роль, как в театре, стать другим человеком, прочувствовать персонаж, проявить себя со стороны, недоступной в реальном мире.

Мир — под общим миром подразумевается некая фантастическая реальность: другая планета или волшебный мир (может быть, даже плоский), населенный людьми другой эпохи или совсем иными существами. Это, в конце концов, может быть любая реальность, которую только придет в голову создать ее будущим участникам. Игра строится на основе мира в том случае, когда игрокам приятна атмосфера этого мира — что-то вроде поездки на курорт.

Сюжет — у игры может быть Главная Цель, путь достижения которой не принципиален, или цепь событий, через которые проходит игрок в процессе игры. В зависимости от того, какие поступки хотят совершать игроки, и строится игра на основе сюжета — как если бы это были спортивные соревнования.

Роль — мир и сюжет важны лишь в том случае, если данный персонаж может существовать только в них. Когда игрок желает создать иную личность, жизнью которой он будет управлять в игре, он ведется на основе роли.

Естественно, мир может быть нашим, события могут быть историческими, а в качестве роли можно играть самих себя. И это может быть невероятно интересно при правильной реализации.

Система

Конечно, ни один мир не существует просто так — у него есть хотя бы один, а скорее несколько законов существования.

Вот и у ролевых игр есть правила.

Правила представляют собой все основы игровых взаимодействий, призванные разрешать спорные ситуации. В них собраны ответы на вопросы: что можно делать и чего нельзя? Именно правила охраняют целостность игрового мира, в котором происходит действие, отступив от них в сторону на шаг — и либо это будет уже не тот мир, который нужен, либо игра развалится.

Вывод: игры нужны для создания совместных переживаний.

Раздача слонов

Отремела «Фантастическая Компьютерная Неделя-2005», проходившая с 14 по 17 апреля 2005 года в Торгово-Промышленной палате Украины. Помимо развернутой репортажей с места событий, вас, наших постоянных читателей и подписчиков, наверняка интересует важный вопрос. А именно, ито-

ги многочисленных конкурсов, проходивших на страницах наших изданий. Итоги (кое-где финальные, а кое-где промежуточные) были подведены на «Игрограде».

Победителем конкурса от МИКА «Собери рисунок на 12 частей» («Постер») и обладателем супер-приза — руля стал киевлянин **Никитов Игорь Алексеевич**.

Перед вами **три таблицы** с именами счастливыхчиков, выигравших в розыгрыше призов по акции «Подписка-2005», а также в нашем постоянном конкурсе «Активно везучий читатель», спонсором которого является компания «Инкософт-Телекоммуникация».

Если Вы нашли себя в списке победителей, сразу же сообщите об этом в редакцию для уточнения ваших данных.

Внимание! Редакция не будет высылать призы по почте по причине их большой ценности и хрупкости. Настоятельно рекомендуем вам получать призы у нас в редакции для гарантии их сохранности. Мы ждем вас по адресу: **Киев, ул. Качалова, 6, 3 этаж** будням с 12 до 18 часов начиная с 10 мая. В случае, если подарок будет получать не лично призера, а доверенное лицо (родственник, друг, знакомый), просим **завлагодеременно сообщить** об этом по электронной почте **info@mycomputer.ua** или по телефону редакции **(044) 455-3575**. Обязательно указывайте свои (или доверенного лица) ФИО и контактный телефон. Для получения приза при себе обязательно иметь документ, удостоверяющий личность. Перед тем, как направляться в редакцию, позвоните нам и предупредите о своем визите.

Те, кто точно сможет это сделать, могут забрать свои призы на **стенде ИД «Мой компьютер» на 3-ей Международной Киевской фотоярмарке 20 мая в 15:00 (МВЦ, Броварской пр-т, 15). Заранее (до 19 мая) сообщите нам о своем визите!**

Срок выдачи призов — до 31 августа 2005 года. После этой даты призы выдаваться не будут!

