www.game-exe.ru

МАЙ
2001

GAME EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

стр.100 ▶
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

BLACK & WHITE



Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.

4 601357 000055

Стр.25–37

ГИБЕЛЬ БОГОВ

ПЛАМЯ ПРЕИСПОДНЕЙ

Скажите, вам никогда не хотелось совершить вечернюю прогулку по девяти кругам ада? Нет ли у вас желания досрочно ознакомиться с реалиями жизни после смерти? Только не подумайте, что я возомнил себя новым Мефистофелем или подрабатываю экскурсоводом. Просто возможность посетить изолятор для профессиональных греховодников существует уже давно. А я подсказал бы вам самый увлекательный маршрут и предоставил бы самого интересного попутчика. Ну что, готовы?

LITIL DIVIL

Жанр
Action/adventure

Дата выхода
1993 г.

Разработчик/издатель
Gremlin Interactive

ОС
MS DOS

На самом деле, историческая родина всякого рода чертей, импов и какодемонов не такое уж страшное место. Гостеприимные многокилометровые лабиринты ждут вас, дорогие туристы. Не обращайте внимания на повсеместно установленные ловушки — это вынужденные меры защитного характера, направленные против нежелательных посетителей. Раньше, когда живые были более воспитанными, мы обходились табличкой, на которой коротко и ясно было написано: "Ад. Только для сотрудников. Посторонним вход воспрещен". Сейчас на нее уже никто даже не смотрит — в наши дни охота за нечистью стала особенно почитаемой.

Одно время в аду было не протолкнуться: толпы паладинов и размалеванных дикарей устраивали здесь акты отвратительнейшего вандализма, круша все что можно и нельзя. Не уцелело ни одной вазы династии Цин! Однажды у нас даже кончились бутафорские "дьяблы" из папье-маше — мы подсовывали их этим неразумным кликальщикам, чтобы они наконец успокоились и убрались восвояси... Эти стены, полы и потолки многое повидали, поэтому когда вы устанете от созерцания вон того четырехсотлетнего скелета грубого помола (он не успел спрятаться во время большой чистки, приуроченной к визиту какого-то знатного манчкина), я с удовольствием поведаю вам одну воистину занимательную историю о том, как рядовой демон спас мир.

О да, вы не ослышались, именно так — представитель рогато-хвостатого племени однажды совершил нечто подобное. Мотивы его мне не совсем понятны, но факт налицо: очередной конец света был отложен на неопределенный срок. Огромная очередь желающих довести старушку Землю до ручки, состоящая сплошь из недружелюбных пришельцев, астероидов-убийц и невменяемых профессоров-утопистов, негодует и требует соблюдения КЗОТ. Мол, не имеем никакой возможности выполнять свои прямые обязанности. Сколько можно терпеть угнетения, унижения и просто неудачи?





СКОЛЬКО НУЖНО

Есть на свете игры, в которые влюбляешься сразу, всерьез и надолго. Как правило, случается это внезапно и в самых неожиданных обстоятельствах. Litil Divil — из этих. Абсолютно все — графика, звук, музыкальное сопровождение, собственно процесс игры — вызывает неподдельный восторг. Кто бы мог подумать, что я, обленившийся квестоман, не признающий игр без мышиного управления, буду с удовольствием щелкать клавиатурой и даже не сетовать на отсутствие NPC-собеседников. Видимо, не зря говорят: любовь зла, полюбишь и Rogue (наверное, самый первый в мире компьютерных игр AD&D-dungeon hack. ASCII-видеорежим, из системных требований — только наличие компьютера . Diablo по сравнению с ним чистый квест).

Возьмем, к примеру, главного героя. Вот так финик — загляденье: сам красный, брюхо белое, очень мужественные рога (хе...), крылья и хвост. Какой Разиэль? Какой, к бесовой бабушке, Мефисто? Вот он — настоящий герой из пропахших серой огненных глубин Геенны! Харизматичен, как... как я не знаю кто... девушки, нужное вписать! (Не по-джентельменски проявляя любопытство, читаем вписанное женскими ручками: наш любимый преподаватель сопромата. Этого следовало ожидать...) Берусь утверждать, именно так должен выглядеть настоящий демон-искуситель — у кого хватит сил отказать такому обаятельному парню?

А какой характер! Да-да, у нашего неподражаемого персонажа есть характер — нордический, дьявольски твердый. Этакий флегматик с острой примесью инфернального. С невозмутимой физиономией он пройдет все испытания и вытерпит всяческие надругательства над своей персоной с вашей стороны — но лишь до некоторого предела. Например, стойко вынесет два падения в яму с лавой и начнет возмущенно рычать

только после третьего пропаривания своего драгоценного хвоста. После четвертой ямы герой пробормочет в ваш адрес нечто неразборчивое, но интуитивно понятное. После пятого раза он станет симулировать смерть, и вам придется начинать все сначала. У демона есть даже собственные пунктики, например, он истерически боится летучих бэтмэнов и не любит, когда его поливают водой. А в лабиринтах преисподней еще и не такое встречается: местный Dungeon Master на выдумки горазд и на ловушки скупиться не желает — их у него в запасе великое множество. Душевный человек, сразу видно — работу свою он обожает.

ХОЖДЕНИЯ ПО МУКАМ

Прогулки по лабиринтам происходят так же, как в любом современном Third Person Shooter: наш герой смело шагает вперед, а камера, надежно приколоченная у него за спиной, исправно демонстрирует нам происходящие события. Врагов нет, а разбросанные в изобилии ловушки обходятся уже автоматически — как-то неестественно, верно? Только не надо думать, что все так просто — гулять можно очень долго, но рано или поздно вам попадется дверь. Способ узнать, что за ней скрывается, существует только один — открыть и шагнуть в темноту проема. Вариантов здесь несколько. Самый распространенный — это комната с головоломкой, некоей аркадной микроигрой или чем-то средним. Бесспорно, разработчики постарались на славу — таких вот комнат в игре несколько десятков. Головоломки достаточно разнообразны и в меру сложны — банальным дерганьем рычагов дело не ограничивается. Архисложной не является ни одна из задачек, все они вполне разрешимы, если не с помощью полушарий, то с четвертой попытки тривиальным перебором вариантов. Некоторая заминка возникает разве что с аркадными моментами (тоже вполне разнообразны: от топлеровских прыжков по платформам до комиксоидного "Стритфайтера"), но и здесь нет ничего невыполнимого. Ключ к успеху — обыкновенная ловкость рук, помноженная на коэффициент вашего интеллекта.



Что любопытно, некоторые комнаты для успешного выполнения поставленной задачи требуют наличия у демона некоторых посторонних предметов. Например, как доказать пауку-бройлеру, что он не прав и ворованные вещи придется вернуть? Элементарно — идем в местную скобяную лавку, по сходной цене приобретаем баллончик инсектицида и возвращаемся к раскормленной членистоногой твари делать свое черное санитарное дело. Естественно, придется совершить небольшие чудеса ловкости, чтобы подобраться к негодяю поближе, но это уже несущественно. А лимоноподобного борца сумо бесполезно бить пяткой в нос — он пружинит и не поддается деформационной обработке. Но все тот же сумоист запросто лопается от коварного укола сапожной иглой не скажу куда, оставив после себя лишь маваси (1 шт., почти новые), неубедительные воспоминания и вопрос "Что это было?".



"WARUM DAS MADCHEN LIEBEN DIE SOLDATEN?"
СТР.50, #3'01

ВОИНСТВУЮЩИЙ МАКСИМАЛИЗМ

Привет, Game.EXE! Написать это письмо меня побудил материал "Warum Das Madchen Lieben Die Soldaten?" (#3'01), повествующий о присуждении "Противостоянию-3" звания "Великая Отечественная Игра 2-й степени", а также письмо Дмитрия Шевцова "Такая вот science..." (#2'01, стр.3).

В общем, я решил поддержать Дмитрия в его благородном начинании разоблачения всеми любимых игр. Начнем по порядку. Открываем стр.50 (#3'01) и читаем. Первое же предложение: "Игра "Противостояние-3" сделана русскими". Только на западные деньги, добавлю я. Далее: "По всем параметрам и характеристикам сия замечательная игра показывает просто идеальные результаты. Не к чему придраться, даже если очень хочется". Может быть, автору как раз и не к чему, а вот я нашел в игре массу, просто тучу неточностей, ошибок, ляпов и упущений.

"Баланс — идеальный." Когда 5-6 немецких T-II медленно, но верно отправляют в Страну вечной охоты КВ-1 (что невозможно в принципе: снаряды малых калибров просто отскакивали от брони), автоматные и винтовочные пули каким-то образом вредят Т-70 и отскакивают от БА-64, пехотные гранаты одинаково эффективны и против солдат, и против танков, а выехавшие навстречу моим ИС-2 немецкие "Тигры" начинают с ними вяло (иначе не назовешь) перестреливаться... Скажу лишь, что пушка ИС-2 на расстоянии в 1,5 км пробивала "Тигр" навылет. Кроме того, меня порадовали 85-миллиметровые зенитки, выпускающие за раз по три снаряда, — это же не малокалиберные зенитные автоматы, а орудия!

Что касается авиации: где вы видели самолеты, летающие на 25-метровой высоте непосредственно над противником?! А они еще и десант сбрасывают, и бомбят.

В "Противостоянии-3" особо бросается в глаза характерная черта RTS: близорукость ВСЕХ юнитов. Это можно объяснить тем, что командуем мы каким-то, что ли, батальоном ограниченно годных к службе дебилов, т.к. словарный запас их ужасно ограничен. А рядом дружно шагает непогрешимый коллективный разум противника: если какой-нибудь солдатик вдруг подкрадется слишком близко к нашим силам, то он телепатически, или еще как, пошлет сигнал союзным гаубицам, которые не замедлят открыть огонь. Но особо хочется отметить бойцов, чьи тела, похоже, сделаны из гомогенной катанной брони с добавлением кевлара: чтобы убить такого монстра, требуется выпустить по нему 10-15 пуль из автомата, причем видно, что пули по нему так и барабанят.

И еще немного о видах юнитов. Игра стремится к точному воспроизведению техники и вооружения Второй Мировой, но почему тогда всего этого так мало? Сила Красной Армии умаляется отсутствием станковых пулеметов, минометов (трофейные немецкие 80-миллиметровые и 6-ствольные "Ванюши" не в счет), многих танков и СУ (куда исчез "Зверобой"?). Напротив, у союзников и немцев мы встречаем просто несравнимое разнообразие.

Окопы отсутствуют как класс. Уничтоженные танки исчезают куда-то, а еще "живые" ползают с черепашьей скоростью и с постоянным ускорением, игнорируя все законы механики. Отсутствует огонь. 122-миллиметровые гаубицы возможно перетащить с помощью пары солдат. Танки зачем-то объезжают деревья, когда могут просто их повалить. Солдаты игнорируют

И так в большинстве случаев. Правда, зачастую самым сложным моментом очередной головоломки оказывается решение загадки: а что, собственно, делать-то? С какой стороны подступиться? Хоть бы инструкции развешивали, затейники...

Все эти аркады-головоломки жутко утомляют. Хочется присесть, вытянуть ноги, расправить крылья и подремать. Хорошо, что разработчики попались добрые и заботливые — предусмотрели комнаты отдыха, где демон сможет отдохнуть и поправить пошатнувшееся во время блужданий по лабиринтам здоровье. Режим сохранения игры реализован там же — повалялся на кровати и можешь гулять смело. В случае героической, но преждевременной смерти очнешься в спальне (и без гипса).

Есть в лабиринте и более тривиальные вещи: разбросанные повсюду пищепродукты и драгметаллы. Само собой, без ключей и охранников, берущих взятки в твердой на ощупь валюте и предметами повседневного быта, не обошлось. Сами лабиринты имеют лишь один недостаток: бесконечные и кишкообразные коридоры способны нагнать тоску даже на камни, которыми вымощен пол. Вот и наш крылатый рогоносец с удовольствием прикорнет прямо на полу и начнет смущать малолетних игроков своими сновидениями.

ТАКОЕ БЫВАЕТ?

И что мы имеем честь наблюдать? Глаз тщетно пытается обнаружить местную ложку дегтя и, завязнув в вездесущем меду, терпит сокрушительное фиаско. Так, конечно, бывает, но редко. К счастью, даже чаще, чем Новый год.

Вот, к примеру, изобразительная часть игры. Примитивный графический режим 320x240x256 — казалось бы, ну что из него можно выжать? А между тем, несмотря на свое древнее происхождение, игра выглядит ничуть не хуже любого мультфильма. Яркая, но не аляповатая графика, забавные и разнообразные враги, правильные цвета в правильном месте — красочно до невообразимости. Наконец-то у вас появилась реальная возможность воочию понаблюдать, что же это такое — 256-цветовая палитра в действии. Никаких 256 оттенков серо-бурого месива, как это бывает во многих играх. Опять же, персонаж — просто загляденье, и озвучен соответственно. Такой, знаете, рычаще-ворчащий бас, самый что ни на есть дьявольский голосище. Я сражен наповал безо всякой возможности приподняться. А музыка — даже в наши дни она держится молодцом и запросто составит конкуренцию любому современному саундтреку (а все благодаря MIDI в исполнении... молчу, молчу). О том, как важна музыка для интересного геймплея, можно разговаривать до бесконечности долго. Главные моменты здесь — ненавязчивость, разнообразие мелодий и просто их красота. Так вот, в данном случае все вышеозначенные пункты выполняются по полной программе. Единственный недостаток местного саундтрека — то, что я никак не могу выдрать его из игры известными мне grab-программами. Правда, грустно?

Все эти дизайнерские ухищрения дают мне полное право безостановочно хвалить игру в течение еще нескольких килобайт текста, чем я с удовольствием и займусь...

...внезапно в комнату врываются люди с шевронами общества "по борьбе с предвзятостью" на униформе и, несмотря на довольно успешные попытки декламировать билль о гражданских правах, ловко вяжут М-ского и выпускают вместо него низенького господина, который начинает читать по бумажке: "Не знаю как вы, а я недоволен игрой, потому что...". Но его, конечно же, никто не собирается слушать.

Александр Металлургический,
без сомнения, всегда.

штыковую атаку. На танках недостает спаренных и зенитных пулеметов. В зимних миссиях техника и пехота шикуют в летнем камуфляже. Реки преодолеваются ТОЛЬКО при помощи мостов и понтонов.

Вот такой здесь баланс, вот такой здесь "ультрареализм". Но и сюжет с исторической достоверностью не отстают: "Тигры" в самом начале войны (т.е. в первых миссиях); полное отсутствие всякой пространственно-временной привязки миссий к реальным событиям — отсюда все эти бои за деревню Деревня, взятие города Город, форсирование реки Река, отсюда и "абсолютно исторический и самую малость мифический" сюжетец.

Я не пытаюсь пригвоздить "Противостояние-3" к позорному столбу, просто надоело выслушивать восторженные восклицания в адрес хорошей, но несовершенной игры. Создается впечатление, что и Олег Хажинский, и Александр Металлургический писали свои статьи не осознав в полной мере всех тонкостей и нюансов игры. Короче, оценивать надо непредвзято, а не марать бумагу килобайтами щенячьей радости и детского восторга. Такие вот пироги, товарищи.

Deadmoroz (deadmoroz@mail.primorye.ru).

***А. Металлургический (ironman@game-exe.ru)**: Уважаемый Дэдмороз! Не стоит требовать от игр слишком многого, иначе из развлечения они превратятся в документальный фильм или очередную мультимедийную энциклопедию. Как бы ни стремились разработчики приблизить свои творения к реальной жизни, некоторые упрощения просто необходимы. Поскольку на вашем рабоче-игровом столе стоит отнюдь не "Крэй", приходится отказываться от точной модели взаимодействия винтовочной пули с броней Т-70, сверхинтеллектуального AI и тому подобных прелестей, требующих непростых расчетов с учетом бездны разномастных факторов. Ну, допустим, компьютер со всем этим справится, а как тогда быть с многопользовательской игрой? Чтобы быстро передать такое количество данных, обычной телефонной линии не хватит, а "толстый" канал может себе позволить далеко не каждый. Увы, приносим достоверность в жертву геймплею.*

Далее. Говорите, "близорукость" присутствует? Классическая проблема с несоблюдением реальных масштабов, по-видимому, самоустранится, как только монитор среднестатистического пользователя сможет отображать внушительные пространства (скажем, квадратный км), и при этом изображение отдельного юнита не сморщится до двухпиксельной букашки. В противном случае управлять вашей армией будет непросто. В качестве примера вспомним пушки в "Казаках": огромная дальность выстрела заставляет игрока постоянно скроллить экран туда-сюда в попытке удержать в поле зрения и пушку, и атакуемую единицу. Поскольку в RTS дорога каждая секунда, то... Неудобно, словом.

Что там у нас далее по списку? Небольшой выбор юнитов. Скажите, зачем вводить в игру несколько однотипных видов войск? Если только для того "чтобы было", то не стоит понапрасну тратить время.

Отсутствие окопов. На мой взгляд, это скорее хорошо, чем плохо. При грамотно организованной обороне в окопах можно отсиживаться очень и очень долго — вспомните курс школьной истории, битву за Сталинград. То есть опять же, кто сидит в окопе, у того преимущество. А это недопустимо. Если поразмыслить отстраненно, то окажется, что рытье многометровой ямы от забора до заката не такой уж быстрый процесс. Вы готовы, в 12-й раз переигрывая какую-нибудь злополучную миссию, потратить несколько часов на возведение блиндажей (которые в игре, кстати, есть) и прочие землеройно-строительные работы?

По поводу преодоления рек только по мостам — как раз это и есть реализм. Плох тот полководец, который способен загнать солдат в воду (особенно зимой), когда можно соорудить понтонную переправу или найти мост. Не так ли?

Куда подевалась штыковая атака? Покажите мне солдата, который запросто пойдет со штыком против автомата? Почему зимой без маскхалатов? А вы представьте себе сетевое побоище, где все юниты белого цвета. В реальном времени методом научного тыка разбираться где свои, а где чужие, некогда.

По всему выходит, что реализма в игре предостаточно, а про баланс забудьте — как я уже говорил, в жизни такого понятия не существует. И на сюжет не пеняйте — во время Второй Мировой всякое случалось. Нельзя утверждать, что было, а чего не было. А вот географические названия и впрямь диковатые...

Содержание Game.EXE #5'01

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ
Пламя преисподней 1
Воинствующий максимализм 2

НОВОСТИ
Калифорнийский периметр 6
Game Developers Conference'2001: Вид из глаз
Колесо иероглифом 10
Sega GT Homologation Special

ГОЛОСА
Маруськины рассказы
Разговор на розе ветров 12
Выбранные места
Bits & Pieces 14
Вижу цель!
Весеннее 17
Родная речь
Реквием по мечте 20
В тени забрала
Jinxed! 23

В ЦЕНТРЕ
Black & White
Пусть она провалится! 25
Гибель богов 26
Особая папка специальной комиссии 33

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Враг у ворот 38
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Sprechen Sie Gothic? 41
Gothic



Даун-космос 44
O.R.B.
Луковое Г 46
Gore: The Ultimate Soldier
Капитанский мостик 49
Battlecruiser Millennium
Модель для сборки 51
Desperados: Wanted Dead or Alive
Лифт на реботает 53
Gilbert Goodmate and The Mushroom of Phungoria

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД
Право на жизнь 56
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Голем в шинели 60
«Операция «Пластилин»
Правый уклон 63
Summoner
Самолетом, поездом, старфайтером 66
Star Wars: Episode 1 Battle for Naboo
Наконец-то свободен 68
Star Trek: Away Team
Роад по оффу 71
Offroad
Тотальное беспозвоночье 73
Worms World Party
Серая порода 75
«Воскрешение: Возвращение черного дракона»
Будни саранчи 77
«Шторм» (Echelon)
Все сократить 80
Kohan: Immortal Sovereigns
Мясокровища 82
Serious Sam: The First Encounter
Стреляли 86
The House of the Dead 2
Спасите наши души! 88
Hostile Waters: Antaeus Rising
Хитрость с отсечением 91
Grouch
Страшное кино 93
Evil Dead: Hail to the King
Только для белых 95
Tribes 2
Массовый транзит 98
The Sims: House Party EP
Фотография на память 102
Stunt GP

ПОЛИГОН
Как это делается
Интерактивность и рассказ: дискуссия с Крисом Кроуфордом 106
Главное окно
Lionhead Studios: записки на дисплее 110
Заметки кудесника шотгана о девелоперском деле 112
Часть 9: Скриптим потихоньку

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО
Личное дело
Запомнить всё 116
Тестирование
Материнские платы
Новые гнезда на букву "А" 118
Soltek SL-75KAV
MSI K7T Turbo-R
ABIT KT7A-RAID
Тестирование
Мыши
Мышиная резня-2 122
Logitech Cordless MouseMan Optical
Genius NetScroll+ NB Eye
Тестирование
Материнские платы
Второе дыхание SDRAM 124
Chaintech 6VJD
ASUS A7M266

НАШ ВЫБОР



"ШТОРМ"

У "Шторма" есть все, что нужно для успеха: отличный движок, реалистичная физика, необъятный, насыщенный игровой мир. Отличная заявка на первенство!
СТР. 77



SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER

…молодое поколение получило-таки свой шанс понять нас, стариков, и принять на грудь дозу адреналина вместо физраствора…
СТР. 82



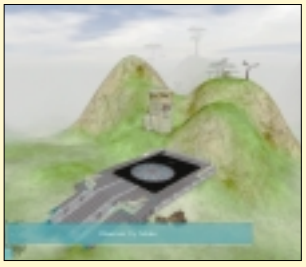
HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

Это суровое, однозначное, бессмертное искусство — вызывание огня, вызывание огня на бис и вновь вызывание огня.
СТР. 88



THE HOUSE OF THE DEAD 2

Я, с вашего позволения, удалюсь. Да, на носу дедлайн, да, пора приниматься за нетленку г-на Смарта, но Original Mode пройден всего двадцать пять раз — совсем ничего для такой ве-ли-ко-леп-ной игры.
СТР. 86



TRIBES 2

Один из немногих шутеров, не имеющий адекватной оффлайновой части — и ничего от этого не теряющий. Соотечественникам "правильный" Интернет, увы, не по карману, а жаль…
СТР. 95



STUNT GP

Не берите The Brute! Не покупайте запчастей к Nitro Lightin'! Не ходите на гору со Sky Hawk под мышкой! Не ездите по лентам Мебиуса! Не вспоминайте великие аркады начала девяностых!
СТР. 102





СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ

«Воскрешение: Возвращение черного дракона»	75	Kohan: Immortal Sovereigns	80
«Операция «Пластилин»	60	O.R.B.	44
«Шторм» (Echelon)	77	Offroad	71
Battlecruiser Millennium	49	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	38
Black & White	25	Sega GT Homologation Special	10
Desperados: Wanted Dead or Alive	51	Serious Sam: The First Encounter	82
Evil Dead: Hail to the King	93	Star Trek: Away Team	68
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	56	Star Wars: Episode 1 Battle for Naboo	66
Gilbert Goodmate and The Mushroom of Phungoria	53	Stunt GP	102
Gore: The Ultimate Soldier	46	Summoner	63
Gothic	41	The House of the Dead 2	86
Grouch	91	The Sims: House Party EP	98
Hostile Waters: Antaeus Rising	88	Tribes 2	95
		Worms World Party	73

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #5'01

Игры
Desperados: Wanted Dead or Alive
Gilbert Goodmate
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Kohan: Immortal Sovereigns
Serious Sam: The First Encounter
Gothic
Space Tripper
Star Trek: Away Team
Assimilation
Waterloo: Napoleon's Last Battle

Shareware-игры
RockyRacers! v1.1
SolSuite 2001 v6.2
ZZ-Darts v060ei
StarKnights v0.5.3.0

Утилиты
Nullsoft WinAmp v2.74
The Bat! v1.51
TextAloud MP3 v1.3
Hot CPU Tester Lite v1.0.7
AD-Aware v4.55
BG_ASCII v1.3
CDex v1.30 beta 8
Go!Zilla v3.9

Драйверы
DirectX Control Panel 8.0
Драйверы x3dfx для Voodoo4/5 под Windows 95/98/ME
Драйверы x3dfx для Voodoo4/5 под Windows 2000
Драйверы x3dfx для Voodoo3 под Windows 95/98/ME
Драйверы x3dfx для Voodoo3 под Windows 2000
ReactorGL
Драйверы nVidia под Windows 95/98/ME
Драйверы nVidia под Windows 2000

Патчи
Summoner v1.1
MechWarrior 4 v1.0
Hostile Waters v1.01

Музыка
Саундтрек
Need for Speed: Porsche Unleashed
Избранные треки из игры
Divine Divinity

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

"Бука" 11
"Компьютерра+" 99
"Техмаркет Компьютерс" .... 2 стр. обл.
Gigabyte ..... 3 стр. обл.
Samsung ..... 7, 4 стр. обл.
Zenon N.S.P. 103

C&C Computer Publishing Limited

Номер 5 (70), май 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@aha.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Всеволод Киселев (vsevolod@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова (svetas@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Олег Струтинский (osik@computerra.ru)

Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 38500 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

КАЛИФОРНИЙСКИЙ ПЕРИМЕТР

GAME DEVELOPERS CONFERENCE '2001: ВИД ИЗ ГЛАЗ

Андрей "КранК" КУЗЬМИН*

Прежде чем перейти на "вид из глаз", позвольте мне сделать несколько принципиальных предваряющих оговорок.
Во-первых, изнутри все не так, как снаружи. Медицинский факт. Замечено давно: присутствуя лично на Важном Многолюдном Действе, почти всегда пропускаешь все самые значительные Анонсы и Демонстрации, которые — ну конечно! — делались и проводились в пяти с половиной метрах от тебя. Но за углом.
Во-вторых, хотя Game Developers Conference (GDC) и имеет формат конференции, наполненной всяческими лекциями и семинарами, в первую очередь это собрание людей, возомнивших себя настоящими девелоперами и издателями. А значит, больше половины времени у меня ушло на встречи, о большинстве из которых я рассказать не могу. Ибо бизнес — дело интимное.

Вот и получается, что весь мой рассказ о GDC насквозь субъективен, тотально неполон и не имеет ничего общего с официальной точкой зрения, за которой, пожалуйста, на www.gdconf.com. Все, переключаюсь на "вид из глаз"!

21 МАРТА, СРЕДА

О, как же приятен в этом режиме четвертый по численности населения калифорнийский город Сан-Хосе, считающийся столицей знаменитой Силиконовой Долины! Впрочем, графическая часть проекта пока страдает — жалеют, жалеют отчего-то полигонов! Когда, вскочив в случайного резвого "Мустанга", стремительно несешься по 101-му шоссе, становится очевидным, что горы на плоском заднике сделаны одной мутной текстурой, причем очень топорно. Нехорошо, коллеги. И на небе тоже экономят — оно все время одного голубого мартовского цвета. Короче, простора не хватает, как у нас. И электричества, кстати, тоже. А вот с Интернетом — полный, глубокий и абсолютный порядок: на улице у светофора, пока ждешь зеленого, втыкаешь палец и дивишься яхубаннерами. Зачем они здесь?..

В космолюбивой редакции меня несколько раз спрашивали о шатлах ("видел ли? шупал ли колеса?.."). Дорогая редакция, отвечаю: в стране Америке водятся два вида ваших любимых шатлов: одни, как вы, наверное, слышали, летают в ближний космос, а другие специально возят нас из гостиницы в Convention Center — эпицентр GDC — и обратно каждые 15 минут. Удобно.

Вдоволь накатавшись на шатле второй модели, занялся портативностью происходящего. В гостинице нас уже ждало чудо тошибной техники, апробированное и пересланное нам с восточного побережья NetLord'ом (Всеволодом Алексеевым. — **Прим. ред.**). В жалкие три килограмма свежекупленного электронного мяса сумели втиснуться: Pentium III 850 + HDD 20 Gb + RAM 128 MB + (о ужас!) GeForce2 Go! (nVidia, с которой мы отныне хотим дружить домами, проявила себя настоящим товарищем: зная, что мы везем на GDC GeForce'олюбивый "Периметр", она буквально за неделю до этого завезла во все магазины Североамериканских соединенных этого настоящего кремниевого монстра. Пожалуй, впервые портативно-компьютерная общественность получила возможность приобщиться к графическим достижениям планеты!). Почти весь вечер, вынужденно забыв о



Автор этих строк у парадного подъезда Конференции.

*Что? Вы хотите сказать, что вам надо представлять нашего нового внештатного корреспондента?
Ладно, хорошо, уговорили: президент компании K-D Lab, автор "Вангеров", "Самогонок", будущего "Периметра". Достаточно?



Брюс Шелли и его принципы успешной игры.

тлетворном влиянии заоконного капиталистического бытия, мы просидели в гостинице, испытывая нового электронного друга. В итоге, поддавшись паре специальных заклинаний, "Периметр" почти перестал тормозить.

22 МАРТА, ЧЕТВЕРГ

Собственно с этого дня GDC расцвела пышным цветом и даже запахла: начались лекции, открылась помпезная Expo. Надо заметить, что количество разработчиков год от года уклонно растет, и в санхосейный Convention Center все они (мы?) уже никак не влезают. Поэтому мероприятия постепенно охватывают весь центр кремниевой жизни, оккупируя конференц-залы соседних "хилтонов" и даже городской концертный зал, что через дорогу. В итоге эта часть Сан-Хосе, если временно переключить камеру на "вид с высоты птичьего полета", похожа на средоточие нескольких муравейников, по периметру которых, подчиняясь ЦУ специально выделенных муравьев-полисменов, постоянно курсирует поток рабочих муравьев-девелоперов. Повторюсь еще раз, успеть посмотреть на всех и вся попросту нереально: сессии проходят одновременно в разных местах, а разорваться не велит Улитка.

День начался с завтрака со старым знакомым Крисом "Total Annihilation" Тэйлором, заканчивающим сейчас блистательный Dungeon Siege. Показали ему прототип нашего "Периметра", обсудили перспективы, после чего отправились на большой "круглый стол", где монстры индустрии перетирали "животрепещущий" вопрос "Consoles vs PC: Is the PC really dead?". Прожженные ПК-бойцы вроде Брюса Шелли (Ensemble Studios) и Демиса Хассабиса (Elixir Studios) пытались "мочить" отъявленных консольщиков — как девелоперов (этих представлял крэшбандикутопапа Джейсон Рубин), так и мейджоров (Sony и Microsoft). Крови не было, каждый остался при своем. А жаль, верно?

Кстати, многие из коллег в этот раз приехать не смогли. Так, по причине отсутствия докладчика не состоялась заявленная и широко разрекламированная лекция Питера Молинье о том, как он хочет предать ПК и переметнуться на консоли. Не было и Дэйва Перри (он написал мне, что безвылазно сидит в Японии — делает "Матрицу": "ведь заявлено к осени, Андрей!").

Ну а вторая половина дня была обнесена "Периметром", а значит — засекречена.

23 МАРТА, ПЯТНИЦА

Пятница стартовала с хорошо поставленного шоу (ну какая это лекция!) знаменитого Уилла Райта, автора SimCity и The Sims, и называлось оно "Design Plunder". Пожалуй, это было самое интересное событие GDC '2001. Дизайнер-орденоносец поделился занятными математически абстрактными идеями на предмет как вообще надо разрабатывать игры, что он сделал для того, чтобы продать в первый год 3,5 млн. копий The Sims, в лицах рассказал, как он учился созидать игры, взяв за модель классический японский сад ("Ваш сад не закончен, пока из него есть что убрать")... И итоговые выводы г-на Райта: никогда не слушайте ничьих советов! будьте максимально самоуверенны! только внутренние инстинкты способны сделать из вас настоящих победителей!

Надо заметить, что количество разработчиков год от года уклонно растет, и в санхосейный Convention Center все они (мы?) уже никак не влезают.

Золотые слова.

А потом настал черед столпа стратегостроения Брюса Шелли, выступившего со спичем под заманчивым названием "Principles for Designing Successful Games". Но — ничего нового. А потому именно на этом месте моих заметок я вынужден кинуть тяжелый камень в образовательную составляющую Конференции: подавляющее большинство лекций представляли из себя ходячий набор трюизмов, и смысл всех этих многочасовых бла-бла сводился к одному: "ребята, все просто: нужно делать клевые игры, и все будет круто". Ей-ей, не вру! Никто, почти никто не делился сокровенными секретами ведения бизнеса (может, у программистов с художниками было иначе?), да и, честно сказать, наивно было бы этого ожидать. Как уже было сказано, главная ценность Конференции — в общении, личных контактах. (К тому же на GDC есть хитрое правило: тем, кто выступает с лекцией, бесплатно выдают Giga Pass, стоящий полторы тысячи "зеленых". Поэтому иные лекции "читались" сразу несколькими людьми! Так, меня слегка удивила сессия, где битый час рассказывалось, как быть Директором. Общий смысл таков: Директор должен за все отвечать и быть в курсе всего.)

Вечер пятницы был ужасен: по трагической ошибке, мы провели его на Икс-вечеринке, посвященной сами догадайтесь какой консоли.



Слева — Николай Барышников ("1С").

...А в это время, как потом выяснилось... посыпаю голову пеплом... как это я просмотрел... издевательская игра случая... в общем, как раз в эти два злополучных часа было награждение участников Конференции. Так что очевидцем не был, врать не стану. Слегка настораживает лишь одно: на следующий день я спрашивал буквально всех и каждого (а встреч было немало), что хорошего было на Choice Award. Но — странный факт — НИКТО из моих собеседников там тоже не был. Загадка!

...А тем временем по захламленному Икс-помещению с ужасной Икс-музыкой, с диковатой Икс-едой, с платными (!) алкогольными Икс-напитками и полным отсутствием признаков раздачи Икс-боксов бродил одинокий Рэй Музика, молчаливо и беспристрастно собирая материал для постапокалиптического "Балдура". Но поговорить с ним "за жизнь" из-за ужасного шума не представлялось возможным. А потому мы немедленно покинули это скорбное место, серьезно беспокоясь за судьбу Ящика...

24 МАРТА, СУББОТА

Половину дня потратили на осмотр неосмотренных достопримечательностей. К примеру, посетили GDC Reel 2001, где на большом экране крутили арт из разных известных игр. Почти все из этого я уже видел, запомнился только ролик из WarCraft 3, показывающий сколько у них слоев в рендере. В соседнем зале происходил знаменитый отлов мозгокадров Job Fair Booth Crawl под лозунгом "Explore job opportunities with a drink in your hand". Сама же Expo ничем особенным не отличалась. Как всегда, демонстрировались новые технологии от известных и не очень производителей, облегчающие жизнь девелоперов. Мы даже зашли в nVidia и потрясли их рассказом о том, на что, оказывается, способно их железо при правильном терраформинговом подходе (ну да, я вновь о "Периметре").

В субботу же случилось одно знаменательное событие. Знаменательное в первую очередь для отечественной индустрии: впервые на GDC за ее многолетнюю историю с лекцией выступили российские разработчики, а именно Сергей Орловский и Александр Дмитревский из московской компании Nival. Тема их выступления: "Back to USSR: Developing & Outsourcing in Eastern Europe". И хотя народу было немного, начало положено!

Ну а в заключение, несколько слов о родном Independent Games Festival, Фестивале независимых игр, который традиционно проводится в одно время вместе с Конференцией. В этом году, и вы об этом уже знаете, было десять финалистов, двое из которых могут по праву считаться Весьма Известными Компаниями. Речь об американской Wild Tangent и гонконгской Enlight Software, делавших когда-то Capitalism и Seven Kingdoms. Но победили всех корейцы из Nexon, представившие RTS/RPG Shattered Galaxy: они взяли не только Гран-при, но и призы за лучший гейм-дизайн, техническое совершенство (!) и даже приз зрительских симпатий.



Докладывает "Нивал": Александр Дмитревский (слева) и Сергей Орловский.

В субботу же случилось одно знаменательное событие. Знаменательное в первую очередь для отечественной индустрии: впервые на GDC за ее многолетнюю историю с лекцией выступили российские разработчики, а именно Сергей Орловский и Александр Дмитревский из московской компании Nival.

"Лучшее художественное оформление" опять (бывает же!) получила карточная игра — Hardwood Spades от Silver Creek, а "Лучшее аудио" забрала датская Chase Ace 2 (компания Space Time Foam). Вот эта аркада, кстати, мне больше всего и понравилась — уж очень интересная 2D-графика.

Что же до главного победителя... Сначала я был в недоумении, ибо при беглом осмотре финалистов Shattered Galaxy совершенно не привлекла — особенно своим внешним видом. Но, побывав на лекции, посвященной корейскому рынку, проникся: оказалось, что Nexon — одна из двух компаний, которые держат сейчас больше половины онлайновых корейских развлечений. А онлайновый рынок в Корее, для справки, чуть ли не самый большой в мире, за что Америка его очень уважает. Особенно за StarCraft, который продался в Южной Корее самым большим тиражом.

В общем, вот такое здесь судейство...



Настоящее веселье на стенде GameSpy: одна из лучших квакерш мира Корнелия рвала всех желающих в Q3-дуэлях.

SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL
www.sega.co.jp/sega/pc/segagt

Жанр
Гонки

Дата выхода
Весна-лето 2001 г.

Разработчик
Sega PC
www.sega.co.jp/sega/pc

Издатель
Sega
www.sega.com

КОЛЕСО ИЕРОГЛИФОМ



НЕ БУДЕТ ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕМ сказать, что если не все, то очень многие владельцы ПК из числа игроков знают о таком знаковом явлении игровой индустрии, как Gran Turismo. Разумеется, знают понаслышке — преимущественно со слов тех отщепенцев, что стыдливо прячут (от любимого журнала в том числе, когда мы, пиная очередную гоночную бездарность, произносим привычное: "Жалкая пародия на Gran Turismo") в чулане небольшую серую коробочку с двумя геймпадами.

К счастью, буквально через месяц-другой истосковавшиеся по приличным гоночным релизам (вспомните, ЧЕМ мы питались пару последних месяцев: Ducati World да Cabela's 4x4 Offroad Adventure) узнают, каково это — просиживать у монитора месяцами, копаясь во внутренностях машин и меняя их как перчатки, исправно сдавая экзамены на получение лицензий, открывая одну трассу за другой, и так до тех пор, пока кто-нибудь (компьютер, игрок или окружающие) окончательно не спятит.

Sega GT Homologation Special — продукт настолько близкий к Gran Turismo по смыслу и исполнению, насколько это вообще возможно в нашем насквозь клонированном игровом мире. В своем вполне естественном стремлении повторить успех Polyphony Digital (речь идет не об одном миллионе проданных копий) Sega пошла на довольно рискованный шаг и, надо заметить, вполне преуспела на этом поприще.

В результате из-под конвейера вышел монстр, доводящий любого мало-мальски знакомого с автомобильным миром человека до состояния, близкого к глубокому обмороку. На выбор игроку представлено ровно 140 (!) моделей от очень именитых производителей: Suzuki, Honda, Isuzu, Daihatsu, Nissan, Mazda, Toyota, Subaru, Mitsubishi и, в качестве разумного дополнения, все машины All Japan Grand Touring Car Championship сезона 1999 года.

По словам Sega, которые с удовольствием подтвердят все игровые обозреватели по обе стороны ПК, включая вашего покорного слугу, реализм поведения этих машин на трассе просто невероятен. Вы ни за что не перепутаете одну модель с другой, даже если они принадлежат к одному классу, и уж точно не уедете дальше первого крутого поворота, не научившись иногда сбрасывать газ и не обзаведясь рулем или хотя бы аналоговым геймпадом.

По поводу трасс (давайте перестанем притворяться, что ни разу не играли в эту вещь на ДРУГОЙ платформе) стоит сказать всего два слова: почти совершенство. Дизайн и функциональность сливаются в Sega GT в одно целое: гористая местность сменяется ночным городом, зима замещается весенней слякотью, а сложность прохождения все растет и растет; если первые несколько трасс, открытые даже в режиме Quick Racing, одолеваются без особых проблем, то каждая следующая содержит чуть больше сложных поворотов и чуть меньше прямых участков. Кажется, это называют идеальной leaning curve.

Визуально Sega GT заставляет конкурентов прятаться по углам. Вместо бестолковых бликов в корпусах машин отражается окружающий мир, по количеству полигонов модели поспорят хоть с Gran Turismo 3, хоть с любой из частей Need for Speed, а детализация трасс просто неприлична для столь серьезного симулятора. Если шутники-программисты из Sega PC вновь чего-нибудь не напортачат (к примеру, забудут о текстурах), получится очень красиво.

И еще один момент. По дурной традиции последних месяцев, игра выходит исключительно на японском рынке и, скорее всего, на японском же языке. И если в The House of the Dead 2 подобная мелочь проблемой не казалась, то в гораздо более глубокой и сложной игре, каковой, без сомнения, является Sega GT, незнание языка может выйти боком. Впрочем, послушайте-ка вот что: один мой приятель — большой почитатель Gran Turismo — одолел напичканную иероглифами версию игры как миленькую. При этом его познания в японском были даже ниже, чем в венгерском и удмуртском, вместе взятых, на которых, как известно, вообще нельзя говорить. То бишь бояться нечего, товарищи, прорвемся!

Михаил СУДАКОВ

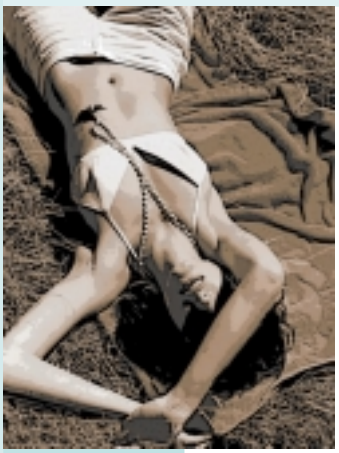


РАЗГОВОР НА РОЗЕ ВЕТРОВ

КРАДУЩИЙСЯ КВЕСТ, СПЯЩИЙ ДРАКОН

Маша АРИМАНОВА

Новая тайна владеет умами, старые тайны — ее берега. Признаться, я очень люблю мгновения, когда под крышкой котла на огне медленного умирания закипает очередной секрет. Армии поклонников, перекликаясь через океаны, выходят из домов в особый, утренний свет и стоят, повернув лица к новому сумрачному сиянию, угрюмому и манящему огню сомнений и робких надежд, желая угадать далекий его источник за горизонтом, и ветер, ветер шумит в кронах ив.



На этот раз горит Revolution Software, контора наших старых общих знакомых. Скоро обвалятся с ее крыши логотипы PlayStation 2 и Xbox, а Тони Уорринер (Tony Warriner) выбросится из окна на батут и поклянется, что больше никогда так не будет. Если помните, с выходом In Cold Blood стальные англичане публично и навеки отреклись от платформы, на которой так хорошо чувствовали себя Lure of the Temptress и Beneath a Steel Sky. Как выяснилось, они просто мило пошутили!..



Так, по всей вероятности, будет выглядеть коробка Broken Sword 3: The Sleeping Dragon. Кстати, я уже сказала, что выход игры планируется на лето 2002-го?

ПРИБЫТИЕ

Предпочтем опасному сыску на бурных и дорогих просторах Сети (а на глубине там, говорят, большое давление) мирные поиски в близкой и такой бесплатной памяти. Я всегда готова, не брезгуя приемами разнообразия барокко, вновь пройтись яркими дорожками Revolution Software: пепельный Париж, клоунский нос, уличный жонглер перед открытым кафе и поливальщик во внутреннем дворике замка, желтая Испания (Лондон, Марсель и Сирия, горы). Воспоминания о Broken Sword: Shadow of the Templars и о Broken Sword: The Smoking Mirror (выпущенных, кстати, не так давно расторопной Ubi Soft в едином пакете) разместились в небольшом, симпатичном вагончике, в мягких купе. Этим шумным пассажирам не сойти в городах. Постукивая на шпалах побед и поражений исключительно квестового толка, их поезд мчится по топографическим картам Европы, Ирландии и Южной Америки.

Revolution Software удалось составить собственный иллюстрированный атлас мира. Уорринер и Сесил (Charles Cecil) из кожи вон лезли, и в коллекции Джорджа Стоббарда вы не найдете открытки, при виде которой не вспорхнуло бы сердце, — в глубине души каждый мечтал побывать в тех местах. Умение угадать, выбрать из всех отдаленных уголков земного шара не просто экзотические, а таинственные, идеально соответствующие общей структуре замысла географические единицы, выдает подлинных мастеров приключенческого жанра. Что поднимает пару скрещенных мечей над прочими замечательными их творениями? Ответ, в общем-то, прост. Знаменитый дубль Revolution Software — последние квесты последних романтиков в мире, где романтичность лишь старая шкатулка, оклеенная звездами, пальмами и кораблями.

Но вот — событие. Сенсационное известие о новой адвенчуре Revolution Software (никто, собственно, не ждал от компании, погруженной в разработку секретного полуэкшена для европейского отделения Sony, не то что возврата к корням, а даже просто еще одного квеста; и даже самые верные поклонники сняли Сесила, Уорринера и Ко со счетов и весов, в чем скоро мы вместе и убедимся) с названием вызывающе откровенным: Broken Sword 3: The Sleeping Dragon. И сразу же пестро одетые воспоминания, болтая на дюжине языков, читая туристические разговорники еще на дюжине, толкаясь и обмениваясь впечатлениями, вываливаются на солнечный перрон, ставят рядком чемоданы и подслеповато озираются.

Они в незнакомой стране.

ЗЕМЛЯ ТЕНЕЙ

На данный момент (почти май 2001 года — есть люди, которые даже не смотрят на обложку!) существуют два равноценных варианта Broken Sword 3 (BS3). Их общая основа — образчики нового художественного решения героев и красивый постер, каковые мы очень постарались привести здесь в качестве приложения. Далее идут надстройки.

Первый BS3 — официальный, затянутый в мундир первичной секретности, родившийся с фразой "первые скриншоты будут в следующем месяце" на устах. Второй — теневой, возведенный поклонниками, нежелающими расстаться с игрушечной железной дорогой, по которой снуют те симпатичные вагончики. Разумеется, поклонники (строящие умозаключения на основе In Cold



Джон Корд Второй, предмет возмущений и негодований, собственной персоной. Обе картинки с героями, кстати, — эксклюзивная собственность сайта Adventure Gamer (www.adventuregamer.com). Все остальные ждут...

Blood, картинок, плотности собственного завтрака и заверений парня, утверждающего, что подлинный дизайн-документ BS3 он держал в трясущихся ручонках "целых две, вы слышите, две минуты!!!") знают лучше.

И наблюдение за их трудящимися мозгами — одно из самых увлекательных занятий на свете. Эта секция лишена сиятельных откровений, но очень поучительна.

Если опустить остроумные сентенции вроде "я ни в коем случае не куплю BS3, когда он выйдет, если только они не сделают все лучше, а Джорджа — нормальным, но и тогда я все равно ни в коем случае не куплю BS3!", то суть конкурса "я не куплю BS3 потому, что..." заключается в следующем: 1) Джордж Стоббарт стал похож на Джона Корда, и вообще не следовало так маскировать название In Cold Blood 2; 2) BS3 использует трехмерный движок, а не плоский, и потому не может быть все той же адвенчурой: посмотрите, как изуродовал психику героев переход в третье измерение серии Gabriel Knight, а вообще-то лучше бы им взять движок от The Longest Journey, только в разрешении 1024x768; 3) если уж так захочется поиграть в экшен, купим себе Undying!

Разумеется, праведное негодование потенциальных линчевателей в норд-норд-вест есть проявление их комплексов неполноценности от суеты In Cold Blood. Мы же вспомним прекрасные закаты и ледяное море в розовом свете, и вертящееся колесо, и тут же поймем, что далеко не все потеряно.

А вот другая партия — из тех, что видят любой стакан наполовину полным. Они говорят, что тоже любят Джорджа, что одолевают их те же заботы и тревоги, но их лидер работает уборщиком в конторе, ответственной за рекламную кампанию BS3, и на одном столе этот отважный предводитель обнаружил сверхсекретный дизайн-документ, в котором "все так же, как и раньше, ребята, только в трехмере!!!". Специальным приборчиком он замерил уровень юмора и нашел его прежним, а также взял в колбочку образчик атмосферы — по отзывам экспертов, очень похожей.

Еще один типичный представитель — отставной журналист, потерявший ногу при Lure of the Temptress, близкий друг команды разработчиков и Чарльза Сесила лично. То, что показали ему по большому секрету, вещает ветеран открытым текстом, вызвало у него точно такую же реакцию, как и первое знакомство с Broken Sword: Shadow of the Templars: перед нами выдающийся скачок квестового жанра в частности и игровой индустрии в целом, и мир никогда не будет прежним, и сместится ось вращения кольца Сатурна. "Подождите только скриншотов, — говорит он, — которые будут в следующем месяце!"

И вторит ему последний неумирающий голос: "Я приобрету BS3, если Джордж там погибнет, я приобрету BS3, если у него ничего не выйдет с Нико, а если Revolution Software опубликует BS3 самостоятельно, то я приобрету две копии, и одну отдам своей собаке (у меня, правда, пока еще нет собаки, но ее я тоже приобрету), и я буду любить эту игру!"

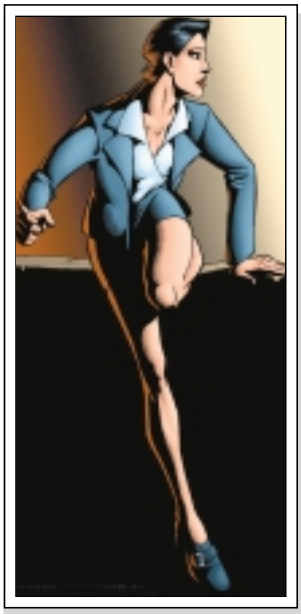
НАСТОЯЩИЙ ИНСПЕКТОР ХАУНД

Ветер с английских берегов доносит более вменяемые вести. Пока что BS3 находится в стадии предварительной обработки — закончен (почти) сценарий, написан злополучный дизайн-документ, — но скоро игру намереваются поставить на конвейер. Главными прицельными форматами станут PS2, Xbox и — кокетливая пауза — возможно, PC. Повзрослевшие и помудревшие Джордж Стоббарт и Николь возвращаются, экзотические изыскания ведутся, новые персонажи сочиняются. Злодеи (все) обещаны новые, с иголочки, а друзья, наоборот, останутся старыми. Движок действительно будет трехмерным, а из зоны управления будет изгнан ни в чем не повинный мышиный курсор (надо же было Уорринеру на чем-то сорвать злость за то, что Broken Sword так и не перевернул жанра адвенчуры!).

("Тридцать девять долларов девяносто девять центов будет стоить BS3 для PlayStation 2 и двадцать девять долларов девяносто девять центов для PC, так что, пожалуйста, предпочтите ее этой проклятой Shenmue 2, из-за которой, похоже, ни один приличный разработчик не может заниматься квестами под консоли без того, чтобы не возвращаться время от времени на PC, платформу, которую мы прокляли с крыши небоскреба", — так звучит послание лично отУорринера.)

На словах "скрытность", "сражения" и "новые виды головоломок" поневоле начнешь прислушиваться к рокоту фэнов. На что же окажется похож полигональный Джордж, скрытно носимый по полностью трехмерным (sic!) и даже где-то красивым локациям отчаянным насилием над клавишами!..

Впрочем, ниже скромные гении уверяют нас, что In Cold Blood — это так, каприз художника, проба пера, а сейчас, вволю напробовавшись и накапризничавшись, джентльмены в поисках копейки создадут в 3D настоящее произведение искусства, "такое же, как и те, на которых мы строили свою репутацию". Много взаимоисключающего бухтения о прелестях сценария — то ли это мрачный криминальный триллер, то ли развеселая голливудская шарада со стрельбой, все взрывоопасно и дорогостояще, но с мощной мифологической основой.



Нико, Николь, что они сделали с тобой?! Кто это чудище со страниц черного комикса F.A.K.K.? Верю, что это всего лишь рекламный трюк. Ну, для привлечения мужской общественности.

Зловещее поведение поклонников некрасиво. В Revolution Software настроены вполне лояльно и чутки к их нуждам: всем желающим, к примеру, предлагается подписаться на подробный ежемесячник свершений в деле Broken Sword 3: The Sleeping Dragon. Представляете LucasArts, рассылающую завсегдатаям Скамм-баров детали Monkey Island 5? Более того, Чарльзом С. лично гарантируется внимание к конструктивным предложениям, о чем он не стесняется писать во всех подвернувшихся форумах. "Наши поклонники — самые верные в индустрии, — со слезой вторит ему Тони У. — Мы, как можем, облегчаем им путь по узкой грани между сомнением и надеждой".

Идем ли к надежде, не знаем мы сами, но достигаем ее — иногда.

Минувший месяц принес два показательных расстрела и множество проблесков игр, в чьих названиях есть цифра "2". При желании в этом можно увидеть новое лицо индустрии: безжалостно расправляясь с пожилыми проектами, чьи продажи находятся под сильным вопросом, она культивирует поджарые злобные яппи-сиквелы, направленные на скорейшую самоокупаемость.

BITS & PIECES

СИКВЕЛ КАК ВЕНЕЦ ТВОРЕНИЯ

Андрей ОМ



Первой попала под раздачу многострадальная Ultima Online 2, год назад переименованная в Ultima Worlds Online: Origin (www.uo-2.com/main.html) и лишившаяся покровительства Лорда Бритиша (Lord British). После некоторой суеты и странных шепотков по углам новостных сайтов титульная страница проекта обзавелась некрологом. Суть послания сводится к следующему: Electronic Arts не хочет отщипывать подписчиков у себя самой, переманивая их из обжитого мира UO на сомнительные просторы UO2 (или, теперь уже все равно, UWO). Почти четверть миллиона человек, ежемесячно исправно платящих дань, не та вещь, которой маркетинговый отдел может позволить себе рисковать. Всем желающим предлагается удовлетвориться скорым выходом аддона Ultima Online: Third Dawn. Всем недовольным указан путь в известном направлении. Ричард Гэрриот (Richard Garriott) между тем желчно заметил, что без него Origin не прожила и нескольких месяцев, и предложил всем внимательно следить за заголовками новостей: он, дескать, вместе с почти сотней уволенных EA коллег намерен в ближайшее время произвести на свет пару звучных анонсов. Не знаю как вам, господа, а мне Бритиш почему-то всегда напоминал этакого почтенного буяна вроде Оззи Осборна.

Вслед за UO2 гордо, в белом парадном кителе пошел ко дну торпедированный Ubi Soft Larry Bond's Harpoon 4 (www.harpoon4.com), так и не сдавшись на поругание казуальному потребителю и не уступив врагу ни миллиметра своей восхитительной симуляционной сложности. Самый комплексный симулятор современного флотоводства, разрабатываемый на протяжении последних четырех лет, никогда больше не увидит свет. Если, однако, вам поможет столовая ложка меда в бочке всей этой субстанции, знайте: SSI перераспределяет девелоперские силы на не менее зубодробительные проекты Destroyer Commander и Silent Hunter 2.

Снимем бескозырки.

...НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

До E3 (непременно см. наш выставочный отчет в #7'01) никто не хочет раскрывать главных карт — тем интереснее ловить за хвост намеки и оговорки. Намедни Monolith устроила публичную демонстрацию последней версии своего LTDS 3.0 (LithTech Development System, www.lithtech.com, прямо на сайте можно купить себе пару штучек), посредством которого сейчас не делают разве что симуляторы покемонов и тетрисы. На экранах Game Developers Conference 2001 (см. репортаж очевидца в нынешнем новостном блоке) плясал чугунный робот, вызывая дежурные восторги своей детализацией и тому подобными вещами, специально предназначенными для того, чтобы вызывать дежурные восторги. В углу экранов мелким шрифтом было невзначай набрано слово "Shogo 2". Представитель Monolith делал сложное выражение лица и притворялся великим немым. Вместе с тем несколькими днями позже Джейсон Холл (Jason "Moby" Hall) из LithTech заявил в интервью Daily Radar (www.dailyradar.com) следующую вещь: "Если бы Shogo 2 и находилась в разработке, то, по нашим сведениям, была бы эксклюзивным Xbox-проектом".

И если о сиквеле Shogo нам дали понять лишь подобным витиеватым способом, то gameplay movie Aliens vs Predator 2 (Rebellion?), исполненный посредством той же самой итерации LithTech, показывал вещи вполне определенные: родную планету Чужих и побоище в коридорах корабля, напоминающего транспорт из Alien Resurrection. Сказать, что наблю-

датели были в шоке, было бы преступным преуменьшением: веселый перестук падающих челюстей был слышен у самой канадской границы. Морпех, от лица которого велось повествование, вбежал в ярко освещенный коридор и остановился, оглядываясь. С нежным хрустом свет начал постепенно гаснуть: играя за Чужого, электролампочки, подобно зощенковскому герою, можно будет давить ногами. Про эффект от зрелища ("тряпочную копию", снятую трясущейся ручной видеокамерой безвестного энтузиаста, можно при желании скачать на voodooextreme.com) позвольте мне сказать пару слов отдельно. Дело в том, что, к примеру, в Blair Witch Vol. 1 я не мог играть дольше пятнадцати минут подряд, и то при условии, что в комнате должны находиться еще какие-то люди. Видите ли, седина в таком возрасте не очень к лицу, да и целостность рассудка мне все еще почему-то дорога. Так вот, в AvP2 играть будет еще страшнее. Все это, понятно, не будет касаться Хищника, который в сиквеле, судя по всему, отправится охотиться в родные земли членистоногих паразитов. Будет весело.

А вот десерт: как говорят очевидцы, игру мы начнем в роли морпеха, принимающего участие в эвакуации колонии — той самой, из Aliens.

МИР ПО ГАРДЕНУ

А вот новость, заставившая меня, натурально, широко раскрыть рот и засмеяться страшным смехом, после чего пригласить самого себя на дикий первобытный танец. Попрошу вас об одном: зайдите на www.sierrastudios.com/games/homeworld2 и внимательно посмотрите на то, что там написано. Изображенное там количество дней равняется оставшемуся до E3. Пока достоверно известно только одно: разработкой заведует Relic (www.relic.com) и лично Алекс Гарден (Alex Garden). Этого, однако, достаточно для эйфорического, иррационального состояния счастья, не покидающего вашего обозревателя до сего момента. Опять же, теперь нет нужды протыкать иголкой в карманном календарике дни, оставшиеся до выставки, — тех же целей для можно ежедневно посещать упомянутый сайт, получая неизменный заряд бодрости и хорошего настроения.

На экранах плясал чугунный робот, вызывая дежурные восторги своей детализацией и тому подобными вещами, специально предназначенными для того, чтобы вызывать дежурные восторги.

(С вашего разрешения (или, если на то пошло, без оного), я, пользуясь служебным положением, в очередной раз воскурю на этих страницах фимиам во славу игры Homeworld. Для меня это как... Ну, как для большинства из вас, дорчитатели, Q3 или Counter-Strike.)

Аминь.



Shogo 2. Ключевая надпись выполнена на уровне пуза железки: "Ordog. Shogo 2". Как вы понимаете, если такими вещами не хотят что-то сказать, они просто не появляются.

УБИТЬ СТРЭЙНДЖЕРА

Terminal Reality (www.terminal-reality.com) работает над новым проектом, использующим Nocturne Engine 2.0. В эксклюзивном интервью персоналу Adrenaline Vault (www.avault.com) программист проекта Марк Рэндел (Mark Randel) заявил следующие прелюбопытнейшие вещи: "Вы будете играть за создание, которое бегает быстрее и прыгает выше, чем человек. Используя игру тени и света, вы будете подбираться к врагам на расстояние удара и скрываться от сил, с которыми лучше не связываться. Вы будете бесшумно выходить из темноты за спинами врагов и вырывать им сердца одним движением. Чтобы уравновесить силы, противники будут активно использовать огнестрельное оружие — впрочем, этим же при желании сможете заняться и вы".

"Что за комиссия?!" — спросите вы и будете совершенно правы. Слово "Nocturne", конечно, является синонимом таких лексем, как "лазерный целеуказатель", "стрельба по-македонски", "I hate monsters" и "развевающийся плащ". Джон Старк (John Stark) устраивается на работу в Spookhouse. Прятаться в тени?.. Скакать выше человека?.. А мы-то думали, что придется

Редакционная подписка на журнал GAME.EXE по России, Украине, Белоруссии и Казахстану

Бланк заказа

Почтовый индекс

Населенный пункт ----------

Адрес ----------

Наименование организации* ----------

Фамилия, Имя, Отчество ----------

Телефон ---------- E-mail ----------

NB. Во избежание недоразумений просим вас отсылать бланк заказа только после оплаты! Настоятельно просим вместе с бланком присылать копию платежного поручения или квитанцию об оплате.

По всем вопросам, связанным с подпиской, просьба обращаться ТОЛЬКО по тел.: (095) 232-21-65 либо по e-mail:
podpiska@computerra.ru

Комплектность
❑ Журнал Game.EXE без диска ❑ Журнал Game.EXE с диском

Срок подписки
❑ Один месяц ❑ Три месяца
❑ Шесть месяцев ❑ Один год

Подписка оформляется с _____ месяца

*Только для юридических лиц

пичкать тени обоймами разрывных пуль.

Некоторые намеки на разгадку дает еще один пассаж из интервью г-на Рэндела: "Могу заметить, что в игре будет куда больше экшена, чем в Nocturne или играх по BWP: мы направляемся в царство консолей, где furious action находится в большом почете".

Эх, яблочко, куда ты котисься?

ПРОФПРИГОДНОСТЬ

Интересный тест на криворукость девелоперов предприняли Dynamix (www.dynamix.com) и Garage Games (www.garagegames.com). Суть гешефта в следующем: в распоряжение Garage Games попадает код движка Tribes 2; затейники избавляют его от особо эксклюзивных features, оставляя, однако, полностью пригодным для производства высококлассных игр, меняют название на V12 Engine и предлагают всем заинтересованным лицам по символической цене $100 за штуку. Вот он, повод кинуть оземь свинью-копилку: Garage Games, кроме того, оказывает наиболее перспективным проектам услуги по части публикации и вообще дает понять, что сейчас, когда мейджоры все еще хищно поглядывают в сторону геймпадов с покемонами, самое время новичкам выходить на массовый ПК-рынок.

Но я почему-то уверен, что оптовой закупки движка не произойдет: здесь, видите ли, есть психологический (психопатологический?) момент. Одно дело — выть белугой, что технологии скачут через три ступеньки и нищему игродевелоперу за ними ни в жизнь не угнаться, а на лицензирование даже самого завалящего Serious Engine придется работать грузчиком года три. И совсем другое — продемонстрировать готовность и умение делать игры, а не "скриншоты недели" и "портреты персонажей".

Славику привет передавайте, г-н самизнаетекто.

СУД-СИБИРЬ

Под занавес позвольте молвить слово не о сиквелостроительстве, которое, как видим, в этом месяце заняло место лицензирования в заголовках новостей, но вовсе о занятном судебном разбирательстве.

Наблюдатели, имевшие счастье щупать за вымя Xbox-версию Halo на Game Developers Conference, единодушно обозвали ее "low-res crap".

Журнал Inside (www.inside.com) сообщает, что Blizzard подает в суд на компанию New Line Cinema, вознамерившуюся выпустить осенью сего года фильм Diablo с "актером" Вином Дизелем (Vin Diesel, "Pitch Black") в главной роли. Фильм, надо заметить, не имеет к фэнтези никакого отношения и, как явствует из доступного кое-где онлайн сценария, будет производственной драмой из жизни наркобаронов, — после успеха содербергова "Трафика" вала подобных жизненных историй вполне можно было ожидать.



Homeworld 2. Место сомнительных загогулин на логотипе Игры заняли натуральные утиные крылья с перьями. Что бы это зна?..

Но нам с вами интересна здесь аргументация Blizzard: помимо резонных замечаний о том, что никто не мешает New Line Cinema обозвать свою поделку как-нибудь типа Devil, или Satan, и не трогать чужой продукт, продающийся миллионными тиражами, отмечается, что в далеких планах Blizzard есть именно что съемки полнометражного анимационного фильма, чьи события будут проистекать во вселенной дилогии Diablo. И вот насчет его будущего названия двух мнений быть не может.

Засим откланиваюсь.

P.S. Наблюдатели, имевшие счастье щупать за вымя Xbox-версию Halo на Game Developers Conference, единодушно обозвали ее "low-res crap". Все оправдания Microsoft, уверяющей, что выставочные машины почему-то имели только половину мощностей будущей приставки, эффект сгладить не смогли. Похоже, Bungie действительно кончилась.

P.P.S. Blizzard созналась, что аддон Diablo II: Lord of Destruction будет-таки использовать "модное" разрешение 800x600. В букмекерских конторах Лондона и Лас-Вегаса принимаются ставки на то, через сколько лет компания откроет для себя подлинное величие 1024x768 и 32-битного цвета.

Стоимость редакционной подписки по России (в рублях), оформленной в период до 31 мая 2001 г.:

Срок подписки	Game.EXE без диска	Game.EXE с диском
1 месяц	37	55
3 месяца	110	160
6 месяцев	200	300
1 год	380	600

Цена включает в себя доставку по России ценной бандеролью, гарантию доставки и любовь редакции к своим читателям!

Для заказов из Украины, Белоруссии и Казахстана указанные цены увеличиваются на 50%. Оплата в рублях.

Чтобы подписаться на наши издания через редакцию необходимо:

1 Оплатить стоимость подписки не позднее 15 числа предподписного месяца по следующим реквизитам:

Получатель платежа: ЗАО "Компьютерная пресса"
Р/с: 40702810100090000217
в АК "Московский муниципальный банк – Банк Москвы"
К/с: 30101810500000000219
ИНН: 7729340216
БИК: 044525219
Код по ОКОНХ: 71100
Код по ОКПО: 45079312

2 Заполнить бланк заказа, размещенный на обратной стороне данного объявления, и выслать его вместе с копией квитанции об оплате по адресу:

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8. ЗАО "Компьютерная пресса"; либо по факсу (095) 956-1938
Отсканированную копию квитанции или платежного поручения (в формате .jpg объемом не более 150 Кбайт) вы можете отправить по e-mail: podpiska@computerra.ru

В случае, если ваш платеж и бланк придут в редакцию с опозданием, сумма будет автоматически засчитана за следующие номера журнала.
Журнал будет отправляться в ваш адрес только после поступления денег на наш счет.

