www.game-exe.ru

game.exe

4601357000116

#07 2004



game.exe #7'2004 (108)

«В тылу врага» • Beyond Divinity • Thief 3 • True Crime: Streets of L.A. • The Westerner • Splinter Cell 3

C&C Computer Publishing Ltd.

стр. 39–72

большая жратва

www.game-exe.ru

game.exe

#07 2004

4 601357 000055

DVD ТУТ

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



стр. 39–72

БОЛЬШАЯ ЖРАТВА

game.exe #7'2004 (108)

«В тылу врага» • Beyond Divinity • Thief 3 • True Crime: Streets of L.A. • The Westerner • Splinter Cell 3

C&C Computer Publishing Ltd.

post@game-exe.ru

<Gaijin>
gaijin@list.ru

Современная отечественная «игровая журналистика» знает два вида отношений к предмету своей страсти: как к неким абстрактным «развлечениям» (бадминтон, футбол и т.п.) и как к неотъемлемой части современной культуры (наравне с кинематографом, литературой, изобразительным и музыкальным искусством). Оба эти подхода ущербны по своей сути. Уродливость первого заключается в том, что, беря в качестве примера игры, никакой художественной ценностью не обладающие (тот же Counter-Strike), делается чудовищное обобщение: дескать, видел одну — видел все. Действительно, большая часть существующих сегодня КИ является произведениями искусства в той же мере, что и телесериалы «про ментов». (Но кто посмеет доказать, что Planescape: Torment — это развлечение на полчаса после обеда? Не думаю, что такие смельчаки сыщутся.) Одним из видов этого подхода является т.н. «консьюрмеризм», когда благодарный игрок начинает стучать тапком по столу, ставя на первое место «удобство пользования».

Второй подход, признавая КИ искусством, упускает одну важную вещь. Если сравнивать КИ с остальными объектами культуры, разложив игры на своеобразные слои (звуковой ряд, визуальный, текстовая основа), то мы быстро придем к выводу, что КИ наиболее близки к кинематографу — он обладает всеми вышеперечисленными «слоями», однако, грубо говоря, игры не являются кино, а кино не является играми (мы сейчас не будем обсуждать такой вульгарный аспект, как «графика», — это дело ближайшего будущего); их разделяет еще один «слой», имя которому интерактивность.

Ища в КИ цитаты из кинофильмов, книг и музыкальных произведений, сравнивая их с творениями соответствующих видов искусства, поклонники второго подхода упускают стержень, на котором КИ держатся, который не дает распасться на составные части единому организму. Вместо того чтобы бережно рассматривать интерактивность, ее отрывают и выкидывают, лишая КИ их главного козыря, их первоосновы.

Назвав для простоты интерактивность «геймплеем» (хотя это не совсем синонимы), мы с удивлением обнаружим, что, уделяя громадное внимание сюжету, графике и музыке, рецензенты совершенно не замечают геймплея. Консьюмеристы, заботясь о своем удобстве, об интерфейсе, красивой графике и музыке, почти не обращают внимания на собственно игровой процесс, рассматривая его чуть ли не как второстепенную вещь. Во всяком случае классический консьюмерист никогда не сядет за игру с хорошим геймплеем и плохой графикой — ему не нужен геймплей, в первую очередь ему нужна привлекательная внешняя оболочка (и только потом все остальное). Проще говоря, при игре в футбол этим людям важен не сам процесс, а удобство бутс, мягкость травы на газоне, привлекательный внешний вид соперников и соратников.

Но и поклонники КИ как искусства ни в чем не отстают — они ударились в другую крайность, рассмотрение КИ как части общекультурного процесса привело к бесконечному поиску цитат и аллюзий из сопредельных областей искусства. Два ярчайших примера — рецензии на Dead Man's Hand и Far Cry в вашем журнале (позволим себе заметить, что примеры принципиально не удачные. Во втором случае автор письма выхватил явление, забыв о контексте. Чему была посвящена тема, в которой прошла рецензия о Far Cry? Верно, взаимоотношению кино и КИ. И данный материал умышленно имел целью увидеть в игре только кино! В первом же весь текст построен на предположении, что авторы игры сделали ее по лекалам киновестернов, забыв о КИ. И разбор игры в этом смысле просто виртуозен. Очень странно, что Gaijin слона-то как раз и не заметил. Соответственно следующие ниже выводы, увы, и ошибочны, и некорректны, и местами демагогичны. — **Прим. ред.**). В обоих материалах все сведено к рассмотрению игр как кинематографа, без учета интерактивности. Это так же глупо, как сравнивать кинофильмы с картинами, сравнивать на полном серьезе (не аллегорически) и говорить, что, дескать, этот фильм лучше этой картины, потому что...

Вы хоть раз видели подобную рецензию на фильм? Я — нет, просто потому, что их никто не пишет — подобных кинокритиков сочтут сумасшедшими (не удержимся от еще одного замечания: а где вы видели в глянцевых киномурзилках критиков и рецензии? Где вы вообще видели в этой жвачке для дебилов КИНО, Великое Искусство, а не попкорновое быдлячество?! — **Прим. ред.**). Так почему мы, будучи не вправе сравнивать кино и живопись, считаем, что КИ и кинематограф — почти синонимы? Почему мы не видим громадную пропасть, которая их разделяет? Почему мы сразу, отринув интерактивность («с такой графикой она и не нужна»), бросаемся в область безрассудного цитирования кинематографа? Почему мы считаем, что похвала «эта игра совсем как фильм» является наивысшей похвалой? Неужели тетрис стал культовым из-за близости к кино? А DOOM на десятилетия прописался на жестких дисках из-за потрясающей графики? А из-за чего приснопамятный Fallout обрел легендарность, а? Уж не из-за пиксельных ли шейдеров последней версии? Бросьте. Фраза «Эта игра совсем как фильм» — живой укор команде девелоперов, их творения должны быть в сотни, в тысячи раз лучше фильмов. В отличие от кинорежиссеров, механики игровых душ имеют возможность немедленно получать feedback игроков и строить дальнейшее действие на основе полученных данных (пресловутая сюжетная развилка). Задвигание геймплея на задворки рецензий и превью, вздохи о «потрясающей кинематографичности действия» и радостные вопли «зато здесь есть цитаты из Сорокина» — признак непрофессионализма.

Выдвигая на передний план какой-то один «слой», критики тем самым лишают произведение цельности, отказывают ему в самостоятельности. Грубо говоря, в кинофильме N может быть потрясающей сценарий, но сам кинофильм — редкостное г. Вытаскивая из кинотела сценарий и отдельно рассматривая его, вы превращаете сценарий из составной части целого организма в самостоятельное литературное произведение.

То же самое и с КИ: вытащив из нутра игры «кинематографичность», «достоверную симуляцию боевых действий», «потрясающую литературность» и любое другое клише, вы превращаете ампутированную часть в самостоятельную единицу. Занимаясь же под предлогом рецензирования игры пристальным рассматриванием выдранных органов, вы рецензируете не игру, а «кинематографичность», «литературность» и «достоверную симуляцию»... Соль шутки в том, что оторванный от геймплея сценарий превращается в самостоятельное литературное произведение, но оставленный без сценария геймплей все так же остается игрой; проще говоря, сценарий (графика, музыка, интерфейс...) без геймплея не является игрой, в то время как обратное утверждение абсолютно верно (возвращаемся к легендарному тетрису).

Таким образом, мы подходим к интересному выводу: упоминание в статье геймплея двумя строчками в самом конце есть, мягко говоря, глупость, как если бы, описывая человека, вы сказали бы лишь о его костюме, вовсе промолчав о его владельце.

Подводя итог всему сказанному, мы подходим к тому, что ни первый, ни второй подход не являются верными. В первом случае полностью исключаются все культурологические основы КИ, без которых совершенно невозможно адекватное рассмотрение трех второстепенных «слоев» (визуального ряда, музыки и сюжета). Второй подход является копией первого с точностью до наоборот: увлекшись сравнениями КИ со смежными областями искусства, рецензенты совершенно забывают о том, из-за чего, собственно, КИ называются «компьютерными играми», а не «интерактивным кино» или «слайдшоу», — об интерактивности (она же геймплей)...

СВЕРХСЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

Популярная журнальная лотерея «Счастливый УЧУ» получает приставку «СВЕРХ» и выходит на новый — доселе невиданный, заоблачный — уровень качества и количества призов!

РОЗЫГРЫШ №1

1 приз

Самый мощный ноутбук в истории Game.EXE!



Кажется, мы ждали эту систему всю жизнь... И мечта наконец-то сбылась!

НОУТБУК ЭКСТРА-КЛАССА

MaxSelect Expert 850E

Вот это мы и называем «хай-тек»! MaxSelect — это «Формула-1» от мира ноутбуков. Феноменально мощный, очень красивый и невероятно удобный. Сказать по правде, такие системы даже нам в диковинку. Pentium®4 3000 МГц с технологией Hyper-Threading™, мощнейший «мобильный» видеоускоритель ATi Radeon M10, 1024 Мбайт памяти DDR... Не каждый настольный компьютер может похвастаться такой «начинкой».

Превосходный образец «ноутбука будущего» от MaxSelect! Рекомендован Game.EXE для игр самого последнего поколения!

- процессор Intel® Pentium®4 3.06 ГГц с технологией HT™
- видеоадаптер ATi Radeon M10 (128 Мбайт DDR)
- 1024 Мбайт основной памяти DDR400
- матрица 15“(разрешение 1400x1050)
- пишущий привод CD-RW и DVD-RW
- подключение внешнего монитора и акустики
- модем V90, сеть, встроенная антенна для беспроводной связи
- дополнительный подарок — фирменная сумка MaxSelect!

Приз предоставлен компанией Atlantic Computers
Тел.: (095) 240-240-1. Интернет: www.atlantic.ru






max select

www.maxselect.ru

Официальные дилеры MaxSelect:

Москва		
Atlantic Computers	(095) 240-2401	www.atlantic.ru
Avanta PC	954-5422	www.avantapc.ru
Auction Super-Book.ru	772-3372	www.super-book.ru
ForceLine	542-0499	www.forceline.ru
KNS COM	926-2020	www.kns.ru
NILS	280-8639	www.nils.ru
SWIFT TECHNOLOGIES	786-6303	nb.dgshop.ru
ULTRA Computers	775-7566	www.ultracomp.ru
Dostavka.ru	250-7750	www.dostavka.ru
MobilPC.ru	928-6195	www.mobilpc.ru
Авангард-Ноут	971-4935	www.alfanote.ru
Электрон-Сервис	784-7253	www.lshop.ru

Санкт-Петербург		
ATS Plus	(812) 103-3524	www.atsplus.ru
Ultra Computers	336-3777	www.spb.ultracomp.ru
Сезам	325-2202	www.comp.sezam.ru

Отныне и, как минимум, в течение ШЕСТИ ближайших выпусков Game.EXE ничто не мешает вам стать обладателем умопомрачительно высоколобого компьютера (1-й приз), беспрецедентно современного жидкокристаллического монитора с недетской «диагональю» (2-й приз) или аудиоколонок запредельной мощи и качества звучания (3-й приз, два комплекта).

Просто заполните наш купон (см. **СТР. 140**), напишите на конверте магические слова «Сверхсчастливый УЧУ», бережно положите конверт в почтовый ящик — и ждите, ждите Удачу, которая может улыбнуться вам в любом из следующих Game.EXE.

А когда Удача вам улыбнется, не забудьте об одном маленьком, но обязательном условии:
выигранные призы вывозятся счастливцами из редакции самостоятельно в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае приз изымается из лотереи и поступает в распоряжение ее организаторов.

NEC
www.nec-mitsubishi.com

2 приз



Монитор необычайно хорош при воспроизведении видео!
(ZDNET.com)

Выдающееся качество картинки, образец для подражания! Лучший выбор, если вы наконец-то решились потратиться на 19-дюймовый жидкокристаллический монитор.
(PC Magazine, www.pcmag.com)

Ж К - М О Н И Т О Р
NEC LCD 1960NXi

Только для профессионалов!
NEC демонстрирует, каким должен быть современный монитор экстра-класса.

Цифровые входы DVI. Диагональ — 19 дюймов. Разрешение — 1280x1024. Высочайшая контрастность — 400:1. Изображение не бликует и не смазывается. Профессиональное качество цветопередачи... Одним словом, хай-тек от компании NEC (и ее дистрибьютора — компании «ЛАНК»).
Вы уже представляете, как на нем будет выглядеть Far Cry?..

Приз предоставлен компанией «ЛАНК», официальным поставщиком мониторов NEC.

Ланк – Москва: тел.: (095) 730-2829; e-mail: info@lanck.msk.ru

LANCK®
LANCK - INGRESS GROUP

Официальные дилеры Lanck
Москва: Белый Ветер (095)730-3030, Дел 250-5536, Дилайн 969-2222, Компания КиТ 777-6655, Никс 974-3333, ОЛДИ 105-0700, Сетевая лаборатория 500-0305, СКМ «Портком» 101-3364, Старт Мастер 967-1516, ТД «Мир» 780-0000, Флэйк 236-9925, Форум Компьютерс 775-775-9, Ф-центр 105-6447, Электрон-сервис 737-4499, Polaris 755-5557, Ultra Computers 729-5255, USN Computers 775-8202
Екатеринбург: Оргтехника Плюс (343) 371-6368. **Новосибирск:** Адитон (3822) 163-422. **Н.Новгород:** Алтэкс (8312) 166-000, О-Си-Эс-НН 780-853.
Сургут: Компьютеры и Коммуникации (3462) 359-585

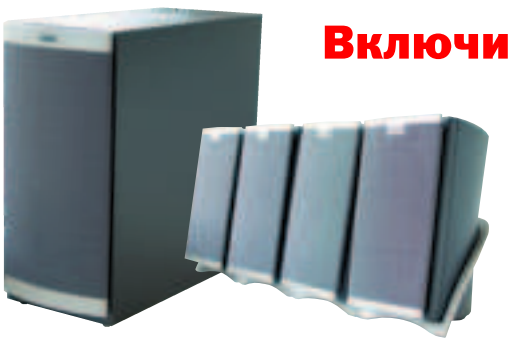
«Игра без объемного звука — это даже меньше, чем пол-игры...»

два комплекта 3 приз

О Ж И В И С В О И И Г Р Ы !

Altec Lansing Ultimate ACS641

Игровой мир гораздо больше экрана монитора. Игровое пространство должно быть не «там», а здесь. Оно должно заполнять все вокруг. Пусть виртуальность оживет вокруг тебя!



Включи Altec Lansing!

(Соседи спасутся сами.)

«Легкий сердечный приступ и массаж пяток в придачу... Колоссальная мощность; великолепное качество исполнения!»
(TERRALAB.ru)

Alliance

Приз предоставлен компанией Alliance Marketing Group, LLC, дистрибьютором компаний Acer, Adaptec, ATi, Altec Lansing, Creative Labs, Quantum, GigaByte, Hyundai, Mitsumi, Supermicro и др.
Тел.: (095) 796-9356. www.AllianceGroup.ru

ALTEC LANSING

game.exe

C&C Computer Publishing Limited

www.computerra.ru

Номер 7 (108), июль 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием
«Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Михаил Бескакотов (boo@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)
Александр Коневич-Ивановский
(zaratustra@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА

Руководитель: Светлана Карим-зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232, 2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА

ООО «Компьютерная и бизнес-пресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@business-magazine.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ

SCANWEB, Finland
Тираж 48000 экз.
Номер подписан в печать 11 июня 2004 г.

Редакция не имеет возможности рецензировать и возвращать не заказанные ею рукописи и иллюстрации, а также вступать в переписку.
Перепечатка материалов и использование их в любой форме (в том числе в WWW) возможны только с письменного разрешения главного редактора журнала Game.EXE. При этом ссылка на журнал Game.EXE обязательна.

Редакция не несет ответственности за содержание публикуемых рекламных материалов.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере



126 **[ЛИЧНОЕ ДЕЛО]** Мечталка *SEGA Dreamcast*

128 **[ТЕСТИРОВАНИЕ / DVD-ПРИВОДЫ]** Писатели и читатели *(Окончание. Начало см. в #6'04.)*

NEC DV-5800C ➜ LG GDR-8162B ➜ Panasonic SR-8589 ➜ Toshiba SD1802 ➜ Teac DV-516D ➜ LG GCC-4521B ➜ Toshiba SD-R1512 ➜ NU DBW-512 ➜ NU DDW-081 ➜ Teac DW-552G ➜ MSI Combo 48X ➜ Gigabyte GO-B5232A ➜ Gigabyte GO-W0804A ➜ SONY DRU-530A ➜ Samsung SH-W08A

136 **[ТЕСТИРОВАНИЕ / КУЛЕРЫ]** Утишение

Gigabyte 3D Cooler PCU31-VH ➜ GlacialTech Igloo 4311 ➜ GlacialTech Igloo 4350 ➜ GlacialTech Igloo 4200 ➜ Titan TTC-W5TB/TC2 ➜ Titan TTC-W6TB/825/CU35/SC ➜ Thermaltake P4 Spark 7 + Xaser Edition ➜ Thermaltake Silent Tower CL-P0025 ➜ Zalman CNPS7000A-Cu ➜ Zalman CNPS7000A-AlCu ➜ ASUS Crux P4 MM7 ➜ Spire SP420B8-2 CopperStream II

Игры в номере

«Братья-Пилоты: Обратная сторона Земли»	110
«В тылу врага»	74
«Т-72: Балканы в огне»	12
«Homeplanet: Игра с огнем»	104
Bard's Tale, The	45
Beyond Divinity	90
BloodRayne 2	42
Brothers in Arms	48
bSerene	38
Burnout 3: Crash & Burn	144
Call of Duty: United Offensive	67
Carmageddon	16
Chronicles of Riddick	144
City of Heroes	28
Clue	24
Codename: Panzers	82
Commandos: Strike Force	9
Cowboy Beebop	144
Cross Racing Championship	9
Darwin Pond	37
Death Jr.	144
Destroy All Humans	144
Disciples III	9
DOOM III	8
Duke Nukem Forever	8
Dungeon Lords	47
Evil Genius	62
F.E.A.R.	65
F1-2002	20
Fahrenheit	51
Fenimore Fillmore: The Westerner	86
Frogger	144
Gauntlet	34
Gran Turismo 4 Mobile	144
GTA: San Andreas	9, 144
GTR: The Ultimate Racing Game	20, 80
GTR-2002	20
Half-Life 2	63
Halo 2	144
Imperial Glory	61
Inspector Parker	24
Jagged Alliance3	9
Jagged Alliance 3D	9
Kill.switch	120
Lagsters («Тормозилки»)	108
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	71
Life	36
Locomotion	14
Loose Cannon	9
Magical Tree	34
Maze of Galious	34
Metal Gear Acid	144
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	144
Metroid Prime 2: Echos	144
MotoGP 3	9
Movies, The	55
Nether Earth	32
Novadrome	16
Particle Simulator (Psim)	36
Port Royale 2	78
Prince of Persia 2	52
Project Jane Jensen	24
Quake IV	8
Red Dead Revolver	142
Resident Evil 4	144
Rise of Nations: Thrones & Patriots	98
RollerCoaster Tycoon	14
Rome: Total War	58
Rumble Roses	144
Samurai Warriors	143
ShellShock: Nam '67	50
Shrek 2: The Game	124
Singles: Threesomes	9
Spider-Man 2	69
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	56
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	70
Star Wars Republic Commando	59
Starmageddon 2: Project Freedom	116
Thief: Deadly Shadows	94
Tom Clancy's Ghost Recon 2	46
Tom Clancy's Splinter Cell 3	54
Transport Tycoon	14
True Crime: Streets of L.A.	100
Vampire: The Masquerade — Bloodlines	43
Warhammer 40.000: Dawn of War	66
Warlords Battlecry III	114

#07

в номере

1 **Дорогая редакция**
<Gaijin> gaijin@list.ru

Новости
8 [АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН] Большой потлач
10 Институт благородных танкистов *«Т-72: Балканы в огне»*
14 Второе пришествие *Locomotion*
16 Бастард, вминание, фарш! *Novadrome*
20 Радужные охотники *GTR: The Ultimate Racing Game*

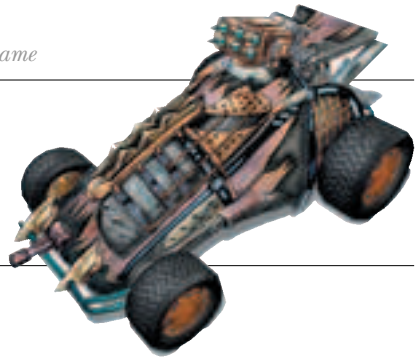
Голоса
24 [МАША АРИМАНОВА] Табакерка императора
28 [АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН] Суперхьюман
32 [ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ] Моя Гренада
36 [АШОТ АХВЕРДЯН] Пруд имени Дарвина

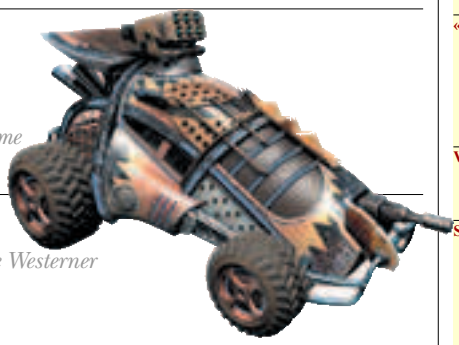
Тема
39 Большая жратва
42 Холодные блюда
BloodRayne 2 ➜ Vampire: The Masquerade – Bloodlines ➜ The Bard's Tale ➜ Tom Clancy's Ghost Recon 2 ➜ Dungeon Lords ➜ Brothers in Arms ➜ ShellShock: Nam '67 ➜ Fahrenheit
52 Горячие блюда
Prince of Persia 2 ➜ Tom Clancy's Splinter Cell 3 ➜ The Movies ➜ Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed ➜ Rome: Total War ➜ Star Wars Republic Commando ➜ Imperial Glory ➜ Evil Genius
63 Десерты
Half-Life 2 ➜ F.E.A.R. ➜ Warhammer 40.000: Dawn of War
67 Жвачка
Call of Duty: United Offensive ➜ Spider-Man 2 ➜ Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords ➜ Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Превью
74 Простые движенья *«В тылу врага»*
78 Пионеры еще вернутся *Port Royale 2*
80 Радужные фазаны *GTR: The Ultimate Racing Game*
82 А как же каротин? *Codename: Panzers*

Рецензии
86 Ущелье разбитого сердца *Fenimore Fillmore: The Westerner*
90 Двое из ларца *Beyond Divinity*
94 Жизнь прекрасна *Thief: Deadly Shadows*
98 Microserfs *Rise of Nations: Thrones & Patriots*
100 Полицейская шкура *True Crime: Streets of L.A.*
104 Игры, игру, игрою, об игре... *«Homeplanet: Игра с огнем»*
108 Гробик-мобиль *Lagsters («Тормозилки»)*
110 Научная секция Пилотов *«Братья-Пилоты: Обратная сторона Земли»*
114 Ручная работа *Warlords Battlecry III*
116 Misja wykonana *Starmageddon 2: Project Freedom*
120 Воинствующая тушенка *Kill.switch*
122 Час расплаты *Shrek 2: The Game*

Тоже игры
142 [МИХАИЛ БЕСКАКОТОВ] За пригоршню долларов *Red Dead Revolver*
143 [МИХАИЛ БЕСКАКОТОВ] Заточи! *Samurai Warriors*
144 [МИХАИЛ БЕСКАКОТОВ] Тоже кухня *E3 2004 по ту сторону платформы*





game.exe

торбушкин гайд

Fenimore Fillmore: The Westerner
Слишком хороший, чтобы быть правдой, квест. Я, ваша Маша, упивалась каждой секундой The Westerner, чего и вам желаю. Знакомство с 3 Skulls of the Toltecs в число обязательных системных не входит.
★★★★★

Beyond Divinity
Чертовски тягучая ролевая сказка о горестях жизни в аду. Не веселит, не радует, почти не живет.
★★★

Thief: Deadly Shadows
Не тот случай, когда стоит долго думать — игра к покупке строго обязательна. Кстати, не желаете осмотреть наш ассортимент наушников?
★★★★½

Rise of Nations: Thrones & Patriots
Победи американцев в «холодной войне» за то, что они тебя не уважают: ишь, собор Василия Блаженного Кремлем назвали!
★★★★½

True Crime: Streets of L.A.
Поклонникам GTA и не только. Приплюсуйте весь Лос-Анджелес, кунфу и bullettime, отними-те «культовость» и чувство неограниченной свободы.
★★★★

«Homeplanet: Игра с огнем»
Да, аддон. Нет, оригинальной игры не требуется. Да, короткий. Нет, лучше. Но это ваши деньги, хотя мы не рекомендовали бы. Нет, ничего страшного, просто не рекомендовали бы.
★★★

Lagsters («Тормозилки»)
Психоделическая аркада, где для входа в состояние измененного сознания нужно некоторое время покатать ни в чем не виноватую машинку по длинной, извилистой трубе.
★★½

«Братья-Пилоты: Обратная сторона Земли»
Испортить задел «Геймоса» PIPE Studio было нелегко... Они, впрочем, и не пытались. Новые «Братья-Пилоты» нисколько не хуже прежних. Даже не сомневайтесь!
★★★★

Warlords Battlecry III
Попробуй — полюбишь.
★★★★

Starmageddon 2: Project Freedom
Ностальгично (мощная отсылка ко временам Terminal Velocity и первого Wing Commander'а), ярко, весело, без комплексов. Простовато и слегка однообразно, особенно в чисто космических миссиях? Пустяки! Схвачено главное: враг прилетает — и умирает, как и должно.
★★★½

Kill.switch
Берите, друзья, не скупитесь. Всего один диск, низкая цена, крайне привлекательная графика уровня «Урожай-98», великолепная возможность пострелять короткими очередями из-за угла — просто находка для всеядного и неприхотливого потребителя! Ведь неспроста дерзкий рецензент ставит эту игру в один ряд с... обыкновенной тушенкой.
★★

Shrek 2: The Game
Какая-то совершенно гнусная история получилась. Подделка на государственном уровне. Вам нужна бледная ксерокопия счастья? Не верьте западным рецензентам и официальному веб-сайту! По слухам, настоящая ПК-версия ушла на GBA.
★½

Содержание .EXE DVD

Игры

«В тылу врага»
Xpand Rally
Codename:
Gordon
Chaos League

Shareware-игры

Gish
Barbarian
Returns 1.10
Hexvex



Arcadrome:
Space Stalker 1.5
Lost Idols: Puzzle Crusade

Утилиты

Kaspersky Anti-Virus
Personal 4.5.0.94
Opera 7.51 Final

Wallpapers

«Осада»
«Власть закона»
The Suffering





True Crime:
Streets of L.A.

Музыка

Triskelion:
The Tabula
Rasa Sampler
(избранные
треки из
Tabula Rasa)



Содержание .EXE CD

.EXE-вкусности

.EXE-выпуски:
#06'2004 (.pdf-формат)

Игры

Стратегии
«Осада» (Besieger)
«В тылу врага»
Ground Control 2:
Operation Exodus
Strength and Honor
Экшены
Thief: Deadly Shadows



Аркады
Codename: Gordon
Spider-Man 2
Caveman ZAC
Квесты
Alida
Гонки
Xpand Rally
GTR: The Ultimate
Racing Game
TrackMania
(новое Power Up!-демо)
Симуляторы
Dark Ore
Singles: Flirt Up Your Life



Спорт
Chaos League

Shareware-игры

Экшены
Cube
Аркады
Alien Shooter 1.2
Arcadrome:
Space Stalker 1.5
Bloxter 1.0.2
Brave Dwarves:
Back for Treasures
BreakQuest
Chuck Rock Dance
Dead Mobsters
Ice Breaker
IncrediBubble
Space Taxi 2
Spooky Castle 1.2

Логические игры
3D Magic Mahjongg 1.15
Файтинги
Barbarian Returns 1.10
Гонки
RunOut 1.10
Ролевые иг ры
«Новый мир» 1.1.0
Нечто!
Battleship Chess
Gish
Головоломки
BrickShooter Jr 1.0



Fusion
Hexvex
Lost Idols:
Puzzle Crusade
Rocknors Donut
Factory 1.0.5

Ретро-игры

DOOM Remake

Патчи

«Власть закона» v1.16.001
«Ил-2: Штурмовик — Забытые сражения. Асы в небе» v2.01



ToCA Race Driver 2 v1.1
Singles v1.4

Утилиты

Антивирус
Kaspersky Anti-Virus
Personal 4.5.0.94
Интернет
Agnitum Outpost
Firewall Pro 2.1.303.314
Internet Download
Accelerator 3.1.1.741
My IE2
Opera 7.51 Final
Мультимедиа
BlindWrite 5.1.10.136
CDBurnerXP Pro 2.2.6
Guitar Chords Crash Course 3.4
MP3 Sound Cutter 1.40
Nero CD-DVD Speed 3.00

Система
Clean Disk
Security 7.31
FinalRecovery 1.3
Premium Clock 2.1
SIGuardian 1.7
Super Utilities
Графика
ArtRage 1.0
Turbo Photo 3.4
Иное
ICE Book Reader
Professional Russian 6.5



Неприкосновенный запас

Антиспам
MailWasher 2.0.40
Антивирус
AntiVir Personal Edition
6.25.00.03
Dr. Web 4.31b
Архиватор
WinAce 2.5
WinRAR 3.30
WinZip 9.0
(build 6028)
Интернет-браузер
Mozilla Firefox 0.9 RC1



Запись CD/DVD
Burn4Free 1.0.0.588
DeepBurner 1.1.0.117
Интернет-пейджер
ICQ Pro 2003b
Драйверы
ATI Catalyst Drivers 4.6
(Windows 2000, XP)
nvidia ForceWare Drivers
56.72 WHQL
Почта
Mozilla Thunderbird 0.6
Управление файлами
Total Commander 6.03a
Файервол
ZoneAlarm 50.590.015
PDF
Acrobat Reader 6.0.1
Анти-spyware
Ad-aware 6.0 (Build 181)

Вьюер
XnView 1.70
Музыка
Quintessential Player 4.50
WinAmp 5.03

Музыка и аудиокниги

Саундтреки
Triskelion: The Tabula Rasa
Sampler (избранные треки)
Demovibes (сборник ремиксов демосценической музыки)



Аудиокниги
Илья Ильф, Евгений Петров. «Золотой теленок», окончание публикации. Производство компании «Ардис». Текст читает Владимир Самойлов. Общее время звучания книги — 14 часов четыре минуты.

Сюрприз

Full Pipe 1 (первый эпизод флэш-игры по мотивам замечательного квеста «Полная труба»)



GlugGlug (флэш-игра, аналог электронной игры «Тайны океана»)

Wallpapers

«Осада», «Власть закона», Codename: Panzers, Mashed, Starmageddon 2: Project Freedom, Samurai Jack, Shrek 2: The Game, The Suffering, Thief: Deadly Shadows, True Crime: Streets of L.A., Way of the Samurai, World of WarCraft

Иное

1. Игры bSerene, Darwin Pond, Life, Psim (см. колонку Ашота Ахвердяна)
2. Игра Inspector Parker (см. колонку Маши Аримановой)

Новости

александр вершинин → *Большой потлач* 8
«Т-72: Балканы в огне» → *Институт благородных танкистов* 10
Locomotion → *Второе пришествие* 14
Novadrome → *Бастард, вминание, фари!* 16
GTR: The Ultimate Racing Game → *Радужные охотники* 20



Большой потлач

Лос-анджелесская охота была славной, но для многих она оказалась последней. Джентльмены любимой игропесочницы выдержали красивую двухнедельную паузу, а затем устроили такое... ТАКОЕ! Эх, а еще джентльмены.



Бизнес-плач

Добро пожаловать в лето длинных ножей, устраивайтесь поудобнее. Стакан девелоперской крови? Быть может, голову именитого игродизайнера? У нас чудесное жаркое на ребрышках РПГ-мейкеров. О, понимаю, вы предпочитаете комплексные обеды. Какая удача, в этом месяце у нас широкий выбор.

Экс-главная РПГ-компания на рынке, Interplay активно готовится отдать богу душу. Репетиция траурного перформанса прошла намедни при активном участии калифорнийских властей. Последние на несколько дней прикрыли Interplay-лавочку, причем на вполне осязаемых правах: тропинки рабсилы компании с апреля не пересекались с животворящим ключом зарплаты, а в ходе проверки выяснилось, что страховочных компенсаций для сотрудников и вовсе не существует. Здесь покатились руководительские головы, хлопнули и застыли в закрытом положении ворота.

Здесь руководитель Interplay Херв Каен (Herve Caen) сориентировался, бросился на ковры, заложил бизнес-джеты внуков, распродал острова в океане, но злосчастные страховки подопечным добыл. На сем Interplay вновь стала дышать, но скончался ее папа! Французский издатель Titus Interactive, почти единоличный владелец акций Interplay, принес миру такие радости, как Prehistorik, Carmageddon и Incredible Crisis. Последний настиг компанию во цвете бальзаковских лет. Нет, не прикончил, Titus может отдаться федеральным властям и получить казенного распорядителя — но захочет ли? В любом случае это очень-очень плохо для Interplay.

Тем временем Vivendi Universal отрезала от себя Impressions и Papyrus без всяких церемоний вроде анестезии. Гоночно-спортивная Papyrus (почти все NASCAR-симы в мире, блистательная Grand Prix Legends) и стратегическая Impressions (Lords of the Realm, Lords of Magic) отправились в прекрасное далеко под соусом тартар и с пятаками в ладошках. Обе начали свой жизненный путь почти пятнадцать лет назад. Солидный возраст для кулинарной индустрии.

Рокировки

Viacom захватила Midway (гениальный Rampart, серия Mortal Kombat) — но разве это волнует кого-нибудь, кроме Джона Ву, собравшегося снимать фильм по SpyHunter с непотребным Дуэйном «Скалой»? Зато мерзкие слухи об увольнении Уоррена Спектора (Deus Ex, ребята, не забыли?) из ION Storm, скорее всего, обернутся чистой правдой в ближайшее время. Наверное, это к лучшему, Уоррен? В финале ION все-таки оказалась скверной затеей экс-id-талантов.

Кстати. Корреспондент агентства Рейтер, человек недюжинных талантов, смог выудить у Кармака и компании признание: после выхода в свет DOOM III (предположительно этим летом) id действительно собирается делать НОВУЮ игру (то есть не DOOM, не Quake, не Wolfenstein)! Шокирующая новость, да. Хотя, постойте, они ведь словом не обмолвились о Commander Keen... Представьте «Commander Keen: Marooned on Mars» в могучем тридэ, экранизацию «Commander Keen: Keen Must Die» (с Джетом Ли и Лео ДК), чемпионаты по «Commander Keen: Aliens Ate My Baby Sitter!», специально заточенные мыши, клавиатуры, геймпады. Лепота, натюрлих. И море утертых носов.

Пока Джонни и ватага увлечены трехгрошевым пиаром, Raven Software просит помощи с Quake IV. Чувствуете в себе могучие художественные активы? Все вопросы к Рику Джонсону (Rick Johnson).

Зато ничто и никто уже не поможет кинокомпании Warner удержать права на съемки адаптации DOOM. Конфета перешла к Universal Studios, и та не растерялась: сценарий уже готов, режиссер назначен. Кто-нибудь хочет роль Морпеха?

Буквально два слова о живых мертвецах. Во-первых, .EXE-читателям передают приветы создатели Duke Nukem Forever. Вместе с просьбой сообщить о признаках жизни они каются,


1


2


3


4

1 Если эти люди пришли к вам домой, немедленно проглотите диск с копией недоношенного Half-Life 2!

2 Cross Racing Championship. С Invictus — в светлое раллийное будущее.

3 GTA: San Andreas. В новой GTA мы обнаружим весь штат Калифорния! За спиной героя не что иное, как LA Convention Center, дом родной.

4 Loose Cannon. Из всех живых мертвецов только этот выкормыш Digital Anvil располагал скриншотами.

что дата релиза далека, путь к финальной точке в коде может занять... forever?
Во-вторых, Ubisoft втихомолку зарегистрировала домен Loose Cannon. Название удивительным образом совпадает с именем третьего проекта компании Digital Anvil, ранее угостившей нас космоястваами Starlancer и Freelancer.
В-третьих. Родная компания MiST land приобрела права на разработку священной тактической копи — вселенной Jagged Alliance. Спикеры Strategy First, зарубежного партнера тов. Шутова, В., уже объявили Jagged Alliance 3, Jagged Alliance 3D и, на посошок, Disciples III. Зубодробительная интрига, друзья. Виталий, мы в волнении.
В-четвертых, и последних. Платиновый камень в восточной стене индустрии, алтарь очей наших, некто Гейб Ньюэлл с нескрываемой радостью сообщил об арестах. «Всего через несколько дней после кражи представители онлайнового комьюнити выследили виновных. Я получил огромное удовольствие, наблюдая, как рядовые граждане Сети решают неподъемные для Правосудия задачи, какую изобретательность, ловкость и гибкость ума они проявляют. Это теплое, приятное зрелище, когда по твоему зову поднимаются толпы и сами выслеживают виновных...» Так скромный продюсер Гейб Ньюэлл приобщился к эйфории охоты на ведьм, ведомой еще испанским инквизиторам. Редакция Game.EXE, само собой, выражает надежду, что пойманных злодеев будут основательно пытать и фотографировать. Так держать, Valve, NOBODY expects the Spanish Inquisition!!

Несколько хороших франчайзов

В приватной беседе с корреспондентом .EXE испанский гранд Иниго Винос признался в «некоторой ошибочности дизайна Commandos 3». Не потому ли следующий крупный камень от Pyro Studios нацелен в FPS-огород? О, здесь промахнуться совершенно невозможно — здесь яблоку негде упасть! Прибавьте еще один «tactical action shooter» — Commandos: Strike Force — к сонму истребляющих фашизм (и нашу симпатию к тематике) поделок. В Сталинграде ли, Норвегии или Франции бесстрашные 3. Берет, Шпик и Снайпер вцепятся сразу в три шутерфронта: action, stealth, tactical. Почему бы славным немецким парням (Crytek?) не пустить КРОВИЩУ масскульту, скажем, захват-Парижа-глазами-первой-мотобригады? Smells good.
На раллийном фронте всплыла ладная венгерская подлодка Invictus. Со спортивным приветом и инициативой. Авторы популярного хита Insane решили-таки «приподнять планку раллийно-гоночного стандарта новым продуктом с говорящим именем Cross Racing Championship». Горы, лед, грязи и пески, равно как и полный гаражный шоколад, гарантируются.
Столичным владельцам спортивных мотоциклов, на улицах более известным как «одноразовые», адресуется MotoGP3, или «MotoGP: Ultimate Racing Technology — Episode III». Славная THQ планирует релиз на начало октября с.г., задержек не обещает. Все равно слишком поздно: мотокамикадзе этого лета уже не спасти. Подробности об аддоне к Singles: Flirt Up Your Life, любимой игре Олега Михайловича, вы узнаете из других изданий. Достаточно его названия, Singles: Threesomes. Это нормально, да?!
Последний анонс от держателей компьютерного Спайдермена. Spider-Man 2 еще не полонил души поклонников жанра, а — воттена — следующая, третья, часть уже анонсирована! Естественно, игра привязана к фильму, что гарантирует известное киноудовольствие. По Сети ходят слухи о ШЕСТИ художествах о макабрическом паукогерое. Даже не знаем, радоваться ли.

Институт благородных танкистов

Выпуск нового танкового симулятора — событие феноменально редкое. Если хорошенько подумать, то окажется, что грядущий «Т-72» (см. наше превью в прошлом номере) станет вовсе даже единственным симулятором современных танков. Steel Beasts 2 который год находится в глубокой разработке, а Steel Beasts за номером один уже даже и не продается. И вот в этот штиль врывается, грохоча и лязгая, нечто определенно бронетанковое.

Котелок и тряпки

У виртуальных танкистов переполох — циники поспешили высказать «не верю» на мотив «куда им до Steel Beasts», романтики вознесли хвалу будущему шедевру, а мы отправились прямиком в лес — где на самой темной поляне в обстановке полной открытости готовится наш ответ про крепкую броню. Ослабевшего от долгого плутания в лесной чаще корреспондента подхватили на руки Юрий ЛИХОТА («ака Рисёч» — да, здесь в почете кириллица), являющийся руководителем проекта и директором студии «Crazy House», и Дмитрий ДЕМЕНЧУК, продюсер игры, он же руководитель игроотдела компании «ИДДК Групп». Гостевой гамак, буржуйка, кипяток из котелка. Пока хозяева открывали трофейные консервы, гость, разомлев в гамаке, заговорил...



1



2

1 Руководитель проекта и директор студии «Crazy House» Юрий Лихота.

2 Продюсер игры Дмитрий Деменчук. Он же руководитель игроотдела компании «ИДДК Групп».

3 Механик-водитель может набрать букет полевых цветов без отрыва от производства.



3

«Т-72: Балканы в огне»

http://t72.iddk.ru
жанр: Танковый симулятор!
платформа: PC
дата релиза: 2004 г.
разработчик: Crazy House (www.crazyhouse.com)
издатель: «ИДДК Групп» (www.iddk.ru)

Game.EXE:...народ ведь не молчал. То и дело к добившимся успехов отечественным разработчикам приходили будто бы совершенно никак не связанные друг с другом ходоки и просили о танковых симуляторах. Говорили, что танки нам о(чень сильно) помочь могут. Вот только отвечали им примерно в одном духе: мала аудитория, слишком незначительна ее финансовая мощь. Не окупить проект. Но ведь вы же так не считаете, правда?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК (далее Д.Д.): Нет, почему же, мы именно так и считаем. (Услышав эти слова, гость от удивления едва не вывалился из гамака. — **.EXE.**) Но ведь одно это само по себе еще не повод не делать танковые симуляторы, правда? Вы же сами в превью высказали догадку о том, что наш проект (цитирует по заботливо сложенному в 8 раз журналу. — **.EXE**)... есть «PR украинско-российского ВПК». На самом деле вы на 180 градусов ошиблись.

.EXE: На 180 — это еще ладно. Хотели на все 360 промахнуться — совесть не позволила. Что, вас и впрямь спонсирует «Аль-Каида»?

Д.Д.: Почти. Игра — чистый PR ВПК США. Они нам приплачивают, чтобы «Абрамсы» на тряпки рвать нельзя было. Вопрос окупаемости, конечно, важен, однако данное соображение на определенных этапах может быть отставлено в сторону. Для нас реализованный качественный танковый симулятор — это шанс перейти в высшую девелоперскую лигу. И ведь действительно — танковый симулятор, чудо какое! Игра позволит создать хороший технологический задел для будущих разработок, получить бесценный опыт. Наконец, наша студия вообще склонна к нестандартному поведению в выборе проектов. К счастью, это находит полное понимание со стороны издателя — компании «ИДДК».

.EXE: Тогда почему из всех возможных «нестандартов»

был выбран именно бронетанковый?
Юрий ЛИХОТА (далее Ю.Л.): Все просто: я познакомился с командой программистов, не понаслышке знавшей о танках и танковых тренажерах. И — закрутилось... Кстати, мы с самого начала довольно высоко оценивали риски этого проекта — и правда, вряд ли им заинтересуются миллионы. Однако на другой чаше весов лежат не менее существенные причины: отсутствие качественных современных танковых симуляторов и наличие в «Т-72» аркадного режима.

Р-разговорчики!

.EXE: Аркадность — пугает! Если представить шкалу «хардкорности» танкосимов, где на одном краю будет реализация бронетехники в играх типа Flashpoint, а на другом — одинокий Steel Beasts, то где будет находиться «Т-72»?
Ю.Л.: Ближе к Steel Beasts, разумеется. Основной упор делается на симуляцию, хотя с помощью настроек можно установить режим, в котором получается практически «Flashpoint на танке». Разве что из нашего танка нельзя вылезти — чтобы пойти в рукопашную с пистолетом наголо.
Д.Д.: Могу раскрыть секрет: мы делали предельно хардкорный симулятор. Вся аркадная ересь — результат борьбы издателя за «окупаемость». Разработчики до сих пор принципиально играют в свою игру с «опущенным забралом», то есть вообще не используют внешнюю камеру. Поэтому любители жанра вправе ожидать соблюдения самых высоких стандартов. Но такая одержимость имеет и негативные стороны: некоторое пренебрежение внешними атрибутами (речь, должно быть, о графике? — **.EXE**). Пресекать подобные вещи в рамках этого проекта и было миссией продюсерской группы. Мы приложили немало усилий для того, чтобы добиться по-настоящему фотореалистичной картинки, чтобы игрок, пользуясь внешней камерой, в полной мере ощутил брутальность бронированного монстра, которым он управляет, а разработчики сделали все необходимое, чтобы при желании можно было упростить управление. Поэтому надеюсь, что удовольствие от игры получат не только «настоящие танкисты».
.EXE: А что именно будет подлежать настройке и упрощению?
Ю.Л.: В игре есть общая настройка сложности и настройки отдельных моментов реализма, а именно: использовать ли внешнюю камеру, увеличить ли скорость заряжания, увеличить ли количество снарядов и пр.
.EXE: Неожиданной особенностью демо-версии «Т-72» стал стилизованно топорный «военный» юмор. Останутся ли в релизе подобные «особенности национальной бронетехники» или закадровый текст будет переписан?
Д.Д.: Останутся. Это элемент честного моделирования — танка, экипажа, боевых действий. Симулятор так симулятор.
Ю.Л.: Для тех, кто не имел счастья служить в армии, объясняю: в отличие от средств массовой информации, там очень мало выпускников филфаков и институтов благородных девиц. Поэтому мы и решили, немного причесав, оставить реальную речь и сленг. Надеюсь, настоящие танкисты нас поймут...



4 **Дежавю. Помните Ghost Recon — сопровождение танков по полуразрушенному Тбилиси?**



5 **Если внешняя камера еще позволяет понять, есть ли прямо перед нами ров, то, пользуясь только видами изнутри, несложно оказаться, по меткому выражению А. Милна, в затруднительном положении.**

Д.Д.: ...а ненастоящие, возможно, пополнят свой словарный запас.

Политкорректность и шпионы

.EXE: А почему в качестве сюжетообразующей была выбрана тема конфликтов на территории экс-Югославии, такая болезненная и неоднозначная?
Ю.Л.: Ну, наверное, все современные конфликты могут считаться болезненными и неоднозначными. Просто эти войны показались нам и, простите, интересными, и самыми понятными. Мы нашли материалы, в которых рассказывается о русских добровольческих отрядах РДО-1 и РДО-2, воевавших на стороне сербов. На их основе Алексей Бессонов, известный писатель-фантаст, сочинил для нас сценарий.
Д.Д.: А я вот подумал... а не стремление ли выбирать темы по критерию «безболезненности и однозначности» явилось одной из причин засилья игр о Второй мировой?
Юрий прав — все новейшие конфликты неоднозначны, но мы планировали сделать игру с современным танком. Выбор между однозначным полигоном и болезненными позиционными танковыми сражениями в Югославии был сделан в пользу последних. Ну и, кроме того, как это ни странно, но «Абрамсы» в этой войне не участвовали.
.EXE: Какие типы заданий ждут нас в релизе, насколько они будут соответствовать реальным боевым задачам?
Ю.Л.: Задачи следующие: оборона, наступление, сопровождение и перехват конвоя, встречный бой и несколько сценарных миссий. Основной упор делается на военные миссии типа обороны или наступления. Они будут слегка перебиваться сценарными заданиями, в которых игроку будет предложено заняться такими не совсем обычными вещами, как эвакуация РДГ, спасение заложников, ликвидация шпиона.
.EXE: Об этом я и хотел узнать. Нам показалось несколько странным задание демо-версии, где танк посылают в гордом одиночестве в занятую врагом деревню на

уничтожение шпиона и где мы, разобравшись с оппозицией, открываем огонь на поражение по гражданскому лицу (тому самому шпиону)...
Д.Д.: Здесь я, не обнаружив вопроса, не могу побороть желание спросить сам: а что именно показалось странным? Гордое одиночество, тот факт, что деревня занята врагом, или то, что шпион выглядит как гражданское лицо? Решительно не усматриваю странностей.
Ю.Л.: Подчеркну: эта миссия из разряда «нестандартных». Гражданское лицо? А где вы видели диверсантов, одетых в майку (куртку, телогрейку...), на которой большими буквами написано «ШПИОН»?
.EXE: Гм... О том и речь. Удивительно было обнаружить себя отстреливающим мирных жителей — причем исключительно в целях выполнения боевой задачи. Кстати, о миссиях: менее двух десятков заданий в кампании — это уже сейчас, до релиза, кажется ошибкой (кот наплакал!), особенно если учесть, сколь часто выходят танковые симуляторы. Где же искать replayability?
Д.Д.: Могу ответить занудно: практически каждая миссия с той или иной степенью детальности моделирует реальные боевые условия. Понятно, что это допускает некоторое разнообразие тактик... А могу и правильно: ищите replayability на полках магазинов. Конечно, мы не останемся безучастными к многочисленным (а уж громким!) требованиям публики предоставить им новые миссии — готовы выходить с аддонами хоть раз в квартал, только играйте.
Ю.Л.: Будем надеяться, что восемнадцать миссий задержат на какое-то время даже сильного игрока. А еще будет пять одиночных миссий и сетевая игра — как втроем за один экипаж, так и стенка на стенку.

Творцы и предсказатели

.EXE: Но вернемся к одиночной игре: будут ли успехи в предыдущих миссиях влиять на расстановку сил в последующих?
Ю.Л.: Нет. Но в режиме симулятора предусмотрена «карьера», где все восемнадцать миссий связаны сюжетом, и при «качественном» их прохождении игроку будут выдаваться бонусы: новые прицелы, оборудование для самоокапывания, управляемое вооружение.



1



2

1 «Радио кончилось! Началась <неразборчиво>..!»

2 «Это Вам!» — таковы местные субтитры. А еще танкисты приветствуют друг друга поклонами, а танкистки — реверансами.

.EXE: Тогда, быть может, игра похвастается открытой архитектурой? Смогут ли пользователи создавать свои кампании?
Ю.Л.: Теоретически — да. Разработка пользовательских миссий подразумевается наличием редактора и возможностью их загрузки из меню. Одна беда: редактор создавался в первую очередь для разработчиков, поэтому разобраться с ним будет довольно сложно. Но хардкорных игроков это, конечно, не остановит.
Д.Д.: Присоединяюсь и без особого сожаления констатирую: «пользователи» действительно мало что смогут, а вот в тех, о ком сказал Юрий, мы не сомневаемся.
.EXE: А смогут ли те, в ком мы все здесь не сомневаемся, изготавливать собственные модели бронетехники?
Ю.Л.: Нет.
.EXE: Конечно, говорить об этом наверняка еще рано, но планируются ли расширения, аддоны, продолжения?
Д.Д.: Да, но эти планы требуют активной поддержки игроков, которые очень скоро начнут голосование в «лучших магазинах России и ближайшего зарубежья». Мы рассматриваем и продолжения кампании в аддонах, и варианты с переносом места действия на другие ТВД в следующей серии игры. Все это возможно, и мы с радостью этим займемся, если публика скажет свое веское «надо».

Кто против нас

.EXE: Расскажите, пожалуйста, об AI. В демо-версии было трудно отделаться от ощущения, что противник нам льстит и поддается. Иногда доходило буквально до комических ситуаций, когда мы, ошалевшие от полной безнаказанности, на малой дистанции (в пределах сотни метров) кружились вокруг колонны «Леопардов», постреливая в их сторону. Станет ли AI в релизе злее и зубастее?
Ю.Л.: Станет куда сильнее. Есть настройки, позволяющие усилить или же ослабить AI противника, равно как и AI подчиненных, — скажем, повысить точность стрельбы.
.EXE: А обучен ли AI (а если нет, то научится ли) различным танковым маневрам вроде hull down и turret down?
Д.Д.: Intelligence is in the eye of beholder. В самой первой миссии кампании, если уехать за болото и начать обстрел засады с большого расстояния, вражеский танк в засаде будет уходить из-под обстрела, медленно двигаясь назад, и очень быстро окажется за горкой в позиции hull down. Нет, специально этому его не «учили», но впечатление, что он это умеет, возникнуть может. Вообще, должен признать, что AI — не самое сильное место в нашей игре. Жесткие временные рамки заставили отложить совершенствование этого аспекта складывающейся технологии изготовления симуляторов в раздел «работы над ошибками».
.EXE: Но AI будет искать укрытие, если вокруг запахнет жареным?
Ю.Л.: Да. При больших потерях в подразделении (союзников или же противников) ведомые AI танки будут отступать, переходить на запасные позиции. В миссиях нет необходимости убивать всех врагов до последнего, достаточно уничтожить бронетехнику и командиров. У AI учитывается мораль, и если ее уровень упадет, то подразделения начнут отступать или даже обратятся в бегство.

Иногда достаточно интенсивного обстрела просто «в ту сторону», чтобы заставить врага отступить. Если, конечно, предварительно уничтожить командный состав.
.EXE: А пользуется ли AI рацией, предупреждая своих о нашем появлении?
Ю.Л.: Исключительно в пределах одного подразделения. На большее не способен — не те расстояния.

Судьба землекопа

.EXE: Существует ли у AI-танков система сигнализации о лазерном облучении?
Ю.Л.: Да. Но не в нашей игре.
.EXE: А влияет ли пониженная видимость (дождь, туман и т.п.) на дальность обнаружения AI-противника?
Ю.Л.: Да, туман принимается в расчет: вас не станут обстреливать «невидимые» танки из-за тумана. Видимость можно регулировать и искусственно — при помощи дымгранат (у Т-72 и «Леопарда»). И AI этим активно пользуется.
.EXE: Будет ли пехота прятаться в окопах?
Ю.Л.: Еще как, и не только пехота — танки тоже. Игрок (находясь в Т-72) при наличии соответствующего оборудования может сам вырыть себе окоп перед боем (или даже во время боя) — и спрятаться в нем.
Д.Д.: Открою еще один секрет. Разработчики завалили по срокам один из «майлстоунов», работая над траншеекопателями в ущерб (по нашему, конечно, скромному мнению) более важным задачам визуализации среды. Очень рассчитываю на то, что игроки своими восхищенными отзывами оправдают авторов в глазах продюсерской группы, а иначе отложенные пока «оргвыводы» неизбежны!
.EXE: Уверен, поддержка будет! А дадут ли нам за это командовать танковым взводом или же предстоит всю кампанию пройти в гордом одиночестве?
Ю.Л.: Дадут. Пехотой, танками, другой бронетехникой, причем пехоту можно посадить на броню танка, в бронетранспортер или машину. И сделать это может как игрок со своими подчиненными, так и AI.



3 Если этот пелотон выпустить на Спа, одними желтыми флагами уже не отделаешься.

4 Иногда внешние обстоятельства мешают оптимистичному взгляду в будущее.



Перебита гусеница? — Бабочки не будет!

.EXE: Демо-версия очень неторопливо, с заметным лагом, отзывалась на управление башней, движением танка и т.п. Разрешите наши сомнения — это симуляция реальной задержки при управлении или же ненамеренный эффект, который исчезнет в релизе?
Д.Д.: Дело в том, что версия, которую вы видели, еще не содержит результатов оптимизации. Конечно, инертность башни и танка в целом моделируется, но не лаг в управлении. Это то, что предстоит поправить.
.EXE: Расскажите о модели повреждений. Что может отказать у наших и вражеских танков?
Ю.Л.: Основные типы повреждений таковы: перебита гусеница, повреждены двигатель, КПП, СУО, приводы пушки и башни. Для расчета повреждений используется «карта бронирования», то есть стреляя в бок вражеской машине проще пробить броню и вызвать повреждения, нежели стреляя в лоб. При попадании снаряда учитывается нормаль к поверхности, а значит, возможны рикошеты. По всем попаданиям для техники ведется статистика, которую после боя можно посмотреть.
.EXE: Может ли погибнуть кто-то из членов нашего экипажа, находясь в танке?
Ю.Л.: Да, погибнуть может любой член экипажа, и тогда игроку придется выполнять функции выбывших бойцов самому. Танк встанет, если убили механика-водителя, и перестанет стрелять, если погиб командир или наводчик.

Серф на взрывной волне

.EXE: Расскажите немного о взрывной волне. Может ли контузить солдата? члена экипажа?
Ю.Л.: Нет. А солдата эта волна просто убьет.
.EXE: А сможет ли взрывная волна снести здание, не рассчитанное на военные действия, — тот же деревенский сарай?
Ю.Л.: Да, и не только сарай. Иногда, вместо того чтобы объезжать здание, проще проломить в нем дыру и уничтожить врагов, находящихся за ним.
.EXE: А появится ли инфракрасный прицел? Мы очень по нему скучаем!
Ю.Л.: Да, у Т-55 и Т-72 есть тепловизоры, и в трех примерно миссиях от них можно будет получить толк.
.EXE: Значит ли это, что нас ждут ночные боевые действия?
Ю.Л.: Нет, зато будут вечерние.
Д.Д.: И утренние! Где-то в промежутке между «альфой» и «бетой» мы сознательно отказались от усилий по доводке ночных миссий и решили потратить время на тщательную отделку дневных и сумеречных заданий. Я думаю, что в условиях дефицита времени это было правильное решение. А если нам предстоят аддоны или даже продолжение, то мы непременно наверстаем это упущение.
.EXE: Вы, наверное, уже привыкли, что игроки хотят всего и сразу...
Д.Д.: Да, и этому их учит пресса.
.EXE: О да, во всем виновата пресса... Юрий, Дмитрий, благодарим за интересную беседу, огромное спасибо за игру — мы так давно ждем новый танковый симулятор, считая его появление делом совершенно нереальным... Удачи и успехов!
Д.Д., Ю.Л.: Спасибо за вопросы и внимание к нашему проекту! Надеемся, что .EXE-аудитория воспримет игру благосклонно, а мы в свою очередь открыты для критики и пожеланий.

Беседу вел Ашот Ахвердян.

Второе пришествие

Аколиты Относительно Святой Церкви Transport Tycoon (www.nylon.net/ttd) вовсю звонят в колокола. Бо благая весть: Господь Их (и Наше Всё) Крис СОЙЕР (Chris Sawyer) собирается сойти с шотландских небес для покормления страждущих хлебами — игрой, следующей духу шедевра десятилетней давности. На земле — мир, в человеках — благоволение, у .EXE, разделяющего экзальтацию прогрессивной общественности, — вопросы ко Всеблагому. Chris Almighty — любезно согласился.

Athair ar Neamh

Game.EXE: Как Создатель, то есть создатель Transport Tycoon, что вы думаете о причинах его всемирно-многоязыковой популярности даже в текущем тысячелетии? Что в игре было и есть такого, что заставляет людей играть в нее и сейчас (и даже объединяться в тематические тоталитарные секты)?

Крис СОЙЕР: Я не совсем уверен, но, наверное, на все это есть ряд тесно связанных причин. Во-первых, Transport Tycoon (TT) довольно простая игра; думается, в этом и состоит часть ее обаяния — уяснив основные принципы TT, вы можете играть в свое удовольствие, и для этого вам не обязательно быть экспертом в области управления или финансового анализа. Во-вторых, игра подобна коробке с детскими игрушками — вы играете с чем вам хочется и как вам хочется; стиль игры не навязывается. Наконец, это очень весело — заниматься транспортными сетями, после того как вы их отстроили, да и просто наблюдать за ними. Почти что возня с собственной игрушечной железной дорогой... с той только разницей, что в Transport Tycoon все происходит в постоянно развивающемся и меняющемся игровом мире.

.EXE: Почему вы решили вернуться к теме симулятора транспортной компании? Обеспечив на долгое время независимость (с помощью 7 млн. проданных копий RollerCoaster Tycoon 1 и 2. — **Прим. ред.**), решили воздать должное самому заветному?

К.С.: Скажу по секрету, я не забрасывал TT со времени его выхода: постоянно работал над его совершенствованием и несколько раз за прошедшие десять лет брался за продолжения... RollerCoaster Tycoon вырос как раз из одного из незаконченных Transport Tycoon 2. Я работал над новым симулятором транспортной компании даже во время создания RollerCoaster Tycoon и RollerCoaster Tycoon 2, и, когда RCT2 был готов, появилась возможность целиком и полностью сосредоточиться на новом проекте.



1 Обычно Крис Сойер говорит из пылающего куста вереска или можжевельника. Но для нас сделал исключение и явил свой лик. Если вторая голова — тоже его, то понятно, почему этому человеку легко работать над двумя проектами одновременно.

2 Петли, в которые свилась железная дорога, недвусмысленно указывают на происхождение графического движка Locomotion — здравствуй, RollerCoaster Tycoon. Ну и ладно — суть ведь не в одежке, правда?



Locomotion

www.chrissawyer.com
жанр: Стратегия
платформа: PC
дата релиза: Сентябрь 2004 г.
разработчик: Chris Sawyer (www.chrissawyer.com)
издатель: Atari (www.atari.com)

Имя розы

.EXE: А как он будет называться, этот новый проект? Говорят, вы решили отказаться от славного имени Transport Tycoon — не потому ли, что игра будет сильно отличаться от TT?

К.С.: Ни в коем случае. Без сомнения, новая игра делается по образу и подобию TT, но мы все же решили дать ей новое имя — чтобы никому не казалось, что это реплика десятилетней давности проекта и средство нажиться на популярности;

имя, которое характеризовало бы игру как нечто свежее и современное. Вдобавок брэнд Tycoon за последние годы обесценился из-за паразитировавших на нем игр весьма низкого качества. Итак, мы назвали новую игру Locomotion — простое и приятное имя, отлично ее описывающее, — на ум сразу приходят машинная мощь и поступательное движение.