Итоги конкурса «Активно везучий читатель» за ноябрь-2004 — март-2005				
Месяц	Место	ФИО победителя	Город	
Ноябрь 2004	1	Саломкина Н.Е.	Смолотское	
	2	Корнишук Н.Ю.	Бердичев	
	2	Симоненко А.Р.	Запорожье	
	3	Приходченко А.Н.	Киев	
Декабрь 2004	3	Сивченко Е.П.	Киев	
	3	Горайский А.А.	Днепропетровск	
	1	Бутченко А.И.	Одесса	
	2	Жуков Р.С.	Миргород	
	2	Сидор А.С.	Николаев	
	3	Морук В.В.	Киев	
Январь	3	Ковачук А.В.	Киев	
	3	Дюк Н.	Киев	
	1	Коваль Р.А.	Алушта	
	2	Науменко С.	Луганск	
	2	Сорокин Д.С.	Харьков	
	3	Пирваков П.В.	Запорожье	
Февраль	3	Андросов В.С.	Киев	
	3	Ковалев А.Н.	Харьков	
	1	Воронин О.Г.	Хмельницкий	
	2	Григорьев В.В.	Киев	
Март	2	Васильченко А.Н.	Запорожье	
	3	Ковалев А.Н.	Харьков	
	3	Приходченко Н.А.	Киев	
	3	Проскураков Т.Б.	Киев	
	1	Ковалев Д.А.	Харьков	
	2	Висюль А.В.	с. Новоселки	
	2	Храмов В.Н.	Киев	
	3	Соловьев С. В.	Киев	
	3	Шенченко А.Н.	Винницкое	
	3	Павленко И.А.	Киев	

Призы победителям конкурса МИК				
Название	ФИО	Город		
Часы Gembird с USB-Flash памятью 128 Мб	Жуков В.В.	Николаев		
	Колесников В.Н.	Одесса		
	Кулишова К.А.	Приморск Закарпатской обл.		
	Сидоров В.С.	Киев		
	Синифренко В.И.	Смолотское		
	Кобалько М.С.	Ильичевск		
	Беленький П.А.	Донецк		
	Горайский А.Н.	Луганск		
	Левандук	Киев		
	Горайский А.В.	Киев		
Часы Gembird с USB-Flash памятью 64 Мб	Суржук Алексей	Киев		
	Павлов Андрей	Киев		
	Васильев Владимир	Киев		
	Дробинский О.М.	г.т. Володарка Киевской обл.		
	Назаров А.В.	Киев		
	Завалько И.В.	Киев		
	Набибиди В.С.	Парасковий		
	Давиденко А.И.	Ивано-Франковск		
	Павленко Н.А.	Киев		
	Яковлев Е.Ю.	Киев		
Часы Gembird с USB-Flash памятью 64 Мб	Пуртов А.Л.	Харьков		
	Ворошило О.О.	Винницкое		
	Афонимов С.	Ивано-Франковск		
	Васильченко А.Н.	Запорожье		
	Мокрицкий В.М.	Васильев		
	Васильченко Г.В.	Хмельницкий		
	Сухомин Н.И.	Киев		
	Смирнов О.Н.	Смолотское		
	Ушаков Е.	Смолотское		
	Лещук И.Н.	Киев		
Суперприз: Компьютер от BMS	Лещук Г.В.	Шостка		
	Мазур О.В.	Житомир		
	Шаталов В.В.	Одесса		
	Крысько Н.Т.	Одесса		
	Онуфриев М.И.	Киев		