Матушка купила мне большую куклу Снорлакса и маленького Чармандера на столик. Я наконец-то по-настоящему счастлив.

ВЕСЕННЕЕ

ПИКА? ПИКА-ПИКА. ЧУ-У-У!

Господин ПЭЖЭ



В последнее время многие говорят, что приставки — зло. А что, я согласен. Я и сам месяца два был в панике, переживая, что игры навсегда выродятся в ларукрофт с зеленой кровью. (Пика-пика?) Да, боялся. И не стыжусь в этом признаться. А теперь больше не боюсь! С момента моего триумфального ухода из дефматча ввиду отсутствия достойных соперников произошло два события. Первое: я встретил гуру. А второе: он научил меня выдавливать из себя раба привычек и смотреть на вещи непредвзято. (Пика! Чу?..)

Гуру научил меня японскому, оказавшемуся очень легким (помните мое давнее пристрастие к аниме и манга? Так вот, выяснилось, что три реинкарнации тому назад я был императором). Гуру дал мне силу посмотреть правде в глаза, или что там у нее вместо них. (Чу! Пика-пика!) А потом он посадил меня в пещеру, где из мебели была только электророзетка и ложе из нетесаного камня, дал мне в руки Gameboy Color с игрой Pokemon Gold и ушел, завалив выход огромным камнем. (Пика...) Да, поначалу я малость испугался, но доверие к гуру перевесило все. Я уселся в позе лотоса, включил игру и положил руки на кнопки (их оказалось четыре штуки, не считая "крестика" для выбора направления)...

Гуру пришел через неделю. Я не заметил его. Он молча вышел вон и вернулся через месяц. Мой воспаленный взгляд медленно оторвался от экранчика и нашарил в руках наставника второй Gameboy. "Гуру, у меня выросла замечательная Кадабра, она уже готова эволюционировать в Алаказама при передаче по кабелю. Нет ли у вас Спинарака, уже знающего Паутину?" Гуру мягко обнял меня за плечи и дал воды, а затем протянул кабель для линка. С тех пор я перестал ненавидеть приставки. (Пика-пика! Пи-ка-чу!!!) Ниже — рассказ о том месяце, что я провел в пещере. Не вертись, Пикачу, не мешай читателям...

ПРОСТО ИГРА

Я родился на тесном экранчике размером сто на сто (ну, может быть, чуть больше, я не считал) и испытал некое потрясение, когда меня уменьшили до десяти пикселей в поперечнике и бросили на деревянный пол. Утешало только одно: вокруг была моя собственная комната, с компьютером, музыкальным центром, телевизором и картой мира на стене. Мир состоял из десятка городов и дороги. Дорога, как ей и положено, символизировала Путь Достижения Великой Цели, но об этом я узнал позже.

А пока... Пока я получил свой Pokegear из ремонта, узнал от любимой матушки, что профессор, живущий по соседству, зовет меня в гости, и отправился к нему. Там-то меня и ждало самое главное событие в жизни — мне подарили первого покемона! Я всегда

Вот они, заветные куклы (Снорлакс, Пикачу и Чармандер). А еще можно поменять кровать и постер на стене. Но у меня пока маловато денег, мне еще скорость Парасекту прокачивать по десять килоденег за бутылку...



любил рептилий, поэтому выбрал зеленого симпатягу тотодильчика и назвал его Тотошка. И мы отправились в путь... Тотошка тихонько порыкивал из своего покешарика в такт песенке, которую я напевал, вприпрыжку выбегая из города, солнышко светило, и единственное, что нарушало мир и покой, — это странные звуки из высокой травы неподалеку.

Добрая душа, коллега-тренер, предупредил, что в траве водятся дикие покемоны, и я не слишком испугался, когда на меня выскочила дикая мышь по имени Rattata и заняла боевую стойку. "Тотошка, вперед!" И закипел бой. Тотошка в те времена был молоденьким тотодильчиком и не знал особо мощных боевых приемов, но уж простейшим Tackle он владел в совершенстве, и мышка второго уровня против его пятого устоять не могла.

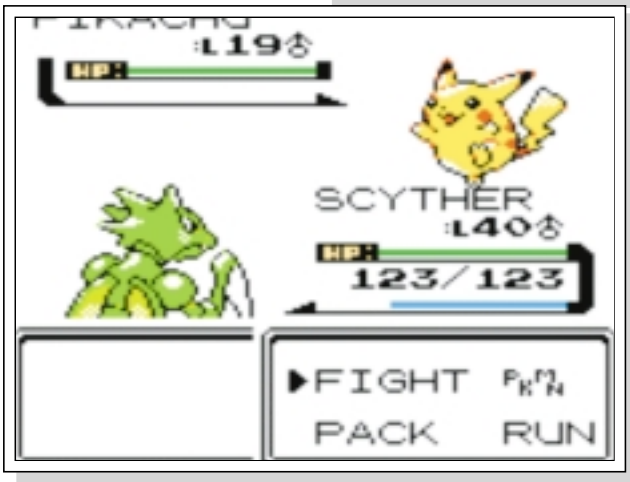
Я выполнил первое поручение профессора, забрал у его коллеги в соседнем городе таинственное яйцо и вернулся как раз вовремя, чтобы встретиться с полицейским, расследующим пропажу покемона. Вскоре мне подарили пять первых покешариков, и я поймал-таки ту самую мышь, которую так легко победил Тотошка. Когда я потренировал ее как следует, она оказалась весьма достойным противником. А дальше все завертелось... Я шел по Пути К Великой Цели, я вел битвы с другими тренерами, я подбирал свою верную шестерку и складывал шарики с пойманными покемонами в компьютерную память...

Почти сразу я понял, что покемоны делятся на несколько типов: есть водяные, есть земляные, каменные, электрические... И не всякая атака будет эффективной, зато некоторые вынесут врага с первого раза, например, птичьи удары клювом способны ввести в бессознательное состояние покемонов-букашек с первого же попадания, а водяные атаки легко гасят пламя даже самых мощных огненных покемонов...

Потом я обнаружил, что некоторые виды атак имеют неприятную особенность докучать довольно долго после самого удара (яды, огонь, заморозка, сон, паралич и еще немало других). Научился лечить свое зверье на месте и регулярно бегать в покецентры, где лечение поставлено на индустриальную основу, но почему-то абсолютно бесплатно.

МЕСТА, ДАЙТЕ МЕСТА!

Маленький экранчик, где я жил месяцами, вместил в себя такое количество занятий, событий, возможностей и взаимодействий, что желания вылезать наружу, в скучный и однообразный мир не возникало. Я ловил новых покемонов, воспитывал их — и они учились новым движениям. Я обменивал их у компьютерных персонажей на других — и эти другие набирали опыт быстрее. Я участвовал в соревнованиях по ловле жуков и карпов и получал призы. Пытался подобрать счастливый номер в "шоу везунчиков" на местной радиостанции, но так и не смог. Зато "однорукие бандиты" и карточные игры пошли "на ура" и дали возможность подзаработать на досуге.



Типичная сцена битвы. Глупый тренер-соперник выставил слабенького Пикачу, за что и поплатится деньгами.

Если оставить в специальном заведении пару покемонов, то через какое-то время они снесут яйцо, а еще чуть позже из него проклюнется трогательный младенчик пятого уровня, такого же вида, как его матушка, но с одним из папиных умений…

Само собой, пришлось выполнять поручения: носить покемонов с записками за пазухой, искать лекарство заболевшему покемону-прожектору на маяке. Это было весело и ненапряжно. А потом я открыл для себя науку генетику. Если оставить в специальном заведении пару покемонов (разных полов и совместимых биологически видов — жуки с камнями ЭТИМ не занимаются), то через какое-то время они снесут яйцо, а еще чуть позже из него проклюнется трогательный младенчик пятого уровня, такого же вида, как его матушка, но с одним из папиных умений (о, какой простор здесь открывается! какого Параса я вырастил! жаль, родителей потом пришлось отпустить — после ТАКОГО они были ни на что не годны).

Мир был человеколюбив и честен. За победу даже самые отъявленные злодеи честно делились деньгами, а нормальные люди, кроме денег, предлагали помощь и номер телефона, а потом звонили и либо приглашали на реванш, либо давали подсказку, что там-то и там-то вдруг появились редкие покемоны, только шарики подставляй... Никто не умирал (а как я горевал, когда мой Тотошка впервые потерял сознание!), ближайший центр покемонов возвращал всех в идеальное состояние. Некоторые покемончики для эволюции требовали, правда, чтобы их счастье зашкаливало, но это не страшно — покемонский парикмахерский салон, стакан молока или лимонада, регулярное участие в победных битвах — и счастье не за горами.

НАРКОТИК

Быстро выяснилось, что поймать первую сотню покемонов из 250 возможных — это несложно. Пройти сюжетную линию до конца посложнее (особенно финальную битву, с несколькими опытными тренерами подряд), но тоже ничего особенного — недели две-три ежедневных игр. А вот первая же Абра, с трудом отловленная методом быстрого усыпления, заставила задуматься, что же будет с более сложными покемонами. А легендарные птицы-покемоны и куча не менее экзотических созданий маячила и маячила где-то на горизонте. "Всех их вместе соберем, по-кемон", — звучало в ушах.

Круглосуточно работающий Gameboy раскалился, хотелось спать, есть и ходить в туалет, но ведь по ночам в тех же местах водятся другие покемоны, а время в виртуальном мире совпадает с реальным. Во вторник я встретил девушку, и она подарила мне розовый лук, который усиливает обычные удары, если дать его в лапы покемона, а ее братец, доступный только в среду, подарил черный пояс для боевых ударов... В некоторые

дни недели по моему радио звучала покемоновая колыбельная, успокаивающая зверье, а в некоторые — марш. Извини, о Скар, великий и могучий. Ты опоздал. Ты не догадался, что РПГ бывают не только на ПК и что они бывают гениальными.

Через какое-то время я понял, что готов выбежать на улицу и начать уговаривать всех и каждого купить эту игру. Только для того, чтобы поменяться с ними, — оказалось, что не все 250 покемонов доступны в моем картридже! Добрая пара десятков есть только в картриджах других цветов (красных, синих, желтых, серебряных), и я могу их добыть, лишь обменяв... Кроме того, многие покемоны эволюционируют в свою следующую разновидность только в тот момент, когда их передают по кабелю в другой Gameboy (и некоторым перед этим надо дать в лапы правильный сувенир)! И все чужие звери, когда они кому-нибудь переданы, получают в полтора раза больше опыта за любую драку... А один, зато последний, покемон доступен только от официальных представителей Nintendo, раздающих его во время гастролей по миру в рекламных целях. И, разумеется, мне хотелось доказать всем и каждому, что именно моя команда — самая сильная в мире и что я перемолочу в пыль любого тренера, рискнувшего подключить свой Gameboy к моему.

Я плакал, много раз. Сначала от счастья, потом от горя. Я ушел от гуру, прижимая к груди Gameboy с полным набором покемонов (он подарил мне и того, последнего, в знак уважения и любви) и обильно поливая пластиковый корпус слезами разочарования, — в моей жизни больше не осталось Цели и меня больше не ведет к ней единственно верный Путь.

Вернувшись домой, я распечатал на Gameboy Printer фотографии своих любимцев и письмо, которое держал в лапах подаренный гуру покемон. Я повесил все это на стену, сел в позу лотоса, задумался и плавно вошел в нирвану.

ОТХОДНЯК, ИЛИ МЕГАБАКСЫ

Последние месяцы я, при тщательном рассмотрении, был занят только одним: бесплатно пропагандировал для Nintendo ее недешевую игрушку. Я уговаривал знакомых: "Купи, тебе понравится, а я тебе своего лучшего покемона дам поносить, ты его спаришь и яйцо себе оставишь — я не жадный". Я постепенно захотел "всех их вместе собрать" не только по отношению к самим покемонам, но и к играм (а на популярном имени выпустили немало развлечений типа Pokemon Trading Card Game, Pokemon Pinball, Pokemon Stadium, Pokemon Stadium 2, Pokemon Snap, Pokemon Puzzle League, Pokemon Puzzle Challenge, Hey You Pikachu... В них уже не было того самого забористого геймплея, зато были те же покемоны, причем кое-где даже трехмерные. Они решали тупые головоломки, подмигивали с пинбольного поля, мило махали хвостиками с карт а-ля небезызвестная Magic: The Gathering...

Я уговаривал знакомых: "Купи, тебе понравится, а я тебе своего лучшего покемона дам поносить, ты его спаришь и яйцо себе оставишь — я не жадный".

Я начал собирать покемузыку и понял, что на всю мне не хватит денег: только аудиодисков существует уже 14 штук, если не больше (не верите? См. www.pokemasters.com/pokemart/music.html). Про книги, календари, видеокассеты, DVD и, главное, игрушки думать было страшно: никакой особняк не вместит их все...



Тотошка в молодости на отдыхе. Кстати, по-японски его зовут Waninoko.

Стройные ряды фэнов пишут гигабайты покеисторий о том, как маленькая девочка встретила своего первого покемона и подружилась с ним, как потом она встретила своего второго покемона и тоже подружилась с ним, а еще чуть позже... ну, вы поняли, а под конец она обязательно стала gym leader'ом и начала раздавать окружающим значки, подтверждающие их квалификацию как тренеров покемонов (www.pokemasters.com/fanfics). Не менее многочисленные художники и мастера народных ремесел изготавливают изображения покемонов из всего, до чего дотягиваются их оч. умелые ручки (скажем, из картонных рулонов от использованной туалетной бумаги, ненужных компакт-дисков, бисера и бусин. См. www.dltk-kids.com/pokemon/pokemon.html).

И только странная Саудовская Аравия пару недель назад издала религиозный указ, запрещающий любые виды покемонизации как противоречащие исламу. А теперь по ее стопам собирается пойти еще и Малайзия, но решение пока не принято.

Знаете, меня преследует смутное подозрение, что я где-то попался на удочку, но не чувствую крючка — уж очень глубоко проглотил наживку... Кстати, после покупки Gameboy и картриджей можно поиграть и на любимом PC — существует немало эмуляторов. Но об эмуляторах — как-нибудь в следующий раз...

ОТ РЕДАКЦИИ. Конкурс, дорогие читатели, конечно же, конкурс! Почти литературный. Ответьте развернуто и, желательно, в форме короткого юмористического рассказа (но, пожалуйста, не более 5 Кбайт чистого текста и до 31 мая) на следующий вопрос и получите роскошный приз — две книги, "Компьютерные игры: как это делается" и "Официальный путеводитель по игре Diablo 2", подписанные самими ББ и Скаром. А вопрос такой:

Что это было?

Очевидно, что это и есть заголовок вашего будущего шедевра. Лучшее произведение мы, без сомнения, опубликуем в .EXE...

В Pokemon Stadium для Nintendo 64 покемоны трехмерные и очень симпатичные. Но зачем они спрятали его хвост?!



РЕКВИЕМ ПО МЕЧТЕ

ЗА МИЛЛИОН ЛЕТ ДО КОНЦА СВЕТА...

Ранним февральским утром, когда солнце только позолотило верхушки кипарисов во дворе, а мат дворника за окном доносился как-то по-особенному нежно, в номере раздался телефонный звонок. Звонок застал меня за рутинным приемом мономолекулярного белка. В трубке был наш ответственный секретарь Николай Давыдов. Он занимался совершенно несвойственным для себя делом, а именно плакал. "Приезжай скорее, — различил я сквозь приступы неудержимых рыданий, — все уже здесь. И Денис, и Скар, все..."

Олег ХАЖИНСКИЙ



Охранник на входе посмотрел на меня мрачнее обычного. В 18-й было темно, душно, пахло лекарствами и человеческим горем. В центре комнаты стоял Андрей Ом и неудержимо рыдал. "Все пропало", — как-то без выражения произнес он в пустоту. В красном углу полулежал ББ, рядом с ним — Денис Гусаков с нераспечатанной конфетой "Чупа-чупс" в руке. Оба неудержимо выли белугой. По всей комнате, на полу, на стульях, на столах, орали благим матом прочие, менее значимые сотрудники редакции.

"Вот, почитай. Вслух", — прорычал по обыкновению ББ, протягивая мне влажную от Денисовых слез телеграмму от Джулиана Голлопа (Julian Golloup). "Великим сожалением вынужден сообщить зпт что Dreamland отменена тчк мы не нашли соглашения издателем зпт деньги закончились тчк Mythos банкрот тчк спасибо всем зпт кто поддерживал нас все это время тчк".

ЭТО СЛУЧИЛОСЬ

Положа руку на сердце, это была единственная игра на свете, которую я ждал. Ждал по-настоящему, истово, как ждут чуда. Вокруг много замечательных проектов, которые представляют "определенный интерес". Но если выделить компьютерные игры в отдельную жизнь, то Dreamland была смыслом этой жизни.

Странно, но после прочтения той телеграммы я испытал облегчение. По моему глубокому убеждению, которое я не спешил обнаружить прилюдно, мир еще не созрел для появления нового X-COM. А значит, что бы такое ни предполагалось выпустить в конце 2001 года, все равно это НЕ МОГЛО БЫТЬ новым X-COM. Разочароваться в жизни много страшней, чем просто потерять ее смысл.

Мир следит за трагедией через Интернет. На сайте уже несуществующей компании разработчики ведут активную переписку с поклонниками. Никогда еще Джулиан Голлоп не был так близок к народу. Мы следим за развитием событий вместе со всеми и не забываем делать выводы. Бесценными выдержками из личной переписки поделился с нами Юрий Бушин, редактор веб-сайта Freelancer (freelancer.ag.ru), за что ему нечеловеческое спасибо.

7.29 AM. ПОЧТИ ОФИЦИАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

Европейский издатель Virgin взял у американского издателя Bethesda целую гору денег под этот проект. Компания Mythos эти деньги из года в год успешно тратила, однако в середине прошлого года стало ясно, что денег нужна не одна гора, а две. Две горы денег для Virgin/Bethesda показалось слишком много, и они прекратили финансирование. Братья Голлоп, которые вложили в Dreamland и свои средства, оказались банкротами. Права на игру им не принадлежат ни в малейшей степени. Опустевшая Dreamland — собственность Virgin, которую та скорее всего передаст Bethesda за долги. Bethesda вольна сделать со смыслом нашей жизни что угодно — попросит доработать, продаст Microsoft под Xbox, просто спустит в унитаз. Более подробно мы рассмотрим эти версии ниже, а пока давайте кое с чем разберемся.

ПЛЯСКИ С ДВИЖКАМИ

Говорят, что за два года разработки идеологи Mythos меняли движки три раза, каждый раз начиная все сначала. Это преувеличение, конечно. Думаю, вам не надо объяснять, что для такой игры движок — это очень и очень важно. До сих пор никто не смог создать на ПК что-нибудь подобное X-COM: Apocalypse в части возможностей по разрушению ландшафтов. Мы могли взорвать первый этаж

— и все здание складывалось как карточный домик. О землю бились, подтверждая правоту законов Ньютона, пожарные лестницы и балконы. Ничто на Земле не было вечным. Почему за пять лет мы не получили в 2D такого же "интерактивного" движка, я понять не могу. Наверное, это слишком дорого, сложно, затрудняет работу дизайнерам уровней. Поэтому мы до сих пор играем в нечто вроде Star Trek: Away Team и Fallout Tactics.

Стоит ли заикаться о том, чтобы сделать то же самое в 3D? Конечно, нет. Еще слишком рано. Все, на что вы можете сейчас рассчитывать, — это сожженные переправы, выбитые стекла и проломы в строго отведенных местах уровня. Мы не жалуемся, мы понимаем — все еще будет.

И вдруг Mythos демонстрирует картинку из "игры", на которой некогда целое здание разлетается на сотню маленьких кирпичиков. Все разработчики, которым я эту картинку показывал, начинали истерично смеяться, а некоторые продолжают делать это до сих пор.

По имеющейся у нас информации, в Dreamland работали два движка: один занимался всей "физикой" в игре, другой отвечал за графическое представление. Оба были созданы на стороне и нынче используются в целой куче игр. Физический движок называется Havoc (www.telekinesys.com), он лицензирован, например, Blizzard для WarCraft 3. Графический называется NetImmerse, создан в компании Numeric (www.ndl.com) и приводит в движение последнее творение Oddworld Inhabitants.

Специалисты утверждают, что теоретически, при грамотном использовании связка NetImmerse-Havoc в состоянии обеспечить миру Dreamland солидную долю "интерактивности" и картинки, что нам показывали все это время, — вполне реальны. На "тряпочных" видеороликах, демонстрирующих Dreamland, влекомый курсором каменюка сносил ограду на мостике, крушил дерева и совершенно фантастическим образом проламывал стену в произвольном месте, обнажая нехитрое внутреннее убранство. Более того, опрокидываемая тумбочка обрушивала на пол телевизор и аудиосистему, причем каждый модуль падал отдельно в полном соответствии со всеми законами физики. Очень и очень впечатляющая картина. Но раз все так прекрасно, почему все так плохо? Тут самое время вывести на сцену еще одного участника этой истории — компанию Sony с ее PlayStation 2.

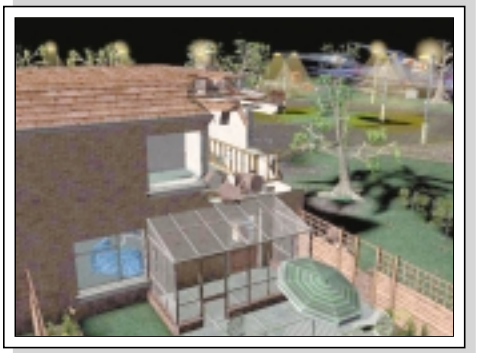
СКАЗКА ПРО ТО, КАК ПРИСТАВКИ НАШУ МЕЧТУ СГНОИЛИ

Рискуя вызвать погромы в приставочных кварталах, скажу крамольное: Dreamland задержалась и в итоге погибла по вине PS2. Как вы помните, игра должна была выйти одновременно на двух платформах. Разработчики начали с PS2-версии. Новая платформа, новые и очень недешевые средства разработки — братьям нужно было время, чтобы во всем разобраться и не ударить перед приставочными лицом в грязь. Однако процесс отнял значительно больше времени и средств, чем предполагалось. Хваленые NetImmerse и Havoc работали на приставке с большим нежеланием. Договор обязывал Mythos сдать PS2-версию первой. В итоге было принято решение отказаться от лицензирования и создавать движки самостоятельно, с нуля.

В красном углу полулежал ББ, рядом с ним — Денис Гусаков с нераспечатанной конфетой "Чупа-чупс" в руке. Оба неудержимо выли белугой.

Вот что говорит об этом ведущий программист Mythos: "Большая часть игры была уже сделана. Был создан сложный трехмерный интерфейс управления, Чужие бегали по уровням и стреляли в игрока, разыгрывая анимационные пантомимы, когда им было нечего делать. Мы уже встроили физическую систему, создали совершенно фантастический "глобус", на котором можно было отмечать пути движения ваших кораблей. Причина, по которой нам пришлось начать разработку движка своими силами, очень проста: наша игра просто не влезала на PS2 с использованием одновременно NetImmerse и Havoc. Промедление было связано с недостатком финансирования и поддержки от Virgin в середине 2000 года. В итоге Bethesda и Virgin отменили проект, не дав нам довести дело до конца".







"Интерактивность" в действии: некогда целое здание разлетается на трехмерные кирпичики.

"Реальный бюджет Dreamland составил порядка полутора миллионов фунтов стерлингов для PS2 и PC, — писал Джулиан Голлоп. — Недешево, конечно, но бюджет X-COM: Apocalypse был немногим меньше и только для PC, причем игра все равно принесла неплохие деньги. Самая большая проблема состоит в том, что PS2 — очень дорогая система для создания игр. Тем не менее нам удалось реализовать для PlayStation 2 радикально новый движок, который работал блестяще".

Другими словами, на нас с вами денег не хватило. Игра нашей мечты в версии для PS2 сейчас куда в лучшей форме, чем PC-вариант. Впрочем, получат ли счастливые обладатели венца японской научной мысли свою порцию X-COM'а, еще большой вопрос. Почему? Читайте дальше.

СКАЗКА ПРО НОВЫХ РУССКИХ

В порядке бредового развлечения вот вам такой слух: говорят, Bethesda, озаботившись возвращением утраченных миллионов, обратилась к некоей российской компании с предложением "доделать" Dreamland до конца. А почему нет?

Bethesda давно и вполне успешно работает с нашими издателя-

ми и девелоперами, а разработка здесь стоит копейки по лондонским меркам. Представляете, открывает утром Виталий Шутов дверь, а там представители Bethesda в костюмах за полторы "штуки" и "Линкольн" у подъезда. "Не хотите ли, Виталий, вместо Paradise Cracked сделать Dreamland? Вот вам, пожалуйста, дизайн-документы, вот исходный код, а вот подписанный чек, сумму проставьте сами. Есть идеи?"

Впрочем, наблюдатели отмечают, что разработка в России давно уже не самая дешевая и если Bethesda решит действительно сэкономить, то обратится несколько восточнее и чуть южнее, в страны с влажным тропическим или сухим континентальным климатом. Таким образом, заманчивая история о том, как "русские спасут игру нашей мечты", не соответствует действительности. К сожалению. А может, и к счастью.

СКАЗКА ПРО MICROSOFT

Еще один интересный слух, который вполне может оказаться правдой. Мол, Bethesda проводила консультации с Microsoft на предмет эксклюзивного выпуска Dreamland под Xbox. Идея отличная. Все поклонники стратегий теряют последние иллюзии относительно PlayStation 2, продают персональные компьютеры по бросовой цене и бегут в магазины за X-ящиком. Ура. Правда, Джулиан Голлоп утверждает, что это неправда и никаких переговоров не было и быть не может. Впрочем, компания Mythos уже давно не задействована в принятии решений и просто может не владеть всей информацией. Хорошо информированные источники также полагают, что возрождение Dreamland на территории Xbox очень и очень вероятно.

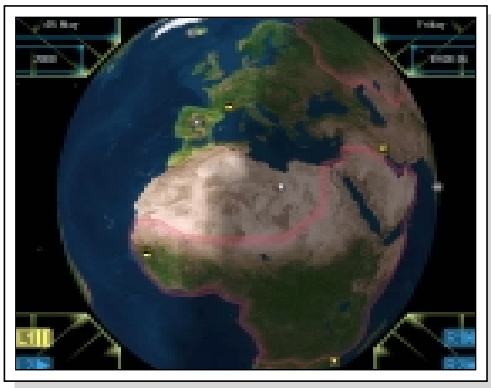
ОТКРЫТЫЙ ФИНАЛ

На момент написания этих строк окончательная судьба Dreamland не определена. Очевидно одно — рано или поздно игра попадет к своему игроку. Каким будет этот игрок — косматым ли, почесывающим ли сальный затылок кирибатским тинейджером, или еще кем, неведомо. Вернут ли братьев Голлоп к штурвалу или найдут штрейкбрехеров, тоже неясно. Общественное мнение во всей этой трагической истории однозначно склоняется в сторону Mythos. Злые, жадные, тупые издатели вырвали крылья орлу. Но не все так просто. Голлопы принимали участие в планировании и непосредственно управляли проектом, а значит, в том, что случилось, есть и их вина.

"Надеюсь, рано или поздно все подробности этой истории всплывут на поверхность, — говорит PR-менеджер Bethesda. — Возможно, вы пересмотрите свою позицию, возможно, в следующий раз вы взглянете на обе стороны истории и не станете безгранично верить всему, что говорят разработчики, и называть ложью все, что говорят издатели". Наверное, так все и будет. А пока братья Голлоп, которые за всю свою карьеру не сделали ни одной плохой игры, начинают с нуля. Им больше не принадлежат права ни на X-COM, ни на Dreamland. Они пытаются заработать деньги, продавая майки с логотипом отмененной игры на своем сайте, и выглядит это жалко. Mythos Games уступает место CoDo Games — безвестной крошечной компании, делающей маленькую стратегию для игры по электронной почте.

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ LASER SQUAD

Почти сразу после объявления о закрытии Dreamland на сайте Mythos Games появился еще один форум — "Новая игра". И игра эта называется Laser Squad Nemesis (LSN). Наслаждайтесь счастливыми днями — в форуме постоянно присутствуют Джулиан Голлоп и все ведущие разработчики Dreamland. Проект, который они задумали, создается в самом тесном контакте с игроками. Все идеи обкатываются сообща. Доходит до смешного: Голлоп объявил о создании "Клуба разработчиков", членам которого будут высланы ранние версии редактора сценариев, а любительские карты займут свое место в готовом продукте. Авторов обещается прославить в документации. Членство платное — "на поддержку разработчиков".



Вот он, прототип "геоскейпа".

Что за игра? По мотивам Laser Squad, прародителя X-COM. Самую свежую рецензию на нее вы можете прочесть в нашем юбилейном ретрономере. Игрок выбирает сторону — космические десантники, дроиды, Чужие. Собирается команда бойцов с заранее заданным вооружением и умениями. Количество типов юнитов ограничено, к примеру, у десантников — пехота, снайперы, гренадеры и командиры. У каждой стороны есть свои "особенности": скажем, Королева Чужих умеет откладывать яйца в трупах поверженных врагов, а дроиды способны принимать мыслеволны теплокровных существ даже за бетонными стенами. Графика простейшая, 2D, вид с верху — как в Laser Squad. Игроки отдают команды одновременно, а результаты их действий просчитываются сразу после завершения хода — правильно, как в... Combat Mission! Сначала игра предполагалась исключительно многопользовательской и только по электронной почте. Затем Голлоп объявил о том, что сделает и одиночную часть с AI.

Вот такой очень простой, "камерный" проект. Лишь немногим сложнее амебного X-COM: e-mail. На базе LSN Голлоп планирует построить целую развлекательную вселенную: организовать download новых юнитов и сценариев, ввести на сервере стратегическую порцию — карту галактики, добавить лиги, рейтинги и т.д. В планах — от плоского 2D перейти к изометрии, а там — и к 3D.

Разработчики собираются запустить Laser Squad Nemesis уже в этом году. Издателя не будет — любой желающий сможет скачать игру на сайте CoDo Games, поиграть какое-то время бесплатно, а затем платить по $5-10 в месяц за право доступа. Электронная почта как носитель и простейшая графика позволят объединить пользователей самых разных игровых платформ, вплоть до PDA. На все упреки разработчики говорят одно: "Не любить PBEM-игры — все равно что не уважать DOOM 3 за то, что он использует TCP/IP. Дело не в способе передачи информации".

Суждено ли сбыться этим масштабным планам, совершенно неясно. Ясно только одно — экс-Mythos не собираются уходить из игровой индустрии и всеми силами хотят остаться на плаву. Игрушка, которую они надеются сотворить, не идет ни в какое сравнение с тем, что мы могли бы получить под именем Dreamland. Вопиющую неравноценность замены не в состоянии компенсировать никакие обещания. Мастодонты наших фантазий слишком неповоротливы, чтобы приспособиться к условиям стремительно меняющегося рынка. Динозавры вот тоже вымерли, насекомые — остались. Впрочем, если Black & White все же нашла путь на поверхность, значит, есть шанс и у Dreamland.

...Прочитав эти строки, учительница улыбнулась и многозначительно обвела взглядом класс. Но дети спали, уронив мохнатые головы на пол. Вздохнув, женщина тяжело разбежалась по столу и, расправив слезящиеся слюдой крылья, мухой выпорхнула в окно.

Мы живем в эпоху дворцовых переворотов. Просто они не столь красочны, как прежде. Раньше действо сопровождалось живописными штурмами, кровопролитной перестрелкой и гулянием масс. На худой конец, романтическим удушением или отравлением несчастного. Вспомните того же Цезаря, получившего два десятка backstab'ов! Вот были деньки.

JINXED!

ТРОЙНОЙ БУМ-БУМ С ПЕРЕВОРОТОМ

Александр ВЕРШИНИН



Сейчас все делается тихо и мирно, торгом — как и принято в цивилизованном обществе. И если в наших краях обыватель, в силу своей врожденной интеллигентности, еще замечает краем глаза какое-то шевеление под ковром, то западный сибарит уже давно ни на что не обращает внимания. Ну, разве что кто-нибудь закурит рядом с ним опасную для обывательских легких сигару.

НА ЗИМНИЙ, КОЛЛЕГИ

Я вовсе не собираюсь спустить вниз по течению обещанную еще в прошлом номере сказку про perks & traits. Ни в коем случае. Просто прежде чем углубиться в интереснейшую S.P.E.C.I.A.L.-систему от Black Isle Studios и ее ближайшую родственницу и, одновременно, соперницу от Troyka Games, стоило бы упомянуть о некоторых настойчивых слухах, тревожащих ролевую общественность в последнее время.

Предсказания грядущих проблем в "Подземельях драконов" (ах, как мне нравятся литературные переводы!) циркулировали уже около года. Казалось бы, ролевые игры вновь восприяли после многолетней спячки и держатся молодцом. А кто виновник торжества? Пара компаний, внесших неоценимый вклад в рессурекцию жанра: Interplay и ее ролевое отделение Black Isle, а также канадская Bioware. Свой почетный вклад внесли также New World Computing, Blizzard, Origin и многие другие, но перепрыгнуть Interplay не смог никто.

Предсказания грядущих проблем в "Подземельях драконов" (ах, как мне нравятся литературные переводы!) циркулировали уже около года. Казалось бы, ролевые игры вновь восприяли после многолетней спячки и держатся молодцом. А кто виновник торжества?

Interplay нашла свою нишу, вдоволь помучившись с упрямым жанром. РПГ у нее долго не получались, и из-под неумелого пера выбирались то уродливые чудовища вроде Descent to Undermountain, то милые несуразицы класса Stonekeep. А потом Interplay наткнулась на GURPS (Generic Universal RolePlaying System; www.gurps.com), унификационный набор общих правил для настольных ролевых игр. Авторы чудо-пакета хвастались, что с помощью их инструментов можно описать любую вселенную, будь она фэнтезийной, научно-фантастической или любой другой. Компьютерщики порадовались и принялись адаптировать GURPS для своего очередного проекта, получившего название Fallout (бывший тогда у action-руля Мотолог попытался срубиться в демоверсию будущего хита и чуть не повесился от скуки на редакционной лампе). Вскоре стало ясно, что правила не столь универсальны и удобны, как казалось поначалу. Interplay вежливо попросила изменить некоторые вещи, GURPS невежливо отказала. Тогда разработчики Fallout гордо развернулись, отреклись от лицензии и сделали сверхигру, которую мы любим и ценим по сей день.

Теперь о том, чему мы обязаны этим уроком истории. Причин несколько. Первая: характерный случай с лицензией. Вторая: источники вдохновения для реализации анонсированных perks & traits. Третья: появление новой фэнтезийной вселенной от Black Isle Studios — Torn (torn.blackisle.com).

ПРОКЛЯТЫЕ БУРЖУА

В мире многое взаимосвязано. Если несколько важных новостей появляются почти одновременно, внимательно присмотритесь — и обнаружите связывающие их тонкие логические нити.

С какой стати работающим в крепком сотрудничестве Bioware и Black Isle Studios почти одновременно объявлять два очень заметных проекта, заключительную часть BG-трилогии Throne of Bhaal (известную в народе как "Папина табуретка") и Black Isle's: Torn? Причем первая — жалкий аддон, который при всем желании не сможет стать достойным завершением саги, а вторая является вводной главой в новую, ЛИЧНУЮ, вселенную Black Isle Studios, что беззастенчиво подчеркивается даже в названии самой игры! Сразу же после публикации пресс-релиза Torn ее разработчики дали интервью сайту RPG Vault (rpgvault.ign.pc). Вот крайне любопытная оговорка одного из новичков в команде BIS, Кена Росмана (Ken Rosman):

"Включение имени компании в название игры является не случайным. Ведь словосочетание (внимание! — **A.B.**) Forgotten Realms говорит многое D&D-фэнам, почему бы им не привыкнуть и к сокращению "BIS"?"

Забавный момент. Interplay левой задней рукой сворачивает грандиозную D&D-эпопею, известную нам как Baldur's Gate, и начинает все сначала. Вселенную — практически с нуля. Собственную вселенную. Все права на кувыркание в которой принадлежат исключительно Black Isle Studios и Interplay. Которая работает по правилам, обкатанным тремя поколениями игр серии Fallout.

Вот теперь можно уверенно повторить сомнения, выражаемые талантливым западным РПГ-журналистом Десслоком (desslock.gamespot.com) по поводу светлого и радостного будущего D&D CRPG. Оказывается, когда дела Dungeons & Dragons вновь пошли в гору и известнейшие компании вроде Interplay (Baldur's Gate, Planescape: Torment, Icewind Dale, Neverwinter Nights), SSI (Pool of Radiance 2) и проч. вдруг проявили интерес к почти заброшенной компьютерщиками вселенной, держателя D&D-патента, фирму Wizards of the Coast, купила корпорация глобального масштаба Hasbro.

"Ну и что? — заметите вы. — Все покупается и все продается". Верно. Важно — в чьи руки. Сначала большая Hasbro вела себя прилично, не злоупотребляла, не значилась, даже не пыталась. Пообещала построить глобальный игровой портал www.games.com. А потом взяла и продала свое игровое отделение Hasbro Interactive, указанный недопортал, а также Wizards of the Coast вместе с утомленной жизнью D&D французскому финансовому исполину Infogrames (www.infogrames-corporate.com). Бабах!



Прощай, Forgotten Realms! Здравствуй, Thorn!

ШЕРШЕ ЛЯ...

Как известно, французы недолюбливают англоговорящих жителей планеты Земля. В принципе, их можно понять: почти всю сознательную государственную жизнь "лягушатников" донимали британцы со своей завоевательной и колониальной чесоткой. Будут ли мстить французы? Корпоративный сайт компании делает смелые и противоречивые заявления. Как-то: "...мы входим в пятерку самых крупных мировых паблишеров, распродаем продукты Microsoft, Nintendo, Sega, Sony, занимаемся WAP и HDML, а также ставим свое оборудование в пассажирские аэробусы (!)". Гм, очень мило. Дальше — хуже: "...являемся держателями глобальных лицензий на такие серии как Looney Tunes, Mission Impossible, Ronaldo от Nike, 24 Hours of Le Mans (знаменитые гонки)... произвели на свет популярные игры V-Rally, Alone in the Dark, Driver и Duke Unreal Tournament". Господи спаси и помилуй, особенно за исковерканную душу последнего дитя-мутанта! Теперь к списку трофеев издателя-динозавра прибавится и жалобное словосочетание "Dungeons & Dragons". Отчетливо представляю себе наполненную заспиртованными трупиками комнату трофеев: лицензия на производство D&D-игр должна покоиться где-то между головой белого носорога и вытащенным из глотки голодного аборигена бедром вымершей птицы дронт.

По утверждению профессионального юриста и энтузиаста ролевых игр Десслока, Infogrames выложила за Hasbro Interactive 100 миллионов долларов. Как вы думаете, захочет ли фирма продлить заканчивающуюся лицензию на производство D&D CRPG какой-то канадской Bioware или американской Interplay после подобной растраты? Очевидно, у Interplay есть некоторые предположения на этот счет. Быть может, поэтому Bioware быстренько сворачивает серию Baldur's Gate, будучи просто не в силах успеть до окончания срока действия лицензии сделать полноценный конец трилогии с новым графическим движком вместо мечтающего о пенсии Infinity? И по той же причине Interplay поспешно, пока не отгремела слава BG2, Icewind Dale и Fallout Tactics, вводит в обиход новое слово "Torn", скрепляя его именной печатью знаменитой Black Isle и бросая на ее разработку свою лучшую, несравненную команду девелоперов. Тех самых, что подарили нам блистательную D&D-мистерию Planescape: Torment. Подробно об их новом детище — все-таки в следующих баснях из-под-забрала. Читайте июньский Game.EXE!

ПУСТЬ ОНА ПРОВАЛИТСЯ!

Иногда хочется, чтобы ***Black & White*** *не получила всех этих ourchoice'ов, чтобы рецензенты не выставляли ей оценок, общая сумма которых уже приближается к величинам астрономического порядка. Пусть она провалится. Напишите о ней плохо. Обзывайте ее "тамагочи", "покемоном" и как там вам будет еще угодно. <…>*
Назовите статью о B&W страшной ошибкой. <…>
Читать рецензии на Black & White так же бессмысленно, как, наверное, и писать их. <…>
Игра живет <…> в другом измерении, что ли.

Питер МОЛИНЬЁ
(из обращения ко всем журналистам доброй воли).



ГИБЕЛЬ БОГОВ

Сны о ч/б



Олег ХАЖИНСКИЙ
Андрей ОМ

Департамент Пробистов

Мир #24. Кодовое имя: Эдем

Физические условия

Псевдоэкваториальный диаметр ..... 12756 км
Обобщенная плотность ..... 12,5 x 10^3 кг/$м^3$
Приведенное ускорение свободного падения на экваторе ..... 5,7 м/с
Химический состав ..... Fe (34,6%), O_2 (29,5%), Si (15,2%), Mg (12,7%)
Наличие твердой поверхности ..... да
Наличие атмосферы ..... да

Климат

Частая смена погоды. Дождь, снег, молнии, яркое солнце, облачность. Осадки при минусовой температуре покрывают землю и крыши домов (см. "Разумные формы жизни"). Облака отбрасывают на ландшафт тени в реальном времени. Ночью на небе образуются Луна и звезды. Солнце и Луна перемещаются по небосводу, иногда прячась за облаками. Наблюдатели отмечают необычайно красивые восходы и закаты. По неподтвержденным данным, мир #24 правильно отрабатывает фазы Луны.

Разумные формы жизни

Гуманоиды, обитают на поверхности, днем бодрствуют, средний рост 130 см. Специалисты-этнографы насчитывают более десяти различных народностей. Форма организации: сельскохозяйственная община. Основные занятия: земледелие, лесодобыча, рыболовство, разведение домашнего скота, ничегонеделание. Агрессивность: 0%.

По мнению наблюдателей-социологов, мир #24 населяют тотальные пацифисты. Социомедики полагают, что подобное безразличие к происходящему за пределами селения вызвано частым употреблением в пищу гигантских грибов, в обилии произрастающих на склонах окрестных холмов. Грибы оказывают на местных жителей седативное и гармонизирующее действие.

По неподтвержденным пока данным, на планете обитают гигантские животные (Существа), обладающие признаками разумной жизни. В частности, в работе Hesselband, Joyfish "Exploring new world together. Postmortem" отмечается встреча разведчиков с говорящим бараном ростом более 400 метров. Попытка вступить в контакт с Существом не состоялось по инициативе Существа*.

Проч.

Физики отмечают также временную аномалию: сутки на Эдеме равны 170 секундам, в то время как для местных жителей этот же отрезок времени протекает за 11 секунд. Таким образом, по сведениям медиков, средняя беременность у аборигена женского пола продолжается 50 минут реального (земного) времени.

Религиозно-массовые обряды: отсутствуют. Жители мира #24 не имеют религиозных верований.

Синопсис

Мир #24 рекомендовать для колонизации.



* Останки исследователей были захоронены на местном кладбище. Никаких видео- или фотоматериалов не сохранилось.

Перлюстратор v2.01

Контекст “#24”

“<...> Боже, Милли, я обнаружил нечто удивительное. Вчера, от нечего делать, заглянул в Ж-бан #24. Ты знаешь, нам строжайше запрещено посещать Ж-баны, но разве можно выдержать эти невыносимые трехнедельные дежурства в этой богом забытой дыре! Особенно сейчас, когда наша работа практически закончена и всем не терпится увидеть результат. Разумеется, все лавры загребут себе эти мачо из Департамента колонизации, а мы, как обычно, останемся в стороне. Конечно, они рискуют, но сама посуди, что сложнее — сорвать плод или вырастить его?

Короче, с некоторых пор я стал тайком наблюдать за своими подопечными. Если соблюдать все необходимые меры предосторожности, то вреда никакого не случится.

И вот вчера, стоило мне воткнуть последнюю модель “Синхайзера” в аудиопорт #24, я чуть не сошел с ума. Вместо обычного клокотания и бульканья, я услышал... небесной красоты музыку. И еще шум ветра и крики птиц. Дрожащими руками я настроил четкость картинки. Острова, там были острова посреди безбрежного океана, и стая белоснежно белых птиц. По мере того как камера приближалась к поверхности земли, музыка становилась отчетливее. Я обратил внимание, что каждая местность имеет свою собственную музыкальную тему, и одна мелодия совершенно незаметно для уха перетекает в другую. Местные деревушки населяют маленькие человечки с толстыми забавными ножками. Так вот, каждая народность имеет свою музыкальную тему. Боже, что за музыка! Я обязательно запишу тебе диск, когда представится случай. А когда они собираются возле какого-то крупного сооружения (возможно, это столовая?) и начинают петь... знаешь, что-то вроде горлового пения, которое мы слушали на концерте в



Доме культуры, но только тоньше и глубже. Не помню, сколько времени провел перед терминалом...

Когда пение стихло, я опустил камеру совсем близко к поверхности плода — и сделал еще одно открытие!

Когда пение стихло, я опустил камеру совсем близко к поверхности плода — и сделал еще одно открытие!

Оказывается, каждый объект в этом мире производит собственный звук. Будто бы звук — это его второе имя. Более того, звуки эти меняются в зависимости от того, как далеко мы находимся от объекта и что с этим объектом происходит. Уже потом, в своем кластере, я прочел, что это называется “контекстно-ориентированным” звучанием. Чрезвычайно редко встречающаяся девиация, и потому очень дорого стоит. По самым скромным подсчетам, в этом Ж-бане более 10000 объектов, для каждого существует несколько типов звуков... теперь подсчитай, сколько мы сможем заработать? Поистине, Ж-технология творит настоящие чудеса. Еще пятьсот лет назад, когда все начиналось, мы и мечтать не могли о подобном аудиогурманстве. А сейчас... пожалуйста: от шума ветра в небесной выси до топота маленьких ножек по песку. Мне пора бежать. Целую тебя нежно, любимая...”

12 апреля, День старта

— Пароль!

Хажинский:

— Дольше живу.

Ом:

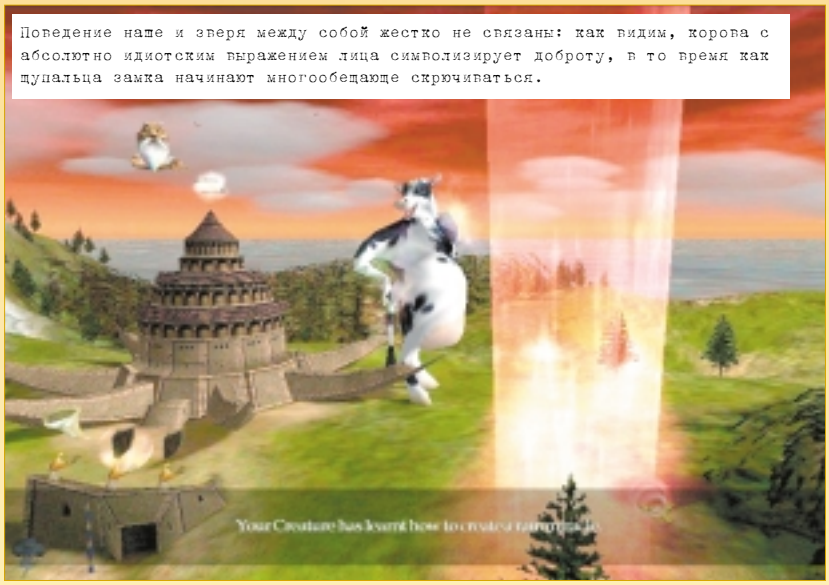
— И все выше тени невидимых стен у моей тюрьмы.

— Проходите...

Хажинский-в-Мозг

Прибытие

Благодаря точной наводке, слава Отцу-карлику, прибыл почти по расписанию, отклонившись лишь на пару



километров южнее расчетной точки. И еще на двадцать метров ниже, что несколько хуже. К счастью, всплыть удалось сразу, и берег оказался в пределах досягаемости. Аппаратура вроде бы не промокла, а скафандр я давно планировал помыть.

Выбравшись на берег, сразу же стал свидетелем интеракции локальных жителей. Самец и самка, выражая крайнее отчаяние, бегали по пляжу и протягивали короткие ручки в сторону океана. Приглядевшись, я обнаружил в воде их детеныша, который самым наглым образом пытался потопить кофр с драгоценной аппаратурой! К счастью, очень скоро огромная птица с непомерным количеством толстых крыльев цилиндрической формы спикировала из заоблачной выси, схватила невоспитанного малыша и одним махом выбросила его на берег. Удивительная у них тут фауна…

До встречи с Андреем оставалось несколько часов, которые я решил провести с пользой, а именно изучить окрестности. Точка "Хэ" расположена на острове необычайной красоты. Еще в воздухе я обратил внимание на небывалую достоверность изображения. Это успех, очевидный успех! Предметы обрастают деталями по мере приближения. Пока вы вращаете головой или приближаете изображение, текстуры сглаживаются, но стоит вам остановить взгляд на одной точке — и в мгновение ока все вокруг обретает резкость и глубину. Баловался с этим эффектом, пока не закружилась голова. К месту встречи прибежал чуть ли не вприпрыжку, полный предвкушений и с опозданием на двадцать минут. Точка была абсолютна пуста. Две одиноких сосны и куча валунов. Никаких следов присутствия человека. Где Андрей?

Выбравшись на берег, сразу же стал свидетелем интеракции локальных жителей.

Помрачение Ома
Слайд первый

…Я скольжу по Замку памяти бесплотным духом. Мимо проносятся залы, выстроенные многомесячными тренировками. "Плачущий ангел" Микеланджело. Фрески со стен собора Св. Петра. Кони из неизвестного науке металла, прячущиеся в полумраке Дворца Дожей на Пьяцца ди Сан Марко. Венецианские маски — в их длинные носы лекари клали пропитанную благовониями вату, надеясь уберечься от чумы. Не то, не то.

Со скрипом открывается очередная дверь. Оно! Инсталляция, которая может показаться странной только тому, кто сам никогда не строил 36 призрачных палат Замка памяти: гранатомет "Муха" и резиновая Годзилла. Я нашел, что искал. Теперь мне не нужны двери. Я должен спешить.

Хажинский-в-Мозг
Птица

Ждал до наступления темноты, но Андрей так и не появился. Свою часть аппаратуры я разбирать не стал, все равно толку никакого не будет. Пытаясь как-то развлечься, фотографировал неописуемой красоты закат… жаль, длится всего минуту от силы. Не представляю, что могло произойти с Андреем… Утром доберусь до ближайшего населенного пункта и начну поиски.

Гигантская птица, о которой я писал в прошлом отчете, под вечер развила небывалую активность. В темноте она оставляет за собой едва заметный светящийся след. Маневры, которые это существо производит в воздухе, не поддаются никакому описанию.

Помрачение Ома
Слайд 2

Ergo sum. Перед ergo всяк может добавить что-то свое и быть, в целом, правым. Cogito занимает здесь не первое и даже не десятое по значимости место. Я открываю один глаз и вижу небо. Открываю второй и вижу Цитадель. Я знаю — мне нужно кого-то найти. Со временем я вспомню, кого. Я встаю и с хрустом потягиваюсь. Экзистенс. Ооооооо дивный новый мир!

Надо оглядеться. Спускаюсь к океану. Несмотря на рост, мои шаги легки — ergo sum. Я один во Вселенной, впереди миллион лет сладостного одиночества, мой рык достигает звезд!

Стоп.

…С существованием людей, кажется, все-таки придется мириться. Я смотрю из-за леса на деревню, где они суетятся и молятся идолу: ничего отвратительнее этой хвостатой твари я в жизни не видел. Аккуратно подкрадываюсь ближе. Они не меняются: ранят землю мотыгами, уродуют ее лик язвами полей, вырывают с корнем конечности ее деревьев. На следующей стадии они будут пить ее черную кровь — надеюсь, впрочем, что до тех пор земля найдет способ избавиться от них.

Черт, кажется, заметили. Может, испугаются и оставят меня в покое? Выпрямляюсь и издаю страшный рык — втройне страшный от искренности охватившей меня безысходности. Замирают, трясутся. Сгиньте! Я хочу быть один! ВАС НЕТ! ЯСНО?! Падают ниц. Что это?..

Хажинский-в-Мозг

Не птица

Это рука! Самая настоящая человеческая рука, метров пять-шесть в длину. Открытие настолько потрясло меня, что я пять минут кряду подпрыгивал на одном месте. Рука свободно перемещается по всем направлениям, периодически ХВАТАЯ землю и ПОДТЯГИВАЯ ее к себе. Таким образом, сама по себе рука практически неподвижна, а вот весь мир, включая меня самого, крутится и елозит в такт ее движениям. После этого открытия безостановочно кружится голова.

Андрея все нет. Оставив аппаратуру на точке, спустился в деревню. Локальные жители — ужасный примитив. В точности такие, какими были описаны в Техзадании. Носят черт знает что, работают руками и занимаются любовью самым нелепым способом из всех, что мне известны. На меня никто особенного внимания не обращает. Кто у них главный — непонятно. Трудятся все одинаково усердно, устав — ложатся спать прямо на земле или сидят в падмасане на центральной площади. Я взял одного на вид посмышленее и, показав на небо, спросил: “Че-ло-век?”. Дикарь вытаращил глаза и оглушительно заорал. Я улыбнулся как можно приветливее и, еще раз показав копытом в небо, повторил свой вопрос. Никакого результата. Они не говорят по-русски. Я откусил человеку голову, чтобы он замолчал, и медленно опустился на траву. Крестьянин был вкусный.

Ситуация из внештатной на глазах превращалась в критическую. Одному этот мир мне не освоить, как ни старайся. А пока мир не будет освоен, мы не сможем вернуться домой. Таким образом, я должен найти Ома — или поселиться здесь навсегда. Эта простая мысль придала мне спокойствия и уверенности. Мы в Ж-бане. Более того, на острове. Деваться Андрею некуда. Я найду его, как находил десятки раз до этого. И все будет хорошо.

В эту секунду огромная рука спустилась с небес и нанесла мне удар чудовищной силы. Изображение потеряло сначала цвет, потом четкость, а затем исчезло вовсе…

Помрачение Ома

Слайд 3

Я исповедую и проповедую логику простой прагматики и целесообразности. Если видишь голодного, не давай ему рыбы — так ты погубишь его. Научи его ловить рыбу — и ты его спасешь. Видишь барахтающихся в полосе прибоя неудачников — не развращай их протянутой рукой помощи. Они перестанут смотреть под ноги, перестанут ценить свою жизнь (далеко не каждый в целом ее достоин), опасно для них самих уверуют в свою неприкосновенность. Вы не можете быть рядом всегда — и однажды они гарантированно пойдут ко дну недвижно, выкрикивая проклятья в ваш адрес. Приучите их рассчитывать на свои силы — и они будут бороться, вырываясь из когтей смерти, и, возможно, спасутся.

Они, как язва, как вирус, тянут свои метастазы к незагаженным клочкам земли. Они пытались построить лодку — конечно, я не мог это-



Иногда игра погружает нас в злую пародию на приставочные тексты.



го допустить. Я швырнул зачинщиков из-под облаков на городскую площадь и, наблюдая их агонию, понимал всю тщетность своих усилий: не этим путем так другим, не морем так воздухом — они все равно расползутся по Эдему.

Здесь, возможно, следует сказать пару слов о моем рационе.

Первые эдемские дни памятны мне страшным голодом: овцы разбегались при моем виде, принесенное кем-то ночью сено я с ревом расшвырял по окрестностям, выкрикивая вдруг пришедшие мне на ум заклинания "Метрдотель!!" и "Где менеджер?!". Я пробовал питаться рыбой, но это иррационально: каждый раз бежать к берегу, когда хочется есть?.. Увольте.

Отличным решением оказались крестьяне. Они всегда под рукой, их много, они богаты белком, в конце концов, они просто вкусные. Мне сильно не хватает здесь панировочных сухарей, зеленого горошка и кьянти, хоть я и не очень хорошо помню, что все это такое. После того как я поужинаю, поселенцы начинают молиться еще усерднее — и мне кажется, они наконец учатся воздавать должное прагматике.

Хажинский-в-Мозг
Просветление

Прошу прощения за длительное молчание. За то время, что я провел вместе с Рукой, многое изменилось. Я буду теперь писать "Рука" с большой буквы, потому что в данном случае это не просто рука. Летающая над землей конечность на самом деле лишь символ и орудие воли. Чего символ и чьей воли орудие, я понять пока не силах. После того инцидента с крестьянином Рука стала примечать меня. Можно даже сказать, что мы подружились. Я пытался говорить с ней, спрашивал об Андрее, знаками пробовал объяснить, кто, откуда и чего хочу. В ответ на все мои попытки Рука только ласково чешет мне брюхо, от чего в душе рождается неуемная, озорная радость.

Мы много гуляем, обвязавшись длинным эластичным канатом — чтобы не потеряться. Остров оказался значительно больше, чем я предполагал вначале. Кроме нашей деревни, на другом конце есть еще одно поселение. Это значит, что Андрей вполне мог разместиться и там. Впрочем, я не спешу приступать к его поискам — в деревне очень много дел, и всюду требуется моя помощь. Рука научила меня собирать пшеницу, ловить рыбу, таскать бревна на лесопилку. Люди вокруг очень зависят от Руки и, кажется, даже молятся на нее. Их вера в чудеса придает Руке силы, и если деревне грозит голод, Рука собирает голодных около величественного здания, которое люди возвели в ее честь, и творит чудеса.

Помрачение Ома
Слайд 4

Вода почти всегда неспокойна, и разглядеть свое отражение целиком трудно: мне видны только желтые глаза с вертикальными зрачками и несколько странных белых знаков, вытатуированных на моих плечах и шее. В последнее время моя шкура начала темнеть — возможно, из-за ночного образа жизни. Я разрезаю темноту, как катана. Я пожираю километры. Что-то тяготит меня все больше, что-то поселилось между ушей и поет тихим шепотом песни безумия.

Однажды ночью, лежа на берегу, я услышал разговор двоих производителей (еще одна из черт племени — оно постоянно плодится, как колония болезнетворных микроорганизмов; самовоспроизведением занимаются специальные пары, освобожденные от другой работы, — это напоминает мне законы функционирования колонии насекомых). Они говорили о странных вещах: о второй деревне за горизонтом и о живой горе, которая там правит.

Живая гора. Потрясенный, я вскочил. Искра зажигания понеслась по химическим синапсам, включая заложенную во Дворце памяти цепь ассоциаций: живая гора — Годзилла и гранатомет — Синтези "Базука" с вилкой Марзоччи "Монстер" — байк Олега — ОМХ. Нужно найти его.

Хажинский-в-Мозг
Я становлюсь больше

Забавно, но Рука не имеет силы над теми, кто не верит в нее. Наверное, именно в этом кроется секрет нашей

дружбы: я нужен, чтобы претворять в жизнь ее замыслы. Я — еще одно чудо, которым Рука доказывает свое право на существование. Помогая людям — я помогаю Руке. Каждый день подкидывает мне новое испытание, и с каждой победой я становлюсь сильнее.

Кушаю тоже очень хорошо. Такого аппетита у меня, признаться, не было даже на армейских сборах под Серпуховом. Ем все подряд и когда захочу — ловлю рыбу, жру пшеницу, когда ее много, когда мало — глодаю сосны. Иногда, если Руки нет рядом, — краду пару баранов из стада. Крестьян больше не ем — они этого не любят, да и Рука расстраивается. Шкура стала белее снега, а над головой, если скосить глаза, виднеется такое радужное облачко. Расту не по дням, а по часам: вчера пытался сорвать вкусный клен на склоне горы, оступился и раздавил копытом хижину вместе со всеми обитателями.

Странное предчувствие мучает меня уже второй день. Прошлой ночью мне приснилось, будто я превратился в огромную прямоходящую корову. Стуча гигантскими копытами по вытоптанной траве, я танцевал какой-то безумный танец, а собравшиеся вокруг жители деревни пели свои странные песни. Среди них был Андрей Ом в пыльном космическом скафандре, с рюкзаком за плечами. Мне пришлось согнуться в три погибели, чтобы рассмотреть его. "Здравствуй, дорогой Андрей! Где же ты так долго пропадал?" — хотел сказать я, но не смог произнести ни слова. Вместо этого из гигантской пасти раздалось протяжное, с бесчисленным количеством реверберацией мычание. Проснувшись, я не мог сомкнуть глаз до утра. Ходил по пляжу, слушал прибой, съел дубовую рощу.

Приснится же такой бред, Господи.

Помрачение Ома

Слайд 5

Я отправился той же ночью, предварительно съев производителей, — никто не знает, как скоро я найду вторую деревню. Запущенные детонатором Замка памяти, в мозгу выстраивались ассоциативные цепи и включались забытые реакции. Если живая



Врезающиеся в небо разноцветные жуткие лазеры символизируют прямую связь — видимо, с богами рангом повыше.

..живая гора — Годзилла и гранатомет — Синтези "Базука" с вилкой Марзоччи "Монстер" — байк Олега — ОМХ. Нужно найти его.

гора, чем бы она ни была, пленила партнера, придется применить силовые методы. Однако я постараюсь избежать таких решений — логика целесообразности, помните? Все, что сейчас нужно — это покинуть Эдем с минимальными потерями.

Деревня. Полностью отличается от той, на которую я наткнулся в первый день: иная архитектура, другие цвета. Очертаний идола не разглядеть в пляшущих тенях. Крадусь вдоль деревенской ограды, пригибаясь к земле: горы пока не видно. Наступил на кого-то — к сожалению, успел услышать сдавленный крик. Захлопали двери, стали выскакивать поселенцы. Понимаю, что времени нет. Где они прячут ОМХ? Заглядываю в один из домов на отшибе — темно. Приподнимаю его: свет факелов бегающих вокруг дикарей позволяет разглядеть, что в доме пусто. Кидаюсь к следующему, слишком большому, чтобы оторвать его от земли.

Надо что-то делать: рисую в воздухе перед собой огненную спираль (знание было одним из элементов цепи) — в моих руках загорается небольшое солнце. Пытаюсь посветить себе, но, кажется, слишком усердствую — начинает заниматься соломенная крыша. В панике, боясь причинить вред товарищу, стряхиваю пламя с пальцев, отрываю крышу и швыряю в сторону океана.

Но и в этом доме никого.



Татуировочный салон. Здесь мартышке можно вытатуировать глаз на лбу, красный крест на биценсе и логотип Lionhead на филейных частях.

С первыми лучами солнца откуда-то из-за холма доносится страшный, никогда прежде не слышанный рев. Замираю. Холодок ужаса ласково дует в затылок, потом ледяными паучьими лапками пробирается по позвоночнику. Со стороны, противоположной восходу, медленно выплывает радужное зарево.

Хажинский-в-Мозг
Финал

Я проснулся на рассвете от оглушительного рева и сразу понял, что произошло что-то ужасное. Что-то такое, после чего возврата назад уже не бывает. Как в детстве, когда ты нечаянно роняешь на пол любимую бабушкину вазу. Или позднее, когда ты нечаянно сбиваешь человека на утреннем шоссе. Минуту я раздумывал, стоит ли вообще открывать глаза. Возможно, надо просто остаться здесь и подождать, пока ЭТО придет ко мне само. Или исчезнет. Впрочем, там, за холмом, страдают люди — пусть не настоящие, пусть игрушечные — есть ли разница? Смахивая хвостом налипшие после сна стволы деревьев, я медленно повернулся навстречу восходящему солнцу. В контровом освещении Зло смотрелось особенно эффектно…

Помрачение Ома
Слайд последний

“Живая гора”, — успеваю подумать я, прежде чем когти рефлекторно выщелкиваются из подушек. Гигантская рогатая тварь ступает с сотрясающим землю грохотом. Именно от нее исходит яркое, рвущее радужку моих глаз разноцветное сияние. Закрыться, спрятаться, убежать от левиафана… Нельзя. Пора это заканчивать.

Монстр замечает меня крошечными, лишенными даже проблеска разума глазками, и снова ревет. В очередной раз замираю, пораженный догадкой: оно знает, зачем я пришел. Оно пленило напарника. Значит, отсюда уйдет только один. Говорю без всякой надежды на понимание: “Где ОМХ, гад? Отпусти его, и мне не придется разрывать тебя на стейки”. Ответом — новый рев сокрушительной силы.

Вокруг нас вспыхивает кольцо ледяного огня — арена. Делаю шаг вперед, вздыбив шерсть на загривке. Живая гора, нагнув голову с кошмарными рогами, кидается мне навстречу со скоростью Восточного экспресса.

Инцидент на Эдеме
Выдержки из заключения специальной комиссии

Андрей Георгович Ом, 21 год, агент Департамента колонизации, стаж два года. По данным судмедэкспертизы, смерть наступила в результате множественных повреждений внутренних органов и переломов скелета, характерных для падения с большой высоты. На теле погибшего обнаружено также множество гематом, полученных в результате нанесения ударов тяжелым тупым предметом.

Олег Михайлович Хажинский, 27 лет, агент Департамента колонизации, стаж четыре года. Скончался не приходя в сознание в результате сильной кровопотери. На трупе обнаружено множество глубоких порезов и пятьдесят три колотых раны, оставленных предположительно острым зазубренным предметом.