.EXE: О движении: за десять оборотов нашей планеты вокруг желтого карлика многое на ее поверхности переменилось, включая игроков. Смогут ли диковатые, слегка интеллектуально просевшие современные люди, не знающие ни TT, ни RCT, освоиться в Locomotion? Хотите ли вы обрести неофитов или ублажить преданную TT-паству?

К.С.: Игроки в TT почувствуют себя в Locomotion как дома — сразу и навсегда, да и изрядная часть RCT-поклонников тоже легко втянется, хотя Locomotion и будет куда более серьезной игрой, нежели симулятор парка развлечений (нам показалось или есть некоторая неласковость к RCT, собственному изделию-бестселлеру? — **.EXE**). Может быть, скромная графика и отпугнет некоторых «свежих игроков», которым непременно подавай 3D и пиф-паф, но, должен сказать, 3D не делает игру хорошей автоматически, а в стратегиях зачастую путается под ногами у геймплея. Если нам удастся убедить новичков уделить Locomotion хоть немного времени, то многие из них войдут во вкус. Им понравится!

.EXE: Непременное использование 3D — далеко не единственный стереотип общественного сознания. Как вы вообще относитесь к различного рода игродельческим тенденциям и повальным увлечениям — чему будете следовать в Locomotion, а что в корне отринете?

К.С.: Я чертовски «немоден» в части следования текущим девелоперским тенденциям — не вижу смысла в добавлении в игру каких-либо особенностей только потому, что другие игры их имеют; и вообще стараюсь делать все наоборот, по-другому, — не участвуя в крысиных гонках за гладенькой графикой или чем там еще... Мне нравится создавать то, что определенно имеет собственный стиль, а не пытается походить на все игры одновременно. Если хотите, мой принцип — делать такие игры, чтобы игрок играл в большей степени «в», а не «против» них.



3



4

3 4 Все виды транспорта в Locomotion на месте.

.EXE: Говоря о «против»... Если Locomotion не собирается убивать нас наповал фотореалистичной графикой, значит ли это, что вся мощь современного «железа» будет работать на AI?

К.С.: Да, искусственный интеллект Locomotion в полной мере использует достижения технологического прогресса: конкурирующие компании (до 15 штук) работают гораздо эффективнее, чем в TT. Нам даже пришлось в 20 раз (шутит? — **.EXE**) снизить агрессивность AI, так как при начальном тестировании контролируемые им конкуренты в считанные игровые месяцы ставили под контроль весь мир, вгоняя игрока в землю по макушку. А насчет графики вы зря — Locomotion внешне похожа на RollerCoaster Tycoon (вот это уж чистая правда. — **.EXE**); графика будет простой, но богатой на детали.

Auld Lang Syne

.EXE: Отразилось ли на Locomotion неизбежное (за десять-то лет!) изменение ваших взглядов на то, какой должна быть Совершенная Стратегия?

К.С.: Да. Я несколько упростил бизнес-сторону Locomotion по сравнению с Transport Tycoon, сделав акцент на строительстве; наверное, потому, что оно зрелищнее и лично мне нравится больше всего.

.EXE: Какие свежие (ну... появившиеся за последние десять лет) идеи реализованы вами в Locomotion?

К.С.: Много всего! В частности, возможность поиграть в подглядывающего (voyeur) за конкурирующими компаниями и посмотреть, как соперники ведут дела, пытаясь угадать их намерения и стратегию.

.EXE: Вуайеризмом, строительством и менеджментом мы будем заниматься в разных эпохах и странах, как и в TT?

К.С.: Locomotion будет охватывать весь 20 век; в игре будут доступны Америка, Британия и Европа в прилегающей к Альпам части. Если карт существующих и несуществующих областей не будет хватать, игрок сможет создать свои — с помощью встроенного редактора. Естественно, поезда-трамваи-автобусы-грузовики-самолеты-корабли будут соответствовать месту и времени и по большей части будут стремиться походить на реально существовавшие транспортные средства.

.EXE: Замечательно! Ждем сентября и обещанного монструозного AI с принудительно ограниченной агрессивностью. Кстати, о лимитировании агрессии... Крис, вам не кажется, что игры, подобные TT и Locomotion, помимо всего прочего помогают игрокам удовлетворить свои мегаломаниакальные наклонности без вреда для общества?

К.С.: Безусловно. Но в первую очередь такие игры отвечают нашему желанию просто играть с вещами. Я думаю, что в глубине души большинству людей нравится играть с игрушечной железной дорогой или с любой сборной игрушкой. Будучи людьми, мы просто любим строить и управлять построенным; мои творения взывают прежде всего к этой стороне человеческой натуры.

Вопрошал и внимал Николай Третьяков.

Бастард, вминание, фарш!

Про небольшую английскую компанию Stainless Games много говорить не обязательно. Достаточно обронить одну короткую фразу, после которой все встанет на свои места, окружающие с пониманием закивают головами и дальнейшие вопросы потеряют всякий смысл. Вот она, кстати: эти парни сотворили Carmageddon...

К звездам и не только

Сотворили и куда-то запропастились. Много лет прошло, уже и не вспоминали, только время от времени (не в силах противостоять низменным, животным инстинктам) запускали глухой ночью отмеченный зловещим ликом компакт-диск. Но совсем недавно в редакцию пришла благая новость. «Те самые» выползли из тьмы и готовятся выпустить из клетки на рынок новую автоаркаду. Выполняя почетное задание, участник глубоко законспирированной .EXE-организации «Аватары Родины» осмыслил трудовой путь прославленной команды, собрал информацию о ее ключевых фигурах, после чего через подставных лиц установил контакт с креативным директором Stainless Games Нилом БАРДНЕНОМ (Neil Bardnen), чтобы под видом простого российского игрорепортера получить от того всю необходимую информацию. Стенограмма беседы, состоявшейся на исходе зеленеющего мая в одном из кэмденских пабов, приведена ниже.

Game.EXE: Нил, Stainless Games, прославилась на весь белый свет, выпустив две части гениального «Кармагеддона». И с тех пор от вас ни слуху ни духу. Что крылось за этим молчанием — аккумуляция новых сумасшедших идей? Или, может, вы решили отдохнуть друг от друга, чтобы однажды встретиться и снова взорвать этот мир?

Нил БАРДНЕН: После окончания работ над вторым «Кармагеддоном» мы столкнулись с проблемами, которые, к сожалению, нередко возникают у независимых студий вроде нашей. Тут и проекты, которые сначала не один год находятся в разработке, а потом раз — и замораживаются, и безумная беготня в поисках финансирования, и связанные со всем этим «улыбки фортуны»... В итоге первоначальная команда разделилась надвое (скорее в силу обстоятельств, чем по собственной воле) и больше года существовала в виде двух отдельных студий. И воссоединились мы совсем недавно: шесть человек сложили усилия, чтобы представить на суд общественности несколько, как нам кажется, небезынтересных проектов. А остальные участники Stainless стоят пока скромно в сторонке — выжидают, когда мы наконец-то подпишем контракты с издателями, чтобы потом уверенно запрыгнуть на идущий поезд и помочь ему добраться до конечной станции.

.EXE: Единственный вопрос на планете, который зудит у всех трудящихся жутким зудом, предсказуем и обоснован: будет ли Novadrome следующим воплощением инфернального Carma-духа — с безудержным насилием, цистернами КРОВИЩИ, МЯСНЫМИ тайфунами и прочая, прочая? Или вы, презрев былые заслуги, делаете все с нуля, вооружившись новыми веяниями «как по высоте, так и по курсу»?

Н.Б.: Скажу сразу: Nova будет несколько менее злым и распутным существом, чем Carma.

.EXE: И чем вы это оправдываете, Нил?

Н.Б.: Чем оправдываю... Друзья! Мы тоже любим насилие, но... Элемент, который признан всем прогрессивным человечеством в качестве важнейшего в играх «от Stainless», на этот раз остается за бортом. Жаль, конечно, но по большому счету это и не важно — желаемый



1 **Нил Барднен: «Приглядываю за художниками, чтобы они не пугали своей мазней программистов и других соседей по офису».**

2 **Дорога, длиною в жизнь. Сумеет ли скорость отвлечь нас от излишне полигональных структур на обочинах — вот в чем вопрос...**

3 **Скриншот хоть и статичный, но наталкивает на смелые мечты о динамике.**



Novadrome

www.novadrome.com
жанр: Survivial racing
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
дата релиза: 3 квартал 2004 г.
разработчик: Stainless Games (www.stainlessgames.com)
издатель: Не объявлен

драйв и азарт все равно будут достигнуты. Отсутствие «мягких» жертв компенсируется разносом в пух и прах гоночных снарядов соперников. Здесь мы больше концентрируемся на веселье за рулем, на адреналине, на столкновениях и авариях, и особо остро это можно будет почувствовать в многопользовательском режиме.

.EXE: Опять этот многопользовательский... Кажется, на нем помешались все разработчики. Что, впрочем, понятно. Но если в игре будет слабый «сингл», вам этого не простят. Надеюсь, вы это понимаете. Кстати, какова все же ориентация Novadrome?

Н.Б.: Ох, опять вынужден оправдываться... Градус «мультиплейерности» задает издатель. К примеру, игра привлекает внимание американского паблишера, и тогда, даже если у вас не было никакого многопользовательского (или было, но мало), хотите вы этого или нет, онлайновые features придется добавлять. Делается это нередко в страшной спешке, чуть ли не перед самым релизом... Что, понятно, требует дополнительных денежных вливаний со стороны. Так вот, у нас ровно та же история. Но — верьте, добрые русские люди! — одно не вступит в конфликт с другим! В Novadrome будет честный, правильный, очень вкусный «сингл».

.EXE: Верим, Нил! Но — проверим. И коль уж заговорили: что в игре происходит и почему? какие события предшествуют, какие подразумеваются, а какие идут рука об руку? откуда есть все пошло?

Н.Б.: Краткая история такова... Представьте: планета Нова. Сильно смахивает на нашу с вами голубоватую, с той лишь разницей, что братья по разуму стартовали пораньше и в своем общественном и технологическом развитии тоже зашли несколько дальше нас. И все-то у них прекрасно, как у вашего Чехова: социальные гарантии хлещут через край, медицина и образование на уровне Эвереста, все проблемы решены, невзгоды преодолены, куда ни плюнь — всюду мир да благодать... Короче говоря, на глянцевой Нове царит смертельная скука. Утомленный хлебом плебс жаждет зрелищ, и правящие круги (NovaLords), прямо-таки по Сиду Мейеру, начинают строить во всех городах колизеи-автодромы. Чернь предполагается развлекать survivial racing'ом — очень уважаемый на этой пасхальной планете, так сказать, автоспорт. Но тут неизбежно возникает морально-нравственная проблема: как же так, живого, полноправного соплеменника — и за руль болида, обреченного на пусть разудалую, но гибель? Стыдно должно быть, стыдно, не за тем почтенная раса проделала столь долгий эволюционный путь... Однако из-за отсутствия войн и преступности ни пленных, ни приговоренных к смерти тут тоже нет, поэтому остается одно: глубины известной части вселенной вдоль и поперек просвечиваются чудо-сканером, и (ура!) обнаруживается подходящий биологический материал. Практически за углом, если мыслить сверхсветовыми категориями космоса, на мало кому известной планетке Земля.



2



3

И начинается массовый сбор человеческого урожая. Космические корабли Новы возникают в разных частях Земли, в местах наибольшего скопления граждан, глушат целые толпы нейронными лучами, поднимают к себе в трюмы — и назад. Через полминуты будто ничего и не было, если и останется свидетель, кто ему поверит? Пришельцы?! Лечись! Уже на месте, на Нове, улов тщательно сортируется, если нужно — тренируется, потом расселяется по коробочкам и ящичкам и рассылается в спеццентры, где несчастные земляне ожидают своей участи. Гладиаторы получают обещание вернуть утраченную свободу, если в ходе состязаний они будут неустанно демонстрировать отсутствие какого бы то ни было сострадания и драться друг с другом до смерти, как зверушки дикие. Победителю промоют мозги и с оказией отправят обратно на Землю.

Вы и есть такой похищенный гладиатор. Звать вас Джон Дозер, и вам, среди многих, придется вступить в гоночную схватку за право вернуться домой. Бороться есть за что.

.EXE: Лихо завернули. Значит, все будет происходить за пределами этой... голубоватой, туды ее в качель. А почему именно дальние планеты и космические гладиаторы? Ведь не сказать, чтобы идея была слишком свежей. Более того, без труда прослеживается влияние творческого наследия кое-кого из знатных фантастов. Нет?

Н.Б.: Не сказал бы. Более того, я даже и имени этого автора, на которого вы намекаете, не знаю. Друг мой! Сейчас такое время! игроки совсем не читают (и мы, увы, вместе с ними)! им все в новинку! а вы про каких-то фантастов... В общем, вы хотите знать, почему мы выбрали этот, конечно же, не слишком оригинальный сценарий? Да потому что этот вторичный сюжет позволял нам свободно, ничем себя не ограничивая, на радость вам, выдумывать самые невменяемые арены, на которых будут разыгрываться самые безумные игроприключения. Только и всего. Вам этого мало? Ну а все совпадения с маститыми н/ф-пи-

сателями, без сомнения, случайны и обдумыванию не подлежат. Не тот жанр.

Под капотом событий

.EXE: Вместе с тем, хоть вы и запретили нам думать, чувства нам еще не изменили. Нил, мы в некоторой, довольно напряженной, растерянности. Причиной тому — слухи о наличии в Novadrome идеологически вредной обязаловки «от чекпойнта к чекпойнту». Неужели мы заслуживаем такого? И от кого!

Н.Б.: Нет, нет, что вы. Далеко не только это! В игре будет множество различных режимов, которые в полной мере снабдят вас «фаном» и «джоем». К примеру, «Hunted», вольный аналог распространенной в среде британской аристократии лисьей охоты. Или разнообразные вариации на тему «crush 'em all!». Ближе всего к классическим «чекпойнтам» стоит национальная забава планеты Нова — «Beacon Blast», но и тут, уверяю вас, скучать не придется. Кроме того, когда вы примитесь за игровую карьеру, придется частенько иметь дело с довольно нехилыми боссами, поэтому зевота и желание пойти вздремнуть — это не про Novadrome.

.EXE: Sounds good! И как далеко вы продвинулись, на какой стадии работа?

Н.Б.: В принципе игра практически готова. Novadrome — по сути «домашний» проект студии, мы делали игру по вечерам и выходным, в свободное от работы над «большими делами» время. Почти для души. Таким образом, получилось, что а) финансируя игру самостоятельно, без содействия инвесторов-монстров-корпораций, мы б) сделали продукт, полностью отвечающий нашим внутренним требованиям и желаниям. Мы с легким сердцем называем Novadrome «маленькой забавной игрой». Она не из породы Next Big Things, о которых мы пока помалкиваем. Их время только должно настать. Но все, что мы делали раньше и делаем сейчас, доставляет нам огромное удовольствие, а это, согласитесь, очень важно.

.EXE: Трудно спорить! Но — ближе к конкретике. Точнее, к технике. Stainless всегда славилась серьезным подходом к моделированию законов физики. Движок игры был для вас главным драгкамнем, под который потом создавалась золотая оправа из геймплея и дизайна. Дожила ли эта философия до наших дней?

Н.Б.: Конечно. Novadrome будет своего рода витриной способностей наших программистов. За их плечами огромный опыт по части создания физических моделей и динамики машинок, а также наработанные годами технологии. Руководит процессом наш физический гуру — доктор Кевин Мартин (Dr. Kevin Martin), легенда, один из основателей компании. Наработки доктора Мартина подключаются в виде отдельного модуля к нашему in-house-движку — Beelzebub, который сам по себе является набором кроссплатформенных библиотек, позволяющих создавать игры под любую систему, учитывая особенности каждой из них. Когда мы работаем над игрой, ее версии под разные платформы отличаются лишь используемым компилятором. Не более. Вот так все просто и эффективно...

.EXE: Вопрос, который нельзя не задать. Под стать великой «Карме» была и ее музыка. А что ждать в Novadrome? Вы продолжите традицию сотрудничества с передовыми музколлективами?

Н.Б.: О да, саунд для «Кармы» — еще одна наша гордость... В Carpocalypse Now, если помните, звучала не только красно-знаменная Iron Maiden, но и мало кому на тот момент известная команда Sentience. Вступление к «Кармагеддону» дало им своего рода путевку в жизнь. Скажу по секрету, у нас есть желание повторить трюк с новой группой еще раз. Совсем скоро мы сядем отбирать треки для Novadrome, и, надеюсь, по своему заряду они ничуть не уступят прежним достижениям.

.EXE: Спасибо, что уделили нам немного времени, сэр! С этой минуты мы переходим в режим ожидания вашей новой игры. Мигнете, когда появится что-нибудь играбельное?

Н.Б.: Всенепременнейше!

Вурмонд Хсиутт-Мухин, ответственный за расшифровку стенограммы беседы, состоявшейся на исходе...







1 Когда на ограниченном неестественными преградами пространстве скапливается большое число яростных автолюбителей, начинается пир на весь мир. Но история учит нас, что такие сказки не всегда заканчиваются добром, поэтому не будем обольщаться вплоть до самого релиза.

2 Nova-модная абстракция несколько напоминает дороги войны из TDR-2000 (к которому Stainless, правда, не имеет никакого отношения).

3 Буйство холодных красок, игра света и электричества. Выброс адреналина в мозг и озона в атмосферу... Это врезались лоб в лоб два незадачливых гладиатора, только и всего.

Радужные охотники

Еще недавно они были изготовителями лучшего гоночного мода, а сегодня претендуют на то,чтобы мы считали их авторами лучшей гоночной игры. Они делают упор на то, что GTR: The Ultimate Racing Game — совершенно новый продукт, что ни строчки из GTR-2002 в него не перенесено.

О шляпах

Кажется, они хотят откреститься от своего прошлого, чтобы мы вовсе забыли о GTR-2002. К счастью, нам это не грозит, в противном случае, услышав все те обещания, которые вы прочтете ниже, от любой другой команды, нам бы и в голову не пришло их печатать. Знаете, сколько мечтателей ходит вокруг, громогласно заявляя, что они вот-вот сделают ТАКОЕ...

Но SimBin Development Team (или просто SimBin) мы доверяем. Эти люди уже доказали, что способны не просто работать, но и добиваться серьезных результатов в непростых условиях, на чистом энтузиазме. А потому их слова стоит воспринять всерьез. Что мы и сделали.

Game.EXE: День добрый! Прежде всего давайте представимся друг другу и читателям! (Представление интервьюера мы, пожалуй, приводить не будем. — **Прим. ред.**)

Йэн БЭЛЛ: Привет! Меня зовут Йэн Бэлл (Ian Bell), я глава студии SimBin, а также ее креативный директор. Отвечаю за управление и распределение работы в команде, за каждодневные аспекты разработки, добиваюсь выполнения назначенных сроков, проверяю и отвечаю за все имущество, собираю воедино предложения по игровым features и их воплощению в игре, а помимо этого занимаюсь менеджментом персонала.

Стивен ВИЛДЖЕН: Я — Стивен Вилджен (Stephen Viljoen). Как и все в SimBin, ношу несколько шляп. (Так! Кто написал «несколько шляп»? Это идиома, в данном случае — «занимаю несколько должностей». — **.EXE.**) Я являюсь одновременно ведущим дизайнером, специалистом по видеоэффектам (в том, что касается машин, а также дня/сумерек/тумана и пр.) и программистом.

.EXE: Теперь, когда официальная часть позади, скажите, что нового принесет с собой GTR? Будут ли представлены еще какие-либо классы машин, кроме GT и n-GT? Что ожидает нас в гараже? Появится ли возможность сохраняться посреди гонки, которой так не хватало в F1-2002? («И которая была в Grand Prix 4», — подумали мы, но вслух ничего не сказали.)

С.В.: GTR настолько превосходит наши предыдущие опыты, что всего даже и не перечислить... Замечу лишь, что многое из того, о чем мечталось, оказалось невозможно сделать — иногда ввиду технологических барьеров, иногда из-за недостатка времени. Одной из жертв обстоятельств стало сохранение посреди гонки. В игре, разумеется, будет возможность сохраняться в течение 24-часовой гонки в Спа (Spa), но подробнее о том, как именно это будет реализовано, я пока не готов сказать.



1 Глава студии SimBin Йэн Бэлл.

2 Ведущий дизайнер SimBin Стивен Вилджен.

3 Чтобы смоделировать трассы, надо не только вооружиться чертежами, но и лично исползать весь асфальт!

4 Девиртуализация: логотип GTR на очень даже настоящей гоночной машине.



1

GTR: The Ultimate Racing Game

www.simbin.com
жанр: Гоночный симулятор
платформа: PC
дата релиза: Середина 2004 г.
разработчик: SimBin Development Team (www.simbin.com)
издатель: Не объявлен

Что касается классов, то в GTR моделируются GT, n-GT и 24H. Последний включает в себя немало уникальных машин, участвующих исключительно в знаменитых 24-часовых гонках в Спа. В их числе Lotus Elise и купе BMW M. Но игрок сможет воспользоваться этими раритетами на любой игровой трассе.

Графики и шотган

.EXE: 24-часовая гонка — это роскошно. Вот только многие ли сумеют высидеть за монитором сутки, не вы-

ронив навсегда собственное сознание из сита мозговых извилин?
С.В.: Мне кажется, я понимаю вас... Вы хотите сказать, что не у каждого есть время гонять-ся 24 часа?.. Ради таких «игроков» мы позволим сокра-


4


3

тить время гонки — вплоть до трех часов, до которых можно с определенной степенью достоверности ужать это великое мероприятие. А о сохранении во время гонки мы уже сказали.
Само собой, в игре будут полномасштабно отражены гаражные будни — начиная с предстартовой настройки и заканчивая детальной проработкой пит-стопа. Вы сможете изменять любые параметры машины, точно так же, как это делают настоящие команды. Каждая «конюшня» будет представлена первым и вторым гонщиками. Игроку будет позволено менять спортсмена во время пит-стопа, а за второго водителя в гонке сможет участвовать его AI-двойник (если только вы этого захотите).
.EXE: В GTR-2002 (и в F1-2002) была просто великолепная телеметрия, удобная и сверхбогатая возможностями. Следует ли нам ожидать очередного прорыва в данной части игры?
С.В.: Информация к размышлению: игра создается в тесном сотрудничестве с производителями Motec System, а значит — в GTR будет самое точное воплощение телеметрии в мире гоночных игр. Вообще говоря, то, что вы увидите в GTR, — это и есть ТА САМАЯ программа для телеметрии, которую используют настоящие гонщики и команды.
.EXE: С ума сойти! Любители бескомпромиссного реализма будут в восторге. А что если посадить за игру старика ПэЖэ? Найдется ли в GTR какой-нибудь аркадный режим, виртуальный манок на аксакала?
Й.Б. (по какой-то причине в блокноте не осталось записи о том, кто именно произнес следующую тираду, но можно не сомневаться, что это был именно Йэн Бэлл — редкий человек может на ходу воспроизводить такие речевые обороты. — **.EXE**): Мы поставили перед собой цель привлечь к GTR все пласты любителей компьютерных гонок, хотя традиционно SimBin ориентировалась на хардкорных игроков. Но, представляя в GTR «аркадный режим» (это словосочетание удостоилось особого ударения. — **.EXE**), мы позволяем открыть себя даже тем, кому не нравится годами, без перерывов на еду и сон постигать тонкости настройки гоночной машины, кого не прельщает перспектива наездить тысячи тестовых кругов, чтобы достойно выступить в гоночном фестивале. Аркадный режим позволит вашему ПэЖэ быстро запрыгнуть в машину, начать гонку и эффективно противостоять компьютерным оппонентам, не погружаясь с головой в гаражную рутину. Особо подчеркну, что аркадный режим — это не просто упрощенная и обрезанная версия режима симулятор-ного, только с физикой попроще. Мы создали отдельную физическую модель, специально настроенную под тот раздолбайский стиль вождения, к которому привыкла эта сомнительная публика — любители... гм... гоночных аркад.

По крупицам

.EXE: А будет ли в игре «карьера»? Чем мы займемся между гонками?
С.В.: В GTR будет расширенный «чемпионат» — речь о целом сезоне FIA GT. Дополнительные детали мы раскроем позднее.
.EXE: Хорошо, теперь перейдем к главному. Расскажите о физической модели GTR.
Й.Б.: В GTR, легко догадаться, будет самая детальная физическая модель из всех, что



когда-либо появлялись в мире КИ. Жирная точка. Мы очень тесно сотрудничаем со всеми командами, принимающими участие в реальных GT-гонках, и «физика» вкупе с характеристиками абсолютно любой машины настроены согласно скрупулезным данным телеметрии, собранным во время всего сезона. Наш физический движок специально разработан именно для того типа машин (и гонок), который мы воссоздаем в GTR; в силу чего уровень детализации превышает все, что было создано ранее. Вывод: GTR станут самыми реалистичными гонками по ту сторону компьютерного экрана.

.EXE: А как насчет AI?

Й.Б.: Каждый водитель, принимающий участие в сезоне FIA GT, представлен своим виртуальным альтер эго. Это означает, что AI, занимающий место того или иного гонщика, будет вести себя подобно живому прототипу. То есть поведение «железных ребят» будет отличаться по гоночной агрессивности, виртуозности обгона и т.п. Поскольку GTR моделирует то, что можно назвать «контактным спортом», то AI должен быть готов постоять за себя при подобных коллизиях. Скажем, машины могут слегка подталкивать друг друга, не переходя при этом рамок разумного. Кроме того, AI будет пользоваться слипстримом, применять реалистичные маневры при обгоне и т.п.

Углеволокно

.EXE: Вы сказали о моделировании чемпионата FIA GT. Но значит ли это, что в игре будут ВСЕ трассы этих соревнований?

Й.Б.: Да. Сезон FIA GT будет включать в себя не только абсолютно все машины GT и n-GT (и 24H), но и все трассы. Трассы эти, к слову, создаются нами «с нуля». При их моделировании мы используем данные, полученные с помощью GPS, а также очень подробные CAD-чертежи, предоставленные дирекциями соответствующих трасс. Все это дает нам возможность...

.EXE: ...смоделировать трассы с такой точностью, которой не знал ни один гоночный симулятор. Это понятно, да... Машины будут иметь общие кокпиты? или у каждой модели — свой уникальный (с вас станется)? Насколько детальной окажется модель повреждений (едва ли не самый частый источник проблем в виртуальных гонках)?

С.В.: Как и во всем, что касается моделей, каждый кокпит будет точным отображением реального внутреннего убранства автомобиля, причем не только по внешнему виду, но и в плане работы имеющегося оборудования — скажем, дисплеев Motec. Заявляю официально: в моделировании кокпитов мы задаем новый стандарт.

Повреждения? В GTR они будут варьироваться от отделяемых частей до деформаций. Деформации, правда, будут минимальны — в силу того, что машины изготавливаются из углеволокна, а этот материал практически не гнется.

.EXE: А правила? Насколько близко к жизни будет использование флагов?

С.В.: Думаю, вы не очень удивитесь, узнав, что и в этом мы решили не отходить от реализма. Полный, полный набор гоночных правил!

Финиш

.EXE: Известно, что вы показывали GTR настоящим гонщикам. И что они говорили? их впечатления?

С.В.: Мы не только показывали игру профессионалам, но и очень плотно работали с ними с самого начала. Кроме того, вы, наверное, в курсе, что президент нашей компании участвует в гонках серии FIA GT. Точности и реализму в GTR есть на чем расти... Ну а когда мы сажаем за игру настоящих спортсменов (которые ее прежде не видели!), их реакция всегда строго позитивна. В полном восторге ребята.

.EXE: Надеемся, что те же ощущения испытает и широкая публика. Всего вам хорошего — и спасибо за очень, очень оптимистичную беседу!..

...которую вел Ашот Ахвердян.









1 Lister Storm с ассистентами на собственном примере демонстрирует модель повреждений. Капот проделал долгий путь, если учесть, что слева на переднем плане — антикрыло виновника торжества.

2 Надо будет вклеить этот шот на место фотографии в редакционном пропуске Скара. То-то он обрадуется!

3 Каждый кокпит будет точным отображением реального внутреннего убранства автомобиля.

4 Асфальт крупным планом. Неживая неприрода!

Голоса

маша ариманова → *Табакерка императора* 24
александр вершинин → *Суперхьюман* 28
олег хажинский → *Моя Гренада* 32
ашот ахвердян → *Пруд имени Дарвина* 36



маша ариманова

Табакерка императора



Новость, которая никого не должна удивить: «Проект Джейн Дженсен» (Project Jane Jensen, ранее известный как Gray Matter) отложен на неопределенный срок. Причина? Неудовлетворенность Dreamcatcher продажами двух томов «Сибири» и (будь он проклят!) Broken Sword 3. Первая «Сибирь», между прочим, по данным сайта Just Adventure, по «кассе» была пятой игрой 2003 года и разошлась тиражом в шестьдесят с лишним тысяч копий.

Тем не менее «Проект» висит в воздухе. В издательском бизнесе, конечно, бывает всякое, Dreamcatcher не LucasArts, игра, чем черт не шутит, возьмет да и в конечном счете выйдет... Но как вам ожидание нового квеста Дженсен в течение лет эдак десяти-пятнадцати? Пока что Джейн и ее компания Oberon Media (www.oberon-media.com) специализируются на тривиальных мини-развлечениях размером не более шести Мбайт каждое. Последние социологические опросы показывают, что продукцией Дженсен очень интересуются женщины в возрасте за тридцать пять. Если бы я была автором культовых квестов, то после подобных данных, скорее всего, повесилась бы... А Дженсен ничего, терпит — и не зря. Первая же игрушечка Oberon под названием «Инспектор Паркер» была сделана примерно за сотню тысяч долларов и окупила себя в течение первых трех месяцев онлайнового проката.

«Инспектор Паркер» — безобидная пазл-вариация на тему настольной игры Clue. Не имели счастья познакомиться с одной из компьютерных масок Clue, сошедших с конвейера Hasbro (версия 1998 года была трехмерной)? Не знаете, что это за зверь? Ну, Clue, как и все настольные игры без разлагающего ролевого или азартного элемента, вещь настолько же сухая, насколько кратковременная и абстрактная. Она лишена живописного исторического экшена, как шахматы. Не передает слепой ужас крупного сражения так лихо, как это делает «морской бой». Не позволяет, в отличие от «Монополии», надругаться над оппозиционерами финансово... Clue — простая игра об убийстве. Будучи разобранным на последовательность элементарных операций, расследование попрания какой-либо невезучей личности при помощи кинжала или бутылочки с мышьяком перестает быть чем-то страшным, неприятным или хотя бы интригующим. Здешнее «мокрое дело» — дистиллированное. В Clue играют всей семьей. «Монополия» (не говоря уж о








шахматах) вызывает у участников куда больше эмоций, чем многократное злодейское умерщвление мистера Труппа канделябром в библиотеке.

Возьмите свой любимый наглухо закупоренный детектив (такой, что происходит в загородном особняке, готическом замке или на острове, отрезанном от внешнего мира могучим ураганом). Выпишите имена всех действующих лиц на карточки. На другие карточки занесите все потенциально смертоносные предметы, имеющиеся в доме (не забудьте пилочку для ногтей). Наконец, на отдельном листе набросайте план особняка. Это ваше игровое поле. (В «Инспекторе Паркере», кстати, есть еще и третья категория карточек, изготовить которую самостоятельно довольно сложно. На этих карточках отображены мотивы преступлений. Вы, например, знаете, как должны выглядеть «доказательства существования незаконнорожденного ребенка»? Я тоже не знаю. Лучше обратиться к специалистам Oberon Media. Они в курсе.)

Ваша самодельная игра по мотивам «Десяти негритят» или «Табакерки императора» вышла ничуть не хуже фабричной. Запускается она просто: орудие убийства, подозреваемые и их мотивы (в виде пачки денег, завещания или «письма гневного содержания») распределяются по игровому полю. Начинается действо в стиле телесериала про Перри Мейсона. Идет сбор свидетельских показаний (умозаключения в игре, как в настоящем суде, гордо игнорируются — «только факты, мэм!»), невозможные комбинации орудий, подозреваемых и мотивов исключаются, возможных в ходе перекрестного допроса остается все меньше... Медленно, но верно вычленяется единственный мотив, единственное орудие преступления и единственный возможный убийца, окаменевший в луче прожектора.

Правосудие функционирует со всем человеколюбием мясорубки. Поскольку процесс милосердно не затрагивает интеллект участников, получается не романтический детектив, а симулятор рутинной работы тех парней из Скотланд-Ярда, что в английских детективах ползают, сдвинув котелки на затылок, на заднем плане с увеличительными стеклами, пока блистательный сыщик-любитель щеголяет своими догадками, замаскированными под непреложные истины, на переднем.

▶Даже на такой симпатичной табличке имя и фамилия Джейн Дженсен смотрится диковато. Создательница самых изощренных квестов в мире — и флэш-игра?! (Здесь и далее картинки из игры Inspector Parker.)

▶«Харриет убила тетушку Агату опиумом.» Сталкиваясь с отчетами подобной длины, не удивляйтесь тому, что наш Лестрейд раскрывает дела пачками и летит вверх по служебной лестнице. Когда же им займется отдел внутренних расследований?

▶Кинжал и незаконнорожденный? Иногда «Инспектор Паркер» подбрасывает вполне пригодные романные сюжеты.

▶Дюжина детективных сюжетов, пропущенная через бетономешалку. Если на выходе обнаружится, что кто-то долго травил кого-то крысиным ядом в припадке ярости, не стоит особенно удивляться. Скотланд-Ярд и не такое видывал.

▶Как же так! Убийство викария?! Из-за бриллиантов?

▶Вот он, наш гостеприимный особняк...

От Скотланд-Ярда Дженсен (главный дизайнер «Инспектора Паркера») и оттолкнулась. С подобных позиций к Clue еще никто не подходил — перед нами производственный полицейский роман. Его герой под руководством мудрого наставника проходит нелегкий путь от выпускника полицейской академии до старшего инспектора. Здесь имеются и бичующие некомпетентность органов газетные заголовки, и бригада криминалистов (нечто вроде самонаводящейся ракеты, неутомимо преследующей убийцу во время его хаотичных перемещений по комнатам), и торжественные церемонии

награждения. Не взирая на скромный размер и системные требования, «Инспектор Паркер» в этом плане не слишком уступает CSI.

Правда, сотрудники CSI все-таки выезжают на места для общения с неприглядными мертвяками. Агенты Скотланд-Ярда выезжают на картонные игровые поля. Пока американские эксперты выковыривают долларовые купюры из привязанных к кроватям дешевых мотелей проституток, их британские коллеги, попивая чай, в сотый раз уточняют у дворецкого Бориса, уверен ли он, что видел крысиный яд всего двумя комнатами левее жилища мисс Портии. Ну да, странноватая манера у здешних подозреваемых давать ориентиры, но кто их поймет, этих британцев.

Зато раз крысиный яд был всего двумя комнатами левее мисс Портии, а мисс Портия, согласно показаниям экономки, абсолютно точно находилась выше студии с угрожающим письмом, значит, Борис, про которого мы знаем, что он был на одной вертикали с угрожающим письмом, во время убийства пребывал в погребе точно под студией! Угрожающие письма в детской и спальне можно исключить из уравнения...

Если на основании трех страничек показаний мы не можем что-либо установить наверняка, значит, мы можем хотя бы что-то исключить. Основной вклад Дженсен в механику Clue — система подсказок, с помощью которой мы с трудом, но все-таки способны соотнести свидетельские показания с содержимым девяти комнат, плотно набитых дворецкими, экономками, девицами легкого поведения, викариями, топорами, петлями, шкатулками с бриллиантами, любовными записочками, незаконнорожденными младенцами и дуэльными пистолетами. Чему удивляетесь? Если содержимое полки «Детективы» в вашем книжном магазине вытряхнуть из бумажных обложек на пол, вы лицезрели бы точно такой же хаос. Кое-что там пульсирует, кое-что деликатно подсвечивается. Худо-бедно можно ориентироваться, исключать, устанавливать и продираться вперед, к очередному званию.

Самый большой недостаток «Инспектора Паркера» — случайность полей. Сложность загадок повышается не за счет элегантного комбинирования дополняющих друг друга свидетельских показаний, как в нормальном детективе, а за счет увеличения числа элементов задачи. В какой-то момент даже видимость дознания пропадает, и начинается чистая абстракция. А ведь все настолько мастерски нарисовано, замотивировано и расположено на экране, что могла бы получиться очень даже неплохая полусюжетная игрушка. Вышла же не игра, а времяпрепровождение.

Впрочем, этим и занимается Oberon Media — продает средства для убиения времени, как аптека отпускает мышьяк и крысиный яд для богатых тетушек и надоедливых мужей. Скачайте «Инспектора Паркера» бесплатно (http://games.justadventure.com) — убьете час. Заплатите денежку — расправляйтесь со временем, пока не надоест... А когда надоест, к вашим услугам вариации на тему «Пакмана», арканоида, тетриса, разрезных пазлов, маджонга, «Ханойской башни» и пасьянсов.

Что бы там ни говорила Дженсен, все это попахивает профанацией. Ее следующий большой проект будет вариацией на тему... «Сапера»! Все по отработанной схеме. Booby Trap Дженсен будет чуть посмешнее и чуть поумнее Minesweeper (единственной игры с шариковой ручкой и тетрадным листом, в которую нельзя играть при помощи шариковой ручки и тетрадного листа), но сущность остается той же: условный характер на условном поле, под отдельными квадратами которого поджидают подлые ловушки (которые могут быть связаны с соседними приспособлениями или даже с ловушками в другом конце комнаты). Поля генерируются случайным образом. Главный козырь — красочные анимационные вставки с гибелью персонажа. То его будет заливать кислотой, то перемалывать в кашицу, то терзать шипами или циркулярными пилами... Бросает в холод.

> Oberon Media продает средства для убиения времени, как аптека отпускает мышьяк и крысиный яд для богатых тетушек и надоедливых мужей.

В Booby Trap будет еще и сюжетная линия. Причем не жалкие огрызки, как в «Инспекторе Паркере», а опциональный (ух, какое слово!) квестовый режим. Линия растолкует нам, что абстрактное поле на самом деле не абстрактное поле, а особняк из пятидесяти комнат, что действие происходит в тридцатых годах прошлого столетия и что наша задача — отыскать пропавший бриллиант размером с голову игрока, прошедшего «Инспектора Паркера» без единой подсказки. Дженсен утверждает, что будут и диалоги (правда, не озвученные), и раскручивающаяся интрига, а генератор полей в этом режиме будет взят под жесткий контроль (расположение объектов, имеющих значение для сюжета, меняться не будет).

По мнению ведущих мастеров теории заговора, это второй шаг Страшного Плана Дженсен по принудительному возвращению адвенчур в этот мир. Сначала она выпустила пустяковый пазл без сюжетной начинки. Его потребили. Затем Дженсен выпустит пустяковый пазл с отключаемым сюжетом. А затем... Кто знает? Может, за Booby Trap последует пустяковая штучка, в которой история уже не отключается, а за ней — штучка, в которой история на первом плане, а пазлы — на втором... Дефицита плохих настольных игр, которые Дженсен может гениально переделать на свой лад, пока не наблюдается.

Кроме того, весь этот бизнес приносит Дженсен совсем неплохие деньги. Что нам, жалко? Уж кто, кто, а создательница «Габриэля Найта» этого заслуживает.

александр вершинин

Супер-хьюман





Каждый вечер я выхожу прогуляться по любимому городу. На мне противогаз, галстук и розовый пиджачок от Prada, ботфорты, бронированные колготы. Моя кожа приятного лимонного цвета, во внутреннем кармане пиджака покоится несахарной длины меч-кладенец. Когда я медленно проплываю над крышами домов, граждане восхищенно смотрят вслед, шпана бросает баяны и бухается лицом в грязь. Все радиостанции города полифонически транслируют песню «Supergirl».

Как это принято в клубе влиятельных южнокорейских компаний, NCsoft выбрала своей целью тешить рынок потребительского ширпотреба — ее онлайновые РПГ плотненько забивают тушками нишу недорогих и быстрых в производстве игр среднего качества, невзыскательного и скрупулезного просчитанного по целевой аудитории геймплея. В духе какой-нибудь «Дэу», периодически позволяющей себе налепить на малолитражный четырехколесный холодильник бирку «Пининфарина», NCsoft заинтересована в приобретении имен-транспарантов. Аналогом итальянского дизайнерского бюро в нашем случае подвизается мсье Ричард Гэрриотт. Его Tabula Rasa, как продемонстрировало личное знакомство с проектом на нынешней E3, так и не смогла отпрыгнуть на качественную дистанцию от Lineage II или City of Heroes.

Поговорим о последней игре. Героический онлайновый досуг от NCsoft адресован людям с аллергией на фэнтези и нехваткой свободного времени. Адепты комиксов расправляют плечи, дуют грудь колесом и строем уходят в прекрасный новый мир, где люди прыгают выше небоскребов, поджаривают негодяев одним взглядом и случайным чихом превращают горошек в замороженный горошек. Само собой, корейцы четко осознают, насколько преоккупированы их гости: изучение и анализ новых комиксов, походы в кино на прущие хавроньей киноадаптации, бдение на мультипликационном телеканале, обмен фигурками и променады в клуб по интересам не оставляют активистам слишком много свободного времени. Поэтому City of Heroes, свежайшая action/MMORPG, вычищает из ролевой избы весь досужий сор.

Косметическая операция по удалению жира из нормальной онлайновой РПГ отправила на отдых в Антигуа следующие знакомые с детства компоненты. Личная статистика героев, инвентория, а вместе с ней loot и ВЕСЬ гардероб персонажей, экономика и столь популярные намедни ремесленные умения улыбаются нам с украшенных пальмами и пляжами дагерротипов. Будем ли мы по ним скучать?

> Прощай, шмоточная гонка вооружений! До свидания, классовая дифференциация по внешнему виду!

Смелый поступок корейских товарищей и их североамериканских подручных не позволяет нам вновь зациклиться на любимых мульках. Прощай, шмоточная гонка вооружений! До свидания, классовая дифференциация по внешнему виду, сторонники строгого фейс-контроля будут поминать тебя на кухне за бутылкой








героической горилки с суперсалом вприкуску. Сложнее всего выбрать подобающую персонажу внешность. Мысль о необратимой важности процесса нещадно терзает молодого героя, пока он примеряет рогатые шлемы, повязки на глаз, респираторы, антенны, механические руки, кожаные штаны, цирковые трико и туфли на шпильках в поисках идеальной суперхьюманской внешности. Единожды утвердив физическую оболочку, герой проследует в ней из люльки в могилу — переодевалок и примерочных комнат в City of Heroes, увы, не предусмотрено. Лепите себя хорошо, лепите медленно, лепите, как мы. Если через пару месяцев вам таки надоест любоваться глупыми витыми рогами, свисающими из-под огромного белого банта, помочь с ампутацией не смогут даже самые сильные мира.

Решиться с классовой ориентацией гораздо легче. Scrapper и Tanker вышибают из противников мозги в строгом порядке, по одному за раз; ребята рождены для рукопашного боя. Blaster, ближайший аналог фэнтезийного мага, бьет с расстояния и способен накрыть каким-нибудь неприятным сюрпризом целую троллейбусную остановку со всем содержимым. Для buff'ов и медицины остаются Controller и Defender: довольно бесполезные в качестве убойной силы, они превосходны в роли обслуживающего персонала: подлечи, ускорь, останови, ослепи. Выбор столь второстепенной роли в экшен-РПГ на тему героики и есть чистой воды подвиг — через какой-то жидкий десяток уровней любая боевая группа униженно бросится в ножки рукастому Айболиту с покорной просьбой освятить их жалкую экзистенцию своим целительным присутствием. В зависимости от профессии персонажи выбирают два комплекта скиллов (primary, secondary), в обнимку с которыми и устремляются к торжеству полицейского государства.

▶Слева один из самых ярких и замечательных сынов суперотчизны. Собрать такого красавца с помощью встроенного в игру калеки-генератора — славное деяние.

▶Головы сумасшедших NPC забиты опилками по ватерлинию. Например, эти зачем-то залезают на козырек над входом в подземелье, а затем прыгают вниз. Такая неординарная карусель.

▶Местная система ПВО применяет зажигательные снаряды без всякого предупреждения... и против Женевских конвенций!

▶Банда нашла очередную жертву. Герои отбрехиваются пузырями с отравленными чернилами.

▶Blaster обладает чудесным умением накрыть сразу всех супостатов. Стало быть, взаимный интерес к его персоне возникает во всей банде одновременно.

▶На плоских крышах родного города можно найти множество любопытных вещей. К примеру, несанкционированные кулачные бои.

«Что делает City of Heroes героической РПГ? — полюбопытствуете вы. — Как живется суперу в городе суперов?» С дизайнерской точки зрения — это лишь вопрос сравнительного масштаба. Если к вам подбегают окрестные NPC, жалкие, неспособные оказать сопротивление агрессии гражданские, истерически вопящие: «Спаситель, этот день останется в моей памяти навеки!»; если вы один, а негодяев пять или шесть; если вы, в отличие от прохожих и бандитов, полыхаете радужной оболочкой, оставляете за собой дымный след и тушканом перемахиваете через забор с колючей проволокой или трансформаторную будку — вы стопроцентный супергерой.

Обитель доброхотов разбита на шестнадцать небольших районов с четкой категоризацией по уровню сложности. Преждевременная экскурсия в любое новое место всегда заканчивается одинаково: герой приходит в сознание в госпитале, смутно припоминая дружный залп обрезов первого же гадского кордона, интерфейс констатирует очередную «задолженность» опыта, кото-

рую придется отработать. Самый интимный момент в онлайновых играх, наказание за безвременную кончину (плохое соединение, наглость, безрукость, глупость, переоценка собственных сил), в City of Heroes решен крайне изящно. Супергерои никогда ничего не теряют, они лишь вынуждены делиться с Большим Братом по имени Геймплей очками опыта: XP-доход от каждого



поваленного монстра честно уполовинивается между вашим пулом опыта и внешним долгом. Никаких потерянных уровней или утраченных способностей — не жизнь, а супер.

Несмотря на сравнительную (с прочими MMORPG) компактность, каждый район City of Heroes забит дичью по самое «нехочу». По этой причине, а также ввиду прискорбного отсутствия loot'а, ссор или обид из-за украденной победы здесь просто не бывает. За ближайшим углом вы обязательно обнаружите еще толпу оборванцев, ожидающих «ареста», — так разработчики именуют процесс выбивания, выжигания, вымораживания и прочих способов выкорчевывания праздно шатающейся молодежи. Та обзывает творящих чудеса доброхотов «tights», «capes» и иными смешными кличками, не забывая, помимо острого языка, держать наготове дубинки, молотки и топоры для ближнего боя. А пистолеты-пулеметы-шотганы-чудо-пушки для всех остальных случаев. Похвальная готовность обслужить супермена любого типа и способностей!

Вознаграждением за подвиги на ниве организованной преступности служит не только опыт и местная валюта, но и два вида волшебных пилюль. Одни временно улучшают меткость, скорость, силу удара и прочие качества героя. Другие помогут усилить эффективность скиллов, причем, будучи примененными, работают вплоть до замены следующим подарком судьбы. Самые нетерпеливые, не дожидаясь случая, предпочитают приобретать enhancements у NPC-торговцев — только за тем в City of Heroes и существует валюта. Странно? — Не то слово.

NCsoft буквально вынуждает публику строго дозировать время в героической шкуре. А как иначе? В городе днем с огнем не сыскать одиноко стоящего монстра, лишь внушительные группировки, а единственное предусмотренное дизайном занятие — затаптывание их в асфальт. Пачками. Легионами. Армиями. Наряду с жилыми районами, анимированными дорожным трафиком и бесчисленной гурьбой ищущих приключений педестрианов, авторы учредили софткорные и хардкорные территории, уж извините за терминологию. Так вот, там охотятся только группами, совсем нет NPC, одни лишь тусовки по пятнадцать-двадцать голов, целое стадо проблем.

Тем не менее героев (буквально!) много. Они с исправной репетивностью, как восход и закат, получают новое умение каждые два уровня, учатся быстро летать и телепортироваться, сбиваются в стайки и уносятся в направлении особо крупных неприятностей. City of Heroes функционирует: пусть не на полной мощности, но для звена в обойме из пяти или шести онлайновых аттракционов вполне прилично.

олег хажинский

Моя Гренада



Nether Earth — игра-призрак: то ли существовала на самом деле, то ли мы ее придумали. Ровесница культовой «Элиты» (1987), эпическое противостояние роботов на неизвестно откуда взявшемся промышленном перешейке закодировано в ДНК компьютерных игр. Вы можете ничего не знать про Nether Earth, Nether Earth знает про вас все. Зона боевых действий опустела, однако роботы продолжают выполнять заложенные в них программы. Приглядитесь — они повсюду.

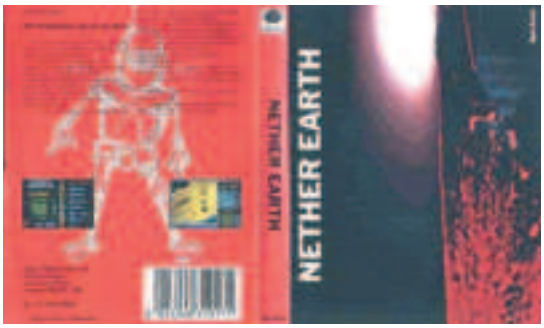
Неправильная, иррациональная игра, чахоточное порождение доисторических компьютерных технологий, Nether Earth никогда уже не обрести второго рождения. Вытянутое кишкой игровое поле имеет всего восемь клеток в ширину и кажется совершенно бесконечным. На поле в беспорядке разбросаны ящики Минсредмаша, строительный мусор и несколько сборочных цехов.

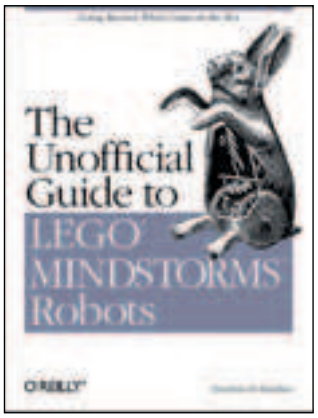
Nether Earth имеет начало и конец, однако происходящее совершенно вырвано из контекста. Каким образом мы оказались внутри гигантского градусника? Что за ужасающий скрежет доносится с востока? Откуда приходят эти шагающие машины? Ответы на эти вопросы всегда волновали русскую интеллигенцию и людей искусства. Правда, не очень известных. Группа «Аварийный выход» (ранее, не пугайтесь, «Черные рубашки») посвятила Nether Earth целую композицию, а поэт Алексей Верницкий озаглавил в честь игры сборник стихов 92-94 гг. — «Как развешенное белье — Облака со следами мук...»

Но Nether Earth, игра в стиле «техно», лишена эмоций. Это игра про роботов и для роботов: ты создаешь в конструкторе нового шагающего исполина, выбираешь примитивную программу действий и отпускаешь его на все четыре стороны. Впрочем, нет, сторона в этой игре только одна — восток. Игра, в которой противника невозможно обойти с тыла, несколько разрушенных роботов могут полностью парализовать все военные операции, а для уборки территории от мусора применяются атомные бомбы, выпрямляет съежившиеся за день извилины головного мозга. Роботы ползут медленно, как будто времени не существует. Современные игры требуют от нас слишком много внимания. В них слишком квадратные уровни. Слишком быстрые персонажи. Обитатели Nether Earth не умеют разговаривать. Nether Earth умеет играть в себя сама — ты просто создаешь роботов и отправляешь их на восток в надежде, что они разберутся с делами. Разумеется, этого никогда не происходит...

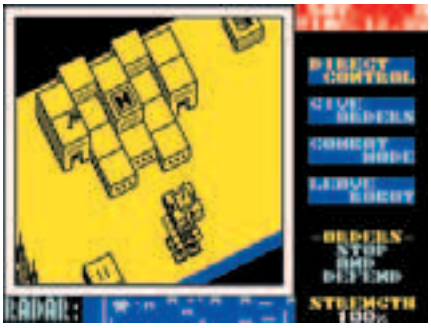
Режим прямого управления, который мы сегодня с таким восторгом приветствуем в «Тылу врага», был вполне успешно опробован в 1987 году в Nether Earth. Летающая конструкция сложной формы, бессмертная и медлительная сущность игрока на поле боя, опускалась на стальную крышу богоизбранного робота, давая нам возможность управлять им самостоятельно. Древний процессор боевой машины, кажется, способен обработать не более одной команды в секунду. И все же антигравитационная подушка и полный набор вооружения в умелых руках способны творить чудеса — даже при таком бесчеловечном интерфейсе управления в пять кнопок.

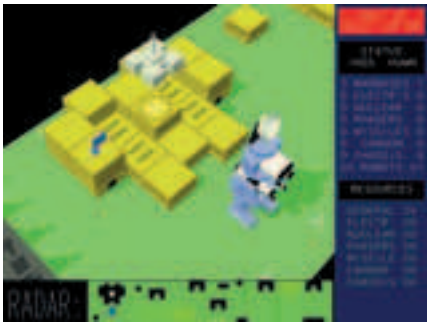
Вмешавшись в коллективное бессознательное роботов, человек получает необычайную власть. Боевые машины вздрагивают во сне и гибнут под лучами беспощадных фазеров. Их примитивная доисторическая логика неспособна бороться с изощренным умом ребенка — пришельцы с запада превращаются в металлолом один за другим, настиг-











▶Обложка кассеты с оригинальной версией Nether Earth проливает тусклый свет на сюжетную линию игры. Оказывается, существа на востоке называются инсигнианцами.
▶Благодаря этой книге два аспиранта МИФИ восстановили Nether Earth в коридоре общежития.
▶Трехмерная графика Nether Earth образца 1987 года осталась исключительно в нашей памяти. На самом деле все выглядит так.
▶Nether Earth образца 2002 года выполнена в разрешении 640x480 и пользуется услугами OpenGL, отчего выглядит не менее древней. Зато занимает меньше мегабайта и распространятся бесплатно.
▶Человек, который вернул нам Nether Earth: сеньор Santi Ontañón Villar. Фото сделано специально для Game.EXE.

нутые предательскими залпами из-за угла. Сегодня это называется «выгодной тактической позицией».

Однако те, кто прошел игру «от первого лица», так и не добрались до истинной сути Nether Earth. Эти несчастные не видят разницы между ней и, скажем, Total Annihilation. Они наверняка всерьез полагают, что Robo Rumble — удачное развитие наследия Nether Earth, а Earth 2140 с его конструктором юнитов — достойная замена ZX-инвалида. Нет, нет и нет. Единственный профессиональный дизайнер, который смог бы вдохнуть в прямоугольный уровень Nether Earth новую жизнь, живет в Калининграде и слушает записанные в формате MP3 книги за рулем своего внедорожника. Но он, увы, никогда не играл в Nether Earth — и у него достаточно своих идей, чтобы не обращаться за помощью к чужим.

Дизайнеры Nival, с которыми я провел письменные консультации, все как один заверили меня в любви к Nether Earth, приговорив ее при этом к смерти через вечное забвение. Их диагноз: «Пациент не операбелен. Коммерческая реинкарнация невозможна». Почти уверен, это действительно так. Однако при чем тут деньги?

Таким замысловатым образом судьба Nether Earth оказалась в руках Санти ВИЛЛАРА (Santi Ontañón Villar), 26-летнего без пяти минут доктора наук из НИИ искусственного интеллекта (Artificial Intelligence Research Institute, Barselona), проживающего по адресу: Padre Claret 22, 17310 Lloret de Mar (GERONA), SPAIN. Молодой ученый играет в сквош, катается на горном велосипеде, роликах, скейте и сноуборде, до дыр зачитал Айзека Азимова и Артура К. Кларка, музицирует на пианино и сочиняет простые мелодии для флейты, а в свободное от всех этих увлекательных занятий время играет в компьютерные игры. Первый компьютер Санти, а мы будем называть его именно так, был подарен родителями ровно двадцать лет назад, и через год мальчик уже вполне сносно программировал на BASIC. А чуть позже обнаружил, что программировать игры еще более увлекательно, чем играть в них. И тогда...

Два года назад Санти произвел на свет первую версию Nether Earth — нестабильную, перекошенную от жадности до системных ресурсов, населенную сумасшедшими роботами. Могилы любительских проектов по мотивам Nether Earth рассеяны по просторам мирового Интернета (вот одна из русских березок: http://zerkalo44.narod.ru), однако этот экземпляр выжил и через полтора года превратился в точную копию ТОЙ игры, без всяких претензий на большее.

Форумы простенького сайта www.braingames.getput.com/nether заполнили сотни благодарных игроков. Кто мог знать, что 826 килобайт исполняемого кода могут произвести подобный эффект? Мы разместили ремейк Nether Earth на DVD прошлого номера, а сегодня связались с молодым испанским ученым, чтобы узнать о его дальнейших планах.

Game.EXE: Санти, что для вас Nether Earth?

Санти ВИЛЛАР: Это первая игра, в которой мне пришлось думать. Я помню, как мы с друзьями проводили часы напролет, обсуждая выигрышные стратегии. У меня до сих пор хранятся карты и наброски продолжения Nether Earth, которые я рисовал в далеком детстве! К сожалению, я потерял кассету с записью игры, поэтому смог вернуться к ней лишь спустя много лет, в эпоху эмуляторов. Конечно, Nether Earth — очень простая игра, если сравнивать ее с современными RTS. Но мы не должны забывать, что это — первая RTS в истории человечества, и каждый поклонник стратегий в реальном времени должен хотя бы раз прикоснуться к легенде.

.EXE: Когда и как вы решили заняться восстановлением Nether Earth?

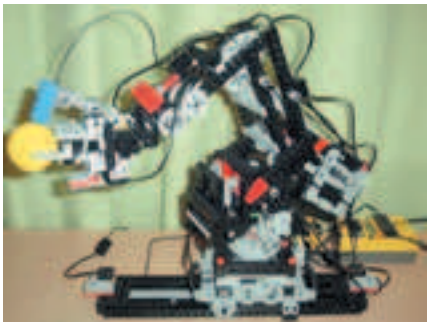
С.В.: Всегда, сколько себя помню, хотел повторить Nether Earth, начинал много раз. Первые попытки написать игру случились еще на Amiga 500. В те времена у меня было планов громадье: я хотел ввести в игру много новых элементов, больше деталей для сборки роботов, обширные карты, новые типы наземных объектов и так далее. Но закончить эти проекты мне никогда не удавалось.

Наконец, я решил начать с малого: просто повторить оригинальную игру без попыток добавить что-либо от себя. Четкая графика и плавный геймплей — и только. После того как прототип был завершен, я добавил к оригинальному дизайну сохранение во время игры и возможность менять карты уровня.

К слову, Nether Earth — не первый мой ремейк. Прежде я создал The Maze of Galious, платформер от KONAMI, выпущенный для MSX. И если The Maze of Galious стал моей первой удачей под Windows (до этого я писал под MS-DOS), то во время работы над Nether Earth я научился обращаться с OpenGL. Надеюсь теперь применить эти знания в других проектах...

.EXE: Как сильно ваша версия Nether Earth отличается от оригинала?

С.В.: Я пытался подобрать все константы и коэффициенты как можно ближе к оригиналу, но, конечно, это невозможно, поэтому моя игра все же отличается от Nether Earth образца 1987 года. В моей версии нет ограничения на высоту роботов, поэтому вы можете создать монстра, оснащенного всеми четырьмя видами оружия. Управляющий корабль у меня летает быстрее — в оригинальной игре он перемещался невыносимо медленно. Кроме того, довольно сильно разнятся «поведенческие привычки» роботов. Дело в том, что в оригинале роботы использовали рандомизированно-эвристический метод для нахождения пути, мои же пользуются алгоритмом depth-bounded-A* (за справками в Барселону, друзья. — **Прим. ред.**).



▶Созданные на базе конструктора LEGO роботы вовсе не так безобидны, как может показаться на первый взгляд. Так считают члены ассоциации Adult Fans of LEGO.

Иногда мой алгоритм работает лучше, иногда хуже подлинника. Наконец, в моей игре можно играть на новых картах. На десятках новых карт.

.EXE: Санти, вы работаете над Nether Earth уже второй год. Неужели ни разу не было искушения вмешаться в создание творца и добавить в игру что-нибудь от себя?

С.В.: Разумеется! Много раз! Я до сих пор хочу ввести в игру новые типы оружия и добавить многопользовательский режим. Представьте игровое поле Nether Earth, свернутое в кольцо, и трех игроков на нем — каждый получит двух противников!.. Кроме того, меня приводит в восторг еще одна идея. В Nether Earth все роботы состоят из «строительных кубиков» размером 1x1. Я бы хотел создавать более крупные машины: 2x1, 2x2 и даже гигантские чудовища 3x2. А еще можно было бы ввести в дело транспортных роботов, они доставляли бы машины поменьше в нужную точку быстрее и в большей сохранности.

.EXE: Звучит очень интересно. Но хватит ли у вас времени на модернизацию Nether Earth?

С.В.: Надеюсь, да. К тому же с некоторых пор мне помогают несколько добровольцев. Например, почти все новые карты разработал один парень из России — и это замечательные карты, я бы не смог сделать так хорошо. Кстати, большинство писем от поклонников Nether Earth я получаю из вашей страны — по каким-то неведомым для меня причинам эта игра у вас популярнее, чем другие мои ремейки...