Призы победителям конкурса МИК от компании Gembird				
Название	ФИО	Город		
Часы с MP3-плеером 128 Мб	Ситенко С.В.	Киев		
	Сухарев В.А.	Луганск		
	Васильченко Д.Я.	Ивано-Франковск		
	Григорьев Д.З.	Киев		
	Китрич Н.Д.	г. Припять Николаевской обл.		
	Горбуша Д.З.	г. Золотонша Днепропетровской обл.		
	Бабурый А.А.	Киев		
	Деревинский Ю.Г.	Полтава		
	Сидоров А.А.	Киев		
	Миньков А.В.	Луганск		
MP3-плеер 128 Мб	Дмитренко Г.Б.	Полтава		
	Винницкий А. В.	Киев		
	Климентьев М. А.	Киев		
	Молчанов Г.	г. Яценки Полтавской обл.		
	Саваров И.В.	Черновцы		
	Костенко Н.И.	Луганск		
	Ушаков И.	Смолотское		
	Черный А.	Запорожье		
	Давиденко С.А.	Донецк		
	Шульковский С.О.	Луганск		
Часы с USB-Flash памятью 64 Мб	Плодский С.В.	Луганск		
	Чура В.И.	Киев		
	Хмельницкий Н.А.	г. В.Дальний Одесской обл.		
	Ковалев А.Н.	Харьков		
	Катеринченко А.	Киев		
	Кисель А.В.	Харьков		
	Павлов Д.	Киев		
	Пугач И.В.	г. Борзна Львовской обл.		
	Григорьев А.Г.	Киев		
	Фуртел Г.В.	Житомир		
Часы с USB-Flash памятью 64 Мб	Ковалев С.С.	г. Львов Львовской обл.		
	Михайлов Е.	Киев		
	Григорьев А.	Киев		
	Савельченко Р.В.	Киев		
	Карпенко С.Г.	Киев		
	Борисов Л.В.	Киев		
	Курченко О.	Киев		
	Белогород Д.Л.	Запорожье		
	Прозоров И.В.	Одесса		

Владимир СИРОТА vovsir@yandex.ru

Перекуем мечи на секиры!

Либерально-демократическое вступление

Нет, нет, и еще раз нет насильно в компьютерных играх! Безобразие, чему только учат подрастающее поколение современные компьютерные игрушки! Вы посмотрите на это обилие кровавых врагов и злобных монстров, которые просто наводнили виртуальные 3D-миры. Как представитель международного общества защиты Розовых Зайчиков, я категорически протестую!

А представьте себе виртуальный мир — например, тот же Марс из 3-го Doom'a — где мирно цветут яблони, из фонтанчиков бьют красивые водные струйки, и на этом фоне Розовые Зайчики мирно покуривают... извините, пощипывают красную марсианскую травку. Идеальная картина, наблюдать которую можно часами, получая истинное наслаждение и впадая в нирвану прямо перед экраном ПК (ну, некоторые злоупотребители назовут это выпадением в осадок, но оставим подобные утверждения на их грязной совести). Да, да, вот она, идеальная компьютерная игра — без шаблонных безобразий с насилием, воспитывающая в человеке самые лучшие чувства, любовь к окружающему миру и природе! Ведь Зайчики, особенно Розовые, они, знаете ли, особенно активно занимаются любовью...

А что нам предлагают разработчики игрушек вместо этого совершенного идеала мира и душевного спокойствия? Локации, населенные полчищами злобных монстров и прочих врагов, которые только и хотят, что испить невинной крови нашего виртуального героя. А представляете, если эти нелюди встретят Розового Зайчика! Даже страшно подумать, что произойдет! Поэтому, когда я вижу очередной игровой мир, где Розовым Зайчикам не дают спокойно существовать, я просто не могу смириться с таким безобразием, немедленно хватаю в одну руку первый попавшийся дробовик, во вторую беру свой большой тесак и иду крошить виртуальных негодяев на морковку по-корейски. И не останавливаюсь, пока не выполню свою благородную миссию по восстановлению справедливости до конца! И лишь восстановив мир и покой в новом игровом мире, а заодно заготовив Розовым Зайчикам много богатой протевинной морковки, я с чувством выполненного долга могу спать спокойно.