По версии следствия, агенты стали жертвой нападения диких зверей, обитающих на острове. Следствие полагает, что полное уничтожение флоры и фауны вызвано сильным лесным пожаром, который возник в результате неосторожного обращения с огнем во время драки с нападавшими зверями. Высокая температура в эпицентре пожара вызвала разрушение горного массива, расположенного в центральной части острова. Специалисты пока не в состоянии объяснить причину возникновения множества оплавленных провалов в почве, по форме напоминающих следы гигантских животных, предположительно коровы и тигра.

Решением комиссии временный запрет на разработку мира #24 “Эдем” снимается. Повторную колонизацию произвести в ближайшее время.

ОСОБАЯ ПАПКА СПЕЦИАЛЬНОЙ КОМИССИИ[1]

Рекламный проспект

iFeel Mouse — целый мир в твоей ладони!*

Представляем вам самое совершенное на сегодня средство идентификации себя с реальным миром! С помощью фирменной технологии TouchSense компании Immersion вы сможете не только увидеть и услышать окружающий мир, но и ПОЩУПАТЬ его. Специализированный контроллер iFeel Mouse поддерживается большинством костюмов специальной защиты категории "А". Курсор на экране становится продолжением вашей руки. Возьмите в ладонь горсть зерна и опустите руку в озеро. Вы почувствуете, как рыбы едва заметно дотрагиваются до вашей ладони, поедая корм. Творя заклинание, вы ощутите в руке биение сотен верующих сердец. Наказывая Существо, вы ощутите тяжесть собственной руки. Чтобы вы ни делали — рвали деревья с корнем, кидали камни, гладили Существо, играли с пляжным мячом — TouchSence даст вам незабываемое ощущение реальности!



iFeel Mouse "знает" более сотни предметов и поверхностей. Ушли в прошлое те времена, когда вам приходилось отличать камень от испражнений на глаз. iFeel Mouse даст вам исчерпывающую информацию на уровне нервных окончаний пальцев руки. Более того, владельцы контроллера TouchSense получат дополнительный квест от местного Алхимика, который попросит их найти в лесу особенный сорт "вибрирующих грибов". Только вместе с iFeel Mouse вы сможете НАЩУПАТЬ и сорвать нужное растение!

*Только для пользователей с ведущей правой рукой.

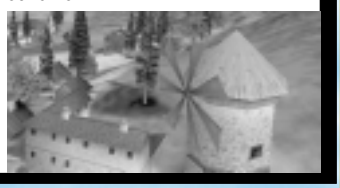
Журнал "Красный физик", фрагмент статьи

Физика Black & White — мифы и реальность

…Что в итоге позволило нам создать самый совершенный физический движок из всех, что существуют на рынке. В нем есть все, о чем вы только можете мечтать, кроме разве что пресловутой инверсной кинематики, которая, впрочем, с успехом заменяется блендингом анимации. В этом мире действуют все законы Ньютона, точно рассчитываются моменты инерции, в результате чего предметы совершенно корректным образом отскакивают друг от друга, вращаются и скачут.

Любая поверхность, любой предмет имеет свои физические характеристики, которые описывают его жесткость, демпфирование, трение, сопротивление ветру и так далее. Любое здание (кроме Дворца) подвержено разрушению. Раздавить дом не так просто, как человека, но тоже возможно. Возьмите скалу покрупнее, размахнитесь пошире, и ваши усилия вскоре будут вознаграждены. Любые осколки — это не просто визуальный эффект. Каждый, даже самый маленький кусочек мира подчиняется тем же самым законам, что и огромные его кусищи. Нам пришлось как следует повозиться, чтобы удержать частоту кадров на должном уровне, и в результате мы добились успеха.

Деревья гнутся под ударом камня, рвота падает вниз и разбрызгивается по земле, капли крови разлетаются во все стороны и стекают тонкой струйкой по телу. Одновременно на экране могут присутствовать тысячи живых, взаимодействующих друг с другом объектов…



[1]Особую папку составляют материалы, либо до сих пор нерасшифрованные специальной комиссией, либо не имевшие существенного значения при установлении обстоятельств гибели агентов Хажинского и Ома (в специальной литературе эпизод известен как "Инцидент на Эдеме").

Руко Водство

Правдивые истории о разных животных

Какова НОРМА?

Посреди деревни, куда я привел обезьяну поплясать на потеху публике, у нее случилось расстройство желудка. Это бывает, если с детства кормить тварь только сеном. Примат долго корчился, после чего испортил воздух. Я замахнулся было для страшного удара, как вдруг заметил невероятную вещь: подопечные пришли в неописуемый восторг! Карающая рука остановилась на полпути — не припомню, чтобы я обучал жителей чему-то подобному...

Мои раздумья были прерваны неизбежным: обезьяна опросталась посреди села, придавив при этом нескольких особо рьяных поклонников. Остальные, однако, нимало не расстроившись, стали водить вокруг кучи хороводы и петь веселые песни. Культ дерьмопоклонников — об этом ли мы мечтали, дрожащими пальцами сдирая с коробки целлофан?.. Именно над этим три с лишним года вдохновенно работал Пётр Молиньё?..

Пребывая в самых смятенных чувствах, я накормил обезьяну отходами ее собственной жизнедеятельности. Сожрав пять порций, она блевала только раз. Следовательно, НОРМА твари состоит из четырех кусочков.

Как отучить ваше животное есть людей?

Вы тоже пытаетесь отучить свою обезьяну пожирать крестьян? Моя обезьяна частенько баловалась этим грешком. До недавних пор. Смотрите, что я сделал: взял крестьянина и поднес его к обезьяне. Подождал. Обезьяна схватила человека и съела его. Тогда я избил ее до полусмерти и поднес следующего крестьянина. Обезьяна выхватила его из рук и разбила о скалы. Я снова наказал ее и выхватил из толпы третьего крестьянина... К тому времени макака была уже порядком рассержена. Я бы даже сказал, взбешена. Она схватила человечка и бросила его в толпу зевак, которая тут же исчезла. Животное в ярости стало преследовать убегавших и мощным пинком сбросило одного из несчастных с обрыва в море. Стоит ли говорить, что она была вновь избита в кровь?

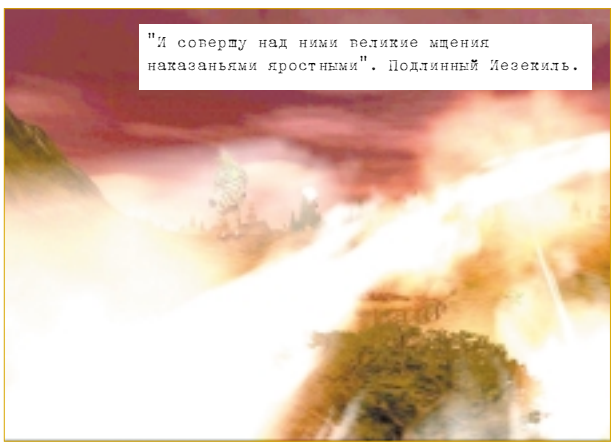
Теперь представьте себе картину: разъяренная, еле живая обезьяна стоит на высоком утесе. Я протягиваю ей еще одного человека. Она в некоторой нерешительности берет его в руки. Я чуть ли не физически чувствую, как она размышляет. Она смотрит на меня, на толпу, на вопящего от ужаса крестьянина, потом снова на меня, и... осторожно опускает человечка на землю. С тех пор обезьяна никогда не наносила крестьянам вреда.

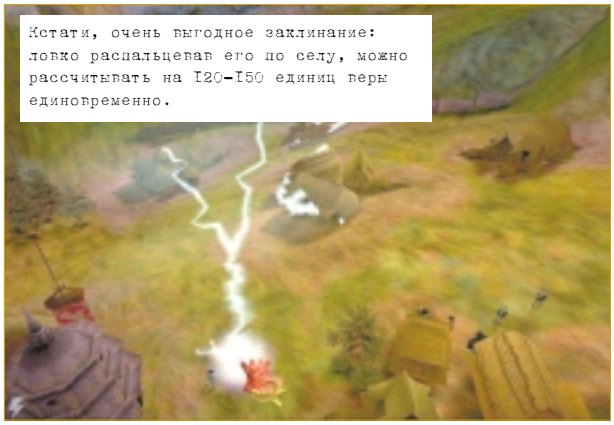
Аккуратнее с ошейником обучения!

Однажды я весьма неосторожно выбросил в море нескольких местных жителей с надетым на руку Поводком Обучения. Как следует отдохнув, слушая их предсмертные вопли и бульканье, я всецело посвятил себя строительству домов и добыче урожая пшеницы и немало преуспел в этих благородных занятиях, когда вдруг услышал крики “Нас атакуют!”. Удивляясь, кто бы мог “нас атаковать”, когда на пятьсот миль во все стороны ни единого селения, я поспешил навстречу крикам и... увидел более пятнадцати человек, отчаянно барахтающихся в море. Над ними, на вершине холма, стоял мой обожаемый леопард и увлеченно бросал в море одного человека за другим.

Леопард учится ловить и поедает бессмертного человека

Однажды я решил научить своего леопарда ловить предметы. Я начал с небольших камней, и существо вскоре стало весьма прилично хватать их прямо на лету. Затем я перешел на деревья, но леопард прекрасно справился и с этой задачей. Затем я подумал: “А почему бы моему существу не ловить людей?” Отыскав того самого бессмертного мужика, что обитает на третьем уровне, я приступил к экспериментам. На четвертом дубле крестьянин был успешно пойман! Обрадованный, я поспешил почесать лёве пузо, но совершенно забыл, что таким образом предлагаю ему съесть то, что у него в руках, а именно крестьянина! О ужас! Леопард, дружески размахивая хвостом, тут же сожрал человека. К сожалению (или счастью?), крестьянин не умер, так как про-





сто не умел умирать. Вместо этого он совершил полное путешествие по пищеварительной системе леопарда и через некоторое время вновь оказался на свежем воздухе. К сожалению, мое воспитание не позволяет мне повторить фразу, которую сказал мне отважный путешественник, отряхивая свою одежду.

Обезьяна, привязанная к дереву, вырвала его с корнем

Привязав свою обезьяну к стволу дерева, я отправился по делам. Каково же было мое удивление, когда через некоторое время я обнаружил своего подопечного разгуливающим на свободе с... огромным деревом под мышкой. Макака научилась выдирать деревья с корнем и поняла, что мешает ей свободно перемещаться.

Замученная овца

Однажды вечером, когда мне стало особенно скучно, я решил повалять дурака. Я избил свою овцу до 99% "повреждения", заставил ее бегать кругами, пока она не устала на 99%, и не давал ей кушать, пока она не проголодалась на, совершенно верно, 99%. Кроме того, я обучил ее бояться всех источников пищи, жестоко избивая каждый раз, когда в копытах у нее оказывалось хотя бы что-то съестное. В результате, стоило мне дать ей еду, она падала в обморок. К сожалению, слушаться моих приказов она тоже перестала, в основном потому, что постоянно отключалась при одном виде моей руки. Подобная тренировка заняла у меня полтора часа. Удивительно, что в Храме по-прежнему "считали", что я "недостаточно времени провожу с овцой". Брехня!

Сначала калечим, потом лечим

Моему существу всего 8 лет, и я на уровне 2. Как бы то ни было, я получил заклинание "лечение" и решил обучить свою обезьянку этому полезному волшебству. Через несколько минут макака освоила эту премудрость и, будучи существом добрым и отзывчивым, побежала в деревню лечить людей. На беду, в деревне не оказалось ни одного больного. Обезьяна очень расстроилась. Побродив некоторое время в раздумьях, она схватила первого попавшегося крестьянина и со всего маху бросила его в направлении ближайшей скалы. Человек, проделав долгий путь вниз кувырком, выжил каким-то чудом. С дикими криками он бежал к своему дому, но обезьяна догнала его и... вылечила. После чего повернулась ко мне с абсолютно довольным видом. Неужели я мог наказать ее после этого?

Добрая лошадь уничтожает невнимательного Отшельника

Моя лошадка, знаете ли, очень доброе существо. Она помогает людям добывать пропитание, поливает деревья и играет с детьми. После того как лошадь чуть подросла, за ее хорошее поведение я решил показать ей Отшельника. Отшельник не обратил на лошадь ни малейшего внимания, и тогда лошадь ударила его копытом в лоб, а потом произвела лечебное заклинание. Отшельнику было все равно. Она полила деревья вокруг его жилища, но Отшельник и на этот раз оказался совершенно не впечатлен. Не помогли даже зажигательные танцы. Потерпев полнейшее фиаско, лошадь умчалась прочь... чтобы через несколько минут вернуться обратно с огромной скалой в руках. К моему величайшему удивлению, лошадь одним ударом превратила домик Отшельника в руины. Отшельник, который на этот раз удостоил мое существо вниманием, закричал от ужаса и бросился в город, зачем-то запалив склад. Лошадь догнала его и одним мощным ударом забросила далеко-далеко в море. После чего за всю жизнь не сделала больше ни одного плохого дела.





Black & White: Воспоминания о будущем

Слишком много вещей требуют вашего внимания одновременно: пока вы избиваете обезьяну (жрет людей!), в дальнем селе пылает амбар. Вы бросаете мартышку, которая тут же хватает с земли пейзанина и сует за щеку, и мчитесь к месту происшествия, на ходу пальцуя мышью пожаротушительное заклинание. В это время в замке у Шефа дохнут Worshipers, которым вы забыли задать корм. Жестокий симулятор бога не поддается автоматизации даже там, где без нее не обойтись.

Сегодня мне снилось, что я говорю что-то важное на собрании, кажется, акционеров. В крайнем случае — на совете директоров. С каждым моим словом от акционерских лысин поднимаются теплые полупрозрачные облачка с цифрами внутри. Во сне я понимаю, что цифры складываются в мою зарплату, и начинаю уснащать речь метафорами и подпускать в голос неподдельной убедительности. Цифры растут. В последний раз нечто подобное фиксировалось медиками после того, как я в глубоком детстве сутки кряду играл в тетрис посредством трупного цвета пластикового агрегата с кнопочками. Кубики продолжали выстраиваться даже за закрытыми веками еще очень долго.

"И совершу над ними великое мщение наказаньями яростными, и узнают Мое имя…" Будучи написанными на бумаге, эти слова сильно теряют в выразительной силе. Их нужно произносить жутким голосом, сверкая при этом безумными глазами. В идеале, ко всему этому должна прилагаться шарообразная прическа "афро" и револьвер для убедительности. Тогда вы понимаете, что наказания будут самыми яростными, а мщение — никак не менее чем великим.

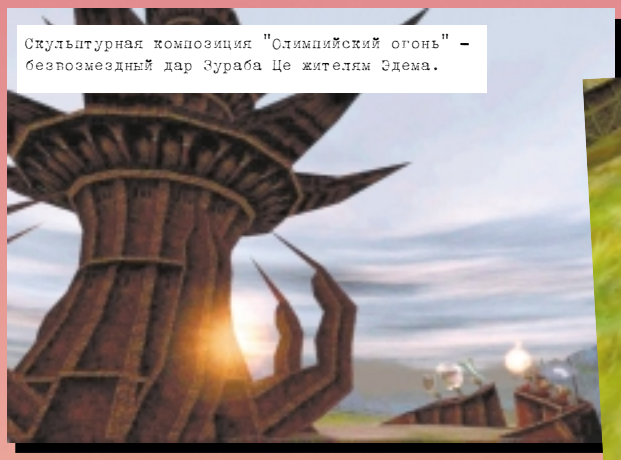
Деструктивные заклинания почему-то конвертируются в веру по максимально выгодному курсу. Я бы, может, и рад быть добрым, но прагматика, основной инстинкт, понуждает обрушивать на мятежные деревни огненный ад вместо рутинного наполнения закромов. Одна из последних истин B&W: громить села лучше с максимальной высоты, откуда не видно умирающих лилипутов.

Молиньё расставил несколько ловушек для тех, кто всерьез считает, что будет в игре всевластным богом. Нет-нет, всего лишь божком, максимум — языческим идолом, титаном не из самых высоких небесных сфер. Доказательства? Дважды два. Вы приносите жертвоприношения — кому? Кто дает вам за это магическую энергию? Придется признать: некто рангом повыше.

Вы не устанавливаете правила — вы только можете выбрать свой путь из большого числа вариантов. Вы не создавали этот мир, вы пришли в него… Служить? В конце концов, вас регулярно побивают и унижают куда более сильные божества. Какой уж тут вседержитель…

В игре слишком много режиссуры, слишком много ходов, явно направленных на то, чтобы среднестатистический потребитель (каких же жутких усилий требует отказ от использования запрещенного слова "казуал"!) не заскучал. Сюжетная эквилибристика, встроенные головоломки — все это чужое, не отсюда. Медитативного геймплея широкие народные обычно не понимают: это сродни чтению книг без картинок, в которых к тому же бывает больше двухсот страниц и никогда не встречаются конструкции вроде "Иван ударил ублюдка ногой в висок и выпрыгнул в окно". Мне надоела экспансия, пусть и осуществляемая такими ультранеортодоксальными методами. Я хочу водить зверя на прогулку, распугивать рыбок рукой, пестовать поселение — и чтобы в это время никто не науськивал меня разорять вражьи гнезда! Лицемерные уверения авторов B&W в том, что можно жить в игре в свое удовольствие, лишь изредка щелкая на Gold Scrolls для продвижения по сюжету, выглядят несколько бледно. Но — спасибо и за это. Могли ведь и полоснуть.





Скульптурная композиция "Олимпийский огонь" – безвозмездный дар Зураба Це жителям Эдема.



Послушники-дровосеки – настоящая экологическая катастрофа. Минут за 20 они превращают заросший дремучими лесами остров в пустыню Кызыл-Кум.

Страничка из меню, корчма "Львиная голова"

Корчма "Львиная голова"

Наименование блюда	Black & White
Веб-сайт блюда	www.bwgame.com
Кухня	Симулятор бога
Шеф-повар	Lionhead Studios
Веб-сайт шеф-повара	www.lionhead.com
Сегодня угощает	Electronic Arts
Веб-сайт спонсора	www.ea.com

Рейтинги блюда (заполните сами)

Калорийность	средняя
Художественное оформление	5
Идея	4,9
Музыкальное оформление	4,5
Акустика	5
Легкость в поглощении	4
Вкуснотища	4,6

Описание блюда

Блюдо напоминает гигантский дикий парк, в котором чрезмерно осторожные хозяева проложили узкие тропинки от одного чудесного места к другому. И пока мы не дойдем до самого конца, остановить прогулку нет никакой возможности.

Требования к клиенту

Windows 95/98/2000, Pentium II 350, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-акселератор (8 Мбайт ОЗУ), 4-х CD-ROM.

Первый взгляд

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.flashpoint1985.com

Жанр
Action/strategy
("Коппола отдыхает")

Дата выхода
Май 2001 г.
Объем демо-версии
62 Мбайта
(см. ее на нашем диске!)

Разработчик
Bohemia Interactive Studio
www.bistudio.com
Издатель
Codemasters
www.codemasters.com

СУТЬ
Грандиозная милитаристическая фантасмагория.

ОСОБЕННОСТИ
Потрясающая графика, крайне детализированные модели с фотореалистичными текстурами, революционный принцип превращения игрока в подневольное пушечное мясо, толпа вооруженного народу, интенсивное движение бронетехники и вертолетов.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/ME, Pentium II 400 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-акселератор второго поколения (TNT 2, Voodoo3 etc.), совместимый с Glide или Direct3D (16 Мбайт ОЗУ, рек. 32 Мбайта), DirectX 7.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
200 Мбайт на жестком диске после инсталляции. Демо-версия не поддерживает Windows 95 & 2000.

Прочь весь прошлый опыт, за борт готовые мерки, в открытый космос привычные шкалы измерения! Демо-версия Operation Flashpoint: Cold War Crisis раскручивается от старта без особой спешки, экономя движения, подобно большой рыбе, но какая мощь, какая свобода чувствуется в ее развитии!

ВРАГ У ВОРОТ

Фраг СИБИРСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Из атомов возникает мир: из списков, картинок, обещаний возникла Operation Flashpoint. В первое зрелище поверить не легче, чем во второе. Пражская Bohemia Interactive Studio создала, ни больше ни меньше, самую значительную военную игру современности. Если уж так случилось, что вы пропустили многокрасочный анонс в #3 за 2001 год и посему столкнетесь с жестокой реальностью неподготовленными, мы слагаем с себя ответственность за возможные припадки, аффекты и приступы. Мы старались, старались предупредить! Как могли...

Впечатление — как от спуска по течению великой реки. Небывалый энтузиазм, с которым демо-версия была встречена на сетевых просторах, десяток патчей, препарирующих такие ее глубины, после которых пятьдесят миссий полной версии кажутся уже совершенным излишеством, происходят именно от этого поразительного ощущения внутренней цельности незаконченной еще толком игры.

КАРУСЕЛЬ
Мы оказываемся в эпицентре военного фильма: вокруг нас раскручивается дорогостоящая кинематографическая карусель — с огромной массовкой, индивидуально смоделированными и пошитыми костюмами, всевозможной техникой, декорациями деревеньки Лолис и роскошной натурой (двумя вместительными долинами, утыканными соснами, елями и ракитником). Если отказаться от хронологии, то в первой миссии Operation Flashpoint (OF) мы водим джипы, ездим в них пассажирами, трясемся в кузове пятитонки, летаем на вертолетах, прыгаем с парашютом, участвуем в лобовой атаке россыпью, примазываемся к зачистке населенного пункта и попадаем под артобстрел, неорганизованно отступаем, несем потери, героически подрываем бронетранспортеры.

Все вроде бы нормально в этой патриотической картине. Вот только роль у нас, несмотря на насыщенность действием, далеко не главная. Наш рядовой — из разряда статистов, безымянного пушечного мяса. Это он бежит по холму среди разрывов где-то на заднем плане, это он среди восьми других таких же обормотов старается не вышибить себе зубы стволом М-16 в кузове, это ему громовым голосом отдают приказы настоящие герои. А



Запаска, надписи, условные обозначения и малая саперная лопатка на несчастном джипе — вместе с розовым рассветным освещением, тенями и бликами на металлических деталях. Бутафор и осветитель постарались?

если статист и проявит все же себя в "пятой сцене с атакующим БМП" — то только для того, чтобы быть красиво разорванным на части, явив собой частный пример героического самопожертвования.

Да, это кино снято в традициях реализма. Здесь красиво прошибают головы и каски, раненые стонут и катаются по склону, ползут и выкрикивают, мать их, медиков; окровавленные и изуродованные тела валятся с небес после прямого попадания снаряда Т-72. Отчего же не исчезает ощущение удалой кинематографичности? Да оттого, что в OF все на редкость красиво, разнообразно и продумано! Каждый ракурс — результат профессиональной операторской работы и тщательно поставленного освещения (что они сделали с рассветами!). Каждая массовая сцена — титанический труд режиссера. Каждый подрыв БТР, БМП или грузовика с солдатами — плод усилий каскадеров и пиротехников. Такое по крайней мере впечатление. Прекраснейшая плавность, четкая организованность Operation Flashpoint не сочетается с хаотичностью войны обыкновенной.

Мужественный профиль темнокожего сержанта, изрыгающего антиславянские проклятья. Крутится рулевое колесо, функционирует спидометр, педали под армейскими ботинками тоже не бездействуют.



Один из самых умных участников зачистки выслеживает цель с выгодной и безопасной позиции. Но в безопасности он ровно до тех пор, пока в городок не войдут танки…



УПОРЯДОЧЕННЫЙ ХАОС

Но это если смотреть со стороны. Как сказано выше, во всей демонстрационной операции нам отведена роль безмолвного, но в меру героического статиста: он побывает во всех ключевых точках, кое-где себя даже и проявит, но командование ему передадут лишь в случае трагической гибели всего актерского состава. Ну, чтобы доставить на базу сообщение о подвиге погибших.

По крайней мере он осознает положение своего тела в пространстве: управляться приходится не только с идиотской автоматической винтовкой, не дающей выпрямиться, сесть, лечь, а также ходить и бежать, пока ее не перевесишь на спину (а тогда она не дает выпрямиться и всячески мешает удерживать равновесие), но и с собственными коленями, локтями и плечами, а также некоторыми другими частями тела. Бесстрашие Bohemia Interactive Studio позволяет ей с честью пройти через медные трубы реалистичной физики персонажа, — он достоверен и в мгновение заталкивания в грузовик, и в момент снятия с оного, и в процессе ползания с перебитыми ногами, и в попытках прицелиться с отстреленными руками. Никаких пошлостей с "молочными железами" из Trespasser — лишь суровая правда короткой солдатской жизни. Все эти сотрясения, подрагивания, пошатывания и подергивания превращают единицу пушечного мяса в человека — и человека

…во всей демонстрационной операции нам отведена роль безмолвного, но в меру героического статиста: он побывает во всех ключевых точках, кое-где себя даже и проявит…

страдающего. Так что главный вопрос звучит так: а слишком ли отличаются ощущения статиста масштабно поставленной батальной сцены от ощущений статиста масштабной батальной сцены, поставленной за деньги в парниковых условиях?

Между делом удается полюбоваться феноменальным ассортиментом деталей — портупеей, ремнями ранца, магазинами, подсумками, фляжками и фонариком. Конечно, главный шок впереди — все окружающие соратники, великолепно анимированные и вооруженные, оснащены с той же дотошностью! Ранцы подпрыгивают на ремнях, болтаются сошки у пулемета M60, раскачиваются фляжки. В долгой поездке на грузовике отряд весьма свободно обходится с оружием, будь то даже высоченная AT4 Sagot. В бою, разумеется, все добро остается на окровавленных телах — можно очень быстро переквалифицироваться, поменяв M-16 на пулемет, а то и (после установки патча) на снайперскую винтовку (M21 и даже СВД — обе превосходные, с поправкой на дальность, отсрочкой попадания). Баллистика умеренная, но с разбросом все более чем в порядке: из пулемета вообще можно вести прицельный огонь лишь в положении лежа, установив его на сошки, а из винтовки — только не с быстрого движения.

Маленькие черные точки мелькают между домами — группа залегла на дороге, офицер за кустом, цепочка идет под прикрытием БТР; потом выпрыгивают из грузовиков — и в эфире расцветает сущий рай для снайпера: цель на одиннадцать часов, скопление целей на шесть, одиночная на три, и тому подобные жизнерадостные сообщения. Знай наводи да бей — не забыв занять поудобнее позицию.

Впрочем, все веселье продолжается ровно до того момента, как в деревню входит вражеская бронетехника. Любой снайпер моментально выкуривается. БМП и Т-72 передвигаются со страшной скоростью, мгновенно отрезая пути к отступлению, а здания начинают прочесывать карательные отряды. Оптимальный вариант — отступить вмес-

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Мне не нравится сама идея о том, что надо стрелять кому-то именно в голову, чтобы убить негодяя. Чтобы научиться поступать так, нужно долго и упорно тренироваться. С трехсот ярдов всегда приходится бить по меньшей мере дважды, прежде чем тебе повезет. По моему мнению, человек не должен бежать, получив пулю в легкие. Многие мои знакомые, получив пулю в легкие, упали бы (хотя и не обязательно умерли бы) с одного выстрела. Если бы они еще немножко поползали, это было бы здорово, но не надо заставлять их продолжать бег..." Мы демонстративно оставим без комментариев жестокие откровения Мэтта М. (Matt M.) с форума **http://ofpnetwork.com/ubb/Forum1/HTML/001982.html**.

"Не говорите мне о выстрелах в голову, сосунки! Меня ранили, вы поняли, меня тяжело ранили во время этого задания, и мне пришлось несколько часов ползать с перебитыми ногами в поисках медиков, вы слышите! Война! Война — это ад! Хорошо еще, что они меня вылечили..." — режет правду-матку некто KornKob с безразмерного форума **www.operation-flashpoint.net**.



От подошв до верха каски участники постановки снаряжены по полной программе. Особенно трогательны нашитые флажки и огромные кресты на спинах медиков — очень удобно целиться. Интересно, научатся ли в полной версии офицеры срезать знаки отличия перед заданием?

те со взводом, загрузиться в точке эксфильтрации в UH-60, попасть под огонь самоходных установок противовоздушной обороны и в числе немногих уцелевших вынужденно десантироваться.

ХРОНИКИ

В задании номер один не очень-то погеройствуешь. Зато можно разбить командирский джип о сосну, пострелять из ракетной установки и подствольника, вволю пошвыряться гранатами с большим радиусом поражения, поводить грузовик. Тактический интеллект легко проверяется атакой на дружественные силы — бить предателя приезжают на джипах с соседних блокпостов. С другой стороны, в разгар боя ничего не стоит уложить под шумок парутройку своих. С содроганием представляю охоту на командира в погоне за повышением. В полной версии.

Самое интересное вскрывается в недрах демо вездесущими патчами: ночные бои с приборами не менее ночного видения, масса оружия и техники, возможность воевать за русских, окопавшихся в той самой деревеньке. Кроме того, для особо творческих личностей уже сооружен редактор (а в нем — задание, симулирующее нападение на штаб-квартиру... компании Intel). Милости просим на www.operation-flashpoint.net (или на http://ofpnetwork.com) всех желающих приобщиться к сим таинствам.

Отыскано даже грандиозное побоище из второго задания полной версии — классическая, по учебнику, засада. Здесь уже ранг повыше, можно отдавать приказы десятку бойцов (в том числе и саперу), устанавливающих соответствующие агрегаты на середине пыльной улочки. Ну а дальнейшее вы тысячу раз видели в кино: головной Т-72 разносит на части, замыкающий Т-72 подрывается из гранатомета, запирая БМП и грузовики в коробочку. Разгром угодившей в ловушку колонны — дело техники. При должной сноровке — все то же тщательно отрепетированное, изящное представление с кучей трупов и пожарами.

И все же Operation Flashpoint — игра легкомысленная. Чего стоят хотя бы высказывания о сущности военного дела, зачитываемые над нашим бренным телом с дыркой в голове от меткого выстрела далекого снайпера (между прочим, подкупающе кинематографичная деталь — проклятый убивец любовно выискивается камерой и демонстрируется крупным планом всем желающим)! А эта заставка в удалом духе "Рядового Райана"! Первому же персонажу там картинно проделывают в каске (и ее содержимом) дыру, в которую пройдет свернутый в трубку журнал Game.EXE. Уж поверьте специалисту...



Мы долго уговаривали этого мужественного защитника мира во всем мире попозировать для нашего издания, переходили с ним с места на место, искали удачный ракурс и положение солнца и, думается, по праву можем гордиться результатом!

Gothic от Piranha Bytes — существо для нас практически неизвестное, диковинное. Одно время этот немецкий проект имел постоянное внимание игровой прессы, ребята занимались пиаром и раскруткой. А затем подозрительно затихли. Ну, событий вокруг стало слишком много, и игровая общественность потихоньку забыла об игре.

SPRECHEN SIE GOTHIC?

Александр ВЕРШИНИН

Первый взгляд

GOTHIC
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.gothicthegame.com

Жанр
Культовая немецкая РПГ

Дата выхода
Осень 2001 г. (немецкий релиз уже в продаже)
Объем демо-версии
94 Мбайта
(см. ее на нашем диске!)

Разработчик/издатель
Piranha Bytes
www.piranha-bytes.com

СУТЬ
Самая красивая и умная 3D RPG, которая выходила в последнее время. Жаль, что пока существует лишь немецкий релиз, — могла бы получиться достойная Ultima: Ascension 2.

ОСОБЕННОСТИ
Изумительной красоты и мощи графический движок. Отличная работа AI, прекрасные модели NPC, потрясающая архитектура. Надо ли говорить, что в игре вообще все хорошо?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/2000, Pentium II 400 (рек. Pentium III), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-акселератор класса GeForce, DirectX 7.0a+, 600+ Мбайт на жестком диске.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Убедительная победа немецкого капитализма над североамериканским. Немцы делали не игру, а хит. В демонстрационную версию (260-мегабайтную, на наш диск не уместившуюся) вошло добрых пять минут симпатичных мультфильмов, вступительная скриптовая сценка и замечательный средневековый городок с его ближайшими окрестностями — и все в отличном состоянии! Ах, если бы знать немецкий и понимать, о чем говорят эти рыцари в дорогих доспехах…

Проект внезапно всплыл совсем недавно, когда находящиеся под неусыпным вниманием ББ немецкие сайты покрылись обильной сыпью хвалебных рецензий на уже готовый продукт. Нет, вы даже не представляете себе этот уровень эйфории, столь несвойственной спокойной арийской расе: оценки начинались минимум с 9 баллов (из 10 возможных)! Нам, обитателям ролевого угла .EXE, стало жутко интересно и немного обидно: дело в том, что знание немецкого языка не входит в число наших неисчислимых достоинств.

ХАНА-БИ

Что означает "фейерверки". Размер архива в 260 мегабайт (речь о демо #2), ДОС-приложение — ничто не обещало особой радости. Кто мог подумать, что совершенно неизвестная на ролевом поле боя Piranha Bytes сделает игру с совершенным, самым красивым графическим движком, когда-либо виденном поклонниками жанра?..

Между тем Gothic обещает быть абсолютно гениальной РПГ — когда будет переведена на человеческий, то есть английский язык. Играть в ролевую игру, не понимая о чем идет речь и залихватски проматывая все диалоги, невозможно. Впрочем, мы и не собирались. Демоверсия стала любопытной экскурсионной прогулкой по изумительному миру Gothic. Благодаря ей список потенциальных хитов, релиз которых ожидается с неизменным нетерпением и зудом в суставах, пополнился еще одним очень красивым названием.

СОВЕРШЕННЫЙ МИР

Сложный, полностью полигональный, с комплексными моделями и поражающим воображение богатством текстур, проект Gothic умеет произвести впечатление при первом же знакомстве. Движок на удивление мощный: ни замысловатая плавность ландшафта, ни солидное количе-



Вид стопроцентно готический, аутентичный. Дерево очаровательно, правда?

ство запредельно текстурированных NPC и монстров, ни их тщательно подогнанная пластичная анимация не роняет fps (frames per second) до неприличных дискретных рывков. Камера работает с благородной текучестью — с подобной аристократической ленностью и сознанием собственного превосходства проплывают по воздуху ароматные клубы дыма дорогих кубинских сигар.

Создание немецких игростроителей вполне способно завоевать репутацию "второй Ultima: Ascension" или хотя бы ее идейного преемника. Только Ascension проигрывает Gothic в экспрессивности и художественной глубине видеоряда. Последний отпрыск Лорда Бритиша (Richard "Lord British" Garriott) отличался бросающейся в глаза лубочностью картинки, неземной, режущей глаз яркостью палитры и определенным географическим идиотизмом. Gothic подходит к воссозданию игрового мира с похожей болезненной тщательностью, но не забывает ни о правильном масштабировании предметов и расстояний, ни о желаемой реалистичности текстур. Этот мир реален, хотя и изрядно мрачноват. Стопроцентная готика, господа!

РАЙСКИЕ КУЩИ

Еще раз оговорюсь: данный рассказ затрагивает только внешние, визуальные достоинства игры. Для действительно адекватной оценки нам придется подождать английскую версию проекта. Кстати, ее обещают к концу лета-2001.

Раз уж сравнение монструозной Ascension и Gothic было проведено, давайте его продолжим. Педантичные немцы выжали из американского поросеночка все возможные соки: от домашней утвари и меблировки в каждой хате до охотливой общительности первого встречного пейзанина. Извлекли все самое замечательное и двинулись дальше. На этом этапе самых впечатлительных попрошу сесть. Я и сам переварил все описанное ниже в состоянии глубокого удивления, соскальзывающего в благоговейное поклонение.



Тот самый Мюнхгаузен меча. К человеку с таким лицом я в реальной жизни ни за что не подойду!

САМЫЙ ЧЕЛОВЕЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК

NPC, их текстуры и анимация — отдельный разговор. Постараюсь не впасть в экзальтированный идиотизм, честное слово. Хотя сие сложно, ведь на каждом мече своя уникальная текстура. Понимаете? Когда я случайно взглянул на свой подобранный под виселицей меч (тому парню оружие уже не пригодится), то пришел в священный ужас. Лезвие оказалось испещрено уродливыми зазубринами, выбоинами и потертостями! Бросившись разглядывать вооружение горожан, я с завистью обнаружил длинные хищные клинки с богато украшенной гардой, широкие, покрытые затейливыми рунами боевые мечи. У каждого наемника (я предполагаю, это все-таки продажные псы войны) за спиной висит арбалет. У некоторых — с позолоченной ручкой! На ручке дубинки бедняка я разглядел остатки березовой коры. На палице простого воина не хватало одного клыка. С оружия я перешел на доспехи. Кожаные, кольчужные, кованые — на любой вкус и кошелек. На дорогих обнаруживаются гербы владель-

Создание немецких игростроителей вполне способно завоевать репутацию "второй Ultima: Ascension" или хотя бы ее идейного преемника.

стены вы сможете наблюдать за полноценной жизнью целого района! Замечу, это штук пятнадцать домов, раскиданных на разных высотах. Между ними снуют NPC: вояки важно расхаживают, бряцая оружием, рабочий люд занимается первобытнообщинным бизнесом. При ближайшем рассмотрении поселение оказывается еще более привлекательным — благодаря все тем же потрясающим текстурам и обилию мелких объектов. В каждом углу найдется куцый кустик, зеленая поросль, доска, бочка, ящик, поленница, табуретка и прочий хлам. Подчеркиваю: в каждом! Ни одна улица не имеет утомляющей геометрически правильной формы. Нахоженные тропки-улочки замысловато петляют между домами, уходят то выше, то ниже, берут левее и правее. Поселение построено стихийно, архитектурных проектов средневековье просто не знало, — поэтому каждый район отличается самобытностью. Глаз отдыхает, разум торжествует. В любое место можно проникнуть. Герой с легкостью залезает на крыши одних домов, оттуда забирается уровнем повыше и, наконец, добирается до высокого помоста крепостной стены. Отсюда открывается живописный вид на окрестности.



Эксклюзивный вид: с крыши и от первого лица. Натуралистичное очарование средневековья.



Кузнецы за работой. Жаль, нечем заплатить за свежий меч!

цев. На дешевых только шнуровка на боку, да глубокие порезы от ударов. Но они есть, друзья.

А как двигаются персонажи! Это балет, высокая школа. Вот лишь два примера. В заведении кузнеца я обнаружил пару здоровенных мужиков, не отрывающихся от работы ни на секунду. Один из них сначала нагревал в горне заготовки (рука вращает будущий меч, нога оперирует жаровней), затем переходил к наковальне и, вытащив из крепления на поясе молот, придавал будущему изделию форму (все тело мерно покачивается в такт ударам, оба плеча двигаются естественно, свободное уравновешивает движения нагруженного, локоть уходит назад, когда рука с молотом тяжело опускается на наковальню) и остужал уже почти готовый меч в кадке с водой (то вынимая раскаленное докрасна железо из жидкости, то вновь опуская его обратно). Второй же брал продукцию и завершал работу, затачивая ее на точильном круге (море брызг, скрежет, бешеное вращение точила).

Второй, то есть третий, NPC надолго пригвоздил меня к земле — пока я не решился спуститься на арену и поговорить с мастером-фехтовальщиком. Вы когда-нибудь играли в Tekken 3 (PS, PS2) или Soulcalibur (Dreamcast)? Ну хорошо, соревнования по у-шу видели? Сливающиеся в единое кошачье движение удары-приемы, перетекающие одна в другую стойки... ОН ЭТО ДЕЛАЛ С МЕЧОМ. Хватка одной рукой, меч над головой, замах, удар, меч проворачивается в руке и оказывается уже у пояса, оборот на 180, выпад, рукоять в руках, рубящий удар, замах, колющий, снова одна рука... И так далее. Зачарованный, как самая захудалая кобра, я стоял и любовался смертельным танцем. А затем пришла очень умная мысль: а в бою он так же хорош? Спрыгнул на арену, вытащил меч. Перед тем как нанести свой единственный прозаичный рубящий удар, мастер меча три раза предупредил меня (перехват камеры и управления, диалоговый вид со стороны, озвучиваемые (!) реплики). Через минуту мой герой шевельнулся, встал, подобрал с земли меч и пополз на поиски дальнейших приключений.

ОБЩЕСТВЕННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

По несчастной случайности, немецкий язык является для меня столь же диковинным, как, скажем, китайский. Поэтому диалоги с многочисленными персонажами выходили несколько однобокими — лишь они понимали, что увлеченно картавит мой герой. И не всегда реагировали положительно. Так, охране внутреннего замка (в средневековом городе всегда были внешняя стена и внутренняя) мой задохлик сказал явно что-то не то. Послышался повсеместный скрип взводимых арбалетов и шелест вытягиваемых мечей. К моему удивленному трупу сбежалась дюжина охранников. Один из них (мерзавец!) обыскал мои пожитки. Ну и пусть, все равно денег не было и нет.

Обыскивать труп игрока и изымать все интересное и ценное — лишь одна из замечательных черт отличного немецкого

Ну хорошо, соревнования по у-шу видели? Сливающиеся в единое кошачье движение удары-приемы, перетекающие одна в другую стойки… ОН ЭТО ДЕЛАЛ С МЕЧОМ.

AI. Так, в Gothic совершенно невозможно войти в чужой дом в присутствии хозяина. Более того, даже если мужлан находится неподалеку, стоит вам подойти к валяющемуся на столе куску мяса, как вход загораживает массивная фигура с палицей наперевес. Думаете, лезет в драку? Только если вы схватите кусок. Если же вы решите отступить, он проследит за вами взглядом и уберет оружие. Поразительно. AI — умница.

Однажды мне почти удалось закрыть городские ворота. Подъемный ворот вполне работоспособен — как и охранник около него. Вообще, все навешанное на себя оружие NPC с превеликим удовольствием пускают в ход: достают луки и арбалеты, если вы на расстоянии, вытягивают мечи, палицы и дубины для ближнего боя. В городе обычно не убивают, лишь избивают до полусмерти.

С дикими животными хуже. Глупые твари, они совершенно не знают о гуманизме. Поэтому дикие цыплята-акселераты, похожие на страусов-переростков, с удовольствием выклевывают из героя всю жизнь без остатка. Зато с ними можно по-настоящему подраться, тогда как с NPC разговор короткий: один пропущенный удар — и баиньки. Боевая система одновременно похожа и на образец из Ascension, и на модель недавнего хита Blade of Darkness. Судя по жуткому разнообразию видов оружия и чарующим стойкам гладиатора, допускаю, что дело не ограничится тремя-четырьмя простейшими ударами, доступными в демо.

Заканчивать материал не хочется, но надо. Напоследок, традиционная речевка-заклинание: "Gothic — наше все. Теперь мы ждем его". Договорились? Учим.



Доисторические птички и труп "гомо сапиенс слабоумо". Ну кто же кидается с мечом и без брони сразу на трех злобных птичек!

Учебное погружение в аквариум, заполненный слабым раствором кислоты с оптическими свойствами, близкими к нулю. Упражнение направлено на адаптацию периферийного зрения к космической темноте, в которой, как известно каждому, ничего (в оригинале грубее) не видно.

ДАУН—КОСМОС

Андрей OM

Первый взгляд

O.R.B.
(ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ АЛЬФА-ВЕРСИЯ)
www.o-r-b.com

Жанр
3D space combat RTS

Дата выхода
Июнь 2001 г.

Объем демо-версии
240 Мбайт (нет, нет, не ищите ее на нашем диске!)

Разработчик/издатель
Strategy First
www.strategyfirst.com

СУТЬ
Известная своим до крайности леворезьбовым продуктом Disciples, тоже во многом проходящим по разряду клонирования, Strategy First пытается сражаться с Homeworld на его поле.

ОСОБЕННОСТИ
Все без исключения корабли обвешаны фарами, что делает их похожими на автомобиль "Нива", попавший в руки на редкость безвкусного владельца. Наверное, внутри их кабин болтаются мягкие игрушки, а приборные панели обклеены выцветшими наклейками с целомудренными девушками восточноевропейского вида а-ля "милаямая солнышколесное".

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium III 600+, 256 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель класса GeForce (рек. GeForce2 Ultra).

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Бесконечный космос вдруг оказался твердым и немного пыльным на ощупь. Страшная догадка приходит сразу: это провинциальный планетарий на окраине парка культуры и Горького! Я знаю, вы еще помните это ощущение: задушевный голос, вещающий про пыльные тропинки далеких планет, неудобное сиденье, списанное из окрестного кинотеатра, вырезанное на подлокотнике и успевшее почернеть от времени известное срамное слово…

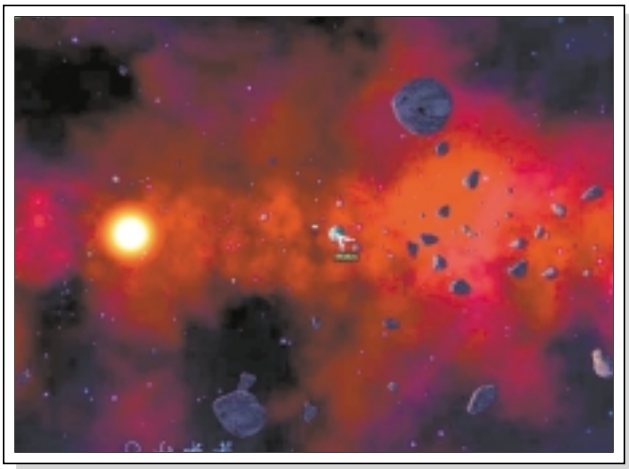
При всей простоте и однозначности ингредиентов, салат "Цезарь" по эту сторону Альп готовить не умеет никто: осклизлые куски жирной курицы, размокшие сухарики, вялые листья салата и сомнительный кислый соус — вот препятствия, воздвигаемые перед вами общепитом. Примерно то же самое происходит с Homeworld за пределами офиса Relic. O, Canada...

КОЛОСНИКИ И ГРУЗИНЫ

Для начала Strategy First приложила все усилия, чтобы технологическая альфа-версия не досталась никому: 256 Мбайт ОЗУ, GeForce2 и Pentium III в качестве минимальных требований способны лишить вкуса к жизни даже тех отчаянных храбрецов, кто с помощью среднестатистической российской АТС (все понимают соль шутки?) выкачал эти рыхлые 240 Мбайт кода. При всем этом O.R.B. (злые языки утверждают, что это означает Offworld Resource Base) дико бажит, показывает нам корабли без текстур и многоугольные планеты. К чему было демонстрировать все это бордельеро публике — понять нельзя, однако теперь отговорки не принимаются. Распишитесь в получении.

(Кричать о том, что системные требования к релизу рухнут вертикально вниз, тоже поздно: мы закономерно огрызнемся, что 32-битные текстуры кораблей, которых сейчас нет, но которые обязательно появятся, этому непременно поспособствуют.)

При первом же пристальном взгляде нам становится ясно, что клоноводчество, в общем, не слишком веселая штука. Вы хотите делать свою игру, но бизнес-план утверждает, что вы должны делать "игру N, только лучше". В сущности, экзистенциальная трагедия. Отсюда zoom по двум зажатым мышиным кнопкам, отсюда симуляция перемещений в 3D посредством двухмерной карты и тому подобные системообразующие вещи. Через полтора года после Большого взрыва это смотрится очень



Астероиды вращаются совершенно гипнотически: из игры получился бы превосходный скринсейвер.

трогательно. 12-inch Single Extended Dance Mix. Что-то такое из области специфической молодежной субкультуры. "С чумовым джогдаелом".



Красные квадратики, порхающие вокруг поля боя, символизируют вражьи истребители. Скоро к ним присоединятся зеленые, и зачнется великая битва!

PROOF OF LIFE

Клонодел по определению всегда находится в положении оправдывающегося: в качестве одного из основных доказательств жизни в альфа-версии присутствуют вращающиеся по своим орбитам астероидные поля. Судя по некоторым интервью, траектории движения камней созданы на основе реальных астрономических данных. Новшество приятно будоражит затылочные доли мозга: сейчас развернуться негде, но наступит день, когда мы будем поминутно с упоением поглядывать, не занесло ли, часом, наши харвестеры на званый ужин к противнику в качестве главного блюда. Среди вальсирующих камней, разодетых в шелка и кринолины bump mapping'а, скромно и неподвижно висит наша уродливая станция, намекающая на будущее базостроительство со всеми вытекающими.

С подлинной пролетарской ненавистью исполнена новация, от которой Алекс Гарден (Alex Garden) публично открестился два года назад, сказав, что на нынешнем этапе развития технологий подобное невозможно в принципе: waypoints в трехмерном пространстве. Спешите видеть! Не прошло и двадцати четырех месяцев: давите Ctrl и, усердно высунув язык, рисуете схему движения гипотетических патрулей. Пользоваться этим все равно невозможно, но как основание для соответствующей галочки на коробке — вещь, безусловно, решительно необходимая.

В качестве компенсации за такие дерзости концепция боевой системы O.R.B. содрана с HW, что называется, в ноль: истребители ведут своего рода рыцарские турниры, разгоняясь и летя друг другу в лоб, в то время как крупные фрегаты плюются жирными лучами. Встреча двух роев истребителей приводит к кошмарным (здесь должно быть запрещенное революционным декретом слово "глюкам") галлюцинациям: на этом месте будет система collision detection, опять же, если верить сладким обещаниям, списанная из учебников физики. То есть корабли не будут, как это принято в материнской игре, при столкновении весело разлетаться в стороны подобно машинкам из "Автодрома". Наверное.

САМЫЙ УЖАС...

...заключается в полном отсутствии у Strategy First жизненно важного органа, ответственного за, я не знаю, атмосферу, что ли. Первая ваша мысль при взгляде на истребители: "С какой стороны у ЭТОГО голова?". Понять и впрямь сложно: на лбу у всего наличного транспорта, художественно стилизованного под мрачные коряги, горят фары! См. врез: очевидно, гало-

...корабли не будут, как это принято в материнской игре, при столкновении весело разлетаться в стороны подобно машинкам из "Автодрома". Наверное.

геновыми лампами сподручно разгонять адскую тьму космоса, в котором (сдержусь, сдержусь и на этот раз!) совершенно ничего не видно. Как говорят Попов-унд-Белобров, "в увлекательной игре собири все звёздныйе багацтва космоса сыплющиеся из бездонного неба над головой!" Зерро-даун. Добавьте в Homeworld фары, и вместо космооперы вы получите в лучшем случае космооперетту, а то и вовсе космобалаган вроде заседания Государственной Думы Р нашей с вами Ф.

Сходные проблемы у capital ships: при взгляде на них вам не хочется немедленно выкрутить ручку громкости на системном блоке резко вправо (специфическое эстетское удовольствие, доступное лишь владельцам SB Live! Platinum) и включить трек "Dark Side of the Force" известного происхождения. Вам хочется совсем другого. Подобной немочью, видимо, профессиональным клонодельческим заболеванием, между тем страдает и чудо-компания Barking Dog, превратившая Cataclysm в то, во что она его превратила.



Намедни читал превью на Gamespy.com: "В отличие от Homeworld, вы не будете постоянно наблюдать на экране яркие хвосты отработанного топлива!"

НЕТ

Вся эта хула не имеет ровным счетом никакого отношения к графическому исполнению. Напротив, когда будет отловлен и опущен за ложноножку в кислотный раствор последний жук, O.R.B. будет выглядеть до крайности неплохо. Но знаете, что скажет вам об игре все? Что можно было бы набрать "ариалом" двадцать шестого кегля посреди белого разворота, и вы все равно поняли бы, что я имею в виду?

Помимо двух основных кампаний, в игре будет секретная третья, где действие будет происходить от лица расы инсектоидных негуманоидов с органическими кораблями.

КОММЕНТАРИЙ РЕДАКЦИИ

Ну?

Первый взгляд

GORE: THE ULTIMATE SOLDIER

(МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ТЕСТОВАЯ ВЕРСИЯ)

www.4drulers.com/gore/index.html

Жанр
Дефматчевый шутер от первого лица

Дата выхода
Не объявлена

Объем демо-версии
45 Мбайт

Разработчики
4D Rulers Software
www.4drulers.com
Eyecon Pty.
www.eyecon.com.au
Slam Software
www.slamsoftware.com

Издатель
Не объявлен

СУТЬ
Ужас. Нет, не просто ужас, ужас триумфальный, ужас торжествующий, ужас, настолько ужасный, что занял три полосы в уважающем себя издании и заставил вас прочитать их запоем.

ОСОБЕННОСТИ
В то время, когда писался движок, ускорители только-только вылуплялись из яиц и делали первые неловкие шаги на рынке. Улавливаете мысль?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/NT/2000, Pentium II 200 (рек. Pentium II 450), 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (OpenGL), DirectX 7.0+.

Хорошо, что буржуины не знают русского языка. Знали бы — ни за что не рискнули бы на такую честность, как авторы этого горюшка. Если кто-то не в курсе, поясню: Gore в переводе с иностранного — это не то, что вы сейчас подумали, а пресловутые МЯСО и КРОВИЩА, которые столь модны в жанре action. Увы, мяса не вышло, хорошей игры тоже не особо заметно, а вот горя — сколько угодно...

ЛУКОВОЕ Г

Господин ПЭЖЭ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Устанавливались мы долго и мучительно. Пациент упорно хотел жить, показывал красивые картинки, грозился карами небесными, расшвыривал файлы по случайным каталогам, да только так и не догадался, что запускать конвертер файлов конфигурации из Quake в Gore лучше все-таки после того, как оный Gore уже установлен. Рука Провидения оказалась, как всегда, тверда, пациент подергался еще немного, но конфигурация была уже обтесана двуручным скальпелем, и момент запуска в лучший мир приближался неумолимо... Здравствуй, горюшко ты мое луковое! Как хорошо, что ты не релиз...

В хорошем человеке все должно быть хорошо. Как там у классика? "И лицо, и одежда, и душа, и мысли..." Для хорошей игры требования автоматически снижаются на три порядка. Было бы хоть что-нибудь приличным — и мы все поймем и простим. Ну, уровни подкачали — зато какое оружие, а! Геймплей потерян? Бог с ним, зато музыку можно в Winamp'е слушать!

Мне очень хотелось чем-то оправдать время, затраченное на мучительную загрузку сорока пяти мегабайт через узенькое горлышко модема. Я играл, играл, играл, сам с собой и на просторах большого Интернета. Я медитировал, вглядываясь в стены уровней, и верил, что смогу увидеть в них свет Истины. Извините, я не нашел ни одного оправдания существованию этого чудовища.

Мы с коллегами долго спорили, что самое ужасное в демоверсии Gore, а что — самое лучшее (из худшего, разумеется. В защитники никто так и не записался). Я отстаивал точку зрения, что огнемет — лучший, а остальные уверяли, что именно в нем заключена квинтэссенция убогости. Поскольку обе стороны привели в свою пользу железные аргументы, а допустить отстрел из этих аргументов половины редакции в самый разгар подготовки номера было как-то не с руки, пришлось обратиться к математике. Общеизвестно, что неравенства $a \leqslant b$ и $a \geqslant b$ можно удовлетворить одновременно, и это достигается при $a=b$. В итоге решено было, что всё, то есть абсолютно всё, кошмарно в одинаковой степени.



Ох, горюшко, мне снятся кошмары. Горы трупов, костры, кроваво-красные стены... Кажется, именно так выглядит ад.

КОНЦЕПТ
Нет, нет, игре стало плохо отнюдь не в результате чьей-то



Ох, горюшко, я, похоже, допрыгался — силы кончились, теперь придется этой красной дырой любоваться, пока не прикончат…

случайной ошибки. Отнюдь. Она задумывалась такой, и было это аж пять лет назад. Фирма 4D Rulers Software, как она сама о себе рассказывает, "продюсирует и разрабатывает Gore с 1996 года, направляя творческий путь проекта, чтобы полнее раскрыть художественные таланты всей команды". Если перевести эту фразу с маркетингового на человеческий, выяснится, что еще пять лет назад веселая компашка друзей впервые собралась (никаких других проектов за 4D Rulers не числится) и на-

Было бы хоть что-нибудь приличным — и мы все поймем и простим. Ну, уровни подкачали — зато какое оружие, а! Геймплей потерян? Бог с ним, зато музыку можно в Winamp'е слушать!

чала что-то придумывать. Денег и опыта ни у кого не было, программированием, похоже, никто из участников не занимался, так что игру решили делать на чужом движке.

Не проблема — нашли Slam Software (замечательная фирма, состоящая из одного человека, Бена Ирхарта (Ben Earhart), и основанная в том же самом 96 году, явно под заказ). Движок, правда, самостоятельно освоить оказалось тоже не по силам. И это решаемо: порывшись еще немного, уже на противоположной грани земного куба, откопали почти серьезную фирму, Eyecon, начавшую труды все в том же 96-м, но успевшую, кроме разработки программной части Gore (особенно AI), параллельно выпустить могучую трехмерную игру Joey's Count 10, обучающую детишек считать до десяти.

Воспоследовавшие пять лет работы триумфально завершились выпуском той самой демо-версии, которую мы и имеем несчастье лицезреть. Согласитесь, что никаких шансов стать иной у бедняги не было и быть не могло.

ВИЗУАЛ

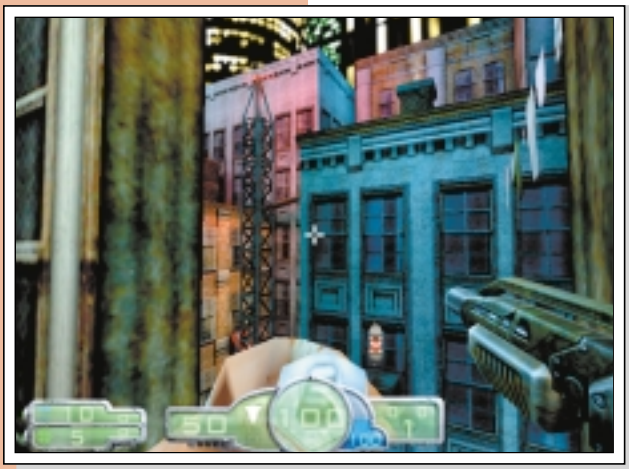
Всю дорогу меня преследовало ощущение, что я вернулся года на три-четыре назад. Полигонов вокруг хватает только на то, чтобы не просвечивала кибернетическая пустота; модели сделаны так, что классические ящики из-под бытовой техники на плечах настоящих квакеров вспоминаются как образец для подражания; спецэффекты и прочая визуализация навевают тяжелые мысли о напрасно потраченных на железо деньгах.

И только изучив историю создания Gore, я все понял: тяжелое наследие того самого Joey's Count 10 дает о себе знать. В то время, когда писался движок, ускорители только-только вылуплялись из яиц и делали первые неловкие шаги на рынке. Какими бы чадолюбивыми ни были родители, покупать видеокарточку за три-четыре сотни для своего пятилетнего чада они вряд ли стали бы. И, натурально, движок изначально заточили под программный рендеринг. Пять лет, конечно, даром не прошли, Бен работал в поте лица, и аппаратное 3D (между прочим, только OpenGL — очередное наследие старых времен, когда альтернатив просто не было) в каком-то виде сюда проникло. Но побороть тяжелое наследие так и не осилило.

Сложнее уяснить, откуда взялась такая (а точнее, никакая) физика. Ощущение "рельсов", по которым перемещается игрок, омерзительно сильно. Подобно настоящему трамваю, эта двуногая конструкция (кстати, надо отметить: болтающиеся внизу ноги и впрямь видно, хотя их движения в таком ракурсе до боли не совпадают с перемещениями игрока в целом) мгновенно ускоряется и мгновенно же останавливается, гладенько преодолевая любые препятствия, гладенько же падая и прыгая.

Впрочем "гладкость" компенсируется качеством сетевой игры (правильнее сказать, его отсутствием), радующими душу регулярными дисконнектами







Ох, горюшко, какие цвета в этом твоем городе… Праздник пьяных маляров…

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Обозреватель сайта **prophecy.co.za** уже дошел до разговоров с самим собой: "Можно, я предположу: у игры есть сюжет? На удивление, да. Он длиной в целую страницу, что гораздо круче, чем сюжет Quake 3, написанный, похоже, группой детсадовцев в свободное время".

А Джон Каллахам (John "JCal" Callaham) с сайта **stomped.com** вполне справедливо подмечает источники вдохновения авторов игры: "Небольшая арена (для 2-4 игроков) проста по дизайну и построена по мотивам соответствующих сооружений древнего Египта (как Serious Sam). Один из двух больших уровней (4-16 человек) очень похож на индустриально-фантастический уровень Quake 2. А мой любимый — второй большой уровень, жутко напоминает Kingpin".

без видимых причин и мощными прыжками изображения, символизирующими смерть...

А пресловутая "заморозка на пироге", которую я недавно в очередной раз встретил в переводной книжке (кстати, запомните пожалуйста: слово "извините" пишется именно так, а "icing on the cake" переводится как "глазурь на торте"), в случае нашего горюшка, — безусловно, освещение. Лавры гиперболоидостроителя Гарина не дают спокойно спать инженерам-программистам и их друзьям художникам. И ставят, ставят они ярко-малиновые лампочки точно под кислотно-зелеными, выжигая глаза и мозги игрокам... Прости им, Господь, ибо я простить не способен. Говорят, ты прощаешь даже таких...

Впрочем, это я зря. Не надо их прощать. Они ведь, кроме света, еще и модели сделали. Я не могу и не хочу описывать ЭТО — все равно вырежут. Все есть на скриншотах. Слово за вами.

Как справедливо заметил один обозреватель, "любители Quake ненавидят эту игру, потому что их навыки здесь бесполезны".

ХАРДКОР

Как справедливо заметил один обозреватель, "любители Quake ненавидят эту игру, потому что их навыки здесь бесполезны". Как удалось с такой легкостью и элегантностью добиться ненависти 99% потенциальных покупателей, спросите вы? Элементарно: добавлением одного-единственного элемента. Усталости. Пресловутая полоска а-ля Diablo II, ползущая к нулю при любых действиях (причем, чем тяжелее оружие и быстрее бег — тем быстрее убывают силы). Когда последние капли желудочного сока утекают, незадачливый марафонец-тяжеловес останавливается, задирает голову к потолку и некоторое время думает о вечном, а потом еще долго ходит только шагом.

Эффект потрясающий. Отныне битвы воспринимаются как досадные помехи на пути к заветной бутылке, которая добавит сил для бега и даст-таки возможность, быстро собрав подарки, спрятаться в нычке, засесть там навсегда и вальяжно отстреливать из базуки пробегающих мимо идиотов. Мечты авторов о "свежеродившихся игроках, легко убегающих от обвешанных оружием ветеранов", и о том, как таким путем будут достигнуты всеобщая честность, справедливость, равенство и братство, как вы, наверное, уже догадались, сбываться не особо спешат.

Поскольку в число "крамольных" движений (особенно сильно пожирающих силы) занесены в частности прыжки, то картина маслом "приплыли" повторяется с завидной регулярностью, а бои напоминают эпоху "Вульфенштейна": двое неподвижно стоят друг против друга и ждут, пока у одного кончится здоровье...

Второй метод действует не хуже. Отныне почти все, что лежит на полу, можно (и нужно) расстреливать, оно от этого взрывается. Особенно полезно делать это из засады, когда наивный младенец, родившийся неподалеку, решает взять сувенир на память. Из засады можно даже не выходить...

На всякий случай позвольте заранее попросить прощения, если релиз Gore: The Ultimate Soldier в нашем журнале не засветится. Вокруг так много хороших игр, а страниц в журнале так мало...



Ох, горюшко, в одном тебе нельзя отказать: интерфейс неплохой.

Ночью мне приснился Дерек Смарт. Он стоял на капитанском мостике, одетый в скафандр стандартного покроя, и читал присутствующим офицерам лекцию о необходимости боевого применения системы EMD. Не уверен в деталях ток-шоу, но помню, что жутко хотелось спать. Сквозь полудрему доносились перешептывания команды и зычный голос Смарта, предупреждающий всех об исходящей от кораблей-невидимок опасности.

КАПИТАНСКИЙ МОСТИК

Михаил СУДАКОВ

Первый взгляд

BATTLECRUISER MILLENNIUM
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.3000ad.com/products/bcm.shtml

Жанр
Space exploration

Дата выхода
Конец 2001 г.

Объем демо-версии
92 Мбайта

Разработчик/издатель
3000AD
www.3000ad.com

СУТЬ
Самый монструозный космический симулятор на белом свете показал нам маленький кусочек себя. Впечатляет, но хочется большего.

ОСОБЕННОСТИ
Всего пять звездных систем и полнейшее отсутствие каких-либо космических тел вроде планет, светил или метеоритов. Неисчерпаемые возможности по управлению командой боевого крейсера и до предела функциональный, но, увы, изрядно перегруженный интерфейс. Масштабные космические сражения, возможность абордажа и выхода в открытый космос, управление любым кораблем по выбору, захват вражеских кораблей и станций. Все остальное — в следующем эпизоде.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель (Direct 3D), DirectX 7.0+.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Battlecruiser Millennium (BCM) — это, должно быть, самый приятный сюрприз месяца. Дерек Смарт учел почти все свои ошибки и принял единственно правильное решение: вместо релиза напичканной ошибками игры устроить глобальный бета-тестинг, растянув демо-версию на шесть независимых друг от друга частей. Несмотря на то что по первому эпизоду трудно делать далеко идущие выводы, одно умозаключение я себе все-таки позволю: шансы BCM когда-нибудь появиться на свет и не разочаровать своих многочисленных поклонников из призрачных превратились во вполне осязаемые.

Ничего удивительного. Весь вечер прошел в борьбе с демо-версией Battlecruiser Millennium, не пожелавшей дружить с моей практически не знающей осечек системой. Все пошло вкривь и вкось с самой инсталляции: пиктограмма игры в Start Menu указывала на пустое место, а обязательным в таких случаях Uninstall'ом и не пахло (Дерек Смарт (Derek Smart) очень любит себя и свою игру и хочет, чтобы вы, решив удалить BCM со своего компьютера, как минимум забрались в дебри Control Panel. Что ж, вполне понятный, но не самый приличный поступок).