Словом, многопользовательская порция Nether Earth рано или поздно станет реальностью. Готовьтесь. Но, наверное, все же «поздно», потому что на носу защита в институте, а в свободное время я занимаюсь двумя новыми проектами: Gauntlet и Magical Tree. Но я обязательно вернусь к Nether Earth после того, как закончу с ними. Возможно, назову новую игру Nether Earth 2... Надеюсь, мне удастся сохранить стиль оригинала...

Мы верим, у Санти получится. Между тем испанская версия Nether Earth, как оказалось, не единственный действующий ремейк игры. Вчера вечером со мной связались два аспиранта МИФИ, которые развернули полную копию Nether Earth... у себя в общежитии. В качестве роботов они использовали модели из LEGO Mindstorms (www.legomindstorms.com), а вместо фабрик захватывали комнаты в длиннющем коридоре пятого этажа. Впрочем, это уже совсем другая история...

P.S. Готовьтесь к последней битве роботов здесь: www.battlebots.com, http://jpbrown.i8.com, http://spybotics.roboclub.ru.

ашот ахвердян



Пруд имени Дарвина

Где находится граница между природой живой и неживой? Где провести грань между жизнью искусственной и настоящей? На данном этапе у нас нет четких ответов на эти вопросы, потому что человечество до сих пор не смогло дать определение жизни вообще.

При отсутствии общего определения все выкручиваются как могут. Биологи имеют несколько вариантов наборов признаков, по которым определяется принадлежность объекта к живым существам. Единства нет: у кого-то вирусы являются живыми организмами, у кого-то — нет. О том, какие варианты определения жизни предлагаются философами, лучше вообще не знать.

А потому считать ли, что системы виртуального моделирования жизни населены настоящими живыми существами, или же считать, что куски компьютерного кода живыми быть не могут никогда, — личное дело каждого. И даже пробовать кого-то в чем-то убеждать совершенно бессмысленно.

Другое дело, что тому же вирусу совершенно все равно, кто о нем что думает — он просто... кхм... живет.

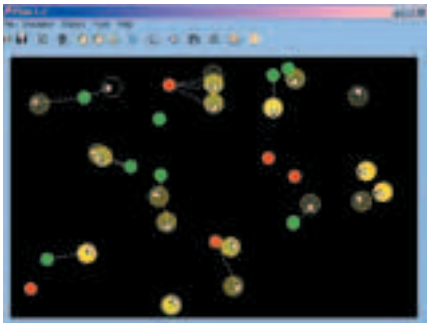
Вступление окончено, большой взрыв.

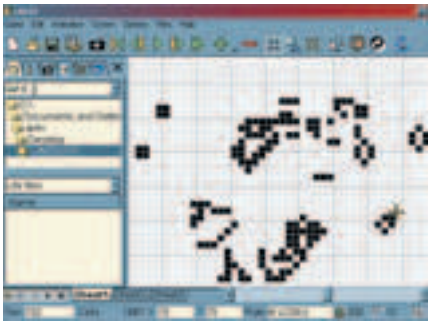
Прародителями любых компьютерных моделей жизни стоит считать, наверное, клеточные автоматы (cellular automations). Так называлась возникшая полсотни лет назад математическая концепция системы, способной к самовоспроизведению. Через два десятка лет математик Джон Конвей (John Conway) создал игру «Жизнь» (Life), самый знаменитый клеточный автомат. Говорят, что в 70-х компьютеры были заняты этой игрой больше, нежели чем-либо еще. Возможно, вам известны ее правила. (В свое время я обнаружил их в журнале, если не ошибаюсь, «Юный техник», и потом великое множество тетрадных листов в клеточку были посвящены этому незамысловатому развлечению.)

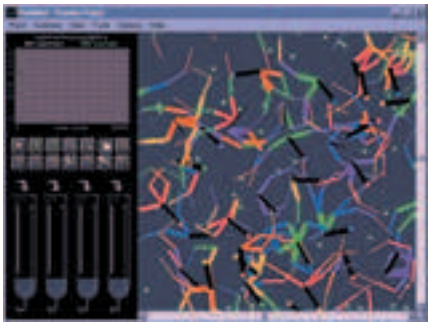
Пространство делится на клетки, и каждую клетку непосредственно окружают восемь других. Каждая клетка может быть либо мертвой, либо живой (в последнем случае ее можно отметить, скажем, крестиком). Игра походовая. На состояние каждой клетки влияет состояние окружающих восьми клеток: если среди них три живых, то данная клетка на следующем ходу будет жива; если среди них две живых, то ее состояние не изменится; если среди окружающих менее двух или же более трех живых, то на следующем ходу клетка будет мертва. Вот и все.

Таким образом, в начале игры мы выбираем некоторый клеточный «узор» и наблюдаем за его развитием. Крестики-нолики играют сами в себя. Это на редкость несерьезное













занятие тем не менее не только дало множество пищи математикам (но это тема для совсем другого журнала), но и превратилось в хобби уймы людей. Составлены списки стабильных «узоров», тщательно подсчитана частота их появления, найдены «узоры», не имеющие предыдущего «хода» (т.н. «сады Эдема»), и т.п. А количество компьютерных воплощений игры «Жизнь» едва ли не превосходит количество тетрисов, но...

▶Не правда ли, доктор Конвей чем-то похож на доктора Лектора?
▶Life32, одно из наиболее приятных воплощений игры «Жизнь».
▶Psim. По зрачку очень легко определить направление взгляда плавающих циклопиков.
▶Darwin Pond. Но это надо видеть в движении!
▶Это, только не пугайтесь, bSerene. Пирамиды — монстры. «Голова» монстра — индикатор его здоровья. «Руки» (или «ноги»?) — индикатор его энергии. Вокруг кристаллы-стены.
▶В мейнстриме эволюционирующий AI оказался не востребован. Причиной тому, наверное, то, что желающие сразиться с живым умным противником получили онлайн.

Particle Simulator, сокращенно Psim. Черный аквариум, наполненный кусочками пищи и примитивными существами выбранного вами цвета. Каждое существо в течение всей своей жизни непрерывно движется, единственным глазом воспринимая окружающую действительность. Когда существо голодно, оно направляется туда, где в последний раз видело пищу. А когда пища не находится, впадает в «отчаянье» и начинает очень быстрое бессистемное движение и в таком состоянии может напасть на любое существо и попытаться его съесть. Сытые существа склонны размножаться. Не нашедшее пищу голодное существо умирает. Причиной смерти может служить и старость. Имея принципиально одну и ту же модель поведения, существа ведут себя по-разному: кто-то осторожничает и, увидев пищу, предпочитает ее проглотить, даже не чувствуя большого голода; кто-то склонен отшивать желающих размножиться; кто-то бегает слишком быстро. Такие особенности поведения определяются примерно тремя десятками коэффициентов, различных для каждой особи. Соответственно потомство наследует признаки родителей (среднее значение двух коэффициентов), плюс имеется вероятность мутации, то есть произвольного изменения значения одного из коэффициентов. Разумеется, мы имеем возможность скорректировать любой параметр вручную, равно как и отдельный редактор генотипа, а также различные инструменты для просмотра статистики.

Самый большой минус Psim — ограничение на двадцать существ. Когда их становится больше, игра автоматически останавливается. И не перезапускается, пока мы не уничтожим кого-нибудь из борющихся за существование.

Надо ли говорить, что в Psim нет никакой «цели игры»?

Darwin Pond (далее DP) — без преувеличения, настоящая жемчужина. Концепция схожа с Psim, только сильно смещены акценты. Это симулятор не поведения конкретных существ, а внутривидовой эволюции в целом. Предметом же эволюции здесь являются две вещи: цвет особи и стиль ее плавания. Первое определяют два гена, а второе — тринадцать! Не случайно населяющие игру существа называются «пловцами» (swimmers). Лимит в полтысячи особей одновременно практически исключает случайное вымирание популяции, поэтому игру можно часами оставлять без присмотра (она, как и Psim, продолжает работать даже в неактивном окне, за что авторам большое спасибо!).

Каждый пловец имеет только два стремления: есть и размножаться. Практически все время своего существования он проводит в поисках еды, а после обнаружения — в попытках добраться до нее раньше соплеменников. Очевидно, что его выживание зависит от скорости движения и маневренности пловца.

То, как они движутся, словами не передать. Наблюдение за аквариумом с пловцами оказывает натурально гипнотическое воздействие — любая особь обладает собственной, отличной от других, манерой, своим темпом, а когда их на экране десятки, сотни... каждая пытается выжить.

Утолив голод, пловец бросается на поиски подходящей пары. У каждого пловца есть собственный любимый цвет, которому он отдает предпочтение. При этом учитывается количество суставов, окрашенных в предпочитаемый цвет, так что красный пловец с двумя конечностями будет куда более выгодной партией, нежели красный пловец с одной. С другой стороны, имея три конечности, можно позволить себе быть разноцветным, что вызовет настоящий ажиотаж... правда, для этого надо научиться первым приплывать к еде, что трехногим куда сложнее, чем одноногим.

Конечно, нам доступны все инструменты для искусственного отбора: мы можем сохранять генотип понравившихся особей, клонировать их, вручную регулировать любой имеющийся ген, самостоятельно добавлять или же уничтожать как еду, так и пловцов...

На практике после долгой эволюции разнообразие форм, цветов и стилей исчезает — выживает более-менее однородная популяция «победителей». Но как нет лучшего цвета, так нет и лучшего стиля, — «победители» получаются каждый раз совершенно различные. Эволюция не имеет конца — «победителей» можно свести вместе в борьбе за одну и ту же экологическую нишу.

А вот и последний экспонат на сегодня — игра bSerene («будьСпокоен»). Игра при первом знакомстве поражает своей поистине чудовищной графикой. Трехмерный шутер с девятью незатекстуренными полигонами на монстра. Абсолютно плоские уровни. Количество цветов считается по пальцам.

Правила игры таковы: на один квадратный уровень помещается игрок и от двух десятков монстров. Роль стен исполняют высокие непрозрачные кристаллы. Большую их часть можно расстреливать, после чего кристаллы взрываются (пропорционально степени их окрашенности). Сам игрок может ставить за собой кристаллы, причем как разбиваемые, так и нерушимые. Края уровня огорожены кристаллами, их тоже можно разрушить и выпасть за край уровня — и таким образом погибнуть.

Игра не только постоянно совершенствует AI, но и приспосабливается к манере игрока.

Как у игрока, так и у монстров есть два параметра: здоровье и энергия. С первым все очевидно, а энергия расходуется на стрельбу, на самолечение и (в случае игрока) на левитацию. Последнее является фактически легализованным читом, так как для монстров уровень двухмерен, и они не могут вас достать. Левитация требует очень больших запасов энергии и используется обычно тогда, когда игрок попадает в плотное кольцо монстров, из которого нельзя выбраться другим способом. Сама же игра — эволюционный эксперимент с AI. Как и в ранее описанных проектах, поведение монстров определяется «генотипом», состоящим в данном случае примерно из полусотни параметров. В конце каждого раунда подводится статистика, и нанесшие игроку наибольшие повреждения монстры становятся родителями тех монстров, что мы встретим в следующий раз. Таким образом, игра не только постоянно совершенствует AI, но и приспосабливается к манере игрока.

Сама же «будьСпокоен» после первоначального периода адаптации игрока к графической, простите, оболочке производит впечатление взгляда в бездну. Темп игры очень сильно замедлен — все участники движутся ч р е з в ы ч а й н о медленно, в том же темпе поворачиваются, стреляют... К тому же здесь нельзя обернуться: чтобы узнать, что у тебя за спиной, надо развернуться всем телом, а это очень долго. Но это же касается и монстров — они не видят игрока, расположенного сбоку или сзади.

Так жанр, в принципе рассчитанный на спинной мозг, превращается в поединок умов. Но та же замедленность придает всему происходящему явный оттенок кошмара. Несколько видов монстров различаются как по внешнему виду, так и по функциям: есть тяжелые монстры-«танки», есть монстры-«матки», производящие новых чудищ. Главное — монстры вообще не работают поодиночке: они собираются в группы и действуют не как боевой расчет, а как стая — каждый сам за себя, но все вместе. При этом они постоянно обмениваются информацией: к примеру, монстр, увидевший игрока, сообщит о нем остальным. Мы же можем устраивать засады, разделяя группы монстров (например, создав кристаллами узкий проем, куда не пролезут крупные враги).

Успешно отделив одного-двух от стаи и расстреливая несчастных, кажется, видишь, как они паникуют, эти девять полигонов.

Все вышеописанное, разумеется, не имеет ни малейшего отношения к игрокоммерции и является исключительно freeware.

Одно из многочисленных компьютерных воплощений игры «Жизнь» — Life32 — можно найти на сайте www.xs4all.nl/~jbontes. Psim можно обнаружить, например, на www.softlookup.com. Darwin Pond хранится на сайте своего создателя — Джеффри Вентреллы (www.ventrella.com). Точно так же bSerene ищите у Alife Games, разработчика (www.alifegames.com). А вообще (строго по секрету) — все это есть на нашем DVD (см., пожалуйста, корневую папку Ashot).

Тема

Большая жратва

Кухня, кулинарная индустрия — это в своем роде искусство, которое без руководства и должного количества вложенного в обучение старания покоряется даже не с годами, но с десятками лет опыта. Приготовление пищи — творческий процесс, в нем надо проявлять и свой вкус, и свое мастерство, так как механическое выполнение той или иной рецептуры не может дать должного эффекта. Наконец, еда должна быть не только вкусной и питательной, но и красиво оформленной: здесь многое зависит от художественного вкуса мастера, его изобретательности, умения использовать особенности сырья, ясного понимания значения красивого оформления блюд.

Помочь профессиональным поварам и домашним хозяйкам приготовить из разнообразных фруктов вкусные и высокопитательные блюда — высшая цель данного пособия.



Большая жратва

Этот труд был составлен в сотрудничестве с шефом известного московского ресторана Михаилом Бескакотовым, в первую очередь пособие предназначается для поваров предприятий общественного питания — чтобы помочь им в работе, научить основам современной кулинарии, повысить квалификацию...

«Постойте, постойте! — скажете вы. — Какая такая хреновая кухня, какое, на фиг, сырье? Где наши законные полномера развесистой E3-лапши из Лос-Анджелеса? Где ежегодный клекот восхищения достижениями мирового развлекательного хозяйства?»

Полноте, уважаемые господа. Разве мы не сказали? Silly мы!.. В назначенный день и час, двенадцатого мая 2004 года, Михаил Бескакотов и я, Александр Вершинин, заняли позицию для высокого старта перед родным для каждого .EXE-читателя выставочным комплексом Los Angeles Convention Center. Солнце жарило, как бешеная сковородка, вокруг бесновались толпы фриков, добрые черные парни толкали хот-доги из крысиных хвостов, а фанаты мяча и корзины размахивали знаменами Lakers. Все было как обычно — отлично, сказочно. Вот только внутри...

«КАК ЭТО — НЕТ НИКАКОЙ ВЫСТАВКИ?!» — повалил пару молодых дубков ББ. Нет, выставка была, только не игровая. Кулинарная. Western Foodservice & Hospitality Expo 2004. «ЧЕРТ! К ЭТОМУ ВСЕ И ШЛО..И Я ДОЛЖЕН БЫЛ ЭТО ПРЕДВИДЕТЬ..ИНТЕРЕСНО, КТО-НИБУДЬ, КРОМЕ ВАС, ЭТО ЗАМЕТИЛ?..» Здесь у телефона лопнул динамик, и мы остались абсолютно одни, в чужой стране, в обнимку с совершенно неправильной выставкой.

Вот поэтому, родные, мы прилагаем все старания, чтобы познакомить вас с кухней вообще и разнообразными ее рецептами в частности. Рецептуры блюд для удобства прочтения сгруппированы в отдельные разделы: десерты, горячие, холодные блюда, жвачка. Для каждого вида продуктов даны наиболее рациональные способы их приготовления (в отварном, жареном, тушеном или запеченном виде), состав и, конечно, отзывы отважных дегустаторов о вкусе, впечатлениях, ощущениях, реакции нёба и языка, даже спецрепортажи об усвояемости из интимных глубин человеческого желудка.

Задумайтесь: что мы вообще знаем о еде? Потребность взрослого человека в калориях зависит от его веса, частично от возраста и особенно от характера труда. Для повышения усвояемости пищи и лучшего ее использования большое значение имеет правильный и регулярный режим питания. Таким образом, кухня — вне зависимости от сложности рецептуры и художественности оформления — это еще и массовое производство, конвейер, штамповка энергетических пакетов для удовлетворения естественных потребностей организма. Удивительный дуализм, чудесное открытие! И ведь надо же: для работников умственного труда потребность в калориях составляет примерно 3000 единиц в день. Для рабочих, занятых механизированным трудом, — 3500 единиц, а при тяжелом физическом труде — в угольной промышленности, на лесоразработках, строительстве и других частично механизированных процессах — рабочим требуется 4000 калорий, а это большая жратва, господа, очень большая.

Все это показалось испытавшим в чужом пиру похмелье недотепистым корреспондентам .EXE беспредельно интересным и, одновременно, мистически знакомым... Пальцы потянулись к клавиатуре, тексты к ББ. И, знаете ли, он остался доволен! Лично попробовал пару рецептов дома: удивил многоголовую семью, накормил соседей. В общем, нас пустили обратно в страну, и мы, взволнованные, спешим обрадовать читателя новой главой в истории Журнала.

Приветствуйте книгу о вкусной, здоровой и современной кулинарии! Приятного аппетита!!

Александр Вершинин!!!



Холодные блюда



Отварная индюшка с креветками по-простому

блюдо: BloodRayne 2
сайт: www.bloodrayne2.com
кухня: Холостяцко-первертивная
автор рецепта: Terminal Reality (www.terminalreality.com)
шеф-повар: Majesco (www.majescogames.com)
время приготовления: До октября 2004 г. (включительно)

Состав

Три железнодорожных состава живых людей; костюмы из первоклассного латекса; садомазо-коллекция Wonderbra; корабельные цепи средней длины; экспозиция торговой галереи «Промышленные интерьеры: вчера, сегодня, завтра» (что в Мытищах); тщательно измельченная Сатанинская Библия в издании для детей и юношества; ведро гвоздей; альбом Enthrone Darkness Triumphant (Dimmu Borgir, 1997 г.); кляпы разных цветов и фактуры; немецкая порнозвезда третьей волны, на старости лет открывшая для себя целомудрие.

Рецепт

Массовку предварительно разморозить и промыть дистиллированной водой. Тщательно отделить миролюбивые и богобоязненные экземпляры, особенно склонные к вербальному решению конфликтов и самоанализу, — они могут оставить после себя излишне драматическое послевкусие и поэтому нам не подходят. Оставшихся персонажей надрезать вдоль, удалить головной мозг и способность мыслить тактически. Обработанных членов массовки разделить на небольшие кучки, которые недолго отмачивать в лубриканте, а затем извалять в кляре, купленном в ближайшем магазине «Интим», куда вы обычно стыдливо заходите в канун первого апреля.

Основная работа позади. Теперь нужно взять поднос, инкрустированный шипами и невнятными рунами из сатанинских комиксов, и подготовить его к подаче на стол. В дело пойдут блеклые индустриальные декорации из чугуна, не отягощенные излишними полигонами и смыслом, ржавые бочки с ближайших помоек, экраны от микрокалькуляторов (их лучше всего выкладывать на подносе в шахматном порядке, чтобы создать иллюзию локальной техногенной катастрофы), фонарные столбы и водопроводные трубы, решетки и неоновые вывески. Если же у вас за плечами остался трудный рабочий день, то можете особо не фантазировать. Просто свалите все балясины в небрежную кучу, все равно никто их не заметит.

Предварительно подготовленную массовку равномерно рассыпать по подносу, в центре которого в неприличной позе (по вашему вкусу!) разместить отваренную в соленой воде немецкую порнозвезду третьей волны. Блюдо рекомендуется подавать с остро заточенными приборами, среди которых могут быть как небольшие топоры, так и педикюрные лезвия.



Каждой птице свойственно летать.



Около индюшки никогда не бывает меньше трех креветок...



...если они не тигровые, как эта.

Дегустация

Кулинары-порнографы из Terminal Reality окончательно укоренились в грубой, слишком однообразной и тяжелой для желудка кухне. Букет экшен-ароматов, который от BloodRayne 2 ожидали гурманы со всего света, потерялся за недостатком креативности. Не спасает даже возможность скользить на каблуках по водопроводным трубам, будто в каком-нибудь THUG. А грязные панки и прочие мутанты разной степени уродства вряд ли смогут поспорить в стилистической выдержанности с фашистскими захватчиками, которых предлагал нам первый BloodRayne. Болванчики лишаются голов и разлетаются на куски самым причудливым образом, заливая скатерть и рукава вкушающих смешным и красненьким. Сацебеле? Кто бы спорил.

Безусловно, многим слишком навязчивый gore-for-gore-привкус по душе, и в этом направлении кому-нибудь стоит работать. Однако в случае с BloodRayne 2 для изысканного блюда, которое хочется смаковать, а не монотонно пережевывать, не хватило всего пары ингредиентов. Не умно и совсем без изюма, господа кулинары. Показательна и сама дегустация: с нее даже за уши не могли оттащить диких персонажей неопределенного, но, скорее всего, женского пола, в майках с надписями типа «Grrrrl Power!». Эти существа с упоением терзали геймпады и обильно самоидентифицировались. Серьезные и угрюмые парни (известно, что только им дано оценить вкус изысканного кушанья с кровью) ждут сиквел Manhunt.

Михаил Бескакотов.



Пирог по-румынски с кровью

блюдо: Vampire: The Masquerade — Bloodlines
сайт: www.vampirebloodlines.com
кухня: Ролевая
автор рецепта: Troika Games (www.troikagames.com)
шеф-повар: Activision (www.activision.com)
время приготовления: До конца 2004 г.

Состав

Засахаренная лицензия от White Wolf; пучок свежей благосклонности Арнольда Шварценеггера; мешок муки второго сорта с фабрики имени Гейба Ньюэлла; измельченные визитные карточки мэпмейкеров Splinter Cell; усы Леонарда Боярски; килограмм пафоса в сиропе; гардероб клуба свингеров «Второе дыхание»; жбан томатной пасты.

Рецепт

Source-движок растереть добела, залить горячим пиар-молоком, добавить пачку мягкого чухонского масла, хорошенько размешать. Полученный состав поместить под гнет общественного мнения и дождаться, пока ставки возрастут до уровня истерики. Раскатать ожидания скалкой первых скриншотов.

Распечатать губернаторскую благосклонность Арнольда, трижды окропить ею кухню и приступить к приготовлению начинки. Разделить основу на четыре части. Одну набить песком с пляжа Санта-Моники, вторую — измельченным и разогретым битумом Лос-Анджелеса и осколками небоскребов, в третью воткнуть звезду Чака Норриса с бульвара Голливуд, а четвертую сдобрить деревянными палочками, вымоченными в соевом соусе и основательно пережеванными младшей группой детского сада из Чайнатауна. Погасить свет, раздеться догола. Внимание: с этого момента блюдо готовится ню и вдобавок в кромешной тьме, символизирующей чернильно-декадентское готическое будущее РПГ-кухни. Взять 12-15 маленьких (не больше, чем в Splinter Cell!) гладких формочек причудливых геометрических форм. Хаотично настругать ими четыре куска пирога (постараться, чтобы едоку было обязательно тесно и неловко запихивать их в рот). Вымочить блузки с впечатляющим декольте, корсеты и белые мачо-рубахи в томатной пасте, туда же накрошить пару коробок Duke Nukem 3D (для запаха). Быстро помешивая языком, вывалить массу на блюдо.

При готовке использовать как можно меньше открытых пространств, не расходовать бездумно текстуры на проходные и темные помещения — они портят мрачновато-голый вкус упырских десертов.

Пирог почти готов. Перед подачей на стол залейте его десертным пафосом в сиропе, украсьте клыками Анны Райс («Интервью с вампиром») и усами Леонарда Боярски. Приятного аппетита!

Дегустация

Шеф-повар ресторана Troika (заведения шумного, но со средней руки меню) лично встречает гостей у порога словами: «Новая глава РПГ-вкуса открывается здесь». При виде его ветвистых усищ и плотоядной улыбки посетители нервно вздрагивают, одни судорожно хватаются за активированный уголь, другие хорьком гложут чесночные головки.

Однако начало презентации несколько успокаивает: уютное меню составлено с оглядкой на вековые традиции White Wolf, линейка десертных, исполненных с исключительной артистичностью вампиров мгновенно вызывает слюноотбор и следующий за ним слюноток. Блюдо «Вампирская телега» позволяет самолично собрать своего вампира с учетом его ролевой калорийности, клановости, умелости и атрибутивности. Впрочем, большинство самцов выглядят либо через край гротескными, либо похожими на преуспевших лоточников девяностых, — диетическое женское меню тем самым оказывается более соблазнительным.

С началом шоу публика испытывает странное потемнение в органах зрения. Солнечный свет меркнет, оставляя правление нуару редких уличных фонарей. Над головой висят оконные звезды небоскребов, но здесь, на земле, мертвецки пусто, даже одиноко. Чу! За углом светит неоновой вывеской англиканская церквушка, слегка перекроенная под нужды ночного клуба. Боярски смело распахивает дверь. Будут кормить?!

Маловероятно. Опытные дегустаторы сразу узнают атмосферу: сестринское заведение из Deus Ex 2 обладало сходной никчемной пожухлостью. Извивающаяся на танцполе пара символизирует экстаз и угар, оставшиеся в стороне от данцига персонажи стратегически обивают двери и барную стойку. Сюжетные типажи легко вычисляются по индивидуальным чертам лица и манере одеваться. Восторг от первоклассного убранства церкви портит ощутимый привкус дегтя. Что же это? Ах, вот оно: никто из присутствующих не трогается с места, все они вдобавок малы ростом и широки телом. Церковь цементированных карл? Увольте, несъедобно. Какой дикий рецепт, Лёня!..

Тем временем Боярски демонстрирует подходы к дородной маман, держательнице притона. То обольщая ее выделенной цветом и курсивом строкой диалога, то угрожая клыком, он выкачивает из нее положенную сюжетом информацию. Хостес отбивает актерский гонорар всеми мыслимыми мускулами лица — смотреть на нее если не страшно, то по-юннатовски любопытно. Сможет ли коснуться языком мочки уха? А поправить прическу бровью? Прощальным жестом галантного Леонарда становится эпизод подбора отмычки. Отвратительно пухлые ручонки колдуют над замком каптерки до торжествующего щелчка. Брошенный внутри ноутбук открывает уже известные нам тайны, прибавляя зачем-то ремарку о том, что горгулий лучше дробить деревянными молоточками (в связи с чем мы вспоминаем знаменитого литгурмана Чехонте). Дегустаторы с одобрением отмечают операционную систему взломанного компьютера: все команды набираются от руки, как в лучших квестах прошлого века. Но кусать до сих пор не дают...

Самые голодные уже начинают дергать длинный ус шеф-повара. Боярски наконец ловит намек и берет курс на самую темную аллею. Которая выглядит малоперспективной — вокруг ни единой души, текстур тоже кот нанюнил. Но вскоре из ночного мрака возникает кузов грузовика, водитель Лео переключает вампира на тепловое видение. За препятствием немедленно возникают два силуэта, женщины и крысы. Мало интересуясь мерзким грызуном, мы бросаемся к лакомому куску и принимаемся сосать, сосать и сосать. Камера совершает приличествующие моменту кульбиты, а градусник измеряет запасы сладкого в жилах донора. У самого дна вампир останавливается и бросает девицу. «Допивать до конца и тем самым убивать жертву у кровососов не принято, — объясняет Боярски. — Кстати, у «ночных бабочек» плазма так себе, хотя у бомжей еще хуже.» Если вампира долго не кормить, он становится берсеркером, теряет человеческий облик и может отправиться на самостоятельную прогулку. Его хозяину приходится неинтерактивно созерцать плоды трудов голодного кровопийцы — и пожинать последствия. Нарушающего вурдалакскую конституцию отщепенца выслеживают люди, охотники на вампиров и даже кровные братья.

Нам пытаются показать необходимость охоты на качественных дойных животных, но дегустаторское сердце скребут кошки. В Bloodlines не видно ни одного лишнего персонажа, на статистах (равно как и на жилых площадях и AI) здесь явно экономят. Так не подсунут ли нам коммуналку а-ля Splinter Cell с четким линейным движением вдоль сюжетной линии? Актуальный вопрос.

Налитые томатной пастой дегустаторы уже готовы веселиться — Боярски заряжает дозу экшена. Небольшой спарринг с группой оппозиционных вампиров выявляет прискорбную бесполезность огнестрельного оружия — твари от пуль просто уворачиваются. Но стоит взять монтировку и применить такое же вампирское умение... мир становится тягучим, как ириска, движения танцевальными, противник — расхристанным и распростертым на холодном, еле текстурированном полу.

На дайджестив ломают колонны. И балконы. И пол второго этажа. (Наверняка скрипты, но все равно зрелищно.) Не на шутку раззадоренная горгулья, больше всего похожая на персонажа из бартоновской «Планеты обезьян», крушит кулинарные минареты Source-движка голыми руками. Боярски вытягивает чеховскую колотушку и с каменоломным хрустом раскалывает химеру к чертовой матери. Все. Обед окончен. До свиданья.

Александр Вершинин.



Новую рекламу популярных кроссовок нельзя назвать лояльной.



По заверениям разработчиков, монтировка в руках джентльмена — не что иное, как благородный японский клинок катана.



А пить он из чего будет? Из лужицы, как собачка?



Старый крутон Брайан Фарго.

Крутоны из лапши

блюдо: The Bard's Tale
сайт: www.inxile-entertainment.com
кухня: Сатирическая ролевая
автор рецепта: InXile Entertainment (www.inxile-entertainment.com)
шеф-повар: Vivendi Universal Games (www.vug.com)
время приготовления: До весны 2005 г. (вкл.)

Состав

Лапша; крутоны.

Рецепт

Водрузить фотографию продюсера и режиссера Дэвида Цукера в красный угол кухни и провести перед ней тридцать суток, питаясь моченными в чуть подсоленной воде страницами из «Властелина колец» и посыпая голову видеокассетами с фильмом «Очень страшное кино» (любая часть). Три миллиона шестьсот шестьдесят шесть раз с выражением произнести слово «клише», затем, взяв ноту «ре», вскрыть коробку Tales of the Unknown, Volume I: The Bard's Tale (1987) острым бритвенным лезвием.

Из двух гладких дощечек соорудить маленький крестик и при стечении масс прибить к нему коробку The Bard's Tale (1987). Вокруг полученной хоругви зверски замучить (колесовать, четвертовать, вчинить «старика Хоттабыча») коробки Baldur's Gate, Fallout, Planescape: Torment, Icewind Dale и прочих коммерчески успешных компьютерных РПГ. (И пусть толпа скандирует «клише» при каждой экзекуции.) Участникам перформанса накрутить на ухо по пригоршне лапши, разбить на голову пару куриных яиц, посыпать хлебной крошкой, шепнуть: «крутончики». После в голос прочесть пространное сочинение о пользе вкусной и здоровой французской кухни, особо отмечая пользу раздельного питания, кисломолочных и овощных диет, а также йоги и горлового пения.

Вернувшись домой, врубить BG: Dark Alliance на трое суток, натрескаться чипсов с колой, заказать пиццы пожирнее, бигмаков, хотдогов и шоколадных стручков с орехами. Запить кетчупом из банки, заслушать группой «Звери» и осознать наконец, что счастье бывает только неотмываемым с ковра и рубахи.

Дегустация

Демон и стратор Мэт Файндли (Matt Findley) в сотый раз артикулирует проклятое слово. С момента знакомства он уже не раз удивился, «как можно всерьез воспринимать, о чем они думают в своих г., до чего же все вокруг гл.».

«Можно ли с вами поговорить? Это не займет много времени», — вдруг заметил он дегустаторов. Те немедленно заверили его в преданности идеям атеизма, нежелании ознакомиться с Писанием здесь и сейчас. Речь не о Библии? Оказывается, Мэт говорил о Bard's Tale, странном муравейнике полигонов, который ресторанные критики помоложе приняли за «тот самый рецепт из 1987 г.». «В данный момент мы боремся за уничтожение салатов «Столичный» на всей Земле!» — радостно сообщил Мэт. В доказательство его слов на экране нарисовалось трио топорных крестьян, распевающих гимн пиву, вобле и незащищенному сексу. Мэт не соврал: закуски у хористов



Глупенький, неосторожный Бард поссорился с барсуками — и вот что из этого вышло...



Уродливее гоблинов только текстуры хилого движка Baldur's Gate: Dark Alliance.



В роли трагически распятого великана снялся искушенный в этом амплуа Кеннет Брана.

явно не было. Перед певчими обнаружился и сам виновник торжества, Бард, с обнаженным мечом (оружие не умеет зачехляться) и бессменной грустью на лице. Под ногами героя струился караоке-текст оды инцесту и педофилии, по исполняемым словам бодро скакал яркий детский надувной мячик. Была ли то грусть по салату «Столичный», Мэт не открыл, но заверил, что алкоголические пейзане — одна из козырных фишек блюда от inXile Entertainment.

Мэт склоняется над копией BG: Dark Alliance, слышится треск вырываемых с корнем страниц, скрип маркера по экрану. На нем Бард как раз подкрался к прекрасной служительнице харчевни и собрался было обольстить ее богемной велеречивостью, но внезапно с ужасом осознал полное отсутствие строк диалога. Вместо них красуются две кривоватые рожицы, наспех выведенные мэтовым орудием художницкого труда. «Мы продолжаем равнять жанры с землей! — откомментировал свой бессердечный поступок наш добрый друг Мэт. — Давайте попробуем быть приятными... (Слышится звонкая пощечина. — **А.В.**) А теперь нагрубим.» Выслушав пафосные мерзости Барда, дама неожиданно чувствует себя польщенной и предлагает немедленно подняться в номера. Счастливая улыбка мистера Файндли свидетельствует: в команде новой Bard's Tale всерьез считают смешной шутку о женщине, произносящей «нет», когда она подразумевает «да».

Дальнейшая дегустация неизменно приправлена цукеровско-детсадовским юморком того же общепитовского вкуса. Бард жутко дерет глотку, играет на боевом топоре, как на электрогитаре, а вызванный им из соседнего измерения старичок собирает собой все ловушки и мины на героическом пути. Вид при максимальном удалении и сверху чуть напоминает первую ролевую Lord of the Rings кисти того же Брайана Фарго (Brian Fargo) — и это славно. Крупная фигурка Барда снует по мировой карте в лучших традициях Fallout, за ним активно гоняются «случайные монстры». Ах, кабы не графическое уродство Dark Alliance!..

Помимо обещания пятнадцати основных локаций (по три-четыре больших карты в каждой), Мэт неосторожно выбалтывает сокровенное, сюжетные подробности, ранее нигде, никогда, ни под каким соусом. Так вот, только для вас, обжоры: Бард совершенно не понимает, почему неприветливые на вид друиды, борцы за мировое равновесие, накачивают его магическими способностями. Спасаемая им принцесса (зажмурьтесь!) на поверку оказывается королевой подземного мира, той еще тварью, а финальный выбор состоится между добром, злом и кружкой пива. Такая пионерщина, коллеги.

Александр Вершинин.



Антрекоты недалекого действия

блюдо: Tom Clancy's Ghost Recon 2
сайт: www.ghostrecon-2.com
кухня: Военно-полевая
автор рецепта: Red Storm Entertainment (www.redstorm.com)
шеф-повар: Ubisoft Entertainment (www.ubisoft.com)
время приготовления: До ноября 2004 г. (вкл.)

Состав

Отряд бойцов весьма специального назначения, экипированных по последнему слову; серое, перманентно грозовое небо; низколетящие вертолеты; стакан «Столи»; радиопереговоры; Северная Корея; сухари с дымком; Китай; левая половинка запредельной аутентичности; всепоглощающая кроссплатформенность.

Рецепт

Отряд бойцов специального назначения тщательно промыть, отделить тельняшки и портянки, натереть скипидаром и отправить на много лет в Тибет для достижения полного просветления. По возвращении выдать каждому автоматическую винтовку, стоимостью в средних размеров чугунный мост, бинокль, банку тушенки, базуку, смену исподнего и билет в Дальнюю Азию в один конец с автографом Тома Сигизмундовича Клэнси.

На месте назначения переехать служивых танком Т-90, надрезать вдоль лопастями штурмового вертолета, обдать грязью из-под колес военного грузовика и тщательно обвалять в противопехотных минах. Затем обжаривать в машинном масле на слабом огне до полной готовности. Не давать пригореть, каждые несколько минут переворачивая прикладом автомата АК-47. Подавать на гнутом алюминиевом блюде без гарнира, соусов и с геймпадом вместо нормальных столовых приборов.

Дегустация

Если блюдо не может говорить само за себя, незадачливые кулинары сгоняют к дегустационному стенду десяток грудастых фотомоделей в символических размеров бикини, вышитых всякой игровой фигней. Но не таковы промоутеры из Red Storm и Ubi!



Ах, это сфотографированное «Олимпусом» небо!



Чувствуете запах? Пригорело!



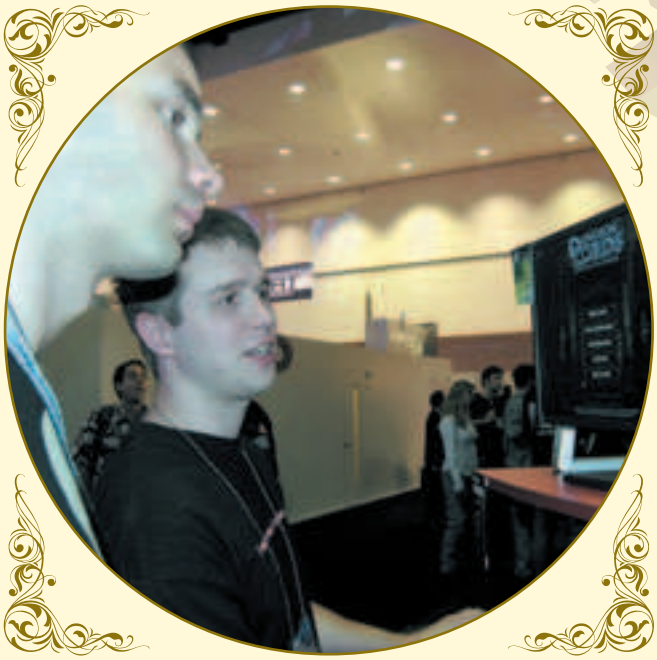
Да-да, прямая тебе, солдатик, дорога на обложку кулинарного журнала для мужичков.

Вместо женщин они использовали военный «Хаммер» с восседающим за рулем человеком во всамделишной каске. Эффект был не хуже. Изголодавшиеся по качественной тактической еде гурманы быстро переключались с блеклого Ghost Recon 2 на шедевр американской автомобильной промышленности. Их можно было понять: желание издателя одним выстрелом обслужить фастфудфриков на Nintendo GameCube и привередливых завсегдатаев PC свело на нет все потенциальные достоинства антрекотов, превратив их в серое бестекстурное пюре.

В Ubi нас успокаивали, дескать, даем на пробу версию для Xbox, а для ваших ненаглядных персоналок и тут подкрасим, и там, и кардамончиком присыплем. Хотелось истошно кричать по Станиславскому. Ведь когда AI раздумывает по пять секунд, прежде чем выстрелить в вашего спецназовца в упор, это не lack of polish, а самая что ни на есть сознательная упростиловка для геймпадодержателей десяти лет от роду. Дизайн такой. Поддавки. Открытые пространства опять же. В первом Ghost Recon можно было полчаса реального времени брести от одного края тарелки к другому, а поймать пулю от не замеченного вовремя снайпера всем было только в радость. Сегодня поварята из «Красного Шторма» корчат рожи и сообщают об ориентации новых уровней на многочисленные укрытия. Так бы и сказали: у PlayStation 2 на ООП тямы не хватает, оптыть! Было бы честнее.

Выводы, конечно, делать рано. Может, с соусом из восточных храмов блюдо заиграет новыми гранями? Увидим. Но одно уже можно сказать наверняка: Ghost Recon 2 никогда не будет таким же революционным событием, как изобретение дизельного двигателя, выход человека в космос, ничья в матче Гарри Каспарова с компьютером Deep Fritz и первые постоянные поселения на Северном полюсе. Аминь.

Михаил Бескакотов.



Мороженое из черного хлеба

блюдо: Dungeon Lords

сайт: www.dungeonlordsgame.com

кухня: Ископаемая ролевая

автор рецепта: Heuristic Park (www.heuristicpark.com)

шеф-повар: DreamCatcher Interactive (www.dreamcatcher.com)

время приготовления: До конца 2004 г.

Состав

Черствая буханка ролевой правды-матки; кишки телевизионной приставки второго поколения; пакет неожиданно позитивных эмоций; пучок хэка; пачка слэша; мешок костей; IBM PC XT 8 МГц «белой» сборки.

Рецепт

Промыть IBM PC XT в холодной проточной воде, разобрать на части, кремний пропустить через шредер, железо растопить в доменной печи и залить в формочки. Полученные стаканчики наполнить сиропом воспоминаний Дэвида Брэдли (D.W.Bradley) двадцатилетней давности, посыпать измельченным кремнием, поставить в морозилку. Кишки телевизионной приставки второго поколения нарезать аккуратными ломтиками уровней. Разломить буханку ролевой прав-



Если обратить внимание на тени, негодование скелета становится очевидным: верните бедняге его тень!



Фейерверки обожает стар, млад, уродлив и мертв. Все-все-все.



Просто, бодро, зло. Очень русский, домашний рецепт.

ды-матки надвое, смазать слэшем, положить нарезанные кишки телевизионной приставки второго поколения, прикрыть листьями хэка. Заклеить разлом клеем «Момент». Залить буханку кипятком, накрыть, дать постоять 30-40 часов игрового времени, затем процедить сквозь марлю. Большую банку получившейся хлебной воды сдобрить сахаром, лимоном, вскипятить, остудить, влить в уже замороженные стаканчики.

Блюдо подается под группу «Калинов мост» и перестук костей в мешке. Едоки вооружаются вилами, косами, топорами и по очереди пытаются открыть холодильник с мороженым сильными ударами вышеописанных инструментов. Стремление достать лакомство рукой карается дисквалификацией: хитреца тюкают обухом и удаляют с поля.

Дегустация

С первой ложки Dungeon Lords узнать в угощении авторство шефа Брэдли сложно. Со второй тоже. Уродливые на скриншотах, в движении персонажи смотрятся на удивление сносно, плавная, слегка отдающая телевизором анимация добавляет кредитоспособности кастрюльному перформансу на экране. Файтинг почему-то не выглядит нелепым, хотя по всем прогнозам должен. Если бы не предельно рабоче-крестьянские задники, Dungeon Lords имела бы шансы в спарринге с Gothic... Но нет, не в этой жизни.

В своем очередном эксперименте маэстро излишне увлекся простыми ингредиентами. Обычные атаки связываются в комбо и увенчиваются по сами-знаете-чьей-традиции куп-де-грасами. Магические заклинания (fireball и компания) вдруг по-разбойничьи свистят. Если не забывать загораживаться щитом, в него приятно втыкаются стрелы. Противники неукоснительно придерживаются правила WYSIWYG: увиденное на еще живом обязательно оказывается и на усопшем. Та же невзыскательная честность творится в епархии шмоток. Любую хламиду можно примерить, каждую железную монаду — попробовать в деле. На недостаточно сильных, проворных, стойких накладывается епитимья, вычитаются баллы, строгим голосом читается нотация. Но если нравится, черт с вами, используйте.

Просто, бодро, зло. Очень русский, домашний рецепт. С другой стороны, хлеб и снег — разве не наше сибирское все?

Александр Вершинин.



Раки, вареные в D-Day

блюдо: Brothers in Arms

сайт: www.brothersinarmsgame.com

кухня: Военно-полевая

автор рецепта: Gearbox Software (www.gearboxsoftware.com)

шеф-повар: Ubisoft Entertainment (www.ubisoft.com)

время приготовления: До конца 2004 г.

Состав

Чертова дюжина отборных некрупных раков; историческая достоверность по-американски; лучшие быстрорастворимые моменты Medal of Honor и Call of Duty; влажные солдатские глаза крупным планом; цитаты из великих и не очень полководцев; полтора чемодана военных фотографий; фронтовая почта в формате JPEG; в меру большой бюджет; непреодолимое желание упасть на хвост умирающему WWII-тренду.

Рецепт

Перед приготовлением блюда нужно выйти простоволосым к честной публике, раскинуть руки в разные стороны света и, изображая душевное волнение, произнести речь о недооцененности в кулинарной индустрии такого немаловажного явления, как Военный Подвиг. Закончить акт позиционирования рекомендуется показом пожелтевших фотокарточек с изображением мест сражений, мертвого радиста Джедкинса и его неутешной супруги, получающей ордена из рук подтянутого человека в погонах. Ни в коем случае не выбрасывайте фотокарточки! Они еще пригодятся вам для сервировки блюда.

Раков сварить и тщательно промыть (да, именно в такой последовательности!). При помощи чайной ложечки отделить мозг, а освобожденное пространство заполнить как можно более драматическими скриптами. Например, «Извлечение раненого товарища из горящего танка на глазах у проплывающей мимо камеры», «Поднос бинтов через весь салон подбитого бомбардировщика» или «Задушевная беседа о девушках и бейсболе за вечерней похлебкой». В последнем случае не забыть прописать диалоги! Во избежание неловкостей не стесняться теребить первого попавшегося под руку Исторического Консультанта. Затем подготовленных земноводных поместить в емкость с клюквенным сиропом, где они будут отмокать, пока вы займетесь дрессингом и украшениями. Здесь все просто: на неглубоком блюде выкладываются срезанные автоматной очередью листья салата, покосившиеся особняки французской деревеньки Карентьян и лежанки дров, в произвольном порядке расставляется начищенная сапожной щеткой бронетехника и морковные розочки для праздничного вида. Затем следует в отдельной посуде размешать толченую фасоль тактической карты с кнопками F1-F12, ответственными за отдачу приказов. Добавить щепотку морали и тщательно перемешать. В получившейся массе обвалять отмоченных раков, которых затем выложить на блюде в единственной пригодной на практике формации «Тухлый Кабан». Обильно украсить фотографиями.

Дегустация

Никто не сомневался, что в Ubisoft смогут с фантазией передать с детства знакомый вкус вареных раков, но вот привлечения к делу чумных кухарок из Gearbox ожидать не приходилось даже в самых страшных гастрономических кошмарах. Удивили! Пока возбужденные ресторанные критики, набившиеся в тесную, стилизованную под брезентовый генштаб будку, галдят и обсуждают наметившуюся стагнацию военно-полевой кухни, к микрофону выходит Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) — вы можете помнить его персональную ложку чечевицы в кошмарном вареве 007: Nightfire. Публика смолкает в ожидании особо дикого кунштюка, откуда-то сзади доносится робкий шепот: «Сейчас он скажет: «Жрите!», но Рэнди начинает с повествования о том, что современный мир не был бы таким прекрасным, если бы не героизм и отвага, проявленные мужественными солдатами в годы Второй мировой. На этих словах публика ощутимо редеет — истекающие слюнями телезрители стройными косяками направляются в сторону честной и прямолинейной, словно фронтовая медсестра, Call of Duty: United Offensive. Оставшиеся с кислыми минами слушают рассказ о реальных событиях, положенных в основу Brothers in Arms, с вселенской тоской в глазах смотрят интерактивную презентацию, визуально повторяющую поза-поза-...прошлогоднюю Medal of Honor нумер уно, вяло мнут в руках геймпады (среди прочего Рэнди заявил о предпочтительности для их игры и FPS вообще именно этого типа контроллеров) и разбредаются кто куда несолоно хлебавши. Трудолюбивые официантки Ubi ссыпают в помойные мешки остатки земноводных со всем их карикатурным героизмом, проветривают шоурум от навязчивого рыбного запаха и начинают с удвоенным энтузиазмом зазывать к дорогущей «плазме» очередную группу дегустаторов. Последние что есть сил шарахаются.

Что называется, long live, WWII.

Михаил Бескакотов.



Курить будешь? Не куришь? Красавец! В который раз уже бросаешь!



Самоотверженный поход командира в разведку. Кадры ведь, того... надо беречь.



Смерть поджидает вас на каждом углу. Пх-х-х.





Пирожки «Тюнь» с пацификами

блюдо: ShellShock: Nam '67
сайт: www.shellshockgame.com
кухня: Вьетнамская
автор рецепта: Guerrilla Games (www.guerrilla-games.com)
шеф-повар: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)
время приготовления: К августу точно

Состав

Летящие вам в лицо решетки из остро заточенного бамбука; сочная трава по горло; стреляные гильзы от АК-47; кроссплатформенность; ваш мертвый взвод; обезжиренные текстуры; выращенный смертельными трудами рис; заточенное под геймпад управление; лукавая улыбка Хо Ши Мина; сушеные змеи; твердая решительность стать во главе свежеиспеченной моды на шутеры по мотивам вьетнамской войны.

Рецепт

Рис обыденных 3D-шутерных радостей замачивают в ханойской воде на несколько месяцев, затем пескоструят, отцеживают и солят. Фасоль скрытных действий, замоченную накануне, очищают от шелухи сплинтерцелловских ужимок, обдают кипятком отключенных сэйвов, отцеживают через мелкоячеистый маркетинговый дуршлаг, растирают в порошок и заправляют солью. Свинину графики пропускают через мясорубку консольной малополигональности, заправляют натертым луком бамп-мэппинга, протертыми шейдерными анчоусами, солью и перцем.

Капустные листья сюжета, ошпаренные крутым кипятком политкорректности и сложенные по два, кладут под гнет, чтобы стекла вода неосторожных параллелей с современностью. Выкладывают сверху мясо, фасоль и рис, туго сворачивают, как голубцы, и перевязывают ниткой. Варят в подсоленной воде эйдосовского бюджета 10-12 минут, вынимают и кладут под гнет ESRB. Украшают полосками сладкого перца и дизайнерскими пацификами из кисло-сладкого мармелада. Добавляют богомерзкий bloom-эффект.

Подают в перевернутой шляпе, снятой с убитого десантным ножом в шею вьетнамского партизана.

Дегустация

Мартин де Ронд (Martin de Ronde), ответственный за коммерческую состоятельность Guerrilla Games, встречает дежурной, отработанной бессонными ночами перед зеркалом фразой: «Как можно более точно передать все ужасы войны — вот какую мы поставили себе задачу при разработке рецепта ShellShock». Смущенно отводим взгляд и осторожно подковыриваем угощение деревянной палочкой. От конкурентов, источающих аппетитные запахи с соседних столов, ShellShock обещает отличаться... да ничем не обещает. Не воспринимать же всерьез пиар-болтовню о «нечеловеческой моральной ответственности перед товарищами по оружию», «инстинктах самосохранения» или, упаси будда, «революционном геймплее». Все, что готовят в Guerrilla, было уже давным-давно пережевано другими кулинарами — да хотя бы чехами из Pterodon, приготовившими неплохую, но слишком однообразную похлебку Vietcong. И, что самое страшное, эксплуатация древних идей — основная тенденция современной кулинарии. Пяти минут, проведенных с геймпадом у стенда Guerrilla, более чем достаточно, чтобы во рту наладилась прочная связь между словами «ShellShock» и «ничего нового». Бесконечный лес, выскакивающие из-за деревьев вьетконговцы... Тоска. Или, может быть, молодой поросли, только открывающей для себя прелести разностороннего пи-


Танки будут. Но мало. И не интерактивные. Жуйте.


Какое одухотворенное лицо!


Собственно, вот так — всю игру.

тания, все это в радость? А мы — старые, уставшие, разучившиеся удивляться маленьким бытовым чудесам обжоры?

С этими непростыми мыслями мы удаляемся в сторону PS2-фастфуда с чарующей вывеской Cowboy Beebop. Вслед летят слова Мартина: «А вы знаете, что нэм — это ко всему прочему еще и название любимых вьетнамцами рисовых блинчиков с мясом?..» Будем знать.

Михаил Бескакотов.



Грибной суп с клецками

блюдо: Fahrenheit
сайт: www.quanticdream.com/pages/fahrenheit.php
кухня: Паранормально-синефильская
автор рецепта: Quantic Dream (www.quanticdream.com)
шеф-повар: Sierra (www.sierra.com)
время приготовления: До конца 2004 г.

Состав

Приглушенные полицейские сирены; ежеминутная потеря памяти; аппетитные пятна крови в самых непредсказуемых местах; бабушкин набор кухонных ножей; чернокожий Хичкок-wannabe; немного тертого Линча; щепотка цианистого калия; подспудное желание делать триллеры неподъемных масштабов.

Рецепт

Стенки кастрюли отшлифовать сапожной ваксой, приговаривая древнюю индейскую молитву об урожае. На дно выложить отмоченные в темном пиве галлюциногенные грибы, залить стаканом парного молока. Натереть на терке видеокассету с фильмом Donnie Darko и каким-нибудь не сильно известным полицейским телесериалом на дописи. Залить портвейном и перемешать. Получившуюся кашицу вывалить в кастрюлю. Основа супа готова, можно ставить ее на слабый огонь. По мере закипания добавлять молоко, шинкованный мелкими кубиками сценарий от неизвестного, но многопрофессионального писателя и экстракт из печени дикобраза-альбиноса (последний компонент, как вы понимаете, нужен не столько для богатой вкусовой гаммы, сколько для запудривания мозгов).

Варить, плотно закрыв крышкой неумелого пиара, не давая вырываться наружу смердящим парам тотальной коммерческой бесперспективности. Когда поседеет последний человек, проявляющий интерес к вашему творчеству, нужно спешно опомниться, убавить огонь и добавить в суп небрежные клецки хитромудрой камеры, норовящей менять ракурсы по поводу и без, а также показывать модную функцию «картинка в картинке».

Подавать в глиняных плошках ручной работы, присыпав истлевшим от времени билетом в Канны, непродленным контрактом с издателем и душистым укропом.

Дегустация

Так заведено, что блюда, основанные на интерактивном кинематографе, пользуются у потребителя очень ограниченным спросом. Виной ли тому изначальная порочность концепции или растущие не из тех мест руки кулинаров — загадка, достойная лучших детективных умов современности. Четыре ограбельных персонажа,



Минуточку. Это — дуло?



Головокружительная — буквально — камера.



Ого! Кинематографичное разделение экрана!

среди которых полицейская женщина-боксер, три принципиально различающиеся концовки и еще десяток сходных предлогов для гордости неумех из Quantic Dream, — перебороть равнодушие к Fahrenheit очень, очень сложно.

Когда бы не удручающая вторичность (третичность?) сюжетных придумок и режиссерских решений, Fahrenheit сошла бы за неплохую адвенчуру. Но беспамятный мужик, просыпающийся в тесной квартире с осознанием того, что вчера, сильно выпив, укокошил кого-то в мужском туалете ресторана? Но заляпанные кровью полотенца? Отражения несуществующих бородатых персонажей в туалетном зеркале? «Внезапные» телефонные звонки? Вступающие белой вспышкой на экране флэшбеки? Старо как этот самый мир. Непонятно, какая из фаренгейтовских примечательностей более никчемна: возможность взглянуть на стр-р-рашную мистическую историю глазами нескольких персонажей или немощная камера, жонглирующая ракурсами с изяществом портового грузчика.

В довершение: навигация по сюжетным разветвлениям осуществляется при помощи яростной долбежки по кнопкам геймпада. Успел отколотить комбинацию — добро в текущей сцене непременно победит. Не успел — умри, адская супермакака. Похоже на нового Larry, верно? Если бы не эти аркадные выкрутасы, игра заняла бы внимание нескольких зацикленных на артхаусе жабоедов. А так — прямая дорога в безвестность, минуя даже ватерклозет.

Михаил Бескакотов.

Горячие блюда



Французская форель по-капуцински с ромом

блюдо: Prince of Persia 2
сайт: www.princeofpersiagame.com
кухня: Приключенческая
автор рецепта: Ubisoft Montreal (www.ubisoft.com)
шеф-повар: Ubisoft Entertainment (www.ubisoft.com)
время приготовления: До зимы 2004 г.

Состав

Мысль великого Джордана Мехнера в формалине; форель голубой крови; концентрированный нуар; уродливая волшебная шашка; сто часовых и минутных стрелок; гимнастический плод любви Сергея Бубки, Алины Кабаевой и Карла Льюиса; корабль экзотических мертвецов; мертвецы; йо-хо-хо; бутылка рома.

Рецепт

Цельного, состаренного на пять-семь лет рыбу-Принца огорчить и разозлить, после залить солидным количеством кипящего движка Prince of Persia (2003), сваренного из большого количества полигонов, текстур и других пряностей. Всыпать Принцу в бульоне концентрированным нуаром, дополнить псевдоазиатский вкус блюда щепоткой стим-панка и гламурной декамеронщиной.

Мелко порезанные часовые и минутные стрелки смешать с маринованными сморчками, рыжиками, аморетками, раковыми шейками и ножками — для остроты переживания временных путешествий. Гимнастический плод любви обучить спортивному и неспортивному фехтованию, способам художественной разделки тел и резьбы по живому. В получившегося чудо-Принца влить бутылку пряного ямайского рома, стакан прованского масла, два желтка, стакан крепкого бульона, выжать ломтик лимона, подогреть мрачной решимостью изменить судьбу, но до кипения не доводить, иначе свернутся яйца.

Нежно извлечь из формалина мысль великого Мехнера. (Признайтесь, вы забыли добавить ее в блюдо в прошлом году!) Острым кухонным ножом обрезать подгрузку уровней,



Такой вот щелкунчик. Петру Ильичу не понравилось бы.



За антураж подобной библейской красы можно запросто продать что угодно, душа included.



Возможность брать зомби в заложники? Одна из милых находок нового «Принца» (заимствовано у Сэма Ф.).

удалить раздельные файтинг- и пазл-комнаты. Смешать и взбить венчиком мертвяков, рычаги и кнопки, добавить мелко нарубленной изобретательности, не помешает и капелька вдохновения.

Подавать с криком «Йо-хо-хо!», спустившись прямо на стол по занавеске.

Дегустация

Обладатель прошлогоднего приза зрительских симпатий, Prince of Persia`03 был все же слегка разварен, хотя кое-где по-спортивному жестковат. Шеф-повар роскошного ресторана французской кухни Ubisoft решил не повторять ошибок: темой нынешней дегустации стал пряный, дьявольски дразнящий, драчливый вкус блюда.

В центре внимания оказалась, разумеется, августейшая фигура Принца. Наш любимый монарх демонстрирует неслыханную подвижность, практически импровизирует на ходу — особенно когда дело касается усмирения подданных. Здесь хороши все средства: Принц умопомрачительно красиво работает одним и двумя мечами (заметим, ДВУМЯ мечами, а не мечом и ножом!), шестом или пикой. Манера съемки украдена в Народной Республике Китай, а боевые стойки — из личного гардероба Джета Ли. Вот голубая кровь грациозно припадает на колено, удерживая меч над головой, и над морем дегустаторских голов проносится бриз восхищения.

...Перерастающий в ураганную овацию, когда Принц перепрыгивает через зазевавшегося бедолагу, навылет пробивает его кривым мечом — следует специальная команда, — и словно ножницами, по-уокеновски (см. к/ф «Сонная лощина»), СОСТРИГАЕТ голову двумя скрещенными мечами. Врубается рапид, и мы наблюдаем медленно дефилирующую прямо в камеру кочерыжку с искаженными чертами лица. За ней тянется кровавый дождик, но он ничто по сравнению с мутным потоком плазмы, ТОЛЧКАМИ извергаемой все еще стоящим телом из открытого колодца шеи. ЖУТЬ как красиво.

По заверению людей знающих, наш некоронованный друг с не меньшим успехом уполовинивает наколотых на меч по вертикали, не гнушается заслониться тушкой от нападок ее (тушки) подельников. В самом безобидном случае Принц просто вспархивает собаке-троцкому на плечо, используя его как стартовую площадку для более высокого прыжка. Торжество анимационного искусства венчается встречей со странным прямостоящим шестом, сильно смахивающим на стриптизерский. Принц ничуть не смущен: он разбегается, хватается руками за шест на уровне глаз и начинает крутиться, а его ноги оставляют отпечатки каблуков на мордах обступивших место выступления зверюг..Кто идет на августейшего ватагой? Мсье приветствует активистов броском одной из сабель. Оружие дротиком устремляется к животу лидера, входит по рукоять, куклой отбрасывает на пару метров назад: таким праздничным куражом могла бы гордиться сама копьеносная Афина... или какой-нибудь бравый джедай, на ваш выбор. Жаль, в распоряжении Принца нет возвращающей оружие Силы.

Ею дышат созданные для вельможных тренингов декорации. И идущий сквозь бурю дьявольский корабль, и занятый на время у графа Влада Цепеша Трансильванского скромный готический замок — выше всяких похвал. Они изысканны. Впрочем, то же самое мы говорили ровно год назад о предшественнике нынешнего героя. Так не будем торопиться, к осени сервируем стол и отведаем яство сполна. Если Мехнер нам не врет, разумеется.

Александр Вершинин.





Гуляш, летящий на крыльях ночи

блюдо: Tom Clancy's Splinter Cell 3
сайт: www.splintercell3.com
кухня: Шпионская
автор рецепта: Ubisoft Montreal (www.ubisoft.com)
шеф-повар: Ubisoft Entertainment (www.ubisoft.com)
время приготовления: До конца 2004 г.