Думаю многие из вас, уважаемые читатели, как и я, стою же усердно и самозабвенно, отдавая все силы, борются с насилием в компьютерных играх. А что нам надо для успешной борьбы за права Розовых Зайчиков в разнообразнейших виртуальных мирах? Правильно, хорошая видеокарта. Причем, желательно, еще и по хорошей цене. А то какая же это борьба с насилием, когда из-за тормозов в 3D-графике все монстры успеют попытаться, пока благородный борец за справедливость сможет навести на них «первую» дергающийся прищел своего оружия? Имен-

но проблеме выбора очень хорошей видеокарты за относительно небольшие деньги мы и уделим внимание в этой статье.

Кандидат в мастера

В настоящее время перспективной для массовых видеокарт, без сомнений, является шина PCI-Express 16x. АГР же медленно, но верно будет уходить в небытие.

Если вы собираетесь приобрести или проапгрейдить (скажем, перейти со встроенного видео на внешнюю видеокарту) бюджетную платформу, в которой для установки видеокарты используется слот PCI-Express 16x, то наверняка озадачивались и вопросом, какую же именно модель видеокарты следует приобрести. Чтобы было, как говорится, «дешево и сердито». Сегодня я как раз предлагаю вашему вниманию один из очень неплохих вариантов.

Возьмем, для примера, PCIe-видеокарту MSI NX6200-TD128E (рис. 1). Эта мо-



Рис. 1



Рис. 2

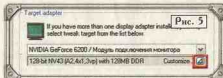


Рис. 5



Рис. 6



Рис. 3

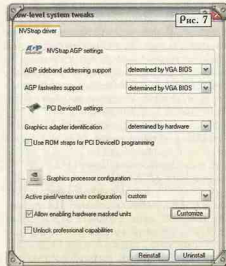


Рис. 7



Рис. 4



Рис. 8

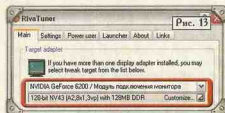


Рис. 13



Рис. 16

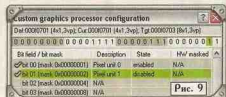


Рис. 9

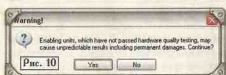


Рис. 10

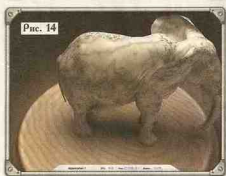


Рис. 14



Рис. 17



Рис. 11

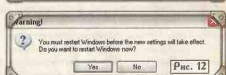


Рис. 12



Рис. 15



Рис. 18



Рис. 19

дель, как нетрудно догадаться, относится к семейству GeForce 6200. Видеокарта имеет на борту 128 Мб DDR памяти, работающей по 128-битному интерфейсу, оснащена разъемами DVI-I и D-Sub (VGA) для подключения мониторов, обладает S-Video TV-выходом. Учитывая что данная модель относится к бюджетным (розничная цена \$117), комплект поставки довольно скромно по сравнению с остальными моделями MSI'sких видеокарт. Впрочем, все действительно необходимое в поставку входит (рис. 2): в ней есть руководство пользователя с разделом на русском языке, листик Quick Installation Guide, компакт-диск с драйверами и дополнительным программным обеспечением, переходник DVI-VGA и S-Video-кабель.

Ну, берем мы видеокарту MSI NX6200-TD128E и устанавливаем ее в компьютер следующей конфигурации:

- ✓ плата Intel Desktop Board D925XECV2 (чипсет Intel 925XE);
- ✓ процессор Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.73 ГГц, разогнанный до 4.11 ГГц, частота системной шины поднята до 1174 МГц (+10% от штатной частоты);
- ✓ оперативная память Мистон DDR2 533 МГц 512Мб DIMM, память работала как

DDR2 587 МГц с таймингами 4-4-4-12 (CL-tRCD-tRP-RAS), напряжение питания DIMM увеличено до 2 В;

- ✓ жесткий диск SATA Maxtor MaX-Line III 250 Гб, 7200 об/мин, 16 Мб кэш;
- ✓ операционная система Windows XP SP2, DirectX 9c;
- ✓ видеодрайвер ForceWare 71.84.