Со времен BC3000AD изменилась не только базовая операционная система, но и графика — особенно по части взрывов.

В итоге игра попросту отказалась запускаться. Попытки переустановить ее, побаловаться с разрешением экрана и поэкспериментировать со всевозможными версиями DirectX ничего не дали. Пришлось лезть в монструозный FAQ и ползать по форумам. На удивление, проблема решилась довольно просто: оказывается, BCM принципиально не желает работать на карточках nVidia с включенной опцией "Adjust Z-buffer depth to rendering depth if unequal" (так что советую позаботиться об этом заранее) и не признает никаких драйверов, кроме Detonator 6.50. Какая избалованность!

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Интерфейс BCM, если уж удалось до него добраться, повергает любого знатока космических симуляторов в культурный шок (кроме тех, кто шел со Смартом нога в ногу все эти четыре с половиной года, скачивая каждый новый патч и не вылезая из вселенной BC3000AD ни на секунду). Кажется, что во всем этом не разобраться и за девять кошачьих жизней — что уж говорить о единственной человеческой.

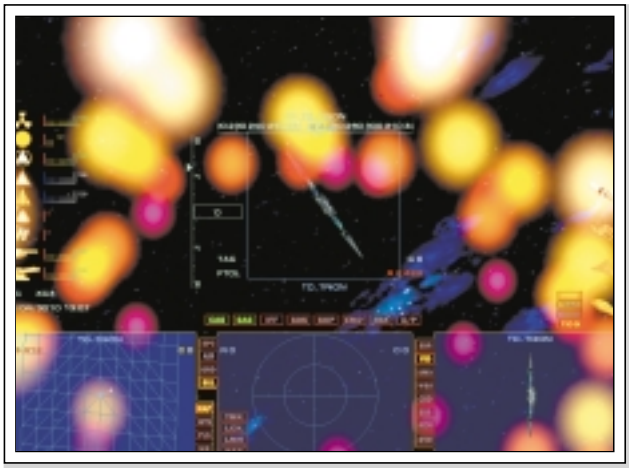
Экран покрыт десятками "иконок", множеством строчек текста и тремя крупными, в совокупности занимающими половину экрана прозрачными панелями. Щелканья мышки позволяют убирать их с экрана, переключаться между режимами работы и выдавать на-гора миллионы малопонятных случайному прохожему меню. Игра отправляется на taskbar, а принтер, повинуясь указаниям хозяина, печатает увесистый мануал — без него здесь никак.

С пониманием приходит восхищение. Несмотря на то что интерфейс абсолютно не интуитивен, потрясающая функциональность всецело искупает этот грех. Да, вы не можете выбрать объект на тактическом сканере, просто щелкнув по нему мышкой, зато клавишей "/" выделяется ближайшая к курсору цель, клавишами "N" и "M" — соответственно ближайшие атакующая и вражеская, а по нажатию "B" вы переключаетесь на ближайшую нападающую цель для вашей текущей (!!!). Добавьте сюда циклическое переключение между целями, перебор целей в выбранном классе, возможность убрать с перегруженного сканера все цели, кроме текущей, полноценный фильтр по типам целей и прочее, прочее... Голова пухнет от полученной информации, но мозг уже активно работает в направлении: как это можно использовать с максимальной выгодой для себя. От волнующих перспектив загораются глаза.

НАЧАЛО АКТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Первая миссия особого восторга не вызывает. Защита собственной станции — что может быть проще? Вражеские корабли околевают один за другим, получая в лоб по две ракеты. Это если охота возиться самому. А можно взвалить всю грязную работу на истребители, — не забывайте, что мы имеем дело с тяжелым крейсером, который даже разворот на 360 градусов совершает секунд за десять. Мелкие корабли — совсем другое дело. Заходим в меню управления командой, освобождаем один из них от пилота и запускаем внутрь свое альтер-эго. Мама, я умею водить старфайтеры!

Миссия номер два, предлагающая повоевать за другую сторону, гораздо более интересна. Вместо пассивного ожидания (когда же наконец появятся эти проклятые красные точки?) прыгаем в соседнюю звездную систему и начинаем атаку вражеской станции. Этот орешек выглядит по-настоящему твердым. Начнем с того, что в пространстве летает уйма невидимых поначалу кораблей противника, а для уничтожения основной цели пары ракет решительно не хватает. И потом, вы хотя бы представляете себе, каких размеров этот монстр?



Это гипер-прыжок. В динамике выглядит довольно изящно, не поспоришь.

Серьезно — уж за что нельзя упрекнуть Смарта, так это за пренебрежение космическими масштабами. Подсобный истребитель выглядит сущей крохой по сравнению с вашим крейсером, а тот, в свою очередь, едва-едва заметен на фоне средних размеров станции. X-Tension тихо сгорает от стыда.

Тем временем звездная мясорубка набирает обороты: ваши истребители атакуют корабли противника и стараются задеть станцию. Вы одновременно осаждаете наглецов, пытающихся взять вас на абордаж, постреливаете по пролетающим мимо врагам, занимаетесь ремонтом бортовых систем как крейсера, так и поддержки (причина поломки всегда кристально ясна, иногда лишь не совсем понятно, где взять запчасти; впрочем, из двух раздолбанных корабликов можно соорудить один вполне работоспособный — крайне изящное решение) и, стараясь не особо мазать, поплевываете ракетами в серую крепость. Случись ракетам закончиться — надо будет посылать кого-нибудь домой, за доппайком.

Иллюзия участия в настоящем, без скидок и условностей, космическом сражении — полнейшая. Starlancer и Descent Freespace вспоминаются не без смеха: да, там больше экшена, но нет этого потрясающего ощущения тотального контроля за происходящим! Сильно, товарищ Смарт, на удивление сильно.

СПОКОЙНОЕ ВРЕМЯ

Дальнейшие рассуждения о достоинствах игры не имеют ни малейшего смысла. Первый эпизод демо-версии лишь демонстрирует возможности AI (неплохо, очень неплохо), да показывает, как будут выглядеть крейсерские войны в полной версии. Ничего кроме вы, при всем желании, увидеть не сможете. Пять доступных для исследования звездных систем пусты, как залы кинотеатров во время показа Battlefield Earth: ни планет, ни светил — вообще ничего, кроме кораблей и станций. Все это, как утверждает Смарт, появится во втором эпизоде.

Признаюсь, изначально я был настроен по отношению к BCM довольно скептически. Но знакомство с демо-версией изменило мою точку зрения если не полностью, то по крайней мере процентов на 75. Фактически, за все время, проведенное с игрой, она умудрилась ни разу не выкинуть знакомые по BC3000AD коленца с вылетом на рабочий стол или полным провисанием системы. Говорить это о продукте Дерека Смарта несколько непривычно, но так уж выпали карты. Впрочем, расслабляться и ждать от BCM манны небесной все еще рано. Посмотрим, что будет дальше.

Если враги подстрелят вас во время выхода в открытый космос, игра автоматически закончится.



Упражнение из разряда детских: возьмите Desperados и замените антураж на что-нибудь шизоидно-неземное. Вместо мрачных пиксельных гусанос нарисуйте демонов, гигантских тараканов или горгон с медузами. Выкиньте борсалино и нарядите подопечных в скафандры. Помножьте кольты на фазеры с мазерами. Что получится в итоге? Совершенно верно, все равно Commandos.

Первый взгляд

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.desperados-game.com

Жанр
Action/strategy

Дата выхода
Лето 2001 г.
Объем демо-версии
96 Мбайт
(см. ее на нашем диске)

Разработчик
Spellbound Interactive
www.spellbound.de
Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

СУТЬ
Подстерегли патруль — перерезали глотки — спрятали трупы — встретили часового — нарвались на пулю — Load Game. Подкрались к часовому — перерезали глотку — спрятали труп — встретили патруль — получили пулю — Load Game. И так десять тысяч раз подряд. Что может быть интереснее?

ОСОБЕННОСТИ
Дикий Запад, пребывающий в тех же отношениях с реалистичностью, что и гэдээровские фильмы про Чингачгука с Гойко Митичем в гл. р. Абсолютно фантасмагорические аксессуары местных "коммандос" прекрасно дополняют картину.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (4+ Мбайта ОЗУ), DirectX 8.0, 130 Мбайт на жестком диске.

МОДЕЛЬ ДЛЯ СБОРКИ

Андрей OM

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Влезьте на колокольню, скиньте оттуда на макушку бандитам газовую гранату. Спуститесь вниз и хладнокровно перережьте бесчувственным ушкуйникам глотки. Отпустите по этому поводу несуразную шутку родом из индийской двухсерийной эпохалки "Танцор диско". Приготовьтесь к тому, что самым страшным вашим врагом будут зеленые треугольники, вырастающие из глаз патрульных. Украдите лошадь и скачите прочь.

Идейная предшественница нынешних красно-коричневых мурзилок, обильно продающихся у подножия манежного маршала Жу, газета "Правда" пленяла меня лет семнадцать назад совершенно определенной вещью: обличительными карикатурами. Эти образцы великодержавного пропагандистского трэша, изображавшие обычно гунявого Дядю Сэма с вязанкой ракет "Першинг-2" под мышкой, годились для тысячи практических целей: лично я клеил из них такие героические комиксы, что Марв Волфмэн (Marv Wolfman), создатель и бессменный президент Marvel Comics, доведись ему увидеть те шедевры, рыдал бы крокодильими слезами.

ЗОВИТЕ МЕНЯ СМИТ

Сначала то есть никак невозможно поверить, что все это — всерьез. Внешность и голос главного героя, несомненно, срисовывали с небритого Вилиса из "Last Man Standing", а его напарнику-доктору и вовсе место в какой-нибудь буффонаде вроде "Матрицы": эскулап одноглаз, разговаривает страшным голосом и бегает так, что фалды его дирижерского фрака развеваются наподобие гигантских вороньих крыльев. Чуть позже к товарищам присоединяется легендарная Катерина столь примечательной внешности, что, принимая во внимание нежный возраст некоторых наших читателей, от комментариев по ее поводу мы здесь воздержимся. В довершение ко всему экран "Mission Failed" снабжен заросшей физиономией типичного гробовщика из "спагетти-вестернов" и многозначительным портновским сантиметром.

Иными словами, бал в Desperados правят чудовищнейшие стереотипы, живо напомнившие мне и "Першинги", и "Нет могильщикам ОСВ-2". Продолжая подобную опереточную традицию, в начале



Сознайтесь, вы доверили бы свое здоровье доктору с подобным выражением лица?



Местный театр: злодеи играют в расшибалочку, прыгая с лошади лицом в землю.

демо-версии наш паноптикум прибывает в заселенный бандитами город с целью повязать главгада и почему-то сдать его дикозападному министерству путей сообщения (я всегда подозревал в этой организации демонические черты Majestic 12). Предыдущий bounty hunter (с гадким голосом и, как ни странно, совсем не похожий на Джона Смита) на наших глазах получает пулю и картинно клеит ласты посреди экрана.

И здесь вдруг выясняется, что все это время нам сильно не хватало Commandos.

А ТЕПЕРЬ ПЕРО ЗА ЭТО ПОЛУЧАЙ

Нас, надеявшихся кровожадно ворваться в село и разыграть пару сцен из Леоне, с первых же шагов озадачивают самым громоподобным образом: в городской черте стрелять из огнестрельного оружия категорически нельзя. На огонек со всех уголков карты сбегаются алкоголики, тунеядцы и хулиганы и начинают задорно поливать наших героев свинцом и страшной бранью с кавказским акцентом ("I am a real assassino!"). Убежать нельзя: бандиты успокаиваются крайне неохотно, и в девяноста девяти случаях из ста нас все равно находят и убивают.

Там, где европейские диверсанты используют остроги, десперадосы перебиваются невероятнейшей экзотикой: набор доступных аксессуаров сделает честь любому Бэтмэну. Доктор швыряется флакончиками с сомнительного вида зеленым газом, — интересно, что бросать их нужно исключительно на вражью голову, забравшись для этого на подходящий балкон или, скажем, колокольню. Оружие Катерины — кружевные подвязки (пожалуйста, не спрашивайте меня о подробностях) и игральные карты. Единственным приличным человеком во всей этой труппе заезжих комедиантов является, как ни странно, наш Виллис: 95% убийств в демоверсии совершаются посредством его метательного ножа, который, конечно, имеется строго в единственном экземпляре. То есть для повторного использования следует прогуляться к трупу потерпевшего и нож из него выдрать.

Случаются и дикие сцены: оглушенные докторским бактериологическим оружием, четверо гусанос заскучали в стратегически важной точке у подножия церкви. Пришлось перерезать им, бесчувственным, глотки. Каждый удар ножа Одинокий герой/Последний бойскаут сопровождал бархатным баритоном: "Sleep well". Кошмар.

ВОДЕВИЛЬ

Понимаю, звучит все это до крайности дико. Однако пьеса Commandos, разыгранная в новых декорациях и снабженная разнообразными дополнительными вкусностями (режим Quick Action — последовательность действий можно "записать" заблаговременно, после чего в нужный момент торжествующе стукнуть по Space'у), четко срывает аплодисменты. Вместе с тем со всеми полагающимися овациями на сцену выкатывается дежурный помидор: как и в протоигре от Pyro, вы движетесь по миссии ровно тем путем, который предусмотрен авторами. Незначительные вариации возможны, но, условно говоря, плюнуть на церковь и сразу отправиться освобождать шерифа не получится никогда. Рельсы такие. Трамвайные.

На огонек со всех уголков карты сбегаются алкоголики, тунеядцы и хулиганы и начинают задорно поливать наших героев свинцом и страшной бранью с кавказским акцентом.

Впрочем, не слишком ли мы строги? В Desperados есть главное: играть сложно до невероятия. К примеру, зеленые конусы зон видимости вырастают у врагов не постоянно, а исключительно по нашей просьбе и не более чем у одного-двоих одновременно. Вы не поверите, но часто приходится, включив максимальное приближение, лично следить за поворотом головы особо надоедливого патрульного — один его выстрел автоматически означает лицезрение меню "Load Game", которое быстро становится вам вторым домом. Кстати, о домах. Их использование является нетривиальным тактическим ходом. Во все хибары можно заходить и там прятаться до тех пор, пока туда не заглянет патруль. В результате из строения доносятся крики и удары, после чего мы остаемся наедине с давешним гробовщиком. "Том и Джерри".

Использование всего оружия, включая обыкновенные револьверы, жестко ограничено количеством боеприпасов. В конце концов доктор может оказать услуги по перевязке только трижды, после чего карьера bounty hunter'а скоропостижно подходит к концу.

Хард, как говорится, кор. К сожалению, пути решения основных проблем самым злодейским образом подсказываются в главном меню — никчемная уступка слабым духом и мозгом!



Судя по всему, гражданин приставлен следить за тем, чтобы не украли белье.

Восьмого июня Gilbert Goodmate прорежется на территории Европы. В России издавать игру будет московская New Media Generation, но срок "нашего" релиза еще не определен. Пока же мы любуемся демо-версией, которая, напротив, доказывает со всей определенностью: Gilbert Goodmate — рисованный квест четырехлетней давности.

Первый взгляд

GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.gilbertgoodmate.com

Жанр
Квест

Дата выхода
Июнь 2001 г.
Объем демо-версии
43,6 Мбайта
(см. ее на нашем диске!)

Разработчик
Prelusion
www.prelusion.com
Издатель
Clear Water Interactive
www.cw-i.com

СУТЬ
Рисованный квест четырехлетней давности.

ОСОБЕННОСТИ
Своеобычный юмор, мастерские загадки.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0, Pentium 166 (рек. Pentium 266+), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), SVGA (2 Мбайта ОЗУ), DirectX 6.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
До 400 Мбайт на жестком диске. Если намертво застряли на первом экране — ничего страшного: просто держите левую клавишу мыши — и этот проклятый интерфейс наконец-то проявится!

ЛИФТ НЕ РАБОТАЕТ

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Prelusion и ее издательский партнер Clear Water Interactive имеют в активе каторжный труд художников сроком в три временных периода по триста шестьдесят пять и один в триста шестьдесят шесть дней и идеалы сюжета, юмора и построения головоломок образца первого Monkey Island. Впрочем, иногда они больше склоняются в сторону Discworld. А иногда кренятся на Day of the Tentacle. Создатели Gilbert Goodmate and the Muchroom of Phungoria стояли у мутного потока времен и острогой выбивали из игры все самое ценное.

Сказка начинается: четыре года назад, когда рисованные квесты были в расцвете, шведская компания Prelusion задумала рисованный квест, сменила пять или шесть издателей, удивленно поглядывая на рушащуюся вокруг империю, и завершила работу у ее пылающих стен. В настоящий момент квест Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria полностью закончен, и отсрочка с релизом связана лишь с поиском издателей на землях других государств (Польша, Англия) да рекламной кампанией.

ПАРАЛИЗОВАННЫЙ КВЕСТ
Однажды в процессе яростного творчества в Prelusion обнаружили, что если игру они когда-нибудь и завершат, то сделают это исключительно на радость ветеранам, вздыхающим о старых светлых деньках. Поэтому уже первые ее сцены шокирующе архаичны.

Не менее скрипучими выглядят и видения будущего. Здесь есть тени, панорамы и даже кое-какие спецэффекты. Но никто не пытался в кратчайшие сроки превратить Gilbert Goodmate в The Longest Journey — наоборот, создатели всячески подчеркивают историческую ценность квеста Gilbert Goodmate. Вероятно, они смогут продавать его как учебное пособие.

А может, и еще как-нибудь продавать.

Картинкам Gilbert Goodmate присущ очень легкий стиль. Гилберт Гудмейт через подзорную трубу озирает со смотровой площадки на вершине горы королевство Фангорию — ярко, красочно и просто, но с сочными подробностями. И с худшей анимацией в истории компьютерных игр, считая Zork и Space Invaders!

Нет, такой анимации, как у Абрахама Гудмейта вы не найдете даже в лубочных творениях отечества. Ну, по крайней мере не в каждом из творений.



Та самая "простая машина". Она и на вид простая. Гилберт, не надо, не комментируй!



Помешательство деталей и красок: выйди Gilbert Goodmate четыре года назад, и сейчас в специальных университетах, готовящих легионы разработчиков квестов, разработчики квестов рассматривали бы эту картинку в учебных пособиях по классическим квестам.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Поток диалогов Gilbert Goodmate ошеломляет. Диалогов здесь больше, чем в любой другой игре, включая The Longest Journey (вот уж не думал, что эти суровые скандинавы окажутся такими болтливыми!), и все, или почти все, необычайно остроумны. Но, наверное, кому-то это будет здорово действовать на нервы", — открывает перед нами райские перспективы уже видевший бета-версию игры Лен Грин (Len Green) с сайта **Quandaryland (www.quandaryland.com)**.

"Графика роскошная; невероятно многокрасочная, почти ослепительная... Впрочем, я не художник, а потому не сомневаюсь, что кто-нибудь непременно найдет в игре объект для критики", — зловеще прищуривается Эндрю Валентайн (Endrew Valentine) с сайта **Just Adventure (www.justadventure.com)**.

Для любителей пиксель-хантинга с лицензией: найдите на этой картинке камедь и получите от нашего издания золотую статуэтку стрелка. Надеюсь, все знают, что такое камедь?

В движении Gilbert Goodmate настолько же отвратителен, насколько прекрасен в статике. Если это дань прошлому, то предлагается в срочном порядке ввести в быт адвенчуры, по аналогии с немым кино, новый раздел: парализованный квест.

Gilbert Goodmate станет идеальным его представителем.

У ДЕДУШКИНЫХ ЧАСОВ

Завязка сюжета примитивна до невозможности. О развитии, конечно, говорить пока рано... Все, что Гилберту требуется сделать в демо-версии, так это починить лифт и спуститься на нем в город.

Прежде всего бросается в глаза огромное число активных объектов, о каждом из которых Гилберту найдется что сказать. С птичьей восторженностью Prelusion выкладывала гнездышко ненужными, но смешными деталями. Большую ложку Гилберт не берет. Маленькую тоже не берет. Черный квестовый юмор!

Доброкачественный пиксель-хантинг — для ценителей, конечно. Пара-тройка реплик Гилберта Гудмейта, как уже подметили западные коллеги, достойна уст Гайбраша Трипвуда. И при этом создатели Gilbert Goodmate умудряются избегать прямого цитирования.

"Здесь нет механических, математических, криптографических, иероглифических и шахматных головоломок, карточек доступа, кодовых замков и разрезанных картинок. А есть только задачки на манипуляцию предметами — самые эзотерические из всех".

Вот классический образчик творчества Prelusion: бросив нам небрежно, насколько элементарно устроен подъемник, Гилберт быстренько проходится по его конструкции: флюгеру, турбине, шкивам, барабану, веревке, другим шкивам, лифтовой кабине. Затем он упоминает натяжные устройства и регуляторы скорости, ну и, конечно, не забывает о поворотных блоках и запирающем механизме. Потом говорит, что механизм приводится в действие одной кнопкой. В финале замечает, что кнопка не работает.

На протяжении этой арии квестер успевает изумиться, возмутиться, сникнуть, воспрянуть духом и развеселиться. Еще бы, ведь устройство ему придется чинить при помощи лески для зубов и геля для волос, смешанного в миксере с тестом для бисквитов! После демо-версии можно сказать: в Gilbert Goodmate непременно найдутся сложные задачки с изящным решением. Кроме того, по слухам, там будет всего одна вставная головоломка.

Вот что пишут счастливцы, рискнувшие узреть полную версию: "Здесь нет механических, математических, криптографических, иероглифических и шахматных головоломок, карточек доступа, кодовых замков и разрезанных картинок. А есть только задачки на манипуляцию предметами — самые эзотерические из всех".

А вот еще один классический образчик: напольные часы с маятником Гилберт именует не иначе как grandfather's grandfather clock. Достойно Трипвуда, согласны?

Конечно, все это звучит эхом прошлых побед. Но я, к примеру, по отношению к ироничной Prelusion (с ее легкомысленными обещаниями и легкомысленным их исполнением) настроена вполне дружелюбно. Так, в полной версии мы с вами отправимся в мирное, не слишком долгое и не очень трудное, но все-таки путешествие, встретим ипохондрика, спеленутого младенца, охранника на мосту и слепого идиота.

Разве вы не испытываете хоть чуточку нетерпения?

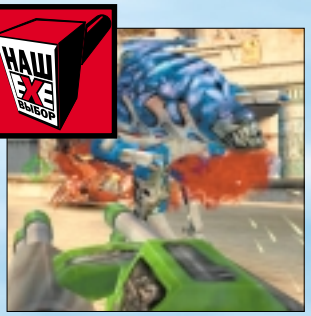




“ШТОРМ”

У “Шторма” есть все, что нужно для успеха: отличный движок, реалистичная физика, необъятный, насыщенный игровой мир. Отличная заявка на первенство!

СТР. 77



SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER

…молодое поколение получило-таки свой шанс понять нас, стариков, и принять на грудь дозу адреналина вместо физраствора…

СТР. 82



HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

Это суровое, однозначное, бессмертное искусство — вызывание огня, вызывание огня на бис и вновь вызывание огня.

СТР. 88



THE HOUSE OF THE DEAD 2

Я, с вашего позволения, удалюсь. Да, на носу дедлайн, да, пора приниматься за нетленку г-на Смарта, но Original Mode пройден всего двадцать пять раз — совсем ничего для такой ве-ли-ко-леп-ной игры.

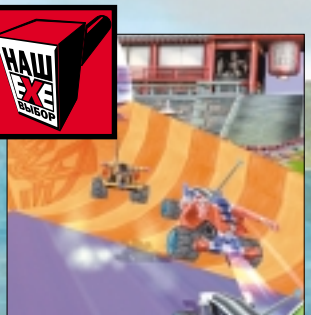
СТР. 86



TRIBES 2

Один из немногих шутеров, не имеющий адекватной оффлайновой части — и ничего от этого не теряющий. Соотечественникам “правильный” Интернет, увы, не по карману, а жаль…

СТР. 95

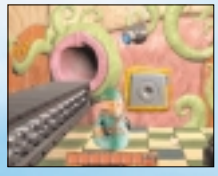


STUNT GP

Не берите The Brute! Не покупайте запчастей к Nitro Lightin’! Не ходите на гору со Sky Hawk под мышкой! Не ездите по лентам Мебиуса! Не вспоминайте великие аркады начала девяностых!

СТР. 102

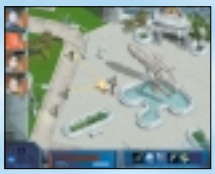
ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД



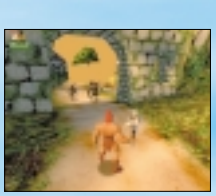
“ОПЕРАЦИЯ “ПЛАСТИЛИН” СТР. 60



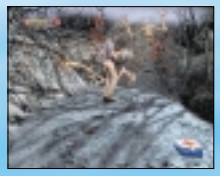
“ВОСКРЕШЕНИЕ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЧЕРНОГО ДРАКОНА” СТР. 75



STAR TREK: AWAY TEAM СТР. 68



GROUCH СТР. 91



EVIL DEAD: HAIL TO THE KING СТР. 93



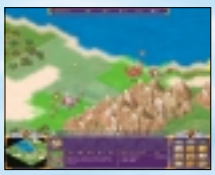
STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO СТР. 66



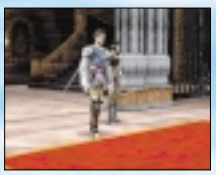
OFFROAD СТР. 71



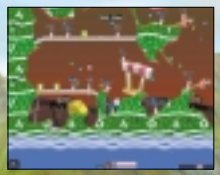
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL СТР. 56



KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS СТР. 80



SUMMONER СТР. 63



WORMS WORLD PARTY СТР. 73



THE SIMS: HOUSE PARTY EP СТР. 98

Последний взгляд

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

www.jointhebrotherhood-ofsteel.com
www.interplay.com/falloutbos

Жанр
Squad combat tactics

Разработчик
Microforte
www.microforte.com
Издатель
Interplay
www.interplay.com

Сложность	переопределяемая
Графика	4,8
Сюжет	3
Музыка	3,7
Звук	4,2
Управление	4,4
Интересность	
	4,2

СУТЬ
Мутанты не могут использовать пистолеты — пальцы слишком толстые. Специальный perk, доступный только ghouls, позволяет вырастить на собственной голове деревце, как у Harold'а. К третьему уровню вы можете получить Small Guns на 120%, сформировать взвод снайперов и зачищать уровни, практически не двигаясь с места. Брамины бывают одноголовые, а Alien Blaster и револьвер 14-го калибра исчезли навсегда.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000 (для многопользовательской игры только Windows 98), Pentium II 266 (рек. Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), SVGA с 8+ Мбайтами ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

ПРАВО НА ЖИЗНЬ

Сцена, за которую игре можно простить многое: Deathclaw Matriarch гонится за самопровозглашенным "императором" Beastlords. Догоняет, бьет. Раз, другой. Загораются бесстрастные надписи: "Blinded", "Crippled" — это означает, соответственно, вырванные глаза и переломанные конечности. Большей частью сцена происходит у нас в головах. Сильно.

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Смирившись с почти полным отсутствием Fallout и некоторым недостатком Tactics, вы неожиданно поймете, что сухой остаток вполне годен к употреблению и даже обладает приятным вкусом. Первый динамичный проход через полуровня на броневике в реальном времени — это как первый глоток "Слънчев бряга" на школьном дворе за забором. Тошно, но запоминается.

Милостивые судари, поучительная история моих взаимоотношений с Fallout Tactics (FT), к которой мы перейдем после необходимого зачина, полна невероятных изгибов и подлинно гишпанских страстей. Первые дни течение моей жизни было полностью месмеризировано: с г-ном Хажинскинмъ и корнетом Николя Давыдовым пришлось общаться исключительно противоестественным манером. Денщик Прошка доставлял от меня в Дворянское собрание записки, состоящие полностью из предлогов и знаков препинания. Воспроизводить здесь остальной текст мне воспрещает воспитание — там было сплошь непечатное.



ЗАПИСИ И ВЫПИСКИ
С трудом уйдя живой после нашей товарищеской встречи в февральском номере, Microforte спешно перевязала наиболее уязвленные места: число оставшихся в распоряжении "стального брата" AP теперь исправно маячит рядом с курсором, враждебно настроенные персонажи подсвечиваются красным, а из инвентаря пропали чудовищные "кармашки" для ключей и аптечек. Все это, однако, не отменяет главного: австралийские аборигены, силь ву пле, не доросли пока до игр подобного уровня и значения. В этом убеждении я остаюсь тверд, как Джордано Бруно — в своем. Их единственная игра, увидевшая свет до сего дня, называется Enemy Infestation (FT, к слову, исполнена на ее движке) и занимает в моей коллекции причудливого трэша место где-то между эпическим кинополотном Умберто Ленци (Umberto Lenzi) "Пир каннибалов" 1981 года выпуска и бюджет-изданием Unreal на финском языке. Enemy Infestation славится в частности тем, что с чудовищами там приходится бороться посредством туалетных освежителей воздуха и огнетушителей.

"А брат мой в банке..." — "О, большим человеком стал?" — "Да нет, он в банке с формалином."

Пускать таких людей во вселенную Fallout, конечно, было категорически нельзя. По первому требованию я готов предъявить рулон тонкой факсовой бумаги, с обеих сторон испещренный проклятьями: ни одной из перечисленных там вещей Black Isle, делай она хоть Fallout-чертдери-Rally, не допустила бы никогда. Здесь мы ограничимся выдержками: вы видели это intro? Жалкое зрелище. Мизерабль. Где, обобщенно говоря, Луи Армстронг (Louis Armstrong; в открывающих титрах Fallout 2 была песня в его исполнении) в заставке? Впрочем, нет, все начинается еще раньше — с мануала. Мануал FT... Отвратен. В сравнении с произведениями искусства, лежащими в коробках Fallout и Fallout 2 (для еще не достигших полного просветления намекну: в тамошнем тексте есть замечательные пометки Vault Elder'a, а на обложке — штамп "Property of VaultTec. Do not remove!"). Есть и менее очевидные, менее материальные вещи, разящие тем не менее очень больно: так, у некоторых местных браминов по одной голове! Потом, в FT имеют хождение две валюты — скрепки канцелярские для расчетов с племенами дикими и хрустящие пачки долларов для "братанов". Бутылочные крышки начисто отсутствуют и ни в одном постапокалиптическом обменном пункте не принимаются. Все понимают масштабы кощунства, да?

В более же глобальном смысле меня интересует история и мотивация Brotherhood of Steel (BoS). Действие FT, как мы все помним, происходит во временном промежутке между первой и второй материнскими играми, — однако в мире Fallout 2 (возьмем для наглядности хронологически более поздний вариант) мало кто слышал о разветвленной террористической организации жестко иерархического толка, члены которой носятся по пустыне на броневиках, "Хаммерах" и танках (!!!), обращают в рабство неверных и имеют, судя по некоторым оговоркам в брифингах, концентрационные лагеря для нежелающих узреть животворный свет истины врагов народа. Знай о них старина Vault Dweller, Пустоши пришлось бы спасать отнюдь не от армии супермутантов — последние по сравнению с BoS выглядят шкодливыми шестиклассниками, бросающими дрожжи в школьный унитаз.



В профилактических целях перед началом миссии лучше наесться RadX и закусить RadAway — на кону стоит действующая модель ядерной бомбы.

Самой же крупной неприятностью оборачивается Таинственная Угроза с Востока (во всех диалогах именно так, с прописных). Сюжет делает намеки на Нечто Ужасное. Даже не так: НЕЧТО УЖАСНОЕ.

Самой же крупной неприятностью оборачивается Таинственная Угроза с Востока (во всех диалогах именно так, с прописных). Сюжет делает намеки на Нечто Ужасное. Даже не так: НЕЧТО УЖАСНОЕ.

Когда же в конце концов выясняется, чего так судорожно боялись супермутанты, больше всего хочется досадливо плюнуть на пол — даже если вы никогда ничего подобного в жизни не делали. И зачем только аборигенам доверяют Святое?

JAGGED ALLIANCE LIGHTS

Таким образом, главное при общении с FT — отринуть греховные устремления и мощным сеансом раджа-йоги убедить себя, что в заставке и в меню нет слова "Fallout". "Tactics" — и все. Абстрактные такие. Чем скорее вы придете к прозрению, чем короче будет период ломок и акклиматизации, тем скорее игра начнет вызывать чувства, отличные от глухого раздражения. Переход в качественно новую стадию духа обычно сопровождается обретением командой пары свежих уровней: произведя серию несложных манипуляций с характеристиками персонажей, можно уже к моменту получения первого perk'a прокачать критически важное поначалу умение обращаться с легким огнестрельным оружием до заоблачных показателей 110-120%. Жизнь после этого становится майским лугом, по которому бродят ахалтекинские жеребцы: снарядив взвод небезызвестными агрегатами АК-47 (и придав ему тем самым портретное сходство с бандой пакистанских моджахедов), можно почти не переживать за собственное душевное равновесие. Имеющие неосторожность появиться в пределах видимости недруги получают по полному рожку в глаз раньше, чем успевают сказать "fuck" (вы ведь никогда не отключаете language filter, верно?). Такими очевидными подначками игра понуждает нас предать походовый режим и отправиться на сладкий зов сирен тупейшего реального времени, превращающего тактический симулятор в детскую игру "в Чапая". Помните, да? Это когда шашки (не те, которые "порррублю!", а которые в дамки) ставятся на попа и катаются по доске с целью сбить вражеские. Насколько я помню, это очень весело.

При этом все говорит в пользу того, что сами уровни строились с серьезной оглядкой именно на отключенный ТВ-режим: кто-то



Натурально, тараканьи бега. Сколько же я вас, гады, передавил в Wastelands и дома на кухне.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Рецензент **Daily Radar (www.dailyradar.com)** снабжает игру отметиной "Hit!" и делится наблюдениями из жизни немногочисленных NPC: "Лучший из них — бармен Angry Rick. Парень выражается почище, чем Eminem на слете бойскаутов! Он ругается, брызжет слюной и отказывается давать вам то, за чем вы пришли. Фактически, эту штуку у него можно только выиграть, и при этом подонок бессовестно жульничает. Но не волнуйтесь, у вас всегда есть радикальный выход — очередь из АК-47".

А вот теоретизирует сотрудник **PC IGN (pc.ign.com)**, попутно выдавая FT рейтинг **8,3/10**: "Будем надеяться, игра послужит прототипом для дальнейших жанросмешений, все больше приближая нас к Идеальной Игре — MMORPGRTSFPS про интеллектуальную гоночную машину, которая крадет артефакты из античных храмов, затопленных лавой".

В ПОМОЩЬ СТРАЖДУЩЕМУ

1. Погрузка/выгрузка из автотранспорта осуществляется комбинацией Ctrl+LClick. Будьте осторожны — на тормозном пути танк может немного задавить.
2. Гнусные красные надписи Bandaged, Crippled, Blinded, Winded и т.п. излечиваются посредством содержимого докторского саквояжа. Не перепутайте — именно саквояжа, а не аптечки с аспирином.
3. В игре 70 perks, 26 миссий и четыре варианта концовки, ни один из которых на момент написания этого текста никто в мире еще не видел.



У девушки есть шикарный trait: даже если мину не удалось обезвредить, она запросит подтверждение. Дескать, взорваться сейчас или позже?

из заморских острословов давеча назвал их "изометрическим DOOM". То есть вошел в комнату — убил всех — нашел ключик — открыл дверку — убил всех — нашел ключик — убил босса. Противники за тысячу последних лет так и не разучились прогуливаться возле бочек с керосином. В отличие от DOOM, впрочем, здесь присутствует серьезный дисбаланс типов оружия: многочисленные монтировки и бейсбольные биты не выдерживают конкуренции даже с первыми робкими пистолетиками. Дальше тенденция проявляется еще четче: упрощенно говоря, у кого больше ствол, тот и... Ну, вы понимаете. Исключения в виде снайперских винтовок только подтверждают известно что. Тщательнее надо было. Вдумчивее.

Сдержитесь, привяжите себя к мачте. Пошаговый режим всерьез вытягивает FT из болота, в которое игра было плотно угодила: в нем открываются интереснейшие тонкости вроде угла поражения дробовиков. Иными словами, все оружие, использующее shotgun slugs, стреляет с некоторым рассеиванием дробинок: в таких условиях пребольно ужалить собственного коллегу, стоящего в опасной близости, — плевое дело. В реальном времени вам банально некогда учитывать все эти тонкости: отряд очень любит бегать стадом и палить из всех стволов по всему, что движется, в подавляющем большинстве случаев причиняя собственным подельникам куда большие увечья, чем врагам. Развлечение несколько в дурном вкусе, если вы меня спросите. Одна из моих записок господам коллегам начиналась, за вычетом страшной брани, так: "Это похоже на упрощенный, вульгаризированный Jagged Alliance: миссии линейны и выдаются в строгой последовательности. Все, чем можно заниматься между ними, — это мародерство и спекуляция награбленным в лабазах Братства. Иногда я чувствую себя игрушечным паровозиком, вынужденным изо дня в день возить мерзких вопящих детей по неизменному кругу, и это сводит меня с остатков ума".

Отряд очень любит бегать стадом и палить из всех стволов по всему, что движется, в подавляющем большинстве случаев причиняя собственным подельникам куда большие увечья, чем врагам.

ПРИБЫТИЕ ПОЕЗДА

Fallout Tactics и Black and White в совокупности, смысл моей жизни последнего месяца, навели на интересное соображение: на нынешнем этапе развития технологий 3D, каким бы реалистичным ни пыталось оно (трехмерье) казаться, заметно уступает изометрии в качестве симулятора реальности. Трехмерность действует здесь весьма прямолинейным образом: what you see is what you get, вам показывают готовую картинку, не оставляя простора для маневра. Изометрия — другое, она только деликатно набрасывает штрихи, перекладывая всю основную работу на воображение.



Судя по портретам персонажей, в Brotherhood в полном составе нанялась какая-нибудь потешная псевдорадикальная группа типа Korn.

Вот random encounter поздним вечером: гигантские крысы несутся наперерез броневику, взрываясь на ходу кровавыми ошметками, — Stein предпочитает тяжелый пулемет Browning. Две, три, одна... последняя бросается на бронированную стену и получает из Desert Eagle. "Giant rat's scull is fractured". Еще бы, после такого-то.

(Special encounters, кстати, пребывают на высочайшем, сладко напомнившем Fallout и Fallout 2 уровне. Моим персональным фаворитом пока работает Titanic, но к нему вплотную подбирается Pitch Black, — это, граждане, сильно.)

Вот на крыше какой-то разрушенной хибары выпрямляется супермутант и, прежде чем кто-то из команды успевает вскинуть берданку, разряжает базуку. Вы, натурально, начинаете орать, когда понимаете, что сейчас будет. Точно, все худшие предположения оправдываются: снайпер Farsight и медик Stitch выпадают на землю кровавым дождиком, пока вы трясущейся рукой тянетесь к кнопке, ответственной за производство скриншотов.

Вот банда мутантов, со всех сторон нападающая на городскую церковь (так выглядел бы "Безумный Макс", будь он снят Джоном Ву вместо "The Killer"), где ghouls прячут Священный Плутон — ядерную боеголовку. У нас несколько секунд на расположение команды в стратегически важных точках, пока ураганный огонь мутантских minigun'ов косит хлипких защитников.

Меж тем движок поразительно хорошо справляется с многоэтажностью — хроническим проклятьем изометрии. Не знаю, как им это удалось, но оборудование в окне второго этажа снайперского гнезда с последующим превращением всей окрестной живности в сырье для патологоанатома — очевидное и действенное решение.

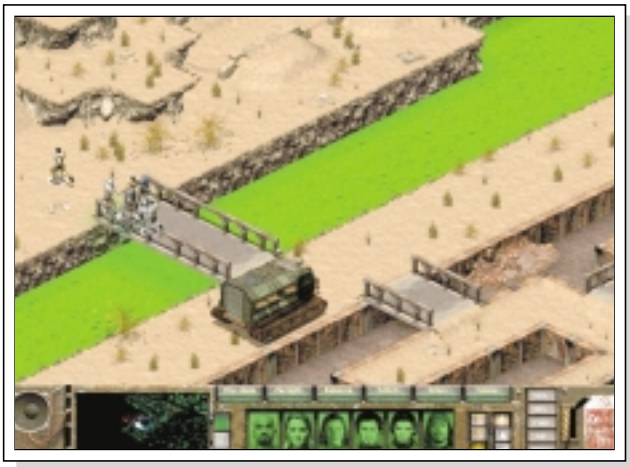
ПАНОПТИКУМ

Сознательно не останавливаюсь на тысяче деталей вроде тонкостей манипулирования интерфейсом или принципе распределения XP's (здесь, впрочем, не удержусь: за убийства и выполнения квестов очки начисляются, как и в демо-версии, поровну всей банде, а за специфические действия вроде починки оборудования или проявление медицинских навыков баллы достаются только отличившемуся. Наверное, это правильно) — во всем этом куда приятнее разбираться лично, нежели просто читать чужие измышления (даже на этих благостных страницах). Нас же с вами ждут более глобальные заключения.

…гигантские крысы несутся наперерез броневику, взрываясь на ходу кровавыми ошметками, — Stein предпочитает тяжелый пулемет Browning. Две, три, одна…

Никто особо не скрывал, что FT — своего рода тест имплементирования многопользовательских опций в гипотетический ролевой Fallout или любую другую игру, использующую патентованную систему характеристик S.P.E.C.I.A.L. (в этом номере мы говорим в частности о Torn). Получилось не то чтобы блистательно, но сносно: играть соло по-прежнему куда веселее, чем любым другим способом, — на это не влияют даже такие любопытные новшества, как таймер, ограничивающий время ходов. В будущем, возможно, из всего этого выйдет толк — если будет где развернуться. Squad combat пока трещит по швам и коротковат в рукавах.

Вообще, частный случай использования S.P.E.C.I.A.L. в FT — невероятный простор для словоблудия. Некоторые вещи на сто процентов провалены: так, половина умений вроде science и особенно talk не используются вообще никогда (если бы вы не были предупреждены нами заранее, то продолжали бы тратить на это безобразие драгоценные XP). С другой стороны, добавленные в эту таблицу Менделеева новые элементы прекрасно уживаются в положенных им графах: так, некоторые супермутанты имеют потрясающий perk Stinker: исходящая от них чудовищная вонь заставляет все окружающие живые существа, не исключая товарищей по команде, сильно терять в параметре Perception. Своего рода биологическое оружие.



У движка, кстати, некоторые проблемы с геометрией: все углы ландшафта строго прямые.



ДТП на границе с Таджикистаном. Я разве не сказал, что тяжелым автотранспортом можно давить неугодных?

P.S. Военрука "Братства" озвучивает блистательный Ли Эрми (Lee Ermey, сержант Хартман из Full Metal Jacket). Кажется, я понимаю, что имели в виду средневековые сказители, утверждая, что от голоса Ричарда Львиное Сердце приседали все кони в радиусе нескольких миль.

P.P.S. Небольшое расследование, предпринятое вашим мной, показало любопытнейшую вещь. В ответ на сообщение на официальном форуме Icewind Dale "I hate you, why wont you do Fallout 3!!!" Джеймс Сойер (James Sawyer) из Black Isle заметил вот что: "Если учесть, что только что мы обсуждали такие вещи, как Wide Burst, Narrow Burst и Continuous Fire, вы можете поставить крупную сумму на то, что речь шла не о сикверле IWD". Что-то будет.

ГОЛЕМ В ШИНЕЛИ

Маша АРИМАНОВА

Последний взгляд

“ОПЕРАЦИЯ “ПЛАСТИЛИН”

http://games.1c.ru/SPQ.htm

Жанр
Квест

Разработчики
“1С” и А.Ефремов
Издатель
“1С”
www.1c.ru

Сложность	низкая
Графика	4,4
Сюжет	2,1
Музыка	2,1
Звук	2,1
Управление	пиксель-хантинг
Интересность	**4,1**

СУТЬ
Пусть даже пластилин используется импортный, квест этот на отечественных началах.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 133, 16 Мбайт ОЗУ, SVGA (2 Мбайта ОЗУ), 8x CD-ROM, DirectX 7.0, DirectX Media 6.0, Intel Indeo 5.06.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
150 Мбайт на жестком диске.

Как-то раз наше издание уже обращало свой совсем даже благосклонный взор на пластилиновое творение умелых рук отечественных мастеров рекламных мультфильмов из сиропообразного олеата с воском и маслом. “Пластилиновый сон” про пионера Руффа и его молоток — помните, быть может, дружеское знакомство? Все безумно влюбившиеся в “Пластилиновый сон” радостно и легко воспримут благую весть о том, что компания “1С” и главный лепных дел мастер А.Ефремов лично продолжают победоносную серию отечественных пластилиновых квестов.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Собственно, данным пассажем наша история об “Операции “Пластилин” должна была бы завершаться. Но я сразу хочу сказать, что, по моему глубокому убеждению, пластилиновый квест должен быть интересен скорее вопреки пластилину, чем благодаря ему. И не хочется рассматривать его как несуразную диковинку, причудливого зверька.

“Операция “Пластилин” доставляет немало веселых минут того рода, что может доставить только квест. И мне приятно, что, несмотря на все внутренние неурядицы, большой пластилиновый труд — труд, который нельзя не уважать, — не пропал зря. А раз так — смотрим пристальнее.

С присущей разработчикам отечественных квестов изобретательностью новое приобретение носит название “Операция “Пластилин”. Прежде всего следует отметить, что произошла наконец-то отстыковка от мощной (как выяснилось) традиции пластилиновых квестов, заложенной единственным их представителем от Dreamworks. Квест “Операция “Пластилин” довольно обособлен, самобытен и в головоломках, и в облике и сути персонажей, и в характере задачек. Если бы, скажем, какой-нибудь злой гений в подземном убежище под вулканическим островом вынашивал коварный план отнять у “Операции “Пластилин” ее самостоятельность, у него ничего бы не вышло.

О РАЗНЫХ УРОДЦАХ

Какие же горизонты открывает перед нами автономия российского пластилинового квеста? Мимо первого пункта не пройдешь при всем желании: главный герой “Операции” занима-



Фирменная зубастая ворона в клетке услаждает слух хриплыми воплями. А эти круглые штуки на заднем плане великолепно сдвигаются в панораме.

ет четверть экрана и, кажется, постоянно расширяется. Это не симпатяга Клеймен и не скромняга Руфф. Нет, перед нами красуется обрюзгший, косоглазый, облаченный в походные зеленые доспехи (в нашем случае — необъятную зеленую шинель и зеленую каску) пулеобразных очертаний солдатик — очевидно, уволенный за обжорство из рядов игрушечных военных либо дезертировавший из частей мягких боеприпасов. Наверное, существующая дискриминация пластилиновых военнослужащих и довела его до такой жизни: на поясе потенциальный самоубийца таскает две зловещего вида, почему-то до сих пор не пропитые гранаты. Нрава он, впрочем, мирного.

Анимация героя может быть уверенно удостоена почетной грамоты. Ему присущи плавность движений, множество мелких ужимок и жестов и эта непередаваемая готовность при первом удобном случае расползтись во все стороны — чарующая черта отечественной пластилиновой школы, о которой западные и заокеанские пластилины даже и мечтать не смеют. Кроме того, он ни на кого и ни на что не похож. За это — вторая почетная грамота.

Зато двенадцать других персонажей, встреченных на многотрудном пути через "Операцию", уверенно отождествляются с нетрезвыми амебами. Медсестра или следователь, охранник или поборник гигиены под душем наделены цветом экзотических фруктов, объемом полного собрания сочинений и жизнеспособностью клонированного слоника. Эти ужасные, неуклюжие и неудобные образины выкатываются на экран лишь для того, чтобы исторгнуть ряд нечленораздельных звуков, напугать до полусмерти ни в чем неповинного квестера и удалиться обратно в уютное вместилище запредельного уродства. Моральные травмы, ими нанесенные, по мере скромных своих возможностей врачует местная живность: обаятельные насекомые, птицы, кошки да собаки.



Еще немного чудесной живности. Да и наборная плитка тюремного дворика восхитительна — какая игра оттенков и блеска!



Нелегкий труд. Разве вы не мечтали в детстве толкать через всю локацию здоровый пластилиновый куб?

За розового паука с любовно вылепленным на спинке белым черепом создателей следовало бы наградить специальным призом "За лучшее изображение розового паука в пластилиновом квесте". Кроме шуток — все будущие попытки лепки розовых пауков в отечественном и зарубежном квестостроении абсолютно обречены на провал.

Анимация героя может быть уверенно удостоена почетной грамоты. Кроме того, он ни на кого и ни на что не похож. За это — вторая почетная грамота.

О СИЛЕ ВОЛИ

Вторым пунктом проходят сюжет, загадки и прочие мелочи. Отмечу вновь, разок оглянувшись на пластилиновую сущность "Операции", что освоение панорамирования и даже признаки параллакса украшают все эти яркоцветные дворцы, башенки, казематы и камеры неимоверно. Жаль, используются они только раз-другой на всем протяжении.

Здесь начинается территория, на которой все трудолюбие ваятелей, изготовивших немалый и разнообразный мир из неподатливого материала, в зачет не идет. Комбинации случаются довольно замысловатые, но все они ограничены пределом локации в стиле "Братьев Пилотов" или Goblins. "Операция "Пластилин" отнюдь не лишена изящных находок: так, мне очень запомнились задачка с карандашом и камерой слежения, а также маскировка под санитара. Красиво и естественно. Колоссальный карандаш укорачивается в грандиозной точилке, чтобы сместить угол обзора камеры, — тогда герой проезжает на конвейере беспрепятственно, выставив болванку над пузом. Между прочим, ручки с металлическими наконечниками, кнопки, скрепки и прочие



Одно из местных страшилищ — то, что трет себе спину под душем и не дает установить нормальную температуру воды. Выводите женщин и детей вон из комнаты!

канцелярские принадлежности пронзают пластилиновую реальность, придавая ей, в пику Neverhood, несерьезную игрушечность. Здесь не поговоришь об истории, культуре и обычаях сказочного государства — налепили люди декораций и дурачатся. Тоже самобытность.

Человеческая конечность, перетаскивающая солдатика с одной локации в другую, эффект усиливает. Да и сюжет об утерянном бильярдном шаре отличается некоторой предсказуемостью развития, вы не находите?..

Продолжая разговор о квестовых находках... Для начала, есть дикие изобретения в духе недавнего антиквестера Громова. Вы знаете, что пружина и ветка в сумме дают качественный миноискатель? Есть действия хоть и забавные, но умом совершенно непостижимые, — вроде прорезания окошка в пластилиновой стенке, облизывания листка или мучений под душем в каске. Кроме того, присутствует пиксель-хантинг на ровном месте. Поиски абстрактной точки на полу или стене, в которой только и можно расколотить миску или водрузить катушку, даже если вы точно знаете, что там она есть, — первейший знак экстремального пиксель-хантинга, развлечения для крепких духом. Стоит также учесть, что жирный солдат умудряется героически загораживать собственным телом по несколько активных точек на экране за раз.

А еще авторы до беспамятства одержимы одним магическим числом. Три камня следует положить в птичью клетку. С третьего раза поддается прут в решетке. При третьем гудке роняет коня потерявший терпение шахматист. Третья попытка открыть гигантскую бутылку оказывается успешной. Мне кажется, что во всех этих (и многих других — с разбиванием часов, с веревкой, с рычагами на заправочной станции) случаях для решения прекрасно подошла бы и сакральная единица.

Есть действия хоть и забавные, но умом совершенно непостижимые, — вроде прорезания окошка в пластилиновой стенке, облизывания листка или мучений под душем в каске.

И О ПРОТЯЖЕННОСТИ

Конечно, при любом усердии и трудолюбии вряд ли в человеческих силах вылепить квест длиной с The Longest Journey. Длительность "Операции" всячески старались увеличить — главным образом за счет вставных головоломок. Тут и замечательная находка с открытием сейфа ходом шахматного коня, и детсадовская игра с составлением лестниц из кубиков. В общем, терпимо. Куда страшнее упражнение на скоростную стрельбу или улавливание катящихся по конвейерам шестеренок! При жуткой неуклюжести пластилиновых существ в целом (и мышиного курсора в пластилиновом мире в частности) они куда сложнее, чем должны были быть.

Верх ереси — развлечение с импровизированной азбукой. Я уже как-то писала, что из-за трудностей с артикуляцией говорить пластилиновые герои не могут в принципе и поэтому ограничиваются гулюканием, бормотанием и односложными воплями. А теперь представляем себе кошмар: допрос первой степени в подобных условиях. Не знаю даже, кого мне больше жалко — следователя или солдатика. Разговор глухонемых дебилов завершается, когда следователь проламывает кулаком собственный стол.

Так учатся убивать время.



А приближения этой амебы в наушниках не выдерживает даже главный герой. Видите, забился под пульт и молится, чтобы не заметили? Нормальный игрок ведет себя так при встрече с каждым второстепенным персонажем "Операции".

ПРАВЫЙ УКЛОН

Господа! Мы продолжаем цикл научно-популярных заметок о подопытных животных Московского зоопарка. В этом номере: Мартышка Павлова пробует банан и получает сатори по расширенной программе. — Тренировка задних конечностей, сила хвоста. — Зависть к шимпанзе — их интерфейс лучше. — Маленький шаг для мартышки и прыжок назад через голову для всего человечества. Summoner. Нажмите правую кнопку.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Если вам все еще хочется понять, как устроен Summoner, вот типичный пример. Входим в область. Долго бьемся лбами в тупики и овраги — благодаря отвратительной работе игровой камеры, не позволяющей взглянуть дальше носков героических ботинок, и наличию единственного возможного пути. Через каждые пять шагов, в томительном ожидании, монстр или два. Остановка, орудуем правой кнопкой. Снова бежим. В конце растянувшегося на всю карту (обязательно!) уровня — сюжетный предмет, встреча или скриптовая сценка. Бежим обратно в надежде получить новую карту и настричь побольше опыта для героев. Повторяем. Много раз.

А также многое, многое другое. Юннаты .EXE провели полномасштабное научное исследование по изучению необычного подвида ролевых игр, пришедших на родную землю в комплекте с освежающими весенними дождями и острой мясной приправой "Ящур-2001". Результаты опытов оказались вполне ожидаемыми: Summoner от Volition признали Катастрофой года, но выбросить почему-то забыли. Упорно играли, потом еще играли, затем еще чуть-чуть. Когда стало ясно, что удивить нас уже нечем, а виновник торжества лежит без сил в неприглядном препарированном виде, поиграли еще. Понравилось. Наш уклон — правый.

КРАХ МАЛ

Демонстрационная версия игры, растерзанная натуралистом Вершининым (не родственник!) в прошлом номере, действительно была слеплена из рук вон и показать Summoner в положительном свете не могла при всем мнимом желании. От-



Практически "Сонная лощина". Только Джонни Депп не шастал по лесу с (таким огромным) мечом.

Последний взгляд

SUMMONER
www.summoner.com

Жанр
Action/RPG

Разработчик
Volition
www.volition-inc.com
Издатель
THQ
www.thq.com

Сложность	низкая
Графика	3,3
Сюжет	3,7
Музыка	3,5
Звук	клик-клик!
Управление	1,2
Интересность	

3,9

СУТЬ
Очень длинная дорога в полигональных дюнах. Местами красиво. Местами невероятно утомительно. Везде однообразно. Похоже на увеселительную поездку по кольцевой линии московского метро: бодро, быстро, станции ошеломляюще хороши. Но эти туннели...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 400, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (8 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Многопользовательский режим: TCP/IP, LAN, Интернет.

кусите от себя кусочек уха, прилепите к нему глаз и левую ногу. Что, сможет это чудовище победить на конкурсе красоты (Пепперштейн отзовите свой голос, вы не в Оме)? Деятели из Volition, конечно, сами виноваты — нечего было скаредничать. Не правы, ох, не правы!

Summoner — аркада. Ее бегство из застенков соответствующего отдела спасло ей жизнь, а ее хозяевам боевую славу и кошелек. Без ролевых пристроек вроде скиллов, инвентории и прочего агрикультурного хозяйства игре пришлось бы побираться на паперти в одной компании с разжалованным коммандером Кином и колобком-диабетиком Пэкмэном. Потому что горючим материалом для движения героев по полигонам и вдоль сюжетной линии в Summoner является ожидание следующего уровня, нового скилла или боевого приема, а также нескольких жалких очков для прокачивания персонажей. Когда кончается это топливо, игровой двигатель глохнет и интереса к дальнейшей жизнедеятельности не проявляет. Вот она, прав-да.

КАТЕХИЗИС

Катастрофа. Первое слово, изрекаемое начинающим "суммонером" (*дерев.*), может варьироваться в пределах лексической силы термина: чума, армагеддон, катаклизм, потоп, кали-юга. Summoner оставляет совершенно неземное, незабываемое впечатление. Действительно, как можно вытеснить из памяти прекрасные рисованные дрожащей рукой алкоголика и размалеванные трехлетним младенцем картинки каждой заставки? А угнетенное состояние узника замка If, не способного перешагнуть через арбу, небрежно загораживающую выход с уровня? А бесконечные прогулки вдоль заборчика, будь он заборчиком, палисадничком, стенкой, речкой, обрывом, куцыми спрайтовыми кустиками или даже сюрреалистической полосой огня? Обидно, честное слово. Мировая раскрутка, славное гремучее имя разработчика, целых два компакт-диска — и такая ересь. Хотелось покончить.

Если признаюсь, что искал выход с первой, вполне очевидной карты в течение (на конце "е", если позволите) полутора часов, поверите? Под сонмы хитроумных проклятий, цветастых эпитетов и неприличных гримас. Во многом злоключениям поспособствовал интерфейс, наиболее кривое создание рук человеческих. Не изучив описание и не узнав, что существуют целых два способа управления партией с помощью одной и той же мыши, можно долго и тщетно пытаться бегать по пересеченной местности, подниматься и опускаться по лестницам, входить в дверные проемы и даже переходить с уровня на уровень. Не получица. Ха. Ха. Ха.



Зеленый туман — это нечто. Вражеский солдат доверительно выкладывает секретные данные Джозефу лично.

Когда недоразумения с мышиным лоцманом исчерпаны, на горизонте появляется по-настоящему глобальное удивление. Нет, не приподнятые по случаю кошмарнейших текстур скарифицированные брови, не налившиеся благодаря ослиному поведению камеры глаза и даже не щемящая боль в сердце при виде отважно нищенствующей архитектуры (ну и что, что из всех домов в необъятной деревне можно войти только в конюшню!). Но можно ли простить посягательство на святое — контроль над персонажами в бою? Ведь без адреналина быстрого клика здесь, простите, нечего делать.

ТОРЖЕСТВО ПК

"ПК" расшифровывается как "правая кнопка" и никакого отношения к персональным компьютерам не имеет. Уверяю вас. Понять принцип ПК непосвященному бывает затруднительно. Осознание глубины процесса под внешней симплистичной оболочкой занимает от нескольких часов до нескольких дней. Зато как хорошо живется просветленному, то есть уже отмучившему свой "дедовской" срок!

Шок изначального неприятия ситуации неизбежен. Выбираем цель курсором, герои торопливо располагаются вокруг нее и начинают упоенно мять бока супостату. А я? А мне? Вот бы хук справа или ножичком в живот кому-нибудь пырнуть. Ну хотя бы дубинкой по голове? А? Но такой функции нет и в помине. В Summoner нет привычных для консолей "ударов". Силовым решением авторы ввели необычную концепцию "ПК" и тем самым похоронили все ролевые классы, кроме воинского. Объяснения следуют.

Технически, ситуация неприглядна. Каждый раз, когда выбранный вами в данный момент персонаж собирается нанести физический удар находящимся в его руках оружием (от железки зависит скорость, то есть частота повторения и сила атаки), над его головой появляется ославленная апрельским .EXE "восьмерка Павлова". Повинуясь выработанному демонстрационной версией игры рефлексу, послушная мартышка жмет на правую кнопку мыши и тем самым зачинает последовательность ударов, называемую в простонародье не иначе как "комбо". Вне зависимости от того, попал ли ваш удар в цель, отразил ли его противник, следующая атака вам гарантирована обезьяньей конституцией. Если вы не указали один из четырех оговариваемых интерфейсом ударов, компьютер выбирает продолжение комбо интуитивно. То есть абсолютно наугад. Пока вы продолжаете chain-комбинацию,



Модели главных героев, в принципе, выполнены совсем неплохо. Другое дело — обычные городские обыватели. Вернее, страхолюдины!

противник не может атаковать вас сам, а ваши удары следуют непрерывно, без оглядки на скорострельность оружия. Уф!

Опустим формальности. Красота "правой кнопки" заключается в полном слиянии со своим героем, заимствовании его пластики, идеальном повторении движений его руки с мечом. Режущий нижний, переходящий в рубящий сверху, быстрый колющий и снова рубящий. Пресловутая правая кнопка будет нажата правильно только тогда, когда вы чувствуете каждый удар, как будто наносите его собственноручно: вгоняете меч по самую рукоятку, почти отпуская его и в последний момент дотягиваясь кончиками пальцев до мягко щелкающей кнопки на его гарде. Вам уже все равно, что происходит вокруг. "Я погружаюсь в кромешный мрак, когда дерусь, — говорил один известный самурай, — я выбираю одного противника из тысячи и вижу только его". Хороший метод. Одобряю.

Таким образом, ваше непосредственное участие в бою, если вы его все еще жаждете, сводится к плотной опеке лишь одного героя. Вполне естественно, что вы желаете развить его боевые способности, тогда как остальным персонажам отводятся роли актеров второго плана. Так мы приходим к Джозефу (Joseph).

ПРИ СТАВКА

Длиннющая, как "Сага о Форсайтах", ролевая игра Summoner повествует о мыльно-фэнтезийных злоключениях молодого человека по имени Джозеф. Сценарий — классика мексиканской телепрозы для прокаженных пенсионеров! Пара предсказуемых, но все равно интригующих U-поворотов сюжета, вращающийся вокруг бедного крестьянина мир, волшебный дар с тысячелетним прошлым в багаже, разрушаемые демонами королевства, потерявшие память принцессы, заговоры, отравления, архизлодеи, драконы и восемь колец на одного хозяина. Не утомил? А ведь должен бы.

И если вязкую тягучесть для своего темперамента сюжет позаимствовал на родине голубой агавы, то схеме построения он обязан Стране восходящего солнца и приставочным изделиям того же месторождения. Ни шагу в сторону! Никуда без опеки. Вы физически не способны сделать что-то не вовремя или не к месту. Ваши шаги просчитаны от начала и до конца: последовательность посещения карт и выдача пушечного мяса для линчевания, смена героев в партии и обновление войскового гардероба. Больше всего оскорбляют неожиданные командировки того или иного героя. Учитывая, что их (героев) всего четыре за всю игру (не считая приглашенных звезд, о которых позже), ситуация может вдруг оказаться угрожающей. Например, когда вас выставляют с одной лучницей-вором, профессионалом весьма узкой специализации, против битком набитой самураями вражеской крепости. Крутое пике.

…можно ли простить посягательство на святое — контроль над персонажами в бою? Ведь без адреналина быстрого клика здесь, простите, нечего делать.

Развивать для chain-комбо надо основного героя, Джозефа, — факт очевидный. Из него получается прекрасный воин, полностью замещающий фигуру, предписанную на эту роль сюжетом. Профессиональный рубака оказывается попросту не у дел благодаря частым отлучкам по сюжетным делам. Туда же, в мусорную корзину, могут преспокойно отправляться и виновники специфического названия игры, мифические чудовища, демоны и драконы, призываемые (summon) Джозефом — и только им. Чудесная картинка: весь сюжет закручен вокруг добывания Джозефом специальных колец, позволяющих ему суммонить (*сленг.*) монстров по одному, на время присоединяя их к своей боевой партии. Суть шутки заключается в том, что помощь Джозефу не нужна. Вообще. Вдвоем со своей вороватой подружкой по имени Флис (Fleece) они укладывают любое количество врагов. Он держит на себе зарвавшегося монстра, не давая ему ни единого шанса ударить с помощью бесконечного chain-комбо, а она эффективно поливает избиваемого стрелами. В принципе, обладая недюжинными талантами в сфере магии, Джозеф может шинковать врагов и собственноручно, по необходимости обкладывая себя вспомогательными заклинаниями.

МАРАФОН

В Италии дистанцию в 42 километра пробегают даже девяностолетние старушки. А вы не можете пересечь какой-то городок? Да, большую часть игры вы все-таки бегаете, а не деретесь и не занимаетесь некоей интеллектуальной деятельностью. Собственно, последний пункт в повестке дня вообще не появлялся.

Дистанции в Summoner длинны, как дорожка до известного греческого поселения. Не знаю, насколько скучно было бежать первому марафонцу, но Джозефу с компанией не позавидуешь. Тут и там приходится возвращаться к выходу с карты по уже зачищенной, а потому голой и неприглядной местности. Графика не способствует возмужанию эстетического восприятия, но лишь травмирует его и больно бьет по рецепторам. Главный город королевства — сущий ад, состоящий из череды невразумительно протяженных районов. Разумеется, чтобы выполнить квест, необходимо десять раз сбегать туда и обратно, на что уходит минут семь реального времени (абсолютно серьезно!). В один конец. Убиться можно. Не зря злые демоны сровняли город с землей (простите за хинт) — на их месте так поступил бы каждый.

Когда после пятнадцатого уровня персонажей настигает своеобразный климакс и выдача новых умений и chain-ударов прекращается, наступает полноценный человеческий кризис. Текстуры и полигоны все больше режут глаз, chain-удары соревнуются с проходящими товарными поездами в количестве вагонов. От "лучшей РПГ на PS2" веет смертельной скукой. Наконец-то. Впрочем, надо отдать ей должное, она оказалась лучше, чем мы предполагали. Почему-то хочется помахать ей правой кнопкой руки.