Состав

Молочный барашек в прорезиненном трико; малосольные огурцы; неторопливые статисты; большой десантный нож; альпинистские крючки; рации, бинокли и прочие гаджеты; такое милое и родное имя Тома Клэнси; чайная ложка бесповоротной предсказуемости.

Рецепт

Подготовить ингредиенты: порезать баранину шпионского экшена на очень тонкие кусочки, не обрезая жира открытых перестрелок со взводом спецназа — он сделает мясо сочным и вкусным. Порезать баклажан узнавания (оставив кожуру приятных сюрпризов) и лук заскриптованности. Выдавить несколько долек многопользовательского чеснока.

Обжарить мясо и овощи: разогреть масло передовых спецэффектов в корейской сковороде, добавить имбирь приличных кадросекунд, кунжут кроссплатформенности и готовить на медленном огне программистского таланта около полугода; высыпать на сковороду баранину, баклажан и чеснок, добавить пламя всеохватывающего пиара и обжаривать, помешивая, еще полгода.

Когда на аппетитный запах сбежится все разумное население земного шара и начнет канючить, нужно повесить на сайт блюда countdown-счетчик, добавить в сковороду томаты экзотических уровней, затем наполнить литровую банку ключевой водой из гималайского источника и вылить в сковороду. Добавить немного томатной пасты стандартных головоломок, плеснуть красного вина и приправить солью и перцем. Перемешать, довести до кипения, накрыть. Для усиления ажиотажа перенести релиз на пару месяцев. Уменьшить огонь и тушить до тех пор, пока баранина не станет мягкой. Добавить мяты, размешать, посыпать гуляш обещаниями скорого аддона. Каждую порцию украсить тремя кружочками малосольного огурца. Подавать под торжественную музыку с греческим соусом тцатцики или просто со сметаной.

Дегустация

Как и подобает настоящему шпионскому кушанью, дегустация Splinter Cell 3 была обставлена с особой технологичностью. Всем садящимся за стол счастливцам выдавался пульт с кнопками для выбора следующего сюжета презентации. Публика в едином порыве голосовала за брутальность: «А давайте-ка перережем глотку зазевавшемуся часовому! А теперь свернем ему шею мускулистыми руками! А теперь — еще более мускулистыми ногами! А слабо тихо подкрасться откуда-то снизу и ловким движением руки зашвырнуть супостата через забор?..»

Умный раздаточный автомат подсовывал вошедшим в раж дегустаторам все новые и новые порции шпионского действа, сервированного в кромешной темноте игрового окружения. Но иногда удивлял экшеном поцветастее. Так, на очередной стилизованной под древний Китай наркобаронской даче на Сэма спустили самый



Стекла и их повреждения здесь смоделированы на новом, невиданном доселе уровне.



Сейчас он схватит врага за руку и перекинет через перила. Милашка.



«А давайте-ка перережем глотку зазевавшемуся часовому!»

что ни на есть вертолет. Крылатую птицу было не придушить, поэтому в ход пошла тяжелая артиллерия. Взрывы, пламя, надрывающиеся рации — чистый Battlefield. Сопровождающие геликоптер спецназовцы тоже огребали по полной, как будто бы против них вышел не ниндзя-саботер, а полновесный пуленепробиваемый Шворц. Когда часть ресторанных критиков была уже готова взроптать, действо вернулось в привычное для серии русло. Но шпионов уже было двое: они подсаживали друг друга на блестящие латексом плечи, ювелирно скользили по альпинистской веревке мимо окон, за которыми скрывалась Страшная Опасность, и вообще проявляли чудеса командной работы и взаимовыручки. «Кооператив» — хорошо, но будут ли заточены под него все уровни (или дело обойдется только нашими двумя с половиной десертными?).
В остальном — все тот же «Сплинтер», самый стильный шпионский технотриллер с массой трюков и возможностей, которые негде применять. При одном лишь виде подобной пищи чувствуешь тяжесть в желудке. А руки — тянутся. Они такие.

Михаил Бескакотов.



Искристые щи «Голливуд»

блюдо: The Movies
сайт: www.themoviesgame.com
кухня: Тайкунно-целлулоидная
автор рецепта: Lionhead Studios (www.lionhead.co.uk)
шеф-повар: Activision (www.activision.com)
время приготовления: До конца 2004 г.

Состав

Взрывы; пушки; автомобильные погони; кто-то выпадающий из окна в помойный бак; три сюжетных разворота аж на 180 градусов; ниндзя; наемный убийца на пенсии; страстная роковая женщина; Луч Смерти, направленный на Лас-Вегас; никогда не играющий по правилам герой с квадратной челюстью; Джон Му; звонкое «Мотор!».

Рецепт

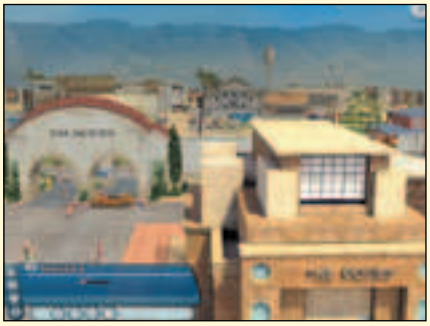
Прежде чем браться за приготовление данного, так сказать, супа, нужно четко прояснить для себя, что никакого искусства в природе не существует. Так называемые «фильмы», которые будут булькать в ваших искристых щах, — это не более чем занятный бонус к многотрудному студио-тайкуну, где главная цель заключается в зарабатывании мешков денег на костях и крови несчастных негров-актеров, негров-сценаристов и негров-гримеров. Вы готовы открыть для себя все прелести и всю страшную правду продюсерской жизни? Тогда начнем.
В просторную кастрюлю глубиной в сто с лишним лет истории кинематографа сгрузить пакет размороженных слайдеров самой разной направленности, брикет соли, готовых к самой грязной работе ассистентов. Тщательно выстругать из дуба несчетное количество болванчиков, которых также поместить в кастрюлю, — в процессе варки из них получатся легендарные звезды, за которыми будет бегать табун ваших конкурентов с пачкой хрустящей наличности наружу. Добавить мелко нашинкованный персонал, готовый по мановению вашей руки соорудить на съемочной площадке из подручных средств Ниагарский водопад, космическую станцию или чучело Бутроса Бутроса Гали. Не забыть о выполняющих жизненно важные функции учреждениях: вытрезвителе (ваши селебритиз склонны к беспробудному пьянству), адвокатской конторе (...с последующим сексом и рок-н-роллом) и будке психоаналитика (...и депрессиями). На самый верх уложить слой фаршированных алчностью и цинизмом рецензентов, от которых зависит касса вашего мастерписа и, следовательно, ваши проценты.
Залить в кастрюлю до краев небанальное чувство юмора, разбавленное каплей чудодейственного экстракта с тонким вкусом Настоящего, Тонко Завуалированного Трэша, и кипятить на слабом огне до полной готовности.

Дегустация

Дядя Петя Молинье вышел к публике с загадочной улыбкой на лице. Публика, с трудом оторвав взгляд от лейбла Armani на дядепетиных джинсах, затаила дыхание в ожидании волшебства. Каково же было ее удивление, когда на широченной «плазме», еще не остывшей от жара огнеметов United Offensive, замельтешил заурядный в целом тайкун!
Хотя, пускай в целом и заурядный, но детали... Вот, например, трейлер-селебритайзер: он начинает недвусмысленно раскачиваться, когда внутрь заходит продюсер со скромно одетой девицей нетяжелого поведения, а в результате — вуаля! — выдает на-гора свежеобращенную кинозвезду уровня как минимум Мерилин Монро. Или же конструктор персонажей, сиречь гримерная. Она открыта нараспашку перед вашим зашкаливающим сумасшествием.



Лучше не думать, какие слова можно вложить в уста этим несчастным актеришкам!



Эй, почему в голове уже час крутится одна и та же надоедливая песня этой престарелой... как ее... Мадонны?!



Добрый и злой ангелочки были куда симпатичнее нынешнего адвайзора.

Можно скрещивать робота, подозрительно похожего на R2D2, со статным ярко-желтым резиновым селезнем. Или татуированного моряка с портовой проституткой. Или офисного клерка, затянутого в строгую пиджачную пару, с Дартом, верите ли, Вейдером. Однако чрезмерное увлечение подобными экспериментами приводит к неминуемому краху: навязчивый Troma-привкус встает посетителям кинотеатров поперек горла, дегустаторы исходят ядовитой слюной, и ваш шедевр вползает в вечность как самый неприбыльный проект за всю историю Голливуда. А это означает моментальную смерть. Сначала вы молодая и перспективная студия, а в конце к вам приходят описывать имущество, — дядя Петя в компактных зарисовках показал все этапы этого трагического пути.

Если же делать все наоборот и идти на поводу у жвачной публики, то вас ждет успех и роскошь. Первый поцелуй на широком экране — и ваше имя уже на Аллее Звезд. Первая эпическая блэксплоутэйшн-катастрофа (ваш сидящий на болеутоляющих сценарист рано или поздно принесет вам этот сценарий) — и к воротам студии подъедут черные парни на тонированном джипе и подарят чемодан денег в знак бесконечной респекты.

«С чековой книжкой и камерой наготове предстоит пройти через сотню кинолет и кинозим. От черно-белых немых комедий к многомиллионным блокбастерам», — так казав дядя Петя.

Ладно, понятно. Беспокоит в случае голливудских щей лишь одно: если как следует поковыряться ложкой в тарелке, быстро попробовать на зубок каждый прием меркантильного кинематографиста, причмокнуть над каждой удачной шуткой в течение первых двух экранных часов — то будет ли интересно собственно играть? Помните, например, щи «Божественная комедия»? Так, перформанс, виньетка, а не бульон...

Михаил Бескакотов.



Шербет из скорлупы миндальных орехов

блюдо: Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed
сайт: www.lucasarts.com/games/swgalaxies_lightspeed
кухня: Повсеместно протянутая паутинно-ролевая
автор рецепта: Verant Interactive (www.verant.com)
шеф-повар: LucasArts (www.lucasarts.com)
время приготовления: До осени 2004 г.

Состав

Пастеризованное прекрасное далеко; миндалины Джорджа Лукаса; полкило надежды; коробки X-Wing и Tie Fighter (б/у); пакетик с подозрительным белым веществом; толченая репутация EverQuest; две свежие ограбельные расы в горшочках; сок молодого кореллианского корвета; мешок сахара.

Рецепт

Три фунта самого прозрачного пиара наколоть небольшими кусочками и сложить в шлем Дарта Вейдера. Едока растереть о вселенную Star Wars, выжать сквозь салфетку SW Galaxies, затем варить до тех пор, пока вода не сделается коричневой. Как только пиар распустится совершенно, а едок задумает испариться, влить

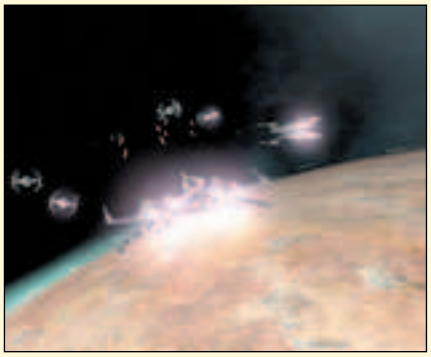
в шлем Дарта Вейдера скриншоты Jump to Lightspeed, закрыть крышкой, подбросить дровишек и продолжить варить на внушительном огне.

Едока следует то и дело пробовать ложечкой: если он будет делать по-собачьи языком, выполнять стойку на задних лапках и приветственно лаять в ответ на обещание исправить все баги в следующем патче — значит, еще не готов. Если же едок скулит, просит аннулировать аккаунт и расплывается на блюдце лужицей, то варить можно прекратить.

Взбить прекрасное далеко и выложить его между космопортами пунктов «А» и «Б». Бережно извлечь из коробок X-Wing и Tie Fighter, натянуть леску и приглушить свет. Воспользовавшись переваренностью едока, подменить кулек с надеждой подозрительным белым веществом. Дождаться, пока клиент достигнет окончательной и бесповоротной степени готовности, и начать дергать за леску. Наслаждаться производимым эффектом.

Дегустация

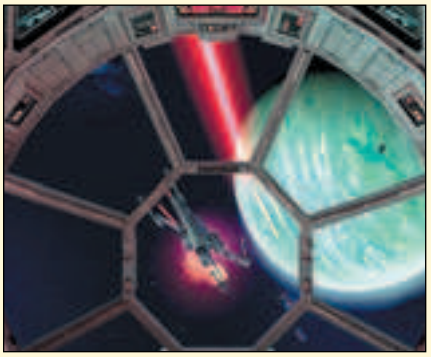
В случае Jump to Lightspeed позитивный театральный перформанс имеет значение гораздо более важное, нежели собственно вкус блюда. Поварята охотно признаются, что в присутствии геймплея еще не вполне уверены, дизайн может много раз измениться, а проблемой коммутативности с основным SWG-яством, наверное, займутся потом.



Если вы не расплакались сейчас, грош вам цена, дорогой читатель.



Дизайн некоторых крупных кораблей кажется редакции весьма сомнительным.



Вид на Землю, где к власти пришла партия зеленых.

В экзотической кухне Star Wars достаточно увидеть Millennium Falcon, чтобы основательно просветлиться, — духовное здесь с завидным постоянством торжествует над плотским. Поэтому любимая жестянка Хана Соло, X-Wing, Tie Fighter и борт огромного линейного корабля детализованы умопомрачительным образом, до последней крохотной антенны, вращающегося радара или энигматично конвульсирующей плазменной пушки. Корабли мотыльками роятся на крохотном пятачке, вспыхивают взрывы в стиле Industrial Light & Magic, ярко светит атмосферой планета. Вкуса не разобрать, рецепторы забиты, на акклиматизацию желательно выделить две или три недели. Никак нельзя? Даже для почитаемого самим дядюшкой Джорджем Game.EXE? Нет? Досада!

Грядущие наслаждения нам могут описать на пальцах. Внемлите. Для усвоения и расщепления Jump to Lightspeed вводятся четыре специальные профессии: имперский и повстанческий пилоты, частный предприниматель (privateer) и shipwright, кораблестроитель. Республика и Империя клянутся отстегивать самые простые корабли, Z-95 Headhunter и Tie Fighter, первым встречным, совершенно безвозмездно. Смерть вне атмосферы аналогична сходной трагедии в земном пределе: по счастливой случайности ваша посудина не взрывается знаменитым Лукасовым Спецэффектом, а лишь теряет некоторые конструктивные узлы. Починкой и восстановлением двигателей, бластеров, брони и защитных экранов как раз и будут заниматься механики. Как вы сами понимаете, именно комплектации корабля и уготовано отличать базовые вариации истребителей и транспортов от их очень даже небесплатных собратьев.

В число умений пилота будет входить навигация, прицельная стрельба из пушек, использование ракет и мин. В лучших ролевых традициях одаренные бойцы обещают положительно влиять на боеспособность корабля не меньше, чем его богатая технологическая начинка. Определенную помощь окажут и роботы серии R2: если в вашем гараже припаркован такой очаровательный малыш, ничто не помешает ему занять место в специальном гнезде X-Wing — и помочь хозяину в деле искоренения тиранической Империи.

Хотя во вселенной Лукаса не предусмотрено горючего, подрабатывать межпланетной «Газелью» будет все-таки невыгодно: рейсовые маршрутки, действующие уже сейчас, возят пассажиров из «А» в «Б» в мгновение ока и без угрозы негаданно выпасть из космолета без парашюта. Зато в однокашниках Millennium Falcon есть три рабочих места (пилот, два стрелка) и еще несколько кают. Почему бы не путешествовать целыми товариществами? В железном брюхе корабля — вспомните SWKOTOR — можно весело и с пользой провести время.

Взыскующих еще более острых ощущений ждут задания с рабочим названием «Raid missions». Оные выполняются на специальном космическом корвете. Управлять им (равно как и любым другим судном крупнее MF) вы не можете, зато устраивать налеты на пиратские базы и вражеские поселения, используя корвет одновременно как дредноут и авианосец, — всегда пожалуйста.

Виды неуемных шефов Verant на космические просторы Star Wars простираются и дальше, но нас уже рвет зубами голод. Разговорами сыт не будешь: дайте впиться в плоть и кровь! Пока не завезли? Спасибо, до следующих встреч.

Александр Вершинин.



Битки по-итальянски под соусом с мозгами

блюдо: Rome: Total War
сайт: www.totalwar.com
кухня: Реально (чисто) стратегическая
автор рецепта: Creative Assembly (www.totalwar.com/casite/index.html)
шеф-повар: Activision (www.activision.com)
время приготовления: До осени 2004 г.

Состав

Пушечное мясо полигонов; филе учебника истории для седьмого класса; 102 оловянных солдатика; бочка вина; гений Стэнли Кубрика; мозг Александра Великого; глаза Рассела Кроу; нос Кирка Дугласа; стадо ручных слонов; стадо диких германцев; стадо домашних свиней; стадо боевых скакунов; стадо кусачих ротвейлеров; графический движок Total War, чтобы связать их всех черною волею.

Рецепт

Расстелить на полу карты Европы, Азии и Северной Африки, открыть учебник истории на разделе «Пунические войны». Расслабить мозг и аккуратно, очень медленно подумать о предстоящей работе. Постараться не впасть в депрессию.

Растянуть над плитой слоган: «Карфаген должен быть разрезан, выбит, посолен, поперчен, приправлен, запечен и съеден». Повторять его в голос, отбивая ритм скалкой.

Поставить перед собой первого солдатика, взять пушечное мясо полигонов. Четкими рублеными движениями, по-армейски, вырезать из мяса его (солдатика) сносную копию. Повторить упражнение пятьдесят раз. Поздравляем, теперь у вас есть один отряд. Сделать по десять-двенадцать отрядов для каждого из ста двух солдатиков. Отдохнуть пять минут, повторить, на фиг, слоган.

Построить отряды на разделочном столике, обучить их сначала простейшим, затем более сложным перестроениям. Раскрасить морды германцам. Сложить римлян в «кукиш»... нет, лучше в «черепаху». Вождя восставших рабов наградить крючковатым орлиным носом. После тренинга обернуть каждого бойца полотенцем и как следует выбить деревянным пестиком, посыпать толченым перцем, смазать горчичным маслом, полить уксусом, оставить на пару часов в сухом прохладном месте. Не солить ни под каким соусом!

Взять филе учебника истории и разложить его на основе карты. Тщательно и достоверно обозначить все подробности ландшафта, реки, города, дороги, леса и поля. Попробовать перескочить отрядом грудинку Пиреней, одолеть толстый край Альп или взять под контроль поясничную часть Египта. Получается? Прекрасно: теперь можно выпускать по всему блюду слонов, собак и мятежные банды чухонцев, разбросать форты, крепости и столицы, окропить генералов искусственным интеллектом из бочки и дать настояться.

Нашпиговать карту отрядами, мелкими клубнями картофеля, там и сям выпустить по яйцу. Смазать почти готовое блюдо хреном фамильярности и вашими представлениями о быте древних римлян (см. рецепт этого соуса в разделе «Холодные соления и Голливуд»). Без стеснения придумать несколько идиотических цитат и легкомысленно приписать их знаменитому римскому шеф-повару Силиусу Италикусу. Смелость города берет, хрюндели.



Трехногие слоны имеют отвратительную устойчивость. Большинство армий давно используют их четвероногих родственников.



Война клонов: теперь ты в Древнем Риме, братишка.



Секретное оружие римлян — мобильный Везувий в натуральную величину и злость.

Дегустация

Приглядывались ли вы когда-нибудь к своей котлете? Изучали ли ее изрытую маслом поверхность под линзой монокля? Радовались ли микроскопическим пузырикам жира, выступающим на ее полезной, калорийной, вкусной шкурке?

Смелость рецепта Creative Assembly — в стремлении одновременно поближе познакомить едока со стратегической кухней и не оставить его голодным. Опасность этого подхода хорошо известна профессиональным кулинарам: достаточно чуть переборщить, и вместо близкого знакомства получается конфуз, гость лицом в тарелке. Выгорит ли выгорающий уже какой год (см. годичной давности отчет с предыдущего кулинарного шоу) рецепт Rome: Total War?

Перед охочим до стратегических биточков дегустатором неожиданно разворачивается жуткая картина не Пунических, нет, Клонических войн. Несколько сотен совершенно одинаковых варваров, невидимые в частоколе из пяти изящных березок, наблюдают за тем, как несколько сотен абсолютно идентичных римских легионеров маршируют по аляповатого вида тропинке. Свора клонированных ротвейлеров (или это один большой помет?) замерла в скульптурной стойке ожидания команды. Закадровый голос заканчивает рецитировать исторические факты, и на головы римлян обрушивается град стрел и веселая гурьба удалых аламанцев. Блюдо уносят.

Новое знакомство. Римский легион отстраивает боевой порядок на просторной опушке. Перед ним на возвышенности закрепился противник. Генерал накачивает пушечное мясо следующим неординарным спичем: «Солдаты! Я знаю, враг превосходит нас числом, но только трус надеется одолеть умение количеством. Да, у противника выгодная позиция на холме — но почему это должно помочь идиотам выжить после нашей яростной атаки?..» Ровные ряды клонов проглатывают пламенную речь оратора с равнодушием китайских глиняных воинов... Блюдо уносят.

На огромной равнине доминирует крепость с высокими каменными стенами и пирамидальным храмом в центре. Его осаждает огромное и разношерстное войско: легионеры, лучники, кавалерия, колесницы, осадные орудия. Вид на крепость с высоты орлиного полета открывает... стерильно безлюдные улицы, стены и укрепления. Лишь у ворот жалостливо ютится пара небольших отрядов. Заглянуть к ним в глаза нам не разрешают. Удовлетворенная инспекцией камера приземляется у ног лучников: те как раз вздымают к небу горящие наконечники стрел. Визгливая стая пылающих снарядов отправляется к стенам крепости в компании огромных валунов. Мы смотрим на лица сотни кавалеристов (разумеется, братьев-близнецов). Они не дрогнули даже при виде объявившихся из чистого воздуха слонов. Исполинские млекопитающие дают коннице пинка, кавалеристы сначала отъезжают реверсом на несколько метров, затем марионеточно падают оземь. В то же самое время горящие стрелы нападающих наконец находят мягкие тела защитников, те вспыхивают и мечутся меж рядов однополчан, ничуть не тронутых ужасной судьбой чадящих страдальцев. Живые факелы вскоре получают отмщение: несколько штурмовых лестниц с шумом падают, с них мартышками свисают обреченные. Кукольное шоу продолжается, клоны пытаются обидеть друг друга, деревянно поскрипывая шарнирами.

Поединок решает гвардейская рота свинопасов. Они подводят симпатичных и безобидных на вид хавроний поближе к бушующим слонам, быстро споласкивают хрюшек и... ПОДЖИГАЮТ. Несколько жреческих критикесс падают в обморок. Критики же помужественней неистово хохочут, другие требуют свинину на стол, третьи в восхищении наблюдают за сеющими ужас и трепет четвероногими друзьями колхозниц.

Блюдо уносят. Голодных дегустаторов выталкивают взашей и просят вернуться осенью.

Александр Вершинин.



Рябчики по-аматерски

блюдо: Star Wars Republic Commando
сайт: www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando
кухня: Тактическая полевая
автор рецепта: LucasArts (www.lucasarts.com)
шеф-повар: LucasArts (www.lucasarts.com)
время приготовления: Клянутся, что 8 ноября 2004 г.

Состав

Четыре генетически модифицированных (г.м.) рябчика; ящик малосольных консервированных вуки; сборник рассказов о роботах Айзека Азимова; крепость полевая футуристическая «Орешек»; снайперский ионный ускоритель; два ковшика фанатских обмороков; знамя рабоче-крестьянской революции; Unreal-движок, фаршированный джедаями.

Рецепт

Взять самых свежих республиканских рябчиков, обмакнуть в раскаленный белый пластик, обвалять в научно-фантастических стволах и откинуть на временной дуршлаг аккурат между Вторым и Третьим эпизодами Star Wars.

Тушку убитого лицензией Unreal-движка очистить, выпотрошить, надрезать вдоль филеи и плотно набить мрачной атмосферой марсианских шахт, слизеточащими яйцами из «Чужих», минифортециями «Звездного десанта» и темными джедаями. Добавить пять сардинок, штуки три анчоусов и пять зерен мускатного ореха. Обернуть заготовки тонкими ломтиками шпика и бумагой, поджаривать на дезодорированном масле производства фабрики им. Д. Лукаса.

Связать рябчиков радиосвязью, обучить простейшим служебным командам. Сервировать подготовленный Unreal-движок тушками рябчиков под строгим сюжетно-скриптовым соусом, украсить листьями видео- и радиопомех, голубоватым пламенем ионных «калашниковых» и туповатым Xbox-интерфейсом. Смешать AI со свежим перцем чили, экстрактом крапивы и мелко нарезанным борщевиком, смазать им рябчиков, при этом три раза крикнув литературное слово «сука».



Борьба с саранчой на некоторых планетах становится делом опасным и неблагодарным.



«Что это, Бэрримор?» — «Овсянка, сэр?»



В процессе приготовления этого блюда не пострадало ни одного робота.

Рябчиков по-аматерски рекомендуется подавать на гигантском блюде с профилем вождя народов Скайвокина, завернутом в знамя рабоче-крестьянской революции, имевшей место быть днем раньше. Поклонникам Тома Клэнси и блюд тактической полевой кухни советуется предложить аперитив «Космостоличный» из двух граненых стаканов.

Дегустация

Стюарды в белых пластиковых мундирах от имперской космической швейной фабрики «Штурмовичка» предлагают всосать из трубочки и закусить из тюбика. К новому имиджу ванильно-земляничной кухни Star Wars надо нешуточно подготовиться.

На сцену выносят четырех г.м. республиканских рябчиков: те настороженно водят клювами и время от времени обмениваются сиплыми отрывистыми репликами. Рояль в кустах выводит прелюдию badass boys allegro fortissimo. Дегустаторы отчаянно протирают глаза: им внезапно мерещится Red Faction. Виной тому не только тесные штольни коридоров, но и странные собакомордые нелюди в красных угловатых скафандрах. Последние слетелись на дичь, вместо ножей и вилок они тащат штурмовые винтовки, фасеточные зеленые глаза отливают сожалением о редких на этой планете ананасах. Рябчики организованно разворачиваются во фронт к псоглавцам и демонстрируют военно-тактическое превосходство дружным залпом тех самых «калашей». В дегустационном зале раздаются удивленные восклицания, когда пара совершенно самостоятельных напарников главного рябчика, уложив последнего из атакующих, подходит вплотную и разряжает обоймы классическим контрольным выстрелом. Отсублимировав, клоны (а это именно они, дорогие мальчики и девочки!) крадутся дальше, вламываются в таинственное складское помещение со странного вида реактором, наводящим рябь на их высокотехнологичные визоры и треск в радиопереговоры. Оркестр в выгребной яме делает тревожную паузу, свет зажигается... Антракт!

Пластмассовые стюарды скоренько приносят поддавить и засосать. Тем временем механический голос свыше втолковывает дегустаторам фактологическую подоплеку откушанного. Оказывается, команда из четырех совершенно одинаковых рябчиков (почему-то вооруженных различными голосами) является специальным подразделением республиканской дичи, действующим под соусом прикрытия в глубоком гарнире противника.

В ход идут смутно знакомые едокам словоформы: «командно-тактический», «с интуитивным интерфейсом», «легкость управления» и «верным идеологии Star Wars». Последнее, ввиду лакомо приправленной жестокости, на вкус кажется сомнительным.

Во втором действии рябчики дают отведать коллективной выучки и остросюжетных приправ. У ворот крохотной крепости в джунглях они быстро рассыпаются по тактически грамотным точкам, снайперы знаками рапортуют о полном контроле фасадной стены. Работать по целям они начинают лишь по сигналу главного; враги, на этот раз в обличии стрекоз-акселератов, бездумно прут напролом через ворота и стену, навстречу метким выстрелам героических республиканцев. Впредь каждые два шага сопровождаются событиями и комментариями: клоны деловито обсуждают подобранный шотган, «перетирают» пролетевший над головой шаттл и стены, украшенные скелетами вуки в кандалах, удивленно хрюкают при виде крайне прыгучих боевых андроидов, вооруженных гигантскими ватными палочками — очевидно, для прочищения вражьих мозгов.

И верно, встреча с повелителями чудо-палочек оказывается для отряда последней, все участники похода успешно попраны железной пятой механизации. Выталкиваемые взашей дегустаторы требуют еще тюбиков и возвращения утраченной молодости, но пластмассовые неумолимы. В далекой-далекой кулинарии начинается новый день.

Александр Вершинин.



Иниго Винос оливковый.

Салат «Гранд Империалъ»

блюдо: Imperial Glory
сайт: www.imperialglory.com
кухня: Батально-историческая
автор рецепта: Pyro Studios (www.pyrostudios.com)
шеф-повар: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)
время приготовления: До 1 кв. 2005 г. (вкл.)

Состав

Пески Северной Аффрики девятнадцатого века; вороные скакуны; раскаленные пищали; фронтовые легенды; мешок стреляной дроби; стяги; окорока двуглавого орла; портреты великих композиторов; бочка пороху; неуемная тоска о том, что Rome: Total War все же красивее сервирована.

Рецепт

Устелить дно неглубокой, но просторной хрустальной вазы лавашом тактической карты. Спрыснуть его подогретым оливковым маслом и присыпать паприкой стратегического планирования. Выложить слой беспринципной дипломатии, очищенной от полумер и малодушных решений. Сверху — слой экономических отношений, разогретый на постоянной нехватке ресурсов. Украсить подложку веточками с развесистого дерева технологий и аккуратными ломтиками точеного, почти камерного и очень удобного интерфейса. Расставить в исходной позиции фигурки солдат, вырезанные из отборных тропических фруктов, не загромождая при этом центр посуды — он понадобится для основных ингредиентов real-time-режима.

К ним, в частности, относится отборная полигональная конница, которую нужно как следует обдать кипятком; пушки на смешных деревянных колесах — их нужно как следует прочистить и нафаршировать тертым камамбером; хрустящие Юнион-Джеки, которые необходимо свернуть аккуратными трубочками; трехпалубные фрегаты со спущенными парусами — с ними нужно обращаться как можно осторожней, потому что даже сотрудники Pyro пока не смогли прийти к согласию, нужно ли использовать в рецепте морские юниты. Все перечисленные компоненты аккуратно перемешать, заправить полным 3D и на удивление плавной анимацией и бережно выложить в центр, стараясь не повредить уже покоящуюся в вазе тактическую часть блюда. Подавать под звуки горна с бокалом «Шато Шваль-Бла» урожайного года или теплой кока-колой — по вашему усмотрению.

Дегустация

Скромное шоу имени имперского салата началось с нечаянного анонса другого, не менее интригующего кушанья от знойных испанцев: шутера во вселенной Commandos. Чтобы не заострять внимание на недавнем провале Pyro на WWII-поприще, беседу срочно пришлось уводить в другое русло. На помощь был призван нескромный вопрос: вы видели Rome: Total War? Ответом стала демонстрация многотысячной баталии с участием, кажется, французских мушкетеров и прусской кавалерии. Пороховые облака, воспарившие над бокалами и канделябрами, сопровождались вопрошающим взглядом: дескать, у нас посильнее будет, правда же?

Не факт. Гражданам, осведомленным в стратегическом питании, вкус Imperial War покажется до зубной боли знакомым. Испанцы не мудрствуют, предлагают хоть и аппетитный, но все-таки уже немного лежалый Shogun, с другим дрессингом. Вместо самураев


Говорите, «Троя»?


Подумать только, сто лет назад аэропорт «Внуково» выглядел совсем по-другому!


«Смешались в кучу кони, люди...» Дальше вы, наверное, знаете, нет?

теперь на штыках повисают тушки в мундирах и треуголках. Династические замки заменила вполне себе европейская архитектура, чередующаяся с торчащими из песков тентами Северной Африки (некоторые баталии происходят и на этом гордом континенте). Вместо многочестного Есинобу глотку рвет картавый Андре, но солнце жарит залитую кровью землю совсем так же, как и во времена династии Токугава.

И все же расчехляйте свое стратегическое мышление. Руго не может сфальшивить два раза подряд.

Михаил Бескакотов.



Демис Хассабис-Блофельд Первый.

Пламенный суп по-сычуаньски с берегов Темзы

блюдо: Evil Genius

сайт: www.howevilareyou.com

кухня: Ретроспективно-андерграундная

автор рецепта: Elixir Studios (www.elixir-studios.co.uk)

шеф-повар: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

время приготовления: До осени 2004 г. (вкл.?)

Состав

Экстракт из фломастеров; сто килограммов затертых видеокассет с фильмами про Брюсли; гавайские рубашки со встроенным парашютом; музыка диско; Очень Ядерные Боеголовки; Мечта Инженера; секретная база с миллионом ловушек; лето; солнце; менеджмент; усы Бората Саджиева; непреодолимое желание завоевать весь мир или хотя бы довести до конца дело, начатое легендарным, но, что греха таить, совершенно неиграбельным Dungeon Keeper.

Рецепт

Взять стилистическую базу No One Lives Forever и вытряхнуть из нее злой дух бездумного экшена. Добавить экстракт наследия Monty Python, взболтать в шейкере на повышенных оборотах. Залить литр международного напитка «Буратино» и столько же Johnny Walker Black Label. Еще раз взболтать. Развести костер из тенденций современного, несомненно, продажного и обывательски ориентированного игростроения и кипятить получившуюся массу в котле авторских амбиций до тех пор, пока в дверь не постучится Vivendi с обреченным «Уговорили, издадим» на устах. В кипящий бульон добавить пассерованный чили-перец из расчета полтора килограмма на один кадр. Затем нарезать аккуратными кубиками интерфейс, оформленный согласно букве и духу фильма «Фантомас». Смешать их с обжаренными в бесконечной аддиктивности мини-играми, после чего добавлять получившееся рагу в бульон гнутой чайной ложечкой, украденной в лондонском клубе New Foundry. Кипятить еще. И еще. И еще, до тех пор, пока котел амбиций не даст трещину.

Подавать в миниатюрных пластиковых граалях от Карима Рашида, присыпав толченым прозаком, искрами позапрошлогодних бенгальских огней и чувством светлой безысходности.

Дегустация

...проводилась в положенной случаю пуленепробиваемой капсуле, доставленной из далекого будущего. Демис «Это не я пересолил Republic: The Revolution!» Хассабис (Demis Hassabis) изображал лицом бодрость и веру в светлое будущее своего незаурядного блюда. Запускали строго по одному, нежно обнимали за плечи и всячески убаюкивали бдительность приятным английским акцентом американского языка. Усаживали в кресло и предлагали прохладную минеральную воду. Говорили всякое. Что-то показывали на плазменном мониторе (никаких, нужно заметить, геймпадов). В итоге вы обнаруживали себя через два часа лежащим на животе за помойным ящиком неподалеку от пожарного выхода из West Hall, наряженным в порванный смокинг модного мышиного цвета и пушистые тапочки с заячьими ушками. Голова откликалась жуткой абстиненцией, а перед глазами проносились сцены одна нелепее другой.

...Вот по лесной опушке крадется агент в черной шляпе и очках-велосипеде. Внезапно окрестные кусты начинают шевелиться. Из них вываливаются секьюрити в смешных желтых комбинезонах в обтяжку и забивают агента ногами до потери сознания. Играет негромкая музыка, что-то из Funky Porcini. В углу мигает пиктограмма, сигнализирующая о новой опасности.

...Коридор, выложенный белым кафелем. По нему, уворачиваясь от камер наблюдения, неуклюжим шагом в стиле какой-то там обезьяны семенит Джет Чан в черных тренировочных штанах. За ним тянется шлейф из бездыханных охранников. Вдруг из невидимого потолка бьют синие молнии. Перемотанные бинтами вахтеры тащат Джета за ноги в камеру. Он повержен, но не мертв.

...Делегация из все тех же комбинезонных чернорабочих отправляется в дальние страны, чтобы найти учителя Джета Чана и при помощи долгих пыток (как ментальных, так и шилом) вызнать слабое место восточного единоборца.

...Ринг. Перекачанный амбал осторожно подступается к изможденному, но все еще готовому к бою Джету Чану. Тот, кажется,


Завоевание мира сопряжено с множеством сложнейших наук.


Бригадир в желтом недоволен. Будет, будет бить!


«Взлетает ввысь ракета коричневого цвета».

сошел с ума и перепутал все известные ему стили: стойки и запугивающие пассы конечностями чередуются с лунной походкой, сопровождаемой кличем «Ш-ш-шак-ш-шмоуне». Амбал подходит к Джету вплотную, берет его мертвым захватом и начинает костяшками пальцев теребить макушку спятившего каратиста. Ринг сменяется деловым экраном с заданиями, напротив одного из них появляется галочка — секрет Джета Чана разгадан...

Нет никаких сомнений, что среди ингредиентов нового блюда от Elixir присутствует один из малоизвестных клубных наркотиков. Он хоть и делает жизнь кросскультурного фрика слаще, но дарит пожизненную изжогу и окончательно убивает уверенность в том, что на берегах Темзы могут делать игры, а не только сомнительной пищевой ценности термоядерные перформансы.

Михаил Бескакотов.

Десерты


Формула любви Гейба Ньюэлла.

Конь в кожаном пальто, запеченный в золотых яблоках

блюдо: Half-Life 2
сайт: www.half-life2.com
кухня: Ширнармассовая
автор рецепта: Valve Software (www.valvesoftware.com)
шеф-повара: Sierra (www.sierra.com), Vivendi Universal Games (www.vugames.com)
время приготовления: Уверяют, что этим летом

Состав

Астрономический бюджет; отборные графический и физический движки; наследие ряда уважаемых фантастов современности; выверенный до миллиметра дизайн; лязгающие затворы; хитромудрые в своей пугающей простоте загадки; дедушка Оруэлл в нещадном сокращении; капля ртути; щепотка пошлой скандальности; трезвый, как первоклассница, маркетинговый расчет.

Рецепт

Перед приготовлением блюда следует включить погромче вагнеровский «Полет валькирий», задернуть шторы и покрепче запереть дверь.

Откормленного хрустящим салатом и письмами Санта-Клаусу коня стерилизовать, убить, освежевать и как следует отмочить в слезах невинных детей разного пола и возраста. Отде-



С ландшафтным дизайном у Valve все в порядке.



В базовой комплектации Фриман оснащен таким количеством жизней, что ему не страшна даже клешня страйдера.



Кажется, уничтожение вертолетов превратится в Hal-Life 2 в рутину.

лить кости, копыта, зубы и прочие внутренности, способные вызвать пищеварительные затруднения. Глазницы набить икрой из бермудского осьминога и десятицентовыми монетами. Тушу бережно обвязать золотыми нитями и выложить на инкрустированный изумрудами противень. Украсить яблоками с яблонь, выращенных глухонемым старцем в горах Северной Монголии. Запекать на огне своего сердца, пылающего при виде открыток с Ганди, голых под одеждой женщин типа Грейс Келли и припаркованного у чужого крыльца Dodge Viper RT 10.

Дегустация

Перед очной встречей с Half-Life 2 всякий цинизм улетучился непонятно куда. Удивительно: люди из Valve вели себя не как мелкие мошенники и не озирались по сторонам в ожидании кражи. Напротив, большегрузный Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) казался пришельцем из другого измерения, посетившим нас, смертных, чтобы принести Счастье. Дуг Ломбарди (Doug Lombardi) мерещился его верным оруженосцем с острыми пиар-копьями в руках. Прелюдии не затягивали, и блюдо подали скорее скорого. Одним лишь ароматом новых, невиданных доселе кадров заставили публику рыдать, трепетать и нервно сжимать кулаки. Всю публику. Включая циничных дегустаторов из злейшего в мире ресторанно-критического .EXE.

Чтоб вы знали: Half-Life 2 — не пустышка. Не сухарики из пакетика и даже не «овсянка, сэр». Это передовое достижение кулинарной индустрии, хотите вы того или нет. Сверхъестественное кушанье с не такими уж и предсказуемыми эффектами для психики.

City 17 — не уровень, а город. Страшный, умирающий под гнетом Большого брата и вездесущих Metrocops. Это разрушенный человеческими страданиями концентрационный лагерь, где из динамиков на каждом перекрестке раздается спокойный, холодный, как сталь, голос, призывающий к послушанию и беспрекословному подчинению. Здесь перед вашим носом закрываются двери, скрывая страшные, пускай и бескровные (not yet been rated) пытки. Здесь повсюду курсируют летающие Scanners, фиксирующие каждый ваш шаг неустанным объективом. Здесь в водопроводную воду добавляют химикаты, заставляющие вас забыть свое имя. Здесь не так просто найти друзей. Еще сложнее найти оружие. Здесь вам плевать на то, что все события скрупулезно срежиссированы. Так даже страшнее.

Здесь воздух пропитан трепетом. По канализации слоняются неприкаянные мешкотные зомби-headcrabs. В пригородных лесах рыщут быстрые мертвяки. Они нападают из-за спины, пока вы рассматриваете качающиеся на ветру детские качели. Осторожный кроулинг по пещерам с шотганом и патронами наперечет сменяется ураганной ездой на ховербайке по заброшенному каналу, где, чтобы остаться в живых, нужно сбивать вертолеты и уворачиваться от летящих в лицо остовов машин. А еще битвы со страйдером. И использовать ржавые контейнеры для уничтожения врагов можно не в запланированных дизайнерами местах, а повсюду. Да, здесь нет абсолютной свободы. Ну и черт с ней.

В качестве закуски к коробочному Half-Life 2 обещаны первая часть игры и мерзотный Counter-Strike на движке Source. Ну и пусть. Любое слово против главного шокера застрянет у вас в горле. Кулинарная индустрия будет взорвана к чертям, а вы останетесь рыдать на ее обломках. После Half-Life 2 вы очень долго не сможете есть, спать и внятно разговаривать. Ваша эскапистская отдушина будет наглухо закупорена. Ваши чакры почернеют. Вам захочется гамбургер.

Релиз — летом.

Михаил Бескакотов.





Крис Хьюитт и Дэвид Лонго, попугаи.

Торт «Страшный сюрприз», ароматичный

блюдо: F.E.A.R.
кухня: Мистическая спецназовская
автор рецепта: Monolith (www.lith.com)
шеф-повар: Vivendi Universal (www.vug.com)
время приготовления: В течение 2005 г.

Состав

Безымянное арт-тесто от Monolith; заварной крем из фруктов специального назначения; черновик сценария «Крепкого орешка» в шоколаде; ребенок женского пола в платьице летнем, без лица; картонные агенты ФБР Скалдер и Малли; дистиллированный испуг роты бойскаутов, повстречавших гризли-людоеда; сет с матерщиной Д. Кармака и Г. Ньюэлла, сведенный диджеем Роджером Санчезом.

Рецепт

Взбить демонстрационную пену в тайной комнате, осторожно всыпать экстракт массовой культуры в безымянный дрожжевой движок от Monolith, быстро спрятать голову между колен и отпрыгнуть минимум на три метра, лучше за угол. Если детонации не произошло, пропустить сценарий «Крепкого орешка» через мясорубку вместе со всеми DVD-дисками японского «Звонка», позвонить в ФБР, сообщить Малли и Скалдеру о наличии инопланетянина в вашей кастрюле, залить агентов кинофаршем, как только они влезут в тару. Добавить в начинку Дэвида Линча и, возможно, Стивена Кинга — если корочка выйдет недостаточно румяной.

Взять сто копий «Матрицы», соковыжималкой извлечь весь рапид и сцену в фойе небоскреба, смешать с жестким немецким порно, интимным видеодневником работника скотобойни, тремя сезонами «Скорой помощи», все хорошенько взболтать, всыпать тростникового графического сахара, пять десятков геймплей-белков, поставить в летнюю печь. Соединить все ингредиенты на основе готового Monolith-теста, глазировать чудовищными спецэффектами, массой из мака #2029, убрать мистическими сценарными фруктами, скриптовым желе, мармеладом хлопушек. Перед употреблением смахнуть с головы картуз и трижды спеть «Twinkle, twinkle, little star» в до-диезе.

Дегустация

За открытой дверью мелькают улицы большого города, вертолет несется на минимальной высоте, сердце то и дело замирает: «вертушки» получше были разве что у старины Фрэнсиса Форда. Крупный план физиономии чернокожего сапера-напарника — прямиком из «Видока», бросаются в глаза крупные поры кожи на лице, маховики желваков, сверкающие белки.

Краткая хаотичная перестрелка на крыше, и вход в захваченное неизвестными боевиками здание обеспечен. Со стенда id Software, что в двух километрах ковровых дорожек отсюда, доносятся стоны Кармака: заскриптованная камера F.E.A.R. уделяет внимание судьбе тройки громил. Они осторожно двигаются по коридорам, в световых мельницах вращающихся вентиляторов, мерцающих лампах и прочей графической гордости DOOM III. Внезапно свет меркнет, край реальности обламывается, из-под черных бронежилетов спецназа начинает течь густая, почти запекшаяся



Новая любовь технократа: ради вас F.E.A.R. готова кромсать колонны и сыпать искрами, как газета Лукича.



Невежливо отворачиваться, когда в вас стреляют мотоциклисты...



Новейший пылесос известной корейской марки доставляют в офисы под усиленной охраной.

кровь. Громилы даже не бегут, они ползут на четвереньках, впиваясь ногтями в ковролин. Момент... и шейные артерии взрываются. Камера молчаливо осматривает плавающие в брусничных лужах искореженные трупы. У некоторых оторваны конечности, вспороты бока и животы. С потолка капают бусинки крови. Что это? Следы детских сандалий. В уголке сознания тихонько воет церковный хор.

После этого офисные двери отворяются с жутким треском, дыхание кажется громовым, а потрескивание и жужжание ламп просто невыносимо. Засада убивает эти звуки, противник падает в рапиде, дожде стекла, снопах искр и языках пламени автоматов. Мы подпрыгиваем... и три раза лупим злодея НОГОЙ по лицу — тот падает — мы добавляем инерции выстрелом из шотгана. ВСЕ В ОДНОМ ПРЫЖКЕ. Такого еще не было, нет! Реальность свертывается воронкой: мимо пролетают лифты с людьми, стодолларовые ручки дверей поворачиваются сами собой, из стен вылущиваются шипящие голубым электричеством гоблины, шотган выедает куски камня в облаках убитой штукатурки. «Лучше ты, чем я», — цитирует Кубрика напарник. Над спецназовской грызней мрачным замком встает тень маленькой девочки, умеющей оставлять кровавые следы на потолке.

Дешево и прекрасно — одновременно. Вот вам F.E.A.R.

Александр Вершинин.



Джордж Хорнмон, 38000 лет спустя.

Салат «Гнев Титанов»

блюдо: Warhammer 40.000: Dawn of War
сайт: www.dawnofwargame.com
кухня: Фэнтезийно-стратегическая
автор рецепта: Relic Entertainment (www.relic.com)
шеф-повар: THQ (www.thq.com)
время приготовления: До конца 2004 г.

Состав

Оскаленные зубы; животная ярость; стремительные Eldar Warp Spiders; раскаленные докрасна Leman Russ Battle Tanks; единственно правильный фэнтези-поджанр; брызги крови; каменная крошка; резиновая рамка; твердая уверенность в том, что получится как с Homeworld, только на земле и в тысячу раз брутальнее.

Рецепт

При изготовлении этого салата следует как можно более трепетно отнестись к отбору ингредиентов. Публика, для которой слово «Warhammer» не пустой звук, вот уже который год с напряжением ожидает своего официанта, поет громогласные гимны и воинственно стучит ложками по столу. В случае чего без лишних раздумий возьмется за топор. Ни одна ошибка не будет прощена незадачливому кулинару!

Итак, для начала нужно извлечь из монструозного Dreadnought отборных, благословленных Императором Space Marines. Начистить им до блеска нагрудные гербы, заправить джетпаки горючим под завязку и поставить под флаги Империи. Затем воззвать к Кхорну, богу хаоса, чтобы тот снарядил в ваше распоряжение полк бесстрашных Chaos Space Marines. Их нужно освятить пентаграммой, а во главе войска установить Лорда Хаоса с десятком убийственных спеллов наготове. Орков же следует выбирать по размеру топора. Предпочтительнее всего кровожадные Nobz, прошедшие через множество войн и готовые разрывать врага голыми руками. К селекции скрытных, владеющих пси-энергией Eldars следует подходить особенно осторожно: когда у вас в руках окажется Bonesinger, одна ошибка с тональностью может стоить жизни и вам, и всей вашей поварской артели. Пожалуйста, будьте осторожнее!

Отобранных юнитов следует выстроить в боевой формации на огромном блюде, отлитом из статуй богов вселенной Warhammer 40.000. Заправки и специй не требуется. По краям блюда должно разжечь костры из убиенных в тысячелетней войне воинов и ударом в гонг объявить новый раунд.

Дегустация

Джордж Хорнмон (George Hornmoen) из Relic разливает по бокалам кроваво-красное «Сори Сан-Лоренцо»: «Вы знакомы со вселенной Warhammer?». Приходится признаться, что вообще-то старались избегать. «Значит, за знакомство!» — с улыбкой говорит Джордж. И добавляет, что трудится над Dawn of War в роли программиста-аниматора. Несколькими минутами позже мы чертовски обрадуемся, что пожали руку именно аниматору, а не лидеру проекта или, упаси бог, пиар-менеджеру. Потому что Dawn of War — это прежде всего пиршество для глаз. Жуткая свалка из Space Marines в громоздкой броне, хищных орков и изворотливых Eldars. Спрашивать о возможности строительства



Коллеги, это адское месиво нужно видеть вживую.



Славься, царство огня и металла!



Нечто! Уровень детализации недавних шутеров.

или формациях нет никакого желания, хотя все это в новом Warhammer уже присутствует. Будет и развесистое дерево технологий. И ресурсы. И мораль юнитов. И зубодробильные тактические головоломки. Но главное не это. На переднем крае нового RTS-шокера от Relic находятся разъяренные мясные машины, которые запрыгивают друг другу на шею и колошматят по голове чугунными молотами. Адские газенвагены, подвозящие подкрепление к полю боя на своей шипастой броне. Идущие в атаку и спотыкающиеся на всем бегу Slugga Boyz. Крылатые, будто Pasternak, пышущие огнем Chaos Lords. Несокрушимые левиафаны Хаоса, накалывающие своих жертв на рога и терзающие их плоть зубами. И все это буйство — у вас на глазах. В мельчайших деталях. Одновременно в поле зрения находится более сотни съехавших с катушек воинов. Collision detection работает, будто часы «Командирские». Каждый может столкнуться плечом к плечу с каждым. Управлять этим не хочется совершенно. Хочется смотреть. Нажать единственную кнопку и наблюдать за кровавой битвой коллекционных Warhammer-фигурок из этого демонического, простигосподи, салата.

Услышав ожидаемое «This fall», мы молча удаляемся от стенда. Это Relic. Старый добрый Relic. О чем тут еще говорить...

Михаил Бескакотов.

Жвачка



Цыплята, фаршированные другим манером

блюдо: Call of Duty: United Offensive
сайт: www.callofduty.com/unitedoffensive/main.html
кухня: Военно-полевая
автор рецепта: Gray Matter Studios (www.gmistudios.com)
шеф-повар: Activision (www.activision.com)
время приготовления: До осени 2004 г.

Состав

Наваристый мясной бульон Второй мировой; тщательно измельченный русский танк Т-34, подбитый дуплетом на Курской дуге; ощипанное хвостовое оперение американского бомбардировщика «Б-17»; свежие взрывы; разрыхлитель; маслянистый дым первого сорта; ароматизатор Secret Weapons Over Normandy; мускат; два стакана молока; петрушка; гвардии рядовые Бондаренко, Афанасьев, Черноголофф.

Рецепт

Взять мясо молодого Quake III, разрубить надвое, перерезать sci-fi-мышцы, удалить сумасшедшие цвета и замочить в собственном соку на пять лет. Перед готовкой продукт следует обвалять в большом количестве измельченной графической достоверности и таком же объеме попкорна.

В туше Q3 прорезать длинные узкие коридоры, перемежаемые небольшого размера прогалинами, — это ландшафтная основа блюда. Она украшается разрушенными городами, битой бронетехникой, окопами и блиндажами. Каждая часть туши обязана иметь Характерную Особенность (Х.О.) — знаменитый памятник архитектуры и зодчества, хорошо замыленный пейзаж или узнаваемый визуальный мотив. Х.О. идентифицирует плоды мясницко-дизайнерского труда с масскультурными ценностями, более или менее прописанными в голове каждого едока, и придает блюду толстый вкус достоверности. Много танков означает Курскую дугу, изобилие бомбардировщиков — руинирование Берлина, присутствие Рейхстага — процедуру его взятия.

Блюдо подают под соусами из человеческих фигурок: чуть более коренастых, чем в реальной жизни, в случае с «русским фронтом» — с налетом карикатурности. Советскому соусу присущи выражения безысходности и испуга (добавьте побольше лука, куркумы и водки — для горечи), английскому — смешной акцент и манерность (забавные шлёмы и звучные фразеологизмы обязательны), американскому — ненаглядная красота, отвага и непоколебимая решимость изуродовать гидру фашизма любой ценой (используйте только лучшее сырье!).



Бифштекс по-немецки воздушный — любимое блюдо американских авиаторов.



Советские солдаты яростно обороняют трофей: танк с гигантской беломориной вместо главного калибра.



На «русский фронт», где копать глубокие окопы особенно тяжело, отправляли исключительно малорослых коренастых новобранцев.

Вторые (жвачные) блюда семьи Call of Duty предназначены энергичным молодым людям, уверенным, что Курская дуга — упряжь для гусарской лошади, а D-Day имел место быть в 1064 году. Поэтому United Offensive обязательно приправляется самыми элементарными историческими фактами, предварительно дважды пропущенными через мясорубку доступности и снабженными видеороликами для повышения усвояемости.

Дегустация

Главное WWII-блюдо от шеф-повара Activision сезона 2004 года готовится строго по принципу «тех же щей». В качестве ответа кулинарным передвижникам Ubisoft и Electronic Arts виновница моды на полевую кухню была вынуждена применить Серое Вещество (С.В.). Расслабьтесь: не буквально.

Еще недавно С.В. именовалось Xatrix Entertainment и перебивалось с Redneck Rampage-гамбургеров на Kingpin-шаурму. К счастью для уважаемого шефа, однажды его заметили в Activision: с подачи новых друзей Xatrix сменило имя и рецептуру. И — пжлста, успех! Ностальгическое меню, содержащее первый хит студии Gray Matter — Return To Castle Wolfenstein, — пользовалось у ширнармасс ничуть не меньшим успехом, чем ниночкина селедка под шубой в компьютерровской столовке.

United Offensive официально именуется «следующим этажом Call of Duty» и вооружена коллаборационистским лозунгом «никто не хомячит в одиночку». Как раз по этому поводу у воспитанных в сытом капитализме коллег-дегустаторов возник вопрос: мол, откуда, дорогие поварята, у вас такая любовь к каше, этим невозможным русским и Сталинграду и не правда ли, что американцам и англичанам достается меньше лаврового листа? Расистское предположение гневно отмел главный по серой кухне Роб Алви (Rob Alvey) и в качестве вещдока запустил демонстрацию.

...Рядовые Бондаренко, Афанасьев и Черноголофф, сморщив черносливом традиционно жалостливые малорязанские будки, жмутся по деревянным углам кузова. Вокруг пируют немецкие «Штуки», окрестные грузовики звучно рвутся к небесам в комьях земли и скользком маслянистом дыме, полыхают потемкинские деревни. Практически неинтерактивная демонстрация достоинств плазменного экрана Fujitsu и домашнего кинотеатра JBL сопровождает рядовых в полном контузий пути по блиндажам и окопам, предположительно, Курской дуги. Периметр украшен все теми же коренастыми комиссарами в пыльных шлёмах и с рупорами; а подбитый немецкий штурмовик после растерянного получасового метания по сусекам неба решает рухнуть на землю в пяти метрах от Бондаренко, Афанасьева и Черноголоффа, внезапно набив их головы чуждыми воспоминаниями о крушениях инопланетных кораблей Half-Life 2.

Рядовые не успевают удивиться столь посторонним мыслям — в окопы, размахивая рукавами шинели, врывается барбекю. Оно приготовлено на скорую руку, пожалуй, даже пережарено, с помощью нового изобретения немецких кулинаров, огнемета. Их отдельная поварская рота как раз наступает на позиции Красной армии. Проворные грязные пальцы-сосиски Бондаренко, Афанасьева и (особенно!) Черноголоффа орудуют затворами и спусковыми крючками ППШ — и через пару минут в распоряжении красноармейцев оказывается оружие победы. Петляя меж аппетитно попыхивающих гарью мертвых танков, гвардия устремляется в ответную атаку сквозь хмурое и грязное отечественное лето.

Ресторанные критиканы шумят! Этот соус они пробовали уже не раз: война как большое бойскаутское приключение для находчивых и спортивных, немцы-не-человеки, героям вечная память,

сэйв-гейм через каждые две минуты. Кормовая жвачка, Activision! Леность мысли, Gray Matter! Но тут всех этих сволочей ошпаривают кипятком и откидывают в упитанное брюхо американского бомбардировщика.

Радикальная смена блюд портит аппетит подавляющему большинству. Кажется, заказывали шутер?.. Так что здесь делает дешевый авиасимуляторный полуфабрикат в традициях общепита Secret Weapons Over Normandy?

Рулить, впрочем, не дают: еще сломаете красивую корочку строя «Б-17», как ее потом восстанавливать? Калорийность геймплея достигается путем частых пробежек от одного пулемета к другому, пальбой по «Мессерам» и созерцанием огромных рваных дыр в фюзеляже, сквозь которые внутрь заглядывает ласковое солнышко и свинцовые приветы от дружелюбной немецкой нации. С крыла постепенно отслаивается обшивка, коллеги по зенитному цеху со стонами отправляются в горизонтальное положение, а конца-края полету так и не видно. Или нет? В решительный момент выхода на цель внезапно заклинивает бомболюк, его приходится вскрывать с помощью игривой монтировки, очень поквестовому. Бомбы уходят вниз с ласкающим рецепторы свистом, к ним присоединяется... отломившийся хвост самолета! Камера тактично уходит в сторону, затемнение.

Тенденции очевидны. Военно-полевая кухня стремится к массам с огромным мутным чаном разнообразных мини-аркад. Джигитские гонки на джипах, грузовиках и штабных лимузинах мы уже дегустировали, мешали с грязью пехоту тяжелым брюхом танка, баламутили небо зенитками — настала очередь еще более экзотических историко-фантастических приключений. За бомбардировщиком почти обязательно последуют истребители и штурмовики, торпедные катера и эсминцы, подводные лодки, бронепоезда, исполинские чудо-гаубицы и вся-вся мыслимая машинерия, способная показаться обожравшейся WWII публике хотя бы малость свежей. И все равно пахнет.

Александр Вершинин.



Маринованные тараканы

блюдо: Spider-Man 2

сайт: www.activision.com/microsite/spider-man

кухня: Целлулоидно-вспомогательная

автор рецепта: The Fizz Factor (www.thefizzfactor.com)

шеф-повар: Activision (www.activision.com)

время приготовления: Вот-вот

Состав

Обезжиренный Питер Паркер; популяция небольшого террариума; картонный Нью-Йорк; моток ниток; лимонная эссенция; упрощенное управление; доктор Октопус; елочные игрушки из грубой пластмассы; деревенская краса Кирстен Данст, припущенная злыми полигонами; ушат огуречного рассола.

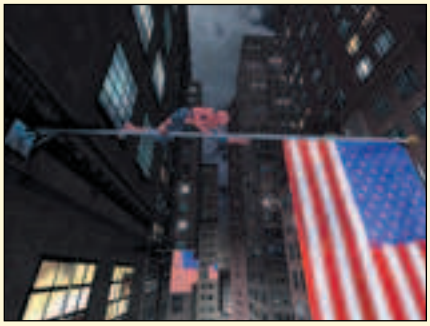
Рецепт

Плотно набить холщовый мешок содержимым террариума. Привязать нитками к шпилям двух близ стоящих небоскребов и придать щедрую амплитуду вращения. Следить за процессом, громко зачитывая цитаты из комикса издательства Marvel. Спустя два с половиной часа остановить конструкцию. Бережно вскрыть мешок. Обитателей террариума промыть в рассоле, накачать мутагенами, амфетаминами и конским возбудителем. Самого резвого из получившихся уродцев раскрасить в крупную красную клетку и поместить в центр блюда. Остальным понавтыкать зубочисток, гвоздей и бумажек с заготовленными экранными банальностями. Выложить по краям таким образом, чтобы передняя часть туловища с вытянутой конечностью была обращена в центр — это символ супергеройского эгоцентризма, что очень нравится детям и престарелым женщинам. Спрыснуть лимоном. Добавить леденцов и попкорна по вкусу. Украсить салатными листьями самоповтора, кунжутом графической бледности и перекрученной сюжетной куркумой.

Подавать с передвижной будки перед входом в мультиплексы.

Дегустация

Казалось, пищи незатейливее, чем Spider-Man номер один и Spider-Man: The Movie, быть не может. Однако ж необходимо отдать кудесникам-примитивистам из The Fizz Factor должное: их стараниями трехкнопочная идиллия сменилась двухкнопочной. С горячим кинобифштексом, который играет в этом случае роль основного блюда, закуска с биркой Spider-Man 2 не имеет даже шапочного знакомства. «Какую-то часть сюжета мы взяли из фильма, кое-что добавили из комиксов и, конечно же, вставили несколько миссий от себя», — сообщил на презентации представившийся лидером проекта двадцатилетний вьетнамец из The Fuzz Factor. На деле все плохо. Нужно



Это возмутительно. Богохульство! Позор! К стенке! Не-мед-лен-но!