Установив видеокарту в компьютер, мы обнаруживаем, что по умолчанию графический процессор (ГП) «трудится» на частоте 300 МГц, а видеопамять — на DDR 450 МГц. В общем-то вполне типичные значения для видеокарт этого класса. Если мы посмотрим на спецификации GeForce 6200, то увидим, что используемый в этом варианте ГП от NVIDIA создан по 0.11 мкм технологическому процессу, то есть чип должен быть экономичным в плане энергопотребления, и что подтверждает отсутствие разъема для дополнительного питания на видеокарте. Чип обязан работать на «официальной» частоте 300 МГц, при этом в ядре ГП функционируют 4 пиксельных и 3 вершинных конвейера. А сам чип этот называется NV43...

Ага, NV43, значит... Однако ж, если память нас не подводит и мы помним написан-

ное в статье «Невиданное видео» (см. МК № 6 (333) 2005 г.), то в видеокартах GeForce 6600 и GeForce 6600GT также используется чип NV43, причем в этих карточках речь уже идет о ГП, в которых работают 8 пиксельных конвейеров. И тут нас начинает терзать смелая мысль: а нельзя ли запустить GeForce 6600 со значительной скидкой ©, переделав в него GeForce 6200?

Открывая секреты

Наша мысль, как оказывается, пошла верным курсом ©. Причем для «переделки» видеокарты нам не придется возиться с паяльником, токопроводящим клеем или графитом, замыкая/размыкая дорожки на чипе. Все гораздо проще. Практически все, что понадобится нам для благородного дела наращивания мощи GeForce 6200, это очень приятная во всех отношениях утилита RivaTuner v2.0 RC 15.4 (рис. 3).

Запустив RivaTuner, мы увидим, что, несмотря на присутствие в видеокарте MSI NX6200 графического процессора NV43, у карточки работает всего 4 пиксельных и 3

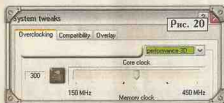


Рис. 20

вершинных конвейера (рис. 4). Чтобы «исправить» ситуацию, мы подводим курсор вот сюда (рис. 5) и жмем левую кнопку мыши. Появляется панелька, на которой мы выбираем первую кнопку (рис. 6), после чего перед нашим взором предстает нужное окно (рис. 7). Ставим галочку у опции Allow enabling hardware masked units («позволять активировать скрытые аппаратные блоки»), после чего в этом же окне нажимаем на кнопку Customize.

Перед нами очч предстает еще одно окно, в котором мы видим искомое безобразие: второй блок обработки пикселей, имеющий те самые недостатки 4 пиксельных конвейера, отключен (рис. 8). Не мудруя лукаво, ставим напротив него галочку (рис. 9), после чего ждем на ОК. RivaTuner предупредит нас, что, дескать, активация блоков, которые не прошли аппаратное тестирование на соответствие должному качеству, может вызвать непредсказуемые результаты вплоть до необратимых повреждений (рис. 10). Но на вопрос, продолжать ли мы, смехнув малозначительную соболезнования о «железе», нажимаем Yes. После чего нам еще придется нажать на кнопку Применить (рис. 11), затем ОК. На предложение системы перезагрузиться (рис. 12) отказом лучше не отвечать.

После перезагрузки мы получим видеокарту с полноценно работающим ГП NV43, в котором активированы все его 8 пиксельных и 3 вершинных конвейера (рис. 13).