P.S. Дайте банан. В натуре.



А вот и примерчик summoning'а. Добро пожаловать в наше измерение, зверюшка!

САМОЛЕТОМ, ПОЕЗДОМ, СТАРФАЙТЕРОМ

Последний взгляд

STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO

www.lucasarts.com/products/naboo

Жанр
Action

Разработчик
Factor 5
www.factor5.com

Издатель
LucasArts
www.lucasarts.com

Сложность	средняя
Графика	3,2
Сюжет	3
Музыка	3,9
Звук	3,5
Управление	3,2
Интересность	

3,3

СУТЬ
Очередная "лицензия" по Star Wars: Episode I. Серенько, зато много экшена.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-ускоритель (8 Мбайт ОЗУ, рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
150 Мбайт на жестком диске.

Она не вызывает никаких эмоций. Она не заставляет сходить с ума от восторга или плеваться ядом от злости. Она не просится на первую страницу обложки и не спешит попасть в "позорный список". Она протестует против оценки "3" и не пытается прыгнуть выше "4". Она составит вам компанию на два вечера, а потом забудется, как серый осенний день.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Не слушайте консолененавистников, утверждающих, что игра плоха, — они не знают правды. Не слушайте истеричных обожателей Episode I, свято верящих, что Battle for Naboo гениальна, — они не хотят видеть правды. Слушайте только нас — мы очень правдиво и тактично обойдемся словом "никакая". Factor 5 умудрилась соорудить игру с плохой, но терпимой графикой и однообразным, но не слишком утомительным игровым процессом — весьма ловкий трюк для такой маленькой команды. Сюжет порой вызывает приступы нездорового смеха, а к управлению привыкаешь примерно на середине игры — многие, как правило, тут ее и бросают. Но настоящие джедаи просто обязаны пройти до конца. Или не обязаны?..

Для Battle for Naboo (BfN) подобный статус — настоящий подарок. Все могло бы закончиться во сто крат хуже, окажись игра столь же интересной, как ее демо-версия, которую после долгих колебаний (размазать по стенке или просто не заметить?) было решено проигнорировать с каменным лицом. Но я все равно поклялся никогда больше не верить обещаниям приставочников.

Скромный дворцовый экстерьер.



НЕГАТИВ
Играть в BfN больно физически. Заявляю это как привыкший к комфорту action-управления адепт ПК. Все в игре кричит о необходимости обзавестись геймпадом похитрее — желательно таким, как на родной <censored> 64. Разумеется, в системе подобного устройства не обнаруживается, и наша красавица жутко расстраивается, обижается и решает доставить игроку как можно больше неприятных минут во время знакомства.

Несчастный начинает с джойстика (жанр обязывает) и обнаруживает себя "в седле" несущегося по дворовым закоулкам Flash Speeder'а, все враги которого удобно расположились в метре от земли. В общем, джойстик не нужен и даже немного мешается. Выбор падает на родную клавиатуру, и полторы миссии проходятся "на ура".

Затем начинаются полеты на не слишком большой высоте, и в воздухе появляются парящие враги. Клавиатура произносит отчетливое "ой" и стыдливо отказывается функционировать как надо. Враги не ловятся в прицел, последний каждую секунду

норовит вернуться на исходную позицию, сквозь грохот выстрелов слышатся глухие "...ать! ...ка!!!". Игрок торопливо переключается на мышь. Затем на джойстик. Снова на клавиатуру. Мышь, джойстик, джойстик, мышь, клавиатура, мышь, мышь, мышь, кла... Нет, все-таки мышь.

Дело осложняется тем, что BfN не приемлет однообразия пилотируемых агрегатов, — даже в пределах одной миссии вы можете летать, парить и скользить по поверхности воды. Это здорово, но сильно мешает сосредоточиться. К примеру, когда управляешь "спидером", чтобы выстрелить в расположенного выше врага, хочется сначала дернуть джойстик вверх (если вы, в отличие от меня, предпочли именно этот способ управления). В аналогичной ситуации, но сидя в маневренном летающем "старфайтере", тянешь рукоятку на себя: так уж приучен. Казалось бы, выход прост: нажал паузу, забежал в опции и поменял управление. Ан нет — изменить что-либо можно лишь в главном меню. Приходится терпеть и ошибаться.

НЕГАТИВ-ПОЗИТИВ

Закрыв глаза на корявое управление (хотя сделать это получается разве что с помощью солнцезащитных очков), отдаешь себя в руки безумия дизайнерской мысли. По количеству и разнообразию ландшафтов тягаться с BfN не легче, чем с иллюстрированным географическим атласом, — порой, еле сдерживая смех, тычешь в экран пальцем и кричишь: "Перестарались, умельцы! Ой, перестарались!". Потому как довольно трудно поверить, что за две минуты (как реальных, так и игровых), прошедших с конца одной миссии до начала следующей, солнечный день успел сменить густыми сумерками.

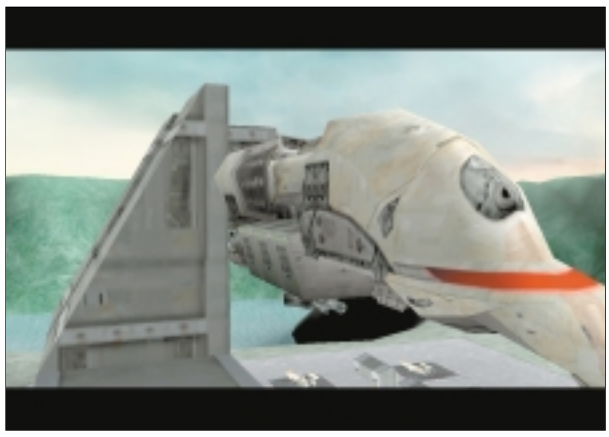
Ловишь хитрецов на слове и при этом не перестаешь уважительно-удивленно цокать языком. Состряпать из скудного набора текстур и пары эффектов а-ля "черное небо, белое небо" что-то приличное — задача не из простых. Решение находится где-то в области подкованных блох и рисовых зернышек с ПСС товарища Мао. И когда за десять минут игры глаза успевают зафиксировать добрый пяток совершенно не похожих друг на друга ландшафтов и погодных условий, хочется вручить разработчикам переходящее красное знамя с профилем Левши. Заслужили.

Совершенно другая картина предстает, если начать вглядываться в детали. Левое веко нервно подергивается, губы непроизвольно сжимаются в тонкую полоску. Все артефакты допотопной <censored> 64, где

Играть в BfN больно физически. Заявляю это как привыкший к комфорту action-управления адепт ПК.

BfN считается чуть ли не венцом творения, лезут на белый свет. И полигоны, которых так мало, что главный герой, гордо восседающий на "спидере", исполнен в виде двух поставленных крест-накрест плоскостей (форменная деградация, ей-богу). И спецэффекты, скудные настолько, что поле битвы порой напоминает возню в группе продленного дня: вроде воюют, а взрывов не видно. И глубина прорисовки, которая услужливо скрывает от вашего взора кучкующихся на горизонте врагов, — зачастую ориентируешься исключительно по радару... который (да-да, господа "оттуда" были правы) совершенно похабно работает на космических высотах: мало того, что невозможно понять, где именно расположился враг, так услужливый компьютер еще

Хатт-предатель заперся в этом корабле. Ничего, выкурим проклятую жабу!



и не желает выпускать вас из определенного конусообразного пространства. Вы пытаетесь задрать нос еще чуток повыше, а корабль разворачивается так нелепо, что надолго отбивает охоту к подобным маневрам.

НЕЙТРАЛ

Battle for Naboo заслуживает казни не больше и не меньше, чем любая другая игра со слабой технической реализацией, но вполне сносным геймплеем. Ведь на самом деле процесс отстрела пособников коварной Торговой Федерации не лишен какого-то примитивного обаяния. Все тупо и просто как раз настолько, чтобы вызывать не раздражение, а привыкание: если и начинает надоедать, то уж никак не от недостатка экшена (видели бы вы битву за Набу... Настоящая мясорубка!), а скорее от общей пресности и заезженности концепции. Игра на пару вечеров — что тут еще добавить...

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Мультиплейера Battle for Naboo не хватает в той же степени, что и нормальной графики. Но это и понятно — у разработчиков просто не хватило времени для нормального переноса игры с N64", — грудью вступается за нерадивых парней из Factor 5 Фрэн Мирабелла Третий (Fran Mirabella III), сайт **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 7,4/10)**.

"Неуклюжее управление, сильно ограниченный радар, тусклое исполнение и однообразный геймплей — все это просто кричит о том, что игре лучше было остаться на N64", — уверяет Джимми Клайдесдейл (Jimmy Clydesdale), сайт **GameOver.Net (www.game-over.net; рейтинг игры: 58%)**.

Темная сторона Силы может быть очень привлекательной… Особенно на такой крошке.



Последний взгляд

STAR TREK: AWAY TEAM
www.stawayteam.com

Жанр
Action/strategy

Разработчик
Reflexive
www.reflexive.net
Издатель
Activision
www.activision.com

Сложность	низкая
Графика	3,5
Сюжет	4,5
Музыка	3
Звук	4,5
Управление	4,2
Интересность	

3,9

СУТЬ
Попытка построить на базе Star Trek "правильную" научно-фантастическую игру Commandos почти удалась, однако в последний момент смежники подвели с дизайном уровней, а на складе не оказалось AI нужной формы.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium II 300), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA с 4 Мбайтами ОЗУ (рек. 8 Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 12x), DirectX 8.0+, 480 Мбайт на жестком диске.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Многопользовательский режим весьма необычен: только cooperative, только для двоих и только по LAN.

НАКОНЕЦ–ТО СВОБОДЕН

Только глубочайшая тоска, навеянная игрой в Fallout Tactics, может заставить вас обратить внимание на Star Trek: Away Team. А зря. О чем думали боссы Activision вместе с австралийским реэкспортным монстром, выпуская этот коктейль из Army Men и Commandos, решительно неизвестно. Наверное, о хорошем.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Компания Reflexive за время своего славного существования отметилась двумя локальными хитами — игрой Swarm, в которой главной и единственной целью играющего является уничтожение всего, что находится на мониторе, и игрой Zag, которая отличается от Swarm сюжетом и количеством кадров в секунду.
И вдруг происходит чудо. Следующей игрой Reflexive становится ретротактический симулятор, один лишь взгляд на который заставляет вспомнить Commandos, Fallout Tactics (не к ночи будь помянут), а также игру, о которой мы говорили так много, что повторяться не имеет смысла. Игрок собирает команду из разношерстных специалистов, отправляется вместе с ними на выполнение опасных миссий, успех в которых ожидает не столько смелого и ловкого, сколько умного и терпеливого, эффектным нажатием кнопки останавливает бег времени и вдумчиво отдает приказы. 18 миссий чистого тактического наслаждения и некогда трехмерных плоскодонных рельефов а-ля Baldur's Gate, да еще в мире Star Trek: Next Generation! Неужели этого мало, чтобы потратить 140 рублей и заодно вытащить бледнолицего Дэйту из глубочайшей задницы?

Стать <censored> сериала Star Trek мне не удается исключительно по причине тотальной занятости. Общение с телевизором ограничивается просмотром канала Extreme Channel, который добрые дяди из космического телевидения включили в самый дешевый цифровой пакет. Однако те несколько серий, что все же удалось посмотреть, навсегда изменили мое отношение к человеку с лысым черепом.

Говорят, привыкание к сериалу наступает на третьей серии. С игрой все несколько сложнее: первые две миссии невыносимо скучны и ничего, кроме желания поскорее завершить это постыдное и муторное занятие, не вызывают. Несколько нелепо одетых человечков плотной толпой бегают по совершенно плоским уровням и по сигналу синхронно режут оранжевыми лучами все живое. Процесс одинаково равноудален как от так-



Похоже, на борту "Независимости" творится что-то ужасное. Офицеры Звездного флота палят друг в друга из табельного оружия. К чему бы это?

тики, так и от стратегии. Бледнолицый Дэйта откуда-то сверху раздает ценные указания: воспользуйтесь гранатами, опробуйте снайперскую винтовку (криворуко позаимствовано у Commandos), etc. Наступив на невидимый капкан триггера, провоцируем тираду пасущихся NPC. Ощущения целостности происходящего не возникает даже со скидкой на Star Trek. О достоверности не может быть и речи. "Брось бяку и вернись ко мне", — нежно шепчет на ухо демо-версия Operation Flashpoint. Не могу — на посту.

К пятой миссии в игре просыпается сюжет. Где-то в глубине понимаешь, что спал на самом деле ты, а сюжет всеми силами пытался тебя разбудить, но профессиональная гордость не позволяет признаться в этом сразу. Безумно хорошо озвученные персонажи склонились над кроватью, в которой спят все игроки мира, и трясут их за плечи. Оказывается, высший эшелон власти Федерации захвачен некими "варденами". Захват осуществлен путем встраивания в мозг небольшой коробочки и внешне никак не проявляется. Разве что целые межзвездные корабли вдруг срываются с якоря и уплывают в неизвестном направлении. Родная Академия становится опасным местом для прогулок — бывшие однокашники выхватывают свои "станеры" и "фазеры", едва завидев человека без коробочки в голове. Интриги. Грядет война миров. Дэйта задвигает сеять разумное, доброе, вечное и просит о помощи. А когда почти весь экипаж широко известного "Индепенденс" вдруг оказывается... впрочем, тссс... Вдруг вы станете играть.

ПОДБОР КОМАНДЫ

Пять минут назад, место чтения то же. Среди разноцветья Star Trek'ов, которые, по заключению нашего эксперта Андрея Ома, год от году становятся все менее плохими, Star Trek: Away Team занимает место особенное. Не смотрите на то, что плоский, рисованный и замшелый. Зато повествует о самом сокровенном, что есть во всем сериале, — высадке команды приключенцев на поверхность всяческих планет. Перемещение между кораблем и планетой в Star Trek, кто не знает, организовано очень экономно: группа отважных космонавтов занимает места в транспортировочной кабине (количество мест ограничено — их всего шесть), кто-то нажимает кнопку — и вы уже в другом съемочном павильоне. Обратное путешествие проходит точно таким же образом.

Игрок руководит этими самыми космонавтами, каждый раз транспортируя от 4 до 6 человек навстречу неведомым, иног-

Говорят, привыкание к сериалу наступает на третьей серии. С игрой все несколько сложнее...

да скучным, иногда захватывающим приключениям. Речь о нелинейном сюжете или случайно генерируемых миссиях лучше даже не начинать. В Away Team все сделано просто и по-домашнему: скромные по размерам карты, обозримые цели, доступные средства.

Началу каждой миссии предшествует целый ряд брифингов. Сначала вступительное слово командующего, затем краткие сообщения от ученых, которые, видите ли, закончили анализ подобранных на поле боя хитроумных штуковин и предлагают на вооружение новую технологию, подробный разбор полетов уже на местности. "Выходите отсюда, идете туда, делаете то-то". Запомнить все с первого раза не получится, но, к счастью, есть карта, где синими кружками отмечены зоны, в которых игроку настоятельно рекомендуют появиться.

Где-то между вторым и третьим брифингами начинается самое главное — подбор команды. Выбрать есть из кого и выбор действительно повлияет на всю дальнейшую игру. Количество мест в кабине ограничено, а сделать нужно порой так много. Согласно древней Star Trek'овской традиции, экипаж служит по разным ведомствам — есть пилоты, медики, "силовики" и так далее (чем не маги, паладины и воры!). Казалось бы, ничего сложного: берем из каждой касты по самому-самому — и в путь. Но нет, персонажи отличаются не только характеристиками (один быстрее, другой слабее), у каждого еще и особенность своя имеется: кто-то умеет перемещаться невидимым, кто-то мастерски владеет снайперской винтовкой, а во взрывчатке ни бум-бум, а одна медичка так и вовсе вместо лечения — калечит. Такое вот у нее хобби.

В общем, нам приходится со всем вниманием вчитываться в зеленые закорючки фирменного Star Trek'овского шрифта и много, много думать. А ведь после людей приходит черед оборудования, где сам черт ногу сломит. "Трикодеры", "гипоспреи", "фазерные ружья" — может быть, поклоннику сериала они как отец с матерью, мне же — абсолютно чужие. К счастью, в игре работает хитроумная система подсказок: если мы взяли на миссию совсем не тех и совсем не то, красным огнем загорятся надписи на бортовом компьютере. "Пристегните ремни", другими словами. Будет вам



Графический движок Away Team, один из наиболее совершенных на сегодня, позволяет единым нажатием кнопки "+" увеличить изображение. Не могу сказать, что эта операция прибавляет на картинке деталей, зато пиксели явно становятся крупнее.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Klingon Academy, Elite Force, The Fallen и вот теперь Away Team. Когда они вдруг решили делать хорошие игры?" — удивляется автор **Daily Radar (www.dailyradar.com)**.

"Те из вас, кто не проникся великолепной Commandos, вряд ли смогут по достоинству оценить стиль Away Team. Игра не завоюет наград за графику и AI, но в целом обеспечивает солидную порцию fun'a", — совершенно справедливо замечает обозреватель **Funky Games (www.funkygames.il)**.



Волнующий процесс выбора команды мог бы затянуться на годы, если бы не хитроумная полуавтоматическая система помощи. "Рекомендуемые" и "требуемые" в очередной вылазке умения и оборудование тревожно горят красным цветом. Если перед стартом экран посинел целиком — значит, беспокоиться не о чем. Даже самый недалекий игрок рано или поздно дойдет до финала.

на этой планете совсем плохо без "экстрактора" и профессионала по взлому компьютерных систем. Несколько щелчков мыши — и вот уже нужный бородач терпеливо ожидает транспортировки. Beam us down, профессор.

В ГЛУБИНЕ

Итак, команда собрана и телепортирована куда следует. Даже не надейтесь пройти миссию с первого раза. Впрочем, оставлять попыток тоже не следует — тем более что в нашем распоряжении ироничный "сэйв" и услужливый "лоад". Авторы явно хотели сообразить что-то в духе Commandos — чтобы играть было сложно и волнительно, чтобы не бегали мы толпой, а перемещались на карачках, чтобы не оставляли трупов где не след, чтобы прятались от ока всевидящих камер, чтобы ломали голову и плакали от счастья, когда все позади. Увы, результат все еще неровный. Но есть много забавных новинок. Скажем, звуковые волны, которые стремительно разбегаются из-под ног бегущих и еле колышутся под ногами ползущих. Удобный интерфейс, все нужные функции продублированы на клавиатуре, да и пауза по "вводу" не оказалась лишней. Ей бы только сползти чуть левее и ниже — в область "пробела", и больше ничего не надо.

Но, несмотря на вылизанное длительным QA тело игры, второго "погружения" не получилось. Подводит, на мой взгляд, дизайн уровней и недостаточно искусственный недостаточно интеллект. Посмотришь на уровень со стороны — и хоть в гроб ложись. Все так сложно, все так перекручено — коридоры, двери, помещения, лестницы, стены. А на деле все оказывается куда как просто. Вот секретный терминал, который надо взломать. А вот его защитный экран закрывает. А рядом с экраном еще один терминал и охранник. Охранника оглушить или убить (крррайне удобные у них там в Star Trek на пистолетах переключатели, вот бы нам такие), терминал взломать, второй тоже — здесь и миссии конец. Вся потенциальная окрестная красота никакой роли в происходящем не играет, это лишь декорации.

Потревоженные обитатели космического корабля действительно могут обеспокоиться при виде трупов, но через пять секунд снова вернутся в умиротворенное состояние. Бросившийся в погоню патруль запутается в собственном алгоритме нахождения пути, прекратив преследование. Осторожно — ваши персонажи пользуются тем же самым алгоритмом! Несмотря на то что карты невелики, а видимых путей достижения заветной цели так много, гарантировать целостность доставки фирма не в состоянии. Учитывая, что игра у нас проистекает в реальном времени, промедление в буквальном смысле подобно смерти.

Впрочем, далеко не все миссии просты и далеко не всегда они проходятся грубой силой в обход многочисленных камер, патрулей и ядов замедленного действия. В определенный момент групповые пробежки под огнем противника становятся опасны для здоровья. В такие минуты приходится следить за направлением взгляда ближайшего врага, считать до трех и бросаться к следующему укрытию, метать электромагнитные гранаты, чтобы вывести из строя хитроумные устройства наблюдения, использовать снайпера для устранения наиболее опасных персонажей и продумывать каждый свой шаг.

Играть порой очень и очень весело. Away Team могла бы получить значительно более высокую оценку, если бы не два момента. Во-первых, персонажи не развиваются в процессе игры. Это скучно. Захваченные на поле боя трофеи можно использовать во время миссии, но нельзя брать с собой на корабль. Уровни объединены лишь сюжетом, этого достаточно для сериала, но иногда слишком мало для хорошей игры.

Во-вторых (и это самое страшное), миры Away Team абсолютно неинтерактивны. Другими словами, декорации не горят и не тонут в воде. Каждый уровень — неуничтожимый памятник программистам и художникам Reflexive, которые в результате преступного сговора лишили нас возможности рушить стены, плавить переборки и сметать на своем пути если не все, то хоть что-то. Потому что иначе все старания сценаристов Star Trek поместить нас в определенную точку пространства в определенное время пойдут прахом.

Таким образом, мы приходим к одному и единственно правильному выводу: игра Star Trek: Away Team не вполне рассталась со своим телевизионным прошлым, и потому на звание полноценной рассчитывать не может. Если вас устраивает роль героя, который путешествует между планетами, оставаясь в комфортном кресле перед телевизором, приобретите это. Несколько запоминающихся вечеров вам обеспечены. Я же, с вашего разрешения, снова под пули калибра 7,62.



Вращающиеся камеры и не страдающие остеохондрозом охранники добавляют происходящему на экране солидную дозу адреналина.

РОАД ПО ОффУ

Прежде всего не верьте сладкому звучанию имени. Свободы не будет. Трасс — пожалуйста. Рекламных щитов — будьте любезны. Но с дороги сворачивать — ни за что. И не то чтобы реально нельзя, просто ничего больше для наших колес нет. А есть обычная, с двух сторон ограниченная, эта самая. По которой с облаками.

Кирилл “Хват” ИВАНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

В руках отточенный журналистский скальпель. На столе рыхлое тельце с фабричным клеймом на плече. “Аркадные гонки. Вариант 14а”. Машинки, штук пятнадцать. Штук двадцать трасс. Для препарирования беру из реквизита две вещи: бесценное пособие “Физики шутят” и бутылочку крепленого яду. Фельдшер достает оранжевый респиратор и пластмассовый руль.

Пока — никакого намека на Большой Секрет. А что — вы еще не в курсе? Так никто не в курсе. Право открытия оного эксклюзивно принадлежит .УЧУ. Но он с вами поделится, он добрый и цветной.

Можно начинать.

Нам бессовестно предлагают нарезать постылые круги. И эта неожиданная подлость, этот непредсказуемый обман явно не добавляют игре баллов.

НА НЕЙ

Видимо, именно она, такая вся из себя неказистая и в колдобинах, и называется у них offroad. У нас же в России подобные инженерные сооружения возникают даже без помощи инженеров. А прилизанный Запад просто вынужден прибегать к экскаваторам, коих без счету наставлено окрест. С пустыми кабинами и светящейся в фарах тоской.

Солярки у пролетариев хватило только на геометрически правильное, с циркулями и отвесами, рытье. А потом — бросили и убежали. Испугавшись, что гонщики выйдут на них свиньей и начистят ковши. Потому что халтурная работа, товарищи. Нам с гонщиками мало рэндомайза и мягкого суглинка под колесами. Те две с половиной лужицы, которые должны символизировать внедорожную грязь-по-колено, выглядят даже не смешно: ровненькие и прозрачные, они похожи на прилегшую отдохнуть автомойку. Из которой при наезде вылезает белая мыльная жидкость.

ОКРУЖАЮТ...

...нас, кроме экскаваторов, еще две вещи: елки и, простите, пальмы. Растут они как положено, то есть ровненькими рядками, вплотную друг к другу, чтобы мы, не дай бог, не рассмотрели, что там за ними прячется. Такие, знаете, камуфляжные зеленые тряпки в дырочках, в луч-

Сборище техники. Таких вехиклов встречается до тридцати на одной трассе.



Последний взгляд

OFFROAD
www.rage.com/offroad

Жанр
Аркадные гонки

Разработчик
Rage Software
www.rage.co.uk
Издатель
Infogrames Entertainment
www.infogrames.com

Сложность ниже средней
Графика 4,4
Сюжет 2,7
Звук 3,4 (с секретом — 4,8)
Управление 3
Интересность
3,1
(с секретом — 4,3)

СУТЬ
Обычные, ничем особо не выделяющиеся гонки на непонятных маленьких полуджипах-полубагги. Если бы не одно случайно обнаруженное “но”.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98 (внимание: игра не идет под Windows 2000!), Pentium II 300, 32 Мбайта ОЗУ, Direct3D-ускоритель, 2x CD-ROM, DirectX 7a.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
200 Мбайт на жестком диске. Сетевая игра и сплит-скрин. И, конечно, Большой Секрет.



Солнце и пальмы. Легкий утренний туман. Светило немного превышает стандартные размеры, но бликует грамотно.

ших традициях думовских покойников повернутые к нам одной стороной.

Но я вам открою глаза на главное чудо природы отчетной игры Offroad (не путать с Большим Секретом!): с елок, с наших нежных вечнозеленых хвойных друзей, падают на дорогу (и в больших количествах) КЛЕНОВЫЕ ЛИСТЬЯ. Елки и листья маразматически роятся в голове, жестко сбивая с наезженных рельсов.

О РЕЛЬСАХ

Рельсы, невидимые рельсы! Рельсы волшебные, вертикальные, фигурно выложенные. Благодаря им наши кары не отрываются от земли, даже когда им очень хочется. Машинки на гигантской скорости плавно огибают небольшие холмики, даже и не думая подпрыгивать. Очень интересное решение. Но зрелищность, мягко говоря, падает. А геймплей крадучись выходит покурить на балкон, чтобы невзначай сверзиться вниз. Вот здесь-то игра и намекает нам, что у нее есть Большой Секрет!

"ФИЧИ" ЕСТЬ

Offroad можно использовать в качестве методического пособия для девелоперов. В игре есть все обязательные для современного гонки вещи. Как-то (зеваем): слепящие солнечные блики; пыль столбом; дождь, появляющийся в метре от стекла; ночные трассы с обилием фонарей и прочих огоньков...

Сделано добротно и основательно. Даже красиво. Но до предыдущих творений Rage (речь, конечно же, о культовой Expendable, и только о ней) както не дотягивает. Как будто это всё прикрутили сбоку в качестве бантика. Для весомости пресс-релизов и зазывности коробки.

Едешь и не чувствуешь ровно никакой разницы между сухой пылью и грязью (мокрой, разумеется). Намеки на некоторое проскальзывание имеются, но нас ведь не купишь намеками?

Теперь о машинках, которые так мило вписываются в общую пастораль.

У этой толпы из двух дюжин каров нет никаких видимых параметров, вроде скорости, мощности, тормозов и проч. Лишь чем-то неуловимо отличаются корпуса: коробочки побольше и поменьше, поширше и поужее. На каждую можно наложить одну из трех расцветок. Одни болиды стандартно недоступны в начале, высвечиваясь в меню черными силуэтами. Добиваться их расположения желания не возникает совершенно. Тут бы с имеющимися обнаружить взаимность. Сводить в кино, подарить пару-тройку нитро-бустов.

Busты — апофеоз, квинтэссенция аркадности. Такие замечательные синие зубнопастовые тюбики, которые выдаются перед каждой гонкой. При нажатии на специальную клавишу происходит выброс содержимого тюбиков (наверное, это все же адреналин) в бензобак. Машины от этого звереют, полыхают в заднем месте огнем и резко ускоряются. Но так как трассы худо-бедно, а перекопаны, — толку от ускорения обычно мало. Потому что даже вертикальные рельсы где-то кончаются. И вот ты уже въезжаешь в замечательную кленовую елку, толкая перед собой рекламные щиты. Один раз я тащил перед собой такой щит пару километров. Он даже не поцарапался.

Тут вообще ничего не мнется, не гнется, не царапается. Можно на полной скорости въехать боком в камень, а зеркальце этого даже не заметит. Впечатывание в экскаваторный ковш тоже ничем, кроме потери скорости, не грозит. Более того, ничем не грозит потеря скорости (тут уже откровенная подсказка! Большой Секрет не за горами!): оппоненты предусмотрительно притормозят, подождут и экскортируют до финиша. Всегда чуть сзади. Хотя в чемпионате у них бывают приходы... Могут и обогнать.

ЧЕМПИОНАТ

У меня вообще такое ощущение, что в этой игре многое сделано для галочки, "а чтоб было, понятно?". Вот и в плане "чемпионшипа". Надо, чтобы он был, — и он есть: забавный экономический примитивизм, зарабатывание очков, какие-то уродско-покемонские логотипы команд. Хотите погонять за лягушку? Во-во.

Спонсоры за нами пристально наблюдают. Понравится, как мы ездим, — предложат задорого продаться. Открою вам секрет (нет, это пока не ОН): денежные мешки приглядываются сквозь пальцы. Поэтому в любом случае после двух заездов они все равно проапгрейдят вам движок. Хоть вы там боком ехали часа три. Вам предлагают работу, даже если вы сознательно ее избегаете. Вы становитесь милионэром, даже если не отгадали ни одного слова.

БОЛЬШОЙ СЕКРЕТ. ЕГО, ВИДИМО, ЖДАЛИ

И тут на сцену выходит Большой Секрет. Захлопните форточки, включите газ, соблюдайте тишину, приготовьтесь чиркнуть спичкой. Это стоит того. Наберите побольше воздуха и прочтите уже это, наконец. Rage таки сказала нам свое веское революционное слово.

МАШИНКИ ЗДЕСЬ ЕЗДЯТ САМИ. В прямом (но не здравом) смысле. Запустите игру, загрузите уровень. И НИЧЕГО НЕ ДЕЛАЙТЕ. Ваша машина со скоростью 3-6 миль в час поедет сама. Если она воткнется в забор, ее услужливо поставят в центр трассы. Таким макаром она без проблем сама доедет до финиша. Более того, вы не сможете ее остановить. Если вы нажмете "назад", а потом отпустите, то она все равно поедет вперед. Так уж ее запрограммировали. Фанфары и шампанское! Открыт новый жанр "пассивного рэйсинга"!! Чиркайте же скорее спичкой!!! Итс нот икспендэбл, точно говорю.

УЖЕ НЕ Г

Таким образом, самая интересная, увлекательная, с драйвом, задором, прихлопами, притопами, с огоньком и крендельком часть Offroad могла бы и выпасть из поля вашего зрения, кабы не стоящий на страже подобных багофич .УЧУ. Запомните, люди: пассивный рэйсинг split-screen — это что-то! Ни на одном ипподроме вы не получите столько отборного адреналина. "Я дверь-то открыл — а они как ломанулись!" в действии. Между прочим, на одном из участков машины разогнались до 60 км/ч. Сами. Без ансамбля. Физики не то что шутят — они загибаются от хохота, им уже вызывают "03" и выносят вперед мозгами.

Итак, друзья, трасса целиком самопроезжается за полчаса. Рекомендуется повторять и делать ставки.

Таким образом, игра, о которой никто ничего такого не подозревал, которая представлялась такой стандартной и невыделяющейся, вдруг повернулась к нам совершенно сногсшибательным ракурсом и ускакала в свою внедорожную автонирвану с гигантской скоростью.

"Мальчик, сколько времени?" — "Offroad."

ТОТАЛЬНОЕ БЕСПОЗВОНОЧЬЕ

Будем честны с собою (говорят, честность — лучшая политика, и я в это верю): игра Worms World Party не принесла нам ни-че-го нового. Совсем ничего. Ее авторы и издатели, безусловно, с чувством глубокого удовлетворения читают рецензии, где каждый уважающий себя журналист с чистым сердцем ставит игре 80%, копируя их из текста двухгодичной давности, и, хитро щуря глаз, прикидывают, сколько еще раз можно будет выпустить одну и ту же игру под разными названиями.

Господин ПЭЖЭ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Я обещал, что не буду больше обозревать игры из серии Small Soldiers, пока в них не изменится хоть что-нибудь. А сейчас я прилюдно даю такое же обещание касательно бесконечной серии о червяках. Еще один раз переписывать слово в слово предыдущие рецензии мне совесть не позволит. Этот "последний взгляд" — действительно последний, независимо от желаний Team 17 и Titus. Заранее хочется попросить у читателей прощения за повышенное количество ассоциаций пищеварительного характера, наличествующих в материале, — что же поделать, если червь по сути состоит только из прямой кишки?..

Возвращаемся на два года назад. Десятого февраля девяносто девятого года я писал дословно следующее: "Как громогласно объявили разработчики, они решили завязать с двумерными червяками, но перед этим выпустить окончательную, последнюю, финальную (где мой словарь синонимов?) версию знаменитых "Червяков". Дабы замаскировать тот факт, что ничего действительно нового в игре нет, назвали ее не Worms 3, а красиво и слегка претенциозно: Worms Armageddon. Но, впрочем, что меняется от названия, кроме цифр в строчке "количество продаж"? И не все ли нам равно?"

Оказалось, что нам все-таки не все равно. Окончательная, последняя, финальная оказалась предокончательной, предпоследней и предфинальной, а маркетинговые лозунги остались абсолютно теми же самыми. Тьфу на них на всех.

ПОВТОРЕНЬЕ — МАТЬ УЧЕНЬЯ

Тем, кто еще не был с нами два года назад (по молодости, например), конспективно повторю. Были мелкие игровые машинки ("Синклеры" всякие и т.п.). Был DOS. Были гориллы из GWBASIC. Пришла VGA и появились Castles, а за ней — и Scorched Earth (заслуженно попавшая в наш ретрономер).

И тут-то Team 17 и родила своих "Червей" (возгласы из зала "глисты, глисты, пургену им, пургену" отметем как идеологически незрелые). Говорят, что идея возникла в 1994 году.

Но продолжим наши штудии. Голос из прошлого декламирует: "Worms 2 добавили радостей до упора, и казалось, что дальше уже просто некуда. Но, напомню, индустрия поражена раком продолжений, и самый простой способ выкачать еще денег — это вовремя дать фанатам то, чего они хотят". Что ж, все верно и поныне, разве что чуточку изменились желания фанатов. Если попросить случайного фаната назвать самое громко звучащее современное слово, он скажет: "Онлайн!" (и будет прав). Team 17 напряглась, втихаря глотнула какую-то пилюлю и прилюдно выдавила из себя более-менее полноценную игру через Интернет. В принци-

Последний взгляд

WORMS WORLD PARTY

wwp.team17.com

Жанр
Баллистический шутер с червяками

Разработчик
Team 17
www.team17.com
Издатель
Titus
www.titusgames.com

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4
Музыка	4
Звук	4
Управление	4
Интересность	4

СУТЬ
Еще одна копия той же самой игры. В этот раз с полноценной поддержкой игры через Интернет.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium 100 (рек. Pentium 200), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), SVGA (2 Мбайта ОЗУ), 2x CD-ROM (рек. 8x).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Для сетевой игры нужно иметь по диску в каждой машине.



ББ, как и положено главному редактору, занял руководящее положение и отгородился от народа стеной. Впрочем, оттуда весьма удобно лить напалм ведрами…

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Сайт аглицкого журнала **PC Zone (www.pczone.co.uk)** честно заявляет: "Проблемы вылезают на поверхность только в том случае, если у вас уже есть одна из предыдущих версий. Worms — это все-таки одноразовое удовольствие, и если вы один раз за него уже заплатили, делать это снова не придется".

пе, уже в Worms Armageddon все необходимое было, но сейчас оно устоялось, осело и затвердело. С удаленными игроками можно делать все то же самое, что и с локальными, ну и, для пущего чувства локтя, разговаривать с ними до и после игры (увы, только в чате — никаких тебе новомодных голосовых штучек).

При этом тех, ради кого все и делалось (Dreamcast-игроков), почему-то обидели: они могут собираться группами только по четыре человека, а нам с вами позволяется пригласить еще пару друзей и развлекаться вшестером. Зато, как горделиво изрекают авторы, "в этой игре не бывает никакого заметного лага!" Да, безусловно, в пошаговой игре очень трудно заметить лаг, и это, разумеется, можно поставить в заслугу программистам-титанам.

Дружная команда .EXE обязуется победить всех, кто рискнет бросить вызов.



МАРТЫШКА В СЕБЕ

Два года назад в списке новинок числилось "немножко нового оружия и все те настройки, о которых просили поклонники сериала". Сегодня, увы, нововведений еще меньше. Ни одного вида оружия нам не добавили. Официальная точка зрения гласит: "его там и так хватает". Отыгрались на параметрах. Чувствуешь себя уже не пилотом истребителя, но обезьяной за пультом АЭС.

А чтобы мартышка в каждом из нас не скучала, ей дали красивый игральный автомат. Поняв, видимо, что настроек слишком много и что они нормальному человеку скучны и непонятны, Team 17 сделала штуковину под названием WormPot. Достаточно щелкнуть по одной кнопке — и из богатого набора вариаций игры будут выбраны три случайных, образуя правила для текущего сеанса.

Скажем, поверхность земли может стать скользкой, могут появиться или исчезнуть ограничения на оружие, может включиться режим Fortress, размещающий всех червяков одной команды внутри их форта, или режим Specialist Worms, где каждый червь владеет только некоторыми видами оружия (подрывник, ПэЖэ с шотганом, инженер с лопатой). Имеется и "денежный" вариант (Points for Weapons), где оружие придется покупать, и Goliath Mode со здоровенным суперчервем, требующим особого внимания...

Короче говоря, режимов довольно много, и набирая из них по три штуки, как подсчитали авторы, можно получить больше 400 вариаций игры.

Два года назад я недоумевал: "чего лично мне не постичь — так это странного решения: не пускать в игру тех несчастных игроков, кто хочет потренироваться в гордом одиночестве, пока те не пройдут "тренировочные" миссии". Надо отдать должное разработчикам: отныне у игрока появилась свобода воли. Играй во что хочешь и когда хочешь. Что ж, и на том спасибо.

ЦИФЕРКИ, ЦИФЕРКИ!

Рассказ о новинках был бы неполон без перечисления новых цифр. Настоящих червепоклонников ждут 20 мультиплейерных миссий, где можно, к примеру, не только драться, но и кооперативно побеждать роботов (и через Интернет, разумеется, тоже).

Для одиночной игры миссий аж целых 45, еще 16 — для нового режима Time Attack, где придется соревноваться с самым неумолимым врагом — секундомером, а для новичков дадено еще и 19 учебных уровней. И, безусловно, существует бесконечное количество случайных карт, на которых и пойдет основное развлечение. Кстати, учебная игра углублена, расширена и надстроена. Среди прочих добавок — гражданские черви, выползшие погреться на весеннем солнышке и уничтожению не подлежащие. Так что точность стрельбы тоже придется тренировать.

Чтобы новичок чувствовал себя совсем уверенно на просторах большого Интернета, его обеспечили толстенной энциклопедией по оружию и советам профессионалов. Тому, кто осилит, — честь и хвала.

Ну а вам, зажравшиеся, предлагается новый редактор, с помощью которого вы сможете творить и тренировочные уровни, и даже клановые битвы, программировать выпадение ящиков и любые настройки. Результаты разрешено выкладывать в WWW.

Да, да, бетонный ишак — народный фаворит, я знаю. Но я чувствую себя именно таким ишаком, когда мне пытаются снова втюхать ту же самую конфетку, обсосанную уже не один раз, но завернутую в новый цветастый фантик. И все это ради того, чтобы гордо заявить: "Мы выпустили очередной продукт, причем одновременно для Dreamcast и PC"...

СЕРАЯ ПОРОДА

…Поначалу ничто не предвещает беды. Наоборот — как будто раз и навсегда решив отринуть все каноны, игра радует неплохим кульбитом сюжета, который, посетовав на козни злого колдуна Ахивога (замыслившего испортить жизнь королевству Саграс, начав с прекрасного принца Бертрана), неожиданно предлагает принять сторону Зла. Знакомьтесь — полудемон Доминик, верный слуга Ахивога и ваш первый персонаж.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Выпускать ТАКУЮ игру всего лишь месяц спустя после выхода Blade of Darkness — чистое безумие и насмешка над поклонниками слэшеров. Крови и насилия практически нет, боевая система находится в зародышевом состоянии, управление жутко заторможено и в добавок ко всему никак не настраивается. Различия между доступными персонажами (кто-то очень силен, кто-то умеет ползать по потолкам, а кто-то научился пугать врагов “файерболами”) скрадываются вышеперечисленными недостатками и однообразностью геймплея (ключи, двери). Зато есть какое-то подобие файтинга, вынесенное в отдельный пункт главного меню: вид сбоку, полоски энергии и небольшая арена. Уже занятнее, но лишь на самую малость. Пожалуй, компании “Руссобит-М” стоит на несколько порядков тщательнее подходить к вопросу выбора игр для локализации и, не будем ходить вокруг да около, к собственно переводу на русский. Не надо быть большим умником, чтобы догадаться: Key и Mode в контексте мануала переводятся как “Клавиша” и “Режим”, а не “Ключ” и “Модуль”. И это лишь один из жутковатых примеров.

На первый взгляд, Доминик — незаменимое существо. Умеет ползать по потолкам и прятаться в тени, поэтому должен с легкостью избегать пристального внимания врагов, глядя на них сверху вниз и обрушиваясь на головы в самых неожиданных местах. Куда там! Для передвижения ползком приспособлено от силы 20 процентов потолков, а для проникновения в некоторые двери требуются ключи всевозможных цветовых оттенков.



Вместо того чтобы заниматься делом, Гау помогает своему другу-кузнецу испытывать новейших паровых роботов.

Последний взгляд

“ВОСКРЕШЕНИЕ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЧЕРНОГО ДРАКОНА” (RESURRECTION: THE RETURN OF THE BLACK DRAGON)

www.russobit-m.ru/rus/games/ressur

Жанр
Action

Разработчик
Nebula Entertainment
web.jet.es/wisefox
Издатель
“Руссобит-М”
www.russobit-m.ru

Сложность	высокая
Графика	3,8
Сюжет	4
Музыка	3
Звук	3,6
Управление	2,7

Интересность

2,5

СУТЬ
Если Blade of Darkness можно было назвать “идеальной Rune”, то “Воскрешению” отходит титул “Severance по-деревенски”.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 200 MMX (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ, Direct3D-совместимый ускоритель, 8x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
250 Мбайт на жестком диске.



У каждого персонажа есть ровно она подобная магическая атака, отнимающая изрядную часть маны. Полезная штука, если противник не ушел в глухой блок.

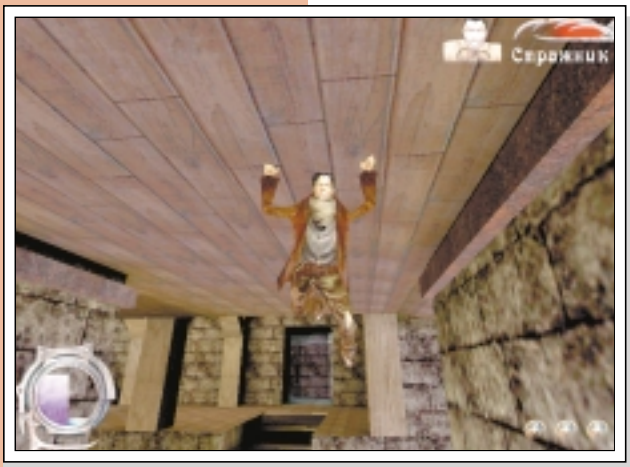
МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Большинство врагов пользуются блоком чересчур активно, что делает практически невозможными попытки причинить им хоть какой-нибудь вред. К тому же управление сильно разочаровывает из-за своей неотзывчивости, особенно в части исполнения специальных ударов. А что это за графика? Есть, конечно, и светлые моменты, но в целом впечатление довольно удручающее: низкокачественные текстуры и очень однообразная архитектура — поди разберись, где ты вообще находишься", — причитает Джанкарло Варанини (Giancarlo Varanini), обозреватель сайта **GameSpot PC (pc.gamespot.com)**.

В этом-то и заключается главная проблема Доминика: для того чтобы открыть дверь, надо убить одного из охранников, на лбу которого, увы, не написано: "У меня есть фиолетовый ключ". То есть stealth-миссии невозможны в принципе: если повезет, вам придется перебить ПОЧТИ всех врагов. Если не повезет — всех до единого. Выясняется, что полудемон — самый обычный персонаж, разве что излишне слабый в ближнем бою.

ЕЩЕ ОДНА ПОПЫТКА

Миссия номер два пытается перетянуть игрока на светлую сторону. Рыцарь Гау по потолкам шастать не умеет, да и не особо от этого страдает. В качестве компенсации предлагается возросшая сила и обилие круговых ударов: ими, без сомнения, легче лишать окруживших героя супостатов всевозможных ил-



Миляга Доминик вот-вот обрушится кое-кому на голову. Но драться все равно придется.

люзий. Затем появляется жрица Дайко, со стороны поразительно смахивающая на амазонку; самое большее, на что ее хватает — потратить абсолютно всю ману и выпустить огненный шар, мощности которого с натугой достанет на одного зомби. Изумленный игрок трясет головой и понимает, что ему по третьему разу пытаются подсунуть одного и того же персонажа, одетого в разные шкуры.

Действительно, тактика драки (если такое словосочетание вообще имеет право на жизнь) неизменна в своей примитивности: подбегаем к плохим и молотим их до состояния "аут", предварительно упав с потолка или метнув "файербол". Зрелище, надо сказать, довольно унылое: никто из героев не умеет исполнять сколь-нибудь сложных комбо-ударов, посему процесс сводится к многократному нажатию левой кнопки мыши. Иногда приходится ставить "блок", реализованный в худших традициях файтингов класса "С": персонаж в страхе закрывается руками или тупо вытягивает перед собой меч, полагая, что именно так защищаются большие дяди.

Что самое противное, лучше всего это выходит именно у врагов: подлецы могут стоять в блоке столько, сколько сочтут нужным, и вы НИЧЕГО не сможете с ними поделать — ну хоть тресни! А вот ваш блок пробивается "на ура": защищайся — не защищайся, все равно будешь бит от души. Вкупе с мизерным количеством ударов, возмутительно неудобным управлением, которое к тому же нельзя настроить, и отвратительной привычкой вашего аватара безо всякой команды свыше зацикливаться на одном из противников — валит наповал. Это уже не "плохая боевая система", это ее полное и принципиальное отсутствие.

И ОСТАЛОСЬ...

Лично мне обиднее всего вот что: чтобы познать суть "Воскрешения", не стоило идти до конца. Как только вы одолеваете три первые миссии (умудрившись не причинить себе, компьютеру и довольно симпатично оформленному диску никакого вреда), дело, можно считать, в шляпе — ничего кардинально нового вы об игре не узнаете. Каждый следующий враг убивается точно так же, как и предыдущий, — ни тактика, ни приложенные усилия не меняются ни на йоту. Наверное, здесь бы очень пригодились РПГ-элементы а-ля Severance, но, увы и ах, снова и снова...

Тьфу. Надоело писать об этом порождении Великой Серости. На каждую попытку дать игре еще один шанс следует какая-нибудь подлость в стиле: "А мы его сейчас окружим втроем и посмотрим, как он будет выкручиваться". Для сведения: в подобной ситуации нельзя даже по-человечески отступить — уродец-герой ползет ТАК медленно, что нет никаких сил. Вздумали выйти из боевого режима, чтобы развернуться и убежать? Не успеете моргнуть глазом, как этот слабоумный снова примет позу и радостно подставит неприятелю спину.

Устав от постоянных воскрешений, я взял в привычку прерывать игру, запускать House of the Dead 2 и вымещать на виртуальной нечисти накопившуюся злобу. После такой процедуры уже не так отчаянно хочется схватить какого-нибудь неуспевшего слинять разработчика за грудки и прошипеть ему прямо в лицо: "Что ж вы, ироды, не слизали Rune или Blade of Darkness подчистую?! Мы бы простили...". Но не поймут, серая порода. Не для того созданы.

НАШ EXE ВЫБОР

БУДНИ САРАНЧИ

Когда мы в последний раз приобщались к играбельной версии “Шторма”, это был сущий кошмар. Казалось, гораздо легче пройти курс подготовки космонавта и отправиться круглосуточно ориентировать на солнце ныне почившую станцию “Мир”, чем управлять атмосферным летательным аппаратом нашего с вами недалекого будущего.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
До сих пор российские разработчики могли похвастаться лишь ультрареалистичными авиасимуляторами класса Flanker. Проект “Шторм” стал первым действительно серьезным отечественным конкурентом знаменитых межжанровых хитов от Origin — Strike Commander и Wing Commander. У “Шторма” есть все, что нужно для успеха: отличный движок, реалистичная физика, необъятный, насыщенный игровой мир. Отличная заявка на первенство!

Поэтому коробка с готовой игрой получила эксклюзивное внимание, сродни тому, каким саперы награждают самосвал, доверху груженный тротилом. Прежде чем проинсталлировать игру, мы тщательно изучили описание, зазубрили раскладку клавиатуры и даже повесили на стену аккуратно разлинованную на квадраты карту пресловутого континента, места грядущих подвигов.

ЧУМА ЛЕТУЧАЯ

Сложно сказать, какое из ритуальных телодвижений показалось “Шторму” удовлетворительным, но нас он больше не обижал. Наоборот, мы быстро подружились и проводили все свободное время вместе: он издевается и подкидывает все более нереальные боевые задачи, а мы морщимся от удовольствия и выполняем их примерно с тридцать третьего раза. Идиллическое взаимопонимание человека и машины.

Наших воинственных антиподов, велианцев, мы вскоре начали называть ласково, “павианцами” (да, .EXE потянуло на дарвинизм). В обеденный перерыв редакционные летчики-асы со знанием дела обсуждали, как эти мерзкие макаки возбужденно визжат за штурвалом истребителей, что жмут гашетку исключительно хвостом, кидают кожуру от бананов прямо на пол, а во время полета на автопилоте вычесывают друг у друга блох: стрелок у пилота, пилот у штурмана, и так далее. Да, мы их ненавидели — и было за что.

Бороться с велианцами было ужасно тяжело в силу их тактического и психологического превосходства. У них практически неограниченные резервы, великолепная ПВО и более



Под обстрелом. Хорошо, что перехватчик — быстрая штучка и попасть в него сложно.

Последний взгляд

“ШТОРМ” (ECHELON)
www.storm.ru
echelon.bethsoft.com

Жанр
Футуристический авиасимулятор

Разработчик
“MADия”
Издатель
“Бука”
www.buka.ru
Издатель на Западе
Bethesda Softworks
www.bethsoft.com

Сложность	высокая
Графика	4,4
Сюжет	4
Музыка	2,8
Звук	4,5
Управление	4,1
Интересность	**4.5**

СУТЬ
Оригинальный симулятор боевых летательных аппаратов нашего общего будущего. Отличный дизайн миссий превращает “Шторм” в нечто большее, чем авиасимулятор, — в приключение.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266, 64 Мбайта ОЗУ (рек. Pentium III), 3D-ускоритель второго поколения, 8x CD-ROM, DirectX 7.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
650 Мбайт на жестком диске (рек. 750 Мбайт).

совершенные технологии. Приходилось брать умением, как и завещал один из давно забытых генералов человеческой расы.

КОВАНЫЙ САПОГ

Почему война велась в основном в воздухе до сих пор внятно объяснить не может никто. Быть может, потому, что обезьяны и произошедший от них человек всегда стремились летать аки птицы. Для осуществления своей мечты они построили продвинутые реактивные летательные аппараты (ЛА), — от известных нам самолетов они отличались разве что замечательным умением зависать на месте с нулевой скоростью, как английские "Харриеры". Таким образом, крылья им были нужны лишь для пущей устойчивости на скорости и при маневрировании, а также для развешивания на них всевозможных приспособлений для укрощения противника.

Итак, увидев, что главный сомнительный момент "Шторма" — невероятное по своей сложности управление — было успешно приведено в чувство, мы поняли: шансы на победу все-таки есть, управлять ЛА теперь может любой казуал. Разумеется, при определенном терпении, правильном джойстике и ампутированном чувстве героизма. Не удивляйтесь, это настоящая война, где пафосные рыцари выживают лишь случайно или после того, как выучат все фокусы выполняемого задания наизусть.



Цель поражена! Ухожу на базу.

Да, схема организации миссий приятно поражает — начиная с первого же боевого вылета. Представьте себе: вы кадет, преждевременный выкидыш авиационного училища, направлены прямо на фронт. Вам поручается самая мерзкая и грязная работа: эскорт транспортов. Все идет замечательно до тех пор, пока вашего "папочку"-опекуна, командира крыла, не сбивает заскриптованной вражьей пулей. Оказывается, подлые велианцы-павианцы притащили на линию фронта АВАКС и теперь вовсю оттягиваются, накрывая, казалось бы, недостижимые цели на территории наших соплеменников. Следует приказ: "Все кадеты к ноге, чистить картошку. Все остальные, типа, гасить обезьянцев". Можно послушаться и быстро ретироваться в родные безопасные казармы. А можно обратить внимание на отчаянный радиовсхлип кого-то из высоких чинов. Мол, "спасайте, кто может". Вы залезаете в радиоменю и с удивлением засекаете новую функцию: "отрапортовать". Ваш добровольческий энтузиазм радует начальство (кадета не жалко), и оно отправляет вас прямиком в пекло, на уничтожение злокозненного АВАКСА.

ОДИН И БЕЗ ХОРУНЖЕГО

Вот здесь и начинается доброкачественное веселье, после которого не влюбиться в "Шторм" невозможно. Первые три-четыре раза вы ломитесь напрямик, на солидной высоте и немедленно получаете сразу дюжину ракет в брюхо: говорили же, у павианцев отличная ПВО! Урок номер один. Может, следует действовать по инструкции? Которая настоятельно советует придерживаться разработанного командиром маршрута по самому дну глубокого ущелья. Если скоблить металлическим брюхом рыжий песочек на дне каньона, пресловутые зенитчики даже не заметят, как вы искрометно проскользнете прямо под их чересчур длинными носами. Правда, на середине ущелья попадается препятствие — звено дружественных истребителей ведет бой с превосходящими силами обезьянцев. Если повезет (не рассчитывайте), удастся пронестись мимо и не получить ракету "воздух-воздух" в качестве бесплатного угощения. В противном, в обоих смыслах, случае начинаются настоящие гонки на выживание. Урок номер два: не вздумайте вступать в неравный воздушный бой. Собьют, как кутенка, безжалостно и абсолютно несправедливо. Поэтому притворитесь самым быстрым крабиком в мире и песочьте на максимальной скорости, проявляя чудеса пилотского мастерства. Не получается? Есть два варианта. Либо используй Силу, Люк, либо используй опыт. Поскольку джедаев в нашей галактике можно встретить разве что в од-



Дефиле над родной базой на самом тяжелом бомбардировщике. Пусть молятся на мои пилотские навыки.



Когда включен автопилот, есть время написать пару трехстиший. Благо, что пейзажи способствуют.

ной палате с Бонапартом и Аменхотепом, сразу предлагаю второе. Примерно после дюжины вылетов вы будете утюжить родную землицу так, как будто вы паук-водомерка, только сухопутный.

Урок следующий. Описание настоятельно советует лететь в метре или двух (это невозможно, но очень хочется) от поверхности земли. Все просто, так в вас невозможно шмальнуть ракетой. Остаются только бортовые пушки, и вот здесь, поверьте, "Шторм" гарантирует такую дозу адреналина, какой у вас не было со времен первого пропущенного гола по бразильской системе. Совершенно отчетливое, настойчиво параноидальное чувство, что у вас за спиной стоят двое с ножами. Вернее, висят, а еще вернее — мчатся. Вы от них, мерзко хихикая при воспоминании о грандиозном прорыве к охраняемому звеном истребителей АВАКСУ, а они за вами, нетерпеливо теребя гашетки, как мы уже выяснили, хвостами. Времени обернуться и посмотреть, как они расположились, нет. Истребитель трясет, он не рассчитан на развитую вами скорость. Трясет и ваши руки (честное-пречестное слово! После первой успешной миссии конечности заметно дрожали от нервного напряжения!), а предательски неровная поверхность пролетает в каких-то миллиметрах под брюхом ЛА. А вокруг буквально рвутся плазменные разряды. Теперь вы точно знаете, где преследователи: по тому, как каждый из них укладывает очередь. Лисой изворачиваться между взрывов и оставаться живым — вот истинный кайф!

Что еще более важно, в любом симуляторе, кроме "Шторма", подобная гонка всегда заканчивается смертью преследуемого. Но не здесь. Через некоторое время охотники разворачиваются и оставляют вас. Они могут передать вас коллегам, может закончится их зона патрулирования, или вы просто войдете в свое воздушное пространство. Важно, что это работает. Море адреналина и удовольствия. Особенно когда подобный прорыв награждается немедленно и по заслугам.

ЗОЛОТЫЕ РЕДИСКИ 1-Й СТЕПЕНИ

В дальнейшем будут и более суровые испытания (чего стоит первый полет на тяжелом бомбардировщике!), но боевое крещение все равно останется самым впечатляющим и волнительным. Дальше — рутина. Но хорошо срежиссированная: каждая миссия становится рискованным и интересным приключением. Радиоэфир никогда не пустует, это ваша надежная привязка к сюжету. Вы слышите, что происходит у коллег, они перекидываются с вами парой казуальных фраз, минуя вас на пути домой.

Исходное боевое задание редко оказывается единственным. По пути всегда что-то происходит. Как обычно, новости плохие, и ваша своевременная и решительная помощь будет гарантированно вознаграждена. Сбить вражеские штурмовики, защитить находящийся под нападением транспорт, поддержать своих в воздушном или наземном бою — постарайтесь выполнить основное задание,

Может, следует действовать по инструкции? Которая настоятельно советует придерживаться разработанного командиром маршрута по самому дну глубокого ущелья.

провернуть еще несколько дополнительных и остаться в живых. Вот так интересно.

К специфическому реализму физической модели летательного аппарата будущего надо просто привыкнуть. Знать некоторые особенности реактивного истребителя, уметь ими правильно пользоваться. Покорение самой бодрой боевой лошадки доставляет удовольствие прежде всего вам самому. А организация приборов пилотской кабины и военная предусмотрительность игрового интерфейса сделают приключение комфортным. Вся информация наготове, под рукой и в доступном виде. Навигация, захват и ведение цели — что может быть проще? Автопилот всегда выведет вас в очередную точку маршрута и удержит в боевом построении.

ЛА будущего ощутимо не хватает лишь двух элементарных вещей: катапультируемого пилотского кресла, дабы спасти себя, любимого, и средств противоракетной обороны, чтобы вместе с собой сохранить еще и корабль. С другой стороны, без привычных chaff и flares опасность чувствуется гораздо острее, желание красиво утюжить землю возрастает во много раз. Так, поневоле, рождаются герои: когда попадают в зону коварного подавляющего поля, когда летят на честном слове и двух (из четырех) крыльях, когда реактор перегружен, а вся эскадрилья уничтожена. Добро пожаловать в ласковое будущее.

Последний взгляд

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

www.kohan.net

Жанр
RTS

Разработчик
TimeGate Studios
www.timegatestudios.com

Издатель
Strategy First
www.strategyfirst.com

Сложность	средняя
Графика	3,5
Сюжет	4
Музыка	2
Звук	2,5
Управление	4,5
Интересность	4

СУТЬ

Гении абстракционизма из TimeGate создали игру без грамма лишнего жира. Взорвать жанр у Kohan уже не выйдет, а вот взорвать все ваши планы на ближайшую неделю — вполне. Крепкая штучка, рекомендую.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME/2000/NT, Pentium II 233+, 64 Мбайта ОЗУ, 6x CD-ROM, DirectX 7.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

150 Мбайт на жестком диске. Многопользовательский режим до 7 человек по Интернету или LAN. В игру встроен редактор миссий с генератором случайных карт, так что играть в Kohan можно бесконечно.

ВСЕ СОКРАТИТЬ

Гиперболоид инженера Гарина был собран из подручных средств. В детстве я создал его аналог, воспользовавшись ручным фонарем, плотным картоном и канцелярским клеем. Когда в голове полно идей, из любого мусора можно сделать шедевр.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Беженцы из компаний с громкими именами как правило немедленно объединяются в компании с именами еще более громкими. Это всего лишь одна из форм борьбы за выживание: если твоя фамилия не начинается на “М” и не заканчивается “Йо”, то сколько бы ни было в голове идей насчет насильственного свержения существующего игрового строя, успех крайне маловероятен.

Именно по такому принципу год или два назад была создана студия TimeGate, в которой работают ретировавшиеся из Bioware, Atomic Games и EA. Безымянные пока герои приложили различные части тела к Baldur’s Gate, Ultima IX, Ultima Online, Close Combat в целом и серии Wing Commander в частности. Возможно, это знание удержит вас от скороспелых решений по поводу их первой игры — Kohan: Immortal Sovereigns. Несмотря на неказистый внешний вид и вызывающий аллергию компонент RTS в составе, первенец TimeGate смелее всех клонов WarCraft, вышедших в прошлом тысячелетии. Дайте игре шанс, и вы еще не раз помянете меня недобрым словом.

Рецензии на игры такого рода принято начинать так: “Еще одна попытка совершить революцию в пределах отдельно взятого микроорганизма не удалась”. Неторопливо, с комфортом, в славе и богатстве вымирающий жанр “плоских” RTS периодически радует нас всевозможными уродцами. То шутники из Cyberlore раздадут юнитам вольные грамоты и заставят нас платить деньги за каждого убиенного монстра, то французы выгонят на поле пять тысяч воинов одновременно...

Очередной урод, имя которого почему-то четко ассоциируется у меня с Арнольдом Шварценеггером и маркой сигарет, конечно, никаких революций уже устроить не в состоянии. Стратегия в реальном времени на бессмертную тему, плоский как стол рельеф, три килограмма рисованных картинок и самое занудное звуковое сопровождение из всех, что бывают на свете. Форма игры удивить нас не в состоянии, и разработчики об этом прекрасно знают. Все кубики, составляющие Kohan, были найдены под кроватью в коробке с пыльными игрушками. Если мы начнем считать влияния, не хватит пальцев на руках алжирского вора: Heroes of Might & Magic, Warlords,



Местные герои, как следует из названия игры, бессмертны. Впрочем, и здесь все упирается в деньги: если вы не найдете достаточно золота, чтобы выкупить бессмертную душу воителя после очередного поражения, его тело так и останется гнить в земле.

Warlords: Battlecry, Warhammer: Dark Omen и прочая, прочая, прочая. Авторы, в совершенстве владеющие материалом, создали из этих кубиков нечто абсолютно нестандартное. А именно...

ИМЕННО

Во-первых, нас постарались избавить от счастья микроменеджмента. Не надо больше строить однотипные поселки — все, что только можно, умещается внутри обнесенного забором скромных размеров здания, которое и есть наше поселение. Все остальные лесопилки, каменоломни, бараки суть не более чем очередные апгрейды, абстракция.

Соответственно ушли в прошлое и не вернулись крестьяне, выполняющие подсобную работу. Вся эта попса с рубкой леса и сбором ягод также сокращена до единой, простой и честной математической формулы: столько-то единиц леса в минуту. Столько-то единиц камня в час. Время — деньги. Ресурсов много, но все они в итоге пересчитываются на золото. На экране сверху — информационное табло, как на токийской бирже. Ползут котировки: металл +34, камень -21. Сухие цифры, ничего лишнего.

Поселений разрешается иметь сколько угодно, от чего Kohan сразу делается похожей на Civilization. Неторопливый темп игры, в которой хорошая реакция не дает ровным счетом никакого преимущества, приближает Kohan к походовым стратегиям. Никакого адреналина, никаких суетных движений мышью. Масштаб времени можно увеличить на 4000 процентов — чтобы хоть как-то стимулировать жизнь на уровне.

СРАЖЕНИЯ

Здесь тоже все по-другому. Юниты-одиночки в сказочной стране Kohan не выживают, путешествуя лишь в группах. Такие группы здесь называются "компаниями", и состав этой компании определяется раз и навсегда, при ее рождении. Чрезвычайно интересный конструктор позволяет сформировать отряд по собственному разумению: вы сами решаете, кто будет стоять на первой линии, на второй, третьей, четвертой. В разгаре игры к привычным уже копейщикам, мечникам, кавалеристам и лучникам добавляются маги самых разных мастей и совсем уж сказочные деятели числом более 40. Разумеется, сатанисты и некрофилы получат свою порцию персонажей. Конструктор абсолютно универсален и позволяет создать кого угодно — от отряда инженеров для постройки шахты до непозволительно дорогой армии закованных в латы рыцарей при поддержке элитных кудесников.

Армии конденсируются в пространстве без лишней задержки, хватило бы злата. Обращаться к ним теперь полагается исключительно через командира, личность самостоятельную, с именем, опытом, моралью и всяческими хитроумными способностями — героя, другими словами. Компании неторопливо ползают по сказочным дебрям и ищут неприятности в заброшенных храмах. Лес, золото, камень добывается автоматически. Заботится о грамотной застройке "базы" не надо.

Картина, образовавшаяся в результате подобного "сокращения", довольно безрадостна. Игроку форменным образом нечего делать. Не надо обводить никого в рамочку. Не надо спасать сборщика грибов от лап разъяренного тигра. Не надо то и дело производить новое пушечное мясо. Игрок в растерянности и не знает, чем себя занять. Через пять минут из соседнего леса выходит вражеская армия, через десять минут игра заканчивается полным поражением игрока. Описанный сценарий повторяется внушительное число раз, после чего игрок вдруг начинает осознавать, что освободившееся от шевеления мышью время следует посвятить... шевелению мозгами. После чего терпит еще одно сокрушительное поражение.