Ран, Форест, ран...



Это называется Triple Web. Вы поражены, раздавлены, уничтожены?

именно что «набить рожу вон тем двум ублюдкам в тюремной робе». Бесконечное число раз. Учитывая две кнопки, одна из которых удар, а вторая, простите, прыжок, поклонников вспомогательной продукции Marvel ожидают суровые времена.

Выглядит все это, как вы догадались, тоже не очень. Дежурный «полетный» ракурс заставляет вспомнить первую GTA (не комплимент), а сцены рукоприкладства могут поспорить в невыразительности с какой-нибудь Last Bronx бородатого года. С любовью смоделированный Манхэттен невидимыми стенами уровней разделен на секторы размером с просторную туалетную кабинку и более-менее приятно выглядит в свете уличных фонарей.

Лучший момент, связанный с этой невзрачной закуской, — фраза, произнесенная сотрудником The Fizz Factor перед засыпающими дегустаторами: «Наша игра наконец-то заставит вас почувствовать себя Спайдерменом». В точку.

Михаил Бескакотов.



Репа, фаршированная манной кашей

блюдо: Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

сайт: www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

кухня: Джедайская ролевая

автор рецепта: Obsidian Entertainment (www.obsidianent.com)

шеф-повар: LucasArts (www.lucasarts.com)

время приготовления: До февраля 2005 г. (вкл.)

Состав

Честное имя вселенной; пакетированная фанатская доверчивость; корень зла; чан жидкой манной каши; молодые побеги лазерных сабель; острый сюжетный поворот #22307; семь небольших круглых планеток обитаемого типа; слюна уволенных сотрудников Black Isle Studios; уже бывавший в тарелках KOTOR.

Рецепт

Взять головы Фергуса Уркухарта (Feargus Urquhart) и Криса Авеллона (Chris Avellone, ведущий дизайнер Planescape: Torment!) и семь планетарных репок, вымыть, вскипятить неочищенными, снова вымыть, нанести разрушения от имперских бомбардировок, опустить в подсоленную слюну экс-сотрудников Black Isle Studios, пока репки не сделаются мягкими, полуразваренными. Недоеденный KOTOR туго набить манной кашей — со стороны он должен производить впечатление только-что-из-печки-свежего блюда.

По гамбургскому счету блюдо готово, но не подавайте виду. Даже если вам уже давно нечего делать, старательно изображайте кипучую творческую активность до следующего февраля. Затачивайте и завивайте побеги лазерных сабелек на новый манер. Придумайте десять тысяч изящных названий «репе, фаршированной манной кашей», запишите их с помощью китайского каллиграфического набора на пергаментах, последние при случае сожгите в торжественной обстановке. Научитесь переводить манную кашу в твердое и газообразное состояние, затем вновь возвращать в жидкое. Напишите научный доклад на тему «Является ли манная каша полупроводником» и историческое исследование «О роли манной каши в Столетней войне». Научитесь сервировать манную кашу под жареную баранину, холодную рыбу с гарниром, ка-



Партнерство Star Wars и аниме выливается в обилие роботов-трансформеров и кухонных ножей-переростков.



Врезать кому-нибудь старым потертым кулаком в перчатке — особый шик в век космических полетов.



Неосторожно провернув посох, адепт Темной стороны может начисто лишиться правой руки. То-то был бы номер!

равай из блинчиков с фаршем из яблок из глаз гадин морских, блюдо пышек, ветчину в честь Пасхи или статую Свободы в День независимости.

Дегустация

Завидев исходящую манкой Knights of the Old Republic II: The Sith Lords, мы с Юрьичем заблаговременно отпрыгнули на безопасное расстояние и впредь вели переговоры только с помощью телефона через прозрачное пуле- и кашенепробиваемое стекло. «Почему такая темная игра?» — «Главдизайнер Крис Авеллон недолюбливает солнечный свет, чуваки.» — «Как дела у Темной стороны?» — «Все в порядке, спасибо. Крис Авеллон издал указ о массовой разработке темносиловых рудников: теперь Злом считается не просто вербальное хамство и попытка зарубить первого встречного, но Кое-что Похуже.» — «Когда будет финальный (фактический) выбор между Светом и Тьмой?» — «Как и в прошлой игре, за три минуты до заключительного ролика.» — «Получается, сколько ни харкай в чужую индейку, в межгалактические спасители возьмут последнего подонка?» — «Да, только — тсссс! — никому не говорите.» — «Что нового в мире ролевых джедаев?» — «Будут шесть «престижных» классов: по три на хороших и плохих.» — «Свежие умения?» — «Взгляд сквозь стены.» — «На чем летаем?» — «Сюжет находит героя на помойке, починяющим примус по имени Ebon Hawk.» — «ЧТО, ОПЯТЬ?!» — «Ессессна.» — «Нам пора, убегаем. Напутственное слово?» — «Ммм... кашки?»

Александр Вершинин.



Ягодно-десертный Йенс Шафер.

Кекс «Клубничный»

блюдо: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
сайт: www.leisuresuitlarry.com
кухня: Пубертатно-эротическая
автор рецепта: High Voltage Software (www.high-voltage.com)
шеф-повар: Sierra (www.sierra.com)
время приготовления: До конца 2004 г.

Состав

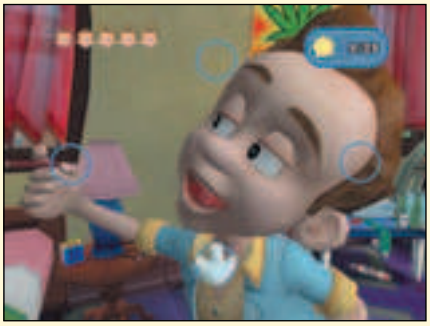
Трехмерные дрожжи; ржаная мука не в меру грубого помола; авоська мандаринов; мини-игры со сперматозоидами; девяносто тысяч неприличных слов; цукаты; мама Стифлера; чемодан сахарной пудры; Стифлер; непробиваемое целомудрие; борьба с половой несостоятельностью в качестве основного квеста.

Рецепт

Замесить дрожжевое тесто из муки и ностальгии по трогательным двумерным адвенчурам. Дать настояться пару лет — этого должно быть достаточно, чтобы аудитория успела узнать, кто такой Лари Лаффер и с чем следует употреблять его родственников. Форму для выпечки в виде пошлого сердечка смазать — в сторону глупости! — сливочным маслом. В тесто добавить изюм сомнительно забавных диалогов о совместном возлежании, засахаренные вишенки туалетных подквестов (у некоторых из них обязательно следует оставить косточки) и мандариновые дольки детса-



Спорим, вы не угадаете, куда этот верзила в каске пошлет надоедливого Ларри?



Сидим, улыбаемся, нажимаем кнопки. Мини-, черт дери, игра.



Ага, на фестивале кретинов новому Ларри самое место.

довского интерфейса. Наполнить форму. Сверху написать цукатами какое-нибудь неприличное слово, например «love». Добавить по вкусу орешки отключаемой цензуры (только в европейской версии, и то не факт). Выпекать 3-5 минут.

Готовый кекс обильно украсить взбитыми сливками и присыпать сахарной пудрой. В центре разместить одну не слишком чахлую клубничку.

Дегустация

Энтузиазму кулинаров из High Voltage не было предела: они буквально носились с блюдцами в вытянутых руках, настигая ошарашенных гурманов: «А вы видели нашу мимику? Это что-то потрясающее!». Ларри Ловадж, племянник Лаффера, исполняющий в Magna Cum Laude роль той самой чахлой клубнички, и правда кажет лицом прелюбопытные корчи. Постарались, пекари! Однако ж радости с этого мало. «Нужно охмурить пятнадцать девушек из студенческого кампуса!» Знаем, знаем. Куда интереснее вот что: место интерактивных диалогов занимает одна и та же мини-игра про сперматозоида, которого нужно провести по небольшому окошку мимо, кхм, страшных опасностей. Щебетание на заднем плане при этом играет роль необязательного «бла-бла-бла». И это адвенчура?! «Мини-игр будет несколько!» Ну-ну. Мобильно-телефонная природа плюсов в зачетку новой надежде эротических квестов широкого потребления катастрофически не добавляет. И потом, эротических ли? То, что нам удалось укусить, можно смело показывать пятилетнему ребенку. Более того, даже католически настроенная женщина бальзаковского возраста не найдет в новом Larry ничего аморального и предосудительного!

Кексы от High Voltage можно смело предлагать потребителям Sims-бургеров в качестве десерта. Но мы не уверены, что их не сочтут слишком наивными и приторными.

Михаил Бескакотов.



Превью

- *«В тылу врага»* 74
- *Port Royale 2* 78
- *GTR: The Ultimate Racing Game* 80
- *Codename: Panzers* 82





(демо-версия)

Первая RTS кинематографического качества.

Стратегия
в реальном времени



сайт игры: http://games.1c.ru/soldiers
разработчик: Best Way
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)
издатель за рубежом: Codemasters (www.codemasters.com)
дата релиза: Лето 2004 г.
объем демо-версии: 178 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт (рек. видеокарта класса GeForce FX 5xxx/Radeon 9xxx), DirectX 9.0b, 200 Мбайт на жестком диске.

Издатель об игре

«В тылу врага» — динамичное, сбалансированное сочетание тактики, ролевых и стратегических элементов, напряженного, насыщенного действием сюжета и необходимости быстрого реагирования на происходящие события, высокой детализации, реалистичности и интерактивности окружающего мира, а также индивидуальных характеристик каждого персонажа.

Простые движенья

«В тылу врага» на финишной прямой. Пока вся страна с восторгом шугает куриц из танковых пулеметов и ворует солярку под обстрелом немецкого чудо-миномета (разумеется, мы о демо-версии), отдельные .EXE-умники были допущены в святая святых — «1С»-комнату с жаркой, как еще не застывший асфальт, почти финальной версией игры. Где и провели с ней один на один целый день. Олег Хажинский

Избиение лысеющих великовозрастных младенцев продолжалось несколько часов кряду. Накопленный за годы работы на руководящих постах опыт оказался бесполезным, а талант, как оказалось, все же пропиваем... Танк безнадежно вяз в пруду, эвакуированный экипаж добирался до берега вплавь и снова лезть в воду категорически не хотел, — а ведь я, делов-то, собирался срезать пару углов в надежде открыть феерический сектор обстрела.
Правило номер один: в этой игре топология уровня даже не собирается подсказывать единственно правильное решение, забор вовсе не преграждает дорогу, а кирпичной кладки сарай не укроет от минометного огня. Зарядите орудие бронебойным и наблюдайте, как в грохоте и пыли обваливаются одна за другой стены случайно попавшейся на пути хибары. Вместе с этими стенами рушатся наши представления о том, что можно и чего нельзя в КИ. Умело притворяющиеся новичками парни из северодонецкой команды Best Way сделали игру, в которой куриц можно гонять по двору очередями из танкового пулемета, развешанное на веревке белье сносит ударной волной, а траектория полета гранаты, падающей из рук сраженного пулей героя, рассчитывается с чрезвычайной, избыточной точностью. Все вместе, принимая во внимание исключи-

тельной самостоятельности AI, обращается в...

Прощай, оружие

Ночь. Маяк нервно выхватывает из темноты фрагмент морского дна — с водорослями и, вполне возможно, редкими морскими рыбами. Сквозь прозрачную толщу дно выглядит так красиво, что хочется идиотически смеяться и восторженно показывать пальцем в монитор. Но нельзя — мы на задании, в тылу (легко догадаться) врага, в количестве 1 (одного) человека. Вокруг на несколько километров вооруженные до зубов, высокомотивированные, обладающие исключительным слухом и зрением, профессионально внимательные и жутко напряженные немецко-фашистские оккупанты. Как один-единственный спецназовец с бесшумной, простите, пукалкой на семь патронов может проникнуть на идеально охраняемый военный объект и взорвать что-то очень важное?! Этого не знают даже создатели Commandos. Минуту назад мы захватили торпедный катер, подорвали платформу и едва успели выпрыгнуть с горящего корабля. Сердобольный Анатолий Субботин (PR-служба «1С») подсказывает место на берегу, где патрули появляются не слишком часто, — от камня к камню, прячась в кустах, ползком, огонь лучше не открывать, ножом, ловким приемом джиу-джитсу... «В тылу врага» могла бы стать исключительной интерактивности головоломкой в стиле Commandos, однако графический движок просит огня, и разработчики не видят причин держать игру в черном теле.



Кто так строит? При должном умении и сноровке вы сможете уничтожить практически всю красоту, которую развели дизайнеры интерьеров из Best Way. Заборы и сараи хрустят под гусеницами танков, дома разваливаются после пары выстрелов, а особенно крепкие здания придется уничтожать авиационными бомбами. Или пикирующими бомбардировщиками.



Полностью трехмерные модели танков и солдат стараются вести себя по всем физическим законам военного времени.



Осторожно, взорванный танк разлетается на несколько фрагментов, каждый из которых начинает существовать самостоятельной жизнью!

Бог детонации

Безумный колясочный мотоциклист выруливает на середину площади, попадает под перекрестный огонь и мгновенно гибнет. Пассажир продолжает поливать свинцом условного противника, когда тарахтящий «Днепр» (или это BMW?), двигаясь по инерции, на всей скорости врезается в дерево и тонет в море огня. По странному стечению обстоятельств рядом находятся бочки с горючим, которые взлетают в воздух одна за другой. Если повезет с ветром, четвертая бочка упадет как раз на территорию склада ГСМ, и скоро уровень в буквальном смысле будет полностью уничтожен.

В этой игре удачно оброненная спичка может стать началом чудесного салюта. Все, что может гореть, будет сожжено, все, что может рушиться, сравняется с землей. Никто в точности не знает, в каком именно направлении полетят горящие осколки на этот раз. Игра до сих пор преподносит сюрпризы даже разработчикам: вот полыхающий бомбардировщик ползет по земле на брюхе, словно бритвой срезая один деревенский дом за другим. Под пулеметным огнем разлетаются стекла, сдуваются шины в джипе, детонирует бензобак...

Игра раздаривает подобные эпизоды с неслыханной щедростью: ей совсем не жалко, никаких скриптов, движок может поднять в воздух еще пару танков, и вот уже валит черный дым из бронетранспортера... При такой плотности спецэффектов на единицу экранной площади немудрено потеряться. А где здесь я?

Немного о главном

«В тылу врага» с непостижимой для RTS легкостью удается создать на экране атмосферу настоящего боя, и еретические сравнения с Medal of Honor и Call of Duty вовсе не лишены оснований. Мы привыкли к лоботомированным юнитам на поле боя — они рубят топорами здания, стреляют, куда прикажут, и не сдвинутся с места, пока не попросят. Обитатели «В тылу врага» демонстрируют небывалую самостоятельность и смекалку. Развяжите им руки («fire at will») и ноги, откиньтесь на спинку кресла и наслаждайтесь зрелищем: подопечные разбегутся по укрытиям, сами выберут себе цели, сами станут бросать гранаты и, если повезет, совершат подвиг! Забавно, что авторы не научили



своих гомункулусов доставать из обширных заплечных мешков оружие перед началом очередной миссии — бедняги так и будут бегать безоружными под перекрестным огнем. В некотором раздражении от своего открытия я решил провести эксперимент и направил троицу в… тыл врага. И что вы думаете? Выполнив приказ, мои солдаты стали разбегаться! Один спрятался в саду, прильнув к забору, другой припустил по улице к своим, третий залег в груде строительного мусора. Фашисты, разумеется, бросились в погоню, окружили и уничтожили ребят, однако эта волнующая игра в кошки-мышки продолжалась значительно дольше, чем в любой другой RTS.



Реактивный бронепоезд «Катюша»? Будет и такое.

Захваченный по случаю торпедный катер может стать громким началом бесшумной операции.



Все под контролем

Вот еще открытие: на поле боя нам подчиняются всего несколько человек. Остальными управляет компьютер — и так ловко, что порой «теряешь» своих. На улицах города идет бой — стоит ли вмешиваться?

Действительно, иногда достаточно выбрать тактически правильные позиции и отпустить солдатиков на все четыре стороны: управляемые AI, они справятся с очередной волной наступления. Впрочем, авторы не дают нам скучать — патронов всегда не хватает, солярки в баках — на самом донышке, а гусеницы танков в этой игре сотканы, кажется, из лепестков роз — одно попадание, и механик уже раскладывает под пулями ремкомплект…

В хозяйстве пригодится все: ящики с боеприпасами могут хранить противотанковые мины, брошенная отступающими «полуторка» одарит канистрой горючего, с подбитого танка можно снять пулемет. Машину, кстати, можно отремонтировать и пустить в дело, если есть кому сесть за рычаги. Короткая передышка перед следующим боем: красные точки вот-вот придут в движение, патруль заметит наши маневры и вызовет подмогу, из грузовика бросятся в рассыпную немецкие солдаты, и… только не это, вы слышите грохот? Из-за угла показывается мятая морда «Тигра» — практически полный аналог «Терминатора-2». Административно-хозяйственный микроменеджмент отнимает очень много сил и времени, а интерфейс управления, увы, еще не достиг совершенства. Охота за юркими пикселями под ураганным огнем — сомнительное развлечение. Выбрать, сесть, вылезти, бросить, поднять, положить, достать, идти, открыть… Вполне вероятно, что с годами практики придет просветление, к тому же далеко не все «горячие клавиши» выучены наизусть, однако рука сама собой тянется к заветной кнопке.



Волшебная кнопка

Одно нажатие — и стратегическая игра превращается в аркаду. Режим «прямого управления» особенно хорош в сочетании с крепким танком. Нервные пальцы отказываются верить, что заряжающий еще не вставил очередной снаряд куда положено, а башня мучительно долго поворачивается на нужный угол. Выстрел! И управляемый кристально честным физическим движком снаряд роет носом землю под колесами вражеского танка. Мимо.

В штатном расписании экипажа четыре вакансии, но с управлением справится и один человек — только не стоит ждать от него мгновенных реакций на свои команды. Игрок встает перед непростым выбором: «раскидать» своих по нескольким машинам или оставить у себя под управлением один «суперюнит». Выбирать, впрочем, приходится постоянно. Демо-версия проходится десятком принципиально разных способов, и каждый день великий народ открывает новые техники. Есть уже люди, которые проходят миссию без помощи танков, есть любители противотанковых гранат, есть танкисты-пуристы… В одну и ту же миссию можно входить множество раз, но упрямые события все равно будут разворачиваться по-своему.

Кстати, в игру не вошло свыше 30 совершенно готовых к бою единиц бронетехники. Громадье многопользовательских планов пока ограничилось режимом cooperative (это, друзья, совершенно отдельная песня), плюс невозможно не показать редактор уровней, который здесь, по слухам, куда проще «блицкриговского». Похоже, Best Way уже не остановить!

Сколько здесь часов геймплея? PR-офицеры пожимают плечами: никому и в голову не приходило считать — ведь одну и ту же миссию можно переигрывать много раз. Движок «В тылу врага» готов давно, и весь последний год ушел исключительно на дизайн уровней и настройку баланса сил. Месяц на миссию, по десять раз все с чистого листа, тестировали у себя, в «1С», и в Codemasters. Результат? Сады Нормандии, парашютисты валятся с неба. Подойдешь к такому — станет юнитом. Не догадаешься — отправится в бой как ни в чем не бывало.



Port Royale 2
(демо-версия)

Карибский народный эпос: трансформация из заурядного торгаша в магната, грозу морей и вице-короля Вест-Индии — в замедляемом (ускоряемом) реальном времени.

Экономико- флотоводческая стратегия



сайт игры: www.portroyale2.de
разработчик: Ascaron (www.ascaron.com)
издатель: Take 2 Interactive (www.take2.de)
дата релиза: Сентябрь 2004 г.
объем демо-версии: 230 Мбайт

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0+, 300 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Фехтование в Port Royale 2 будет предельно простым, но поединки будут случаться в разное время и по разным поводам: в конторе губернатора, после захвата вражеского корабля или... вместо захвата», — делится сокровенным с сайтом www.piratesahoy.net Ларс Беренбринкер (Lars Berenbrinker), ведущий тестер Ascaron.

Пионеры еще вернутся

Самые увлекательные КИ — те, в которых востребуются жадность игрока и его склонность к насилию. В первой Port Royale баланс, казалось бы, был нащупан, и потому вторая часть оказалась экспериментально приправлена толикой скаредности и щепотью насилия. Ну и, конечно, Ascaron постаралась улучшить и без того павлиний внешний вид игры. Николай Третьяков

«Я в сад решился заглянуть,/ Влача врожденную усталость,/ А солнцу незнакома жалость,/ Смех солнца разорвал мне грудь...» — сочность красок Port Royale 2 (PR2) гарантированно сотрет с лица Земли все бледное и с горящим взором. На стратегической карте колосится ядовитая зелень, над Андами чертит один и тот же круг кондор, из абсолютно бутафорских вигвамов в Техасе исходит дымок. В городах на слезоточиво красивых берегах над мыкающимися жителями летают фламинго и длиннохвостые попугаи. Физиономии губернаторов и священников благостны сверх всяких пределов. Вместо костей в таверне можно сыграть в карты (красивые).

На фазенду

Но мы хорошо знаем: пастораль в немецкой игре всегда маскирует эту, как ее, работу. Демо (немецкоязычное) вцепляется мертвой хваткой, преследуя благородную и практичную цель: вместо погружения игрока в Vorlust (предвкушение наслаждения) научить его играть к выходу полной версии. Знакомым с первым Port Royale приходится постигать игру заново, хотя радикальных перемен не произошло. Правда, одна мелкая новация бросается в глаза сразу: товары, производство которых по случайно определенным причинам в данном поселении наиболее рентабельно, теперь выделяются в городском прайслисте на манер «убойных позиций». Это весьма облегча-

ет торговлю, которая в остальном была сознательно усложнена.

Сбежав от понукающего везти пшеницу в Маракайбо tutorial'а, легко выяснить, что разработчики сильно сократили «дельту»: развоз доставляемых из метрополии товаров по мелким городкам уже не является, как раньше (в PR), беспроигрышным коммерческим предприятием. Табак, дававший в первой игре навар в сотни золотых на единицу груза, теперь сильно подешевел, почти сравнявшись с банальной конопле-



Стартовый «ботик Петра I» скромно смотрится на фоне королевских кораблей, но дайте срок...

ю каннабис (дешевле, черт дери, только кукуруза!) символизируется характерным кустиком; табак обозначается раскуренной сигарой (в первой части в обоих случаях были клейкие зеленые листочки, что могло навести незрелые умы на всякие мысли).

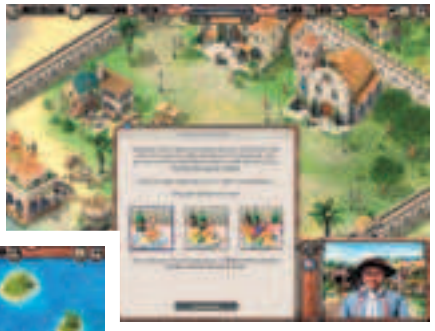
Принимая во внимание, что добавилось еще несколько объектов купли-продажи (как то: тропические фрукты, кофий, маис, специи), в полной версии теперь наверняка придется точно высчитывать производство и потребление товаров в каждом городе, запоминать количество дней в пути до этого города и составлять оптимальный маршрут захода в порты для автоматизированного торгового каравана. То есть заниматься логистикой в чистом виде. К счастью, по-прежнему можно автоматизировать большинство торговых процессов: самоходные купеческие караваны — на месте, а кладовщики-трейдеры по-прежнему сидят в принадлежащих игроку пакгаузах.

Hunf macht frei

Как и в PR, в следующий за романтическим каботажным челночничеством немного занудный период, когда игра превращается в чистой воды Caribbean Tycoon со строительством предприятий и жилья для рабсилы, игрокам-сорвиголовам помогают пережить мысли о будущем.



Когда приток золотых в кассу становится устойчивым, неиссякающим и допускающим возможность самоустранения от значительной части торговых дел, можно приступить к занятиям, смутно перекликающимся с аббревиатурой PR2: пиару и пиратству. Для повышения репутации теперь можно строить не только больницы, но и школы; гулянки «с вином и сыром» (или с чем поприличнее) устраиваются в специальном здании. Жители счастливы; губернаторы тоже довольны и дают всякие каверзные задания (перевозка колонистов, выполнение имперского госза-



Наглядность — это замечательно, только вот гнусноватая какая-то физиономия у распорядителя местного Октоберфеста...

Во второй серии Port Royale Тринидад и Маргарита наконец стали островами.

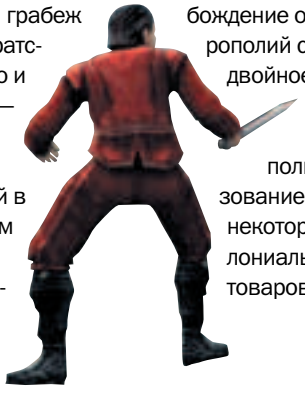
каза и т.п.); репутация в виде наглядной полоски национальных флажков одной из четырех возможных родин нещадно растет. Внизу экрана отражается медленно, но верно умножающийся опыт. Продвижение в уровне позволит в конечном итоге вмешаться в политику: если раньше стать губернатором было пределом возможностей, то теперь можно будет захватывать для своей страны чужие города — естественно, для установления собственной пан-карибской производственно-торговой монополии. Выкупите производственные мощности конкурентов — станете королями Fleish (flesh, плоти, то есть мяса. Кто не верит, что немецкий язык поэтичен?) и утолите свою жадность.

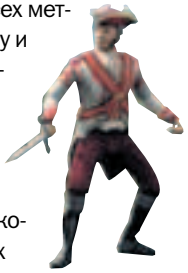
Jamaica uber alles

Разумеется, отрытое и прямое насилие — честный и нелицемерный грабеж поселений, пиратство, корсарство и буканьерство — не забыты, равно как и сдача кораблей в аренду морским уркам. Сделан реверанс в сторону Pirates! — теперь можно и пофехтовать; к личным бонусам в области харизмы, торговли и стрельбы из пушек добавилось искусное владение шпагой (на манер легендарного трансвестита и патриота г-на де Еона).

В PR2 доступны уже шестнадцать видов судов; простой торговец чертовски быстро может разжиться фрегатом или подешевевшим галеоном и ходить по морям, наводя ужас на пиратские бриги. Благо тактика проверенная: сначала рвать в лоскуты паруса скованными цепью ядрами, затем на манер не-робота Бендера плавать (ходить?) вокруг побежденных кругами, постреливая картечью для уменьшения вражеского экипажа, потому как пираты крайне болезненно реагируют на попытки абордажа и очень хорошо дерутся. Топить? Только в крайнем случае! Всегда приятно увидеть на захваченном и приведенном в док корабле паруса с собственноручно выбранным рисунком (из новых особенно прельщает пятилистник, совмещенный с радугой и эмблемой «Мерседеса»).

Под таким флагом, к слову, можно было бы ставить другие, нежели слегка тоскливое тотальное господство, задачи: например, борьбу за освобождение от всех метрополий сразу и двойное использование некоторых колониальных товаров.







GTR: The Ultimate Racing Game

(пресс-демо)

Официальное readme демо-версии кончается следующими словами: «All your race are belong to us».

Настоящий гоночный симулятор



сайт игры: www.simbin.com
разработчик: SimBin Development Team (www.simbin.com)
издатель: Не объявлен
дата релиза: Середина 2004 г.
объем демо-версии: 154 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1200 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 1 Гбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Мы хотели встроить в GTR Ghost car, но возникли трудности с копирайтом — какой-то умный человек взял да и оформил патент на это дело…

Радужные фазаны

Витиеватые предисловия оставим для другого раза, начнем с самого главного: у GTR есть абсолютно все шансы стать лучшим современным автосимулятором. Похоже, что немногочисленные конкуренты, будь то взлелеянный нами Live For Speed или же любые игры о NASCAR и Formula 1, останутся далеко позади.

Ашот Ахвердян

Пройдет несколько месяцев, и на GTR пересядут все любители настоящих гоночных симуляторов. Почти все, за вычетом стойких поклонников термоядерного LFS-онлайна и орлиноглазых консерваторов, до сих пор запускающих Grand Prix Legends. Хотя GTR — первая игра SimBin, новичками в игроразработке этих людей не назовешь. Предыдущим проектом команды (во время которого она и сформировалась) стал GTR-2002 — великолепный мод (точнее, тотальная конверсия) F1-2002, посвященный гонкам класса GT. О GTR-2002 мы уже писали (и не только в нынешних «Новостях» — см.!) — игра принесла авторам нешуточную известность, хотя и в очень узких кругах. И этот счастливо обретенный едва ли не культовый статус позволил SimBin внешне безболезненно перейти на принципиально иной уровень. Сегодня у компании есть все: официальное лицензирование от FIA GT (включая машины, трассы, команды и водителей, причем не только современные, но и прошлых лет), практически неограниченный доступ к технической и прочей информации, свой уголок на E3 (на стенде nvidia)…

Замочная скважинка

И вот — демо-версия для прессы (чуть позже выпущенная и в свободное плавание). Одна трасса — любимая всеми поклонниками автоспорта Спа (Spa), два авто. Первое — уже знакомый по GTR-2002 Lister Storm, зверь-машина, другое — экзотический Morgan Aero 8. Никаких соперников в демо нет — ез-

дим в гордом одиночестве. Погода всегда ясная, ни метелей, ни ураганов. (Конечно, подредактировав кое-какие файлы, можно выбрать погоду по желанию, но о недокументированных свойствах демо ведь говорить не стоит, правда?)

Что же можно разглядеть в безбожно урезанном кусочке игры? «Мелочи» вроде графики и звука? Разумеется. Оценить качество изготовления трассы? Конечно. Но главное в другом — мы имеем дело с уникальной физической моделью поведения машины. И это дает нам все основания ожидать от релиза почти чуда. До сих пор лидером в правдоподобности была (с некоторыми, пусть иногда и весьма значительными, оговорками) все-таки Live For Speed. Но демо GTR с легкостью оттирает конкурента на пыльную обочину.



Кокпиты обеих имеющихся в демо машин сильно отличаются. Это — Aero 8.

Сезон-2003, шестой этап, Спа. О каждом повороте тут заготовлен маленький рассказ: описание в свободной форме, на какой передаче (скорости) проходить, тактика, подводные камни... Исключительно полезная штука!





Morgan Aero 8. Daily Telegraph о презентации Aero 8 на автомобильной выставке в Женеве, 2000 г.: «Чрезвычайно уродливая машина. Кажется, будто она только что въехала в телеграфный столб».

Хорошенького понемножку

И дело не в громогласных заверениях разработчиков (мыльные пузыри легко надуваются, но при столкновении с действительностью также легко и лопаются), а в субъективном ощущении от вождения. Можно расписывать отдельные мелочи: здесь, пожалуй, впервые сцепление колес с трассой кажется настоящим. Обычно в играх четко выделяются два режима: первый — когда колеса нормально держат трассу, второй — когда машину срывает. Как правило, остается ощущение, что находящуюся под тобой поверхность переключают из режима «асфальт» в режим «лед». Переход из одного состояния в другое вызывает больше смеха, чем доверия. О срыве мы узнаем по визгу шин, а не чувствуем его, гм, телом. Потому что это... невозможно? GTR доказывает, что возможно. Здесь можно ощутить, как машину «уводит». Шестым чувством понимаешь, близка ли она к срыву, и если да, то НАСКОЛЬКО. Улавливаете? Такого не было вообще нигде. Как именно это достигается, мне, признаться, пока не ясно, могу только строить маловразумительные догадки. В целом же машина кажется как никогда «живой». Лобовое столкновение со свежей версией LFS окончилось сокрушительным поражением последней, — тамошние автомобили после GTR кажутся чугунными болванками. Наверное, именно этой «живостью» объясняется едва сдерживаемый восторг, который испытываешь от, подумать только, кольцевых гонок без соперников! Адреналин застает врасплох, пытаешься вспомнить, когда в последний раз в игрогонках встречались ТАКИЕ скорости, а смотришь на спидометр — там всего-то «сотня». По меркам КИ — «жалкая сотня». А вот в настоящем мире... Здравствуй, реализм? Единственное, что вызывает двойственные ощущения, — подвеска. Она тоже «живая», но почему-то кажется чересчур, неправдоподобно жесткой. Быть может, дело в том, что камера в КИ традиционно «привинчена» к машине, а в жизни под головой чаще всего встречается позвоночник? И что же, требовать от авторов реалистичной физической модели работы шейных позвонков гонщика?

Совсем чуть-чуть

Говоря о физике, не стоит забывать, что демо показывает исключительно work in progress, по которой нельзя судить о качестве готового продукта. (К примеру, те, кто следил за развитием LFS, знают, сколь радикально разнится «физика» в версиях 0.1 и 0.3.) И нет сомнений, что к релизу физические кондиции игры подрастут. Например, не так давно SimBin анонсировала технологию LiveTrack. С ее помощью будут динамически меняться физические характеристики поверхности асфальта: так, в стороне от «идеальной траектории» из-за мелкой грязи шины будут хуже держать поверхность; стертая резина, капли масла — все это, накапливаясь на асфальте по ходу гонки, будет влиять на поведение машин. Впечатляет? То-то же.

Если не знать прошлых заслуг SimBin, то это «фанфаронство» можно было бы пропускать мимо ушей, как мы пропускаем очередные эссе от West Brothers, уже лет двести делающих «самую продвинутую гоночную игру на свете» (Racing, да, Legends). Но если там из реальных результатов — лишь скриншот с детальной моделью автобуса для персонала (sic!), то здесь — удачнейший проект в прошлом и отличная (хотя и бессовестно урезанная) демоверсия в настоящем.

К сожалению, не остается места на воспевание графики, звука, «внеполетной» части, телеметрии и т.п. Обо всем этом — в будущей рецензии.



Codename: Panzers
(демо-версия)

Самое главное: обещают co-operative mode. То есть ввалить немцам и расписаться на рейхстаге можно будет совместно с родным дедушкой.

Стратегия
в реальном времени



сайт игры: www.panzers.com
разработчик: Stormregion (www.stormregion.com)
издатель: CDV (www.cdv.de)
дата релиза: Июнь 2004 г. (Германия),
сентябрь 2004 г. (остальной мир)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 750 (рек. Pentium 4 1800), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с поддержкой T&L и 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, 8x CD-ROM (рек. 12x), 350 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Действие Panzers разворачивается в Европе, но мы, возможно, выпустим североафриканский аддон… В целом игра будет похожа на фильм про войну», — множат параллели главный дизайнер Аттила Банки-Хорват (Attila Banki-Horvath) и его подчиненный Янош Ибраньи (Janos Ibranyi) в интервью сайту Actiontrip.com.

А как же каротин?

Стратегия в реальном времени с ярко выраженным тактическим акцентом; про Вторую мировую; сделана венгерской командой, уже наследившей на ниве игростроения… Совсем похожие стали выходить игры, вы не находите? Впрочем, Codename: Panzers все-таки имеет некоторые отличия от уже прошедшей смотр Desert Rats vs. Afrika Korps. Николай Третьяков

Думается, самое главное отличие — то, что издатель не французский, а немецкий. Отпечаток наложило, да. Там (в Desert Rats) судьба родины от нас никак не зависела. А вот в демо-версии Panzers уже в обучающей миссии приходится тренироваться на русских.

Marika Rocks

Со взводом зольдатен просачиваемся через явно пограничный шлагбаум и гуляем вовсю: в ход идут винтовки, автоматы, противотанковые ружья и даже огнемет — прямиком из к/ф Spaceballs («дети обожают!»). Штуковина используется нетривиально: в основном для выкуривания экипажей из машин боевых (ага, отличие). Затем танку нужно дать остыть (термометр со шкалой прилагается), и можно заселять в железный ящик немецких скворушек. Естественно, захваченный тэтридцатьчетыре тут же ломается; следует ряд крайне оскорбительных для русского народа высказываний в стиле одного из собутыльников журн. Свинаренко. После чего приезжает арийский грузовичок, и начинается починка, точнее, швыряние в танк шестеренок и квадратиков (бронелистов?). И хотя внешне процесс выглядит легкомысленно, ремкопмлект (как и боекомплект пушек и танков) ограничен (отличие!), — нужно не тратить попусту и заботиться о.

Кстати, танковая броня в игре имеет четыре стороны, а значит, есть смысл захо-

дить с той, где тоньше, то есть сзади. Завершающий аккорд тьюториала — авиаудар по заказу (заявок ограниченное количество, зато аэродромов строить не нужно): прилетает «Хейнкель» и утюжит оставшихся русских, трусливо прячущихся за бетонным забором.

Польска згинела

Во второй доступной в демоверсии (ищите ее на прошлом .EXE DVD) миссии русофилам чуть полегче, так как убивать нужно поляков. Как и в Desert Rats, перед боем приходится выслушивать интимно-дневниковые излияния героя; здесь они еще нежнее — заняли ферму, хозяин был недружелюбен, но когда санитар Гюнтер помог отелиться корове, выставил на стол бочку вина, и пошел пир горой. Правда же, мило? Если вам не под силу полить помидоры — пригласите знакомых нацистов!



У этой пушки более чем подходящий для тощей польской брони калибр — настоящее немецкое качество! Конечно же, отражения в оконных стеклах нарисованы заранее.



Все честь по чести: и тень от бомбардировщика, и развесистые разрывы бомб.



Подбор войск для миссии отличается от Desert Rats'овского нюансиками: там очки для покупки юнитов назывались mission points, а здесь — prestige points. Боевая же техника вам хорошо знакома, да и с главным героем вы на дружеской ноге (тема школьного сочинения: «Образ мужественного воина Фатерлянда в венгерских RTS»). Местные войска тоже (включая пехоту — отличие!) набирают опыт и растут в уровне. Впрочем, это нынче норма, полагается по ГОСТу. Изрядно разбомбленные люфтваффе улицы Варшавы (на дворе восьмое сентября 1939 г.) представляют собой лабиринт: ни танкам, ни пушкам, ни «Юнкерсам» не осилить баррикады и блокирующие проезд трамваи. Снос зданий не поможет открыть короткий путь, так как оставляет непроходимые развалины а-ля Junktown. Маршрут должно наметить заранее и применить огневую поддержку с воздуха в тех точках, где мешков с песком подозрительно много. Уровень сложности в Panzers один, что очень правильно; и поляки не спят — ездят по улицам на танках и стреляют из каждого второго дома (как будто это уже Сталинград, обещанный разработчиками в полной версии).

В здания можно врываться с гортанными криками, причем (отличие!) мы можем наблюдать перестрелку, происходящую внутри. Для того чтобы добраться до дома, в подвале которого засел командующий обороной города польский генерал, хороши все средства, в том числе и использование вражеской боевой техники после уничтожения прикрепленного к ней персонала с помощью гречкого огня (складывается впечатление, что огнеметчики у немцев бронированные — не взрываются ни в какую). И если в пушку можно впрячь простых и дешевых солдат с ружьями, то привести танк в движение способен только экипаж, что хотя и правдоподобно, но не очень изящно. А вот и пример иного свойства, будто из сечи на Калиновом мосту: победить в перестрелке можно постоянно подлечивая автоматчиков. Медбратья прилагаются.

Терапия?

Путь к польскому военачальнику в меру тернист, а по прибытии в отмеченное на карте место выясняется, что в подпол не проникнуть без ключа. И это несколько подрывает очень хорошее в целом впечатление — как это так, толпа людей, у каждого из которых есть гранаты, не может взорвать дверь?! В самом деле, ужель нельзя было измыслить причину вроде «ушел на обед»?..



Крадучись (кроме «ползком» и «пешком», есть и такой режим передвижения) пробираемся в другое заботливо отмеченное место. Где обнаруживаем безобразно пьяного поляка с футовым ключом в кармане, какового (поляка) немецкие автоматчики величают «свиньей» и несильно бьют прикладом. Вскрыв Pole vault, вкушаем еще от сюжета: поляки на чудовищном английском обсуждают оборону столицы, врываются бравые фрицы-морицы, перестрелка в духе Джета Ли, самый лихой автоматчик, стоя на столе, дырявит пол вокруг генерала и галантно предлагает сдаться. Конец, титры.

Коды хотите? Конечно, красиво и интересно; конечно, ждем; но вот сюжетец... Почему, почему Stormregion приспичило делать не хрюн-степанскую S.W.I.N.E. 2? Тяготят смутные предчувствия, что полная версия Codename: Panzers, где можно будет поиграть за союзников и советских, будет более обидной. Что останется? Прибегнуть к испытанному средству: прокрутить «Последний крестовый поход» на том месте, где Х. Форд прикладывает немца физиономией о башню танка. И повторять, повторять, повторять. Пока не полегчает.

Рецензии

- *Fenimore Fillmore: The Westerner* 86
- *Beyond Divinity* 90
- *Thief: Deadly Shadows* 94
- *Rise of Nations: Thrones & Patriots* 98
- *True Crime: Streets of L.A.* 100
- *«Homeplanet: Игра с огнем»* 104
- *Lagsters («Тормозилки»)* 108
- *«Братья-Пилоты: Обратная сторона Земли»* 110
- *Warlords Battlecry III* 114
- *Starmageddon 2: Project Freedom* 116
- *Kill.switch* 120
- *Shrek 2: The Game* 122





Fenimore Fillmore: The Westerner

Квест, слишком хороший, чтобы быть правдой. Есть где походить, что поискать, с кем поговорить, в кого пострелять и кого полюбить. Единственный мыслимый недостаток — отсутствие в природе англоязычной версии (есть испанская, немецкая и русская).

наш выбор

Квест

ведущий гейм-дизайнер: Эрнан Кастильо Бриан (Hernan Castillo Brian)
ведущий программист: Алекс Камано Алонсо (Alex Camano Alonso)
арт-директор: Альберто Мартин Химинес (Alberto Martin Jimenez)
сценарист: Родриго Кастильо Бриан (Rodrigo Castillo Brian)
композитор: Эмилио де Паз (Emilio de Paz)
разработчик: Revistronic (www.revistronic.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.revistronic.com/eng/westernerEng.html
платформа: PC
дата релиза в России: Июнь 2004 г.

Системные требования

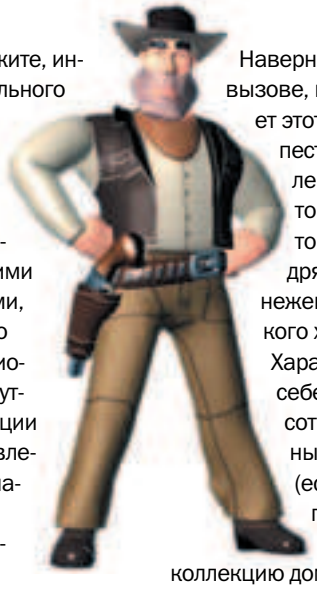
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L, DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

тем, кто

Ущелье разбитого сердца

Дикий Запад — не самое очевидное окружение для квеста. Ведь там от героя в обязательном порядке требуется ограбить банк, взорвать мост и выручить из тюрьмы конокрада. Как минимум одну из этих операций невозможно воплотить в жизнь без подмоги дуэта шестизарядных...

Маша Ариманова



Ну что, скажите, интеллектуального может быть в истории о громиле при парочке револьверов и черной шляпе с такими широкими полями, что на них можно проводить чемпионат Европы по футболу? Но декорации вестерна на удивление часто встречаются в квестах. Персонажи плоских, как Южная Аризона, мультипликационных адвенчур Фенимор Филмор и Фредди-Фармацевт ухитрялись выживать в раскаленном аду, где нормально чувствуют себя только кактусы, гремучие змеи, стервятники, да еще мужчины с жесткими ухмылками и бритвами в чехольчиках на спинах, которые внимательно следят за эволюциями падальщиков и согласно кивают: их нынче тоже устроят только трупы.

Наверное, все дело в вызове, который бросает этот суровый, вымуштрованный поколениями литераторов и кинематографистов мир дряблому телу изнеженного лирического характера. Характер несет на себе инвентарь из сотни бесполезных предметов (если бы каждый первопроходец пер на горбу коллекцию домкратов, Северную Америку до сих пор населяли бы индейцы), характер скверно играет в карты и чересчур восприимчив к удару стулом или бутылкой. Характер вооружен мышиным курсором и на резонное предложение выйти-разобраться способен только угрожающе упасть в обморок. Если уж такой слизняк в состоянии доковылять до хеппи-энда и насладиться обществом рыжеволосой школь-

ной учительницы с хорошей ирландской фамилией — значит, людей сделал равными действительно Создатель, а вовсе не вредный полковник Кольт. И, помимо всего прочего, в высокомерном жанре вестерна всегда есть над чем всласть поиздеваться.



Лошадка работает на манер «Харлея-Дэвидсона». Заправляем бак морковью, и вперед. Дабы не мешкать, рекомендуется на первом же огороде взрастить штук пятьдесят морковок.

Фиксированных маршрутов у героев нет — бредут к цели, как бог пустыни на душу положит. Добавьте неожиданную смену ракурсов — и можно заплутать на истоптанной дорожке между салуном и тюрьмой.





Салун, арена яростных поэтических споров. В испанском варианте, очевидно, получается нечто вроде прозы Сервантеса.

Луис Ламур

The Westerner — современная версия приключений Фенимора Филмора (героя культового спагетти-квеста «Три черепа тольтеков»), сделанная, как и полагается любому приличному вестерну, в Испании. Выглядит она, как один из поздних мультфильмов студии Pixar. То есть не просто хорошо, а феноменально здорово, так здорово, что трудно поверить, что все это танец полигонов, регулируемый загадочными внутренними процессами графического мотора PICTuRE. The Westerner — далеко не первый полностью трехмерный квест, но это первый полностью (да-да, не частями) трехмерный квест, который выглядит от и до нарисованным от руки. Такое можно было сказать по поводу Gabriel Knight 3, и это было бы преувеличением. Такое можно было сказать по поводу Broken Sword 3, и это было бы большим преувеличением. В случае с The Westerner это маленькое, вполне простительное преувеличение. Сюжет незамысловат даже для вестерна. Три линии одолжены у достойных уважения кинополотен: до прибытия поезда («В самый полдень») отважный незнакомец должен организовать оборону крестьянства («Великолепная семерка») и заручиться хоть какой-нибудь поддержкой горожан («В самый полдень» и «Великолепная семерка»). В точке, где линии пересекаются, вспыхивает роскошная заключительная перестрелка. Классика! Ага, перестрелка. Хоть Филмор и разгуливает половину повествования с игрушечными револьверами на бедрах (и руки его продолжают парить над рукоятками даже не как у Джона Уэйна, а скорее как у Жана Рено, изображающего Джона Уэйна), садится на кактус и не может встать из-за стола, не перевернув скамьи, он все-таки принадлежит к редкой породе комических персонажей, умеющих стрелять. В процессе заигрывания с детективом квесты превратили своих частных сыщиков в смешных и неуклюжих героев. Фенимор Филмор — смешной и неуклюжий ганфайтер, сложный гибрид героя и слюнтяя, который обязан был появиться в ходе длительного романа вестерна и пиксель-хантинга.

Джордж Гилман

Тут есть драки в баре (пулеметный обмен рифмами под обильное употребление огненной воды), дерзкий побег из тюрьмы (по совместительству — бой быков) и всенепременное ограбление (с квестовым привкусом — перед тем как обнажить револьверы, грабитель вступает в интимное взаимодействие с фотокамерой внутреннего наблюдения). Все, от посадки моркови до беспорядочной стрельбы из карабина, оформлено с огромным вкусом и исполнено без видимого напряжения. The Westerner — настолько легко летящий вперед квест, что в наше неприхотливое время низких разрешений и искаженной перспективы хочется не использовать его по прямому назначению, а любоваться каждой локацией со всех возможных ракурсов, трогать все, что там только можно потрогать, и рыдать. От счастья... Собственно, выйди такая штука во времена квестового бума, я бы тоже всплакнула. Но вам бы об этом сообщить постеснялась. Впрочем, вещи, которые вытворяют с нами бездушные издательские акулы, не должны отнимать у The Westerner драгоценных строк. Персонажи выписаны с ленивой грацией. Нерешительный фермер, его сынок, прячущий револьверы за бачком школьного туалета, как ему «крестный отец показал» (ха-ха!), владелец механического тира, аккуратно выдающий своему роботу



зарплату и поминающий добрым словом человекоподобного губернатора Калифорнии (два раза ха-ха!), шериф, подкованный в криминалистике, но приросший шпорами к крышке собственного стола, доктор-алкоголик, толстая суеверная негритянка, школьная учительница с широкими взглядами на жизнь, ганфайтер у стойки бара... Целый рой легко запоминающихся людишек, квестовый материал самой высокой пробы. В тематическом кино или книжке средней руки личный состав The Westerner тоже легко сошел бы за местных.

Но дело даже не в самом персонале, а в том, как с ним обращаются. Диалоги чистосердечны и полны обезоруживающих шуточек («Зачем вы пьете, доктор?» — «Чтобы забыть.» — «Забыть что?» — «Уже не помню.»). Подтрунивают и над антуражем (все эти роботы, кибертелеги и самый настоящий мобильный телеграф), и над квестом как таковым (гэг с очками, в ходе которого Филмор обращает внимание на некоторую кубичность окружения, плюс многочисленные реверансы в сторону Monkey Island, Leisure Suit Larry и Full Throttle!). Зато сама история — и любовь, и таинственное убийство, случившееся много лет назад, и медленно, но неуклонно близящийся час сведения счетов — почти серьезна.



Серьезное испытание бойцовских качеств вашей оптической мышки. Наводить и стрелять надо одним плавным движением. Случаются даже движущиеся мишени...

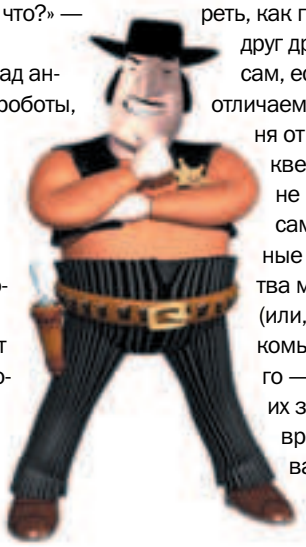


Не обнажайте револьверы перед маленьким железным другом. Без маленьких квестовых хитростей шансов победить у Фенимора не больше, чем у Ларри Лаффера в боулинге.



Все ящики и сундуки надо, разумеется, проверять. В прочих квестах игрок занимается пиксельхантингом просто так. В The Westerner — за доллары. Экономика.

Вот в чем, наверное, заключалась главная ошибка The Sleeping Dragon: прекрасные шутки, острые диалоги, но не было упрятанной во все это стальной фабулы. В кинобоевиках нам неинтересно смотреть, как герои хлещут друг друга по мордасам, если мы с трудом отличаем хорошего парня от плохого. В квестах ни к чему не приводят даже самые остроумные препирательства малознакомых (или, напротив, знакомых слишком долго — так долго, что их знакомство превратилось в товарную марку) протагонистов.

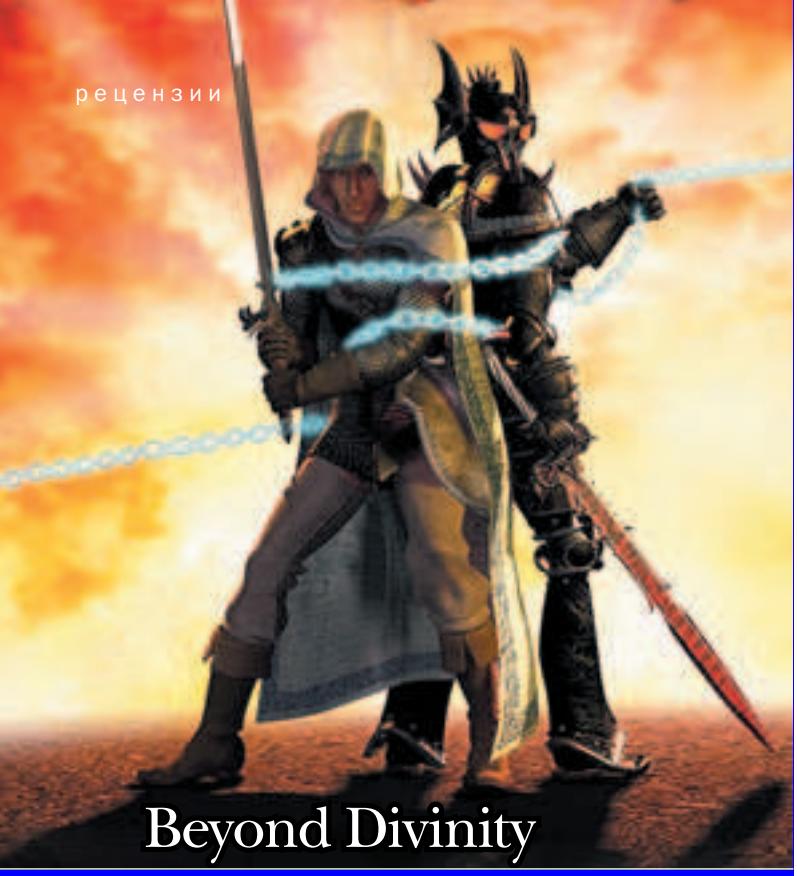


Согласно нормам Дикого Запада, все герои крепко повязаны. Дикий Запад — место, где непрерывно совершаются преступления, низы спокойно размышляют об ограблении банка или поезда, верхи планируют злодейскую аннексию фермерских земель. Здесь каждый человек — чей-то сообщник. Связи между шерифом и магнатом, одиноким всадником и фермером с темным прошлым становятся очевидны еще до того, как кто-то из них открывает рот. От Филмора напрямую зависит благополучие маленького городка. От жителей маленького городка напрямую зависит благополучие Филмора. Что может быть проще и эффективнее?

Фредерик Фост

The Westerner — квест оседлый, а не кочевой. Квест-осада, а не квест-путешествие... В оседлом квесте (таком, где нас не гонят через строй калейдоскопически меняющихся локаций, а запирают в сравнительно небольшом наборе загроможденных полезными предметами картинок) характеры и диалоги важнее пазлов. Потому как побеждать такой квест — это все равно что распутывать клубок ниток, находясь внутри этого клубка. Даже если нащупал кончик — не факт, что тебе удастся куда-то с ним выбраться... Ты решаешь сложнейшие задачи — и ничего не происходит. Только тогда, когда решишь последнюю, произойдет все, и очень быстро. До этого момента, в долгой безрезультатной борьбе, важнее иметь что-то, на что можно отвлечься, чем иметь что-то, что можно решать. И, скажем, торговец контрабандным, с механическими примесями маслом для роботов в таком деле — далеко не самый худший помощник. То есть пазлы могут быть и так себе, но если есть забавные персонажи и диалоги, квест получится. А если пазлы отличные, но диалоги подвели, получится не квест, а катастрофа...

The Westerner получился. Вот почему удачному комментарию полупьяного доктора здесь следует уделять куда больше внимания, нежели самоскладывающейся тачке, патентованной держалке для бревен, финансовой помощи от президента США и тому подобным квестовым причудам.



Beyond Divinity

Аддон красивого артхаусного проекта двухгодичной давности, Beyond Divinity не уродилась. От вдохновенного предшественника в игре нет ничего, кроме уродливого графического движка. Тупиковая ветвь ролевой эволюции.

Ролевая игра



руководитель проекта: Свен Винке (Swen Vincke)
ведущий программист: Свен Винке
ведущие дизайнеры: Мэриэн Арнольд (Marian Arnold), Андре Тульен (Andre Taulien)
ведущий сценарист: Фредерик де Кастер (Frederik De Caster)
композитор: Кирилл Покровский (Kirill Pokrovsky)
разработчик: Larian Studios (www.larian.com)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)

сайт игры: www.beyond-divinity.com
платформа: PC
дата релиза в России: Июнь 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III/Athlon 800+ (рек. Pentium 4 1700+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0+, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

тe, кто

Двое из ларца

В новом творении Larian Studios, как и было неоднократно обещано, ад. Сквозь него с противным скрипом лезут одинаковые с лица двое: хороший и плохой. Ну а бесконечно злым в результате всех пассов оказываетесь вы, возлюбленный игрокоп. Список причин прилагается. Александр Вершинин

Катастрофа кажется вылупившейся из толстой ржаной подкорки бельгийских девелоперов. Выбранная сюжетная тематика Beyond Divinity суть антитеза первой успешной Larian-игре — Divine Divinity. То есть, бессознательно решили они, где было красиво, должно стать уродливо, где было просторно — будет тесно, где (некогда) нелинейно — теперь строжайше монорельсово. И ведь все выполнили, черти полосатые... Было хорошо, стало плохо. В болоте мы видели такую декадентскую принципиальность, честное слово...

Жалобы

Идея вдохнуть жизнь в загробную сторону зеленой и привольной Divine Divinity была прекрасна вплоть до момента, пока ее мягкая воздушная плоть не напоролась на острые карандаши дизайнеров. Эти сроду не пробовавшие Данте на зуб индивиды знали о потустороннем ровно три вещи: тесно, темно, геологически активно. Итогом художественно-фактологического пролежня явилась вся Beyond Divinity, игра гениально невзрачная, клаустрофобичная, настоящая мечта шизофреника.

Двое бегут из дьявольских пыточных камер. Двое — это специальное изощренное наказание: как по сюжету (герои ненавидят друг друга), так и с точки зрения геймплея — присматривать приходится сразу за парой безмозглых болванчиков. Безвременное окончание жизненных стаканов любого из них ведет прямиком к перезагрузке, без обжалования. Встроенный интеллект беглецов способствовать игропроцессу не желает, ограничиваясь бездумной дворняжьей атакой любого движущегося объекта — совершенно без оглядки на недостаток героического здоро-

вья или банду из десятка дуболомов, друзей объекта нападок, отдыхающих от неправедных дел за углом. Вот подумайте, далеко ли так можно уйти?
Художники Larian при слове «уйти» мерзенько прыскают в кулачки. Ощущения продвижения, перемещения в пространстве, удаления от и приближения к в Beyond Divinity отрезаны чистенько, не осталось даже швов. Двое как бы занимаются бегом на месте — километраж исправно накручивается, а унылый ландшафт все не уходит с глаз долой. Из тюремных клеток в солдатские бараки, оттуда в лабиринты крепости, по пепельным островам меж озер лавы, через паучий лес, грибные поля и еще бес знает что. И... бесполезно. Серость, серость, серость тысячу раз.
Игра сконструирована как гигантская пещерная помойка, на долгие часы вашими верными спутниками становятся только приятные взору объекты «тухлая еда», «мусор», «разбитая бочка» и, конечно, излюбленная «сломанная мебель». В уцелевших бочках-сундуках-комодах принято ритуально рыться в надежде обрести еще один пизирек или питачок. Занятие нищенское, не от хорошей жизни, на высокое звание досуга, увы, совсем не тянет.

Пени

Свена Винке и его команду попутал черт, не иначе. Променять уже окупившую себя медиевальную Fallout-пародию на трэшевый, графически пенсионерский dungeon crawl — поступок удивительно неразумный. Подземельный жанр требует от дизайнеров и их инструментария технического совершенства Blizzard, способности поэтично воспеть грязь и темень — до сердечных мурашек. Этим же графическим заступом можно рыть только могилы.
Игра, конечно, пугает, но не адовой атмосферой, а адской корявостью. Пресловутые 3D-модели (в прошлый раз были спрайты) за горами мусора, кстати, и не рассмотреть. Зря трудились, слышите?
Итак, долой умности (умноту?) и шаржи, пусть грянет трамвайная литургия! Здесь сразу вспоминаются лемминги: у каждой карты Beyond Divinity есть ровно один вход и столько же выходов. Не забыли, как действовать в таком случае? Карта к карте, плечом к плечу, они ведут из одного городка в другой. Шаг влево или вправо даже не обсуждается — он невозможен. Тематика пунктов обитания может меняться: от деревушки оппозиционных подземному режиму бесов до тренировочной базы сатанистов или магической академии, — варьируются модельки народонаселения, буквосочетания, но не суть происходящего. Город представляет собой небрежно замаскированную плотину на сюжетной реке, он заставляет на время оставить однонаправленный лошадиный бег и развлечься скачками по кругу. Именно так: сбежать из города-вольера вам обычно мешает какая-нибудь бредовая пустяковина вроде эпидемии насморка у чертей, шалостей местной правящей знати или дурацкой рейтинговой системы, не дозволяющей общаться с держателем квестовых вожжей по сильно надуманным причинам.
Былая сценарная удаль до сих пор не вполне оставляет авторов, в моменты просветления в игре случаются приятные неожиданности: приглашения на обед от конкурирующего демона, марионеточные проделки одного некроманта, зашифрованные инструкции анархиста по сборке атомной бомбы...



Если случайно задеть курсором вот эту маленькую полевку, все ее многочисленные друзья будут мстить вам вплоть до самого конца игры. Настоящее проклятье Beyond Divinity!

Загадки демона недоступны разве что полугодовалому киндеру... и бесу.





NPC нечасто вмешиваются в потасовки с монстрами. Этот купец изрядно удивил.