Тут обязательно следует сказать, что отключение пиксельных конвейеров в ГП NV43 NVIDIA осуществляет не просто «от нечего делать». Как правило, на GeForce 6200 идут отбракованные чипы, «не годные к строевой» в видеокартах GeForce 6600 и 6600GT. То есть, чипы таких ГП имеют какие-либо дефекты, не позволяющие им работать полноценно со всеми своими аппаратными блоками. Эти дефекты, к счастью, заметны далеко не в каждой игре. Так, ни в одной из реальных игр, кроме *Driver3r*, мне не довелось наблюдать дефектов изображения, вызванных включением «неполюченных» пиксельных конвейеров в видеокарте MSI GeForce 6200. И все же такие дефекты имеют место быть и могут быть хорошо заметны, хотя и проявляются в редких случаях. Например, вот на этом снимке (рис. 14) из *3DMark05*, созданном с использованием пиксельных шейдеров второй версии, очень даже видны причины отключения тех самых заблокированных конвейеров: в областях с накладываемыми тенями снимка густо «обсыпано» артефактами. Аналогичная картина наблюдается и в сцене Canyon Flight из *3DMark05* — здесь, как и предыдущем случае, при использова-

нии картинки, формируемой при помощи 2-х пиксельных шейдеров, и наложении поверх теней возникают подобные дефекты изображения (рис. 15). В *D3v3t* проблема аналогична, хотя, к счастью, малозаметна. Так что «сыр» в ГП GeForce 6200 не такой уж и отягченный, хотя и совершенно бесplatный.

Однако от простой активации скрытых конвейеров видеокарты GeForce 6200 не будет выглядеть достойной альтернативой GeForce 6600, а тем более GeForce 6600GT (об отличиях этих моделей видеокарт, равно и как об особенностях ГП NV43 вы можете узнать из уже упоминавшейся статьи «Невиданное видео»). Причина проста — малые частоты работы графического процессора и видеопамяти у стандартного GeForce 6200. Поэтому просто жизненно необходимо заняться разгоном видеокарты.

Гоним

Как мы уже говорили ранее, по умолчанию видеокартой MSI NX6200-TD128E используются частоты 300 МГц для ГП и DDR 450 МГц для видеопамяти, как для 2D- (рис. 16), так и для 3D-режимов. Сразу хочу предупредить, что силами только одной утилиты RivaTuner разогнать карточку до нужных «высот» не получится — программа налагает на разгон свои, разумные с точки зрения ее автора, ограничения. На рис. 17 видно, что видеокарту можно использовать при гораздо более высоких частотах ГП и видеопамяти, чем предлагает в своих настройках RivaTuner. Поэтому разгон придется осуществлять силами видеодрайвера NVIDIA ForceWare. Для того, чтобы активировать в видеодрайвере скрытую по умолчанию вкладку настройки тактовых частот, нужно в RivaTuner активировать вот эту панель (рис. 18) и вызвать окно настройки тактовых частот, где поставить галочку в пункте Enable driver-level hardware overclocking (рис. 19). После этого разгон видеокарты можно будет заниматься прямо в оболочке драйвера (рис. 20).

Однако следует принимать во внимание, что видеокарта с разблокированными пиксельными конвейерами разгону не поддается, драйвер выдает сообщение о невозможности прохождения теста (рис. 21) при любом изменении настроек тактовой частоты. Поэтому для разгона видеокарты нам придется снова отключить 4 пиксельных конвейера — для этого достаточно убрать галочку у пункта Allow enabling hardware masked



Рис. 21

нит. Реальные повышенные, но рабочие частоты ГП и видеопамяти карточки по прежнему можно определить только в ходе длительной рутинной «ручной» работы. Лично я посчитал оптимальными рабочими частотами для ГП и памяти видеокарты частоты в 500 МГц (для 3D-режима, естественно) и DDR 600 МГц соответственно. Из графического процессора уже много было и не выжать, а вот память прекрасно сохраняла работоспособность и на частотах до 650 МГц. Однако при очень высокой частоте видеопамяти одна из микросхем памяти нагревалась так, что за судьбу видеокарты становилось боязно. Потому, собственно, окончательный выбор был сделан именно в пользу варианта DDR 600 МГц для видеопамяти.