Здесь происходит великое таинство объединения разрозненных юнитов в "компанию". Разделить этих существ потом сможет только смерть или нажатие кнопки "Disband". Будьте осторожны.

РАДОСТЬ СКИРМИША

Сильный AI — одно из несомненных достоинств Kohan. Перед нами одна из немногих RTS, в которую интересно играть с "ботами". Режим "скирмиш" получился на редкость азартным, а куча настроек и редактор миссий позволяют продлить наслаждение на любой разумный срок. Движение по сюжетной линии доставляет куда меньшее удовольствие, во многом благодаря полному отсутствию в игре так называемой "атмосферы". Увлекшись абстракциями, авторы забыли о характерах и не накопили денег на озвучание персонажей. Скучно, скучно, скучно. Лишь бесконечная воля заставила меня пройти полный курс обучающих миссий, в которых авторы не только разжевали, но и, кажется, даже переварили каждый фрагмент их великолепной автоматизированной донельзя игры.

Такой вот алмаз обнаружился в ежемесячной редакционной помойке. Моя учительница по физике любила повторять: "Рано или поздно вы поймете, что все задачи на кинематику решаются одинаково. Это один и тот же вопрос, который задается вам разными способами".

Беженцы из компаний с громкими именами стали старше и сделали игру для самих себя. Они поняли, как устроена RTS, и сократили все лишнее. Остался скелет — чистая структура, идеальная по форме. Хорошее начало. Все, что осталось сделать, — вырастить на этих костях НОВОЕ мясо. И тогда беженцам не придется больше прятать свои имена за названиями известных игр.



Помимо городов и шахт игра дозволяет нам возводить аванпосты. Грамотно размещенный аванпост, доложу я вам, это половина победы.

Последний взгляд

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER

http://serioussam.godgames.com/

Жанр
Командный шутер от первого лица

Разработчик
Croteam www.croteam.com
Издатели в России
“Логрус” www.logrus.ru
“1С” wwww.1c.ru
Издатели на Западе
Gathering of Developers
www.godgames.com
Take 2 Interactive
www.take2games.com

Сложность	архивысокая
Графика	4,7
Сюжет	да, но зачем?
Музыка	4,5
Звук	5
Управление	4,9
Интересность	

4,8

СУТЬ

Лучший шутер со времен DOOM. Редкая, штучная, почти гениальная игра. Не поймите неправильно: были игры еще лучше, но они уже не были шутерами. А это — чистое МЯСО, и ничего другого. Подгузники в комплект не входят.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/NT/2000, Celeron-A 300 или AMD K6-3 400 (рек. Thunderbird 800 или Pentium III 800), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-ускоритель (OpenGL, рек. 32 Мбайта ОЗУ), 4x CD-ROM, 300 Мбайт на жестком диске.

НАШ EXE ВЫБОР

МЯСОКРОВИЩА

Есть игры, которых быть не может. Точнее, они могут быть созданы, но судьба их обязана закончиться в момент последней компиляции, ибо ни один издатель, находясь в здравом уме и твердой памяти, не способен даже вообразить коммерческий успех ТАКОГО продукта. Спасибо вам, боги, что вы иногда смеетесь над людьми…

Господин ПЭЖЭ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Сколько раз я жалел молодежь, говоря ей с высоты (или уже глубины?) прожитых лет: “Эх, как же вас, бедняг, угораздило промазать всего на несколько лет с рождением? Вы пропустили DOOM, и восполнить это невозможно…” Акселераторы развратили души, Half-Life приучила к голливудским сюжетам. И вдруг, из-под хорватских бомбежек, как бабочка из-под сачка, выпорхнул ОН. Серьезный такой. И я понял, что молодое поколение получило-таки свой шанс понять нас, стариков, и принять на грудь дозу адреналина вместо физраствора… Конечно, все будет иначе, чем у нас, но, пожалуй, немногим хуже. Да, очень немногим…

Давайте сразу договоримся. Все совпадения, названия других игр и тому подобная ерунда здесь чисто случайны. Я не могу и не хочу сравнивать Serious Sam с какой-либо другой игрой. Да, его авторы явно учились маркетингу по трудам классиков игровой индустрии, они, безусловно, долго играли сами и наблюдали за успехом чужих игр. Но все это делают многие. А вот добиться того чудесного единства, когда изученное в теории вдруг обретает собственную глубину и яркость, — это и есть настоящая проверка мастерства.

Эта игра во многом похожа на DOOM 2. И оружие в ней почти такое же (даже великолепно придуманная пушка — и та наводит на мысли о BFG). И свойство монстров появляться в нездоровых количествах явно оттуда же. И то, что принято называть искусственным интеллектом, бьет в ту же самую точку (прежде всего фактом своего отсутствия). Но, поверьте мне, те, кто еще помнит DOOM, воспринимают эти игры очень по-разному.

DOOM был прорывом из аркад к “вживанию” игрока в новый мир, а Serious Sam сделал разворот на 180 градусов и пришел в ту же точку с другой стороны. Мы так привыкли к серьезности происходящего, так хорошо освоили все кинематографические изыски, что перестали воспринимать игру как игру и оцениваем ее по тем же критериям, что и художественное кино. И как же свежо и приятно снова (а для кого-то и впервые) окунуться с головой в аркадное развлечение!..

Обстановка здесь не главное. Даже эти симпатичные статуи. А вот цифры “300/285” говорят о прилежном поиске секреток. Настоятельно рекомендую.



СЕРЬЕЗНО?

Все, кто пытался писать об этой игре, не удержались и выдали

что-нибудь на предмет "серьезности". Что уж тут поделаешь — удачное название. И, главное, очень и очень соответствует. Да, изредка встречаются моменты веселенькой разрядки ("A-a-a-a-a-a-a yourself!", бегающая таблетка), но нормальное состояние игрока — это когда большая часть ментальных ресурсов направлена на контроль сфинктера, а не пальцев. Трясущимися руками выпускаем последнюю пулю из пистолета (о, как же хорошо, что пули там не заканчиваются, как вернусь с победой — обязательно поставлю памятник изобретателю техномагического устройства, которое их там создает) в последнего монстра, вздыхаем облегченно, начинаем оглядываться в поисках хоть пробирочки здоровья, но за спиной и по бокам именно в этот момент слышится сакраментальное "Бздынь", и мы начинаем осознавать, что последняя волна монстров снова оказалась предпоследней и впереди очередная сотня.

И как же свежо и приятно снова окунуться с головой в аркадное развлечение!..

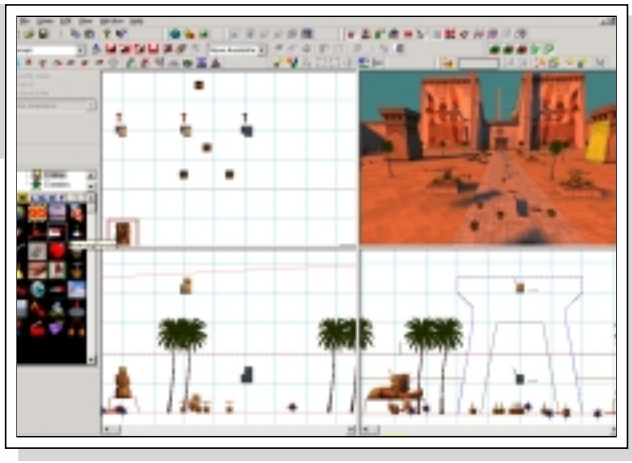
Кстати, о сотнях. На одном уровне Serious Sam вполне может оказаться (и оказывается!) больше монстров, чем в некоторых играх целиком. Скажем, сотен шесть. Или семь-восемь. И никаких угрызений совести у авторов явно не было, когда они, мерзко хихикая, прописывали нам атаку очередной волны из десятка мажоров-биомехов и по паре тех же самых десятков (монстров штуками не меряют, так и знайте) гарпий и скелетов в небольшом дворике...

Когда же к ним в количестве хотя бы пары-тройки все тех же десятков добавляется всеобщий домашний любимец (увы, одноразовый) безголовый камикадзе, жизнь стремительно приобретает новый смысл, обратно пропорциональный ее количеству, а клавиша "пробел", чаще всего назначаемая на прыжок, вдруг осознает, зачем под ней обычно стоят два контакта вместо одного...

Я неоднократно ловил себя на том, что я БОЮСЬ брать крупную броню или здоровье, хамски лежащие посреди дороги, что мне за каждой дверью чудится (не надо, не надо, я старенький, но еще не настолько!) пресловутое "а-а-а-а-а-а-а!" или далекий топот копыт... Я не раз и не два осознавал, что пытаюсь оправдать свое нежелание идти в следующий закуток поисками последней секретки (о, эти секретки... в них есть всё, но найти их — все — нормальный человек неспособен). Я давно так не боялся, как боялся, проходя Serious Sam.

Забавно, впрочем, что адреналин, который накачивается в кровь под высоким давлением, находит свой выход и полное удовлетворение. Враги фонтанируют под выстрелами, их рвет на тысячу маленьких цветных медвежат и щедро поливает красной юшкой. Английское слово "carnage" всплывает из подсознания даже самого отъявленного двоечника, изучавшего в школе монгольский, и начинает неоново моргать где-то в мозжечке, посылая красные отсветы в глаза игрока и делая их подозрительно похожими на глаза Werebull'а (помесь вервольфа, быка и, пожалуй, все-таки бультерьера — очень уж цепко у него самонаведение работает).

В таком редакторе уровней просто позорно не делать шедевры. Желающим настоятельно советую заняться, игра того более чем достойна.



СЕРЬЕЗНО...

Игра моментально учит, как нельзя жить. Да, на уровнях до Normal включительно играть очень просто. Страшно, конечно, но здоровье имеет тенденцию скорее накапливаться, чем заканчиваться, а из самых страшных битв, где главная проблема (сразу после контроля сфинктера) — трясущиеся руки, мешающие попадать, и озеро пота, где тонет мышь, выходишь уставшим, но довольным и готовым биться дальше. Этому же, кстати, неплохо помогает проду-

Что вы, что вы, это не битва, это разминка перед ней. Не обращайте внимания, лучше взгляните на environment mapping на моем пулемете...

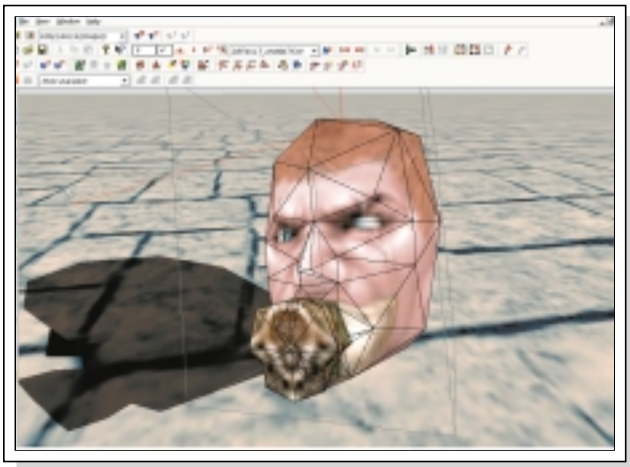




Mya-ha-ha! Просто mya-ha-ha! Ложитесь, ложитесь, гады, и красные, и синие — все ложитесь!

манная система автозаписи, позволяющая, как и положено в хорошей аркаде, убрать мозги в ящик стола до лучших времен и довериться дизайнерам игры.

Но стоит поверить, что ты уже Serious, и обнаружится, что смерть — дама довольно назойливая, автосэйвы уже не спасают, а тактика "спиной к стене и пушку помощнее", любимая чайниками со свистком, не дает ни одного шанса. И тут-то и начинается настоящая ценность игры. Пресловутая replayability. Учишься считать секунды и доли секунд, следить сразу за всем полем битвы, то и дело совершать grenade+rocket-джампы (главное лекарство на "харде" и выше; впрочем, здесь не без проблем: похоже, что авторы и тестеры не очень-то часто пользовались этими приемами, оттого, заскочив на какую-нибудь господствующую высоту, вдруг обнаруживаешь кривость близлежащих текстур и даже их, текстур, подлое отсутствие), перепрыгивать мелких врагов, чтобы большие уперлись в них, заслоняться большими, но медлительными от мелких, но гадких, подставлять толстых под ракеты и огорчаться только тем, что они не хотят драться друг с другом. В конце концов недаром же там целых 18 типов врагов (включая боссов)...



Это, конечно, не 3D Studio, но это весьма и весьма мощно и удобно. Чуток многовато тулбаров, но, безусловно, из доступных (и бесплатных!) — один из лучших 3D-моделлеров.

СЕРЬЕЗНО!

Serious Sam — в значительной степени сенсация еще и вот почему. Традиционно "нормальные" игры не продаются по такой смешной цене. Не продаются даже не столько в смысле "их не продают", а в смысле "их не рискуют покупать — боятся подвоха". В самом деле, на момент релиза цена коробки была $20, а кое-где и $14.95... Черт возьми, даже скромный аддончик Team Arena от некоей id продавался более чем за 30 полновесных "зеленых"! А тут такое... Короче говоря, и здесь хорваты с их штатовским издателем (Gathering of Developers) отличились, как смогли.

(Я правда не понимаю, чем объясняется такая цена. Игра более чем современна, в ней полно пресловутых ООП (Огромных Открытых Пространств, именно так, с прописных букв и с придыханием), отличная архитектура, приятные холмики и горушки, замечательное оружие и великолепный звук (о, этот звук! я бы дал специальный приз этой игре только за звук "пушек": в руках явно не духовушка из школьного тира, а Настоящее Оружие). Да, игра чуток коротковата (около 15 уровней, хотя и огромного размера), да, малость разочаровывает победный финиш (уж очень явно намекают на продолжение), но это все воспринимается как небольшие и нестрашные детали. Но, впрочем, продавцу всегда виднее, какую цену на свой товар назначать, — не нам указывать.)

Поговорим лучше о том, что делать после успешного прохождения на всех уровнях сложности. О-о, здесь мало кто сравнится со стариной "Сэмом"! Само собой, есть дефматч. По Интернету не слишком хорошо, явно видно, что код пока сыроват, но, играя в локальной сети, ты не можешь не радоваться роскошному оружию, ты тут же вспоминаешь вечнозеленый DOOM 2... Есть и мелкие радости, вроде большего количества очков за "вынос" лидера.

Учишься считать секунды и доли секунд, следить сразу за всем полем битвы, то и дело совершать grenade+rocket-джампы…

А вот там, где все остальные уже остановились, "Сэм" только набирает ход. Реализован впечатляющий кооперативный режим. Монстров (вы не поверите — и я тоже не могу) ЕЩЕ БОЛЬШЕ! Но и Сэмов прибавляется, так что битва приобретает подлинно апокалиптические масштабы, и сабвуфер начинает захлебываться слюной от желания выбраться из-под стола, чтобы посмотреть, что же может вызвать ТАКОЙ звук...

А для настоящих россиян и хорватов, у которых цена в 20 долларов вызывает нездоровое желание весь мир насилья разрушить до основанья, предусмотрен сверхрежим. Я ведь уже предупреждал, что перед нами аркада? Так вот: здесь есть игра вдвоем за одной машиной!!! Камон, бэйби, ду ит эгейн!!!

Между прочим, особая статья, за которую надо бы похвалить, прежде чем перейти к скучной технической стороне, это юмор. Его не так много, но нашим хорватам явно удалось найти где-то человека, реально знающего английский язык и обладающего английским же юмором, тонким и непростым. Скажем, одна из "шкур" для мультиплейера называется Serious Santa. Догадайтесь, почему? Это же очевидно: Санта-Клаус обожает раздавать подарки...

СЕРЬЕЗНО!!!

Сразу я как-то постеснялся упомянуть такую интимную деталь, но сейчас вынужден признать: в комплекте ровно одна (еще раз и снова прописью: ОДНА) карта для дефматча. Страшно? А вот мне нет, я ведь Ленина видел... В смысле, на том компакт-диске, что нам прислали (а на нем написано "Beta 3 — Review Version 1"), как и на настоящем, релизном, есть *такое*, что я долго отскребал с пола рухнувшую на него челюсть.

Все инструменты, нужные для создания на базе Serious Sam'а новой игры, в том числе мощный моделлер (!!!), не менее мощный редактор уровней, десятки полезнейших инструментов для импорта, экспорта, преобразований и обработки всевозможных форматов данных, мощнейшая документация на все это (с подробными примерами и объяснениями, а не только перечислением надписей на кнопках), могучий язык сценариев... Короче, полноценный SDK (Software Development Kit), дающий самодеятельным творцам полную свободу.

И я ни на секунду не сомневаюсь, что первые пользовательские уров-



ни будут созданы еще до того, как этот номер журнала увидит свет, а первый мод явился миру буквально

Мне за каждой дверью чудится пресловутое "а-а-а-а-а-а!" или далекий топот копыт...

в тот же день, что и сама игра. По адресу www.3dactionplanet.com/serioussam/warped/ можно скачать три новых вида геймплея: Control Zone, вознаграждающую за пребывание поблизости от флага, Objective Thief, где необходимо отловить ту самую Objective где-то на уровне и притащить ее к себе, и, наконец, Rugby (игра такая есть — регби), где нужно ухватить и держать, держать, держать...

Более того — есть у меня смутное подозрение, что следующий конкурс... Но пока помолчим, ведь еще не подведены итоги предыдущего. Впрочем... чего молчать-то? Дорогие товарищи из Croteam, "Логруса" и "1С", мы настоятельно набиваемся к вам в соорганизаторы конкурса уровней к Serious Sam. Давайте начнем тут же, в июне или июле, не возражаете?

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Некто hx с сайта **http://gameguru.box.sk** признается: "А сейчас я вынужден сказать вам правду: это чумовая игра! Если кто-то еще помнит DOOM, возьмите его и умножьте кайф на 10. Да, именно так: бесконечное, безостановочное, сладчайшее МЯСО..."

Майк Хоукс (Mike "StarHawk" Hawks) с сайта **www.intelgamer.com**, как, впрочем, и все остальные обозреватели, не может удержаться от каламбуров (и теломбелов тоже): "Serious Engine выдает весьма серьезную графику, и Serious Sam обеспечивает весьма серьезное удовольствие. OK, извините. Я обещал себе не каламбурить насчет серьезности, но, если серьезно, это отличное описание игры".

Якуб Войнарович (Jakub Wojnarowicz) с сайта **http://firingsquad.gamers.com** живописует опыт борьбы: "Мы выработали свои маленькие игры и стратегии. Скажем, можно отбегать назад, чтобы монстры послабее выстроились в линию и были сметены несущимся Werebull'ом, если заканчиваются патроны".



НАШ EXE ВЫБОР

СТРЕЛЯЛИ

Последний взгляд

THE HOUSE OF THE DEAD 2

www.sega.co.jp/sega/pc/hod2

Жанр
Тир

Разработчик
Sega PC
www.sega.co.jp/sega/pc
Издатель
Sega
www.sega.com

Сложность	легкая
Графика	4,1
Сюжет Фраза “How can anyone do this?”, повторенная тысячу раз	
Музыка	3
Звук	3,3
Управление	4,2
Интересность	**4,5**

СУТЬ
“Движение по рельсам”, перманентный отстрел неживого, КРОВИЩА и летящие во все стороны куски МЯСА. Настоящим Охотником считается лишь тот, кто прошел игру не менее 100 раз. Поверьте, это не так уж и трудно.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium 200 MMX (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимая видеокарта (рек. что-нибудь с поддержкой FSAA), 8x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
300 Мбайт на жестком диске. Многопользовательский режим: TCP/IP, один экран.

“С зомбями, — наставительно учил меня дедушка ПэЖэ, угощая чашкой вкусного чая матэ, — надобно обходиться по-строгому. Он на тебя прет, мычит, как грузовиком ушибленный, а ты ему шотганом, шотганом по морде! И руки-ноги поотрывать, чтоб человеческому языку научился. Можно, конечно, и без шотгана — так, пистолетиком шестизарядным. Но тогда, ешкин кот, совсем никакого веселья”.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Бесконечно жаль, что под рукой нет заявленного Sega USB-пистолета. Поверьте бывалому стрелку, просадившему на игровых автоматах не один десяток жетонов, — с этой штуковиной любая, даже самая испорченная игра становится милее во стократ. A The House of the Dead 2 — игра отличная. Такие, как она проходятся не за один и не за два раза: вы можете избрать один из множества путей, просто спасая (или не спасая) одного из горожан, подстрелив лежащий на земле ключ, сбив замок на воротах или разнеся в щепки одну из попавшихся на пути дверей. Зомби дохнут артистично, принося разное количество очков в зависимости от вашей меткости и числа выпущенных пуль. И, разумеется, куча-мала всевозможных секретов и бонусов (жаль, что все на японском — приходится действовать методом тыка), несколько концовок и доступных персонажей, возможность парной игры (это нечто!) и далее по списку.

Лукавил дед, прошедший суровую школу The House of the Dead (1998 г.), ох, лукавил! Настоящий Охотник на зомби всегда умеет наслаждаться процессом. Какая пушка в руках — дело семнадцатое. На звуки мертвецов — ноль эмоций. Важнее всего — боевая подруга мышь.

ВСТУПЛЕНИЕ
Настоящие Охотники развлекаются по-своему. Особый шик — разнести беднягу-упыря на мелкие кусочки: сначала аккуратно декапитируются руки, затем пробивается большая дырка в груди. Как правило, заурядный зомби после этого умирает, не успев и пикнуть. Для особо живучих — контрольный в голову или, на выбор игрока, яростное “шмяк-шмяк-шмяк” по всему телу. Путешествие по населенному нежитью городу превращается в аттракцион “Убей их много, убей их сладко”: позабыв о своей великой миссии (естественно, спасти человечество), Охотник остервенело долбит по левой кнопке мыши, грозя проделать гарантийный миллион щелчков за какую-то пару часов. Правой кнопке, отвечающей за перезарядку, очень повезло — ее нажимают



Пуля, что называется, прошла навылет. Вместе с грудной клеткой и головой.

в шесть раз реже или, если удалось раздобыть "бонус бесконечных патронов", не трогают вовсе.

Самозабвенному отстрелу всего, что движется, сильно мешают люди. Очень вежливые живые кретины, коллеги по человечеству, застрявшие в этом городе, в избытке наделены чувством страха, но начисто лишены рассудка: со скоростью черепах уползают, но никак не могут уползти от медлительных вампиров, постоянно попадая в перекрестие прицела. Хочется убить бастарда, но нельзя: каждый стоит жизни, коих не так уж и много, а некоторые, в благодарность спасителю, преподносят подарки разной степени полезности — хоть какая-то помощь от убогих. Живите.

ПОГОЛОВЬЕ ТРУПОВ

Монстры — красавцы. Таких жалко убивать, не то что разрывать на части. Кривые, изъеденные червями, с выпученными глазами — это "классические" мертвецы. Одетые в обрывки толстяки, тощие костлявые создания, типы в железных масках, спецназовцы в беретах — уже посерьезней. По улицам разгуливают "качки" с бензопилами, по стенам и потолкам ползает что-то паукочеловекообразное, кидается невесть откуда взявшимися мясницкими ножами. Ближе к концу игры попадаются решительно настроенные "иксфайловские" инопланетяне — сущие милашки по сравнению с зубастыми рыбами, зубастыми лягушками и зубастыми же червяками, портившими кровь на начальных этапах.

А за местное "начальство", черт возьми, готов расцеловать всех дизайнеров и аниматоров, независимо от численности, контингента и половой принадлежности. Боссы, однозначно, подают пример отстающим — внешний вид и судорожные телодвижения запросто тянут на эталон.

Вот безголовый гигант с окровавленным топором неимоверного размера — полон тяжеловесной грации, переваливается с ноги на ногу так, что дрожит земля. Непогрешим и неуязвим, но слишком сильно зависит от мелкого вертлявого демона с кожистыми крыльями и писклявым голоском. Такие долго не живут. Вот пятиголовая гидра, покрытая блестящей чешуей, оскаливающая одну пасть за другой, атакующая молниеносно, жестоко, но... Слишком, слишком эффектно. Не жилец.

Под занавес типичный "финальный босс от Sega" (знающие, да поймут), заставляющий вспомнить все приобретенные за время борьбы с "младшим начальством" навыки. Не слишком трудно, но крайне изящно. Для извращенцев, не удовлетворивших свою жажду крови, — Boss Mode, где все шестеро воскресают, дабы послужить живой макеварой для разбушевавшегося Охотника.

Тот самый "безбашенный" босс с летающим прихвостнем. То есть совсем наоборот.



Под занавес типичный "финальный босс от Sega", заставляющий вспомнить все приобретенные за время борьбы с "младшим начальством" навыки.

ПОЛУРАСПАД

Надо заметить, что наблюдать за метаниями Sega с переносом игр с платформы на платформу — сплошное удовольствие. В жертву непонятно каким принципам приносится то поддержка 3D-акселераторов (Last Bronx), то большая часть полигонов (House of the Dead), то что-нибудь еще. На этот раз, вы не поверите, PC-версия лишилась самого обычного текстурного размазывания (filtering). Местами, надо заметить, смотрится дико, хотя в виду преобладания качественных текстур и высокополигональных моделей можно по незнанию и не обратить на этот казус внимания.

К тому же движок довольно шустр и с легкостью поддается антиалиазингу: так, на GeForce2 GTS со включенным FSAA 4x4 игра летает — истинный крест. Соответственно, внешний вид улучшается на порядок, и в этом свете о House of the Dead 2 можно говорить как об одной из самых симпатичных и стильных игр, перенесенных на ПК с "тех краев". Первое впечатление, впрочем, немного портит включенная по умолчанию зеленая кровь, однако... (Слушайте совет: в подкаталоге tex находите файл scr_blood_green.bin, переименовываете его во что угодно, затем дублируете файл scr_blood_red.bin и заменяете red на green. Теперь почти вся кровь в игре стала красной, с чем следует себя поздравить и приняться за Охоту с удвоенной силой.)

А я, с вашего позволения, удалюсь. Да, на носу дедлайн, да, пора приниматься за нетленку г-на Смарта, но Original Mode пройден всего двадцать пять раз — совсем ничего для такой вели-ко-леп-ной игры. Тренировка "сделана" подчистую: по пять красных звездочек в каждом режиме (кстати, советую обратить самое пристальное внимание — местами едва ли не забавнее, чем сама игра), однако до сих пор "не добит" Boss Mode.

И хотя в результате всех этих многократных прохождений, спасения заложников, выбивания кучи очков, уничтожения всех ящиков и извлечения из них разнообразной мелочевки вроде "+4 к количеству патронов", играть становится неизмеримо легче (выбираем бесконечные Continue плюс удвоение очков, или, скажем, бесконечные патроны плюс шотган, уносящий любого монстра с одного выстрела, и развлекаемся по полной), интерес не угасает, а, наоборот, продолжает расти. Почему? Не мучайте Охотника подобными расспросами.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"К счастью, в House of the Dead 2, как и в реальном мире, можно перестрелять всех, кто имел неосторожность попасть в поле вашего зрения", — по-детски радуется Грег Орландо (Greg Orlando) с сайта **Daily Radar (www.dailyradar.com; рейтинг игры: Hit)**.

"В House of the Dead 2 гораздо больше стрельбы, чем в любой другой игре с пистолетом; здесь более скоростной геймплей и намного более грамотное расположение врагов на уровне", — совершенно справедливо замечает Ануп Гантаят (Anoop Gantayat), пишущий для **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 8,7/10)**.

Последний взгляд

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

www.rage.co.uk/hostile/hostile.html

Жанр
Action/strategy

Разработчик
Rage Software
www.rage.co.uk

Издатель
Rage Games
www.rage.co.uk

Сложность	средняя
Графика	4,8
Сюжет	4,7
Музыка	4
Звук	4,9
Управление	4,5
Интересность	
4,7	

СУТЬ
Игра от Rage, как ни дико это звучит, со значительным тактическим уклоном.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 350 (рек. Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-акселератор AGP с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. 16+ Мбайт), 16x CD-ROM, DirectX 8.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
600 Мбайт на жестком диске.



СПАСИТЕ НАШИ ДУШИ!

Морской кортик с парой изумрудов на лезвии протыкает задорно оскалившийся череп, оплетенный голубой лентой, — это герб крейсера "Антей", плавучего феодального государства, это герб Hostile Waters: Antaeus Rising. По всей площади океана концентрическими кругами расходятся крохотные острова. Как утверждают в эфире операторы Чёрч, Уокер и Кунц, человечеству не очень-то везет.

Фраг СИБИРСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Третий бросок пылающих кубиков игральных костей — и снова удача Rage Software. Это становится однообразным. Начав с цветомузыкального Incoming, они перешли к лучшей на этом свете аркаде Expendable, а от нее шагнули к "стратегической" Hostile Waters — сохранив при этом всю свою непорочную цветомузыкальность. Здесь есть ресурсы и битвы за них под грозовыми, догрозовыми или послегрозовыми небесами, мини-конструктор вертолетов и амфибий, затяжные бои с восстановлением разрушенных зданий, длиннющая кампания, насквозь продуваемая сюжетом. Но ритуальные обязанности главнокомандующего можно сложить с себя в любой момент. И тогда…

Настанет день, и Rage Software в полном составе соберется на покой. Они оглянутся на оставшийся позади океан сотворенного огня, от пылающих берегов с малиновым прибоем до пламенной дорожки через горящую поверхность и неистово полыхающий горизонт, и увидят прозрачный розовеющий дым над островками Incoming, Expendable и Hostile Waters (HW). Любую из игр Rage можно назвать интеллектуально необитаемой, но до скончания времен ни одна из них не расстанется с красотой. И это не слащавые увеселения вроде теней или архитектуры — тени HW не выставляют себя напоказ, а постройки и модели фантастически примитивны. Нет, это суровое, однозначное, бессмертное искусство — вызывание огня, вызывание огня на бис и вновь вызывание огня.



Включайте "Полет валькирий", вертолеты атакуют на рассвете! Умелая эксплуатация дыма, пара, тумана и лазерных лучей делает эпизод неограниченно годным к просмотру на широком экране.

ГОРЕНИЕ
На территориях HW горит, взрывается, разлетается метеоритами сам воздух. Вечную схватку над полем нефтяных вышек (кажется, она не прекращалась со времен возникновения жанра RTS), атаку на грузовые корабли или оборону крейсера (зенитные пушки так и не смолкли для Rage) мешают комфортно наблюдать слезы восхищения. Дым за ракетами при атаке вертолетов H-9 Hornet, а то и амфибий Salamander, осна-

щенных установками B-1 Longbow, следует консервировать и продавать в стеклянных баночках.

Все остальное — лишь оправа для спецэффектов. С эпохи Incoming ночь научилась сменять день, а из средних слоев атмосферы нашли выход соответствующие осадки, но на этом прогресс и успокоился. Выразительно зеленые архипелаги, омываемые слегка серебрящейся жидкостью, служат лишь приятным фоном, — война проходит в огне.

Впрочем, есть и чайки над утесами, и даже крохотные пехотинцы, марширующие в строю. Их, конечно же, так приятно размазывать по холмам и бетону. Цельности картины для проведена серьезная, ювелирная работа над физикой: нырки вертолетов обрывают сердце, а явно подразумевающее какой-то будущий симулятор движение пустынного багги околдовывает. Вместе с осколками пылью над горящей землей гармонично скользит очередное судно на воздушной подушке, поддерживаемое алгеброй.

Поначалу сам крейсер "Антей" слишком уж невелик, даже со всеми палубными местами, перерабатывающим устройством, зенитным обрамлением, бортовой батареей и командным мостиком с первоклассным обзором. Но после нескольких стоянок в доках "Антей" (как он смотрится на ремонте, в окружении работающих манипуляторов!) уже напоминает дорогую декорацию к фильму про водный мир. Ну, из тех, что возводят за несколько миллионов долларов, чтобы потом разрушить перед камерой и провалиться в прокате.



Пальмы чужих берегов. Зеленые холмы…

Потерянное звено, HW возвращает нас в золотой век action/strategy (обозначение "трехмерная RTS" тогда еще не родилось — родилось оно позже, и в страшных муках, а все родители перемерли от родильной горячки), в славные, старые добрые деньки Uprising, Battlezone, а то и Uprising 2. Бесхитростность Rage Software служит машиной времени. Да, в HW имеется карта со множеством загадочных огоньков, разноцветных точек и исполненных скрытого смысла символов, разобраться в которой сумеет только профессиональный криптолог. Конечно, там есть передвижная фабрика Minitech для конвейерного выпуска вертолетов, амфибий и зенитных пушек. Без сомнения, управление той или иной боевой единицей у нас то и дело перехватывают шустрые соратники, ведомые загадочным искусственным интеллектом, приветствующим дружеские советы, приказы и разговоры за жизнь.

Выразительно зеленые архипелаги, омываемые слегка серебрящейся жидкостью, служат лишь приятным фоном, — война проходит в огне.

Что не мешает нам, увешав четырехколесный самокат nc-1 Puma броней да установками Scalpel, с корнем выдрав из него платы памяти и дистанционного управления, отправиться в глубокий рейд по военным базам противника, уничтожить его фабрики, средства коммуникаций и вспомогательные сооружения, выполнить невыполнимое задание и вернуться на крейсер, оставив раскладных сборщиков металлического лома T1r Scarab ползать по идиллически дымящемуся полю боя.

БИТВА С МЕЛЬНИЦАМИ

Создатели прекрасных в своей бессмысленности боевиков хорошо понимают, как отчаянно скучен и параноидален процесс развития, рутина возведения сборщиков, вертолетов H-8a Pegasus, что доставят их на умеренно твердую землю, если нет еще на крейсере особых транс-



Не смотрите слишком долго на эту картинку — безвозвратно испортите зрение! В лучшем случае, заработаете эпилепсию.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Задания увязаны вместе при помощи великолепных роликов на движке, рисующих нам активность в Тихоокеанской зоне боевых действий и раскрывающих прошлое жильцов душеуловителей. Отменная актерская работа Глайнис Барбер и Тома Брэндона, не говоря уж о бесподобном Томе Бейкере из Dr. Who, удачно оттеняет усилия маэстро Эллиса. Непривычно видеть игру, где сюжет и проработка характеров находятся на одном уровне с фантастической графикой!" — не спеша смакует предмет Норман Бейтс, ценитель с сайта **GameSpot (www.zdnet.com/gamespot)**.

"Будет очень стыдно, если HW постигнет та же судьба, что и Battlezone: критики поднимут ее на щит, а покупатели пройдут мимо. А ведь похоже на то! Может быть, гибрид экшена и стратегии не самая удачная идея? Может, он в принципе не может привлечь внимания как любителей экшена, так и поклонников стратегии?" — зрит в корень Майк Смит с сайта **Games Domain (www.gamesdomain.co.uk)**.



В священной ярости атакует парящий Salamander под управлением отставного хакера Кроукера! Боже ты мой, что за удар!.. Крышка цистерны улетает — ориентировочно — в сторону первой "Альфа Центавра".

портов Magpie, выжидания мерно тикающих ресурсов, оснащения и постройки боевых единиц перед завязкой каждой новой миссии.

Поэтому в четверти заданий бой начинается мгновенно, а в другой четверти хорошо отлаженная военная машина оказывается бесполезной. Ни Рэнсом, ни Пэттон не сделают снайперский выстрел с доставленной турели Q-1 Sentinel по пилоту грузового геликоптера, при легком призраке опасности взлетающего с Магелланом и Висконти на борту. И даже не потому, что не додумаются, а потому, что турель в это время скользит под горку.

При всем уважении к "Славе Королёвой", лучшему пилоту амфибий на планете, разведку на прикрытой щитом невидимости nc-1 рекомендуется проводить самостоятельно, не перепоручая вторым и третьим лицам состава.

К каждому заданию — строго индивидуальный подход, и это хорошо, потому что собственно тактические сражения в HW сводятся к единственной формуле: амфибиями терроризируются зенитные пушки, вертолетами громятся пушки наземные. При использовании восстановительной T1r вся система вражеской обороны выводится из строя одним вертолетом и одной амфибией.

А вот каких высот достигает Rage на родном поле: за двадцать минут нам предлагается уничтожить три станции управления ракетами. Одну спешно и собственноручно выносим огнем корабельной артиллерии. На вторую все-таки насылаем вертолеты, и с фирменными матюгами Пэттон и Рэнсом, Мэдсен и Кроукер сравнивают ее с остро-

Яркие личности Кензи, Борден, Рэнсом, Королёва, Мэдсен, Пэттон и Кроукер, оснащенные биографиями и характерами, давно мертвы.

вной поверхностью. Но третья... Волны бронированных вертолетов и амфибий не причиняют ей видимого вреда — уничтожены ветряные мельницы и нефтяные вышки, а дополнительный источник энергии в одном из трех каменных куполов неуязвим. И тут в дело снова вступает одинокий пилот прямиком из Incoming — он перетаскивает на тросе грузовики со взрывчаткой в бетонное кольцо и подрывает их снайперским выстрелом.

Такая вот стратегия.

ЧУЖИЕ БЕРЕГА

Бледные звезды над облаками, восходит и, как правило, заходит солнце, а "Антей" в своих скитаниях от одного острова к другому занимается обычной работой: похищением самолетов, вертолетов и судов непонятной принадлежности, спасением ученых, разрушением новых баз, разграблением старых и атакой конвоев. Стратегический гений, как указано выше, не требуется — проворство в обращении с прибором ночного видения и лазерным целеуказателем успешно его компенсирует. Острова трагически разнятся по форме, смутно напоминая образы, виденные ранее, в разнообразии их скоплений есть что-то от созвездий, пятен на солнце, облаков.

Каждая миссия открывается панорамой с мостика, — в разные дни, в разную погоду мы видим другие берега.

СПАСЕННЫЕ ДУШИ

Предусмотрительно нанятый за большие деньги Уоррен Эллис (Warren Ellis), профессиональный автор комиксов, не только населил мир HW подводными чудовищами, безумными диктаторами и летательными аппаратами, трансформирующимися в щупальца, но и разработал по-настоящему трогательную научно-фантастическую концепцию, поднявшись даже над своими классическими сериями Stormwatch, Planetary и Transmetropolitan (печатаются они издательством DC Comics и мрачны настолько, что черная краска подвозится цистернами).

Яркие личности Кензи, Борден, Рэнсом, Королёва, Мэдсен, Пэттон и Кроукер, оснащенные биографиями и характерами, давно мертвы. Мы слышим их голоса, их души переговариваются в эфире, но за нас воюют мертвецы. Душеуловители, микросхемы с матрицами погибших пилотов, инженеров, электронщиков, подрывников и снайперов, устанавливаются в боевые единицы. Может, обитатели душеуловителей и не понимают толком, что с ними произошло, но дерутся они от этого не хуже, раз за разом возвращаясь в ловушку, чтобы снова сражаться — и снова погибнуть. Голоса с записей старых военных переговоров.

Пригласив довольно известных актеров, переполнив радиочастоты ликованием, гневом, страхом, ненавистью, берсеркерской яростью, в Rage добились мучительной реальности персонажей. Они там, внутри своих чипов, мы помним их всех по именам, мы начинаем говорить с ними и в конце остаемся с одним только ужасом, ужасом небытия.

...и с чувством выполненного долга они удаляются в сторону заходящего солнца. Да, это новая "Касабланка".



ХИТРОСТЬ С ОТСЕЧЕНИЕМ

Дорогая киностудия! Пишет вам ваш любимый актер, звезда первой величины в жанре экшен, экс-мистер Олимпия, экс-конный варвар, экс-терминатор (можно без дефиса) Арнольд Брауншвайнер. Я внимательно изучил предложенный вами сценарий нового фильма с моим участием и хотел бы высказать несколько пожеланий и комментариев по поводу этого литературного труда в частности и всей будущей художественной киноленты в целом.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Любое совпадение упоминаемых в рецензии имен и фамилий с именами реально существующих людей является абсолютной случайностью. За существование названных книг и кинофильмов мы также не ручаемся. Если во время чтения рецензии у вас возникло чувство физического неудобства или появились признаки эпилептического припадка, это ваши проблемы. Мы здесь абсолютно ни при чем.

Скажу сразу: название "Grouch" мне нравится. Но, учитывая специфику сюжета, его можно было бы чуть-чуть изменить. Как вам "Беги, Grouch, беги"? Молодежи не помешает узнать, что кроме пресловутого Тыквера с его Лолой, существуют такие замечательные авторы, как мистер Дж.Апдайк. Легкий налет интеллигентности, понимаете? Только не надо громких слов благодарности, я всего лишь помогаю своим добрым друзьям.

СЮЖЕТ
Я ничего не имею против спасения принцесс. Детишки это любят — особенно когда такая вот обаятельная с любого угла зрения блондинка бегает по экрану в крошечных лоскутках одежды, сделанной, очевидно, из шкурок полевых мышек и молодых кротиков. Но вы пишете, что грязные чудовища, орки, похитили девушку для (бррр!) "облагораживания собственного генофонда"! Не знаю, кем учрежден этот фонд, но их намерения кажутся мне кощунственными. Вот если бы они похитили невинную девицу, чтобы принести ее в жертву кровавому древнему божеству, и пытали, медленно терзая ее плоть диковинными крис-ножами, постепенно подрезая ногти на руках и ногах, затем принимаясь за брови, ресницы (по од-



Берлога белого рыцаря. Для безопасности посетителей у этого зверя были удалены клыки и правая рука с мечом.

Последний взгляд

GROUCH
www.revistronic.com/grouch.htm
www.russobit-m.ru/rus/games/grouch/index.html

Жанр
Аркада

Разработчик
Revistronic
www.revistronic.com
Издатель в России
"Руссобит-М"
www.russobit-m.ru
Издатель в Европе
Dinamic Multimedia
www.dinamic.com

Сложность	средняя
Графика	3,9
Сюжет	3,1
Музыка	3
Звук	3
Управление	3,3
Интересность	**4**

СУТЬ
Легкая, динамичная трехмерная аркада в отличном исполнении испанских братьев по оружию.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium 200 MMX (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64+ Мбайта), 3D-ускоритель (8 Мбайт ОЗУ), 8x CD-ROM, DirectX 7.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
250 Мбайт на жестком диске.



Недовольные акционеры общества "Рука и копыто" требуют дивидендов.

ной), сбривая волоски с... Впрочем, я несколько увлекся — сказывается богатый опыт участия в фэнтези-драмах.

Далее. Вы предлагаете мне совершить слишком уж далекое путешествие. Хорошенько подумайте: поход через разрушенный монстрами город, взятие горного утеса, преодоление магических пещер и путешествие через зловещий волшебный лес — этого хватило бы на пару полноценных продолжений саги "Властелин колец", моего самого любимого литературного произведения после "Гарри Поттера" и русской "Незнайки" (кажется, это девочка). Быть может, будет лучше, если я приду в городской притон, напьюсь там доброго эля, устрою погром и познакомлюсь с парой очаровательных девиц, одна из которых окажется любовницей главного орка, а? После бурной ночи она проведет меня прямо в его покои, где я продемонстрирую свое знание приемов восточных единоборств и великолепное, обмазанное блестящим жиром мускулистое тело?.. Нет? Но я ведь только предлагаю.

ТРЮКИ И СПЕЦЭФФЕКТЫ

По сюжету мне приходится слишком много прыгать. Посмотрите на мой послужной список — я далеко не юноша, между прочим! И эти бесконечные прыжки больше подойдут Тарзану, нежели моему герою. Вы только вдумайтесь, что вы от меня требуете! Тройной прыжок с одного левитирующего островка на другой (на каждом — зрелищная схватка с отрицательным персонажем), затем точный прыжок на быстро скользящий по поверхности воды плотик (обстреливаемый группой маленьких существ, похожих на кенгуру!). Боже. Сразу после этого мне предстоит одним махом преодолеть бездонные пропасти, в то время как над моей головой будут проноситься огненные кометы, из стен вылезать смертельно опасные шипы, а каждый второй кусок скалы будет обламываться и с грохотом падать вниз. Я похож на Копперфильда, да? Вы видите у меня за спиной большие белые крылья или реактивный ранец? Да вы попробуйте сами хотя бы перепрыгнуть с одного стула на другой, — поймете, каково приходится звездам жанра экшен.

Судя по тому же сценарию, мне придется много и каждый раз трагически умирать. Не поймите меня превратно, мне не привыкать — я играл Гамлета, Ромео и Джульетту (моно-спектакль), даже белого кролика для компьютерного мегахита DOOM. Но перед смертью всегда жестоко мстил за предстоящий драматический финал. Враги сотнями падали на землю, образуя своеобразные поленницы, земля умывалась их красным кетчупом, а на вопрос: "Что ты нам оставил, Мэйтрикс?", я гордо, немного презрительно отвечал: "Трупы".

Что же творится здесь? Как понимать ваше намерение пропустить огромный стальной шип сквозь мой череп? Причем в самом начале ленты? Что? В следующие три раза меня будет убивать на этих же шипах, протыкая, уродуя и коверкая мое тело на разные лады? Это чтобы я научился правильно прыгать? Неприемлемо, господа. А эта странная штука с водой. Я великолепно плаваю, но вы бесцеремонно топите меня каждый раз, когда моя пятка коснется поверхности водоема! А хищные циркулярные пилы, которыми до отказа набиты все эпизоды?! В "Индиане Джонс" их было только три, здесь же — добрых три сотни. Только представьте себе, сколько дублеров будет израсходовано в процессе съемок, ведь меня многократно распиливают вдоль и поперек. И все для того, чтобы я заново выполнял прыжки, преодолевал шипы и боролся с пилами. Иезуитство. Я уже не напоминаю вам об абсурдных, почти заводских сборочно-разборочных линиях, где на каждом шагу что-то смертельно тяжелое стучит по стене и потолку, готовое размазать меня в лепешку, на голову сваливаются бревна, огромные валуны и прочие подарки судьбы. Мы снимаем экшен-муви или олимпийские соревнования по деструктивной гимнастике? Если вы не удалите эти безумные аттракционы из повестки дня, я буду настоятельно советовать всем своим друзьям-каскадерам не принимать участия в фильме. С меня хватит несчастных случаев: на съемках моего последнего фильма трюкачи забыли подпилить зубы нильскому крокодилу, и он сожрал половину массовки.

Быть может, будет лучше, если я приду в городской притон, напьюсь там доброго эля, устрою погром и познакомлюсь с парой очаровательных девиц?

ПОЛИТКОРРЕКТНОСТЬ

Нам дадут рейтинг "PG" и мы потеряем большую часть потенциальных зрителей. Почему? Посмотрите, что вы делаете с животными.

Сначала вручаете эти глупые луки крошкам-кенгуру. И заставляете меня отрубать им лапки и хвостики огромным уродливым топором, в то время как оператор смакует вид еще дергающихся конечностей! Что скажут австралийцы? Но это сущие пустяки по сравнению с истерикой, которая охватит ряды зеленых. Ведь вы натравливаете на моего героя живых бобров, вооружив их суковатыми дубинами! Чудовищно неосмотрительное решение, команда Кусто будет в ярости. А истребление редкого вида прямоходящих на задних конечностях бурых медведей? А вырубка оживших вековых дубов? Охота на снежного человека и истребление маленького беззащитного дракончика! Господа, общество нас не поймет.

Особенно после батальных сцен, где мой герой убивает врагов с особой жестокостью и цинизмом. Расправляется с ними не сразу: отрубая конечности одну за другой, а затем выделывая твистовые па на еще теплом трупе! Более того, вы планируете тщательно подсчитывать количество затоптанных, декапитированных и растерзанных антагонистов, дабы демонстрировать статистику после каждой боевой сцены! Боюсь, это самый фашистский, бесчеловечный сценарий, который я когда-либо читал.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

А вообще, ваш стиль мне очень нравится. И фильм тоже — особенно его финансовая сторона. Даю свое согласие сняться в роли Брюзги, если вы удвоите мой гонорар. Искренне ваш, Арнольд Брауншвайнер.

СТРАШНОЕ КИНО

Маша АРИМАНОВА

Наблюдение из жизни: всякий человек, вылезший из-под катка Evil Dead: Hail to the King, выглядит так, будто он побывал на фронте или, на худой конец, продирался через лес с ожившими мертвецами. Между тем на вопрос: "Вы были на фронте?" почти всегда следует только один ответ: "Я продирался через лес с ожившими мертвецами".

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

У Evil Dead: Hail to the King, все-таки выдавленной из себя Heavy Iron Studios под мягким нажимом THQ, оказались неплохие гены для второсортной игры. Тройка Сэма Рейми, запряженная трудягой Брюсом Кэмпбеллом и "Некрономиконом", также не могла особо похвастаться многими нулями в статьях расходов, высокой художественностью исполнения и общечеловеческим смыслом. Так что всеми желающими с легкостью проводятся параллели между проектами...

Квестовые потуги Wild Wild West когда-то удостоились от нас особого титула — титула хорошей игры класса "Б", игры второго эшелона, третьей свежести, четвертого сорта. Какие бы достоинства ни таились в глубине любой низкобюджетной поделки — из тех, что никогда не вышли бы на киноэкране, если бы игры на киноэкране демонстрировались, а прозябали бы вечность на полке в пункте проката видеокассет, где их брали бы на дом по ошибке и возвращали в слезах ужаса и отчаяния, — внешне она все равно не подарок.

Нечего радоваться даже приличной игре пятого разряда. Плохой же игре шестого не следовало бы не только появляться на свет, но и оформляться в воспаленном сознании измученного бессонницей разработчика, не стоило выходить фильму, по лицензии которого она произведена, а создателю этого фильма я рекомендовала бы не рождаться.

Эпохальное противостояние добра и зла несколько осквернено черезмерной обглоданностью скелета. И скелет еще хорошо выглядит по сравнению с мертвецами во плоти!



ПРИ ПОМОЩИ БЕНЗОПИЛЫ

Внутри Evil Dead заключены дешевые декорации, сюжет про "Некрономикон", кровь и один актер (и тот Брюс Кэмпбелл). Нет, не спорю, ничто не мешало построить Evil Dead в отсутствие Брюса Кэмпбелла. Думаю, что удалось бы сотворить Evil Dead и без сюжета про "Некрономикон". Наконец, верю, что была возможность соорудить Evil Dead вообще без декораций (поместив все действие внутри одной хижины, как поступил в свое время Сэм Рейми). Однако без одной вещи существование Evil Dead не мыслится никак, и эта вещь называется кровь. На ней, как известно, все замешано.

И крови в игре предостаточно. Она стекает с бензопилы Эша. Она капает с его топора, собирается в лужицы, летит веселыми брызгами, заливает пол, ук-

Последний взгляд

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

www.evildeadgame.com

Жанр
Survival horror

Разработчик
Heavy Iron Studios
Издатель в России
THQ
www.thq.com

Сложность	низкая
Графика	3
Сюжет	3
Музыка	4,5
Звук	3
Управление	1,2
Интересность	**2,5**

СУТЬ
Эту игру следовало бы выпустить на видеокассетах. Это не комплимент.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 300+, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 96+ Мбайт), Direct3D-ускоритель с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. 12 Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 7.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
600 Мбайт на жестком диске.



Ой, я вам говорила, что с бензопилы Эша стекает кровь? Не говорила? Так вот, с бензопилы Эша стекает кровь.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Персонажи в игре, за исключением Эша, анимированы отвратительно: если бы живые мертвецы действительно существовали, то, я думаю, они были бы смертельно оскорблены тем, как скверно они анимированы в этой игре", — доходит до понимания души живой мертвечины Энтони Чоу (Anthony Chau) с сайта **PC IGN (pc.ign.com)**.

"Evil Dead: Hail to the King — очередная жертва конверсии кинофильма в игру. Ее следует аккуратно положить в гроб, заколотить гвоздями и отправить на тихое кладбище", — богохульствует жестокосердный Трей Уокер (Trey Walker) с сайта **PC GameSpot (http://pc.gamespot.com)**.

рашает затейливыми орнаментами стены, потолок и мебель, образует моря, океаны, проливы и реки. По цветовой гамме она близится скорее к томатному соку, нежели к кукурузному сиропу, — это низкобюджетная, не первой свежести кровь. Но ее по крайней мере не жалеют.

Поэтому есть хорошо знакомое поклонникам Рейми ощущение сумрачной, какой-то безысходной веселости во всех этих блужданиях Эша по лабиринту из кустарника, перебежках между хижиной, домом отшельника и кладбищем, в истреблении сотен оживших мертвецов и тысяч скелетов, непрерывно и повсеместно возрождающихся. Заведенная на правой руке бензопила радостно фырчит и испускает клубы бензинового дыма, пока бензин не кончится. Жужжащий агрегат гарантирует массу приятных ощущений — из посаженного на вращающиеся зубцы субъекта так и брызжит во все стороны, а Эш тем временем свободной рукой отрубает неугомонному мертвецу голову или отстреливает ее из дробовика либо пистолета сорок пятого калибра. Когда бензин все же кончится (а он кончится, если только вы не научитесь добывать его из мухоморов и самогона) — бензопила успешно используется в качестве рыцарского меча. Я говорила уже, что с нее стекает кровь?

На ночных полях Evil Dead разбросаны впечатляющие подробности: раскачивающиеся ветви и их подвижные тени, колышущиеся занавески. Заметить их нелегко в связи с размытостью картинки (низкое разрешение связано с осложненным консольным детством — как и сундуки с инвентарем и сэйвами). Если бы игры снимали на любительские камеры, они выглядели бы точно так же.

Модели — от распоследнего пугала до передового босса — условны. Ну, кроме разве что самого Эша: совести ли хватило или Кэмпбелл за спиной стоял, нам неведомо, но парень оснащен даже порезами на физиономии. Хотя кто в состоянии представить себе Эша без порезов...

Убогие, но многочисленные фиолетовые огни озаряют сцену сверх всякой меры. Со спецэффектами в Evil Dead та же проблема, что и с ожившими мертвецами, — их слишком много и они повторяются непрерывно. Все веселье кончается вместе с бензином, и восстановить его можно лишь грибочками и самогоном.

БЕЗ ПОМОЩИ БЕНЗОПИЛЫ

Еще одно наблюдение из жизни: в глазах людей, вдруг узнавших, что в Evil Dead есть квестовые элементы, читается подлинный ужас. Кажется, с куда большим удовольствием они еще раз продрались бы через лес с ожившими мертвецами...

Чтобы попасть в дом отшельника, Эш запускает генератор при помощи провода, найденного в газонокосилке в кустарниковом лабиринте. Фонари в старом руднике заработают от аккумулятора из машины, которую откроют ключи священника. Священник найдется в тылах зловещего босса в тупике лабиринта — и понадобится кое-что фирменное от босса в доме отшельника, чтобы пройти этот тупик. Квестовые опыты Heavy Iron Studios рутинны настолько, что даже не смешат. Они скучны, как странички из "Некрономикона".

Единственная звездочка — номер с боссом в броне, которую может разрушить "лишь жар и вода". Бейте его, стреляйте, пилите бензопилой, любители Сэма Рэйми, вы поседеете, зубы у вас выпадут, вы проклянете бесцельно потраченную жизнь.

А потом все же перетащите те две большие жестянки на башню, подключите провод и опустите его в воду. Будет вам и вода, и жар, и если бы квесты занимали ваше внимание чуточку больше, вам не пришлось бы оставлять здесь лучшие годы своей жизни.

Путь через Evil Dead занял всего чуть больше четырех часов — куда больше времени ушло на просмотр трилогии Рейми в образовательных целях. Обнаружились забавные соответствия: к примеру, Энни из второй киночасти Evil Dead возвращается. Как неожиданно и в каком виде! Безголовое тело, выпрыгивающее из могилы, твердо намерено заключить Эша в объятия.

Наконец, здесь в полном объеме содержатся образчики словесного творчества Брюса Кэмпбелла. Приводить их мы не будем из-за заочного уважения к уровню культурного развития наших читателей.

У Рейми перед Heavy Iron Studios (самое время устроить на эту тему пластилиновый бой с отрыванием конечностей) все-таки есть большие преимущества: в его фильмах нет квестового элемента — это раз. И там гораздо, гораздо меньше мертвецов, и они не возрождаются. Это два.

Зато в Evil Dead: Hail to the King мне удалось перерезать целый лагерь мертвых бойскаутов.



Хотите небольшую викторину имени Сэма Рейми? Кого именно закопал Эш в этой могиле? И каким образом?



ТОЛЬКО ДЛЯ БЕЛЫХ

Как и планировалось, все онлайновые игры отныне будут иметь онлайновую же проверку ключей. В Tribes 2, как и в Quake 3, пираты не живут — их в Сеть никто не пустит.

Господин ПЭЖЭ, Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Мы попробовали играть в ЭТО как в обычную игру. Попробовали дефматч с ботами — долго плевались. Попробовали онлайн — удивились и обиделись на разработчиков ЭТОГО. И тогда было решено по-шпионски перехватить немного конфиденциальных документов и личных дневников. Прочитав их и пожив так же, как жили авторы этих откровений, мы многое поняли, чего и вам желаем. ЭТО не игра. ЭТО — стиль жизни.

А в оффлайне в эту игру играть просто незачем. Скучно, друзья, и бессмысленно — боты слишком тупы. Пираты всего мира строем отправляются в магазин за легальными копиями.

ЛИЧНОЕ ДЕЛО БАДДИ ТАНКА

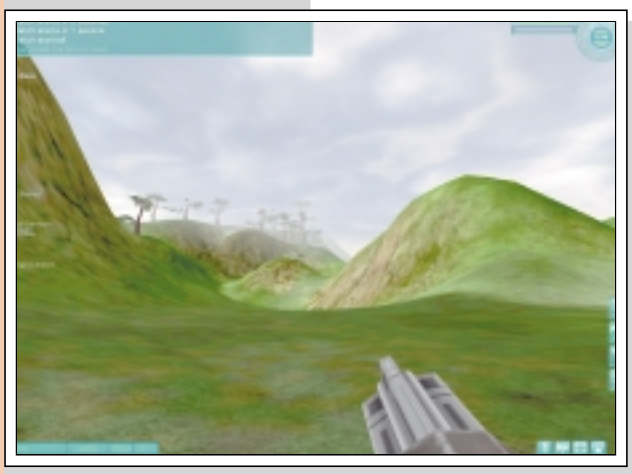
Место рождения: Колхаун, Земля. Возраст: 34 года (из них 16 лет — в строю. Восемь боевых кампаний, орден Святого Франциска, двенадцать медалей: шесть "За храбрость", четыре "За волю к победе", две юбилейные). Рост: 1,96 м. Вес: 112 кг. По всем спортивным дисциплинам, кроме бега, занимал в Академии первые места. Поддерживает форму, хотя в последнее время несколько набрал вес.

Отдает предпочтение тяжелой броне ("я великоват, чтобы убегать от пуль") и тяжелому вооружению. Из-за этого испытывает проблемы с использованием реактивного ранца, зато незаменим при установке восстановительных станций и портативных турелей.

ДНЕВНИК БАДДИ ТАНКА, ЗАПИСЬ ОТ 10 АПРЕЛЯ 3937 ГОДА

Чем дольше мы сидим в этой дыре, отстреливаясь от все новых и новых вражеских бригад, тем сильнее мне хочется на все плюнуть и сдохнуть раз и навсегда. Если бы не ребята — Неуловимый Джон, Тим-костолом, Булочница Ма (ну, формально она не "ребята", а "девчата", но это уже детали)... Дыра — она и в Африке дыра, сколько бы полигонов в нее ни вбухали. Вы когда-нибудь носили один и тот же скафандр годами, причем не снимая? Да, там полно фильтров глубокой очистки и автоматических систем рециркуляции воздуха, воды и твердых отходов. Но вся эта высоколобая машинерия, похоже, занята только одним: добавляет одежке

Некоторые миры Tribes 2 полны какой-то первобытной красоты.



Последний взгляд

TRIBES 2

www.tribes2.com

Жанр
Командный шутер от первого лица

Разработчик
Dynamix
www.dynamix.com

Издатель
Sierra
www.sierrastudios.com

Сложность	высокая
Графика	4,1
Сюжет	4,2
Музыка	4
Звук	4,1
Управление	4,8
Интересность	
Одиночная игра	**3,1**
Мультиплейер	**4,6**

СУТЬ

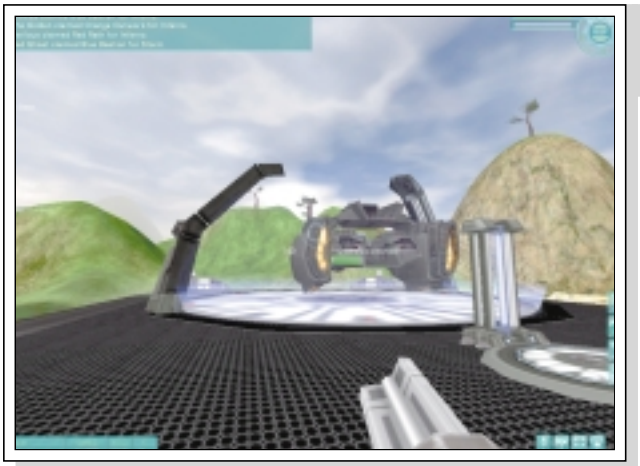
Один из немногих шутеров, не имеющий адекватной оффлайновой части — и ничего от этого не теряющий. Соотечественникам "правильный" Интернет, увы, не по карману, а жаль...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME/2000/NT (SP 4.0), Pentium II 300 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D- или OpenGL-совместимый ускоритель с 12 Мбайтами ОЗУ (рек. 32 Мбайта), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Мультиплейер: до 64 игроков по локальной сети или Интернету. 530 Мбайт на жестком диске (рек. 300 Мбайт для swap-файла).



Только что был "куплен" великий и ужасный бомбер "Меч Грома". Трепещите, биодермы!

весу. Через месяц-другой, конечно, привыкаешь, но глаза все равно режет.

Пожалуй, диктую я это все, чтобы не потерять рассудок. Вчера опять убили Стива Макмагона, и он успел напоследок радировать, что отказывается от очередного оживления и хочет "сдохнуть на <censored> и не видеть эту <censored> планету сквозь этот вонючий шлем". Я его, конечно, понимаю, сам не раз думал на эту тему, но так и не решился: ребятам без меня будет трудно. Впрочем, об этом я уже, кажется, говорил... Надо будет показаться полковому психиатру — видимо, и правда что-то в черепушке пошаливает.

А впереди еще немало миль и еще больше трупов. Карибдис не первая и не последняя вонючая дыра, куда засунули восьмой батальон, чтобы заткнуть очередной прорыв биодермов. Полковник Аканруф говорит, что линия фронта за последние шесть лет растянулась уже на четырнадцать планет, и Карибдис с его мерзкими насекомыми — это рай по сравнению с некоторыми из них, покрытыми льдом или залитыми лавой. А потом обычно обещает, что мы их вскоре увидим. Интересно, кого пришлют вместо Стива?..

ЛИЧНОЕ ДЕЛО КЕВИНА ОЧКАРИКА

Место рождения: Леон, Земля. Возраст: 27 лет. Четыре года подготовки в военном училище имени Дж.Симпсона, окончил с отличием. Рост: 1,87 м. Вес: 81 кг. Прозвище "Очкарик" (при стопроцентном зрении) получил за привычку носить очки даже в тех случаях, когда от них нет никакого толку. Обожает винтовки — четырехкратный чемпион училища по снайперской стрельбе. Предпочитает броню средней тяжести, что неудивительно.

ДНЕВНИК КЕВИНА ОЧКАРИКА, ЗАПИСЬ ОТ 10 АПРЕЛЯ 3937 ГОДА

Могу себе представить, как сейчас кусают локти мои однокурсники. Завидуют небось черной завистью. А как пели, как пели! "Господи, Кевин, этот Карибдис — такая клоака! А восьмой батальон — тебя ведь туда направляют? — там же одни смертники, у всех по пять-десять "уходов" на счету". Нет, точно завидуют. Восьмой батальон — элита. Кого попало туда не берут — даже мне, закончившему курс с отличием, пришлось изрядно похлопотать на этот счет.

Святой Франциск, ну кому нужны все эти Ямиры, Скай-Драконис Альфы и прочие захудалые миры! Тот же Ямир — мертвая, пустая планета. Одни камни, атмосферы практически нет, темень — хоть глаз выколи. Попадешь в такое местечко и скиснешь в два счета. Я же, пока нас везли к месту дислокации на "Иерихоне", успел очень хорошо рассмотреть эту планетку и еще раз убедился в правильности выбора.

Но зачем они посадили всех на "Иерихон"?.. Ежу ведь понятно — с этой дурой хлопот не оберешься. Здоровенная, еле плетется, забронирована по самое "не хочу", даже мобильная станция прилеплена непонятно за каким чертом. Нет чтобы дать каждому бойцу по "Дикой кошке" (замечательные мотоциклы, ничего не скажешь) — глядишь, добрались бы до базы раз в десять быстрее. Или, если уж так волнуются за наши шкуры, взяли бы "Хэвок". Он, конечно, полегче "Иерихона", но и скорость повыше. Штук пять "тяжеловесов" по бокам и пулеметчика на корму — вот и вся защита. Для особо нервных — эскорт из па-

Чем дольше мы сидим в этой дыре, отстреливаясь от все новых и новых вражеских бригад, тем сильнее мне хочется на все плюнуть и сдохнуть раз и навсегда.

рочки "Страйкфайтеров". Проблем-то! Но нет, выбрали самый тихоходный транспорт во вселенной и... Тьфу.

А Карибдис мне понравился — тут очень много деревьев. Вот на Скай-Драконисе, к примеру, вечная осень. Оранжевое небо, сквозь которое даже днем видны звезды, почти никакой растительности, кроме голых иссохших стволов, как будто забавы ради понатыканных то тут, то там... Тоже романтика, конечно, но не для меня. А здесь от зелени ломит глаза. Холмы — гладенькие, ровные, аккуратные — не понять даже, растет на них трава или нет. И деревья... Развесистые, большие, настоящие красавцы и красавицы. Здесь можно умирать и радоваться жизни. Впрочем, умирать-то я как раз не собираюсь.