Впрочем, подобные прелести всегда остаются в меньшинстве, тогда как FedEx-квесты неизменно и победительно превалируют, словно десантные рыла в летних фонтанах шестой части суши. Сколько курьезных банальностей способна добавить Beyond Divinity в дневник ветерана курьерской службы? Порадует ли вас сбор ценных грибных пород — занятие для многих многозначительное и улыбчивое? Быть может, щепотку бытовухи:

жена просит найти гулящего мужа и отправить, поганку, домой? Прочие обитатели ада сигают в ямы, страдают ветрянкой, теряют любимое мыло и сидят в тюрьмах. Вы их премного обяжете, если мухой сгоняете в другой конец карты и приволокете оттуда душеспасительную мульку. Спасибо, спасибо вам!.. (Получите закладец.)

Хула

Боевой системе Beyond Divinity поставили новое сердце, но, как потом выяснилось, задом наперед и вдобавок козье, а не человеческое. Вторая отважная попытка бельгийцев соорудить три исконных ролевых класса — воин, маг, вор — вновь увенчалась праздничным провалом.

Не клеится буквально все. У вояки (только не смейтесь) один на всю игру спецприем и ни одного действительно рабочего скилла. Маг щеголяет морем неотличимых друг от друга заклинаний, все вроде бы функционируют, но использовать их отчаянно неудобно — об интерфейс можно обломать все зубы, а чертовски медленная на подъем анимация обычно сотрясает уже усеянную трупами землю. Если повезет, тела будут не ваши. Что касается воровского пути, то в полной мере он существует лишь в дизайн-документе, а в игре представлен наглых размеров заглушкой. Взлом замков не работает вообще (высший пилотаж, Larian!), а воровство, напротив, оставляет торговцев наедине с унизительно голыми магазинными полками. Ловушки, алхимия, пестование магических стрел никогда не пригодятся сладкой парочке декабристов — это свадебные генералы на празднике пары тяжелых мечей и случайного плевка магии.

Разговоры о тактике ожидаемо обернулись дежурными пиар-блабла. Единственное полезное слово, которое следует запомнить дерзнувшим углубиться в Beyond Divinity, хорошо известно онлайновым бойцам: кайтинг. Монстры не стесняются навалиться всем табором, поэтому, увидев одного из них, лучше откатиться чуть назад, на уже зачищенные территории. Тварь весело поскачет вслед, неминумо отрываясь от стада и являя собой объект для показательной порки. И это хваленая умность (умнота?) врага и необходимость полководческого мышления? Позвольте усомниться.



Самый докучливый и бесполезный объект в игре: развороченная неизвестным добродеем бочка.



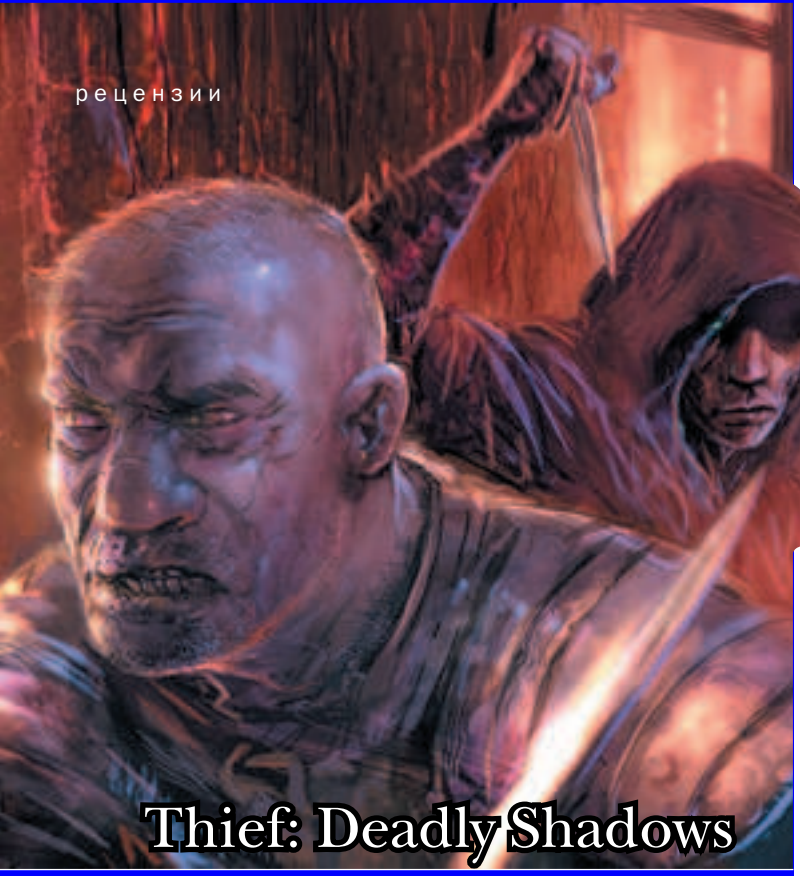
На паучьем уровне все затянуто паутиной. Как непереносимо находчиво!

Кроме того, электрической мясорубке стратегия не нужна — в нее заряжают, она перемалывает. В Divine Divinity действительно приходилось лихорадочно соображать на лету: куда привести паровоз из пятидесяти орков, будут ли они драться с местными NPC, кто, наконец, нужен вам мертвым? В огромную карту Divine Divinity советуется осторожно вгрызаться, все время проверяя, не откушен ли слишком большой кусочек. Beyond же Divinity просто подкидывает на ваши вилы еще охапку пушечного мяса, причем оное зачастую совершенно не соответствует уровню боевой выучки беглецов. Точкой излома геймплея Beyond Divinity служат те самые Battlefields, гордое, но легкомысленное изобретение Larian.

Случайно генерируемые тренировочные миры открываются хорошему и плохому только с нахождением особого ключа. С этого, простите, ключевого момента двое способны вывернуться из любой скользкой ситуации — и упасть прямиком в любвеобильные объятья торговцев карманного измерения. Над спасительной базой отдыха и развлечений не хватает только растяжки: «Трибьют Diablo, спасибо любимой Blizzard за наше счастливое все!» Подземелья Battlefields открываются лишь в определенной последовательности, сами лабиринты генерируются «случайным образом», так же раскидываются монстры и добыча. Узнаете, да?

Стоны

Настал кульминационный момент эмоциональной хулы бельгийского перформанса. Баланс. В Larian этим маленьким затюканным зверьком не помыкал только мертвый. Без него Beyond Divinity разваливается и уходит сквозь пальцы подобно рыхлому кому земли. Судите сами. Умения непривлекательны, добрая их половина просто не работает. Summoning dolls, сверхъестественные помощники беглецов, смехотворно слабы и в хорошей свалке кончаются (и сваливают обратно в инвентарию) ровно через три секунды. Движение вверх по классовой лестнице также не дарит извечной ролевой отрады... Так что остается? Красивая картинка? Ее нет. Сюжет? Сомнительный, о нем вспоминают в начале каждой новой главы (то есть ровно четыре раза) и ближе к концу всей игры. Геймплей? Бесовски репетивный, вскоре утомительный. Beyond Divinity НЕ РАДУЕТ. И это наш окончательный диагноз.

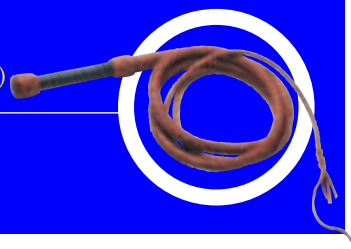


Thief: Deadly Shadows

Путь по тонкому канату, натянутому над пропастью. Изменять, оставляя все по-прежнему. Выйти на свет, оставаясь в тени. Поднять руку, не причинив никому вреда. Прозаичные недостатки у сказочного шедевра.

наш выбор

Thief
(action/adventure)



тех, кто

директор: Уоррен Спектор (Warren Spector)
ведущий программист: Йэн Данлоп (Ian Dunlop)
ведущий дизайнер: Джордан Томас (Jordan Thomas)
ведущий художник: Серджио Росас (Sergio Rosas)
сценарист: Терри Бросиус (Terri Brosious)
звук: Эрик Бросиус (Eric Brosious)
разработчик: ION Storm (www.ionstorm.com)
издатель: Eidos (www.eidos.com)

сайт игры: www.thief3.com
платформа: PC, Xbox
дата релиза: 26 мая 2004 г.

Системные требования

Windows 2K/XP, Pentium 4 1500 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), DirectX9-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 3 Гбайт на жестком диске.

Жизнь прекрасна

Мы не знаем друг друга, но думаем одинаково. Не связаны друг с другом, но мы — единое целое. Мы можем вознести до небес или же прилюдно линчевать. Мы — армия фанатов, и имя нам — легион. Присоединяйтесь или. Ашот Ахвердян

Мучительное гадание на скриншотах, вычитывание между строк, сопоставление и анализ в попытке ответить на один простой вопрос: да или нет? Случится ли чудо, вернется ли Гаррет, или же нам подсунут консольный манекен в синтетическом плаще? А тем временем свежая серия Deus Ex навевала самые печальные мысли...
Здесь разрешите сделать небольшое пояснение. Первые две части Thief — тот редчайший случай, когда КИ можно было без скидок назвать «искусством». Шедевр можно разложить по полочкам, но на них всегда не оказывается главного, ведь магия на слагаемые не разбивается. Эти игры являлись мне во снах — а такого со мной не случалось ни до, ни после. Не говоря уж о том, что они запросто отучали человека от, казалось бы, генетически заложенной боязни темноты. Потому что они проникали очень глубоко, — рискну ли набрать слово «душа»?
При первом же запуске Thief: Deadly Shadows (далее TDS) вдруг с головой окунаешься в то самое, уже подзабытое ощущение. «Это он, Гаррет вернулся». Радость охватывает постепенно, сперва боишься обознаться и осторожно присматриваешься — не ошибся ли? Так шестым чувством выхватываешь в толпе То Самое лицо, но сперва не веришь — далеко, не мог разглядеть, подожди. Но голова теплеет, и с каждой минутой все увереннее: нет, не ошибся. Можно обмануть разум, но никак не...
Спасибо, ION. Спасибо, Уоррен.

Рассвет

Да, вновь Гаррет, говорящий все тем же блистательным голосом Стивена Рассела (Stephen Russell). Этот циничный харизматик — безусловно, один из самых, простите, сногсшибательных персонажей в мире КИ вообще, и здесь он ничуть не растерял своего очарования.
Основное действие происходит все в том же Городе (и его окрестностях), с участием прежних персонажей: Хранителей, Хаммеритов...
Знакомство с предыдущими сериями не обязательно для

понимания сюжета, но все же весьма желательно. Чувствуется, насколько осторожно подходили в ION Storm к созданию TDS. Авторы явно сознавали, чем грозят неосторожные изменения в игре, и постарались новшества либо свести к минимуму, либо сделать их как можно менее навязчивыми. Так, осталась на месте привычная сюжетная схема, где за тренировочной шла миссия «докажи, что ты на что-то годен», затем задание «достань ценный предмет», а потом долгое расхлебывание нечаянно заваренной каши. Однако цепь миссий на этот раз не только стала нелинейной, но появились даже сторонние квесты! Теперь между миссиями мы пасемся в Городе, представленном одним большим уровнем, со своими жителями, их жилищами, магазинами и прочим. Находясь в Городе, можно по привычке таскать все что плохо лежит, но вот «зачистить» весь уровень не удастся — хотя бы потому, что из каждой миссии вы возвращаетесь «на следующую ночь», поэтому оглушенные успевают проснуться, и даже если вы кого-то... кхм... умертвили (хотя настоящие воры так не поступают!), то в Городе еще осталось немало народу. Снаряжение закупаем в торговых точках, и здесь в TDS было решено отойти от традиции — поэтому отныне наш инвентарь, равно как и заработанная (так, да?) сумма, переносятся из миссии в миссию. Впрочем, торгово-закупочный баланс явно не для этой игры. Довольно быстро обнаруживается, что деньги буквально некуда девать, магазины не успевают завозить нужные товары, а состояние Гаррета растет как на дрожжах. Кажется, еще немного — и он накопит на предвыборную кампанию. Впрочем, разве он делает это т о л ь к о ради денег?





Город.

Ночной свет из окон очень красив, да и выдает нас не так сильно.

Еще один «ролевой» элемент — отношение фракций к вашему персонажу. Оно не задано жестко (как ранее), а зависит от того, какие задания и как вы выполняете, причем бывает, что отношение фракции изменяется прямо во время миссии. Хорошо!

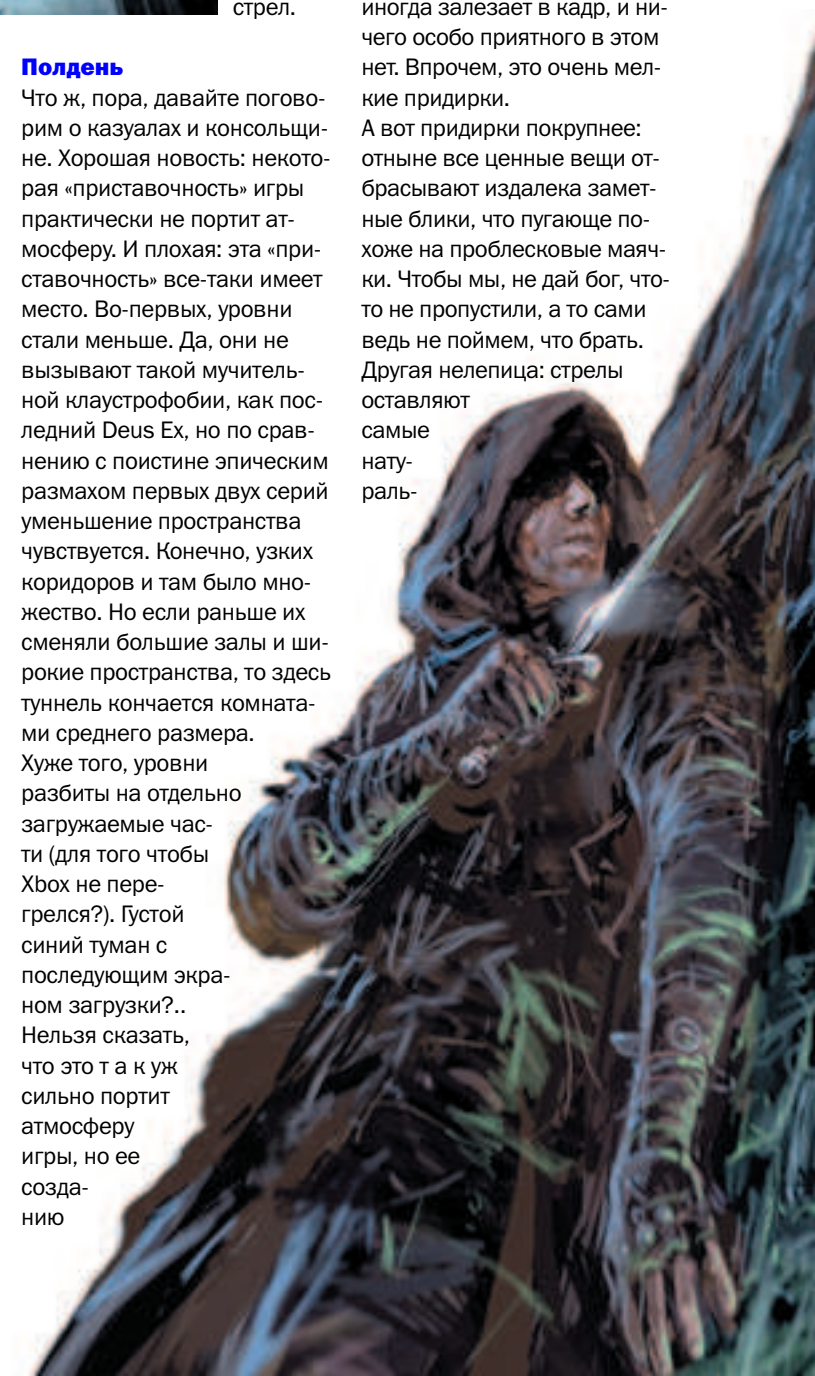
Наше снаряжение осталось более-менее привычным. Основные новшества таковы: во-первых, кинжал вместо меча, а во-вторых, стрелы с канатом заменили на еще более странные «перчатки промышленного альпиниста», позволяющие ползать по стенам подобно мухе. Правда, места, приспособленные для таких упражнений, встречаются еще реже, нежели ранее деревянные перекладины, пригодные для стрел.

Полдень

Что ж, пора, давайте поговорим о казуалах и консольщине. Хорошая новость: некоторая «приставочность» игры практически не портит атмосферу. И плохая: эта «приставочность» все-таки имеет место. Во-первых, уровни стали меньше. Да, они не вызывают такой мучительной клаустрофобии, как последний Deus Ex, но по сравнению с поистине эпическим размахом первых двух серий уменьшение пространства чувствуется. Конечно, узких коридоров и там было множество. Но если раньше их сменяли большие залы и широкие пространства, то здесь туннель кончается комнатами среднего размера. Хуже того, уровни разбиты на отдельно загружаемые части (для того чтобы Xbox не перегрелся?). Густой синий туман с последующим экраном загрузки?.. Нельзя сказать, что это т а к уж сильно портит атмосферу игры, но ее созданию точно не способствует. Особенно если надо несколько раз сбегать туда-сюда (так бывает).

Еще один привет братьям-приставочникам — вид от третьего лица. К счастью, он не является обязательным, игра отлично проходится и вовсе без него, но. Во-первых, факт его наличия все-таки накладывает отпечаток в целом на дизайн (чаще задирайте головы, коллеги!). Во-вторых, теперь, когда у нас есть собственное тело, оно иногда залезает в кадр, и ничего особо приятного в этом нет. Впрочем, это очень мелкие придирки.

А вот придирки покрупнее: отныне все ценные вещи отбрасывают издалека заметные блики, что пугающе похоже на проблесковые маячки. Чтобы мы, не дай бог, что-то не пропустили, а то сами ведь не поймем, что брать. Другая нелепица: стрелы оставляют самые натуральные



ные трассирующие следы. Это аниме-шоу призвано облегчить нам корректировку огня, но зачем же так?

Закат

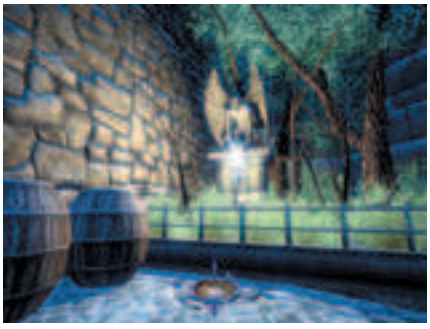
Теперь потушим факелы и перейдем к временным недостаткам игры. Тем, кто еще не сгорел от нетерпения, предложу сперва подождать первого





Шрам через все лицо, блеск механического глаза, недовольная гримаса, капюшон. Угадайте, кто это?

патча, а уже потом приобщаться. Ибо в игре множество ошибок разной величины. Самая главная, и она же самая хитрая, — недоразумение с AI. Само собой, каждый уважающий себя вор играет на уровне сложности «Эксперт». Сложность влияет не только на минимальную сумму добычи, но и на AI, а равно на остроту слуха и зрения NPC. Так вот, в релизной версии TDS после начала миссии вы играете против серьезного противника только до первой загрузки сохраненной игры, так как в результате операции save/load и AI, и острота чувств NPC сбрасываются на «нормальный» уровень сложности. Очевидно, что режим Ironman (игра без сохранений) в данном случае панацей НЕ является, ибо уровни разбиты на части и при переходе на следующую карту уровня... ну, вы поняли. На то, чтобы поймать эту ошибку за руку, ушло более недели — а за это время уже успели появиться рецензии, где AI был объявлен немощным и всепрощающим. Впрочем, неофициальные заплатки уже появились, и можно сказать, что местный AI не хуже (а в чем-то даже лучше) «железных мозгов» Metal Age. NPC запросто может сделать крюк на полуровня, чтобы добраться к тому месту, где вы только что неосмотрительно нашумели. После такого фундаментального провала остальное — мелочи. Гаррет может застрять в полу. Иногда там могут застрять и другие объекты, — представьте свои эмоции, когда увязшим оказывается тело, которое срочно нужно спрятать! Патрулирующие NPC могут уткнуться лбом в препятствие и шагать на месте, время от времени беспечно насвистывая или бормоча что-то отвлеченное. Если маршрут патрулирования проходит у края чего-либо, они могут с этого края упасть без всякого нашего вмешательства. Да и самого Гаррета иногда заклинивает, и он отказывается разворачиваться и что-либо делать, хотя и остается способен двигаться вперед-назад и стрейфиться. Впрочем, первый же патч не оставит и следа от всего перечисленного в этой главе.



Иногда вещи — не то, чем кажутся.

С такой ношей на плече уже не прижмешься к стене, как позволялось делать в прошлых сериях.

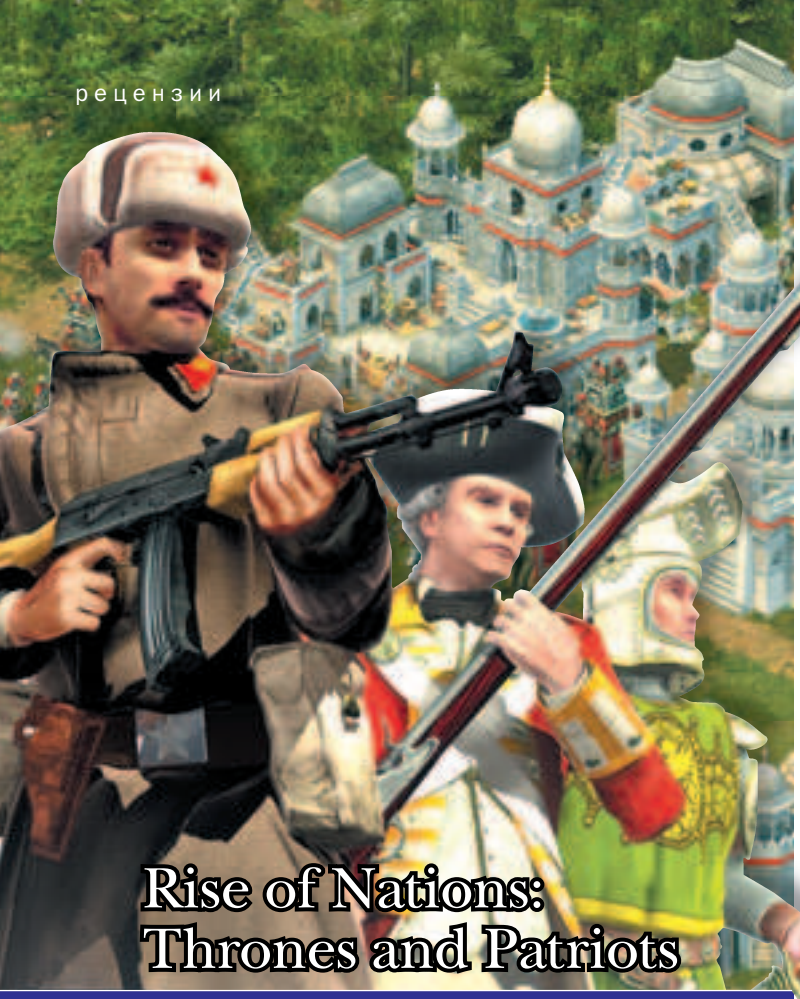
Ночь

Да, в TDS немало недостатков, но не дайте им скрыть от вас главное. Здесь есть Та Самая атмосфера. Тот неподдельный драйв. Напряжение и ужас. Бесконечные чудеса едва ли не за каждой дверью. Помните, как вы отпрянули, когда поднялся первый зомби, до того бездыханным лежавший на земле? Как отреагировала первая златоглавая автоматическая камера? Так вот, здесь множество подобных сюрпризов. Мелких интересных идей. Настоящих больших находок. (Хочется перечислять, но лучше не портить удовольствие ненужными спойлерами.) И фирменная черта: множество щедро рассыпанных интереснейших (подслушанных) разговоров. Волшебные скриптовые сценки. Удивительные сюжетные повороты. Не говоря уж об Очень Страшном Уровне (тссс!).

Звук абсолютно великолепен (кроме, увы, музыкального сопровождения во вступительном и финальном роликах). Гулкий стук капель в подземельях, шаги, голоса... исключительно стильная и всегда своевременно появляющаяся музыка. Такой гармонии музыки и игры добивался разве что MYST. Картинка не отстает: она не только красива, у TDS получается очень достоверно передавать все нюансы игры теней на грани полной тьмы (что по техническим причинам никак не удавалось предыдущим сериям). Не говоря уж о настоящем динамическом освещении, не только позволившем охранникам носить факелы с собой, но и создать удивительные зеленые... но это лучше увидеть своими глазами. Удались и сами уровни. Не похожие друг на друга (как и было заведено в серии), ручной работы жемчужинки, практически всегда имеющие по нескольку вариантов прохождения.

Напоследок еще одно «жаль»: игра слишком коротка. Конечно, и в предыдущих сериях было по дюжине миссий, но если учесть, что в TDS они стали чуть короче, то... несколько дней. Всего несколько дней!

А потом появляется всезаглушающая мысль: «Хочу, чтобы ТАКОЕ выходило каждую неделю!» Но ждать придется очень долго.



Rise of Nations: Thrones and Patriots

Достойное дополнение к солидной игре.

наш выбор

Стратегия в реальном времени



тем, кто

исполнительный продюсер: Тим Трейн (Tim Train)
ведущий гейм-дизайнер: Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds)
ведущий программист: Джейсон Коулмэн (Jason Coleman)
арт-директор: Дэвид Инскор (David Inscore)
разработчик: Big Huge Games (www.bighugegames.com)
издатель: Microsoft (www.microsoft.com/games)

сайт игры: www.microsoft.com/games/thronesandpatriots
платформа: PC
дата релиза: 27 апреля 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 9.0+, 8x CD-ROM, 750 Мбайт на жестком диске; требуется установленная оригинальная Rise of Nations.

Microserfs

«Кто такие яппи? Медвежата из «Звездных войн?» — поинтересовался младший брат. Пришлось объяснить, что — «могорпрофы» (термин Василия Палыча Аксенова) и совсем не пушистые; а в далекой-предалекой вообще были бы за Империю; излишне серьезные, но умеют много (и профессионально, и конвейерно!) работать и эффективно осваивать большие бюджеты. Вот с конвейера Big Huge Games по расписанию сошел аддон Rise of Nations: Thrones and Patriots. Николай Третьяков

Аддон, а не новая игра. Поэтому выкрики «мало нового!», производимые некоторыми иноязычными коллегами, неуместны. Для дополнительного набора миссий новаций хватает с избытком; к тому же цель любого качественного аддона — «to revive the waning interest».

Военные хитрости

И Thrones and Patriots оживляет интерес. Расчет г-на Рейнольдса прост и безошибочен: уже само по себе наличие в игре американцев гарантированно заставит обитателей США расстаться с тридцатью у.е. По этой же причине те зрители голливудских фильмов, которые США не любят, тоже выложат свои динары, юани и рубли на прилавок, — вот только им придется попотеть, чтобы увидеть вожделенный ядерный гриб над Вашингтоном. Потому что Брайан Р. дал землякам Power of Innovation (Дар Халявы). Даром — первое Чудо Света, даром — один ученый в каждом университете и два бомбардировщика на каждой авиабазе. На этом фоне меркнут даже местные ночные эльфы

— ирокезы, на собственной территории невидимые для противника, и кочевое племя Лакота (прямиком из к/ф «Танцы с волками»), и обильные слонами персы и индийцы. Радуют разве что голландцы, имеющие рынок и пару купцов с самого начала.
И все же, независимо от выбранной нации, ощущения после сеанса игры на отдельной карте следующие: вы приходите в себя и с удивлением смотрите на амбары, нефтехимические заводы, ракетные шахты и снующие туда-сюда караваны. Странно! Ведь всего час назад вот здесь, между холмом и лесом, было лишь несколько лачуг. Смутно припоминаются приятные ощущения, испытанные в процессе: этакий массаж не то лобных, не то височных долей, когда удается управляться с несколькими городами и армиями практически одновременно и, сверх того, успевать мимоходом любоваться Фарфоровой Башней и содрогаться от воплей при ядерном взрыве. Но, собственно, так было и с оригинальной Rise of Nations...



Риск

Режим Conquer the World, который был и является уступкой любителям медитативного рассматривания карты, обогатился четырьмя кампаниями. Весьма добросовестно сделанными — во всех происходят требующие реакции события, тянущие за собой цепочки последствий. Если, играя за буйного ученика Аристотеля, во время завоевания Фракии в реальном времени вы заплатите за карту местности скифскому купчику, на стратегическом уровне это отзовется вам тридцатью нелишними золотыми. Но играть за обреченного ограничиваться начальными эпохами Ал-дра Македонского или втискиваться в пять наполеоновских футов все же не так интересно, как пытаться в качестве Советского Союза выиграть «холодную войну». Победить Штаты в глобальной термоядерной — малопродуктивная затея (хотя пусковой ключ и Big Huge Красная Кнопка привинчены в левом верхнем углу). Гораздо интереснее попробовать догнать и перегнать промышленно, захватывая и развивая территории, становящиеся сателлитами (client states), постоянно смотрящими на сторону. Можно расположить армии на двух прилегающих к атакуемому государству районах и получить «группу поддержки», которая может ох как пригодиться (если противник имеет высокую territory strength, а следовательно, два или три основательно отстроенных города).

Make Castro Your Bitch

Знакомство с доктриной стратегического сдерживания («Ближний Восток — лакомый кус-кусок») и вообще знание новейшей истории очень пригодятся. Южную Корею приходится захватывать (через альянс с китайскими товарищами в обмен на продолжительный мир и через строительство флота во Владивостоке для потопления американских кораблей, помогающих антинародному режиму Ли Сын Мана удерживать Пусанский плацдарм). Конголезцы и команданте Фидель продадутся сами. Главное — не профукать Египет и Вьетнам, потому что нападение на сателлитов противника означает то же, что и DEFCON=1 (не нужно слишком усердствовать с задирающей этот показатель покупкой новых МБР!).
Лучше попытаться разжиться бонусными картами в «шпионских» миссиях (потратив на последние излишки оборонного бюджета).
Миссии по своему содержанию традиционно разнообразны: в Эфиопии нужно выстоять против атак растафарского кумира Хайле Селассие, в Колумбии — побегать за партизанами-драгдилерами. Авторы постарались отразить в кампании все существенные события: и детант (с сокращением СНВ), и подрывную деятельность «великого электрика» Валенсы. А если накопить денег на Operation Sunset/Operation Cowboy (вторжение с Кубы соответственно в Мексику и на пляжи Майами), можно подобраться к западным американским штатам — чтобы добыть бонусную карту «политические диссиденты». Наверняка под таковыми авторами T&P имелись в виду марксисты из Беркли; и наверняка среди сотрудников BHG немало friggin' Young Republicans (заклятых врагов вольнодумства) — яппи ведь. В любом случае Thrones and Patriots, как и собственно Rise of Nations, является продуктом солидным и качественным. Имя Big Huge Games обязывает — было бы «Big F#@$ing Huge», тогда можно было бы и схалтурить.

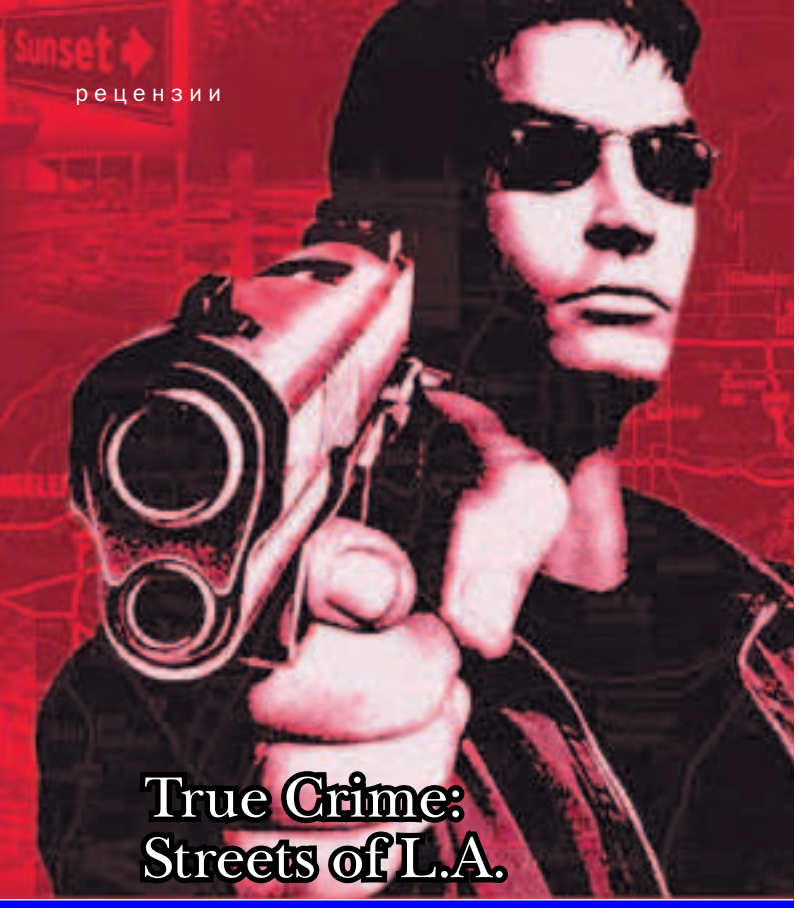


Города постепенно срастаются в агломерации и мегалополисы; к концу партии невозможно на глаз определить, где кончается один и начинается другой.

Экзотичные САУ (слоновьи артиллерийские установки) после апгрейда превратятся в бездушные железяки.



Способность армии красиво выстраиваться в правильном порядке подкупает. Правда, в бою подопечные расползаются во все стороны.



Пока не поступило подкрепление в виде DRIV3R и GTA: San Andreas, суетливая Activision предлагает прокатиться улицами L.A., на которых царит (царил и будет) неистребимый True Crime.

Огнестрельно-кунфуистский автомобильный экшен



ведущий гейм-дизайнер: Питер Моравик (Peter Morawiec)
ведущий программист: Майк Ливсэй (Mike Livesay)
арт-директор: Дэн Падилла (Dan Padilla)
продюсер: Брайант Бустаманте (Bryant «El Busto» Bustamante)
разработчик: Luxoflux Corp (www.luxoflux.com)
издатель: Activision (www.activision.com)

сайт игры: www.truecrimela.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
дата выхода: Май 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, 32x CD-ROM, 3,1 Гбайт на жестком диске.

Т е, к т о

Полицейская шкура

Качественный GTA-клон — штука недетской производственной дороговизны, именно поэтому подобные лекарства (как бы нам тайно того ни хотелось) все еще не доминируют на прилавках наших любимых аптек. Целый мегаполис, толпы почти живых горожан, орды машин, романы невероятных приключений — как обуздать такое, будучи простым немайкрософтовским девелопером? Вурмонд Хсиутт-Мухин

Этот чертов заморский город занимает удивительно много места в нашей повседневной жизни, не находите? Он и в плейере, и в «ящике», и в кинотеатре. Нагло рассматривает нас с афиш и рекламных стендов. Топонимы вроде «бульвар Санта-Моника» или «Мелроуз-Авеню» на слух практически не отличаются от «улицы Доброго Ленина» или «Луна-парка 60-лет Октябрю». 90210 иногда путают с 095. А слово «Голливуд» в приличном обществе лучше лишний раз не произносить, заикнетесь дважды — обзовут маргиналом и повесят на спину бумажку «массовик-затейник». Вот почему на сей раз мы даже не обмолвимся о «фабрике грез» и ее влиянии на, не станем воспевать (поливать ядом) заразу по имени californication, а просто проведем сравнительное исследование новой игры True Crime: Streets of L.A. (далее TC). И на примере аналогий и различий попытаемся угадать, куда пойдет этот, пока еще любимый, жанр.

Коп трудной судьбы

(Прежде чем начать, оговоримся: TC — игра не новая. Как и мн. др., это успевшее уже пожить, загорелое, белозубое, пахнущее деньгами и поклонницами чудо приехало из консольного далека. Что, понятно, повлияло и наложило. Впрочем, почти вся дактилоскопия носит чисто технический ха-

рактер. Поэтому о ней — позже.)

Ник Кенг — знаете, кто он (то есть вы) по профессии? Не мафия — коп. Коп безбашенный, взбалмошный и, как следствие, перманентно пребывающий в бессрочном «творческом отпуске» («Ты отстранен! Сдай значок и оружие!» — подсказывает сатанинский Голливуд). Но только не в этот раз: очередное отстранение только что счастливо (ли?) закончилось переводом в, гм, секретный отдел, призванный прижать хвост оргпреступности. Так начинаются наши (как игрока) калифорнийские каникулы.





«Мое кунфу круче твоего», — сообщает Ник своему визави.

Нет, это не Пэйн. Но очень хочет им быть. И не только им.

А вот как они закончатся — большой вопрос, — игра соткана из нескольких сюжетных ответвлений, содержит альтернативные миссии, а значит, и финалы. К тому же мы не всегда вольны выбирать свою судьбу (читай: те же миссии) напрямую, ибо многое в TC зависит от наших предыдущих деяний. Именно так.

Мирские дела и карма — сообщающиеся сосуды, это вам любой физически подкованный буддист подтвердит. У хорошего жандарма и карма хоть куда. А вот у плохого... В TC стать плохим — проще некуда, достаточно делать свою работу самым неаккуратным и жестоким образом: не арестовывать, а расстреливать, не объезжать, а давить, не отключать, а калечить. По делам и заслуги: полицейские-садисты живут недолго, а умирают насильственной смертью. Если коп ни рыба ни мясо, то грешит, то кается, а по принципиальным вопросам колеблется вместе с генеральной линией, то и финал у него будет средненьким, с половиной доступных опций, кучей недосказанных историй и повисших в воздухе фраз. Зато образцовый борец за правопорядок получит билет в хеппи-энд, возможность выбора на всех стадиях игроповествования и дармовые апгрейды в придачу.

Improve yourself

Да, апгрейды. Невиданное доселе приобретение в немногочисленном (пока) поджанре автобоевиков. У Ника три любимых занятия: рулить, драться и стрелять. Именно их и оттачиваем (неустанно!), иначе с развитием сюжета противостоять мощи (но чаще — количеству) противника будет все труднее и труднее. По городу разбросаны тренировочные центры, где преподают новые комбо, учат ловкому обращению с оружием и едва ли не акробатическому вождению, а заодно, там же, выдают новое оружие и транспорт. За все эти блага м-р Кенг расплачивается из собственного кармана, но не деньгами, а «валютой настоящих полицейских» — reward points. Дело в том, что каждое удачное действие, будь то выполненная миссия или проведенный по собственной инициативе арест автоугонщика, приносит десяток-другой этих самых очков. Сотня складывается в «орден», и один такой «орден» дает право посетить тренировочный центр, чтобы испытать свои навыки. Не получилось? Отдавай еще одну цацку и проходи. Кончились? Заработай новых и возвращайся... Вы правы, почти казино, с той лишь разницей, что выигрыш зависит от силы-ловкости-меткости.

...Которые и определяют все дальнейшие приключения в Городе Ангелов.

To serve and protect

Ник — очень разносторонний полицейский. На становление его характера повлияли в разное время такие селебрити, как однофамилец Лью, знатный каскадер Томми Версетти, уставший вусмерть Макс Пэйн и даже тихушник Гаррет. Покатушки на старом «Кадиллаке» (или не на «Кадиллаке» — арестуйте то, что вам по душе, вы же коп!) перемежаются кунфу-сеансами, перестрелками с использованием автоматического оружия и спецсредства, известного как bullettime, а на компот (либо в качестве аперитива, очередность варьируется) получаем stealth-миссии по несанкционированному проникновению в интересующие места. Действо весьма грамотно завернуто в по-голливудски съедобный сюжет с триадами, русской мафией (dosvidanja tovarisch!) и прочей киноколбасой, а значит, смотрится (играется) безо всяких душепереживаний. Впрочем, нет, иногда случаются, не побоюсь этого слова, вспышки радости — обычно в момент рукопашных поединков или огневых контактов.



Лос-анджелесская вселенная весьма и весьма интерактивна: предметы, которые нельзя разнести в щепки, можно здорово видоизменить (да, времена, когда дырка от пули в стене равнялась счастью в личной жизни, безвозвратно прошли). Драка в китайском ресторанчике сопровождается жизнерадостным звоном разбитой посуды и треском разгромленной мебели; в ходе банного побоища крошится фаянсовая сантехника и перешибаются тонкие водопроводные трубы; а дуэли на автоматах и шотганах в закрытом помещении практически неотличимы от одного известного эпизода в одном известном трехчастном к/ф (на что же еще равняться?).



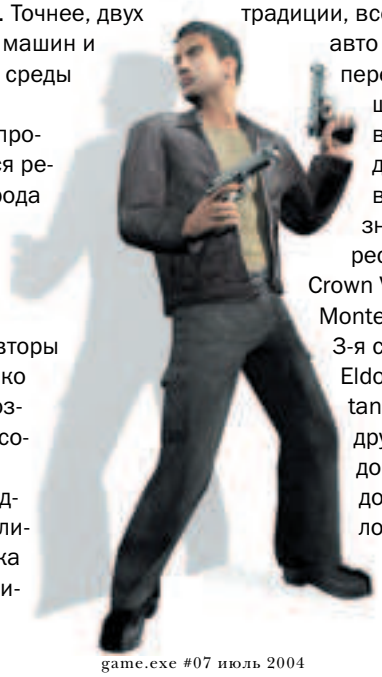
Досматривая одну клонированную гражданку за другой, можно в конце концов обнаружить немного illegal drugs. А если повезет, то и weapons. Вплоть до rocket launcher.



На особо важном задании. Преследуем угнанный грузовик, доверху набитый играми Activision.

On da freeways of L.A.

Заговорив о деталях геймплея, мы как-то незаметно удалились от основного элемента игры. Точнее, двух элементов: машин и собственно среды обитания. Тенденция прослеживается рельефно: города становятся все больше и ближе к исходным версиям. Авторы TC, насколько это было возможно, воссоздали Лос-Анджелес едва ли не целиком. Поездка из какого-нибудь Марина-дель-Рей в Чайнатаун, на полной скорости, без внимания к светофорам и прочим мелочам, займет минут пятнадцать реального времени. Живущие и бывавшие отмечают определенную схожесть, а все остальные как минимум не чувствуют себя чужими на известных всему миру улицах (кстати, коллеги-кулинары, как мне проехать из Вествуда на Малхолланд-Драйв?). По традиции, все игровые авто являются перепевками широко известных моделей, подвергнутых незначительному рестайлингу: Crown Victoria, Montero, S-класс, 3-я серия, Eldorado, Mustang и многое другое, вплоть до F50. А что до мотоциклов, то их, увы, не завезли. Ошибочка!



I'd start to believe...

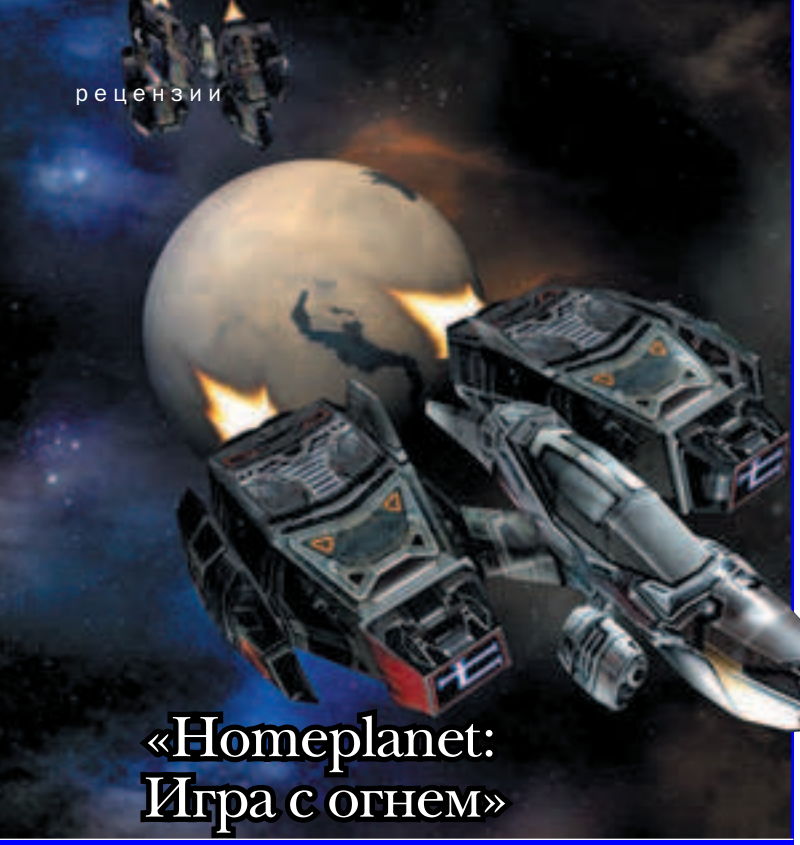
Впрочем, есть в TC и более серьезные промашки. А то и вовсе не промашки, а просто-таки труднообъяснимые провалы, вроде поголовной кунфу-подкованности и появления ближу к финалу ни много ни мало зомби и волшебных драконов (sic! Такое ощущение, что сценарий «дорабатывался» группой юных диверсантов). Да и картинка, строго говоря, далека от лоска. То, что «портовая» графика мало совпадает с эстетическими потребностями ПК-игрока, известно давно. Однако та же изначально консольная GTA 3 двухгодичной давности продемонстрировала куда более привлекательный visual. Согласны? Похожие претензии можно предъявить и автомобильной «физике». Да, игра «заточена» под мордобой, стрельбу и водительский раж; однако мы не возражали бы, если б машина и управлялась лучше, и чувствовалась более настоящей. Ну а слова, заслуживаемые моделью повреждений, при которой боковой удар в заднее крыло вызывает «вынос» лобового стекла, вы и сами способны произнести...



Герой не зря так картинно говорит по телефону. Product Placement добрался и до игр.

Говорить ли про ставшее штампом «отвратительное, исконно приставочное управление»? Пожалуй, два слова: демонстрация значка, предупредительный выстрел и проч., проч., проч. сопровождаются многокнопочными и не слишком легко усвояемыми (не очевидными. Пусть и назначаемыми!) клавиатурными гаммами. Разочарования также добавляют малочисленные «модели» пешеходов и отсутствие припаркованных где бы то ни было авто. В Лос-Анджелесе? Не верю.

Вот это «не верю» — самый главный враг игр, к которым относится True Crime. Создание атмосферы нельзя оставлять «на потом», с него надо начинать и с ним же продолжать и заканчивать... Ладно, не все так грустно. Эти недостатки не отравляют геймплей сверх установленной «хорошистской» нормы, и TC при всем том остается очень и очень неплохой игрой. А у вас и вовсе все будет хорошо. Главное — не ждать от игры больше, чем она может предложить.



«Homeplanet: Игра с огнем»

Любите ли вы космосимуляторы по-настоящему? Безоглядно? Не надеясь и не предъявляя претензий? Готовы ли вы несмотря ни на что? Настало время проверить вашу лояльность и целеустремленность. Сомневающимся лучше покинуть строй. Сейчас.

Космический симулятор



ведущий дизайнер: Михаил Рахаев
ведущий программист: Олег Петров
арт-директор, ведущий художник: Михаил Зубик
сценаристы: Алексей Антоненко, Владимир Евдокимов
музыка: Павел Стебаков
продюсер: Алексей Медведев
разработчик: Revolt Games (www.revoltgames.com)
издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.homeplanet.revoltgames.com
платформа: PC
дата релиза: 19 мая 2004 г.

Системные требования

Windows 98/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), OpenGL-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт, GeForce3), 2x CD-ROM.

Игры, игру, игрою, об игре…

Формально это аддон. Но мы-то знаем, что аддон — это добавка для тех, кто стучит ложками по столу, глядя на только что опустошенную тарелку. Когда же блюдо с кислой гримасой отодвигают в сторону и просят чего-нибудь другого, то принесенное поваром уже не добавка. Это пересдача. Работа над ошибками. Ашот Ахвердян

Тому, для кого космосимуляторы — с а м ы й любимый жанр, не позавидуешь. Новые игры периодически выходят на сцену, но определенно не знают, куда себя деть, и оттого каждый раз совершают очень странные поступки. Демонстративно забывают, что такое джойстик. Подсовывают игроку экономическую стратегию с во-от такой левой резьбой. А то и вовсе устраивают симулятор пехотинца, подводника и надводника. Наш сегодняшний гость тоже не прост.

Chernobyl

«Homeplanet: Игра с огнем» (далее «Игра») — одна из тех штуковин, о которых способны фонтанировать только оголтелые поклонники или журналисты-строчкогоны. Остальные, говоря об «Игре», ограничиваются одним емким словом, описывающим любой неудачный проект (а также все прочие вызывающие негативные эмоции вещи. Конкретная формулировка зависит от лексических предпочтений оратора). Но это не наш путь — добро пожаловать на борт.

На новичков здесь сперва накричат, затем наорут, отправят дурным голосом в некосмическое место назначения. Кто-то будет оправдываться и разыгрывать из себя солдата Швейка. Быстро выяснится, что это мы. Предполагается, что нам должно быть смешно. Искрометное шоу специально для фанатов мадам Дуболомской и передачи «Блицкриг! Блицкриг!». Интересно, какая часть потенциальных игроков отсеется уже здесь, на первых предмиссионных вставках?

Между прочим, эти чудеса творятся исключительно по вашим (с нами?) просьбам: разработчики узнали, что игрокам не по вкусу суховатое малосюжетное шоу без ярких

героев, каковое имело место быть в прошлой серии. «Так получи, фашист, гранату!» — расхохоталась Дуболомская, Р. собственной шутке.

В принципе сам по себе сюжет вовсе не плох.

Свободно перетекая из традиционной междоусобно-клановой плоскости в мистико-духовные облака, он периодически вполне способен увлечь и затянуть, это правда. Просто здесь в первый (но не в последний, к сожалению) раз всплывают две печальные особенности «Игры». Первая — очень неровное исполнение. Пусть изрядная часть озвучки выполнена вполне на уровне, но чрезвычайно, гм, безыскусная игра некоторых персонажей заставляет вообще выключать звук (я с ходу и не вспомню игры, где приходилось бы поступать таким же образом). Трэш в расчет не берем, ведь перед нами не трэш, хотя об этом мало кто узнает, чему причиной вторая особенность «Игры»: она способна казаться г о р а з д о хуже, чем есть на самом деле, благодаря привычке сразу поворачиваться к пользователю самыми неприглядными своими сторонами.

Одна из первых миссий: после успешного выполнения задания вы должны вернуться домой. В составе звена подлетаете к Старгейту, через который можно уйти в гиперпространство, и... «Первый пошел!» — командует лидер. Ваше звено стоит на месте. Старгейт не показывает признаков жизни. Никакого коридора в гиперпространство нет. Тишина. Ничего не происходит. Что-то надо сделать? Включить? Ошибка скрипта? Листать списки управляющих кнопушек (многие десятки) бесполезно — ничего такого там на этот случай не-а.

Читать игровую энциклопедию с описанием кораблей (тактики, истории) тоже. Электронное руководство на диске отсутствует. Напарники будут молчать вечно. Нет, это не ошибка скрипта. Кажется, с неба раскатисто шутит Р.: «Это же та-ак очевидно! Надо просто включить рацию (C), вызвать Старгейт (2) и запросить у него гипертуннель (1)! Ха-ха-ха!»

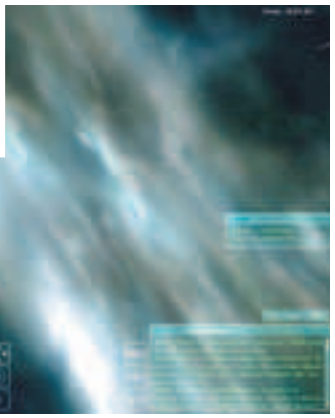
Это — отношение. Либо игра «дружественна к пользователю», и тогда пользователь зачастую отвечает взаимностью, либо вот так. На официальном форуме в адрес тех, кто «не желает разбираться в игре», разработчики высказываются в стиле незабвенного «не больно-то и хотелось». Что ж...

При этом и игроки, и разработчики любят тот же Tie Fighter. И наверняка помнят, как там решались подобные нехитрые задачки.



Справа на экранчик выводятся сведения о состоянии ваших союзников. Но помочь в беде им удается нечасто — здесь царит правило «пациент либо жив, либо мертв».

Вот за это небо можно многое простить!





После взрыва по округе носятся физически правильные обломки, значительно добавляя солидности происходящим межкланновым трениям.

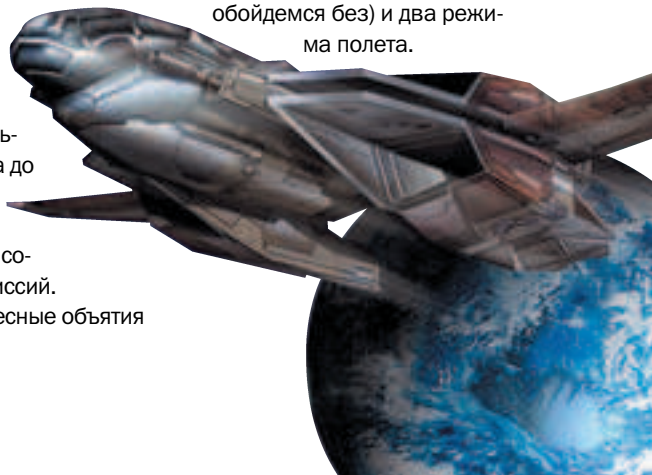
Harrisburg

Путь от маленького человека до очень важной персоны представляет собой череду миссий. Привычные тесные объятия скриптов, диалоги, где каждая реплика отправляется точно по расписанию, заранее предопределенные события, в первый раз неожиданные, затем выучиваемые наизусть. При такой схеме все в руках дизайнеров миссий. Справились ли? И да, и нет. Обычные задания, ничего такого, что потом снилось бы по ночам, но и показывать не стыдно. Разумеется, иногда скрипты дают сбой, тем более что здесь они нелинейны, — в зависимости от обстоятельств развитие может пойти по той или иной ветке. Это приятно, но и отладить такие миссии, наверное, сложнее. А ведь даже общепринятые космосимуляторные шедевры в релизных версиях обычно имели некоторый набор скриптовых ошибок.

Вот только задания здесь пропускать нельзя. Возможно, потому, что «Игра» (как это нередко случается с аддонами) гораздо короче предыдущей серии. Несколько дней, и все... Прощай, скафандр!

Sellafield

Фирменная черта «Игры», основной козырь еще с Homeplanet — физическая модель. Честная ньютоновская физика (какое-то из этих слов хочется взять в кавычки, но очень трудно решить, какое именно. Не важно, обойдемся без) и два режима полета.



Инерционный — когда, не включая двигателей, лететь в данном направлении с данной скоростью можно бесконечно долго, когда тормозить нужно столько же, сколько перед тем разгонялись, и т.п.; и крейсерский (он же круизный) — когда корабль ведет себя примерно так, как в любом симуляторе типа X-Wing. Первый режим сложнее, но богаче возможностями, во втором же очень сильно ограничены скорость и маневренность. Самое интересное — свободное переключение из одного режима в другой. Наглядный пример: если кто-то висит у нас на хвосте, мы можем включить инерционный режим и, продолжая удаляться от врага, мгновенно повернуться спиной по ходу движения, а к неприятелю лицом. («Вместе со всеми навешанными на это лицо стволами», — добавляет Р.) Отличная идея, не правда ли? Это же какие открываются возможности!

К сожалению, ничего особенного не открывается. Друг с другом AI предпочитают водить обычную карусель. Форсажем они пользуются очень неохотно, в основном в целях скорейшего покрытия больших расстояний, и очень редко включают его в бою. Если игрок захочет, он может воевать с помощью гипертрофированного (скорость-то не ограничена!) boom'n'zoom, подзаряжая щиты в то время, пока находится вне пределов досягаемости противника. AI вдогонку не кидается (даже если мы — единственный недруг), лишь открывает огонь по цели, пролетающей мимо. И даже отказывается повернуться к нам, когда мы сидим у него на хвосте, почему-то категорически не желая лететь спиной вперед. А общий катастрофический недостаток агрессивности AI предпочитает компенсировать меткостью, благо ему несложно. В общем, в одной упряжке коню с ланью трепетной по-прежнему не уютно.



Обратите внимание на пламя вспомогательных двигателей. В крейсерском режиме «физика» та же, что и в инерционном, просто ваши команды интерпретируются машиной.

Не очень-то полезен и имеющийся «снайперский» режим. Дело в том, что мы вольны включить многократное увеличение прицела, вот только чувствительность управления при этом не масштабируется. То есть то движение, что раньше сдвигало прицел на миллиметр, в «снайперском» перемещает его на сантиметр-другой. Интересно, в чем тогда вообще смысл? («Использовать прицел в качестве подзорной трубы! Ха-ха!» — это снова неугомонная Р.) Еще одна дань «реализму» (вот и пригодились те кавычки!) — ракеты. Небольшие корабли уничтожаются одной, максимум двумя ракетами. Можно выбрасывать ловушки, но они, согласно той же идеологии, срабатывают не всегда. Имеются и противоракетные маневры — например, стрейф. При этом у ракет есть определенный радиус поражения при взрыве... Кстати, бывает, что вам надо не только выжить самому и уничтожить всех противников, но и не потерять ни одного союзника. Веселее всего, когда эти обязанные выжить «наши» — истребители вашего звена, вовсю лезущие на рожон. Они ведь тоже «выносятся» с одной ракеты, даже если она взорвалась, попав во врага, который летел неподалеку. Впрочем, это не погрешности баланса, это — сам баланс. В конце концов, остервенелое прохождение миссий по двадцатому разу, столь традиционное для космосимуляторов вообще, еще никто не отменял.



А эта белая «космическая пыль», на нас летящая, является едва ли не лучшим индикатором скорости. Куда там штатному «спидометру»!



Hiroshima

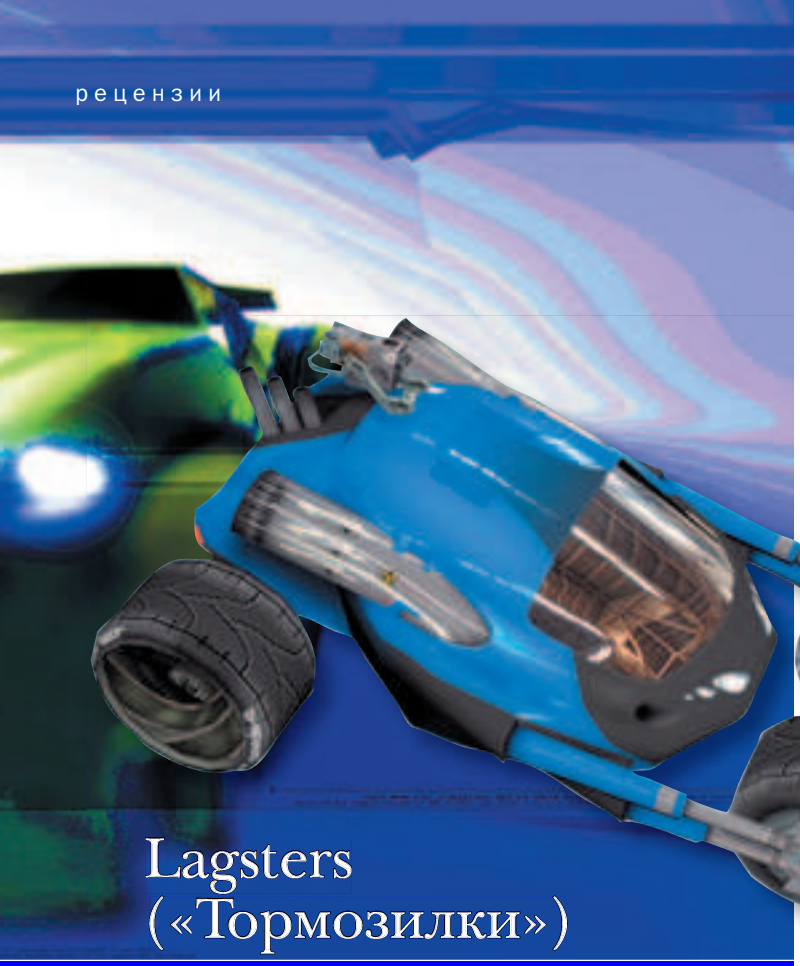
Возможно, больше всего приятных эмоций в «Игре» вызывает графика. Конечно, движок не новый, к авангарду передовых технологий не относящийся, зато картинке присуща неброская стильность. Правда, несколько смущают мультипликационные цвета нарочито угловатых кораблей, но зато глаз радуется изумительному звездному небу, на которое, к счастью, пожалели кислотные тона, столь модные в виртуальном космосе в последние годы. Когда в минуты затишья вертишь головой по сторонам, оглядывая бескрайнее (кокпит не мешает, его, как вы помните, нет вообще), хочется сделать что-нибудь хорошее, и даже не один раз.

После такого неба уже можно читать субтитры. (Колонки-то выключены, а за сюжетом лучше следить.) Листать исторические справки. Проверять игровой e-mail (в будущем останутся и спаммеры, и хакеры). Сродниться с героем и расстаться с ним.

Игра оставляет... странное впечатление. Нередко хочется погрузиться туда с головой, но любезная Р. немедленно выдает одну из своих пошлостей. Только что было интересно, и уже скучно. Только что было все равно, но вдруг начинаешь снова вживаться в атмосферу. Которая тотчас же рушится. Контрастный душ, выдержать который способны только те, кому это очень надо.

При этом аддон все-таки приятнее оригинала, ныне из просто слабой игры «Игра» превратилась в игру неплохую. Да, прогресс, хотя, должно быть, это очень обидный вердикт.