Вообще-то на карточке установлена DDR память Hynix, в TSOP упаковке, со временем доступа 5 нс. Это соответствует 200 МГц частоте работы мейнфрейма, то есть номиналу в DDR 400 МГц. MSI изначально «добавил» сверху еще 50 МГц. С учетом того, что память в принципе достигает DDR 650-МГц рубежа, это очень хорошая видеокарта. В принципе, до меня доходили слухи, что более скоростные чипы Hynix могут паковать в корпуса с завышенным номиналом времени доступа. Насколько слухи правдивы, я не могу судить. Но уверен, что в BIOS рассматриваемой видеокарты используются очень щадящие тайминги для видеопамяти, и отчасти поэтому ее разгон дает такие прекрасные результаты.

Кстати, в карточке MSI NX6200-TD128E используется ГП NV43 ревизии A2. Есть сведения, что используемые в некоторых аналогичных видеокартах семейства GeForce 6200 чипы ревизии A4 уже не поддаются «облагораживанию» до 8-конвейерного варианта.

После того, как установлены верхние границы частот для ГП и видеопамяти, при условии сохранения полной работоспособности видеокарты остается только повторить вышеописанную процедуру модификации графического процессора NV43 с варианта GeForce 6200 до варианта GeForce 6600. Включив все 8 пиксельных конвейеров в графическом ядре, мы создадим достойного конкурента настоящим GeForce 6600 и 6600GT.

Насколько достойного? А это мы сейчас проверим в ходе нашего прикладного тестирования видеокарт. Если посмотреть на диаграммы... «А где же они?» — спросите вы. Как утверждать под своими крышечками компания Coca-Cola: «Пощадить наступного разу»...

Окончание следует



Рис. 22

units (рис. 7), нажать на ОК и дожидаться перезагрузки компьютера.

После этого все в нашей власти — мы можем экспериментировать с частотами. Скажу сразу, автоматическому определению оптимальных частот (кнопка Определять оптимальные частоты, рис. 21), доверять не сто-

[illegible]

Item	Item Name	Qty	Unit	Price
1	1/2" 8000 PPH 120 T104 W40 Con	2357	EA	3
2	4-32 UNF-28 SAMING 20 cr			96
3	1/2" GS 107750			113
4	1/2" GS 007750			5
5	1/2" SAMING PHS 5			114
6	1/2" GS 007750			114
7	1/2" GS 0115 LATION			115
8	1/2" SAMING 7600			123
9	1/2" GS 0115 LATION			123
10	1/2" GS 0115 LATION			126
11	1/2" GS 0115 LATION			126
12	1/2" GS 0115 LATION			126
13	1/2" GS 0115 LATION			126
14	1/2" GS 0115 LATION			126
15	1/2" GS 0115 LATION			126
16	1/2" GS 0115 LATION			126
17	1/2" GS 0115 LATION			126
18	1/2" GS 0115 LATION			126
19	1/2" GS 0115 LATION			126
20	1/2" GS 0115 LATION			126
21	1/2" GS 0115 LATION			126
22	1/2" GS 0115 LATION			126
23	1/2" GS 0115 LATION			126
24	1/2" GS 0115 LATION			126
25	1/2" GS 0115 LATION			126
26	1/2" GS 0115 LATION			126
27	1/2" GS 0115 LATION			126
28	1/2" GS 0115 LATION			126
29	1/2" GS 0115 LATION			126
30	1/2" GS 0115 LATION			126
31	1/2" GS 0115 LATION			126
32	1/2" GS 0115 LATION			126
33	1/2" GS 0115 LATION			126
34	1/2" GS 0115 LATION			126
35	1/2" GS 0115 LATION			126
36	1/2" GS 0115 LATION			126
37	1/2" GS 0115 LATION			126
38	1/2" GS 0115 LATION			126
39	1/2" GS 0115 LATION			126
40	1/2" GS 0115 LATION			126
41	1/2" GS 0115 LATION			126
42	1/2" GS 0115 LATION			126
43	1/2" GS 0115 LATION			126
44	1/2" GS 0115 LATION			126
45	1/2" GS 0115 LATION			126
46	1/2" GS 0115 LATION			126
47	1/2" GS 0115 LATION			126
48	1/2" GS 0115 LATION			126
49	1/2" GS 0115 LATION			126
50	1/2" GS 0115 LATION			126
51	1/2" GS 0115 LATION			126
52	1/2" GS 0115 LATION			126
53	1/2" GS 0115 LATION			126
54	1/2" GS 0115 LATION			126
55	1/2" GS 0115 LATION			126
56	1/2" GS 0115 LATION			126
57	1/2" GS 0115 LATION			126
58	1/2" GS 0115 LATION			126
59	1/2" GS 0115 LATION			126
60	1/2" GS 0115 LATION			126
61	1/2" GS 0115 LATION			126
62	1/2" GS 0115 LATION			126
63	1/2" GS 0115 LATION			126
64	1/2" GS 0115 LATION			126
65	1/2" GS 0115 LATION			126
66	1/2" GS 0115 LATION			126
67	1/2" GS 0115 LATION			126
68	1/2" GS 0115 LATION			126
69	1/2" GS 0115 LATION			126
70	1/2" GS 0115 LATION			126
71	1/2" GS 0115 LATION			126
72	1/2" GS 0115 LATION			126
73	1/2" GS 0115 LATION			126
74	1/2" GS 0115 LATION			126
75	1/2" GS 0115 LATION			126
76	1/2" GS 0115 LATION			126
77	1/2" GS 0115 LATION			126
78	1/2" GS 0115 LATION			126
79	1/2" GS 0115 LATION			126
80	1/2" GS 0115 LATION			126
81	1/2" GS 0115 LATION			126
82	1/2" GS 0115 LATION			126
83	1/2" GS 0115 LATION			126
84	1/2" GS 0115 LATION			126
85	1/2" GS 0115 LATION			126
86	1/2" GS 0115 LATION			126
87	1/2" GS 0115 LATION			126
88	1/2" GS 0115 LATION			

[illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№18-19 (180-181), 02.05.2005.

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»

info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных

материалов несет рекламодатель. Перепечатки

материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2004.

Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»

г. Киев, ул. Кривоносова, 6

докция: Кнез, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

Издатель: Михаил Асташин

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Начальник информ. отдела: Василий Попов

Начальник отдела X: Дмитрий Дыбенко

Ответственный секретарь: Александр Пушкин

Спец. вентиляционных систем: Вадим Назаренко

Художественный редактор: Федор Сергеев

Питерстурные редакторы: Анна Кутапова

Литературные редакторы: Аяна Кытасва,
Дания Паюнов

Данна Перцов.
Корректор: Елена Ахимова

Вёрстка: Дмитрий Васильев

Верстка: Дмитрій Василенко.
Удрук: Андрей Шмидт.

Художник: Андрей Шмаркатюк.
 Режиссер по мультимедиа и VR: Евгений Смирнов.

Директор по маркетингу и PR: Борис Сидяков
 Рекламный отдел: Ольга Федорова

Офис-менеджер: Тамара Залворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Никомева

Ольга Бусаровская

Издательский отдел полиграфии:

Начальник отдела полиграфии:

Дмитрий Мокеев

Отдел полиграфии: Алексей Литвинов

СБЫТ: Лариса Остаповская, Елена Назарова

Экспедирование: Аветомий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стремков

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

ОГОВОР: ООО «Мир», тел.: (044) 247-4

Печать: ТМ "Манзони" и Logo

Печать: ГМ «Мандарин» М.Львов

334. № 144

Маленьке місто.
Великий світ.



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

artline

персональні комп'ютери

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

9% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

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

238-8990



Игра в открытую Беспроеигрышная комбинация



**Еженедельник "МИК" объявляет о начале
подписной кампании на второе
полугодие 2005 года**

Сэкономь 60% на каждом номере
и прими участие в розыгрыше призов!
Подписная кампания заканчивается 10 июня.

Подписной индекс: 22307