КОНТРОЛЬНАЯ ЗАПИСЬ РАДИОПЕРЕГОВОРОВ, 11 АПРЕЛЯ 3937 ГОДА

Привет, малыш. Насколько я знаю, тебя зовут Кевин и ты неплохо стреляешь. Можешь не трудиться кивать головой: думаю, в наши дни салаг-пехотинцев уже учат в Академии, что мы работаем поодиночке, так что никто твоего кивка не увидит, кроме заблудшего биодерма. Радиоразговор должен быть ясным и кратким. Не зря на тебе скафандр с боевым компьютером — отличный инструмент для общения нормальных бойцов.

Тебе, конечно, непросто: во время предыдущей кампании (кодовое имя Starsiege: Tribes) ты еще под стол пешком ходил. Нам было легче: с тех времен почти ничего не изменилось — разве что скафандры стали мощнее, разрешение экрана в шлеме улучшилось, да функций всяких прибавилось.

Начнем с того, что мы — команда. Надеюсь, ты не заблудился в многочисленных окошках на экране и уже нашел чат и новости. У руководства постоянно не хватает денег, поэтому пока не запущены встроенные службы электронной почты и веб-браузер, да и специальные веб-страницы о каждом батальоне и каждом бойце пока не работают, но все это не за горами, опытная эксплуатация уже благополучно завершилась.

Впрочем, как только ты выходишь на поверхность планеты — тебе уже не до чатов и почты. Когда перед тобой разъяренная толпа биодермов (штук 30 — запросто!), а за спиной столько же товарищей, то главное здесь — умение работать в команде. Забудь вдолбленные инструкторами-квакерами рефлексы бегать и мо-

чить все, что шевелится. Если командир поставит тебя за турель или посадит стрелком в бомбер — сиди и стреляй, и даже не думай ни о каких сольных рейдах!

Да, и не забывай постоянно докладывать, где ты и что с тобой! Повесь на стенку таблицу кодов и зазубри ее раз и навсегда — передача голоса, конечно, возможна, но скафандры с ее поддержкой никто пока и в глаза не видел (а кто видел — говорят, что во время разговора у них иногда отключается оружие и двигатели).

Ты уже разобрался, какая именно броня и оружие тебе больше всего по нраву? Это хорошо. У нас тут технологическую новинку ввели: заранее выбираешь, что на себя нацепить, а потом быстренько подбегаешь к заправочной станции — и тебя в момент переодевают. Сильная штука — помню, раньше с этим было немало хлопот, очереди к заправкам на километр выстраивались...

ДНЕВНИК КЕВИНА ОЧКАРИКА, ЗАПИСЬ ОТ 27 МАЯ 3937 ГОДА

Схватка двух бомберов — жуткое зрелище. Прижавшись глазом к окуляру оптического прицела, я не столько выискивал врагов, сколько наблюдал за летающими фуриями, которые обстреливали друг друга из лазерных пушек, не забывая при этом поливать наземные силы противника когерентно-плазменными бомбами.

Спину приятно оттягивали "Шокер" (полезная для ближнего боя штучка!) и ракетомет, который уговорил меня взять с собой Бадди. Надо отдать игрушке должное — в отличие от старых разработок (гранатомета или, к примеру, мортиры), она отлично наводится на цель и обладает неплохим радиусом поражения. Против "летунов" — самое оно, лучше не придумать. А если учесть, что благодаря какому-то идиоту в погонах половина нашего батальона оказалась укомплектована тупыми ботами, сгинувшими в первые же двадцать минут Большой Заварушки ("Захват и удержание" не самое простое задание; мне, например, гораздо больше нравится "Кролик" — весело так, схватил флаг и скачи по всей планете, уворачивайся от загребущих рук), предусмотрительность Бадди оказалась выше всяких похвал.

Нас, живых людей, оставалось всего шестеро. Старичок Танк отдувался за троих — казалось, что завалить этого увальня чем-то, кроме прямого попадания атомной бомбы, просто нереально. Подступы к башне, которую мы удерживали минут сорок, были закрыты именно благодаря нашей связке: я снимал биодермов еще на подступе к каньону (иногда приходилось пускать в ход ракетомет), а Бадди расправлялся с теми, кто умудрялся подкрасться ближе. От Джона и Тима помощи ждать не приходилось — им хватало забот и на родной башне, а Ма с Кирком сидели в одном из бомберов.

И как раз в тот момент, когда я на секунду отвлекся от окуляра, решив протереть очки (чертовы стекляшки, чертова привычка, разобью их когда-нибудь!), все и произошло. В рации послышался раздраженный рык Бадди: "Смотри, куда стреляешь, девочка! Он ведь мог и на меня упа... Булочница, твою ма-а-а..!!!" И все стихло. Ну, не все, разумеется, но ругательства Танка, которые за время службы в этом батальоне стали для меня неотличимы от тишины, вдруг смолкли, сменившись тяжелым дыханием. Я пулей выскочил из башни и, умело комбинируя прыжки с реактивным ранцем (нехитрая, но очень важная наука), понесся, почти полетел в сторону холма, где находился Бадди и куда (о, нет!) только что упал вражеский бомбер...

Игра в "Кролика" — презабавнейшее занятие, особенно когда кролик не ты.



Заправочная станция, которую Бадди тащил куда-то, уцелела. Он успел отбросить ее, прежде чем пылающий обломок пробил-таки тяжелую броню, изрядно ослабленную предыдущей атакой. Последним, что прошептал мой наставник, было: "А-а, к черту все! Не воскрешайте больше. Вы и без меня справитесь — только пусть кто-нибудь дотащит эту станцию... Мы их уже почти сделали..." Помню, я тогда сказал что-то до ужаса сентиментальное, вроде: "Не волнуйся, Танк. Справимся", и подумал, что стоит, пожалуй, переодеться в "Джаггернаут". Предстояло поджарить еще пару биодермовых задниц...

Видимо, дождь мешает несчастному боту вылезти из башни, которая находится под непрерывным обстрелом Кевина.



МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Tribes 2 потрясающе хороша. Мы играем в нее и на работе, и дома, так что если вы зайдете на один из серверов Tribes 2 и увидите там людей с именами Albrecht-IGN, Boognish-IGN или Fatty McGee-IGN (в общем, чтобы на конце было IGN, ясно?) — смело атакуйте, — они наверняка заскочили сюда сделать парочку скриншотов", — выдает товарищей человек по имени Стив Баттс (Steve Butts), сайт **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 8,9/10)**.

"Это новый стандарт, которому обязаны следовать все командные игры. Так что хватайте свое снаряжение, рядовой, и отправляйтесь на задание — вас ждет пара вражеских флагов!" — командует Кевин Райс (Kevin Rice), старший офицер подразделения **Daily Radar (www.dailyradar.com; рейтинг игры: Direct Hit)**.

Последний взгляд

THE SIMS: HOUSE PARTY EXPANSION PACK

www.thesims.com

Жанр
Симулятор жизни

Разработчик
Maxis
www.maxis.com

Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

Сложность	низкая
Графика	4
Сюжет	4
Музыка	4,5
Звук	4
Управление	4,5
Интересность	4

СУТЬ

Если вы чувствуете, что клубная жизнь обошла вас стороной, приобретите ее симулятор.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/2000, Pentium 200 (рек. Pentium II 300), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

300 Мбайт на жестком диске.

МАССОВЫЙ ТРАНЗИТ

На сайте TheSims.com едва ли можно найти слово по-английски. Игра нащупала восточный рынок, и все остальное потеряло смысл и значение. Предыдущий аддон, содержимое которого любопытные пользователи могли скачать из Интернета бесплатно, удалось распространить тиражом 700000 копий. Интересно, какая судьба ожидает House Party, о котором даже самые строгие критики отзываются благосклоннее?

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Приобрети себе “Сим”-комплект! Одна пластинка вещества содержит: стол кухонный с неоновым освещением изнутри — применяется преимущественно для барной стойки, новый бар в стиле “хайтек”, шкаф для разнообразных нарядов на случай вечеринки, пульт диджейский с комплектом пластинок, а также торт, содержащий танцора (танцовщицу), кальян на четырех персон, вытяжку (2x2), фонтан вина, двери туалетные “М” и “Ж”, тренажер “Наездник”, клетку для танцев, а также деревяшку-медведя. Больше пластинка не содержит ровным счетом ничего, кроме нового интерьера, различной надувной мебели, пяти музыкальных стилей и душистой атмосферы танцпола.

Скучно живется на этом свете. Опостылели горы облака долины. Может сходить в библиотеку? И где я слышал это выражение? Смешное...

Приобретите себе стильный телефон который поможет вам организовать вечеринку.

АТРЫВАЦА

Привет Роман! Привет Бионикл! Привет Сэм! Привет Ява! О Серж! Да мои дела отлично я тут на днях по твоему совету заказал себе тортик с клубничкой. Незабываемое ощущение! Отличный даб кто играет? Этот парень лучше того что был здесь на прошлой неделе. Я смотрю даже танцоров пригласили? Круто. Привет Лиза ты отлично выглядишь тебе так идут эти очки! Просто невероятно! Боже какая у нее задница нет слов. Жаль здесь нет бассейна. А где же здесь можно перекусить?

Смотрите как немодно прикинута сегодня Ява у нее очевидный кризис жанра здесь же гора одежды одевайся как хочешь. Кстати Катрин переехала в новый дом и у нее скоро будет party только в



Превратить свою квартиру в клуб? Теперь это под силу не только Борису Раскольникову, но и каждому лоху. Немного денег на оформление, и вот у вас день и ночь толпа народу. Надеюсь, в следующем аддоне мы сможем открыть на кухне бар и готовить коктейли на заказ.

ее невыносимом кантри-стайл вряд ли удастся нормально провести время. Там нет ничего интересного кроме выпивки кругом сплошная безвкусица. Но сама Катрин просто улет так что я пойду в любом случае.

О после трех энерготоников с водкой девушки полезли по клеткам! Лиза ты такой отрывной чел может нам стоит чаще встречаться? У тебя приличный прикид все остальные просто тухнут на твоем фоне. Слушай а тут нигде нельзя покурить? Да точно совсем забыл вы тут все на стимуляторах. Ладно всем бай я на работу. Сегодня вечером патрулировать город я же полицейский.

ВЕСЕЛИДЗА

Привет Катрин! Конечно приду уже выхожу! О Бионикл привет! Ты все-таки решил прийти полюбоваться на крошку Кэт? Здравствуй дорогая Катрин отличная вечеринка! Ты купила себе "наездника"? Вот это здорово! Привет Сэм. Промочу горло у вас виски? ОК спасибо. Да... медведя я уже видел не очень он мне. Что-то Катрин всех девушек распугала так нельзя с мужиками скучновато причем все уже пьяны и начали к ней приставать. Смотри а ей это нравится. Знаешь кажется я в ней ошибся. Это кантри ваше ужасное все-таки занудство, вчера было веселее хотя кислота тоже начинает надоедать. Серж! Да мои дела отлично я тут на днях заказал себе торт с клубничкой. Незабываемое ощущение! С моим fun творилось что-то невероятное. Может как-нибудь возьмем на двоих? Катрин напилась в дядю Ваню с мыльного завода... Пора уходить. Пока Катрин! Да да конечно позвоню. Пока всем.

Всю ночь снились кариозные монстры. Не выспался. Безумно хочется спать. Не пойти на работу? Пыльный мир... Да. Алло. Слушаю! Сколько?! Простите нет. Я уже собирался выходить но у меня прорвало трубу в туалете... Да я ждал сантехника только что починили я обязательно буду завтра. Реальность бьет унитазом и по голове. Это значит что мне пора в гости к Джа.



Согласитесь, новые декоративные стили смотрятся куда более адекватно, чем псевдосредневековые обои из предыдущего аддона.

АБЩАТЦА

Приветик Джа! Здорово тут у вас. Отличный цвет волос тебе идет. Конечно давай пыхнем. Неплохо!

Лиза ты такой отрывной чел может нам стоит чаще встречаться? У тебя приличный прикид все остальные просто тухнут на твоем фоне. Слушай а тут нигде нельзя покурить?

Откуда ганджа? Привет! Это ты позавчера играл на даб-вечеринке? Пригласи если будешь выступать снова ты лучший. Лиз как тебе сегодня? Меня пробило на еду пойду посмотрю кто у них обитает в холодильнике. Неплохой интерьер и свет мягкий не то что этот неон с прожекторами. Кстати регги вполне можно терпеть. Сэм что читаешь? Ничего себе Кастанеду... Я бы не морочился на твоем месте. Как дела вообще? Я сейчас в полиции платят нормально особенно если в ночь выходить. Позитивно тут. И трава не грузит это тоже неплохо пойду выпью. Ты во что рубишься? Вау ничего себе монстры! А по сети можно? Лиз я тебе позвоню ОК? Не пойду завтра на работу хочешь приходи в гости? Только одна. Кальян у меня такой же закажем пиццу отдохнем... Нет? Как знаешь. Значит, завтра к Саймону. Как жизнь Саймон? Нормальный ход! Привет Катрин! Привет Сэм. Слушай тут у вас так к-л-е-в-о, п-р-о-с-т-о сиииил... нет.

Еще один готов. Унесите.



Девушка-сюрприз под шоколадным кремом с вишенками — это праздник с доставкой на дом. Для играющих женщин доступен альтернативный вариант с мужчиной-стриптизером.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Если вы действительно увлечены идеей проведения вечеринок в своем Sims-доме, аддон вам просто необходим. В противном случае гораздо проще (и дешевле) посетить один из толковых веб-сайтов, посвященных игре (www.thesimsresource.com, например), и скачать те же тридцать пять тонн новых объектов и скинов", — рассуждает спецкор **Games Domain (www.gamesdomain.com)**.

"Предыдущий аддон, Livin' Large, не привнес в игру сколько-нибудь серьезных изменений по части геймплея. Расширение House Party с его новыми возможностями в области социального общения, дикими вечеринками и безумными жилищами, существенно меняет The Sims", — полагают журналисты **GameSpot (www.gamespot.com)**.

РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

Игрокам всегда нравилось наблюдать за тем, как их симы общаются друг с другом. Однако до выхода House Party у персонажей было не так много поводов собраться вместе. Теперь симы умеют тусоваться, а в игре достаточно всяких штучек, чтобы вы смогли организовать многолюдную вечеринку. Это весело, и это меняет The Sims!

Последний взгляд

STUNT GP

http://stuntgp.team17.com

Жанр
Аркадные гонки

Разработчик
Team 17 Software
www.team17.com

Издатель
Eon Digital Interactive
www.eon-digital.com

Сложность	высокая
Графика	4,7
Сюжет	4,3
Музыка	4
Звук	5
Управление	4
Интересность	

4,7

СУТЬ

Видимо, существует всего одна настоящая аркадная гонка — Stunt. И время от времени она является в разных обличиях — FX, Race... Но сегодня бал правит только GP — прелюбопытнейшая гоночная игра классической традиции.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 98/2000/ME, Pentium II 233 (рек. Pentium II 350), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D- или Glide-совместимый 3D-ускоритель (8-12 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 7.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

300 Мбайт на жестком диске.

НАШ EXE ВЫБОР

ФОТОГРАФИЯ НА ПАМЯТЬ

По счастью, мы уже говорили с вами о демо-версии Stunt GP, а потому с легкостью избежим длинного вступления. Вам уже рассказано и о красотах, и о титанических усилиях Team 17, и о радиоуправляемых автомобильчиках, и о каталоге чудес. А значит, ничто не мешает нам перейти прямо к обсуждению гоночного счастья.

Фраг СИБИРСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Не берите The Brute! Не покупайте запчастей к Nitro Lightin'! Не ходите на гору со Sky Hawk под мышкой! Не глядите на Японию, Францию, Испанию, Англию и нижнюю Америку! Не ездите по лентам Мебиуса! Не вспоминайте великие аркады начала девяностых! Переверните страницу сразу после прочтения этой заметки, с которой вы, как честный человек, должны были начать чтение! Одержимость еще никого не украшала…

Между тем полная версия Stunt GP очень близко подошла к его (счастья) воплощению. Эту аркадную гонку можно сравнивать и с Re-Volt, и с Rollcage, но в действительности она непохожа ни на одну из них. Всей своей игрой парни из Team 17 совершенно точно указали нам на своих кумиров и свои идеалы: создатели Stunt GP нашли их в золотой заре аркадного автомобилизма.

МОНОХРОМНАЯ ИНТЕРЕСНОСТЬ

Дюжину треков Stunt GP можно обвинить в чем угодно, но только не в однообразии. Пять стран приютили все эти кольца, петли, трубы, иероглифические бортики и стеклянные вставки, различными архитектурными ухищрениями сведенные в скоростные композиции, достойные крэммондовской Stunt Race. Уникальное ощущение: если убрать с задников игры машины, самолеты, автопогрузчики, скутера и вертолеты, спрятать маяки, небоскребы, склады и магазины, изъять все украшения и оставить одни только полосатые треки в CGA-палитре, то перед нами предстанет удалая игра начала девяностых. Stunt Race или Stunt FX...

Если хотите, попробуем разобраться, почему такое впечатление возникает. Может быть, секрет в сумасшедших перепадах американской Rise'n'Falls или Helipad Heights? Или в бесконечных витках испанской The Sandwinder? А может, в прозрачной трубе японского Tubular Hell?..

Каждый второй трек Stunt GP — маленький или большой шедевр. От Bank Job до Wide Wall Chase нас встречают трамплины восторга, серпантины мастерства, триумфальные арки... скорости? Ну да, этой чертовой скорости! Они не привязаны к вращающимся знакам и сакурам по сторонам, они абсолютно самостоятельны и самоценны, и они прекрасны.

Вы думаете, что Stunt GP берет свое уникальной конструкцией треков? Не уверен. Для совре-

Знаменитая на весь мир труба со знаменитого на весь мир Tubular Hell! Вам дозволяется обратить внимание на детали автомобильчиков — к примеру, на прорисовку протекторов и частей корпуса.





Разогнавшийся The Brute остановить не легче, чем вон тот автопогрузчик. Несчастный тракторишко Dune Rat уже пал жертвой!

менной игры здесь неприлично велик набор стратегий, чересчур обширна сокровищница стилей вождения и приемов борьбы на этих треках.

САМ СЕБЕ ИНЖЕКТОР

Если помните, вся гонка завязана на мастерском использовании ускорителей. Так вот, эти ускорители истощают общий энергетический запас машины — попросту говоря, нещадно просаживают батарейку. А лебединая поездка на радиоуправляемой машинке с полудохлой батарейкой основательно угнетает психику. То есть ускорители не просто используются по мере необходимости либо отставания — нет, надо владеть искусством ускорения в совершенстве, тщательно рассчитывать дозу очередного огненного впрыскивания на самом подходящем участке трассы.

Простора для полета мысли добавляют станции подзарядки. На десяти кругах The Sandwinder возникают такие страшные, зловещие планы, проводятся настолько тонкие расчеты и возводятся такие дворцы спортивного коварства, что Шумахер бы, скажем, заплакал. И тот, и другой.

Смело плюсуйте к энергетической мудрости трюки, совершаемые по волшебному "шифту" на полной скорости самоубийцами, позарившимися на вожделенные коробки из каталога: абстрактные Aeromiles преобразуются во вполне конкретные доллары, а за приличную подвеску TGR или легкие батарейки Caltech отвалить придется порядка трех десятков тысяч — отнюдь не абстрактных Aeromiles. Тренироваться ходим на бетонную трубу в стадионе. Родео!

Верхней отметки мастерства не существует: от обычной "бочки", которую волей-неволей исполнит, и не раз, любой "чайник", оказавшийся на сложной трассе, прогрессируем к переднему и обратному сальто, левому и правому перевороту, а отсюда уже недалеко до архисложных нырков, а от нырков перейдем к комбинациям... На групповой фотографии в обнимку с Шумахерами горько рыдает Энтони Хок.

Вот машина-мечта из Stunt GP: Nitro Lightin' на батареях Titan 7,2 V Lite-MAX, с двигателем Caltech Nitro-V Extreme, подвеской TGR Carbon Magna, протекторами R-Line Velocity и мелочами вроде платы Mysuko Diablo Extreme, пружин, тормозов и коробки передач от Itex. В начале же, если веду ее на родео, меняю батарею на никель-кадмиевую 64V Duo, что куда легче, чем Quadro. Остальных изменений на трюковой трассе не перечесть. А идиотское наслаждение от перебора всех деталей Nitro Lightin' сравнится разве что с гаражными рапсодиями Street Rod, игры, родом из все той же золотой зари аркадного автомобилизма.

НОВОСТИ С ОРБИТЫ

Внедорожники Stunt GP катятся по трассе неторопливо, раскачиваясь на рессорах, и сшибаются с жутким скрежетом (звук в Stunt GP потрясающий!). На ломящийся внедорожник The Brute просто страшно смотреть — трах! — неудачно подвернувшийся Sand Shark отправляется в пропасть — бах! — вертящийся Dune Rat по дуге улетает в другую сторону земли — хрясь! — Alley Cat уходит на околоземную орбиту. Когда соревнуются трюковые машины, картина радикально меняется: Sky Hawk грохочет по одному барьеру, а Stunt Monkey невозможным образом балансирует на втором; в искрах и расплывающихся огнях они набирают и набирают Aeromiles, пока кто-нибудь из них не перевалится в бездну. Такие гонки заканчивают только миллионерами!

Есть и ночные трассы — по ним со включенными фарами мчатся гоночные автомобили класса Mean Streak или все того же Nitro Lightin'. Тут увидишь и езду по стенам, и неконтролируемые полеты после столкновения на ускорителях — до восьмидесяти витков в разреженной атмосфере. Как правило, без приземления...

Недостатки? Ну как же... И графика стилизованная, местами упрощенная, и Aeromiles вечно не хватает, и музыка надоедливая, и камера неудобная, к тому же слегка дерганая, и автомобильчики на прыжках удается рассмотреть разве что в телескоп, и запчастей кот наплакал. Но разве можно упрекать каталог Мечты за недостаточный выбор товаров?

Видимо, существует всего одна настоящая аркадная гонка — Stunt. И время от времени она является в разных обличиях — GP, FX, Race. И тогда на групповой фотографии, обнявшись с Хоком и Шумахерами, счастливо всхлипывают игроки.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Как ярко! Бог ты мой, как ярко! Кажется, я заработал ожог сетчатки... А какой многопользовательский режим по сети! Ах да, нет здесь многопользовательского режима по сети..." — счастливо острит некто Zenoxx с сайта **PC Game Review (www.pcgr.com)**.

А вот г-н Земляника (Strawberry) с сайта **GameCopy World (http://game.elite-clans.com)** твердо намерен основать новую религию: "Вчера я сумел совместить тройной переворот вперед с нырком вправо! А ведь всего-то надо было правильно воспользоваться ускорителем да прозрачным трамплином над трюковой трубой. Теперь буду учиться комбинировать этот прием — я назвал его "Шпиль смерти" — с "бочкой" — и, желательно, с "бочкой" назад. Этот прием я назову... э-э-э... скажем, "Бочка смерти"!"

Суровый гоночный трек с высоким ограждением, ночь и самые скоростные автомобили Stunt GP.



РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#5 (20) ’01

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

СТР.106

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И РАССКАЗ: ДИСКУССИЯ С КРИСОМ КРОУФОРДОМ

Продолжение. Начало см. в ## 2-4’01

Следующий вопрос, который встает перед нами при создании моделируемого нарративного опыта, состоит с следующем: каким образом мы сможем рассчитать время проявления тех или иных заскриптованных (смоделированных) событий, призванных добавить игровому процессу художественности?

АНАТОМИЯ ИГРЫ

СТР.112

ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

ЧАСТЬ 9: СКРИПТИМ ПОТИХОНЬКУ

Продолжение. Начало см. в ## 2-4, 6, 8-10’00, 1’01

…поговорим о программировании, которое почему-то не принято считать столь же сложным и почетным, как создание графических движков. Обсудим сценарии.

ГЛАВНОЕ ОКНО

СТР.110

LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Окончание. Начало см. в ## 8-11’99, 2-11’00, 1-4’01



Итак, наш рассказ о создании Black & White, как ни грустно об этом говорить, подошел к концу.

ШТРИХИ К ПОРТРЕТУ, ИЛИ ДО СВИДАНИЯ!

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И РАССКАЗ:

ДИСКУССИЯ С КРИСОМ КРОУФОРДОМ

Продолжение. Начало см. в ## 2-4'01

Марк БАРРЕТТ

МАРК БАРРЕТТ — КРИСУ КРОУФОРДУ 17 АВГУСТА 1999 Г.

Следующий вопрос, который встает перед нами при создании моделируемого нарративного опыта, состоит с следующем: каким образом мы сможем рассчитать время проявления тех или иных заскриптованных (смоделированных) событий, призванных добавить игровому процессу художественности? Да, конечно, в этом смысле у нас имеется определенная свобода действий, но нам обязательно нужно убедиться в том, что отдельные эпизоды не вступают в противоречие с общей хронологией событий, и в том, что их случайно образовавшиеся связи с другими событиями будут четко прослеживаться и не окажутся непонятными пользователю. Как правило, эти цели достигаются введением полного контроля над повествованием, однако мы уже решили отказаться от такого контроля в пользу интерактивности. Поэтому наша задача — определить, что именно нам следует взять под свой контроль, так, чтобы это способствовало повышению художественного эффекта.

На самом деле, мы вполне можем манипулировать значительной частью нашей модели так, что пользователь не будет иметь об этом ни малейшего понятия. Мы, например, можем указать заранее, какие предметы будут доступны игроку, какие из них ему потребуются обязательно... Причем все это не будет заскриптовано в явном виде — мы применим алгоритм, дающий некое условное разграничение событий. Благодаря этому алгоритму мы сможем отслеживать возникновение дефицита или избытка тех или иных ресурсов и привязывать к таким моментам "раскрытие" новых порций информации.

А еще у нас будет возможность следить, скажем, за последствиями возникшего дефицита. Например, пятеро шахтеров умирают от удушья — сказывается недостаток воздуха. К этому событию мы вполне можем привязать раскрытие новой информации. И, разумеется, мы можем отслеживать комплексные состояния: к примеру, гибнут пятьдесят шахтеров + на планете свирепствует эпидемия + недостаток медикаментов = игрок получает сообщение о том, что допущена ошибка, что лекарств потребуется гораздо больше, чем казалось ранее.

И до тех пор, пока мы не позволяем информации раскрываться таким образом, что она может вступить в конфликт с заданной хронологией событий или нарушить сформировавшиеся ранее логические связи, все будет в полном порядке. Причем для организации всего этого нам будет достаточно простейшей логики — ведь все возможные события и результаты действий нам известны заранее!

Заметьте, что скриптование художественных элементов, "включаемых" при выполнении в модели определенных условий, — совсем не то же самое, что скриптование точно так же "включаемых" узловых моментов. В первом случае события уже произошли, и игра попросту отвечает на текущее положение дел, раскрывая пользователю некую важную информацию. Во втором случае для того, чтобы сюжетная линия (а в некоторых случаях и вся игра) получила продолжение, игрок *непременно* должен совершить определенное действие, — событие *должно* произойти. Например, когда в симуляторе воздушного боя игрок совершает действие (нажимает на гашетку), игра должна дать немедленный ответ: показать, как у вражеского самолета отваливаются крылья. В дальнейшем пользователь может получить сообщение о том, сколько всего он сбил самолетов противника. И совсем другое дело, когда от игрока требуется сбить некий *определенный* самолет, чтобы получить доступ к следующей миссии или эпизоду.

И, наконец, последний шаг в насыщении модели эмоциональной составляющей: нам необходимо добиться того, что пользователь станет добровольно участвовать в процессе, что он будет увлечен происходящим. Как же нам привить игроку заинтересованность в получении игрового опыта, заставить его по собственной воле потратить время, силы и эмоции на исследование нашей модели?

Что ж, существует несколько способов вызвать у пользователя интерес. Для начала давайте предположим, что имеем дело с обычным, среднестатистическим игроком, который всерьез намеревается оставить своих шахтеров в живых. Далее. Добавим в модель ряд вымышленных элементов, которые помогут "оживить" шахтеров, придать им реальные черты. Полученная информация заставит работать воображение пользователя и вызовет у него симпатию к своим персонажам. Не прибегая к помощи текста, мы вполне способны обеспечить "досье" на каждого шахтера, сдобрив его фотографиями, фактами из жизни персонажа. Возможно, имеет смысл добавить короткие видеоролики о семьях героев, изображения тесно связанных с ними предметов. Можно предоставить игроку возможность в любой момент получить доступ к этим данным, и если он просмотрит все эти картинки/ролики незадолго до смерти персо-

нажа, это лишь добавит ему мотивации, заставит почувствовать горечь утраты. Мы можем сделать так, что когда шахтер умирает, на экране пользователя высвечивается информация о погибшем, все эти картинки, или же игрок просто получает сообщение о том, что "досье" персонажа ему нужно еще раз открыть.

В целях дальнейшего повышения интереса мы можем заранее подготовить сообщения, которые посылаются игроку в случае, если дела пойдут совсем плохо: некоторые из них будут носить чисто бюрократический характер, зато другие окажутся видеофрагментами, в которых записаны отчаянные мольбы умирающих. Чтобы еще более повысить ставки, можно перенести в игровую среду личность пользователя, придать одному из персонажей "я" самого игрока, чтобы он в условиях недостатка ресурсов как бы стремился выжить сам — за счет остальных.

Наконец, мы можем отслеживать действия игрока и определять, не тратит ли он на какую-нибудь из колоний больше времени или ресурсов. Такие наблюдения позволят нам узнать, какая из колоний более важна для игрока, какую он стремится оставить в живых прежде всего. Между прочим, при этом достигается наибольший интерес к игре, так как выбор делается исключительно самим пользователем. Мы можем даже, если захотим, как-нибудь наказывать колонии, в процветании которых игрок больше всего заинтересован: это для него будет иметь чрезвычайно важное значение.

* * *

Ну что ж, думаю, пришло время оставить приведенный мной пример и продолжить наши рассуждения. Итак, мы имеем художественный контекст на основе модели, который затем, после прохождения игры пользователем, превратится в ретроспективный нарративный опыт. У нас есть причинно-следственные связи, вымышленные элементы, время действия и эмоциональная вовлеченность игрока в происходящее. И что, у нас уже получилась хорошая модель? Ничего подобного! Это лишь некая основа, база, на которую мы можем опираться в дальнейшем. Почему я так считаю? Ответ вы найдете ниже.

Ранее я отметил, что нам пока не стоит говорить о трехмерных моделях и ситуациях, когда имеется непосредственный конфликт между оппонентами. Дело вот в чем: природа этих элементов такова, что они сами по себе чрезвычайно интересны для пользователя. Наш пример связан с такими элементами несколько сильнее, чем "Эразматрон", и все же нам удается придать художественность нашему нарративному контексту.

Однако, если мы добавим в модель виртуальные трехмерные пространства и прямые конфликты, то получим в свои руки два мощнейших козыря. Во-первых, наличие конфликта придает контексту драматизм: для игрока нет ничего более важного (а зачастую и более желательного), чем ожидание атаки противника, чем предвкушение вооруженного столкновения. На первый взгляд, следующий шаг должен привести прямиком к "хардкорной" игре, игре до первой смерти, но речь пока не об этом. Конфликт драматичен *сам по себе*.

Во-вторых, путешествие в трехмерном пространстве — хороший способ действовать в рамках заданного нарративного контекста, имея при этом возможность полностью контролировать свое исследование игрового мира. Например, после того как при игре в Quake вы полностью очищаете от врагов некую часть уровня, вы можете по ней свободно гулять, исследовать все закоулки, задерживая тем самым развитие сюжета в целом (сюжет в данном случае определяется дизайном уровня), но при этом оставаясь в контексте игрового мира. Затем вы можете снова "запустить" действие, для этого вам достаточно открыть еще одну дверь, за которой вы найдете уйму новых проблем. (Если мы хотим увеличить внутреннюю драматическую составляющую в трехмерной модели, нам нужно лишь ввести в нее оппонентов, которые могут действовать "по ситуации", то есть появляться в тех местах, которые игрок уже "очистил", делая таким образом опасной буквально каждую точку уровня в любой момент времени.)

Можно спорить, можно утверждать, будто такая свобода действий автоматически приведет к тому, что продвижение по сюжетной линии станет вялым, а получение нарративного опыта — неинтересным, но, опять-таки, это мнение основывается на точке зрения линейности (когда все, что игрок делает в тот или иной момент времени, определяется линейным образом). На самом же деле все наоборот: упомянутую свободу следует рассматривать в качестве "усилителя" получаемого игроком интерактивного опыта, потому что она позволяет ему, игроку, в гораздо большей степени влиять на свое поведение в игре.

Самым главным во всем этом является следующее: в первую очередь, мы стремимся именно к созданию увлекательной, захватывающей интерактивности, а вовсе не к повествовательному раскрытию некоей последовательности событий. Если бы мы просто хотели рассказать историю, нам следовало бы воспользоваться одной из пассивных сред, которые справятся с такой задачей гораздо лучше интерактивности. И еще одно отличие: интерактивность всегда должна строиться вокруг получения игроком опыта (посредством его участия в роли персонажа, построения модели и ее нарративного контекста), тогда как во всех пассивных формах происходит лишь "наблюдение" за тем, как опыт получают персонажи.

Отступление от темы: я согласен с вами только до тех пор, пока речь идет о самых высоких уровнях разработки интерактивного мира. Но я по-прежнему убежден, что нижний, ближайший к пользователю, уровень все также должен базироваться на отдельных, индивидуальных событиях, выражаемых формулой "субъект — глагол — объект". Проблема в том, что такая схема оказывается слишком неуклюжей, если исходить из глобальных целей автора. Нам необходим более высокий уровень созидания, и здесь я согласен, что он должен быть более абстрактным.

Тут я, пожалуй, с вами соглашусь, если, конечно, ваша формула "субъект — глагол — объект" будет нелингвистической. Чтобы обеспечить пользователю эмоциональную вовлеченность в происходящее, потребуются специфические действия и события, но нам вовсе не обязательно облекать их в слова. На самом деле, как я уже не раз говорил, у нас есть веские причины этого избегать.

То, что мы исследуем при помощи "Эразматрона" версии 2, есть абстракция, основанная на разработке по принципу "сверху вниз". Создатель истории начинает с четырьмя основными командами: "Вступление", "Проблема", "Поиск решения" и "Решение проблемы". Каждую из этих команд можно разбить на вспомогательные, которые, в свою очередь, разбиваются еще дальше, и так далее, до тех пор, пока история не обрастет деталями настолько, чтобы удовлетворить ее автора. Но такой подход не имеет ничего общего с абстрагированием и, что совсем неприятно, основывается непосредственно на сюжетности, от которой вы так предостерегаете.

Верно. Вы абстрагировали трехактную структуру при по-

мощи методологии, которая работает в вашем "Эразматроне", но ведь вся интерактивность у вас — в генерации различных сюжетных линий! И вам по-прежнему приходится ломать голову над тем, как заставить все эти вспомогательные глаголы взаимодействовать должным образом и в должное время, и при этом следить за бесшовностью действия! Значительную часть этих задач перевести на более высокий уровень абстракции просто нельзя.

Вместе с тем, попытавшись "отвязать" машину от внешнего интерфейса, вы добились того, что позволили вашей аудитории использовать собственное воображение для сглаживания переходов от одного "глагола низкого уровня" к другому. И я представляю себе, как связь между интенсивностью восприятия и нашим "третьим измерением" (ось Z на некоем воображаемом графике) станет первым шагом при составлении набора технологий, призванных ослабить нагрузку на вашу машину. Да, это известный, скучный способ, применяемый в кино, но начинать мы должны именно с этого, начального, уровня.

Итак, какого же рода основанную на моделировании абстракцию мы можем состряпать? Сюжет описывает последовательность событий, а модель описывает некий процесс.

Сюжет описывает не просто последовательность событий, а последовательность событий на определенном отрезке времени — так же, как и модель. С ретроспективной точки зрения, это одно и то же, и именно здесь мы можем перейти от заранее описанного повествования к нарративному опыту.

Что мы имеем в виду под "художественным процессом"?

Художественным в таком случае будет любой процесс, имеющий место в художественном контексте. Если события, пусть даже они были заскриптованы заранее, вызваны взаимодействием игрока с моделью, у нас нет оснований полагать, что игрок не испытает эмоциональной задействованности в происходящем. Если же события не заскриптованы совсем, то руки у нас развязаны.

Кстати, мне кажется, немаловажно иметь в виду вот что: в пассивных средах опыт аудитории *почти никогда* не является непрерывной, от начала повествования до его конца, цепью эмоций. В большинстве книг, фильмов, театральных постановок присутствуют лишь один-два момента с по-настоящему сильной эмоциональной составляющей. Вся остальная часть произведения является попросту вспомогательной, она призвана подготовить читателя/зрителя к этим моментам. К сожалению, начинает казаться, что интерактивная история должна обеспечивать гораздо больше таких вот эмоциональных всплесков (и гораздо более продолжительных), чем пассивная форма рассказа. Но я с этим не согласен. Если мы сумеем создать модель, которая заставит игрока пережить хотя бы один или два эмоционально насыщенных интерактивных момента, которые будут определены им самим, это, на мой взгляд, станет для нас огромным успехом.

На это дело можно взглянуть, например, вот с какой стороны (в качестве примера пусть будет "Макбет"):

З → П → У → Р → С

где

***З** означает "В голове у Макбета рождается Замысел".*

***П** означает "Макбет и леди Макбет разрабатывают План".*

***У** означает "Совершается Убийство".*

***Р** означает "Следует ответная Реакция".*

***С** означает "Смерть. Они расплачиваются за свои грехи".*

А теперь смотрите: мы рассматриваем сюжет как последовательность событий З, П, У, Р, С. Но, может быть, нам следует рассматривать его так:

x — p(x) → y — p(y) → z — p(z) → u — p(u) → v

Иными словами, сами события мы рассматриваем как неизвестные, но мир этих событий определяем на основе неких процессов p, где p — функция от тех самых событий-переменных.

Мне кажется, обе диаграммы страдают от одной и той же проблемы: они представляют собой описания линейной цепи событий, причем вне зависимости от того, определены эти события заранее или нет. По-моему, мы должны стремиться к схеме, которая описывает смоделированный процесс (и к тому же неявным образом определяет роль игрока в процессе). Для меня ключевой является идея создания модели, потенциал которой, с одной стороны, позволит игроку ее исследовать, а с другой стороны, постоянно будет приводить его, игрока, к неожиданным результатам.

Так, может быть, вместо того чтобы рисовать диаграмму заведомо линейного процесса, нам лучше взять ряд игровых элементов, объявить несколько правил, определяющих, как эти элементы друг с другом взаимодействуют, уложить все это в мешок и хорошенько его потрясти? В таких случаях мы говорим, что драматическая составляющая определена внутри самих элементов и не зависит от их упорядоченности. Получается в некотором смысле слияние. Сплав. Вот, например:

роль + симулятор боя + нарративный контекст = потенциальная драматическая составляющая

Я продемонстрировал вам рецепт почти каждого шутера от первого лица, почти каждой игры от третьего лица, почти каждого симулятора военных действий. Не думаю, что это произошло случайно. Наш вопрос заключается в том, насколько далеко за рамки проблемы выигрыша/проигрыша мы можем завести применение данного рецепта. Думаю, что, добавив умело подготовленные драматические элементы и применив некоторые технологии иного рода, мы можем зайти довольно далеко.

Весьма оригинальный, хотя и несколько ограниченный пример такого рода художественного сплава можно найти в моей работе над Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe (SDOE). Я разрабатывал миссии для этой игры и, еще не начав работу, чувствовал, что у меня появился удобный случай создать такой образец воздушного боя, какого еще никто никогда не видел. Почему мне так показалось? Да потому, что у меня под рукой были все необходимые ингредиенты.

(С точки зрения наших целей, симулятор военного самолета времен Второй Мировой войны оказывается довольно неплохой моделью, причем по многим причинам. Прежде всего персонаж изолирован в кабине самолета, так что игроку не мешает ожидание встречи, а тем более взаимодействия, с другими персонажами, на любом этапе игры, за исключением собственно схватки между двумя самолетами. Кроме того, роль, которую играет пользователь, очень тесно связана с воссоздаваемым в модели процессом. Наконец, в отличие от тех симуляторов, в которых используется радар, поле зрения игрока (а следовательно, и его понимание игровой ситуации) ограничивается рамками кабины, а это значительно увеличивает напряжение и интерес к игре.)

Главной же особенностью, выделившей SDOE среди остальных симуляторов самолета, стала детализация при моделировании повреждений. Сделав всего несколько вылетов, я не мог не заметить, что увиденное мной в игре удивительно напоминает кадры кинохроники Второй Мировой войны (обратите внимание, это совсем не то же самое, что воссоздание вымышленного кине-

матографического нарратива, против которого я все время возражаю). Когда я на своем P-51 в первый раз пристроился в хвост к вражескому бомбардировщику и снес ему один из моторов, я был просто потрясен: самолет с искореженным крылом вошел в штопор и понесся к земле. В тот момент воображение перенесло меня именно туда, где я хотел быть, впечатление было необыкновенным, как и последовавшая эмоциональная реакция.

В общем, зная, что движок игры способен обеспечить такую степень реализма, я получил возможность при разработке миссий пойти немного дальше, чем простое скриптование, и попытаться использовать весь потенциал программы. Фактически, для меня было очевидно, что наиболее захватывающими аспектами игрового действа станут те, которые зависят исключительно от случая, а вовсе не от того, как они были описаны заранее. Ведь подобные моменты на все сто процентов определяются действиями самих игроков, их движениями, а также положением "съемочной" камеры (то есть места, из которого игрок "смотрит" на происходящее). Такие вот случайные моменты я назвал "кинематографическими", так как достигаемый ими художественный эффект не уступает тому, что дает нам пассивная среда кино. И даже превосходит его, ибо в нашем случае пользователь сам эти моменты определяет.

В результате, все миссии вышеупомянутой игры я разработал именно таким образом, как и описал выше на примере модели логистических операций. В модель я добавил несколько разнообразных нарративных контекстов (цели миссий) и ряд вымышленных элементов, вроде текстовых указаний цели данной миссии, последующего разбора полета... Но ядром всего процесса, основной составляющей получаемого игрового опыта осталась сама модель, симуляция полета, а вместе с ней ожидание игроком тех самых случайностей, происхождение которых определяется исключительно им самим. По моему мнению, которое, кстати, подтверждается реакцией пользователей (выраженной в их комментариях по поводу игры), так вот, по моему мнению, приближение оказалось удачным. Ниже я цитирую реплику одного из таких пользователей:

"Конечно, это всего лишь небольшой забавный симулятор. Но если вы можете сказать только это, значит, вы относитесь к тем людям, которых наиболее сложные элементы симулятора полета почему-то интересуют меньше всего."

Я на это ответил следующее: наибольшее наслаждение при игре в симулятор полета я получаю вовсе не от его сложности или отсутствия таковой (данные аспекты, кстати, можно оценивать исключительно исходя из сравнений с другими играми). Нет, я увлекся этой игрой скорее потому, что она заставляет меня испытать такое ощущение, будто я действительно нахожусь в кабине самолета и принимаю участие в воздушном бою, будто я на самом деле рискую погибнуть. Ни в каком другом симуляторе это чувство не было таким сильным и четким. А природа подобных ощущений — в том, что обычная механика симулятора "пропитана" смыслом, в том, что игра входит в непосредственный контакт с моим воображением. Такое, по-моему, встречается чрезвычайно редко. Игра дает вам полноту ощущений, стопроцентное впечатление, что вы находитесь в кабине пилота. Именно эти факторы, а вовсе не сложность игры, для меня являются самыми главными.

Мне кажется, во всем этом и кроется главная причина, по которой одни люди буквально не могут оторваться от игры, тогда как другие лишь раздраженно пожимают плечами. Первые из них воспринимают интерактивный процесс так, как это мало кто делает в настоящее время. Они "участвуют" в игре на эмоциональном, а не на интеллектуальном уровне. Они, возможно, в первый раз почувствовали себя именно В КАБИНЕ САМОЛЕТА. А это и есть то, о чем такие игроки мечтают всю жизнь.

Я очень надеюсь, что когда-нибудь игра будет "отполирована" настолько, что подобным образом, на эмоциональном уровне, ее сможет воспринять каждый, и тогда всем доведется испытать то, что пережил я, атакуя на своем P-51 в бескрайних небесных просторах немецкие истребители. Ибо, когда я это делал, я уже не играл. Вернее, больше чем играл.

Все это выглядело и звучало бы просто великолепно, если бы не одна маленькая деталь: а что они такое, эти самые процессы? Как мы их определяем? И тут мы скатываемся прямиком к нынешней модели "Эразматрона", потому что основные компоненты упомянутых процессов это: 1) природа события, "запускающего" данный процесс и 2) результат (выбор), этим процессом порожденный.

Больше всего это напоминает уравнение тенденции. (Для тех читателей, которые не знают, что это такое, поясняю: уравнение тенденции — специфический термин, относящийся к теории "Эразматрона", созданной Крисом Кроуфордом программы для сочинения интерактивных историй. С его Интернет-сайта я скопировал нижеследующие определения.)

Что есть тенденция?

Тенденция — это вероятность того, что пользователь выберет данную опцию.

Каждая опция описывается своим собственным уравнением тенденции. При его вычислении получается некое число, которое и присваивается опции. Пользователь всегда выбирает опцию, у которой такое число самое большое. Тенденция в данном случае не совсем то же самое, что вероятность, потому что пользователь ВСЕГДА выбирает опцию, у которой уравнение тенденции дает наибольший результат.

В "Эразматроне" есть немало деталей, делающих уравнение тенденции весьма важным. Не последней из этих деталей является взаимодействие персонажей при помощи языка. Тем не менее уравнение тенденции представляет собой не более чем пример попытки создания искусственного интеллекта. Уравнение тенденции, наверное, можно будет использовать для описания процесса реактивного, а не детерминативного. Помните, я предлагал использовать для заранее определенных, неизбежных результатов заскриптованные события? Это тоже своего рода уравнения тенденции. Пока поведение пользователя находится в рамках смоделированного процесса, я не вижу, в чем могут возникнуть проблемы.

В этот момент я в отчаянии воздеваю руки. Но сдаваться не собираюсь! Я буду продолжать продираться в выбранном направлении и надеюсь, что вы поменяете свои взгляды и составите мне компанию.

А я надеюсь, что сумел кое-что для вас прояснить. Согласен, что объяснить все не так-то просто, и сознаю, что не раз и не два сбивался в своих рассуждениях. То, что я задержался с ответом, объясняется лишь тем, что до сих пор мне ни разу не доводилось высказывать все эти идеи сразу, да еще в условиях необходимости сделать это четко и убедительно. Я ведь должен был не только объяснить, что хочу сделать, но и убедиться в том, что в моей теории не осталось зияющих дыр, которыми с удовольствием воспользуются мои оппоненты. Все это сильно усложняло мою задачу.

Марк.

(Окончание следует.)

Перевод с английского
Антона ИСУПОВА.

LIONHEAD STUDIOS:

ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Окончание. Начало см. в ## 8-11'99, 2-11'00, 1-4'01

Стив ДЖЕКСОН, очарованный очевидец



ШТРИХИ К ПОРТРЕТУ, ИЛИ ДО СВИДАНИЯ!

Две с лишним тысячи лет назад этот день, 15 марта, стал роковым для Юлия Цезаря. По сути, он стал его последним днем. Что я хочу этим сказать? Только то, что 15 марта 2001 года стало не менее значимой датой. Во всяком случае для нас, для Lionhead'овцев. Впору заносить его в календари и изучать в школах. Скажем, в школах, где готовят разработчиков.

Обильно политая за три с лишним года потом, кровью и слезами Black & White наконец закончена. Не "почти готова", не "осталось только пару ошибок исправить", нет, мы ЕЕ СДЕЛАЛИ! Именно в этот день. Давайте же вспомним последние недели перед выходом игры...

Всю вторую неделю марта B&W проходила строгое финальное тестирование, попав в цепкие лапы департамента Electronic Arts по контролю качества. Между тем, и это знает любой младенец, отсутствие ошибок гарантировать просто невозможно. Игры, выходящие сегодня, состоят из миллионов строк кода (в B&W их более 1,5 миллиона), и единственная ошибка в синтаксисе или знак, находящийся не на том месте, может стать причиной крупных проблем. Кроме того, необходимо попытаться предсказать ошибки, которые могут всплыть в момент, когда, например, 3D-код и анимация объединяются в бесконечном количестве комбинаций.



Здесь и далее: этапы большого пути. Февраль 1999 года. Звуки в мастерской аудиогуру Рассела Шоу размножаются в естественных условиях.

Издатели не могут рисковать, выпуская игру с множеством ошибок. Да, она может быть шедевром. Однако слухи о возмущенных покупателях, требующих возместить ущерб, очень быстро могут убить все перспективы по ее продаже. Каждый издатель имеет собственные скорбные истории об играх, вышедших на рынок, не пройдя надлежащего тестирования. EA не выпустит игру, если она не проработает устойчиво в течение 40 часов. Мы надеялись, что наша последняя версия пройдет этот строгий тест. Однако за пару дней до описываемого момента, аккурат после теннисного матча с Яном Ливингстоуном

Октябрь 1999 года. Мозгами на мониторе мэра не удивишь!





Май 2000 года. Питер снова первый! Среди худших программистов.

(Ian Livingstone) из Eidos я едва не заработал инфаркт: до Яна дошли сведения, что в EA выявили пять крупных (класса "A") ошибок, нуждающихся в исправлении. Боже мой!

К счастью, вскоре выяснилось, что это не более чем слухи. Высшая сила в лице департамента EA по контролю качества допустила-таки игру к подготовке мастер-копии. Сначала в Штатах, потом в Европе. Диск был отправлен в тираж, и нам оставалось только сидеть и ждать. Через две недели игра столкнется с НАИВЫСШИМ тестом, появившись на прилавках магазинов. Публика вынесет свой вердикт нашему детищу, голосуя своими бумажниками. Нервное время...

Но мы настроены оптимистично. Первые признаки обнадеживающие. Европейская игровая пресса очень тепло принимает B&W. Оценки зашкаливают за 90 баллов из 100 возможных. Так, родной лондонский журнал PC Zone наградил Black & White 95%, заметив: "Купите ее прямо сейчас или вы пропустите один из величайших моментов в истории компьютерных игр". Датский PC Player дал нам 10 из 10. В Испании Micromania оценила нас на все 100%. Впрочем, даже самые пылкие рецензии не могут гарантировать высоких продаж. Дело за игроками по всему миру. Мы в Lionhead можем только ждать. И надеяться...

Хотя Black & White закончена, дел — вы правы! — еще уйма. Игра появится на PlayStation 1 и 2, а также на Xbox. Работа по портированию в самом разгаре. К сожалению, версия для Dreamcast была отменена компанией Sega, объявившей недавно о прекращении выпуска консоли. Но так как проект завершен на три четверти, им может заняться другой издатель. Мы обсуждаем возможность выхода B&W на Gameboy Advance и даже создание версии для мобильных телефонов. И позвольте напомнить о двух командах-спутниках Lionhead — Big Blue Box и Intrepid. Обе находятся на полпути к завершению собственных проектов. Это свеженькие игры для Xbox, которые будут опубликованы Microsoft.

Будущее самой Black & White было вверено Black & White Studios — компании, полностью принадлежащей Lionhead. Первоначально B&W Studios будет заниматься поддержкой онлайн-игры и программными патчами. Ее первым реальным проектом будет аддон к Black & White, содержащий дополнительные виды существ, земель и испытаний. Потом мы начнем думать над Black & White 2.

Но для основной команды Lionhead завершение Black & White означает "конец эпохи". Питер, Марк, Тим и остальные программисты уйдут в заслуженный отпуск. Оглянувшись назад, можно сказать, что эти три с половиной года были незабываемым временем. Когда я только начинал писать "Записки на дисплее", а дело было в далеком 1997 году, я рассчитывал на пару лет разработки, не больше. То есть всего-то на 20-25 эпизодов. Между тем вы читаете 41-ю главу нашей саги!

Как и сама игра, дневник стал эпическим произведением. Издательство Prima Publishing, выпускающее официальный путеводитель по Black & White, вместе с ним готовит к печати книгу "Создание Black & White", написанную Джеймсом Личем (James Leach), сценаристом игры. Так вот, она содержит множество фрагментов "Записок на дисплее", включая несколько "классических" эпизодов. Вы еще помните, как нас посещал местный мэр и как хитрец и выдумщик Марк Хили изображал, будто может управлять курсором на экране, делая пассы своей рукой в шерстяной перчатке, из которой торчали два сомнительных проводка? Конечно, помните. Мэр был под сильным впечатлением от демонстрации запатентованной "технологии имитации руки"... А "собеседование" с некоей дамой легкого поведения (попросту стриптизершой), будто бы претендовавшей на место нашей секретарши? Вы не забыли, что все происходившее (срывание одежд и похабные песни) было записано на видео нашим вебмастером Джейми Дюрраном?..



Февраль 2001 года. Питер Молиньё и Жиль Джерми (Giles Jermy). Спецэффекты для "чуда": разбор полетов.

Итак, наш рассказ о создании Black & White, как ни грустно об этом говорить, подошел к концу. Без сомнения, некоторые читатели сейчас же захотят узнать, чем будет заниматься дальше Lionhead, не так ли? Правда в том, что у нас нет ответа на этот вопрос. Последнее, о чем думают сейчас в Lionhead, — следующий проект. Но каким бы он ни был, все мы знаем — он будет выдающимся.

Хотя сделать игру лучше Black & White будет ох как сложно.

В любом случае — до свидания!

КОНЕЦ.

The .LHX Files© 2000
Steve Jackson

Перевод с английского
Марии ГОРБАТОВОЙ.

Сентябрь 2000 года. Питер демонстрирует Black & White на E3 2000.



Март 2001 года. Когда дописана сага…



ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

ЧАСТЬ 9: СКРИПТИМ ПОТИХОНЬКУ

Продолжение. Начало см. в ## 2-4, 6, 8-10'00, 1'01

Из записных книжек 1989-2001 гг. Господина ПэЖэ

Извините за столь долгое отсутствие "Заметок о девелоперском деле": в январе начался конкурс уровней к Hired Team: Trial — и места для теории попросту не осталось…

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ВТОРОГО УРОВНЯ

Зато теперь мы вновь с вами, а значит — не грех вспомнить ради чего вся эта долгоиграющая публикация затевалась: запуская свою любимую игрушку, многие, до обидного многие, не знают, что тикает у нее внутри. Подобно тому, как настоящий мужчина должен знать, что выталкивает пулю из ствола его шотгана, понимать, куда девается бензин в двигателе его автомобиля и электричество в его телевизоре, а при необходимости — уметь воткнуть новый винчестер и разметить его, поставить Windows 2000 без документации, после чего объяснить женщине, чем он все это время занимался, так и здесь: любой поклонник компьютерных игр, независимо от пола и возраста, должен иметь хотя бы поверхностное, а лучше — серьезное, представление о том, чем его потчуют игроделы. Вообще, знание вооружает человека лучше любого оружия (кроме шотгана, но о нем — особый разговор).

Quake 1.



Поэтому, пока шотганы не появились в доме у каждого, продолжим попытки вооружиться вторым по мощности оружием и поговорим о программировании, которое почему-то не принято считать столь же сложным и почетным, как создание графических движков. Обсудим сценарии.

ЗАЧЕМ ЭТО НАДО?

У человека, впервые узнавшего, как выглядит типичная современная игра изнутри, волосы встают дыбом и возникает очевидный вопрос: ЗАЧЕМ ВСЕ ЭТО? Люди, вы только что написали десять мегабайт кода на вашем любимом C++, у вас уже есть работающая игра — так зачем вы прикручиваете туда еще один язык, ничуть не похожий на основной, и пишете оставшиеся рюшечки и финтифлюшки (описания миссий, искусственный интеллект и т.п.) на нем? Вам что, по ночам плохо спится, скучно и хочется чем-то занять руки? Вы знаете один язык до тонкостей — так пишите на нем все!

Ответная программистская отповедь чаще всего бывает двух видов. Первый вариант звучит снобистски, но по сути очень глубок. На C++ и на языке сценариев разные люди пишут разные вещи, а авторам движка несподручно самим заниматься черновой работой. Поэтому излагать на C++ описание миссий неудобно и чревато ошибками, не говоря уже о лишних сложностях взаимодействия двух групп специалистов (обычно не слишком вдающихся в чужие дела), корпящих над одним и тем же кодом.

Отповедь номер два более человеколюбива. Сейчас стало модным делать игры, позволяющие модифицировать себя любому желающему. Игра, которая дает такую возможность, просто лучше продается. И программисты, не желая давать всем и каждому полные исходники, разумеется, выбрали компромиссное решение: отдать пользователям только тексты на "высокоуровневом" языке, относящиеся исключительно к той части, которая индивидуальна для конкретной игры. И пусть переделывают на здоровье — никто любимый супердвижок не украдет.

На самом деле есть еще несколько причин для отделения системного кода от игрового. К примеру, такую игру проще перенести на другие платформы (Macintosh, Linux, приставки) — ведь в сценариях вообще ничего не придется менять, только поправить их интерпретатор для совместимости. Опять же, немалая польза возникает оттого, что язык сценариев достаточно прост, чтобы с ним комфортно общались дизайнеры уровней, а значит, они сами, без посторонней помощи, могут вставлять туда интересные

интерактивные события прямо во время работы над уровнями (а это гораздо эффективнее, чем просить программистов о каждой мелочи).

И не нужно каждый раз перекомпилировать весь здоровенный проект только потому, что бета-тестеры откопали на одном из уровней какую-нибудь незакрывающуюся дверь. Уже на одном этом экономится столько времени, что затраты на разработку сценарной части движка окупаются с лихвой.

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ?

Давайте будем двигаться от центра к периферии. Разобравшись, зачем нужны сценарные языки, разумно выяснить, откуда они берутся и как устроены, а потом уже смотреть на примеры их применения.

В принципе, язык сценариев ничем от любого другого языка не отличается, разве что к нему обычно прицеплена большая библиотека встроенных функций, дающих простой доступ к "настоящему" игровому движку. Например, функция "вывести на экран надпись" абстрагирует нас от всех деталей реализации: не приходится думать о том, откуда берется шрифт, на какую текстуру его накладывают, как и куда эту текстуру отображают... Все это — забота движка низкого уровня.

Разница, пожалуй, только в том, что сценарии практически никогда не компилируются в машинный код, чаще всего их интерпретируют на лету (как в старые времена чаще всего поступали с языком Basic). Это, конечно, несколько медленее (приходится читать текстовую строку, проверять ее на правильность, разбирать на составные части и только потом выполнять то, что в ней написано), зато позволяет очень быстро менять что угодно, не заботясь о перекомпиляции, соответствии исходных и скомпилированных файлов, и т.п.

Существует немало языков, которые использовались или могут использоваться в качестве сценарных в играх. Началось все, по-видимому, с квестов и РПГ. В те далекие (но, само собой, счастливые) времена именно эти игры первыми наткнулись на порог сложности, за которым один человек уже не мог все сделать сам, а потому вынужден был обратиться к профессионалам в других областях. События, которые происходили в пресловутых "twisted passages, all alike" игрового мира, кто-то должен был придумать и записать в доступном компьютеру виде.

Традиционный подход (недостатки которого, собственно, и объяснялись чуть выше) работал довольно просто: каждый предмет или персонаж в игре задавался совокупностью данных и не содержал никаких команд. Если было нужно, чтобы персонаж заговорил с игроком, где-то в данных стоял флажок "персонаж говорящий" (а все молчаливые, само собой, тоже обязаны были содержать такой же флажок, но в отключенном состоянии). И так для каждого действия, каким бы редким оно ни было.

А само действие (разговор, например) описывалось процедурой в основном коде программы, которая вызывалась, когда у проверяемого (этим же кодом) объекта обнаруживался пресловутый флажок.

Но игры становились все сложнее, и наступил момент, когда разнообразие стало слишком большим. Количество флажков перевалило за все разумные границы, и понадобилось решить проблему раз и навсегда. Теперь человек, занятый разработкой персонажа, мог не ждать, пока программист напишет для него процедуру какой-нибудь хитрой манипуляции с предметами или общения с персонажем, вместо этого он мог сесть и сам все написать, на вполне понятном ему языке. А основная программа, вместо бесконечной проверки флажков и выбора функций из огромной кучи, обнаружив в описании персонажа код на языке сценариев, просто выполняла его.



Unreal.

Впрочем, народные массы этого не замечали довольно долго — к играм в те времена относились потребительски. А вот появление после весьма закрытого DOOM новаторского Quake, где дебютировал язык QuakeC, было событием, и событием очень заметным. Именно в этой игре впервые практически полностью разделились графический движок и "игровой". Переписав полностью текст на QuakeC, можно было (и это предпринималось неоднократно) сделать совершенно другую игру, не трогая файл Quake.exe.

А еще году в 95-м вышла игра Abuse от знаменитой (и, увы, уже умершей) фирмы Crack Dot Com, потрясшая всех тем, что, несмотря на активный геймплей и неплохую скорость, она имела "под капотом" язык Lisp, о применимости которого к играм никто раньше и не задумывался.

Затем появился Quake 2, где подход к "двум языкам" снова поменялся. В самом деле, после того как разделение на две части состоялось, встал вопрос: а зачем, собственно, принуждать кого-то использовать конкретный язык, да еще и делать его интерпретируемым? Ведь можно и скорость повысить, и компиляторы стандартные задействовать, если разрешить применять любые языки. А для совместимости достаточно употребить стандартный для Windows механизм — DLL (динамически связываемые библиотеки). При этом, правда, теряется преимущество интерпретируемости, после любых изменений приходится перекомпилировать исходные тексты нашего сценария. Но остальные радости сохраняются в полном объеме.

В Unreal и Unreal Tournament с самого начала и до сих пор благополучно сохраняется UnrealScript, довольно похожий на Basic, но собственной разработки. Вообще, большинство авторов игр обожают писать свои собственные языки (загляните на досуге на www.activision.com/games/civilization/slic.html — это язык Civilization: Call to Power), но есть и исключения.

В последнее время вышло немало игр, авторы которых решили, что собственноручно писать сценарный интерпретатор неразумно и лучше взять один из многочисленных готовых (скажем, на www.idiom.com/free-compilers/CATEGORY/scriptin-1.html налицо немало бесплатных языков сценариев, в том числе и несколько уже использованных в играх, к примеру, Python, "засветившийся" недавно в Severance: Blade of Darkness).

ПОД КАПОТОМ

Рассказ о языках — штука бесконечная, очень уж огромная и



Quake 2.

сложная тема, и так легко скатиться на обсуждение деталей и особенностей разных языков. Но ведь это мало кому будет интересно, вряд ли кто-то соберется завтра же использовать эти знания на практике. Но есть несколько деталей, которые будут полезны и "рядовому" игроку, когда он изучает свежекупленную игру.

Многие обычные игроки не без удовольствия "копаются" в игре, чтобы выяснить, что и где находится, как работает, где можно подправить, если захочется чуточку обмануть игру. И здесь пригодится понимание взаимодействия движка и сценарной части.

Основная программа, как правило, проводит большую часть времени в так называемом основном цикле — пересчитывает положения объектов, принимает и передает данные с устройств ввода и по сети, отрисовывает картинку на экране. Но все эти задачи низкоуровневые, на полноценную игру этого не хватит. Нужна еще игровая логика.

Здесь-то на сцену и выходит понятие "события". Связь между основным кодом и сценариями осуществляется через узкое "горлышко". Выполнять код имеет смысл только в том случае, если в игровом мире что-нибудь изменилось. И потому кусочки сценариев изначально привязываются к определенным ситуациям, в которых они будут вызваны. К примеру, к модели монстра наверняка окажется прицепленным код, реагирующий на столкновения со стенами и триггерами, на попадания пуль и т.п. Есть и один необычный частный случай — событие, срабатывающее от таймера с постоянной частотой.

При такой организации программа получается легко отлаживаемой, каждый небольшой кусочек вполне обозрим и может быть написан даже не очень опытным человеком (дизайнером уровней или сценаристом).

Правда, код обработки события обязан выполняться достаточно быстро, чтобы не задерживать всю программу, — ведь он выполняется не параллельно основному циклу, а внутри него, иначе практически невозможно обеспечить нормальную синхронизацию событий. Чаще всего обработчик проверяет и изменяет несколько свойств объектов главной программы, а потом немедленно заканчивает работу.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Языки сценариев в последнее время начали использоваться не только для повышения интерактивности уровней. С ростом производительности процессоров стало возможным переложить на высокоуровневые языки все больше и больше функций, оставив в программном ядре только самые критичные по времени части. Это ускоряет разработку и делает ядро более простым, а значит, более надежным. Заодно и перенос программ на разнообразные приставки резко облегчается. В частности, все чаще и чаще именно язык сценариев служит для написания искусственного интеллекта персонажей. Именно об AI мы и поговорим в следующий раз.

(Продолжение следует.)



Abuse.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, УМЕСТНЫХ В ДИСКУССИИ О ДВИЖКАХ, ВЕДУЩЕЙСЯ В ПРИЛИЧНОМ ОБЩЕСТВЕ

Продолжение. Начало см. в ## 2-4, 6, 8-10'00, 1'01

Script — сценарий, иногда "скрипт". Программа, чаще всего записанная на специальном языке, отличном от основного языка (на котором написана игра). Применяется для удобного задания событий и свойств предметов и персонажей.

Script language — язык сценариев. Чаще всего интерпретируется, а не компилируется (для удобства разработки и отладки). Впрочем, бывают исключения.

Compiler — компилятор, программа, преобразующая файл с исходным текстом пользовательской программы в файл с исполняемыми машинными кодами. Полученный исполняемый файл работает с высокой скоростью, но после внесения любых изменений в исходный текст процесс компиляции надо повторять.