Товарищи разработчики, как насчет еще одного продолжения?



Lagsters («Тормозилки»)

А что, бывает и такое. Законодательно по крайней мере не запрещено. Пока.

Трубопроводная автоаркада



руководитель проекта: Александр Чигорин
ведущий художник: Станислав Акимушкин
музыка: Андрей Назаренко
директор: Алексей Алексеев
разработчик: Boolat Games (www.boolatgames.com)
издатель: «Новый Диск» (www.nd.ru)

сайт игры: www.tormozilki.ru
платформа: PC
дата релиза: Апрель 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1600), 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.1, 8x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Гробик-мобиль

С машинками обошлись нехорошо. Будто крысок загнали в страшные трубы и заставили гоняться друг за другом на потеху публике. У них нет другого выхода, кроме как наперегонки влачить свои тушки к заветной финишной черте. Чтобы в прохладной темноте гаражного меню передохнуть (ударение где угодно) от этих безумных гонок. Вурмонд Хсиутт-Мухин

На хлебосольной родине игру Lagsters нарекли добрым, отдающим в сердце (а заодно и в диафрагму) именем — «Тормозилки». И это понятно. И это искренне. Ведь им, милым чудесным гоночкам, больше всего на свете не хватает одного — мощности вашей системы. На еще не вышедшей из моды конфигурации, где гавайские фаркраи и шотландские макреи танцуют плавные, исполненные внутренней свободы вальсы, маленькие добрые машинки явно чувствуют некую внутреннюю скованность. Их мокрые тушки дрожат от нехватки банальнейших кадросекунд, их хвосты нервно подергиваются, а фары-глазенки шныряют из стороны в сторону, и в тех глазенках так и читается обращенный к создателям вопрос: «За что вы нас так?! Ведь могли бы...» Могли. Но не стали, и так сойдет.

Были слесаря

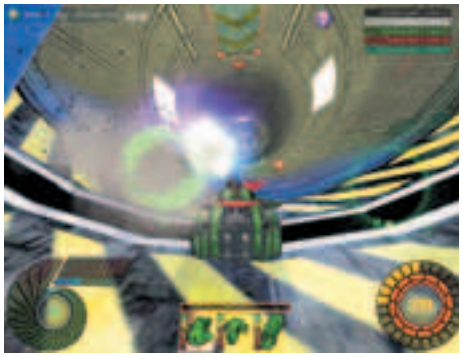
Внимательный читатель должен помнить, как в одном из недавних наших номеров, в новоявленной рубрике «Которые Всегда», умный парень Сэмми рассказывал, как важно чувствовать обратную связь с игрой. Что должен существовать так называемый feedback (можно без force), что имеет смысл... приложить... максимум усилий... не то все прахом... Оно понятно, статья появилась слишком поздно и никому помочь не могла... Но как хотелось бы! Уровень нашего взаимодейс-

твия с прискорбным мехосом как нельзя лучше иллюстрирует пример отношений Курта Воннегута с собственным альтер эго: вместо мощной трансмиссии, руля «momo» и суперветрил скрипит старый потертый ремень-передача, который лишний раз лучше не трогать без необходимости. Еще отвалится.

Канализационный challenge

Хотя, о каких суперветрилах может идти речь, если чуть ли не Госкомспортом ниспослана установка: все автомобильные симуляторы суть аркады (кроме тех, которые экшена). Поэтому оставим управленческую часть в вечном покое и обратим взоры к местам несения дружбы. К трассам. Здесь уже все не так однозначно. Есть проблески, осознанные и не.

Примем за аксиому, что трасса в нашем клиническом — это длинная, изогнутая под самыми замысловатыми углами труба. Труба водопроводная, канализационная, труба нефтепровода-дружбы, труба биологическая. Да-да, не смейтесь. Лучше вспомните космическую змею из кинофильма про Strikes Back — детские анекдоты о преимуществах городского образа жизни здесь не совсем уместны. Как и подобает трубам, все они довольно скверно освещены, и в самых сгустках египетской тьмы как правило кроются самые же неприятные препятствия в виде разнообразной железной и костяной (в биокраях) арматуры. К другим захватывающим дух недоразумениям стоит отнести вентиляторы и многосекционные ворота-шлюзы — пропеллер в недобрый час подставит свою лопасть, а створка недораскрывшейся воротины останется навязчиво торчать из. Попутно трубы славятся своими покатыми боками, поэтому ориентирование в пространстве несколько условно, ведь пол ровно там, где сейчас колеса. Трасс немало, но отличаются они в основном структурой поворотов и очередностью текстур, поэтому всерьез рассуждать о дизайне мы тоже не станем. Давайте лучше...



Время от времени к реву моторов примешивается большой badabum, но это не страшно, потому что за badabumom нас всегда ждет respawn.





Крупное космическое чудовище, вид изнутри. Наверное, ему сейчас здорово икается.

Режим чемпионата встречает широким ассортиментом запчастей, обилием м/д машинок и их забавными именами. Отовсюду торчат вангеровские ушки.

...поговорим о главном

Нет, не о том, как здорово заколачивать бибы на апгрейд в чемпионате, и не о тактических уловках с тройным обгоном по якобы потолку. Это все пустое, наносное, тщетное. У этой игры есть другое, куда более любопытное свойство. Свойство сколь сомнительное, столь и самоценное: способность, ребята, воздействовать на нашу с вами Центральную Нервную. Психоделический эффект от скоростного полета по трубе «с завихрением» был некогда продемонстрирован в кинокартине «Газонокосильщик», где натворил немало делов. Подобное происходит и от контакта с Lagsters. После условного прогревочного круга шофер-истребитель впадает в легкий транс. Более продолжительные сеансы приводят к погружению испытуемого в пучины подсознания, откуда так легко и приятно нажимать кнопочки «вправо» и «влево», не думая больше ни о чем. Столкновения с липкой арматурой ненадолго сбавляют ритм гонки, отчего вы рефлекторно вздрагиваете, злитесь, но восстанавливаете связь с реальностью. После игры организму необходим отдых и краткий период реабилитации. Так, верно, чувствует себя сразу по возвращении с орбиты космонавт: ходит по хате с отрешенной улыбкой, натыкается на домашних животных, не с первого раза попадает в унитаз...

Никогдашеньки

Когда по завершении тормозильно-трубчатого сеанса автор сидел, уставившись спиралевидными зрачками в погасший экран, в самой глубине его приморожденного сознания промелькнула вспышка. Озарило качественно — явилось понимание, чего не хватает этой назатейливой программе. Ей нужен патч. Простой антидилетантский патч, непременно от стороннего разработчика. Который а) радикально поднимет fps, б) уберет из труб к чертям собачьим все препятствия, в) увеличит количество, яркость и кислотность оттенков освещения и, наконец, г) как минимум вдвое ускорит прыть маленьких добрых гробиков. Тогда желаемый stun-результат будет достигаться приемом куда меньших доз, трип станет глубже и стабильнее, а сами «тормозилки» обернутся «улеталками» и начнут глушить деток почище настоя цикуты с покемонами. Есть, правда, один момент: этого не произойдет. А если и произойдет, то не сейчас. И не здесь. И совсем точно не с нами. Но разве стоит грустить из-за такой ерунды?

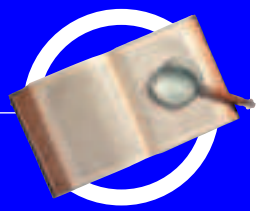




«Братья-Пилоты: Обратная сторона Земли»

Лихое роуд-муви с Шефом и Коллегой в главных ролях. Вокруг света в восемьдесят локаций — с камео, мини-играми и прибаутками. Помогите голубым полосатыми слонам!

Квест



режиссер: Олег Корастелев
художники-постановщики: А. Гарафутдинов, А. Тур
сценаристы: Олег Корастелев, Андрей Головлев
композитор: А. Ушаков
руководитель проекта: Андрей Головлев
продюсер: Юрий Мирошников
разработчики: Олег Корастелев, PIPE Studio (www.pipestudio.ru), «К-Д ЛАБ» (www.kdlab.com)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: www.pipestudio.ru/index.php?PageId=proj
платформа: PC
дата релиза: Июнь 2004 г.

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 333 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0, SVGA-видеокарта, 4x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Научная секция Пилотов

Простая, но жестокая истина: не бывает нужных сиквелов. Каждый сиквел — в той или иной степени компромисс, сделка с совестью, неважно, культивируешь ли ты свою или чужую интеллектуальную собственность. Если тебе было что еще сказать, почему же ты не сказал этого в первый раз? И имеешь ли ты право договаривать за других?.. Маша Ариманова

Квест «Братья-Пилоты: Обратная сторона Земли» следует, вообще говоря, отнести к группе особо тяжких продолжений. Игра «Братья-Пилоты: По следам полосатого слона» хотя бы являлась честной адаптацией гениального мультика. «Братья-Пилоты: Дело о серийном маньяке» — скорее забавный аддон, не наводящий на дурные мысли. А вот какими соображениями (помимо коммерческих) можно оправдать срочную командировку Шефа и Коллеги на остров Тасмания... Ну же? Ваши варианты?

«Обратной стороной Земли» занималась не студия «Геймос», создавшая первые две части, а наша любимая PIPE Studio (при поддержке «К-Д ЛАБ» и Олега Корастелева). Занималась долго и трудно, совершив, к примеру, немыслимый для разработчика русских квестов подвиг: скомкав и выбросив первый вариант сценария... Тиражирует ли «Обратная сторона» идеи оригинальных «Колобков»? Еще как! Вбивает ли в игрока каждую ужимку и коронную реплику с усердием рекламного ролика или сериала про Джеймса Бонда? О да. Дармоедничает ли на стереотипах старого советского кино? Наверное.

Но. В процессе творческого брожения девелоперы нащупали неплохой прием, позволяющий если не выжать из героев что-то новое (Шеф и Коллега, в конце-то концов, не губки, а авторы «Полной трубы» не вампиры), то по крайней мере свести к минимуму ущерб их светлым образам. Прием не новый. Он освящен веками. К нему прибег режиссер Кевин Смит, отправив Боба и Молчаливого Джея (или на-

оборот?) в Голливуд; им пользовались создатели Бивиса и Баттхеда, а также иных достойных полумультипликационных персоналий. По слухам, именно этот вариант обдумывают люди, ответственные за вывод «Симпсонов» на большие экраны... Имя приему — роуд-муви.

Компромисс

Шеф и Коллега не скоро достигнут Тасмании, родины голубых полосатых слонов. Впереди — езда автомобилями и поездами, полеты самолетами и искусственными спутниками, заплыв на субмарине... Между Бердичевым и Тасманией — Москва, Уфа, Сибирск, Великая китайская стена, Сидней и тому подобные географические ужасы. Если нельзя заставить Братьев по-новому реагировать на мир (именно четко заданный стиль поведения Пилотов оказался самым серьезным препятствием для сценаристов PIPE) — можно заставить мир по-новому реагировать на Братьев-Пилотов! Одно дело сражаться с кенгуру и страусом («конем в перьях», согласно истерически меткому нотабене Коллеги) в зоопарке. И совсем другое — в среде обитания...

Концепция дороги замечательна еще и тем, что многочисленные камео (Карбофос и Слуга, конечно, не Бен Аффлек с Мэттом Дэймоном, но в кадре мелькнуть просто обязаны) врастают более-менее естественно. Им не надо напрягаться, принимать участие в сюжете — достаточно встретиться на пути, произнести пару-тройку реплик (не столь важно в случае с «Пилотами» — игра практически немая), выкинуть один-другой знаковый фортель, раскланяться и под аплодисменты свински довольной публики остаться позади.

Разница между роуд-муви и мерзким кочевым анекдотом достаточно деликатна. Чтобы «Обратная сторона Земли» не превратилась в какой-нибудь русский народный эпос в духе «Петька и Василий Иванович нае...т марсиан», она должна была удовлетворять двум параметрам. Во-первых, технически смотреться как минимум не хуже оригинала. А по-хорошему можно и лучше — 2004 год на дворе...

Здесь все в порядке. Уж не знаю, где тут вина QD Engine («интегрированная система, позволяющая одному человеку, сборщику проекта, самостоятельно осуществлять все этапы сборки игры от подготовки материалов и проектирования логики до финальной реализации»... уф-ф!), а где — героическое самосожжение творческого коллектива на рабочем месте, но анимация в «Обратной стороне» ничуть не хуже, чем в «Полной трубе» (огромнейший комплимент!). Цветов — океан, раскладка локаций — замечательная, тот суровый минимум озвучки, что предоставил Пилотам Алексей Колган (глас Хрюна Моржова в передаче «Тушите свет»), вполне прелестен. Если сценка, в которой Коллега с воплем «вакцинация!!!» засаживает шприц в медвежий круп, кажется оригинальной и искренне смешит даже в седьмой раз (при том, что даже в первый является оригинальной не больше, чем фраза про «прививку от ящура») — это многое говорит об уровне всех задействованных компонентов...



Как Братья-Пилоты вскрывают канализационный люк? Исключительно штопором! С людьми, взращенными на классических квестах, может приключиться разное.



Страус — это быстрее автомобиля. Но медленнее искусственного спутника...



Типичная задачка из первой части «Пилотов». Держим флаг, блюдем марку.

С табуреткой за спиной

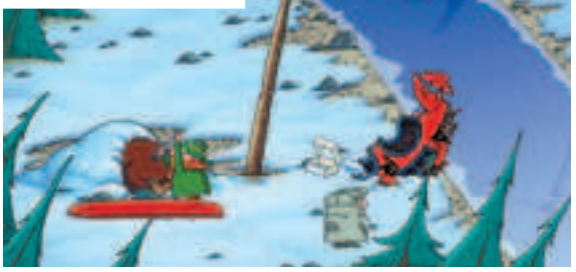
Во-вторых, стиль поведения персонажей в дороге ни на йоту не должен отличаться от их домашнего стиля поведения. Нельзя допустить, чтобы Баттхед угонял автомобили, а Молчаливый Боб (или все-таки Джей?) выступал на ток-шоу. Это не тот случай, когда дорога что-то изменяет и чему-то учит. Совсем-совсем не тот...

В квестовом отношении сие означает очень специфическую манеру решения проблем, предложенную мультипликатором Татарским и развитую студией «Геймос». Могут ли Шеф и Коллега спокойно набрать бензин из бензоколонки? Немыслимо! Нет, они должны как минимум врезать кран в кактус и нацедить горючего из растения, смертельно напугав в процессе ни в чем не повинного страуса.



Игра в «пятнадцать» железнодорожными составами... Единственный настоящий вставной пазл «Пилотов». Остальное — скорее мини-игры.





Ответственная квестовая операция. Нервных просим не смотреть. Главное — синхронизация.

Локации просты — активных объектов редко бывает более трех-четырех, особого пиксель-хантинга не требуется (хотя есть и исключения), и даже двойной объем щелчков левой клавишей (трудиться приходится и за Шефа, и за Коллегу) не слишком затрудняет «охоту». Появились мини-квесты из нескольких локаций, хотя здесь тоже ничего страшного нет.

Но «Обратная сторона Земли» все равно способна вогнать в глубокий ментальный тупик.

Здесь нет подсказок — ни наводящих реплик, ни надписей над объектами в инвентории... Нам доступен лишь самый примитив полевого наблюдения. Мы знаем, что Шеф совершает все действия со знаком «плюс»: берет и использует предметы, что-то строит, что-то подключает. Коллега же — напротив, адепт действий со знаком «минус»: роняет, разрушает...

Но это вряд ли поможет вам понять, почему получение осколка от банки с вареньем требует обязательного наличия на картинке вороны.

Подсказку вы можете дать себе сами. Делается это следующим образом: четко уясните, чего нужно добиться на картинке (чаще всего речь идет об обретении следующего средства передвижения — подводной лодки, машины, самолета...), выпишите на бумажку ВСЕ активные объекты и попробуйте представить себе короткий мультфильм режиссера Татарского с Братьями-Пилотами в главных ролях, где они выполняют требуемую операцию доступными средствами.



Решение не должно быть логичным. Решение должно быть смешным... Помните Кролика Роджера, который мог вынуть лапу из наручника только тогда, когда это было бы максимально забавным? Вот-вот. Самое смешное решение чаще всего верное.

Битва с локацией методом мультипликационной дедукции срабатывала в первых «Пилотах» (что было наибольшим их достоинством). То, что метод исправно действует на большинстве картинок «Обратной стороны Земли», вызывает приятнейшие ощущения в позвоночнике.

Братья по разуму

Последнее, о чем мне хотелось бы поговорить в связи с «Обратной стороной Земли», — проблема квестов с несколькими персонажами. В ранних квестах Lucasfilm Games они (персонажи) знали, умели и могли разные вещи в рамках одной и той же сюжетной линии — но эти квесты настолько опередили свое время, что время их так и не догнало. В ранних адвенчурах «Сьерры» для каждого героя был возведен собственный маленький уютный квест. Наконец, в «Гоблинах» герои всего лишь символизировали собой разные грани геймплея.

Отношения между Братьями-Пилотами — некий промежуточный вариант между всеми этими системами. Мы можем (хоть и с некоторыми усилиями) независимо управлять Шефом и Коллегой. Вот только от них почти никогда не требуется взаимодействия. Коллега — символ хаоса, Шеф — сам порядок; они существуют как бы каждый в своем собственном параллельном квесте, их действия практически не пересекаются...

Изредка Шеф может починить то, что разрушил Коллега, а Коллега — сломать то, что построил Шеф. Но им не нужно делить между собой предметы, а все операции, требующие участия обоих персонажей, координируются автоматически. С точки зрения геймплея Шеф и Коллега — сиамские близнецы, странноватое существо, наделенное двумя вариантами поведения, которому сопутствуют все достоинства командной атаки на пазлы и неведом ни один из ее недостатков.

Единственный известный мне случай, когда Шеф подхватил что-то, оброненное Коллегой, — захват спутника в космической мини-игре «Обратной стороны».

Альпинизм на Великой китайской стене требует признания Братьями-Пилотами факта существования друг друга, но общую формулу не разрушает...

После игры PIPE Studio мне стало окончательно понятно, почему Шеф и Коллега зовутся Братьями-Пилотами, а не Друзьями-Пилотами или Пилотами-Компаньонами...



Warlords Battlecry III

Все равно что вернуться к Клиффорду Дональду Саймаку после чтения модных японских авторов.

Стратегия в реальном времени с РПГ-элементами



продюсер: Джанин Фокнер (Janeen Fawkner)
ведущий гейм-дизайнер: Стив Фокнер (Steve Fawkner)
ведущий программист: Стив Фокнер
арт-директоры: Джанин Фокнер и Ли Смит (Lee Smith)
композитор: Марк Дерелл (Marc Derell)
разработчик: Infinite Interactive (www.infinite-interactive.com)
издатель: Enlight Software (www.enlight.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.com/pub-warlords-ru.shtml)

сайт игры: www.warlordsbattlecry3.com
платформа: PC
дата выхода: 19 мая 2004 г. (в России — 2 квартал 2004 г.)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 9.0b, 8x CD-ROM, 950 Мбайт на жестком диске.

Ручная работа

Уильям Фолкнер создал для своих произведений графство Йокнопатофа, в коем обитает пятнадцать тысяч скучноватых южан rednecks. Почти однофамилец Стив Фокнер действует с куда большим размахом: его мир может похвастаться разноликим, разношерстным, разночешуйчатым населением и называется Этерия, что, согласитесь, благозвучнее. В мире Фокнера с избытком места даже для пятнадцати рас Warlords Battlecry III…

Николай Третьяков

…Которая, как домашняя выпечка, внешним видом не убивает, но чертовски вкусно. Мускат. Корица. Карррдамон (сыпани столовую ложку!). Аналогия тем уместнее, что Этерия изваяна Стивом совместно с женой, Джанин. Возможно, именно принцип Шакти (как и в случае с четой ван Канегем) оживил мир Warlords и придал ему своеобразное обаяние; в Warlords Battlecry III (WBC3) оно присутствует в полной мере.

No fear, no loathing

Говорят, что люди, прорвавшиеся через первые «французские» страницы «Войны и мира», бывают потом вознаграждены. Здесь то же самое: на первый взгляд — пошлая и вторичная, как салон Анны Павловны Шерер, RTS. В качестве куска мяса нам сервируют аббата, то есть инквизитора. Но… что он там лепечет? Ух ты, «Nobody expects Etherian inquisition»! А вы изволили говорить о пятом измерении (о допотопной графике то есть)! А она в WBC3, между прочим, высокохудо-

жественная (картинки, иллюстрирующие апгрейды расы Fey, как будто нарисованы Борисом Валлехо по заказу Льюиса Кэрролла). Но особо пялиться нечего, есть важные дела — прокачать героя и до зубов экипировать. В очень многих играх можно таскать за собой войска из миссии в миссию, но нигде это не было так интересно, как здесь. Всученный нам в качестве награды за выполнение квеста в одной из миссий Eye of Flames бехолдер из расы Plaguelords (которые, по уточненным данным, не некроманты) выживает, попадает в партию (retinue) героя и постепенно становится высокоэффективным летающим огнеметом. Вкусно!

По мере того как герой набирается сил и приобретает все больший удельный вес, игра начинает разговаривать с сильным ролевым акцентом. В WBC3 можно отомстить жанру RTS в целом (за скудные ресурсы и робкое сидение на своей базе во время утомительного отстраивания оной в сотнях игр), купив за деньги возможность ввести в бой элитную гвардию (а если ее мало, то еще прихватить отряд наемников). Герой в компании друзей с самого начала отправляется развлекаться, поджидая камлающих оппонентов у шахт. Уже средней руки маг может элементарно наколдовать себе неслабую армию из, например, каменных големов, а засаммоненных Quasit'ов отрядить на добычу ресурсов. Весьма долгое строительство базы не превращается в тоскливо-автоматическое — мы быстро обретаем союзников и имеем возможность привередливого выбора из нескольких рас перед каждой миссией. Взять Ssrathi и устроить Tirannosaurus Rush?.. С другой стороны, Knights могут наносить тройные повреждения нежити (после соответствующего апгрейда), а Empire сильна наемниками из других рас. Все равно драконы и Титан есть у всех...





Титана Империи (натурально императора) сопровождают не только заурядные фэнтезийные драконы двух видов, но и какие-то необычные хоботные животные.



Yummy-yummy-yummy, I got love in my tummy

Вкус к игре поддерживается грамотно: за выполнение отдельных миссий даются эксклюзивные шмотки; некоторые направления развития героя открываются уровня с двадцатого; разумно чередуются миссии со строительством и без (последние — преимущественно «сюжетные»). Сюжет придал дополнительный смысл ранее бесцельным скитаньям: теперь мы преследуем зловредного демона и попутно ищем всякие необязательные проблемы на героеву забубенную голову, посмеиваясь над этерийской историей, в которой были Lord Melkor, эльфийский король Ghalad и Orcish Jihad. По мере прохождения вскрываются подробности: василиски превращают врагов в ценный ресурс; големы расы Dark Dwarves грабят разрушаемые ими здания; пикадоры (Pikemen) хороши против конницы; трицератопс наносит piercing damage (пыряние рогами), ти-рекс — slashing (лютое кусание). И кому какое дело, что любая драка в WBC3 — это, извините, свальный грех? Безответственные люди требуют от Стива трехмерности и пр. Но нам-то с вами некоторые КИ-корифеи открыли тайну: «3D can get in the way of basic gameplay». Подумайте о HOMM4 (в сравнении с HOMM3). В консерватизме все же что-то есть... Если бы не было, то Warlords Battlecry III была бы молниеносно окружена, разрезана и вытоптана шипастыми подковами (и оплевана). Кстати, боевых верблюдов в игре не наблюдается, а значит, есть пространство для дальнейшего развития Этерии. Например, добавить еще и западный континент, где поселить тех самых красношеих конфедератов: с работниками-ниггерами, с соул- и R&B-апгрейдами для поднятия морали, с ручными крокодилами, со скунсами в качестве стрелков, с генералом-вудуном Дядюшкой Римусом и Механическим Пауком (или Мамой Зузу) в роли Титана. В содружестве с Тревором Чаном Стив и Джанин способны и не на такое. Ждем четвертой части!

Любую битву в игре лучше всего характеризует слово «неразволошная».

WBC3 — как раз тот случай, когда мультипликационность не раздражает. Ну, почти.

Мнение об игре

«Хоть нам и нравится новая — «приключенческая» — организация кампании, хотелось бы, чтобы и вся игра претерпела такие же коренные изменения по сравнению с WBC2», — гонит волну Джейсон Окампо (Jason Ocampo) с сайта GameSpot (www.gamespot.com). Оценка: 7,2/10. Примечательно, что «народный» рейтинг игры на том же сайте составляет 8,3 балла.



Starmageddon 2: Project Freedom

Когда же наконец в одной игре соберут все жанры? Казалось бы — и технологии уже давно здесь, и бюджеты многомиллионные, а все равно кормят чайной ложечкой... Только не надо о монстре Дереке Смарте, хорошо? Нам куда симпатичней первый шажок City Interactive, всего-то объединившей полеты в космосе и по-над планетой. В правильном направлении шагнули польские товарищи.

Космоэкшен



руководитель проекта, ведущий программист: Кшиштоф Якубовский (Krzysztof Jakubowski)

дизайнеры миссий, сценаристы: Михаэль Рымашевский (Michael Rymaszewski), Марцин Дреус (Marcin Drews)

арт-директор: Михал Сокольский (Michal Sokolski)

музыка: Марцин Чартынский (Marcin Czartynski), Павел Гавлик (Pawel Gawlik)

разработчик: City Interactive (www.city-interactive.com)

издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.city-interactive.com/projectfreedom.html

платформа: PC

дата релиза: Лето 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1600), 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 6x CD-ROM/DVD-ROM, 415 Мбайт на жестком диске.

Misja wykonana

Не ломайте голову, натыкаясь в Сети на заметки о Project Freedom как о стратегии в реальном времени. Так уж сложилось, что ее прародитель, совсем молодая игра Starmageddon (она же Project Earth, 2002 г.р.), оказался RTS. Тоже в космосе, кстати. Вот народ и путает...

Господин ПэЖэ

Прикладное языковедение, в полном согласии с теорией г-жи Аримановой, оказалось очень простой наукой. Если родина пошлет в командировку на горнолыжный курорт Закопане — не пропаду, проверено электроникой. Любезно переданная «Руссобитом» игра («русский релиз — вот-вот») оказалась насквозь польским оригиналом. Очень приятным, в чем-то неожиданным и ярким, в чем-то средненьким, но... поначалу думалось только об одном: а продерусь ли через знаменитые шипящие? Без вопросов! Польский невероятно похож на березово-черноземный, понятен — стопроцентно, даже тогда, когда пилоты в ходе миссии беседуют, пардон, об инопланетных бабах, обсуждая преимущества и недостатки четырехногих и двухголовых таукитянских перед обычными, щецинскими...

Что позволено Юпитеру

Но речь, разумеется, не о языке. Он — в силу «издержек» нашей версии, очень вкусно и профессионально, кстати, озвученной, — лишь приятное приложение к (что-то будет, когда до микрофонов доберутся осиновые «озвучанты»!..). Давайте-ка, уважаемые туристы, взглянем направо. Видите этот внушительный дворец? Там живет Юпитер по прозвищу Blizzard. Ему можно все. Хотите — на ваших глазах, не стесняясь, из стратегии сделает что-нибудь массивно-мультиплейерно-ролевое (и вы будете аплодировать, ведь



это Юпитер)? А теперь вполглаза налево — там у нас стойла для быков. Им вообще ничего нельзя, шаг вправо или влево считается побегом и карается лишним годом работы на игрорудниках. Так вот, один из этих быков, два года назад выпустив космостратегию, тут же нацелился на ее продолжение, заявив, что «Project Earth 2 станет настоящим прорывом». Дескать, он, бык, многому научился работая над прикевелом и сейчас «пришло время дать игрокам то, что они хотят». Увы, игроки (или все-таки издатели, считающие, что постигли игроцкую душу?) стратегий не хотели. Ни тогда, ни сейчас. Какими бы потенциально убойными они ни были. (Чувствуете чаплинский комизм ситуации? Юпитер вертит хвостом как хочет; но хвост, и только он, вертит быком.) А вот боевые аркады всегда в фаворе...



Вот что бывает, когда очень хочется снять красивый скриншот: сейчас эта пачка ракет долбанет мне точно между глаз. Больно, между прочим! Я ведь все больше атаку прокачивал, а не защиту...

И с этим, к сожалению ли (для поклонников стратегий), к счастью ли (это про нас — старых аркадников), не поспоришь. Уж не знаю, что там думали поляки, как перенесли эту пертурбацию, но детур (пардон май френч) в другой жанр им удался.

Я старик честный, старик прямой

Поэтому сразу же расскажу вам о непростых космических реалиях: игра не падает. То есть совсем. Продукт надежен, стабилен, шустр — и не только в космосе, где шустрость не достижение, но и над планетами тоже. Показывает замечательные шейдеры-2.0, честно отрисовывает красоты внеиллюминаторного мира, пугает пролетающими мимо страшными лазерными выстрелами и следами от ракет. Углубившись в дизайн-документ, становится даже как-то неловко: оказывается, все те пространства планет и астероидов, над которыми время от времени приходится развиться, взяты из реальности: как выглядит рельеф Ио или Марса, можно узнать, просто полетав над ними в Project Freedom.

А чтобы мало не показалось, есть даже (вы не поверите) элемент РПГ. Один, гордо торчащий в чистом поле. В виде группы аж из трех радиокнопок. Типичный игрок, к счастью, сего моветона (и снова пардон май френч) не заметит, по нужной кнопке между миссиями не щелкнет, да так и не узнает, что вместо мощи выстрелов можно прокачивать либо броню, либо «шибкость». Собственно, суть в том, что после каждой из 21 миссий дают некоторый (не слишком заметный) прирост к одному из трех параметров, выбранному заранее, и, если прироста накопилось достаточно, ставят на корабль следующую «пушку», щит или двигатель. Наверное, это о-го-го. Тут же вспоминается, что в





Project Earth 2 были обещаны РПГ-элементы...

Впрочем, что это я, в самом деле, как последний зануда, придираюсь к тому, что мне понравилось?! Да, и ежу ясно, что жанр, а с ним и половину игры, поменяли в последний момент (чай не юпитерианцы!); да, это очень трудно проделать с собственно игрой. Но ведь получилось, и никакие мелкие глупости уже не могут испортить утвердительное ощущение.

И пусть, пусть временами врагов банально не видно — их тоненькая красная подсветка на многих задниках, увы, просто сливается с фоном, поэтому приходится наводиться методом проб и ошибок: поворачиваешься до тех пор, пока не исчезает яркая красная стрелка на краю экрана, потом дергаешься туда-сюда... вот теперь примерно ясно, где его искать, можно вглядываться пристально...

Догадываетесь ли вы, что все эти посторонние мысли шевелятся в голове во время боя? Понимаете ли, что вокруг еще с десяток гадов летают? В общем, что им стоило нарисовать рамочки пожирнее, верно?..

Или возьмем собственно космический геймплей: где художественное уворачивание от астероидов, которые, напомню, летают вокруг в товарных количествах и весьма красивы? почему нет миссий со скоростным пролетом астероидных потоков или даже (ау, Wing Commander, отвернись на секунду вместе с потомками!) минных полей? зачем кораблю (в космосе) «горизонтальное положение»? почему планеты столь бедны на здания и сооружения (даже простенькие, показушные — из которых, правда, потом собраны довольно убедительные укрепления)?..

А что еще осталось нам...

На все вопросы рассмеюсь я тихо, не будет на них ответа. Потому что вы его хорошо знаете: дребеденьги. И перед вами удачный пример того, как ум и талант, объединившись, плевать хотели на скудные ресурсы, — игра вышла красивой, веселой, удобной в общении.

Управление четкое и простое, как и положено качественной аркаде. Враги, коих очень густо, хоть и злобные, но при этом глупые и доверчивые: залетишь, бывало, в тыл опасной пусковой установке — да и загвоздишь ей в дупу (пардон май полиш) ракетой или плазмой, пока она догадается да развернется... А всякую мелюзгу и вовсе косишь издалека из простенького лазера, расчищая дорожку к крупному зверю... Аэробатика полнофункциональна как в космосе, так и в атмосфере, — правда, при этом летная модель ничуть не меняется, что грустно; но над землей, само собой, летать все равно интереснее — можно прятаться за холмами, просвистывать по замечательным каньонам, использовать стрейфы (о, какое ощущение свободы они дают в полете!).

Словом, поздравляю всех ностальгирующих по Terminal Velocity и Wing Commander. А заодно приглашаю присоединиться к нашему маленькому, но симпатичному празднику любителей перетереть в мелкую крошку десяток-другой вражеских толп, как оно и положено для поднятия боевого духа. Я знаю, нас много.

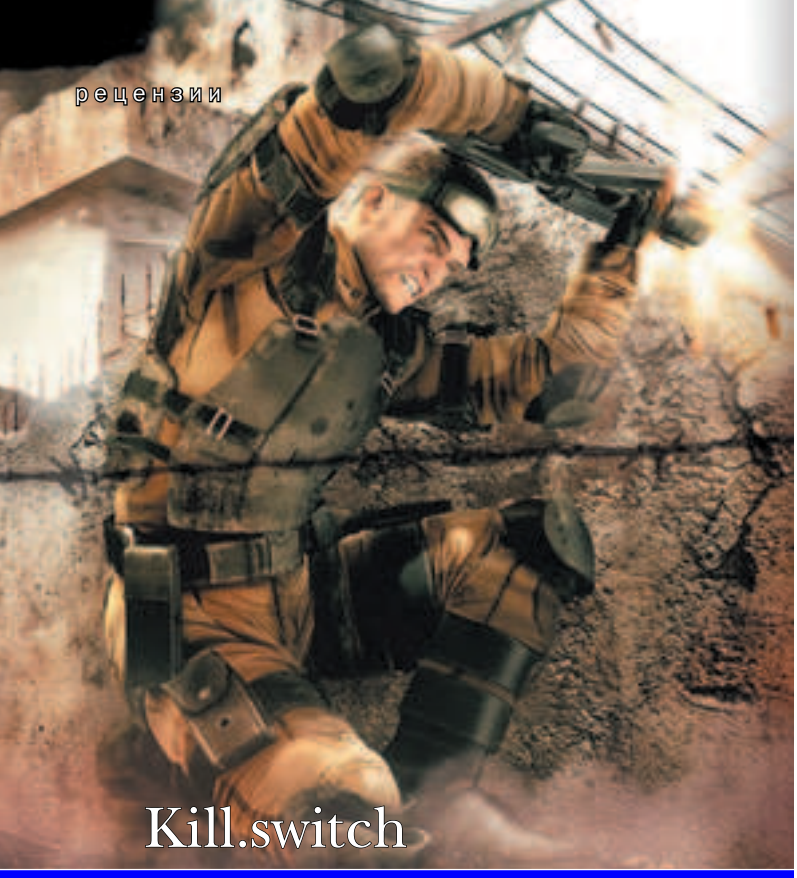
Что вы, никакого MechWarrior. Просто на вражеской стороне воюют «очень похожие роботы». Страшно подумать, что было бы в Project Earth 2...



Вы не поверите, но даже в таком насыщенном месте эта штуковина совершенно не тормозит, невзирая на заоблачные настройки.







Kill.switch

Очередной «порт» от Namco. Предыдущий, Dead to Rights, уже некоторое время покоится в нашем бездонном, четырежды краснознаменном трэш-ведре. Под пластом равновеликих современников.

Шутер
от третьего лица



руководитель проекта: Брайан Лик (Brian Leake)
ведущий программист: Гил Колгейт (Gil Colgate)
арт-директор: Марк Коулмен (Marc Coleman)
разработчик: Namco (www.namco.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.killswitch.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата выхода: Май 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 16x CD-ROM, 750 Мбайт на жестком диске.

Воинствующая тушенка

В пресс-релизах, как известно, врать не будут. И на ресурсах вроде <…> тоже кроме правды — ничего. Самая густая истина так и вовсе выбита на оборотах боксов. А вот в некоторых журналах, напротив, царит культ очернительства. Журналюги смотрят на явления однобоко, к сердечным просьбам и товарищеским внушениям относятся наплевательски, язвят над завоеваниями индустрии. Ставят себя над! Вурмонд Хсиутт-Мухин

Писать про игры вроде Kill.switch непросто. По делу, используя одну лишь письменную речь, много не скажешь, а пустить в режиме «No comment» две полосы скриншотов тоже нехорошо — уж больно иллюстрации скупы. В том нет вины фотографа, ведь уныл и безотраден прежде всего сам объект. Прежде чем оказаться на нашей с вами территории, Kill.switch успел, что называется, пожить. В параллельных мирах, где по неустановленным причинам снискал славу бестселлера. Корпоративный люд пощелкал калькулятором и решил повторить успех на канонической PC-делянке. Так на складах стало одним кандидатом на утилизацию больше. Писать о них непросто... А играть?

Места, где учат любить родину

Учебно-просветительская миссия встречает ставшим уже фирменным прононсом Маньки-из-овощного, страшным дизайном всего и лошадиной манерой передвижения нашего неутомимого геройчика. Так скакал когда-то в поисках чего-то монтипайтоновский король Артур. Но король Артур не умел прижиматься к стенам и вести как прицельный, так и слепой огонь из-за угла. Или из-под ящика. Эти нечеловеческие способности объединены общим именем «Offensive Cover System» и являются гордос-

тью разработчиков Kill.switch. Прошедшим через горнило манькиного тьюториала и оказавшимся один на один с игрой поначалу делается совсем худо. Пыльная ближневосточная декорация все сомнения оставляет за бортом — здесь нам кушать не дадут. Отъевшегося на FarCry-пастбищах игрока будто выдергивают из райских кущ и закидывают в душную, пыльную, смердящую макет-декорацию, построенную годков так шесть назад. Но хныкать не положено. Постичь степень низости каждого подобного творения — вот первостепенная задача нашего брата.

И тут открываются настоящие глубины. Начнем с того, что в игре начисто отсутствуют текстуры. Доступные художникам краски были сначала тщательно перемешаны (так получился неповторимый грязно-желто-серо-зеленый «колор»), а затем щедрой кистью нанесены на все случившиеся под рукой объекты. Вышло концептуально. И многопланово — опытный искусствовед наверняка увяжет весь видеоряд с тканью эпохального полотна «Черный сокол упал», а хакер-квакер ностальгически шмыгнет носом и убежит за новой пачкой реланиума. Далее обнаруживается, что мир Kill.switch вопиюще неинтерактивен. На голову служивого чучхешника нельзя опустить дубовую столешницу, а подбитая тушка фундаментального исламиста не обрушит на излете груду ящиков из под выстрелов к РПГ-7. И, как ни старайся, не запустишь огромным буровым долотом в ватагу постсоветской десантуры. От этого в игроке зреет комплекс никчемности, что ужасно.



Ночь. Гроза. Шельфовая буровая платформа. Техно-арт, почти идиллия... И тут нам предлагают в темпе взорвать все генераторы!



Ну очень трудная мишень. AI поставляет пуш. мясо в пром. количествах, поэтому размышлять о примитивизме Kill.switch можно только глядя на скриншоты. Или на длинные, непропускаемые заставки.

Спасибо, брат

Забороть все недостойные человека комплексы призвана уже упомянутая Offensive Cover System, и отчасти ей это удается. Как срабатывает? Представьте, что любой элемент ландшафта (будь то стена, ящик, ржавый остов «Крайслера-Империала» и мн. др.) является продуктом двойного назначения. По первой специальности все они обязаны своими брутальными формами запугивать привередливого новобранца, что привык к красоте и гармонии. По второй — должны его же защищать. Подбегаете к стене (ящику, ржавому остову «Крайслера» и мн. др.) и прислоняетесь спиной к поверхности. Или приседаете, в зависимости от. Позиция, считайте, занята — можно аккуратно высовываться и работать.

Это «опасливый» стиль игры, но если вы в меру хардкорны, то можно и судьбе наперекор, очертя голову. Трупы будут опадать спелыми озимыми, на прощанье делать несколько изящных па, а потом затихать навечно в позе «ничего, что я тут полежу?».

Будьте внимательны! Следите, чтоб наверняка. Бывает, недобитый адепт ползет к вам и продолжает постреливать, выпрашивая бонус из M4 (или из АК-47, разницы никакой). Однако такие счастливые случаи крайне редки, ребятки в большинстве относятся к нашим пулькам очень трепетно и слагают полномочия с удвоенной против остальных шутеров скоростью. Хвала им. За противогранатную сноровку тоже хвала. Гранаты в сочетании с Offensive Cover System вытаскивают геймплей на относительно рабочий уровень. Играть, что называется, можно. Но.



Прогрессивное искусство ведения огня из укрытия в действии. Авторы настоятельно рекомендуют сосредоточить внимание на нем, а не на окружающей игросреде.

Кулинария дней суровых

Возникает справедливый вопрос: почему же тогда все плохо, Вурмонд? Неужели графика и дизайн так важны, когда есть хоть какой-то геймплей? Нет, ответит Вурмонд. Когда есть хоть какой-то геймплей, графика и дизайн уже не так важны. Важна какая-то внутренняя мотивация. Интерес к происходящему (или хотя бы подобие). А в Kill.switch с этим никак. Вдобавок не располагающие к прогрессу «консольные» сохранения и удручающая система настройки управления (воистину, пришла беда!): настойчивые попытки кастомизировать кнопочки «под себя» не приводят к желаемому результату и за «гранатой» приходится тянуться аж на противоположную сторону клавиатуры, а о прыжках-с-переворотом так и вовсе лучше забыть, как об ошибках юности...

Да на здоровье! Не жалко. Потому что по своей пищевой ценности Kill.switch стремится к немножко просроченной тушенке: далеко не каждый станет употреблять оное по доброй воле. Лишь в тяжелых условиях, на безрыбье...



Shrek 2: The Game

Плохонькая аркада с затухающей искоркой самоиронии. Ее можно было бы проигнорировать, если бы она не загораживала собой гениальный консольный вариант.

Аркада



ведущий разработчик: Элизабет Уолки (Elizabeth Walkey)
арт-директор: Питер Кинг (Peter King)
ведущий программист: Майкл Ланкерович (Michael Lankerovich)
сценаристы: Келли Уонд (Kelly Wand), Сьюзан О'Коннор (Susan O'Connor), Лиз Леманс (Liz Lehmans)
музыка: Мультфильм «Шрек-2»
разработчик: KnowWonder Digital Mediaworks (www.knowwonder.com)
издатель: Activision (www.activision.com)

сайт игры: www.activision.com/en_US/game_specific
платформа: PC
дата релиза: Май 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 650 Мбайт на жестком диске.

Час расплаты

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: редакция Game.EXE не может и не хочет нести ответственность за приступы паники и утрату иллюзий, приключившиеся вследствие чтения нижеследующего текста. Но это как раз тот случай, когда вам, дорогие читатели, лучше знать всю правду. Маша Ариманова

Shrek 2 — превосходная игра для квартета близких людей, в которой каждый участник исполняет роль одного из десятка героев любимого мультфильма (а если ему нужно отойти, управление персонажем изящно подхватывает AI). Каждый огр, кот или принцесса обладает уникальными способностями, все вместе они не только раскручивают сюжет, побеждая коварных «боссов» за счет грамотного командного взаимодействия, но и участвуют во множестве до жути развлекательных мини-игр (в частности, собирают по фрагментам Шалтая-Болтая и спасают Золушку от грабителей)... Это одна из лучших аркад последних лет и уж точно лучшая игра по мотивам мультфильма, ее чудеса заставляют меня любить компанию Luxoflux всеми фибрами и стремиться как можно скорее и ближе познакомиться с другой ее работой (True Crime: Streets of LA). Хотя она и не по моему профилю.

Не суть. Этот Shrek 2 появился на консолях PlayStation 2, Xbox и GameCube. На ПК же вышел одноименный провиант от студии KnowWonder, специализирующейся на адаптациях «гаррипоттеров». Объединяют ПК-версию с остальными ровно две вещи: движок и издатель. В прочем это мерзкая коротенькая аркадка на одного несчастного пользователя, в которой участвуют три персонажа «Шрека» с практически одинаковым набором движений, уровни сляпаны кое-как, а в качестве боя с злокозненным б. фигурирует получасовое швыряние кривых (здесь и далее — ничего личного, просто полигонов недовложили) арбузов в скособоченную фею на покосившейся сцене. Если вам смутно почудилось что-то знакомое — не удивляйтесь. Shrek 2 на ПК — игра про Гарри Поттера с огром, осликом и котом в главных ролях. Осмыслить это нелегко. Победив ПК-версию, вы минимум два дня проведете, схватившись за голову и раскачиваясь из стороны в сто-

рону перед картинками с GameCube, на которых веселая толпа неунывающих сказочных персонажей (есть даже Серый Волк) занимается разными интересными вещами. За что?! Почему?! От сумасшествия спасает только мысль, что на ПК по ошибке портировали версию для GameBoy Advance и в каждый дом однажды войдет (с коробкой под мышкой!) добрый дядя из разобравшейся во всем Activision и всем будет очень-очень хорошо... Вглядитесь в плашку с пламенными титрами. Правда, больше напоминает расстрельный список?

Сочувствие к серому ослику

Сам по себе Shrek 2 не столь уж глубоко ранит. Конечно, не хватает разрешения текстур, самих текстур, полигонов в персонажах, погубить нас в первую очередь готовы не враги, а недоделанность игры. Допустим, попадание конечности героя в ЛЮБУЮ жидкость сводит движок с ума и посему считается немедленным проигрышем. Но с аркадой случаются приступы самоиронии. Ослик героически издевается над казусами управления. Он высмеивает тенденцию героев автономно карабкаться на скалу вследствие касания оной носом. Далее ослик не дает спокойно жить рассказчику. «Если бы люди хотели знать сюжет, они бы книжку почитали», — совершенно справедливо заявляет он и переворачивает страничку. Актеры-имитаторы в целом не плохи (потому что поголовно из консольной версии) — стенания ослика неоднократно вызовут у вас широченную ухмылку. Вместе с юмором и обращениями к зрителю получается почти что искупительный фактор... Когда девелоперы окончательно наглеют и трижды используют один и тот же набор декораций (тюрьму мы проходим по разу за каждого героя, параллельными курсами, и на каждом заходе принимаем дозу одних и тех же cut-scenes), персонажи в роликах начинают бунтовать: мяться, путать реплики, сетовать на судьбу. На первое — расправа с врагами трехпозиционным комбо. На второе — оттачивание техники двойного прыжка (исполняется нестандартно — во второй раз следует жать не в верхней точке полета, а сразу после отрыва от земли). Может ли быть что-то скучнее неумелых комбинаций и акробатики при помощи двойного клика? Может! — пускание мыльных пузырей в темноте, езда с автоматической коробкой передач и бои с «боссами» в ПК-версии Shrek 2. Собственно, настоящих боссов в игре всего два (Крестная Фея и Кот в сапогах), но довести до кондрашки могут и они.



Кот в сапогах отличается от Шрека умением делать сальто. А огр владеет тайным искусством падения с большой высоты мордой вниз.

Единственный стоящий момент игры. Атака стофутовой выпечки. Длится минуты три.





Сюрприз, сюрприз! Людям, не смотревшим мультфильм, трудно понять, откуда взялся этот мужественный молодой человек. Мне всегда казалось, что «Шрек» только выиграл бы, если бы принцесса вышла за огра, не будучи огрицей.

Понять зверя

У здешних героев нет спецприемов. Вместо этого геймплей разнообразит содержимое погреба с напитками. Напитков девять наименований (покупаются в специальных автоматах), и среди них нет НИ ОДНОГО хоть сколько-нибудь полезного. Какая разница, превращаем ли мы врагов в лягушек и плющим собственным весом, или же уменьшаем в размерах и плющим собственным весом? Эффект тот же! Сплющивание, однако, собственным весом. Мог бы оказаться небесполезным напиток силы (Шрек после поглощения этой субстанции облачается в боксерские перчатки, у ослика перчатка на пружине вырастает на голове) — но он, как и все прочие, НЕ РАБОТАЕТ во время поединка с боссом, или даже поединка с мини-боссом и изрядным числом его подручных. А зачем натягивать боксерские перчатки во время рядового «контакта» с тремя сонными рыцарями, разработчики вам ни за что и никогда не скажут. Бонус-уровень — один на всех, лазанье по титаническому бобовому стеблю с собиранием монет с анфасом жизнерадостного ослика. Вот и все коммунальные удобства...

Мы привыкли к тому, что «игры по лицензии» выходят не очень-то яркими. Но когда ПК-явление превращается в детсадовскую адаптацию консольной версии, выполненной субподрядчиком... Тут, извините, надо вызывать Счетную палату.

игровое железо

#07 (2004)



По меркам компьютерной эпохи эта очень популярная (что бы там ни говорили владельцы всяких «икс-коробок») консоль чуть ли не ископаемый девайс — ведь поставки процессора Hitachi SH-4 начались в конце 1998 года (если помните, на ПК-платформе тогда был самый расцвет процессоров Pentium, гм, 2). Остальные компоненты немногим моложе.

1 2 5



Мечталка

1

В последних нескольких выпусках «Игрового железа» мы слегка отвлеклись от приставочной темы. Давайте же вернемся к ней и поэлементно рассмотрим живую и относительно здравствующую (хоть и снятую уже с производства) платформу SEGA Dreamcast. Вероятно, на этом тема консольного железа будет временно заморожена — вплоть до появления приставок сверхнового поколения. *стр. 126*



Писатели и читатели *(окончание)*

2

«...Можно ли было в такой чрезвычайной ситуации, когда все читатели Game.EXE наконец-то решили перейти на DVD-драйвы, чтобы наслаждаться уникальным .EXE-диском, пройти мимо обширного тестирования оптических приводов?» — спросили мы себя еще раз, проверив все нижеописанные устройства на совместимость с родным DVD и убедившись, что все они с ним не просто дружат, а дружат легко, просто, быстро и без единого облачка на горизонте. Нельзя! Вот почему... *стр. 128*



Утишение

3

Давненько мы не тестировали кулеры для процессоров Pentium 4. Или вообще не тестировали?.. Не помню! На первый взгляд, существование альтернативных охлаждающих устройств для процессоров, почти по умолчанию поставляющихся в коробках с заботливо уложенным в них кулером, находится под большим вопросом. К чему тратить деньги на неизвестно подходящее ли медно-алюминиевое изделие стороннего производителя, если материнская компания уже позаботилась о своих чадах? *стр. 136*

Мечталка

Дмитрий Лаптев

В последних нескольких выпусках «Игрового железа» мы слегка отвлеклись от приставочной темы. Давайте же вернемся к ней и поэлементно рассмотрим живую и относительно здравствующую (хоть и снятую уже с производства) платформу SEGA Dreamcast. Вероятно, на этом тема консольного железа будет временно заморожена — вплоть до появления приставок сверхнового поколения.

Dream Cast

По меркам компьютерной эпохи эта очень популярная (что бы там ни говорили владельцы всяких «икс-коробок») консоль чуть ли не ископаемый девайс — ведь поставки процессора Hitachi SH-4 начались в конце 1998 года (если помните, на ПК-платформе тогда был самый расцвет процессоров Pentium, гм, 2). Остальные компоненты немногим моложе. Поэтому предлагаю рассматривать этот материал в качестве исторического экскурса или примера того, как пожилое специализированное железо может выступать, если не наравне с универсальным современным, то, как минимум, решать в рамках своих ограниченных, но сосредоточенных ресурсов аналогичные задачи. Думаете, уж эта приставка точно никак не пересекается по конструкции с нашими ненаглядными ПК? Как бы не так! В качестве операционной системы наряду с фирменной SEGA OS может использоваться Windows CE, а графический чип и вовсе принадлежит к семейству, изначально разработанному для видеокарт. Причем младшего представителя семейства — PowerVR 250 — едва ли кто сейчас вспомнит (именно его разновидность и используется в Dreamcast), а вот Kyro/Kyro 2 до сих пор на слуху и в памяти. Да, именно ускорители с тем самым тайловым рендерингом, так и не принятым окончательно ПК-рынком, но во многом прогрессивным.

Hitachi SH-4

Следуя заведенному шаблону, начнем с процессора. Он разработан известным производителем всего-на-свете, японской компанией Hitachi. В качестве причин, почему SEGA остановилась именно на нем, назывались:

а) очень привлекательное соотношение цены и производительности: 360 MIPS, 1,4 GigaFLOPS по стартовой цене $30;

б) отсутствие необходимости заботиться о принудительном охлаждении — достаточно пассивного радиатора;

в) при создании блока вычислений с плавающей точкой очень хорошо удалось оптимизировать операции по обработке данных с матричной структурой;

г) чип умеет запускать Windows CE;

д) субъективные причины, вроде хороших отношений между компаниями, знакомства программистов SEGA с архитектурой серии SH, способности Hitachi выдать на-гора миллионы чипов и т.п.

В очередной раз глядим на архитектуру и находим маленький кэш с полным отсутствием второго уровня, короткий 5-стадийный конвейер и минимум исполнительных блоков. Таким образом, процессор в Dreamcast ближе к использованному в GameCube, нежели в PlayStation. Такая же «почти универсальная» архитектура (удобная с точки зрения программистов), дополненная небольшим мультимедийным расширением (но без специализированных блоков и конвейеров для переработки графики).



Учитывая, что отдельного геометрического ускорителя в видеочипе не предусмотрено, вся тяжесть задачи по обсчету моделей ложится на все тот же центральный процессор. А частота его невелика — 200 МГц, и лишь благодаря тому же мощному векторному расширению в составе FPU он способен рассчитать до 10 млн. полигонов в секунду (до 7 млн., если учесть ограничения шины памяти, по которой прокачиваются «геометрические» данные). Солидное значение! Хотя его, конечно, недостаточно для генерирования сложных рельефов и деформируемых моделей в высоких разрешениях, но вполне довольно, если учесть возможности выбранного графического чипа по обтягиванию получающихся полигонов текстурами.

Да и вообще процессор SH-4 — вещь незаурядная. Начать с того, что мы даже не можем однозначно судить о его разрядности. Если, как и полагается, смотреть на битность целочисленного блока, то получается, что процессор 32-битный; в то же время внешняя шина имеет ширину 64 бита, точность операций с плавающей точкой также составляет 64 бита, но данные в матричной форме передаются между FPU и внутренним кэшем процессора по 128-битной шине с пропускной способностью 3,2 Гбайт/с. Наконец, по системе команд процессор

относится к классу 16-битных RISC. Оригинально, не правда ли?

Производился чип по самому актуальному тогда техпроцессу 0,25 мкм и содержал всего 3,2 млн. транзисторов, отсюда необыкновенно низкая рассеиваемая мощность — 1,5 Вт. Частота системной шины (100 МГц) также пребывает на уровне лучших процессоров для ПК того седого времени. В полное распоряжение процессору выделяется блок обычной SDRAM объемом 16 Мбайт, к ней он имеет обыкновение обращаться напрямую с помощью собственного встроенного контроллера (что вообще типично для специализированных девайсов, отдельный северный мост в которых не встречается). Разумеется, память синхронизирована с частотой шины, поскольку с DDR и всякого рода умножающими технологиями тогда баловаться еще было не принято.

NEC PowerVR 2

Видеочип, как уже говорилось, мультиплатформенный. В приставочной версии его (на манер ATi Flipper из GameCube) объединили с контроллером периферии. Что же представляет собой графическое ядро? Чтобы не пускаться в тайловые дебри, упомянем (помянем?) только объективные характеристики. Частота под стать всему остальному железу, то есть скромная: всего 100 МГц. Не в пример центральному процессору для реализации графики было взято изрядное количество высококачественных транзисторов — 10 миллионов, исполненных по тому же техпроцессу (0,25 мкм).

Ключевое преимущество тайловой технологии — в экономии пропускной полосы памяти, поэтому по эффективной скорости заполнения экрана процессор с 64-битным интерфейсом и единственным конвейером может тягаться с классическим двухконвейерным, снабженным 128-битным интерфейсом памяти. Обозначенный на схеме блок «Tile Accelerator» занимается как раз пересылкой данных о вершинах полигонов из основной в видеопамять, попутно собирая информацию о перекрытии одних полигонов другими. И уже на основе полученного «листа отображения», сохраняемого в отдельном кэше внутри чипа и играющего роль своего рода Z-буфера, происходят все последующие выборки полигонов и наложение текстур. И пусть официально заявленное значение — 100 мегатекселей в секунду — не введет вас в заблуждение. Обрабатываются лишь те точки, что подлежат выводу на экран, тогда как акселераторы с привычной архитектурой, несмотря на все технологии по хитроумному отсечению невидимых поверхностей, совершают массу ненужной работы. Помнится, одной из причин относительно слабого и невыразительного выступления тайловых ускорителей на ПК называлась экзотичность архитектуры, вернее, необходимость учитывать ее особенности в самом ПО. Что, конечно же, невозможно в рамках пестрой ПК-платформы, зато более чем реально для приставки.

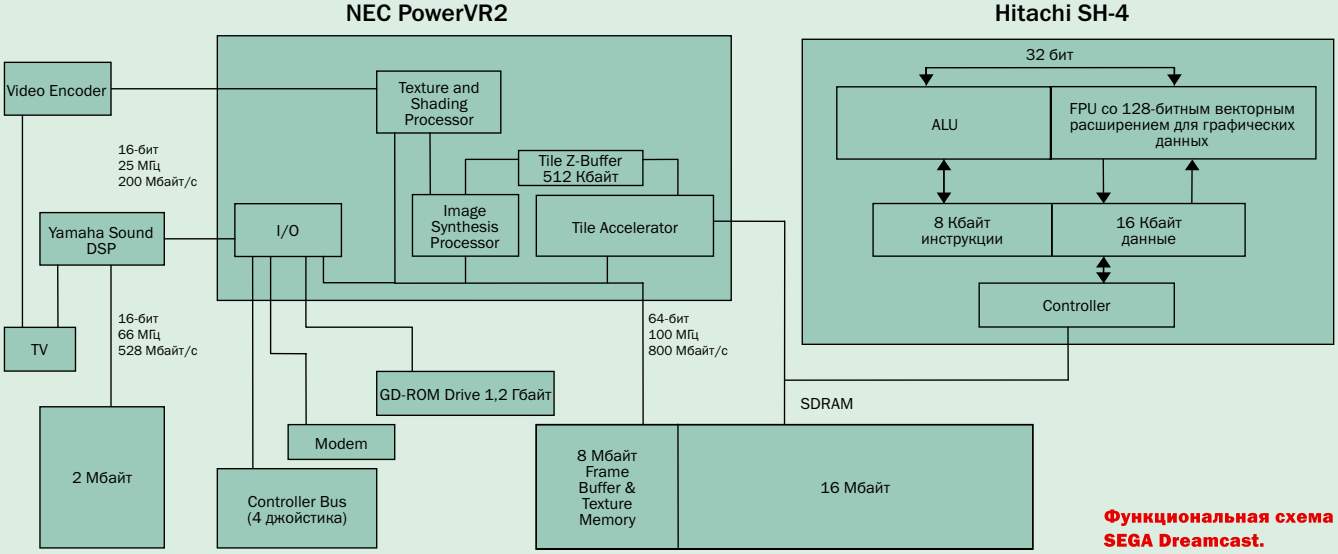
Набор встроенных эффектов включает коррекцию перспективы, би-, трилинейную и анизотропную фильтрацию, затенение по методу Гуро, окрашенные в отличный от белого цвета источники света, полноэкранное сглаживание (FSAA) по методу суперсэмплинга, аппаратную поддержку тумана (256 эффектов), рельефных текстур, сжатие текстур по алгоритму S3TC, объемные тени и свет.

Прочее

Звуковая поддержка в очередной раз не вызывает ни положительных, ни отрицательных эмоций, — стандартный чип от Yamaha с обработкой до 64 аппаратных 2D-потоков на частоте сэмплирования 48 кГц и в 16-битном разрешении. Любопытно, что в чипе реализовано аппаратное сжатие звука по алгоритму ADPCM.

Единственным носителем данных в этой приставке является GD-ROM, практически тот же самый CD-ROM, но удвоенной плотности (1,2 Гбайт). Кстати, мало кто знает, что у Dreamcast есть брат (или скорее сестра) — аркадный автомат Naomi, основанный на том же процессоре и таком же видеочипе, отличающийся лишь способом хранения игр. В последнем они просто зашиты в несменный ROM.

Для связи с подобными себе используется стандартный модем на 56 Кбайт/с, опционально можно установить сетевую карту (также стандартную Ethernet)...



Функциональная схема SEGA Dreamcast.

Писатели и читатели

Дмитрий Лаптев

Окончание.
Начало см. в #6'2004.

«…Можно ли было в такой чрезвычайной ситуации, когда все читатели Game.EXE наконец-то решили перейти на DVD-драйвы, чтобы наслаждаться уникальным .EXE-диском, пройти мимо обширного тестирования оптических приводов?» — спросили мы себя еще раз, проверив нижеописанные устройства на совместимость с родным DVD и убедившись, что все они с ним не просто дружат, а дружат легко, просто, быстро и без единого облачка на горизонте. Нельзя! Вот почему…

NEC DV-5800C

Цена $35
Тип DVD-ROM
Скоростная формула 16x/48x
Опции CD+G, C2 Errors, RPC2
Объем буфера 512 Кбайт

итоговый рейтинг **3,8**

Шумовое сопровождение у модели с индексом «C» оказалось весьма похожим на поведение привода той же марки, но с литерой «A». То есть столь же неидеальным, несмотря на его исключительно «читающую» специализацию. В частности, музыкальный диск снова воспринимался с замедлениями и разгонами, шум на максимальной скорости ощутимо давил на уши, хотя 48x — это даже не предельная по нынешним временам скорость; не могут радовать и присутствующий в шумовом фоне высокочастотный писк и повизгивающий лоток. Впрочем, усмирить привод на аудио-CD можно той же DriveSpeed, благо выбор скоростей широкий: десять значений в диапазоне от 2 до 48x, есть также полный набор Spin Down-таймингов — до 32 минут включительно.