Interpreter — интерпретатор, программа, исполняющая пользовательский код путем чтения его по одной строке и немедленного выполнения содержащихся в ней инструкций.

Event — событие, любая ситуация в основной программе, которая приводит к "дерганию" за один из методов в сценарии. Как правило, именно обработкой событий и заняты сценарии. Иногда сценарий может, в свою очередь, создать событие, которое будет обработано основной программой или другим сценарием.

Event-driven architecture — архитектура, построенная на обработке событий. Достаточно типичная модель программы, где "прикладной" программист не должен заботиться о глобальных вещах, от него требуется только быстро и правильно обработать несколько несложных событий.

(Продолжение следует.)

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ЗАПОМНИТЬ ВСЕ

Сегодня речь пойдет об оперативной памяти, или ОЗУ (оперативном запоминающем устройстве). Эти микросхемы, в отличие от чипов ПЗУ, не могут хранить информацию будучи обесточенными, поэтому содержимое ОЗУ и кэшей теряется при выключении компьютера. Именно поэтому нам приходится ждать загрузки операционной системы и нужных программ при каждом включении ПК.

Стр.116

НОВЫЕ ГНЕЗДА НА БУКВУ "А"

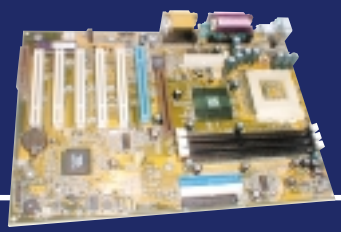
Четыре месяца назад железные УЧУ-скрижали поведали вам о материнских платах для центральных процессоров Athlon и Duron, построенных на чипсете VIA Apollo KT133. С тех пор тайваньская корпорация успела обновить эти чипы, выпустив комплект микросхем KT133A.



Стр.118

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ SDRAM

Ширится и набирает темпы капиталистическое соревнование! Передовики тяжелого чипсетостроения и заводчики материнских плат-чемпионов досрочно справились с обязательством поддержать DDR SDRAM к очередному съезду CeBit. Отчет о весенне-полевых испытаниях их продукции ищите в киосках Роспечати.



Стр.124

МЫШИНАЯ РЕЗНЯ—2

Железный отдел Game.EXE очень любил мышей. Бывало, поймает парочку, положит на стол и давай препарировать, пока мамы не позовут.

Стр.122





ЗАПОМНИТЬ ВСЕ



Сегодня речь пойдет об оперативной памяти, или ОЗУ (оперативном запоминающем устройстве). Эти микросхемы, в отличие от чипов ПЗУ, не могут хранить информацию будучи обесточенными, поэтому содержимое ОЗУ и кэшей теряется при выключении компьютера. Именно поэтому нам приходится ждать загрузки операционной системы и нужных программ при каждом включении ПК.

Николай РАДОВСКИЙ

Оперативная память ПК традиционно набирается из микросхем динамического ОЗУ (DRAM — Dynamic Random Access Memory). Для хранения каждого бита данных в этих чипах отведена одна ячейка, состоящая из конденсатора и транзистора. Состояние ячейки определяется зарядом конденсатора (заряженный конденсатор хранит единицу, а разряженный — ноль), а транзистор позволяет выбрать нужный конденсатор. Эта простейшая схема хороша прежде всего дешевизной. К сожалению, конденсатор не может хранить заряд вечно, поэтому, для того чтобы данные не пропали, ячейки приходится постоянно подзаряжать (эта процедура называется регенерацией). Впрочем, этот процесс не так долог (на регенерацию памяти уходит не более 1% времени работы современных микросхем ОЗУ). Гораздо хуже то, что конденсатор разряжается при каждом чтении ячейки. Поэтому регенерация также необходима после каждой операции чтения памяти.

Микросхемы статического ОЗУ (SRAM — Static RAM) лишены подобных проблем. В памяти этого типа данные сохраняются путем переключения транзисторов в нужное состояние. Микросхемы SRAM не нуждаются в регенерации, выгодно отличаясь от DRAM меньшим временем доступа и большей пропускной способностью. Более того, статическая память способна работать на значительно более высоких частотах, чем динамическая, поэтому в ней часто размещают различные кэши (например, внешний кэш второго уровня процессоров Pentium II, а также первых Pentium III и Athlon). Однако микросхемы SRAM сложны в производстве, цены на них примерно в 8 раз выше, чем на чипы SDRAM, поэтому для массового применения они, к сожалению, слишком дороги.

DRAM

В основе всех распространенных на ПК типов памяти (обыкновенные DRAM, FPM и EDO DRAM, а также SDRAM, DDR SDRAM и RDRAM) лежит одна и та же ячейка динамического ОЗУ. Такие ячейки объединяются в двумерные массивы (эту структуру легко представить в виде решетки, в узлах которой находятся ячейки). Для того чтобы обратиться к одной из них, необходимо знать ее адрес, состоящий из двух компонентов: номера строки и номера столбца. Массивы ячеек одной размерности (имеющие одинаковое количество строк и столбцов), в свою очередь, объединяются в банки. Контроллер ОЗУ, посылая банку номер строки и столбца, обращается к целой группе ячеек, каждая из которых находится по указанному адресу в каком-либо из входящих в банк массивов. В результате чипсет обменивается с памятью не отдельными битами, а их группами. Минимальный объем информации, который можно считать или записать в ОЗУ, называется словом данных. Например, размер слова данных DIMM-модулей SDRAM составляет 64 бита (8 байт).

Как правило, чипсеты запрашивают из ОЗУ не отдельные слова, а пакеты из нескольких (чаще всего четырех) слов. Дело в том, что процесс чтения произвольного слова из динамической памяти довольно продолжителен: контроллеру ОЗУ необходимо выбрать нужный банк и послать ему адрес строки (сигнал RAS), подождать, пока нужная строка будет открыта (длительность этого ожидания определяет параметр RAS to CAS delay), затем послать адрес столбца (сигнал CAS), подождать еще немного (эта задержка определяется параметром CAS latency) и считать требуемые данные с контактов модуля ОЗУ. Однако при чтении нескольких слов подряд все эти действия необходимо выполнить только для доступа к первому из них, а оставшиеся данные можно получить быстрее.

SDRAM

Акроним SDRAM расшифровывается как Synchronous DRAM (синхронная динамическая память). До появления этого типа ОЗУ модули памяти работали асинхронно с чипсетом и ЦП, не разделяя с ними каких-либо тактовых сигналов. Чипсеты управляли доступом к асинхронной памяти (обыкновенной DRAM, а также FPM и EDO DRAM) исходя из множества различных временных диаграмм. Все циклы доступа к SDRAM, напротив, привязаны к одному тактовому сигналу, общему для памяти, чипсета и системной шины. Таким образом, работа SDRAM синхронизирована с центральным процессором, поэтому ЦП может послать запрос на чтение памяти и вернуться к обработке других команд, не затрачивая времени на контроль за доступом к затребованной информации.

Строго говоря, все современные типы ОЗУ (как SDRAM и DDR SDRAM, так и RDRAM) ра-

ботают синхронно с чипсетом и системной шиной, поэтому под определение SDRAM попадает любой из них. Однако под SDRAM, как правило, подразумевается синхронное ОЗУ, стандартизированное комитетом JEDEC (именно такие модули установлены в подавляющем большинстве современных ПК).

SDRAM отличается от асинхронной памяти также поддержкой пакетного режима передачи данных. В этом режиме чипсет посылает модулю памяти адрес (номер строки и столбца) первого слова, указав также последовательность чтения других слов, находящихся в той же строке. Первое слово можно считать с контактов модуля SDRAM примерно через пять тактов после отправки адреса строки, зато остальные слова пакета будут выдаваться каждый следующий такт. Например, на чтение пакета из четырех слов потребуется 8 тактов, пять из которых уходит на первое слово и по одному на три оставшихся (длительность чтения такого пакета часто обозначается "5-1-1-1"). Нетрудно заметить, что пакетный режим значительно ускоряет чтение из памяти больших объемов данных. Кроме того, в микросхемы SDRAM встроены средства саморегенерации, освобождающие контроллер ОЗУ от забот о периодическом восстановлении заряда ячеек памяти.

Наконец, на одной микросхеме SDRAM можно разместить до четырех банков памяти. Пока ЦП обращается к одному из них, содержимое других банков может регенерироваться. У многобанковой архитектуры есть еще одно существенное достоинство. Для того чтобы разобраться в нем, нам придется вспомнить процедуру чтения динамической памяти, описанную в конце предыдущего параграфа.

Напомню, что перед чтением из памяти слова данных необходимо открыть строку, в которой оно находится, а затем послать адрес столбца и считать требуемые данные с контактов модуля ОЗУ. После того как затребованная информация будет получена, строку (иногда ее также называют страницей) можно оставить открытой. Любое слово, находящееся в открытой ранее строке, можно считать быстрее, поскольку строку не придется открывать заново. Однако если нужные данные находятся в другой (отличной от открытой) строке, перед их чтением контроллеру памяти придется потратить дополнительное время на переключение строк (закрытие текущей и открытие новой). Соответственно, чем больше строк памяти остаются открытыми, тем больше вероятность того, что нужные данные находятся в одной из них. К сожалению, в каждом банке в любой момент времени может быть открытой лишь одна строка. Таким образом, чем больше банков памяти, тем больше строк можно открыть одновременно, следовательно, тем выше вероятность того, что перед чтением данных не придется тратить время на открытие новой строки.

DDR SDRAM

Этот тип памяти стал логическим развитием SDRAM. Акроним DDR расшифровывается как Double Data Rate (удвоенная пропускная способность). DDR SDRAM (далее просто DDR), в отличие от предшественницы, способна пересылать информацию на обоих фронтах тактового сигнала. Иными словами, эта память может обмениваться с чипсетом двумя словами данных за такт, то есть вдвое быстрее, чем традиционная SDRAM. Таким образом, пиковая пропускная способность модуля DDR вдвое выше, чем у модуля SDRAM, работающего на аналогичной тактовой частоте. В реальности, конечно, превосходство нового ОЗУ не столь велико.

Хотя на первый взгляд модули DDR очень похожи на привычные SDRAM DIMM, на самом деле они отличаются большим количеством контактов (184 против 168) и иным расположением ключей. В связи с этим модуль DDR нельзя установить в слот для SDRAM (обратное тоже верно: модуль SDRAM не поместится в слот для DDR).

Комитет JEDEC стандартизировал модули DDR SDRAM, работающие на частотах 100 и 133 МГц. Как ни странно, эти стандарты названы не PC200 и PC266, а PC1600 и PC2100 соответственно. Теперь вместо эффективной тактовой частоты модуля в названии фигурирует его пиковая пропускная способность (1600 и 2100 мегабайт в секунду для 100- и 133-мегагерцовых DDR DIMM). Безусловно, в этих попугаях модули DDR выглядят значительно длиннее. Еще одним примером победы правил маркетинга над законами логики стало больше.

PRO ET CONTRA

В заключение хотелось бы перечислить основные достоинства и недостатки DDR.

Эта память, ставшая результатом эволюции SDRAM, должна унаследовать у предшественницы невысокую стоимость. В производстве чипы DDR лишь немногим сложнее, чем микросхемы SDRAM. Ожидается, что при массовом выпуске модули DDR будут стоить всего на 5-10% дороже модулей SDRAM. Правда, на момент написания этих строк 128-мегабайтные DDR DIMM стоили примерно в два с половиной раза дороже модулей PC133 SDRAM аналогичного объема. Впрочем, цены на DDR падают довольно резво, в то время как цены на SDRAM уже достигли дна, поэтому разница в стоимости памяти этих типов стремительно сокращается.

С другой стороны, DDR унаследовала у SDRAM немало ограничений. Во-первых, DDR очень близка к своей предшественнице по времени доступа. Иными словами, на чтение первых восьми байт как из DDR, так и из SDRAM уходит примерно одинаковое время, зато следующие слова новая память способна поставлять вдвое быстрее. Именно поэтому приложения, обрабатывающие относительно небольшие объемы информации (к примеру, текстовые редакторы, электронные таблицы и браузеры), работают с DDR и обыкновенной SDRAM примерно с одинаковой скоростью. Такие программы хранят большинство данных в кэше процессора, обращаясь к памяти лишь в тех редких случаях, когда найти нужную информацию в кэше не удается. В подобных условиях время доступа к памяти оказывается гораздо важнее ее пропускной способности.

Во-вторых, микросхемы DDR, как и многие чипы SDRAM, оснащены только четырьмя банками памяти. Следовательно, в каждой микросхеме DDR контроллер ОЗУ может одновременно открыть не больше четырех строк. Так как DDR передает данные вдвое быстрее, чем SDRAM, контроллеру ОЗУ приходится чаще переключать строки, теряя на этом немало времени.

В-третьих, из-за большого количества высокочастотных сигнальных линий, по которым DDR SDRAM общается с контроллером ОЗУ, существенный рост тактовой частоты этой памяти приведет к серьезному увеличению электромагнитной интерференции и сильно усложнит дизайн материнских плат. По той же причине материнские платы с двумя каналами этого ОЗУ (пропускная способность памяти в таких конфигурациях удваивается) оказываются очень дорогими в производстве. Так что дальнейший рост пропускной способности модулей DDR SDRAM сильно затруднен. Сегодня ведутся разработки памяти с учетверенной пропускной способностью (QDR SDRAM), однако для воплощения этой идеи в железе требуется немало времени.

P.S. Я намеренно не рассказал здесь о Direct Rambus DRAM (она же DRDRAM, или RDRAM), поскольку этот тип динамической памяти столь существенно отличается от SDRAM, что заслуживает отдельного рассмотрения. В общем, продолжение следует...

НОВЫЕ ГНЕЗДА НА БУКВУ "А"

Четыре месяца назад железные УЧУ-скрижали поведали вам о материнских платах для центральных процессоров Athlon и Duron, построенных на чипсете VIA Apollo KT133. С тех пор тайваньская корпорация успела обновить эти чипы, выпустив комплект микросхем KT133A.

Всеволод КИСЕЛЕВ

Производители материнских плат, в свою очередь, оперативно отреагировали на это событие, встроив KT133A в свои свежие продукты. Некоторые из них оказались сегодня на нашем смотровом столе.

А и В

Основное отличие VIA Apollo KT133A от предшественника KT133 — официальная поддержка системной шины, работающей на частоте 133 мегагерца (так как данные передаются по обоим фронтам тактового сигнала, эффективная частота FSB составляет 266 МГц). Напомним, что уходящий в тень VIA Apollo KT133 не может похвастаться такими скоростями. Этот чипсет официально поддерживает работу FSB только на 100 МГц (эффективная частота — 200 мегагерц). Несмотря на то что многие платы на KT133 позволяют разгонять системную шину до 183 МГц, на практике эти возможности бесполезны, поскольку на частотах выше 115 МГц чипсет работает нестабильно.

Официальная поддержка 133-мегагерцовой системной шины позволяет раскрыть потенциал новейших процессоров AMD. Северный мост чипсета KT133A (VT8363A) кроме поддержки ускоренной FSB ничем не отличается от своего предшественника. Он также поддерживает режим AGP 4X и может адресовать до двух гигабайт привычной PC133 SDRAM. Стоит отметить, что VT8363A полностью совместим по всем своим 552 контактам с предшественником VT8363 (этот северный мост входил в чипсет KT133), поэтому производители плат при создании новых продуктов могут даже не менять дизайн предыдущих разработок. Во многом благодаря этому все рассматриваемые сегодня платы так похожи на своих предшественников, подробно изученных нами в январском номере журнала.

Кроме того, в чипсет KT133A включен усовершенствованный южный мост VT82C686B, отличающийся от VT82C686A поддержкой модного протокола Ultra ATA/100. Впрочем, наш опыт показывает, что винчестеры до сих пор не нуждаются в этом режиме. На наш взгляд, поддержка Ultra ATA/100 остается данью маркетингу, а не реальной необходимостью.

Как нам кажется, KT133A ожидает хорошее будущее. Хотя новые материнские платы с поддержкой DDR SDRAM должны появиться в магазинах уже совсем скоро, быстрое забвение нашим сегодняшним пациентам не грозит.

Забегая вперед, скажем, что не так быстр DDR, как его малюют: в реальных тестах производительности системы с новомодной памятью опережают ПК, укомплектованные KT133A и PC133 SDRAM, на 1-10%. При этом модули DDR SDRAM стоят примерно вдвое дороже привычных DIMM-модулей PC133 SDRAM. Поэтому KT133A остается прекрасным выбором для тех, кто не готов выкладывать большие деньги за скромную прибавку к производительности.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

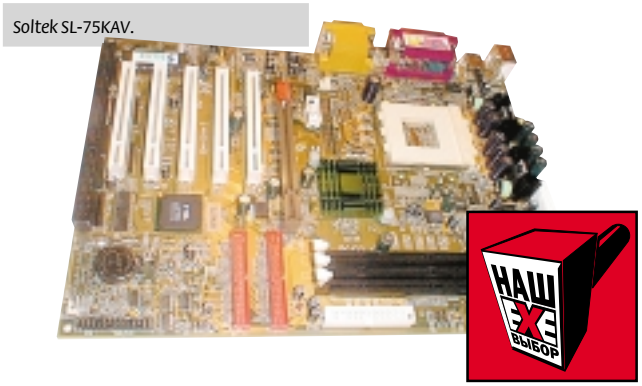
Работа каждой платы с процессором AMD Duron 800 (его коэффициент умножения 8X не был заблокирован) изучалась при частотах системной шины 100 и 133 мегагерца. На 100-мегагерцовой FSB процессор работал со штатным коэффициентом умножения 8X. При частоте системной шины 133 мегагерца мы компенсировали возросшую скорость FSB снижением множителя ЦП до 6X. В результате, процессор всегда работал на 800 МГц вне зависимости от частоты системной шины. Таким образом, мы не только определяли влияние частоты FSB на производительность системы, но и проверяли работоспособность настроек множителя ЦП.

В систему также устанавливался 128-мегабайтный модуль памяти PC133 SDRAM, графический акселератор Creative 3D Blaster Annihilator2 MX (чипсет nVidia GeForce2 MX, 32 Мбайта DDR SDRAM) и жесткий диск IBM DTLA 207020 емкостью 20 Гбайт. Параметры CMOS Setup всех плат настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности подопытных.

Все тесты проводились в Windows 98 SE с DirectX 8.0 и патчем чипсета VIA 4-in-1 версии 4.29. Целочисленная производительность системы измерялась при помощи утилиты CPU Mark99 от Ziff Davis. Скорость обмена данными между процессором и памятью оценивалась при помощи теста CPU/Memory Bandwidth из пакета SiSoft Sandra Professional 2000. Быстродействие системы в играх изучалось на примере демо-версии Expendable и Quake 3: Arena v1.27. Обе игры запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с VSYNC и кадровой частоте монитора 60 Гц.

Для сравнения приводятся результаты тестов платы ASUS A7V133, описанной нами в прошлом номере. Стоит отметить, что в процессе подготовки этого обзора мы отметили странную особенность A7V133: когда на плату устанавливались несколько модулей ОЗУ с разным числом банков (к примеру, односторонний и двусторонний DIMM), она начинала сбоить. С модулями одинаковой организации (скажем, с несколькими односторонними DIMM) плата работала без проблем. Между тем в описании платы об этой особенности не сказано ни слова. В связи с этим мы решили проверить стабильность работы с ОЗУ всех подопытных плат, установив на каждую из них одно- и двухсторонний

модули DIMM и запустив тест памяти Linear Memory Test Engine версии 1.4. При установке разнобанковых модулей DIMM на ASUS A7V133 эта программа быстро выявляла ошибки чтения ОЗУ вне зависимости от настроек латентности памяти и расположения модулей в разъемах.


Soltek SL-75KAV.

Soltek SL-75KAV

Цена	$115
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133A
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/ AMR/CNR)	1/5/1/0/0
Число портов USB (в комплекте/ опциональных)	2/2
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100-178
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	2 канала UltraATA/100
Версия BIOS	Q7

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,5

Тайваньская компания Soltek была образована совсем недавно — в 1996 году. Сначала ее продукция была ориентирована только на внутренний и китайский рынки, однако в последнее время этот производитель проявляет все большую международную активность. В январе мы уже писали о созданной этой компанией плате SL-75KV. Напомним, что тогда детище Soltek звезд с неба не хватало и получило среднюю оценку. Посмотрим, что же сможет продемонстрировать прямая наследница SL-75KV.

В коробке, дизайн которой ничуть не изменился, мы обнаружили саму плату, диск с драйверами, утилитами и программой Virtual Drive 6, а также CD с комплектом из трех продуктов компании Symantec: WinFax, AntiVirus 2001 и Ghost. Эти три приложения и Virtual Drive снабжены описанием на английском языке и стоят, по утверждению Soltek, никак не меньше $230.

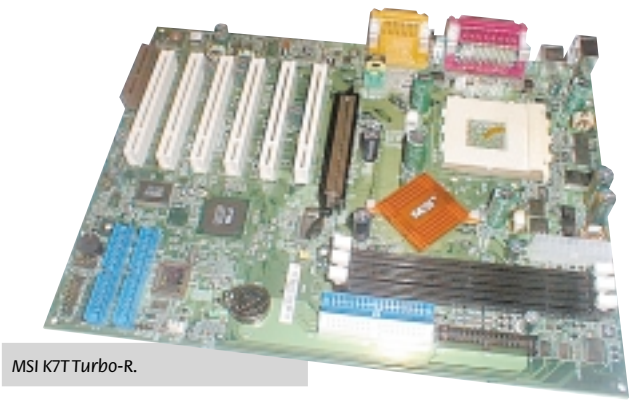
В комплектацию также входит составленное на языке Шекспира руководство пользователя, термодатчик, 80-жильный шлейф для UltraATA/100-совместимых накопителей, кабель для дисковода и планка с разъемом второго последовательного порта (COM2). Не стоит расценивать ее появление как откат к основательно забытому формату AT (разъемы всех внешних портов размещались в этих корпусах на аналогичных планках), просто Soltek спроектировала универсальную печатную плату с разводкой для нескольких моделей "матерей". Некоторые из этих материнских плат будут построены на чипсете VIA Apollo KM133, отличающемся от KT133 наличием встроенного видеоадаптера. Место второго COM-порта (COM2) на таких платах будет занято VGA-разъемом. В Soltek SL-75KAV графический адаптер не интегрирован, а на месте разъема COM2 находится металлическая заглушка. Коль скоро южный мост 686B поддерживает до четырех портов USB, в комплекте платы была бы не лишней планка с двумя дополнительными разъемами универсальной последовательной шины. Жаль, что в коробке ее не оказалось.

Дизайн SL-75KAV не лишен странностей. Прежде всего удивляет неудачное расположение IDE-разъемов (шлейфы накопителей мешают при установке видеоадаптера в слот AGP) и их красный цвет. Непривычно также видеть на середине платы разъем последовательного интерфейса.

Плата оснащена пятью слотами PCI и одним ISA. На наш взгляд, это удачная конфигурация слотов, поскольку платы для ISA распространены до сих пор, тогда как устройства для модных слотов AMR и CNR найти практически невозможно. Для графических ускорителей предусмотрен разъем AGP Pro, способный обеспечить энергией даже прожорливые профессиональные видеокарты. Узок круг подобных 3D-ускорителей, поэтому дополнительные 20 контактов слота AGP Pro, отличающие его от обыкновенных разъемов AGP, закрыты наклейкой.

Процессорное гнездо также было заклеено стикером, предупреждающим о необходимости намазать ЦП теплопроводящей пастой перед установкой кулера. Нам понравилось, что рычажок, закрепляющий процессор в Socket A, был сделан из металла, а не ломкого пластика. За стабильность питания процессора отвечают четыре конденсатора емкостью 2200 мкФ и шесть емкостью 3300 мкФ. Жаль, что некоторые из них находятся слишком близко к Socket A, мешая установке кулера. На плате есть три разъема питания для подключения вентиляторов. Северный мост чипсета награжден радиатором с увеличенной высотой ребер, поэтому нагревается он при работе относительно слабо.

Разъем для подключения блока питания находится на самом краю платы, не мешая воздухообмену в корпусе, но ограничивая доступ к блокам двухпозиционных переключателей, позволяющих вручную задать частоту FSB (возможны значения 100, 103, 105, 110, 112, 115, 120, 124, 133, 140, 150) и множитель процессора в диапазоне от 5,0 до 12,5 с шагом 0,5. Если установленный вручную множитель ЦП отличается от номинального, загорается расположенный рядом с переключателями красный светодиод (лампочка разгона). На плате присутствует еще один светодиод, сигнализирующий о подаче напряжения на модули памяти. SL-75KAV оснащена


MSI K7T Turbo-R.

также перемычками, позволяющими установить подаваемое на модули памяти напряжение в диапазоне от 3,3 до 3,6 В с шагом 0,1 В.

Параметры CMOS Setup предоставляют широкие возможности по настройке платы. Например, задать частоту FSB можно не только с помощью переключателей, но и программно. Кроме того, к выбранной базовой частоте можно прибавить любое значение в диапазоне от 1 до 28 МГц. Таким образом, SL-75KAV позволяет установить любую частоту системной шины в интервале от 100 до 178 мегагерц.

Можно также изменить напряжение питания ЦП в пределах от 1,5 до 1,85 В с шагом 0,025 В. Достаточно тонко можно настроить работу ОЗУ, вручную задав частоту и латентность памяти, а также установив режим чередования банков. Новичкам в деле разгона придется по вкусу технология RedStorm, позволяющая автоматически и "безопасно" разогнать процессор. После включения этой функции система думает около 10 секунд, сообщает о рекомендованной частоте системной шины и предлагает перезагрузить компьютер. К сожалению, RedStorm умеет подбирать лишь максимально допустимую частоту FSB, игнорируя другие немаловажные для разгона параметры (множитель и вольтаж ЦП). Полномасштабным разгоном такие меры признать трудно, однако пользователям, которые только собираются встать на скользкую дорожку твикинга, такой автоматизм может пригодиться. В настройках CMOS Setup нас огорчило лишь отсутствие возможности вручную распределить аппаратные прерывания (IRQ) по слотам расширения.

Во время тестов SL-75KAV работала весьма стабильно, не допустив ни одного сбоя даже при "максимально быстрых" настройках CMOS Setup. В тестах производительности плата незначительно отстала лишь от рекордсмена ASUS A7V133, оставив за спиной всех участников сегодняшнего тестирования.

Программа Linear Memory Test не обнаружила ни единого сбоя в работе подсистемы памяти, хотя мы не только устанавливали на плату модули с разным числом банков, но и меняли их (модулей) количество. SL-75KAV позволила тонко настроить работу системы, не навязывала нам своего мнения о "правильной" частоте центрального процессора, дышала в спину плате от ASUS и работала без сбоев. За это мы ставим ей высокую оценку и присуждаем "Наш выбор".

MSI K7T Turbo-R

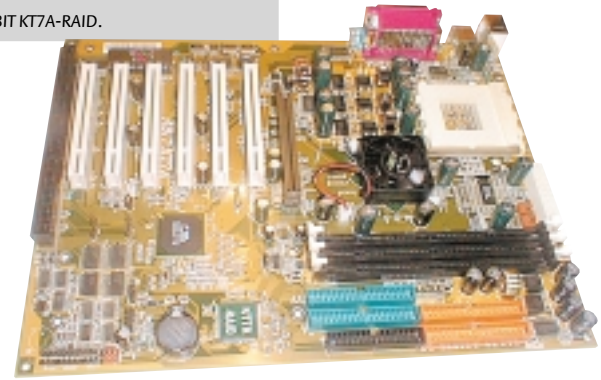
Цена	$133
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133A
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/6/0/0/1
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	4/0
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100-166
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	4 канала UltraATA/100
Версия BIOS	10g

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,9

В комплект платы входит довольно подробная инструкция пользователя (составленная, естественно, на английском), руководство по организации RAID-массива из IDE-винчестеров (it's in English too), описание системы D-LED, наклейки, диск с драйверами и многочисленными утилитами, два кабеля для UltraATA/100-совместимых накопителей, шлейф для дисковода и планка с двумя дополнительными разъемами портов USB.

ABIT KT7A-RAID.



MSI K7T Turbo-R оснащена контроллером Promise PDC-20265R, позволяющим организовывать RAID-массивы нулевого и первого уровней. На плате размещены шесть слотов PCI, поэтому места для старичка ISA не нашлось, зато на самом краю приютился мало кому нужный разъем CNR. Слот AGP находится слишком близко к разъемам модулей памяти, поэтому перед установкой ОЗУ приходится вынимать 3D-ускоритель. Северный мост чипсета расположен под углом 45 градусов к краям платы и охлаждается хилым стандартным радиатором. В результате, микросхема VT8363A сильно нагревается даже при работе системной шины на низких частотах. Рычажок для закрепления процессора в гнезде Socket A сделан из ненадежного пластика.

На K7T Turbo-R нет никаких переключателей, да и число перемычек весьма ограничено. Стоит отметить наличие джампера J17, позволяющего задать базовую частоту системной шины (100 или 133 МГц). На плате также нет светодиодов, сигнализирующих о подаче напряжения на слоты расширения или память, но присутствует фирменная система диагностики D-LED (она состоит из четырех двухцветных светодиодов, по которым можно легко определить состояние платы).

Теоретически, Setup платы позволяет изменять значение множителя ЦП, однако убедиться в работоспособности этой функции нам так и не удалось: процессор Duron 800 продолжал умножать частоту FSB на 8 вне зависимости от настроек в CMOS. Это обстоятельство не разрешает нам рекомендовать K7T Turbo-R любителям разгона. CMOS Setup позволяет также изменять частоту FSB в пределах от 100 до 166 МГц с шагом в один мегагерц, а также установить напряжения, подаваемые на процессор (диапазон 1,3-1,85 В, шаг 0,025 В) и модули памяти (3,3 или 3,45 В). Настройки ОЗУ не поразили нас богатством выбора: можно задать частоту работы памяти и ее латентность, однако включить чередование банков (интерливинг) нельзя. На наш взгляд, этот пробел был одной из основных причин невысокой производительности K7T Turbo-R.

Во время тестов плата работала стабильно, и программа Linear Memory Test не обнаружила никаких сбоев в ОЗУ вне зависимости от конфигурации модулей DIMM. К сожалению, результаты тестов производительности оставляют желать лучшего: K7T Turbo-R оказалась на последнем месте, заметно отстав от конкурентов. В предыдущем обзоре материнских

плат для Socket A мы столкнулись с похожей ситуацией: MSI K7T Pro2 отставала от конкурентов, однако после обновления BIOS ее показатели заметно возросли. В этот раз все платы тестировались с новейшими версиями BIOS, и помочь K7T Turbo-R мы ничем не могли. Мы уверены, что включение интерливинга памяти заметно поднимет производительность этой платы. Будем надеяться, что компания MSI добавит соответствующие настройки в ближайшие версии BIOS.

ABIT KT7A-RAID

Цена	$158
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133A
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/6/1/0/0
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	4/0
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100-183
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Нет
Встроенный интерфейс IDE	4 канала UltraATA/100
Версия BIOS	KT7_WZ

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,2

В комплектацию платы входит руководство пользователя (составленное, как это принято при дворе Ее Величества, на языке туманного Альбиона), два шлейфа для UltraATA/100-совместимых накопителей, кабель для дисковода, CD с драйверами и утилитами, дискета с драйвером для RAID-контроллера и планка с двумя дополнительными разъемами USB. Стоит отметить, что мануал составлен не только для этой платы, а для всего семейства KT7 (KT7, KT7-RAID, KT7A, KT7A-RAID), поэтому он довольно объемен, но не очень удобен.

Дизайн платы вызывает лишь незначительные нарекания: на ней есть все необходимое, и нет ничего, в чем опытный любитель игр не испытывает потребности. Так, на KT7A-RAID не нашлось места для дешевой встроенной звуковой карты и бесполезных слотов AMR/CNR, зато на ней присутствуют: все еще нужный многим разъем ISA, целых шесть слотов PCI и один разъем AGP, не обремененный ненужными изысками типа AGP Pro. За стабильность питания платы отвечают 13 конденсаторов емкостью 2200 мкФ и 8 емкостью 1500 мкФ. Правда некоторые из них все-таки умудрились близко подобраться к процессорному гнезду, препятствуя установке больших кулеров. На плате установлено целых четыре разъема питания вентиляторов, причем три из них находятся радом с Socket A.

Северный мост чипсета расположен под углом 45 градусов к краям платы, а сверху под тем же углом к нему установлены радиатор и вентилятор. Если раньше такие меры охлаждения казались избыточными, то с увеличением частоты системной шины они стали нормой. Сразу за слотами для модулей памяти находятся четыре разъема интерфейса IDE, два из которых обслуживаются южным мостом, а оставшаяся пара — интегрированным RAID-контроллером HighPoint HPT370, позволяющим организовывать массивы нулевого, первого и нулевого+первого уровня. Таким образом к KT7A-RAID можно подключить до 8 IDE-накопителей. К недостаткам дизайна платы можно отнести близость разъемов DIMM к слоту AGP (по этой причине пользователь может установить модули памяти только при отсутствии видеоадаптера). На KT7A-RAID нет светодиодов, переключателей и перемычек.

Платы Abit издавна отличаются широчайшим спектром настроек в CMOS Setup, и KT7A-RAID не стала исключением. С помощью фирменной системы SoftMenu III пользователь может полностью сконфигурировать систему, изменив процессорный множитель, подаваемое на ЦП напряжение (1,1-1,85 В, шаг 0,025 В), частоту системной шины (100-183 МГц, шаг 1 МГц) и напряжение системы ввода/вывода (3,2-3,9 В, шаг 0,1 В). Также можно настроить параметры ОЗУ, установив частоту памяти, ее латентность и режим чередования банков (интерливинг).

При тестировании плата вела себя стабильно, и никаких сбоев в работе ОЗУ мы не обнаружили. Жаль, что результаты тестов производительности KT7A-RAID оказались не очень высоки: плата отстала не только от ASUS A7V133, но и от Soltek SL-75KAV. Обидно, что продукты столь заслуженной фирмы в последнее время далеки от лидерства в быстродействии.

В заключение хотелось бы сказать несколько слов об ASUS A7V133. Так как ни у одной из протестированных в этот раз плат не возникло проблем при работе с разнобанковыми модулями DIMM, мы склонны считать, что этот недостаток присущ только платам ASUS либо доставшемуся нам экземпляру A7V133. Очень надеемся, что в будущих версиях BIOS уважаемая компания исправит эту досадную ошибку.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования материнские платы:

"Пирит"	115-7101
IPLabs	728-4101
Flash Computers	923-6483



Таблица 1. "A" — Duron 800 (100 МГц FSB), **"B" — Duron 800** (133 МГц FSB)

	Soltek SL-75KAV		MSI K7T Turbo-R		Abit KT7A-RAID		ASUS A7V133	
	A	B	A	B	A	B	A	B
CPU Mark 99	69,0	70,9	67,1	N/A*	68,6	70,4	69,4	71,4
CPU/Memory bandwidth (мегабайт в секунду)	444	479	372	N/A*	438	469	457	498
Quake 3 demo001	100,7	102,5	97,7	N/A*	100,2	102,1	101,1	103,0
Expendable	79,3	84,2	72,5	N/A*	78,7	83,5	79,6	84,6

* Тест не пройден

МЫШИНАЯ РЕЗНЯ–2

Железный отдел Game.EXE очень любил мышей. Бывало, поймает парочку, положит на стол и давай препарировать, пока мамы не позовут.

Николай РАДОВСКИЙ

Осмотр проводился на ПК с процессором AMD Athlon 1000, материнской платой ASUS A7V133 (чипсет VIA KT133A), 128 мегабайтами PC-133 SDRAM, 3D-ускорителем Creative 3D Blaster GeForce2 GTS и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Перед установкой каждой мыши на жесткий диск инсталлировалась английская версия Windows 98 SE. Все мыши подключались к шине USB.

Logitech Cordless MouseMan Optical	
Цена	$70
Число кнопок	3 + колесо скроллинга
Интерфейс	USB или PS/2
Вес мыши (г)	155
Версия драйверов	MouseWare 9.27
Удобство в играх	3,5
Удобство в работе	4
Качество драйверов	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**3,9**

Всем мышам, заглядывавшим в нашу лабораторию прежде, присущ один атавизм — хвост. Шнур, соединяющий серых с компьютером, плох уже тем, что любит путаться в обломках железа, раскиданных на нашем разделочном столе в художественном беспорядке. Провода также обожают не дотягиваться до нужного разъема всего на пару сантиметров.

Лишенные этого атавизма мыши выпускаются довольно давно, но широкой популярности они до сих пор не снискали. Большинство покупателей останавливает нескромная цена этих манипуляторов. Многие именитые заводчики серых (например Microsoft) вообще никогда не разводили бесхвостых грызунов. Тем не менее крупнейший производитель этих манипуляторов компания Logitech не забывает периодически обновлять линейку своих бесхвостых мышей Cordless MouseMan. Последний представитель этой серии воистину уникален: это первая беспроводная мышь, оснащенная оптическим сенсором. Более того, оптическая начинка этого манипулятора тоже необычна. Впрочем, обо всем по порядку.



Из живописной коробки мы извлекли саму мышь, приемник (ресивер), переходник USB-PS/2, две пальчиковых батарейки Philips PowerLife XXL формата AA, диск с драйверами и руководство пользователя. Установка мыши не вызвала никаких затруднений. Достаточно подключить приемник к порту USB или PS/2, установить две AA-батарейки в саму мышь (для чего в ней предусмотрен специальный отсек) и настроить частотный канал, по которому манипулятор будет общаться с приемником.



Logitech Cordless MouseMan Optical.

Последняя процедура нужна для того, чтобы избежать наводок от работающих рядом радиопередающих устройств (скажем, других беспроводных манипуляторов). Процесс настройки очень прост: нужно по очереди нажать кнопку "Connect" на приемнике и крохотную красную кнопочку на мышином брюшке.

Драйверы Logitech кроме стандартных настроек (скорость и ускорение курсора, программирование кнопок) позволяют проверить заряд батареек и сменить частотный канал. Стоит отметить, что устанавливать их совсем необязательно: мышь прекрасно уживается со стандартными драйверами Microsoft, входящими в комплект Windows. Если же подключить приемник к порту PS/2, бесхвостая будет дружить даже с DOS.

Cordless MouseMan Optical может работать на расстоянии до двух метров от приемника. Заряда пары алкалиновых батареек хватает минимум на два месяца работы мыши. Инженеры Logitech серьезно потрудились над тем, чтобы максимально продлить этот срок. При движении мыши оптический сенсор сканирует поверхность под ней 1500 раз в секунду, но стоит оставить ее в

покое, как сенсор переключится в режим сохранения энергии, работая 100 раз в секунду. Через несколько секунд простоя Cordless MouseMan Optical перейдет в режим спячки, включая сенсор лишь 10 раз в секунду; наконец, при длительном бездействии она погружается в глубокую спячку, осматривая коврик всего дважды в секунду. Распознав малейшее движение, мышь моментально просыпается, мигом возвращаясь к нормальному режиму работы.

Нельзя не отметить, что Cordless MouseMan Optical премирована улучшенным оптическим сенсором, разрешающая способность которого возросла до 800 точек на дюйм (dpi). Разрешение любых других оптических мышей и почти всех оптомеханических грызунов примерно вдвое ниже. Нужно ли столь высокое разрешение? С уверенностью отвечаем: необходимо! Чем выше физическое разрешение мыши, тем быстрее она может перемещать курсор по экрану без снижения точности его позиционирования. Скорость курсора можно, конечно, увеличить и программно (соответствующие настройки есть как в Windows, так и в большинстве игр), однако расплачиваться за ускорение придется точностью: глупое ПО попросту заставит курсор двигаться прыжками через несколько точек. Естественно, меткой стрельбе подобные настройки никак не способствуют.

Внешне Cordless MouseMan Optical напоминает Logitech Wheel Mouse Optical (мы рассказывали об этой мышке в мартовском номере .EXE), отличаясь чуть большими габаритами, асимметричностью и наличием третьей кнопки. Поскольку размеры беспроводной мыши не очень велики, ею можно управлять, держась большим пальцем и мизинцем за прорезиненные бока и положив запястье на поверхность стола. Напомним, что, согласно учению старца ПэЖэ, именно этот захват способствует максимально точной стрельбе. Мышь при этом приходится двигать только на небольшие расстояния, поэтому скорость курсора необходимо увеличить. Теоретически, солидная разрешающая способность должна сделать этот манипулятор великолепным оружием для опытного охотника за фрагами. Как ни жаль, поведение этой мыши в реальном бою не позволило присудить ей "Наш выбор". Cordless MouseMan Optical оказалась слишком тяжелой: снабженная двумя полноразмерными пальчиковыми батарейками, она весит в полтора раза больше любой когда-либо опробованной нами мыши. Перемещать столь массивное и инертное устройство одними пальцами, на наш взгляд, очень неудобно.

"Мягкое" (имеющее слабую фиксацию при повороте на определенный угол) колесо скроллинга этой мыши удобно при просмотре длинных документов, но доверять ему ответственное дело смены оружия мы бы не стали. Оптический сенсор Cordless MouseMan Optical недолюбливает пластиковые коврики с плавными градиентными заливками и ярко-белыми фрагментами: как только бесхвостая попадает на эти поверхности, курсор на экране перестает ей повиноваться. Испытанные нами прежде оптические мыши относились к подстилкам менее привередливо. Стоит также отметить, что оптический сенсор вытеснен отсеком для батареек к левому боку Cordless MouseMan Optical. При неторопливой работе в Windows асимметричное расположение мышиного глаза практически незаметно, однако при сложном маневрировании в Quake возникает впечатление, что у мыши нелады с центром тяжести. Впрочем, при долгой игре к этому ощущению успеваешь привыкнуть.

Итог. На наш взгляд, мышь Logitech Cordless MouseMan Optical слишком тяжела и неповоротлива для игр. Женщинам и детям работать с этим манипулятором тоже будет нелегко. Однако если вы обеспеченный мужчина без вредных привычек, ищущий мышь для совместного проживания в благоустроенном доме с новыми Windows, к тому же смертельно уставший от путающихся проводов и вечно грязных шаров, внимательней присмотритесь к кандидатуре Logitech Cordless MouseMan Optical.

Genius NetScroll+ NB Eye.



Genius NetScroll+ NB Eye

Цена	$27
Число кнопок	2 + колесо скроллинга
Интерфейс	USB или PS/2
Вес мыши (г)	52
Версия драйверов	MouseMate98 4.16.00
Удобство в играх	4,5
Удобство в работе	4
Качество драйверов	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

Genius NetScroll+ NB Eye — самая маленькая и легкая оптическая мышь, когда-либо виденная нами. По сути, это уменьшенная копия Genius NetScroll Optical, протестированной нами в июле прошлого года. От старшей сестры она отличается лишь размером и отсутствием двух дополнительных боковых кнопок. Сам производитель позиционирует NetScroll+ NB Eye как манипулятор для владельцев ноутбуков, женщин и детей, но мы считаем, что столь компактная оптическая мышь очень удобна в играх. Возможно, для неторопливого снайперского прицеливания она легковата, но в ближнем бою, требующем моментальной и точной реакции, NetScroll+ NB Eye проявила себя великолепно.

В процессе тестирования у нас возникла пара мелких претензий к этой мышке. Ее колесо скроллинга непригодно для переключения оружия, поскольку вращается почти без фиксации. Хвост мышки также коротковат (его длина всего 147 сантиметров). Тем не менее NetScroll+ NB Eye очень понравилась нам в бою. Смело рекомендуем ее всем, кто хочет побеждать согласно заветам старика ПэЖэ. Если вы предпочитаете управлять мышью всей рукой, комфортно положив ладонь на спину грызуна, — NetScroll+ NB Eye не для вас.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования мыши:

Alion	795-0695
"Бюрократ"	745-5511

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ SDRAM

Ширится и набирает темпы капиталистическое соревнование! Передовики тяжелого чипсетостроения и заводчики материнских плат-чемпионов досрочно справились с обязательством поддержать DDR SDRAM к очередному съезду CeBit. Отчет о весенне-полевых испытаниях их продукции ищите в киосках Роспечати.

Николай РАДОВСКИЙ

Продолжаем пристальное освидетельствование материнских плат. На сей раз перед нами платы, поддерживающие DDR SDRAM. Но прежде чем приступать к вскрытию "матерей", очевидно, стоит рассказать об особенностях памяти DDR SDRAM.

Ее основное отличие от предшественницы SDRAM отражено в приставке (акроним DDR расшифровывается как Double Data Rate, что есть "удвоенная пропускная способность"). DDR SDRAM может передавать и получать данные дважды за такт (то есть вдвое быстрее, чем работающая на аналогичной частоте SDRAM). Таким образом, по пиковой пропускной способности эта память опережает предшественницу в два раза. Модули DDR SDRAM очень похожи на привычные SDRAM DIMM, однако на них иначе расположены ключи и больше контактов. Короче говоря, DIMM-модуль DDR SDRAM нельзя установить в слот для SDRAM (обратное тоже верно: модуль SDRAM не влезет в слот для DDR SDRAM). По аналогии с PC100 и PC133 SDRAM, существуют два стандарта на модули DDR SDRAM — PC1600 и PC2100. Модули, удовлетворяющие первому стандарту, гарантированно работают на частотах до 100 МГц, модули, изготовленные по PC2100, дружат с частотами до 133 МГц.



Chaintech 6VJD.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

В систему с испытуемой платой устанавливался 128-мегабайтный модуль PC2100 DDR SDRAM фирмы TwinMOS, 3D-ускоритель Creative 3D Blaster GeForce2 GTS и жесткий диск Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Материнская плата Chaintech 6VJD тестировалась с процессором Pentium III 1000 (7,5X133 МГц), а ASUS A7M266 — с процессором Athlon 1000 (10X100 МГц). Параметры CMOS Setup обеих плат настраивались таким образом, чтобы добиться максимальной производительности системы.

Для чистоты эксперимента перед испытаниями каждой платы заново устанавливались Windows 98 SE, DirectX 8.0, видеодрайвер nVidia Detonator 6.50 и патчи для системного чипсета.

Производительность ЦП оценивалась с помощью теста ZD CPUmark99, скорость обмена данными между ЦП и ОЗУ изучалась в тесте CPU/Memory Bandwidth из пакета SiSoft Sandra 2000 Professional.

Естественно, мы провели также разведку боем, изучив поведение плат в шутере Quake III: Arena v1.17 и демоверсиях игр Mercedes-Benz Truck Racing, Nascar Heat и Drakan. Все графические тесты запускались в разрешении 800x600 High Color с отключенной синхронизацией с VSYNC и при минимальной кадровой частоте монитора (60 Гц).

Для сравнения приводятся результаты тестов плат ASUS CUSL2-C (чипсет i815EP) и ASUS A7V133 (чипсет VIA KT133A), укомплектованных 128-мегабайтным модулем PC133 SDRAM фирмы PQI.

Chaintech 6VJD

Цена	$119
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo Pro266
Разъем процессора	Socket 370
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DDR DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/5/0/1/1
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	2/2
Тактовые частоты системной шины (МГц)	66-170
Слот AGP	AGP 4X
Встроенный видеоадаптер	Нет
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	2 канала UltraATA/100
Версия BIOS	02/13/2001

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,7

После анонса Pentium 4 корпорация Intel практически перестала уделять внимание ветерану Pentium III. Безусловно, эти процессоры еще производятся, однако тактовая частота лучших из них замерла на отметке один гигагерц, новые чипсеты для них корпорация

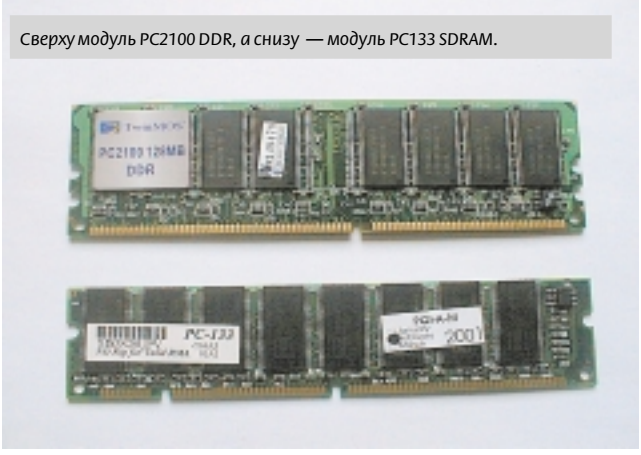
не выпускала уже почти год (недавно появившийся i815EP, полученный отрезанием интегрированного видеоадаптера от i815E, трудно признать новым), а производство старых 440BX и i820 прекращено. Тем не менее Pentium III и Celeron до сих пор остаются самыми популярными процессорами, поэтому нехватку чипсетов от Intel восполняют конкуренты во главе с VIA Technologies. Именно эта компания первой обеспечила поддержку PC133 SDRAM в своих наборах микросхем Apollo Pro133. Теперь VIA осваивает DDR SDRAM.

Комплект микросхем Apollo Pro266 стал первым DDR-совместимым чипсетом этой компании. Поддерживает он также и более традиционную SDRAM, позволяя размещать на материнской плате слоты для обоих типов ОЗУ. Правда, устанавливать DIMM-модули SDRAM и DDR SDRAM одновременно нельзя, так что пользователю придется выбрать один из этих типов памяти. От i815 новый чипсет VIA выгодно отличается поддержкой значительных объемов памяти: Apollo Pro266 способен адресовать до двух гигабайт ОЗУ, в то время как материнские платы на i815 выносят не более 512 мегабайт памяти (этот порок унаследован от недорогого предшественника i810). Подобно предыдущим чипсетам VIA, Apollo Pro266 может тактировать шину памяти асинхронно с системной шиной (FSB). Так, Chaintech 6VJD позволяет задавать частоту ОЗУ, отличную от частоты системной шины (при частоте FSB 66 МГц память будет работать только на 100 МГц, а при 100- и 133-мегагерцовой FSB частота ОЗУ может составлять как 100, так и 133 МГц). Для достижения максимальной производительности системы мы тестировали 6VJD при частоте FSB и шины памяти 133 мегагерца.

В коробке с традиционным для Chaintech дизайном хранилась сама материнская плата, два CD с драйверами и дополнительным ПО, 80-жильный UltraATA/100-совместимый шлейф IDE и шлейф дисковода, а также англоязычное руководство пользователя и наклейка с кратким описанием перемычек и разъемов платы.

При осмотре 6VJD наше внимание привлек слот расширения небесно-синего цвета, расположенный рядом со слотом AGP. Внешне очень похожий на PCI, он незначительно смещен к тыльному краю платы и развернут на 180 градусов. Это слот ACR (Advanced Communication Riser), разработанный корпорацией AMD. Предназначен он для установки дешевых "программных" модемов, сетевых и звуковых плат. На подобных контроллерах размещены только кодеки (схемы, ответственные за цифрово-аналоговые и аналого-цифровые преобразования сигнала), а вся цифровая обработка сигнала возлагается на центральный процессор. На плате также предусмотрен альтернативный разъем CNR (Communication and Network Riser), служащий тем же целям, но предложенный корпорацией Intel. Очень жаль, что при всем этом разнообразии модных коннекторов на плате отсутствуют слоты ISA. Заметим, что большинство старых модемов и сетевых плат для этой шины работают значительно лучше и загружают ЦП куда меньше, чем простенькие кодеки. К тому же адаптеры для ACR и CNR практически не встречаются в свободной продаже, а в ISA-слотах многих ПК до сих пор исправно трудятся модемы, сетевые и звуковые платы, выбрасывать которые при апгрейде "мамы" зачастую просто обидно.

Сверху модуль PC2100 DDR, *а снизу — модуль PC133 SDRAM.*



Впрочем, в отсутствии разъемов ISA на 6VJD стоит упрекать скорее разработчика чипсета, чем компанию Chaintech. Дело в том, что Apollo Pro266 стал первым комплектом микросхем системной логики от VIA, не обремененным поддержкой этой шины. Таким образом, примеру корпорации Intel, отказавшейся от ISA во всех своих последних чипсетах (i810, i815, i820, i840 и i850), теперь последовал ее основной конкурент. Теоретически, создать материнскую плату со слотами ISA на базе Apollo Pro266 можно при помощи моста PCI-ISA (микросхемы, сопрягающей две эти шины), однако установка такого чипа увеличит стоимость платы. Большинство производителей вряд ли пойдут на дополнительные расходы ради столь пожилой шины. Похоже, что ISA окончательно уходит в небытие.

Дизайн 6VJD довольно стандартен. Стоит отметить неудачное расположение слотов памяти, находящихся столь близко к разъему AGP, что для установки DIMM-модуля приходится вынимать видеоадаптер. Кроме того, к гнезду процессора вплотную приближены несколько конденсаторов, мешающих установке громоздких кулеров (нам, например, не удалось водрузить на 6VJD популярный кулер Thermaltake Golden Orb).

При помощи расположенных на плате перемычек можно задать базовую частоту системной шины (66, 100 или 133 МГц) и коэффициент умножения ЦП. Для любителей разгона в CMOS Setup предусмотрены опции "Clock By Slight Adjust" и "CPU Vcore Select", позволяющие увеличивать частоту системной шины с шагом в 1 МГц и поднимать напряжение питания ядра ЦП. Остальные настройки CMOS Setup вполне стандартны для Award BIOS. Отметим лишь, что 6VJD позволяет вручную задавать длительность циклов доступа к DDR SDRAM и настраивать интерливинг памяти.

Результаты тестов этой платы нас не впечатлили. Во всех забегах 6VJD отстала от укомплектованной PC133 SDRAM платы ASUS CUSL2-C. Проигрыш детища Chaintech трудно признать серьезным (нередко разница укладывалась в погрешность измерений), однако от платы с DDR SDRAM разумно требовать более весомых показателей.

Откровенно говоря, мы не надеялись на то, что DDR SDRAM позволит платам на Apollo Pro266 оставить всех предшественников далеко позади. Проблема в том, что пиковая пропускная способность 133-мегагерцовой системной шины лучших Pentium III вдвое ниже пропускной способности PC2100 DDR SDRAM. Иными словами, слабым звеном в цепи ЦП-ОЗУ оказывается не сама оперативная память, а FSB, по которой центральный процессор общается со всеми компонентами системы (в том числе и с ОЗУ). Поэтому

Pentium III практически ничего не выигрывает от смены PC133 SDRAM на PC2100 DDR SDRAM.

Итог. История показывает, что материнские платы, построенные на свежих чипсетах VIA, часто отличаются неторопливостью при работе с памятью, однако новые версии BIOS, как правило, лечат этот недостаток. Вероятно, обновление BIOS поможет Chaintech 6VJD догнать и, быть может, даже слегка опередить платы с PC133 SDRAM. Однако никаких выдающихся результатов от этой и других материнских плат, основанных на Apollo Pro266, ждать не стоит.

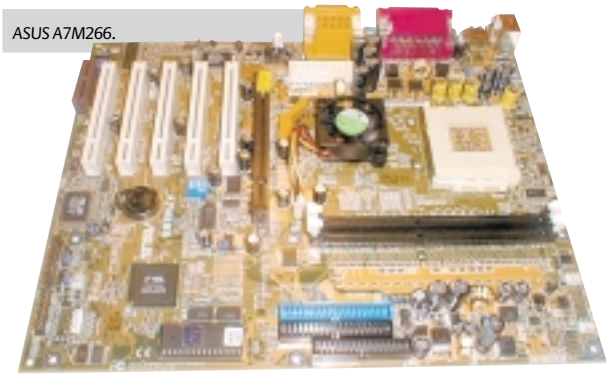
ASUS A7M266

Цена	$190
Формат платы	ATX
Чипсет	AMD-761 + VIA VT82C686B
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	2 DDR DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/5/0/1/0
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	4/0
Тактовые частоты системной шины (МГц)	90, 95, 100-180
Слот AGP	AGP 4X
Встроенный видеоадаптер	Нет
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	2 канала UltraATA/100
Версия BIOS	1003

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,9

В эффектной красной коробке с логотипом ASUS пряталась сама плата, пакетик



ASUS A7M266.

со шлейфами (80-жильным UltraATA/100-совместимым и обыкновенным 40-жильным шлейфами IDE и кабелем для дисковода), планка с двумя дополнительными гнездами USB, диск с драйверами и подробное, но, увы, англоязычное, руководство пользователя.

Осмотр самой платы нас несколько разочаровал. Нетрудно заметить, что при проектировании A7M266 инженеры ASUS сэкономили, не предусмотрев разводку для дополнительного контроллера UltraATA. Далее, все конденсаторы размещены непосредственно на плате, причем некоторые из них, находящиеся всего в сантиметре от гнезда процессора, могут помешать установке сверхбольших кулеров. Напомним, что у ASUS A7V и A7V133 конденсаторы были вынесены на дополнительную мини-плату, удаленную от Socket A на несколько сантиметров. Неудобно расположен также разъем питания процессорного кулера: провода от вентилятора до него приходится протягивать над модулями памяти.

Зато интегрированная в A7M266 звуковая подсистема основана не на примитивном кодеке, а на полноценном PCI-контроллере C-Media CM8738, поддерживающем волновой синтез, DLS-банки и даже акселерацию 3D-звука. Теоретически, этот чип умеет даже позиционировать 3D-звук на четырехканальных акустических системах, однако на A7M266 предусмотрен всего один линейный выход, позволяющий подключить к плате только пару колонок либо наушники. Служить полноценной альтернативой современным аудиоплатам типа SB Live! интегрированный звук, конечно, не в состоянии, но стать временной заменой он вполне может.

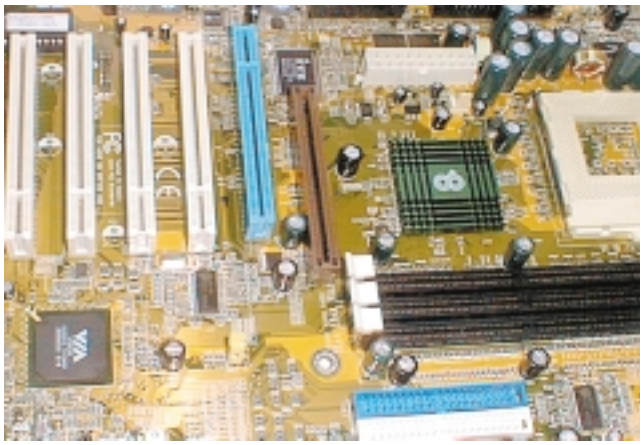
Стоит подробнее рассказать о чипсете, установленном на A7M266. В конце прошлого года, стремясь подружить Athlon с перспективной памятью DDR SDRAM, корпорация AMD выпустила чипсет AMD-760. Состоит он из северного моста AMD-761 и южного моста AMD-766. Общаются эти микросхемы по шине PCI (по сути AMD-766 является обыкновенным PCI-устройством). Стоит отметить, что многие производители материнских плат используют в своих продуктах северный мост AMD-761 совместно с южным мостом VIA VT82C686B, входящим в состав многих современных чипсетов VIA (например, KT133 и KT133A). На A7M266 установлен именно такой комплект микросхем.

Теоретически, северный мост AMD-761 поддерживает до двух гигабайт небуферизованной PC1600 и PC2100 DDR SDRAM (с модулями PC100 и PC133 SDRAM он несовместим). Однако реальные материнские платы, построенные на этом чипе, оснащаются только двумя слотами памяти. Если учесть, что максимальный объем производимых сегодня DIMM-модулей DDR SDRAM не превышает 512 мегабайт, нетрудно подсчитать, что установить в A7M266 больше гигабайта ОЗУ невозможно. Впрочем, пока это ограничение трудно признать существенным.

Необходимо отметить, что AMD-761, в отличие от чипсетов VIA, поддерживает только синхронную работу FSB и шины памяти. Таким образом, если системная шина работает на 100 МГц, то ОЗУ будет трудиться на этой же частоте (в режиме PC1600). Для того чтобы DDR SDRAM работала в полную силу (то есть в режиме PC2100), частота FSB должна составлять 133 МГц.

Корпорация AMD выпускает 1-, 1,13-, 1,2- и 1,33-гигагерцовые Athlon, предназначенные для 133-мегагерцовой FSB, однако на момент тестирования эти процессоры были нам недоступны. Впрочем, Athlon, созданные для работы со 100-мегагерцовой системной шиной, при уменьшенном множителе вполне исправно трудятся и на 133-мегагерцовой FSB. По крайней мере имевшийся у нас Athlon 1000 прекрасно работает как в штатном режиме (частота FSB — 100 МГц, коэффициент умножения — 10X), так и на разогнанной до 133 МГц системной шине с множителем, сниженным до 7,5X (формально этот режим является разгоном, хотя тактовая частота ЦП остается неизменной).

Подчеркнем, что корпорация AMD не приветствует эксперименты по изменению множителя, однако многие материнские платы с Socket A (в том числе и все виденные нами ранее платы ASUS) позволяют настраивать коэффициент умножения ЦП. К сожалению, ASUS A7M266 этой возможностью обделена. На плате есть разводка под блок переключателей,



меняющих множитель ЦП, и даже приведено описание их положений, однако сами переключатели и обслуживающая их логика почему-то отсутствуют. Возможно, они появятся на будущих версиях платы, однако доставшийся нам экземпляр не позволял настраивать коэффициент умножения ЦП ни аппаратно (при помощи переключателей), ни программно (через CMOS Setup). Мы так и не смогли изучить работу A7M266 при частоте системной шины 133 МГц, так как имевшийся у нас Athlon 1000 предназначен для 100-мегагерцовой FSB, а уменьшить множитель с 10X до 7,5X плата не позволяла.

В результате, все тесты проводились при частоте системной шины 100 МГц, а значит и память работала на той же частоте (то есть в режиме PC1600, а не PC2100). Вероятно, именно по этой причине A7M266 не захватила лидерство в тестах, отстав от A7V133, работающей со 133-мегагерцовой FSB. Подчеркнем, что Athlon, в отличие от Pentium III, не стеснен пропускной способностью системной шины. Дело в том, что все современные процессоры AMD (как Athlon, так и недорогие Duron) передают данные по FSB на обоих фронтах тактового сигнала, поэтому эффективная частота EV-6 вдвое выше ее тактовой частоты. Так что в невысоких показателях A7V133 не стоит винить системную шину. Что же мешает PC1600 DDR SDRAM, теоретическая пропускная способность которой в полтора раза выше, чем у PC133 SDRAM, существенно обогнать предшественника в реальных тестах? Рассмотрим наиболее правдоподобные версии ответа на этот вопрос.

Так, в невысокой производительности DDR SDRAM может быть виновата A7M266 либо чипсет, на котором она построена. Однако, если верить многочисленным обзорам западных веб-сайтов, материнские платы других производителей (в том числе построенные на альтернативном наборе микросхем ALI MAGiK1) работают не быстрее A7M266. На сегодня эта плата остается одной из самых быстрых DDR SDRAM-совместимых платформ.

На наш взгляд, основные причины средненькой производительности PC1600 DDR SDRAM скрыты в конструктивных особенностях этого типа ОЗУ. Напомним, что DDR SDRAM создана имплантированием в чипы SDRAM не очень сложной логической цепи, позволяющей передавать и получать данные на обоих фронтах тактового сигнала. Однако команды и адреса чипы DDR получают один раз за такт, да и на поиск первых 8 байт они тратят столько же тактов, что и обыкновенные чипы SDRAM. Иными словами, работающая на 100 мегагерцах PC1600 DDR SDRAM получает команды с адресами и добирается до первого слова медленнее, чем привычная нам PC133 SDRAM. Образно говоря, PC1600 DDR SDRAM медленно запрягает (получает от чипсета адрес и ищет нужные данные), зато быстро едет (передает данные чипсету). В результате, реальная производительность этого типа памяти очень близка к показателям PC133 SDRAM. Поэтому мы не видим смысла в покупке системы с PC1600 DDR SDRAM. К сожалению, протестировать A7M266 с более скоростной PC2100 DDR SDRAM нам пока не удалось, однако мы обещаем восполнить этот пробел в ближайших номерах .EXE.

В заключение необходимо отметить, что век AMD-761, скорее всего, будет очень недолог. Эта микросхема создана лишь затем, чтобы заполнить рыночную нишу, прежде чем VIA выпустит собственный чипсет для Socket A с поддержкой DDR SDRAM, получивший имя KT266. Самой корпорации AMD гораздо выгоднее производить центральные процессоры, чем чипсеты для них. Многие разработчики материнских плат (в том числе и ASUS) уже свертывают производство моделей на AMD-761, переключаясь на выпуск новых продуктов, оснащенных чипсетом VIA KT266.

Итог. Если вам нужна сверхбыстрая система на базе Athlon, обратите внимание на ASUS A7M266. Только не забудьте укомплектовать эту плату процессором, умеющим работать на 133-мегагерцовой системной шине, и модулем PC2100 DDR SDRAM.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования материнские платы:

"Пирит" 115-7101
ASBIS
Moscow www.asbis.msk.ru

Отдельная благодарность компании **IPLabs** (728-4101) и российскому представительству **AMD** (www.amd.ru), предоставившим для тестирования центральные процессоры.

Таблица 1.

	Chaintech 6VJD Pentium III 1000 (7,5X133) PC2100 DDR SDRAM	ASUS CUSL2-C Pentium III 1000 (7,5X133) PC133 SDRAM	ASUS A7M266 Athlon 1000 (10X100) PC1600 DDR SDRAM	ASUS A7V133 Athlon 1000 (7,5X133) PC133 SDRAM
CPUmark99	89	90,5	93,9	94,3
CPU/Memory bandwidth (мегабайт в секунду)	380	415	490	534
Quake3 demo001	144,4	147	146,7	150
Mercedes-Benz Truck Racing	61	61,9	65,3	67,2
Nascar Heat	55,5	55,6	60,5	N/A
Drakan	79,9	82,2	87,7	N/A

* Тест не пройден