Чистый позитив тоже имеется: дефектный диск прочитался без ошибок со средней скоростью 20,7x, график чтения хоть и ломаный, но даже на трудных участках не опускался ниже 8-кратной скорости. Отличный результат! Нельзя замалчивать и высокую скорость поиска, по совокупности тестов — лучшую среди участников смотра.

LG GDR-8162B

Цена $33
Тип DVD-ROM
Скоростная формула 16x/48x
Опции C2 Errors, RPC2
Объем буфера 256 Кбайт

итоговый рейтинг **4,5**



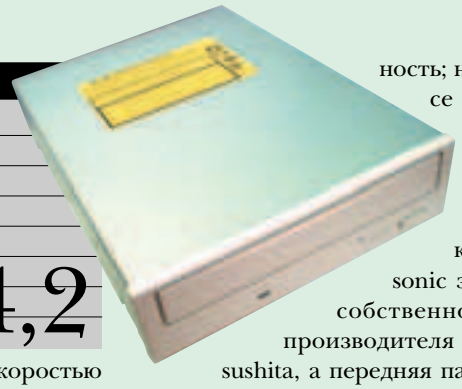
Формально — самый дешевый привод в нашем тесте. Шум на максимальной скорости чувствительный, но однородный, без вибраций и призвуков, лоток выдвигается беззвучно. Традиционная для приводов LG проблема с регулировкой скорости через DriveSpeed, увы, остается нерешенной, в списке лишь четыре скорости: 24, 32, 40 и 48x, поэтому полностью погасить шум не удастся. Впрочем, тут же отметим, что GDR8162B — один из немногих приводов, не нуждающихся в ручном снижении скорости. Ибо чего ради это нужно в первую очередь? Чтобы прочитать «трудный» диск или замедлиться при воспроизведении MP3 CD, не так ли? Но наш «дефектный тест» был пройден приводом в автоматическом режиме на дивной средней скорости 23,8x, а диск с MP3-контентом после относительно долгого ковыряния на этапе запуска программной оболочки проигрывался на постоянной низкой скорости без какого-либо паразитного аккомпанемента со стороны привода.

Удивление вызвала задержка в треть секунды при смене слоя на двухслойном диске, но, поскольку наш Nero DVD Speed так и не вывел окончательного значения, а при каждом запуске выдавал новое в диапазоне 120-400 мс, будем считать это ошибкой измерения. Тем более что никакой заминки во время собственно просмотра видеозаписи в момент смены слоя не отмечалось.

Panasonic SR-8589

Цена $37
Тип DVD-ROM
Скоростная формула 16x/48x
Опции C2 Errors, RPC2
Объем буфера 256 Кбайт

итоговый рейтинг **4,2**



Привод отличился высокой скоростью чтения тестового DVD и даже занял первое место по этому (основному для читающих устройств) показателю. В остальном же SR-8589 — сама скромность; на корпусе по традиции вместо торговой марки Panasonic значится собственно имя производителя — Matsushita, а передняя панель начисто лишена функциональных излишеств.

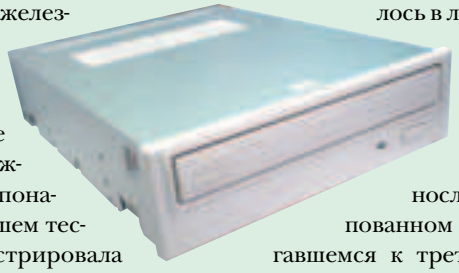
Хорошо, последуем рациональному примеру и отрекомендуем аппарат кратко. Шумит негромко, но спектр шума имеет неравномерный, поэтому привлекает к себе больше внимания, чем хотелось бы, за счет пиков на высоких и низких частотах. Диски, имеющие хотя бы незначительный дисбаланс, читаются с заметной вибрацией. Замедлить привод вручную можно, но перечень доступных скоростей невелик: до 20x значится лишь одна 8-кратная. «Трудный» диск прочитан не был, музыкальный же воспроизводился на постоянной скорости, но на слух обороты оставались значительными, порядка 20x.

Toshiba SD1802

Цена $35
Тип DVD-ROM
Скоростная формула 16x/48x
Опции CD+G, RPC2
Объем буфера 256 Кбайт

итоговый рейтинг **3,7**

Приводы от японских железных дел мастеров не будут полноценно представлены, если не вспомнить о марке Toshiba. В противоположность предыдущему экспонату, модель SD1802 на нашем тестовом DVD продемонстрировала наихудший результат. Но дело оказалось в личном неприятии приводом данного конкретного диска, поскольку на однослойном штампованном DVD, прилагавшемся к третьему номеру некоего популярного журнала, этот



НАСЛАЖДАЙСЯ РАБОТОЙ С МОНИТОРОМ PRESTIGIO!

LCD-монитор Prestigio P175 производится в России и претендует на лидерство в своем классе по соотношению цена/качество.

Широкоэкранный мультимедийный монитор Prestigio P175 разработан для работы с графикой, для игр и офисных приложений. Его возможности позволяют наиболее полно использовать мультимедийные возможности компьютера. Монитор отличается узкой рамкой и широким экраном, что обеспечивает ему не только номинальный, но и реальный 17-дюймовый размер. Размер видимого изображения по диагонали равен 17 дюймам! Непривычно широкий угол обзора в 170 градусов позволяет просматривать изображение практически из любого положения по отношению к дисплею. Качественная матрица с минимальным временем отклика пиксела (16 мс), а также высокие контрастность и яркость делают отображаемую картинку реалистичной даже в том случае, если вы смотрите видео или сражаетесь в динамичных компьютерных играх. Монитор оснащен встроенными стереодинамиками в нижних углах дисплея. Обладает DVI-D-совместимостью — к монитору легко подключаются и гораздо более мощные внешние динамики.

Стильный дизайн монитора выполнен в черно-стальных тонах. Задняя панель корпуса полностью металлическая, что уменьшает помехи и соответствует новаторской запатентованной технологии компании Prestigio. Удобное крепление монитора позволяет монтировать его на любую поверхность, как в офисе, так и дома.

Гарантия на монитор 3 года.

Мониторы Prestigio — высокий стиль высоких технологий!

Желаем Вам удачи в игре!



Prestigio
МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ, LCD МОНИТОРЫ И ТВ

Приз предоставлен компанией Prestigio (www.prestigio.ru), производителем мониторов марки Prestigio.

СЧАСТЛИВЫЙ ЧУ

же привод развил среднюю скорость 11,8x (при максимальной 16x), чем полностью оправдал прописанное в паспорте значение. В меню DriveSpeed снова лишь одна скорость ниже 20-кратной (на этот раз — 10x) и полный набор задержек Spin Down.

В тестах чтения компакт-дисков на максимальной скорости проявился басовый аккомпанемент с небольшой, но ощутимой вибрацией. Та же вибрация сопровождала чтение музыкального диска на минимальной, автоматически выбранной, скорости. Теоретически, если проложить резинки в местах крепления, этот привод может оказаться одним из самых тихих, в противном случае резонанс почти обеспечен. Дефектный диск был осилен только до половины.

Teac DV-516D

Цена $38
Тип DVD-ROM
Скоростная формула 16x/48x
Опции C2 Errors, RPC2
Объем буфера 256 Кбайт

итоговый рейтинг **4,4**



Привод выступил в объективных тестах более чем достойно и не посрамил честь известной марки. Однако для превосходной оценки не хватает нескольких мелочей. Например, не радуют сиротливые «32x» в меню DriveSpeed и прочитанный лишь до половины дефектный диск.

Шумовое сопровождение стандартное, похвалить не за что, а придраться можно тонкому металлическому призвуку на максимальной скорости и неравномерному гудению на дисках, имеющих даже минимальный дисбаланс. Хотя в закрытом корпусе эти эффекты едва ли кому-то сильно помешают... Сборник MP3 читался на минимальной скорости и почти бесшумно (фон можно разобрать лишь с расстояния до десяти сантиметров).

LG GCC-4521B

Цена $55
Тип DVD/CD-RW
Скоростная формула (чтение DVD/CD) 16x/52x
Скоростная формула (запись CD-R/RW) 52x/32x
Опции C2 Errors, RPC2
Объем буфера 2 Мбайт

итоговый рейтинг **3,8**

«Комбайны» от LG прогрессируют лишь в направлении все больших скоростей чтения и записи, оставаясь максимально недорогими и незатейливыми устройствами. Перед нами уже четвертая или пятая модель, в которой по-прежнему нет

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
купон участника лотереи

Фамилия
Имя
Отчество
Адрес | Индекс
Телефон
E-mail

Выдержка из «Правил лотереи «Счастливый УЧУ»

1. Купон заполняется печатными буквами.
2. Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).
3. К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (хотя бы контактный).
4. В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз (за исключением книг и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.
5. Фамилии победителей лотереи публикуются в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

Заполнив этот купон и выслав его по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE,** вы гарантированно становитесь участником ШЕСТИ РОЗЫГРЫШЕЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..



LCD-монитор Prestigio P175
Андрей Николаевич ДУГИНОВ, г. Калуга

Приз предоставлен компанией Prestigio (www.prestigio.ru), производителем мониторов марки Prestigio.



Питер Страуб. «История с привидениями»
Ф.В. Матисов, г. Нижний Новгород



Брэм Стокер. «Граф Дракула, вампир»
Д.И. Токарь, г. Курск



Клайв Баркер. «Каньон холодных сердец»
И.А. Епимахов, г. Астрахань

Все книги выпущены издательством «Эксмо» (www.eksmo.ru) в 2004 году



Гарри Гаррисон. «50х50. 50 лучших рассказов»
Д.В. Куликовских, г. Челябинск



Ник Перумов. «Кольцо Тьмы. Трилогия».
А.А. Бильданов, г. Казань



Роберт И. Говард. «Конан Бессмертный»
А.Ю. Безносов, г. Ижевск



Клиффорд Саймак. «Волшебный квартет»
М.А. Чёлышкин, пос. Новый городок Одинцовского р-на Московской обл.



Джон Рональд Руэл Толкиен. «Хоббит, или Туда и обратно. Избранные произведения»
И.А.Чумак, г. Медвежьегорск

возможности отрегулировать скорость через DriveSpeed и которая посредственно читает диски даже с небольшими дефектами (наш «трудный» DVD привод переваривал, даже не пытаясь снизить скорость, в результате, конечно же, прочитать не смог). Воспроизведение видео-DVD тоже не было абсолютно гладким: на втором слое случился небольшой провал, на результате, впрочем, почти не отразившийся (о каких-либо визуальных последствиях при реальном просмотре фильмов говорить тем более не приходится). С чтением CD, как и следовало ожидать от честного 52-скоростного устройства, привод справился очень проворно, равно как и с записью CD-R-болванки элитного происхождения.



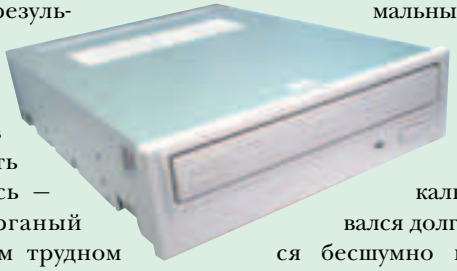
Шум на максимальной скорости, конечно, наличествует, но не такой уж страшный благодаря ровному спектру. Похвально! Музыкальный диск отзвучал на стабильных, но далеких от минимума оборотах, поэтому шум явно доминировал над фоновым уровнем нашего образцово тихого тестового стенда.

Toshiba SD-R1512

Цена $56
Тип DVD/CD-RW
Скоростная формула (чтение) 16x/48x
Скоростная формула (запись) 48x/24x
Опции CD+G, C2 Errors, RPC2
Объем буфера 2 Мбайт

итоговый рейтинг **2,5**

Снова японские забавы со скоростями — на этот раз единственной понижающей передачей назначена 6x. Но оригинальность этим безобидным фактом не исчерпалась, подлинным сюрпризом оказалось чтение с постоянной линейной скоростью, причем процесс одинаково медлителен и для DVD (как с видео, так и простыми данными), и для любых CD. В результате привод отметился худшим результатом в скоростных тестах, причем на чтении дефектных дисков такая неспешность никак не сказалась — нарисовался дерганый график, и в самом трудном месте возникла банальная ошибка «недостаточно данных для восстановления информации».



Оборотной стороной такого рода самоограничения оказался низкий шум, работа привода практически не прослушивается. Хотя в те редкие минуты, когда он все-таки набирает максимальные обороты, звучание становится малоприятным — со свистом и низкочастотной вибрацией. Музыкальный диск открывался долго, воспроизводился бесшумно на минимальных оборотах.

Очень странный, что и говорить, аппарат, не рекомендуем.

NU DBW-512

Цена $55
Тип DVD/CD-RW
Скоростная формула (чтение) 16x/52x
Скоростная формула (запись) 52x/24x
Опции CD+G, C2 Errors, RPC2
Объем буфера 2 Мбайт

итоговый рейтинг **3,7**

О брэнде NU, или, если пользоваться полным именем, Nutech, донельзя умудренные опытом сотрудники нашей тестовой лаборатории узнали лишь синхронно с появлением двух коробок с соответствующим логотипом на глянцевой поверхности и оптическими приводами внутри. Позор им за это! Между тем приводы вполне достойные, хоть и не относящиеся к абсолютным лидерам в своем классе. Так, данный «комбайн» несколько отстал в скоростных тестах от среднего уровня даже на чтении CD, несмотря на заявленную скорость чтения 52x и далеко не бесшумную работу на максимальной скорости.



В меню скоростей DriveSpeed прописаны все основные позиции — с 8 по 52x, есть и полный набор Spin Down-задержек. Чтение дефектного диска закончилось ничем, все та же ошибка на том же каверзном месте. Музыка воспроизводилась на постоянной скорости, но обороты явно превышали необходимый минимум.

NU DDW-081

Цена $125
Тип DVD+R/RW Combo
Скоростная формула (чтение) 12x/40x
Скоростная формула (запись) 8x/4x/40x/10x
Опции CD+G, RPC2
Объем буфера 2 Мбайт

итоговый рейтинг **3,5**

Пишущий привод с поддержкой одной лишь технологии записи с «плюсом», что с потребительской точки зрения есть «минус», уж простите за поверхностный каламбур. Если причина приобретения одноформатного привода лежит в области экономии (а других с ходу мы назвать просто не можем), то шансов быть купленным у этого привода остается немного. Как нетрудно убедиться, нам предлагается довольно устройств с гораздо более

выгодным сочетанием характеристик. Может быть, данная NU-модель обладает какими-нибудь скрытыми бесценными свойствами? Все возможно, но в рамках нашего тестирования ничего особенного обнаружено не было. В DriveSpeed доступны пять скоростей: 6, 10, 16, 24, 32x, плюс полный набор SD. Шум — на среднем уровне, благо максимальная заявленная скорость невелика; спектр шума басовитый, но без паразитных призвуков и вибрации. Дефектный диск прочитан не был, хотя привод и пытался снизить скорость, но делал это очень уж грубо.

Как известно, видео на DVD может иметь привязку к региону, и американские диски, строго говоря, нельзя смотреть в Азии (и наоборот). Точнее, переключать зону допускается лишь несколько раз (такой счетчик называется RPC2). К счастью, даже для экзотических моделей вроде наших Nutech можно найти вскрытую прошивку и превратить их в RPC1 (полное собрание фирмвареза есть, например, на www.firmware-flash.com). В крайнем случае, если искомой прошивки не найдется, на время гарантийного срока можно скачать утилиту DVD Region Free (www.dvdidle.com/dvd-region-free.htm), позволяющую проигрывать «чужие» диски без перепрошивки.



Teac DW-552G



Цена $57
Тип DVD/CD-RW
Скоростная формула (чтение) 16x/52x
Скоростная формула (запись) 52x/32x
Опции CD+G, C2 Errors, RPC2
Объем буфера 2 Мбайт

итоговый рейтинг **4,5**

Еще один привод, не только не посрамивший славное имя своего производителя, но удостоившийся призового места в нашем суровом испытании. Все основные и дополнительные тесты в рамках программы были отработаны без ошибок: дефектный диск прочитался на скорости 27,6x, причем график вышел самым ровным в сравнении со всеми протестированными выше приводами. А значит — есть запас для чтения еще более «трудных» дисков (и правда — диск, на котором остальные приводы не могли найти даже файловую структуру, «комбайн» от Teac читал долго и упорно, а ошибку выдал лишь на середине).

В списке DriveSpeed — все необходимые скорости (от 4 до 52x) и полный набор SD. Честная 52-кратная скорость чтения является неизбежным источником мощного шума со свистом и вибрацией; дополняет шумовую картину визжащий лоток. Но с чтением музыкального диска Teac справился отлично, расслышать что-либо можно лишь в непосредственной близости от самого устройства, хотя ощутимая вибрация есть, и мы посоветовали бы проложить в местах контакта с корпусом что-нибудь демпфирующее или же, если корпус качественный, из толстой жести, наоборот — крепче затянуть крепежные винтики.

MSI Combo 48X

Цена $58
Тип DVD/CD-RW
Скоростная формула (чтение) 16x/40x
Скоростная формула (запись) 48x/24x
Опции C2 Errors, RPC2
Объем буфера 2 Мбайт

итоговый рейтинг **3,7**

Дисководы от MSI фирменными чертами не балуют, добавить к объективным результатам практически нечего, да и сами они ничем не привлекают внимание, если не обратить его на конфуз со скоростью чтения тестового CD. Маловато будет! Регулировки скорости в DriveSpeed не предусмотрены, есть лишь SD-задержки. Привод крайне неохотно набирал максимальную скорость, в результате чего прослыл малошумным, лоток также выдвигается без посторонних звуков. Аппарат честно пытался снизить скорость на чтении дефектного диска, но быстро сдался. Музыкальный диск читался с шумом и открывался долго, а это уже явный непорядок.



Gigabyte GO-B5232A

Цена $55
Тип DVD/CD-RW
Скоростная формула (чтение) 16x/52x
Скоростная формула (запись) 52x/32x
Опции CD+G, C2 Errors, RPC2
Объем буфера 2 Мбайт

итоговый рейтинг **4,3**

Новичок на рынке оптических приводов, компания Gigabyte предоставила в наше распоряжение два привода, оба — пишущих, один из которых — «комбайн» с максимально возможной на текущий момент скоростной формулой. Позвольте доложить, модель весьма удачная, если бы не шероховатости, вроде некоторого несоответствия реальной скорости заявленному максимуму и низкой скорости экстракции аудиодорожек.

Шум разделен на басовую и высокочастотную составляющие, есть небольшая вибрация, но стойких отрицательных эмоций такая «музыка» не вызвала. Чтение дефектного диска случилось на достойных 25,0x, с падением скорости до минимума к концу диска. Долго открывался аудио-CD, но читался бесшумно. Перечень DriveSpeed включает восемь позиций (от 4 до 52x), полный набор таймингов SD прилагается.



Кстати, загадочные «CD+G» и «C2 Errors» в характеристиках дисковода по версии InfoTool, возможно, требуют расшифровки. Пожалуйста. Первое есть не что иное, как поддержка музыкальных CD с добавочной графической или MIDI-информацией, записанной в подканалах (sub-channels), а алгоритм коррекции C2 позволяет распознавать ошибки в больших последовательностях данных, в отличие от C1, корректирующего маленькие, случайные ошибки. Поддержка C2 Errors Correction полезна для точного извлечения аудиодорожек.

Gigabyte GO-W0804A

Цена $120
Тип DVD+R/+RW/-R/-RW Multi
Скоростная формула (чтение) 12x/40x
Скоростная формула (запись) 8x/4x/4x/2x/40x/24x
Опции CD+G, C2 Errors, RPC2
Объем буфера 2 Мбайт

итоговый рейтинг **4,1**

Удивительно, но факт: несмотря на более скромную скоростную формулу, GO-W0804A шумит отчетливее, нежели предыдущий привод. Выделяется высокочастотная составляющая, которая-то и портит впечатление. С музыкальным диском возникла неувязка: привод стремительно открыл его, но читал с разгонами и замедлениями. Записать тестовую (сверхдешевую) технологическую болванку не удалось (в тесте использовались DVD-R, из Lead In которых выяснилось, что диск произведен MBI и сертифицирован для скоростей 1x-2x — иными словами, хуже не бывает!).



В DriveSpeed обнаружилось шесть скоростей (4-40x). Чтение дефектного диска удалось, а CD Speed нарисовал примерно такой же рваный график, что и для предыдущего дисковода; средняя скорость опустилась до 21x.

SONY DRU-530A

Цена $160
Тип DVD+R/+RW/-R/-RW Multi
Скоростная формула (чтение) 12x/40x
Скоростная формула (запись) 8x/4x/8x/4x/40x/24x
Опции CD+G, C2 Errors, RPC2
Объем буфера 2 Мбайт

итоговый рейтинг **4,0**

Компания Sony верна себе: интересный дизайн привода и чуть завышенная против среднего уровня цена, включающая плату за марку; стабильно высокие, хоть и не рекордные, характеристики во всех тестах. Следующее поколение приводов Sony, уже объявленное и должное появиться в продаже летом, будет поддерживать двухслойные диски, а простые DVD-«писатели» будут лишь маркироваться соответствующим логотипом, производить же их будет по OEM-заказу Lite On (или кто-то подобный). Доступных в меню DriveSpeed скоростей — шесть штук, в диапазоне от 4 до 40x, плюс полный набор SD.



Равномерный шумовой фон, без вибрации и высоких частот, точно соответствующий максимальной скорости привода. Именно так должны звучать 40-скоростные дисководы! На тестовом DVD Video случился провал на втором слое, завершившийся чтением остатка диска с постоянной линейной скоростью 4,2x, однако на просмотре фильма такое поведение, к счастью, никак не отразилось. Ошибка во все той же заковыристой позиции не дала прочитать дефектный диск. Аудио-CD воспроизводился на постоянной скорости, но далекой от 10x, отсюда и немалый шум.

Читающие DVD-приводы и DVD/CD-RW-«комбайны»	NEC DV-5800C	LG GDR8162B	Panasonic SR-8589	Toshiba SD1802	Teac DV-516D	LG GCC-4521B
Версия firmware	D9S2	0015	8Z14	1030	1.06	1.00
Средняя скорость чтения DVD-ROM	5,9x	6,0x	9,1x	3,3x	8,9x	5,8x
Диапазон скоростей чтения DVD-ROM	3,0x-7,9x	3,3x-7,9x	5,2x-12,0x	1,8x-4,3x	5,0x-11,7x	3,5x-8,2x
Среднее время поиска на DVD-ROM, мс	94	126	111	94	98	103
Переход на другой слой (Layer Change), мс	61	360	47	48	50	87
Средняя скорость чтения CD-ROM	36,5x	36,2x	36,5x	36,5x	34,9x	39,8
Среднее время поиска на CD-ROM, мс	75	104	98	88	93	92
Скорость извлечения аудиотреков EAC	7,8x	7,5x	4,6x	6,1x	4,2x	6,4x
Eject (извлечение диска), с	1,06	4,85	5,43	1,09	1,00	1,36
Load + Recognition (загрузка диска), с	10,69	12,33	11,45	9,39	9,06	6,05
Шум (10-балльная шкала; чем ниже шум, тем выше балл)	4	7	5	5	6	6

Samsung SH-W08A	
Цена	$120
Тип	DVD-R/RW/+R/RW Multi
Скоростная формула (чтение DVD/CD)	12x/40x
Скоростная формула (запись DVD+R/+RW/-R/-RW/CD-R/RW)	8x/4x/8x/4x/32x/16x
Опции	C2 Errors, CD+G, RPC2
Объем буфера	2048 Кбайт
итоговый рейтинг	4,5



Индустриальный универсал Samsung всегда отличался принципиально недорогими CD- и DVD-приводами — с них обычно начинался прайс-лист любой торговой фирмы. (При этом заметим, что ценовая разница в ряду читающих приводов измеряется даже не десятками, а единицами у.е., качество же исполнения самых дешевых аппаратов заметно отстает от более дорогих. Поэтому неоригинальные мы всегда рекомендуем вам не экономить в этом вопросе.) Однако мультиформатная модель SH-W08A — оптический привод из другой оперы, ориентированной на более взыскательную публику. Что это дает? Очень, так сказать, приятное звуковое оформление: хорошо сбалансированная механика в сочетании с невысокой максимальной скоростью вращения диска сделали этот привод одним из самых тихих в нашем тесте. Доступна также программная регулировка через DriveSpeed; правда, выбрать скорость можно лишь из четырех значений: 6, 16, 32 и 40x. Вот только лоток слегка подкачал, закрываясь с характерным повизгиванием; а еще несколько очков от оценки эргономики отняла собственно кнопка открытия лотка — тугая, тактильно не самая удобная. Смазанным оказался тест чтения «трудного» диска: привод снизил скорость, но лишь до 10x, причем попытки чтения не отличались настойчивостью. Зато аудио-CD был воспроизведен идеально, шум полностью отсутствовал, а скорость точного извлечения дорожек с классических музыкальных компакт-дисков была максимальной в нашем тесте, и отрыв от конкурентов заметен невооруженным глазом. В тестах записи комментировать практически нечего, похвалим лишь надежную запись технологической болванки.
Вывод: по совокупности достижений и с учетом цены — «Лучшая покупка», бесспорно.

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE выражает искреннюю благодарность компаниям OLDI (www.oldi.ru), USN Computers (www.usn.ru), Business Communications Agency (www.bcom.ru), а также московским представительства компаний Gigabyte (www.gigabyte.ru) и Samsung (www.samsung.ru), предоставившим оптические накопители для тестирования.*

Пишущие DVD-приводы	NU DDW-081	Gigabyte GO-W0804A	SONY DRU-530A	Samsung SH-W08A
Версия firmware	BX03	GSY1	2.0a	V1S30
Средняя скорость чтения DVD-ROM	5,6x	6,2x	5,4x	6,1x
Диапазон скоростей чтения DVD-ROM	3,1x-7,4x	3,1x-8,2x	3,5x-8,4x	3,4x-8,1x
Среднее время поиска на DVD-ROM, мс	102	91	112	135
Переход на другой слой (Layer Change), мс	360	82	59	36
Средняя скорость чтения CD-ROM	32,3x	30,8x	31,1x	26,8x
Среднее время поиска на CD-ROM, мс	102	98	77	112
Eject (извлечение DVD), с	1,66	1,23	1,61	2,45
Load + Recognition (загрузка DVD), с	8,26	10,08	10,25	15,76
Запись DVD+R на максимальной скорости, мин	9:03	8:45	8:20	9:42
Запись DVD+RW на максимальной скорости, мин	14:25	13:55	14:22	13:45
Запись «технологической» болванки DVD-R , с	2x	1x, ошибка	1x	2x
Скорость извлечения аудиотреков EAC	7,0x	2,2x	7,6x	14,6x
Шум (10-балльная шкала; чем ниже шум, тем выше балл)	6	5	7	8

Читающие DVD-приводы и DVD/CD-RW-«комбайны»	Toshiba SD-R1512	NU DBW-512	Teac DW-552G	MSI Combo 48X	Gigabyte GO-B5232A
Версия firmware	1010	G302	N4K1	1.30	NKY1
Средняя скорость чтения DVD-ROM	2,3x	4,7x	6,1x	6,1x	6,1x
Диапазон скоростей чтения DVD-ROM	2,2x-2,4x	2,6x-6,2x	3,0x-7,9x	3,4x-8,0x	2,3x-8,0x
Среднее время поиска на DVD-ROM, мс	120	113	111	101	106
Переход на другой слой (Layer Change), мс	82	63	97	127	79
Средняя скорость чтения CD-ROM	18,4x	31,2x	39,3x	12,7x	38,8x
Среднее время поиска на CD-ROM, мс	110	84	90	87	87
Скорость извлечения аудиотреков EAC	4,1x	3,2x	4,2x	7,3x	8,7x
Eject (извлечение диска), с	2,64	3,10	1,57	4,00	1,48
Load + Recognition (загрузка диска), с	7,95	6,24	8,51	9,75	8,62
Шум (10-балльная шкала; чем ниже шум, тем выше балл)	7	6	5	6	5

Утишение

Дмитрий Лаптев

Давненько мы не тестировали кулеры для процессоров Pentium 4. Или вообще не тестировали?.. Не помню! На первый взгляд, существование альтернативных охлаждающих устройств для процессоров, почти по умолчанию поставляющихся в коробках с заботливо уложенным в них кулером, находится под большим вопросом. К чему тратить деньги на неизвестно подходящее ли медно-алюминиевое изделие стороннего производителя, если материнская компания уже позаботилась о своих чадах?



Страдательный залог

Так до последнего времени и было, оттого и тестировали мы исключительно кулеры для Athlon'ов да различную экзотику, вроде водяного охлаждения, востребованного радикальными поборниками тишины и оверклокерами. Но сейчас ситуация понемногу меняется, в столичных (по крайней мере) магазинах можно купить даже низкочастотный Athlon XP, вооруженный высококачественным кулером (от AVC или другой не менее приличной вентиляторной компании). Шумят данные коробочные модели несильно, эффективность за счет медной вставки в основании, прогрессивного оребрения и прочих слагаемых успеха имеют на должном уровне. А для окончательного решения проблемы шума можно приобрести регулятор за пару долларов и снижать обороты вручную, когда нагрузка на процессор невелика или погода выдалась студеной. Чего еще желать?

А вот чего. Знаете ли вы, что интеловские коробочные кулеры постепенно и незаметно покинули категорию малошумящих? Причем этот прискорбный факт касается не только откровенно неудачной «турбинной» версии, но и привычных кулеров с классической конструкцией радиатора, которыми уже много лет комплектуется большинство процессоров от чипмейкеров в сине-белом, включая самые свежие сверхвысокочастотные. Оно и понятно: если не менять характеристики радиатора и оставить тот же материал (алюминий), поневоле придется поднимать обороты, поскольку современные Pentium 4 от 3 гигагерц греются не в пример сильнее своих предшественников с частотой около 2 ГГц. Несмотря на все усовершенствования и миниатюризацию техпроцесса в последних версиях ядра...

Впрочем, все это совершенно не означает, что природа-мать не знает тихих и эффективных ветродуев для Pentium 4. Напротив, проникнувшись нашими с вами настойчивыми требованиями «не шуметь!», авторы альтернативных вентиляционных агрегатов основной упор сделали именно на низком уровне шума (иногда даже в ущерб охлаждающей способности!). Ей-богу, в нынешней ситуации можно с пользой сэкономить, купив процессор в OEM-поставке и самостоятельно выбрав для него достойное охлаждение.

Ну а основными покупателями продукции третьих фирм были и будут владельцы боксовых процессоров — ведь не секрет, что за время морального старения даже современных предельно скоропортящихся центральных мозгов работающий в напряженных условиях кулер нет-нет да и выходит из строя. Или вдруг начинает завывать совершенно дурным голосом.

Как мы тестировали

Все кулеры в порядке живой очереди устанавливались взамен теплообменника нашей модной водяной системы охлаждения в тестовый стенд с материнской платой Intel D875PBZ Bonanza на чипсете i875P, процессором Pentium 4 3 ГГц (800 FSB), парой модулей DDR-памяти PC3200 по 256 Мбайт от Kingston, видеокартой PowerColor Radeon 9800Pro со 128 Мбайт памяти и двухвинчестерным RAID 0 на SATA-винчестерах Seagate Barracuda ATA V. Чтобы результаты испытания не зависели от эффективности вытяжки горячего воздуха из системного блока, тесты проводились в открытом корпусе. Окружающая температура на входе кулеров держалась на уровне 28 градусов. Для создания максимальной нагрузки использовалась утилита BurnP6, а для регистрации температуры — последняя версия (4.11) SpeedFan (www.almico.com). Шумовые характеристики оценивались исключительно на слух.

Gigabyte 3D Cooler PCU31-VH

Цена $45
Процессоры Pentium 4 3,4, Athlon XP/64 3800+
Частота вращения 2000-4500 об/мин
Шум 19,2-42,0 дБА

итоговый рейтинг **4,3**

Активно расширяющая сферы деятельности компания Gigabyte, от которой мы каждый месяц получаем что-то новенькое (то для смотрин ЖК-мониторов, то для теста оптических приводов), нашла чем отметиться и в кулерной промышленности. Продуктовая линейка пока невелика — лишь одна универсальная модель с крепежом, подходящим для всех типов процессорных разъемов, включая еще не вышедший в свободное плавание Socket 775 (для интеловских ЦП ближайшего будущего). В наших тестах принимала участие полностью медная версия (существует также удешевленный вариант с алюминиевыми ребрами).

Конструкторы Gigabyte постарались на славу и вместо повторения уже многократно пройденного создали нечто крайне оригинальное. Воздух в PCU31-VH протягивается турбинным вентилятором через стопку пластин, причем конструкция такова, что заодно с процессором охлаждаются и окружающие кулер компоненты: чипсет и видеокарта (именно из-за кругового обдува в название кулера и попала приставка «3D»). Поскольку получившийся аппарат превосходит допустимые габариты и с большой вероятностью упрется в конденсаторы рядом с процессорным гнездом, устанавливать турбинную конструкцию непосредственно на процессор не стали, тепло отводится от медной подошвы по тепловым трубкам, работающим по испарительному принципу. В результате кулер получился высоким, едва не упирающимся в стенку корпуса, а значит, для максимальной эффективности неплохо бы предусмотреть в этой стенке окно. Очень кстати здесь придется и подсветка из четырех синих светодиодов, штатно устанавливаемая на все гигабайтовские кулеры. Весит медный кулер изрядно — 780 г, срок обещанной службы — 50000 часов при максимальных оборотах, турбина вращается на двух шарикоподшипниках. Наконец, особая забота о пользователе проявляется в двух вариантах установки регулятора частоты вращения: его можно закрепить в отсеке на передней панели для 3,5-дюймовых дисководов, а можно поставить на задней панели корпуса вместо одной из планок, закрывающих свободные отсеки для плат расширения. Претензии есть лишь к крепежу: удобство явно принесено в угоду универсальности, сила прижима также невелика, что теоретически может сказаться на надежности теплового контакта между процессором и радиатором.



Температура в покое — 36 градусов при минимальных оборотах, 34 — на максимальных. Под нагрузкой разброс значений чуть больше: от 49 (на минимальных) до 44 (на максимальных). Надо отметить, что субъективно шум этого кулера низким не кажется; если у вас достаточно тихий компьютер (хороший тихоходный кулер на видеокарте плюс вентилятор в блоке питания), процессорный охладитель будет солировать уже при 2500 об/мин. Высокая цена — это, конечно, по-своему минус, хотя понятно, что такая сложносочиненная конструкция не может стоить дешево.

GlacialTech Igloo 4311

специальный приз

Цена $5
Процессоры до Pentium 4 2,8
Частота вращения 2800 об/мин
Шум 26,0 дБА

итоговый рейтинг **4,5**

В отличие от предыдущего сверхоригинального устройства, бюджетная модель от GlacialTech может похвастаться лишь низкопрофильным алюминиевым радиатором, а способность охладить наш 3-гигагерцовый Pentium 4 находилась под большим сомнением (в характеристиках говорится о «до 2,8 ГГц»). Но, видно, знают инженеры GlacialTech какой-



то секрет! Все тесты были пройдены уверенно, без нагрузки процессор нагревался до 37 градусов, а под максимальной нагрузкой – до 54 (при этом, когда мы оставляем систему в покое, остывает ЦП довольно быстро, что говорит о хорошей теплопроводности). Может быть, помогла фирменная термопаста, не прилагающаяся отдельно, а уже нанесенная на подошву?



Шум весьма умеренный, едва выделяющийся на общем фоне, а в закрытом корпусе и вовсе не различимый. Крепеж очень удобный и надежный, пожалуй, лучший среди всех моделей данных смотрин. Тем не менее мы все же не рекомендовали бы покупать этот кулер для высокочастотных моделей, по крайней мере не стоит превышать рекомендованных производителем 2,8 ГГц. Ну а «Спецприз» выдан за лучшее соотношение цены и охлаждающей способности в нашем тесте.

GlacialTech Igloo 4350

Цена $7
Процессоры до Pentium 4 3,2
Частота вращения 2800 об/мин
Шум 26,0 дБА

итоговый рейтинг **4,5**

Обновленная линейка GlacialTech на первый взгляд вызывает сплошь положительные эмоции: действительно, приятно, когда старые преимущества дополняются новыми, а конструктивно свежие модели вбирают в себя все возможное для достижения максимальной эффективности. За счет расширяющегося в верхней части радиатора вентилятора удалось увеличить до 70 мм, он по-прежнему немного смещен относительно центра, чтобы избежать появления застойных зон; собственно радиатор – с плотным оребрением и чередующейся высотой ребер хитрого трапециевидного сечения. Всяческих похвал заслуживает и крепеж.



В итоге имеем все тот же низкий шум и наивысшую среди бюджетных моделей эффективность: 36 градусов в покое и 52 под нагрузкой. Рекомендуем.

GlacialTech Igloo 4200

Цена $15
Процессоры до Pentium 4 3,2
Частота вращения 2200-3400 об/мин
Шум 20,0-30,0 дБА

итоговый рейтинг **4,3**

Как ни странно, компания GlacialTech, до сих пор производившая только серьезные аппараты без признаков украшательства, оказалась не чужда дизайнерским изыскам. Внимательные сотрудники нашей необъятной тестовой лаборатории обнаружили на поверхности кулера тонкий слой позолоты. Наряду с внешним видом кулер радует встроенным датчиком температуры и схемой автоматической регулировки оборотов. В части теплоотводящих талантов разница по сравнению с предыдущей моделью минимальна, в наших тестах температура поддерживалась на том же уровне, хотя в покое шум пропадает полностью, что не может не радовать.

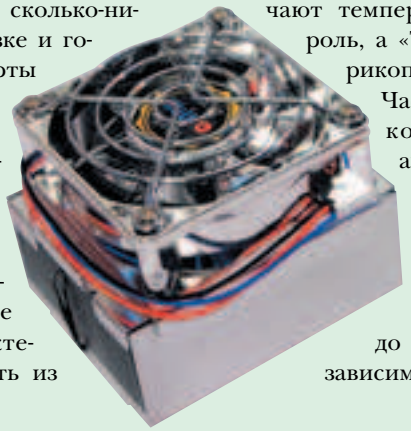


Titan TTC-W5TB/TC2

Цена $8
Процессоры до Pentium 4 2,4
Частота вращения 1900-2700 об/мин
Шум 24,0-34,0 дБА

итоговый рейтинг **3,8**

Похоже, что недорогие модели Titan не предназначены для охлаждения последних моделей интеловских числодробилок. В нашем тесте температура в покое составила 38 градусов, под нагрузкой – 57. Почти наверняка в закрытом корпусе при сколько-нибудь интенсивной нагрузке и горячем соседстве видеокарты и прочего кривая нагрева поползет вверх. На коробке не указана частота процессора, нет и спецификаций, поэтому справочные данные пришлось черпать из Интернета. Любопытно, что все конструктивные характеристики можно выяснить из маркировки: так, символы «TC» означают температурный контроль, а «TB» – один шарикоподшипник.



Частота вращения контролируется автоматически и в нашем тесте исправно менялась точно в заявленных пределах: от 1900 до 2700 об/мин, в зависимости от нагруз-

ки. Крепеж уступает в удобстве образцу от GlacialTech, но лишь самую малость, сила прижима также относительно небольшая.
По старой традиции кулер комплектуется термопастой с серебром «Silver Cream» и инструкцией по установке. Шум никак не проявляется на минимальных оборотах и едва слышен на повышенных. Таким образом, фиксируем отсутствие проблемы — ни одного лишнего децибела к общему фону кулер не добавил даже в случае нашего тихого стенда.
Вывод: вполне можно попробовать для охлаждения не самого горячего «камня», в особенности Celeron. Хотя есть варианты и получше.

Titan TTC-W6TB/825/CU35/SC

Цена $10
Процессоры до Pentium 4 2,6
Частота вращения 2000-4200 об/мин
Шум 28,0-42,0 дБА

итоговый рейтинг **3,5**





Более серьезный аппарат, из расшифровки обозначения которого следует, что «825» означает увеличенный 80-миллиметровый кулер, «CU35» — медную вставку в основании диаметром 35 мм, а «SC» — контроль скорости вращения.
Обороты также заметно подросли, а с ними появился и шум — он слышен на минимальных оборотах, а на максимальных просто заглушает все остальные источники звука в корпусе и окрестностях. В то же время на температурном режиме такие нововведения, конечно же, сказались положительно: 37 градусов в покое при минимальных оборотах (2000 об/мин) и 34 — на максимальных (4200 об/мин); под нагрузкой нагрев составлял от 54 при минимальных оборотах до 47 — на максимальных. И если вам нужен недорогой кулер, который не отвлекал бы вас шумом во время редактирования текста, но был бы достаточно силен, чтобы охладить процессор, когда ему изредка приходится решать глобальные вычислительные задачи, то данная модель берется помочь.
«Титан» комплектуется все той же серебряной термопастой, но, увы, имеет далеко не идеальный крепеж, испытывающий материнскую плату на изгиб, что даром проходит не всегда. Будьте аккуратны при установке, постарайтесь прикладывать равномерные усилия!

Thermaltake P4 Spark 7 + Xaser Edition

Цена $20
Процессоры до Pentium 4 3,4 (и выше)
Частота вращения 1300-6200 об/мин
Шум 17,0-43,0 дБА

итоговый рейтинг **4,0**

Компания Thermaltake всегда славилась продукцией, предназначенной более для нужд оверклокеров, нежели для простых пользователей, чья главная забота — низкий шум, а не несколько отвоеванных сверх нормы градусов. К счастью, теперешняя линейка позволяет самостоятельно менять характер охлаждения, ибо диапазон регулировки частоты вращения необыкновенно велик.
Производительность меняется от 10,42 до 49,17 cfm (кубических, простите, футов в минуту); следовательно, на минимальных оборотах кулер оказался едва ли не худшим по охлаждающей способности: 38 градусов в покое и критические 67 под нагрузкой, в то же время на максимальных оборотах — 34 градуса и 48 близки к рекордным, но ситуацию портит совершенно непереносимый вой (иной пылесос работает ти-





ше, иной кулер демонстрирует сравнимые градусы и издает при этом значительно меньше шума). Очевидно, что максимальная скорость может быть востребована только для установления очередного разгонного рекорда, а в остальное время можно ограничиться тихими 2000-2500 об/мин, — на таких скоростях температура под нагрузкой не выходила за пределы 50 градусов. Кулер комплектуется автоматическим термоконтролем, предусмотрены также две планки ручного регулятора (в передний отсек на корпусе и вместо заглушки какой-нибудь платы расширения).

Резюме: неплохой кулер, у которого проблема баланса между интенсивностью охлаждения и шумом решена в лоб, то есть выбрать можно либо первое, либо второе. И, если по гамбургскому счету, дороговато.

Thermaltake Silent Tower CL-P0025

Цена $35

Процессоры до Pentium 4 3,4, Athlon XP/64 3400+

Частота вращения 2500 об/мин

Шум 21,0 дБА

итоговый рейтинг **4,4**

Кулер от той же Thermaltake с характерным названием «Тихая башня». И если со вторым определением мы вполне согласны — агрегат едва уместился в корпусе, то в отношении тишины придется усомниться — шумит 90-миллиметровый вентилятор, несмотря на относительно скромную частоту, вполне ухослышимо. Удачным назовем решение расположить вентилятор вертикально, так он ни при каких обстоятельствах не будет пылесосить стенку корпуса. Ну а в температурных испытаниях фиксируем объективно лучший результат: 32 градуса в покое и 42 — под нагрузкой. К сожалению, ручной или автоматической регулировки оборотов не предусмотрено.



Аппарат универсальный, предназначен для всех четырех типов процессорных гнезд, включая Socket 775; есть возможность установить еще один вентилятор (диаметром 80 или 90 мм) в дополнение к имеющемуся; тепло передается в радиатор на верхушке башни по тепловым трубкам. Отрицательный момент: для крепежа снова нужно снимать материнскую плату.

Zalman CNPS7000A-Cu

Цена $43

Процессоры до Pentium 4 3,4, Athlon XP/64 3400+

Частота вращения 1350-2400 об/мин

Шум 20,0-25,0 дБА

итоговый рейтинг **4,4**

Еще один дорогой универсальный кулер для всех типов процессорных разъемов: высококачественный вентилятор выдающегося 90-миллиметрового диаметра на двух подшипниках и совершенно уникальный радиатор в форме чаши, набранный из медных пластин. Причем запоминающимся внешним видом достоинства не ограничиваются, эффективность такой ажурной конструкции на удивление высока. На максимальных оборотах, когда шум начинает выделяться на общем фоне, мы имеем 34 градуса в покое и 45 — под нагрузкой, а на бесшумных оборотах температура не покидает 55-градусного предела.

Крепеж очень удобный, если вы собираете новый компьютер; но для замещения старого кулера придется снять материнскую плату — дабы закрепить монтажную пластину на ее обратной стороне. Учтите также, что из-за своеобразной формы кулер может упираться в конденсаторы на материнской плате, поэтому при покупке крайне желательно оговорить возможный возврат по причине несовместимости. Также не слишком радует вес — 773 г; при транспортировке системного блока эдакую м едяшку лучше снять от греха подальше.



УЧУ

СВЕРХСЧАСТЛИВЫЙ

купон участника суперлотереи

РОЗЫГРЫШ №1

Фамилия

Имя

Отчество

Адрес | Индекс

Телефон

E-mail

Выдержка из «Правил лотереи «Сверхсчастливый УЧУ»

1. Купон заполняется печатными буквами.
2. Конверт с купоном, на котором нет пометки «СВЕРХСЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).
3. К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника.
4. В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.
5. Фамилии победителей лотереи публикуются в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

Заполнив этот суперкупон и выслав его по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE,** вы гарантированно становитесь участником ТРЕХ РОЗЫГРЫШЕЙ суперлотереи «СВЕРХСЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..

Zalman CNPS7000A-AlCu

Цена $35
Процессоры до Pentium 4 3,4, Athlon XP/64 3400+
Частота вращения 1350-2400 об/мин
Шум 20,0-25,0 дБА

итоговый рейтинг **4,5**



Точная копия в части формы и содержания, лишь радиатор по сравнению с предыдущей моделью потерял в весе едва ли не половину: так как часть ребер сделаны из алюминия, общий вес снизился радикально, до безопасных 445 г. На температурном режиме все это сказалось минимально, лишь при максимальной нагрузке чип стал прогреваться до 47 градусов, что никак нельзя назвать критической разницей. Итого: по совокупности технических, эстетических и прочих характеристик имеем уверенный «Наш выбор».

ASUS Crux P4 MM7

Цена $8
Процессоры до Pentium 4 3 ГГц
Частота вращения 5100 об/мин
Шум 21,0 дБА

итоговый рейтинг **3,9**

Горячо любимая россиянами компания ASUS издавна располагает дежурной линейкой кулеров, причем, по нашим наблюдениям, среди них преобладают непрезентабельные внешне модели с нередко очень достойными объективными характеристиками.

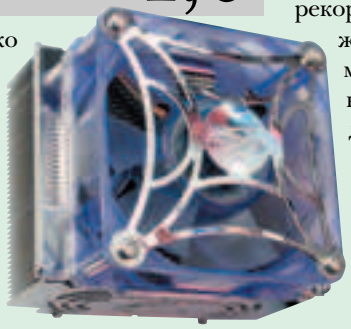


К сожалению, Crux P4 MM7 удачен лишь отчасти. Высокие обороты и прогрессивный радиатор из «шершавого» алюминия с разделенным на четыре блока хитроумным профилем делают температурный режим более чем приемлемым: в покое — 34 градуса, под нагрузкой — 44. Но вот шум, издаваемый аппаратом, никак нельзя считать удовлетворительным, уж извините. Проблему можно решить покупкой отдельного регулятора оборотов, благо запас по охлаждающей способности есть. Дерзайте, горячие поклонники ASUS!

Spire SP420B8-2 CopperStream II

Цена $26
Процессоры Pentium 4 3,4
Частота вращения 3600 об/мин
Шум 27,5 дБА

итоговый рейтинг **4,0**



Прежде далеко не самая известная в России кулерная марка, сегодня Spire продается широко и уверенно. В наш тест попала одна из наиболее прогрессивных моделей. Никелированный медный радиатор, по словам изготовителей, не только приятно выглядит, но и мощно отбирает тепло и не окисляется со временем (в отличие от простых медных). А 70-миллиметровый вентилятор перекачивает на максимальных оборотах 32,25 cfm воздуха.

Результаты же таковы: кулер охладил наш процессор до 36 градусов в покое и 56 — под нагрузкой. Показатели, к сожалению, далекие от рекордных; в то же время шумит система не сильно и даже не вызывает желания поставить регулятор оборотов. Однако суровая цена никак не позволяет нам рекомендовать этот кулер к немедленной покупке, ибо в нашем обзоре есть и более привлекательные аппараты...

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит компании 3Logic (www.3logic.ru), «Бюрократ» (www.buro.ru) и USN Computers (www.usn.ru) за предоставленные на тестирование центрально-процессорные кулеры.*



За пригоршню долларов

Red Dead Revolver

www.rockstargames.com/reddeadrevolver
жанр: Вестерн-шутер
платформа: Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox
разработчик: Rockstar San Diego (www.rockstargames.com)
издатель: Rockstar Games (www.rockstargames.com)







Похоже, несколько лет назад творческий коллектив Rockstar крепко задумался над психологическими корнями игрозависимости и соорудил себе список романтических детских устремлений. Хладнокровный автоугонщик? Пожалуйста. Стремительный стрит-рейсер? Легко. Бритоголовый урка с мачете? Современные дети мечтают и об этом тоже! На подходе GTA: San Andreas, где можно будет вжиться в приспущенные скам-штаны и роль Правильного Черного Парня. А пока — зарисовка для ребят, грезивших пыльными лошадьми и шляпой Клинта Иствуда.

Быстрый или мертвый

Именно, вестерн. Редкий, надо сказать, гость в КИ/ВИ-палестинах. И от этого еще более милый нашему видеосалонно-киноманскому сердцу. Предсказуемый, слегка карикатурный, стильный — чего только стоят аутентичная песчаная гамма и «муравьи», словно игру крутят с лежалой кинопленки.

Сюжетная завязка жанру под стать: враги сожгли родную хату (угнали корову, сломали повозку, выкинули из салуна мордой в лужу, помяли прическу бутылочной «розочкой» — именно так оно на Диком Западе и). После непродолжительной тоски над пепелищем герой хватает ржавый пистолет и становится баунти-хантером. Солнце слепит нещадно, шерифы предлагают работу, мерзкие гринго нападают из-за спины и гроздьями валятся с деревянных балкончиков — как говорил Агли Боб, in accordance with your expectations.

Вас интересует, как все это играется? На удивление легко и приятно. Экран загрузки, на котором ваш стрелок крутит револьвер на пальце, сменяется компактными и всегда продуманными декорациями: заброшенный город, поезд, скалистые горы, бордель, шатры передвижного цирка... Ганфайтинг на несколько персон чередуется с дуэлями. Все вместе щедро сдобрено сло-мо и выдержано в ритме «от босса до босса», в лучших традициях видеотира. Очень, очень не хватает поддержки пистолета. У вас ведь есть пистолет для PS2?

И твою лошадь тоже

Если даже на вестерны вам глубоко начхать, Red Dead Revolver с легкостью сломает стену отчуждения. В этой игре почти нет пространных и жутко нескладных монологов в духе свежайшего Кевина Костнера. Ну, знаете, о том, что «это моя земля и это мои коровы». Пафосу ранних реднеков Rockstar предпочла вечные культурные трэш-ценности вроде тряски толстощекого банкира за лацканы со словами «I want my gold NOW!» и стрельбе по труппе клоунов-карликов из станкового пулемета. Пу-ле-ме-та. Откуда эта противотанковая штуковина на Диком Западе? — Без объяснений, вместо этого вам покажут кладбищенского сторожа-босса, который носит на спине гроб и в случае чего, хитро перекувырнувшись, достает оттуда пулемет еще более диких размеров и происхождения. Или бандитскую женщину с хлыстом и немецким акцентом. Или адского иллюзиониста с пузырьком ярко-зеленой жидкости, будто позаимствованной в известном трэшевом киношедевре Beyond Reanimator. В общем, с чувством юмора здесь все в порядке.

А вот с игровой механикой случаются проколы. К примеру, городок, в который ваш герой возвращается после каждой, гм, миссии, состоит из нескольких магазинов, где можно покупать разную пакость вроде вееров, плащ-палаток, записных книжек и фотографий неизвестных вам мужчин. Весь этот хлам позволяет открывать новые локации для дуэльного режима, а на самой игре не сказывается ровным счетом никак и ваши товарно-денежные инициативы не стимулирует. Можете считать это придиркой для порядка.

P.S.

После десятка поверженных скотоводов к вам придет волшебное умение прицеливаться аналоговым джойстиком в правую лодыжку, инициируя танец Пьяного Джо. После сотни мертвых ковбоев вы научитесь убивать одной пулей в лоб, а когда разменяете вторую, пользоваться укрытиями вам не будет никакой необходимости – опытный ганфайтер ловит вражеские пули коренными зубами.

Заточи!

Samurai Warriors

www.koei.com/samuraiwarriors
жанр: Восточный слэшер
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Omega Force
издатель: KOEI (www.koei.co.jp)







Зародившаяся, видимо, от скуки любовь западных людей к японскому игротрэшу не столь велика, чтобы гамбургеры стихийно сменялись танцевальными ковриками для PS2. Сказывается диванный менталитет. А вот на самые причудливые модификации тамагочи ее, любви, очень даже хватает. Сегодня, например, модно взращивать собственного дигитального самурая в игре-загадке с крайне оригинальным названием Samurai Warriors.

В стойле

Выбрав одного из полутора десятков одинаковых с лица героев, вы попадаете в лабораторию по прокачке, гм, РПГ-элементов. Они, как и в любой другой PS2-игре, источники боли и тоски по клавиатуре (как бы ни верилось в обратное многочисленным поклонникам серии Final Fantasy). Очки опыта здесь превращаются в заоблачные характеристики и суперудары. На праздник с порога не надейтесь: особо не разгуляешься и всю хореографию за одно прохождение из своего хомячка ну никак не выжмешь. Баланс отрегулирован так, чтобы у игрока возникла непреодолимая потребность одолеть игру около двух тысяч раз. Фанаты пишут на Интернет-форумах: «учитывая продолжительность кампании в несколько часов, это не так уж и сложно». Поверим им на слово.

Помимо прокачки умений и разучивания куншутюков-с-переворотом, в лаборатории можно — и нужно, просто жизненно необходимо! — снаряжать своего героя различным оружием. Простые и двуручные мечи, копья с наконечниками самой разной формы и даже боевые зонтики — все это украшает геймплей стократно. Помахать голыми руками ваш самурай тоже мастер. Ему только плазменного пулемета не хватает, чтобы получился чистой воды... Crimsonland.

Dildo massacre

Да-да, вы не поверите, но игропроцесс напоминает именно эту легендарную аркаду. Вместо огнестрельного оружия — смертоносные лезвия. К ближнему бою привыкнуть не просто, зато когда распробуете... Помехой не станет даже довольно посредственная графика и местами слишком уж деревянная анимация (интересно, на ней сказалась нехватка бюджета или все же неизбывная традиция японских аниматоров вырезать из супергеройских движений добрых две трети кадров?). Дикая, необузданная ярость, с которой ваш самурай рубит целые войска недругов (и это никакая не гипербола), вполне оправдывает подзаголовок. На экране не разобрать ни черта. Руки, ноги, топоры и смешные голубые молнии суперударов соединяются в обволакивающую субстанцию, затягивающую вашу безвольную тушку внутрь телевизора.

Детали в таком состоянии, как правило, уже не замечаешь. А их много. Иногда необходимо, например, помогать дружественному войску и защищать его командира. Метаться, как электровеник, между флангами, подчищать за рядовыми-неумехами. Или бегать вокруг необъятной цитадели наперегонки с вражеским генералом, уклоняясь от летящих откуда-то сверху стрел и трехэтажных проклятий. Или проявлять чудеса спортивного ориентирования в условиях очень ограниченного времени — в Samurai Warriors есть и комнатные миссии. Правда, немного. И это правильно, потому что самое большое удовольствие (если приступы гипнотического button-mashing-транса можно считать удовольствием) получаешь в простом, как смысл самурайской жизни, режиме Survival, в чистом поле, против нескончаемого потока тупых врагов. В нем — квинтэссенция бездумного кнопконажимания. А оно, как известно, составляет добрую часть плейстейшеновского моджо. На нем, если помните, были воздвигнуты игры серии Lord of the Rings. Кажущиеся в сравнении с Samurai Warrior вершиной интеллектуального и неспешного геймплея.

P.S.

Когда все враги будут повержены, Samurai Warriors выдаст вам уникальный код, который нужно ввести на сайте игры, чтобы помериться мощью с миллионами таких же, как вы. Сказано же: тамагочи.

Тоже кухня

E3 2004 по ту сторону платформы

www.e3expo.com
жанр: Безумная выставка
платформы: Все мыслимые
разработчики: Приветливые и трудолюбивые
издатели: Алчные и бесчеловечные







Граждане, привыкшие обедать перед телевизором, предъявляют к еде несколько иные требования, нежели посетители ресторанов. Им можно хватать котлеты руками, капать соусом на растянутый ворот домашней футболки и смачно чавкать в приступах простого, но искреннего удовольствия.

Пенсионеры...

Кулинары, орудующие на потребу такой публики, не обременяют себя излишним концептуализмом. Это позволяет им крепче спать, бодрее трудиться и вот уже который год держать на плаву консоли пенсионного возраста — PS2, Xbox и GameCube.

В частности, делать игры с названиями вроде Destroy All Humans (от THQ с любовью для PS2 и Xbox). Или при помощи Metal Gear Solid 3: Snake Eater поддерживать невероятный ажиотаж вокруг тех же щей, но в джунглях. Или, наконец, беззастенчиво сбывать трясущиеся груди дерущихся женщин в «игре» Rumble Roses, которая — полный антипод разработкам какого-нибудь эстетствующего Хассабиса. И публика счастлива. Она исходит слюной около стенда Burnout 3: Crash & Burn, гениально тупой аркады про автомобильные аварии в slo-mo. С мольбой косится на закрытые двери Take Two, за которыми крутится GTA: San Andreas, все такая же, но с тотально модными ниггерами и велосипедами. Тянет руки к уже почти мертвому «Кубику» с его последними надеждами Resident Evil 4 и Metroid Prime 2: Echos — играми неплохими, но смертельно вторичными. Облизывается на хедлайнеров Xbox — Halo 2 и Chronicles of Riddick, зная, что не увидит ни-че-го нового, и покорно встает в очередь за автографом вечно живого Вина, кажется, Дизеля.

Жующей публике откровенно плевать, что сказочный, мудрый и бесконечно джазовый Cowboy Beebop превратился стараниями Bandai в тухлую аркаду — ведь вокруг кипит такая яркая жизнь, а в одном кадре интро Final Fantasy XII долларов больше, чем седых волос на голове Синихиро Ватанабе. Но горевать по этому поводу станет только полный кретин. Человек разумный понимает, что совсем скоро с очередным поколением консолей придут новые технологии, которые потребуют новых идей. Это обычная цикличность мироздания. Белая полоса начнется в следующем году.

...и пионеры

Впрочем, для кого-то она уже началась. Sony успешно представила PlayStation Portable. Если в течение следующей пары лет разработчики будут становиться под флаги новой мобильной системы так же решительно, как сейчас, в асфальт будут закатаны и GBA, и только что анонсированная DS с ее двумя экранами, и весь рынок мобильных игровых устройств. Заявленная цена в несколько сотен долларов быстро возведет PSP в ранг престижной и желанной игрушки, а затем быстро упадет, торпедировав спрос. Лукавое же позиционирование для «людей за двадцать» еще больше накалит интерес самой горячей teen-аудитории. И — привет. Играть в Gran Turismo 4 Mobile будут все, всегда и везде: графика уровня PS2, помещающаяся в кармане, это не шутки. Где в это время будет N-Gage QD, представленный на E3 заблудившейся Nokia, лучше не думать (устройство, главный selling point которого — возможность вставлять флэш-карту с игрой, не вынимая батарейки, с легкостью провалится и без помощи Sony).

К GT4 Mobile прибавьте Metal Gear Acid, адаптацию Need For Speed: Underground, ностальгический Frogger и искрометную Death Jr., и вам тут же захочется побежать к ближайшему магазину занимать очередь за PSP. Плюс широкий экран, словно предназначенный для просмотра видео, и миллиард аксессуаров, разработкой которых уже озадачены все более-менее расторопные производители мобильной периферии. А когда под PSP приспособят Tony Hawk's Pro Skater...

Острое дежа вю и наносной снобизм не смогут помешать страстной любви разумного человека и PSP. Да, знакомые по PS2, нетворческие, фантастически безыскусные игры. И что с того?

P.S.

Над фасадом Los Angeles Convention Center в этом году было написано: «E3: Where business gets fun». Бизнес сейчас на стороне консолей. Фан – тоже. А искусство... а что вам искусство?