

DVD TVT

.exe

ROLL UP, ROLL UP
FOR THE MAGICAL
MYSTERY TOUR!

#03

2005

game.exe #03'2005 (116)

До чего же это здорово — быть спецназовцем в открытом космосе! (Фраг Сибирский)

C&S Computer Publishing Ltd

game

«День победы-2»

«Первая мировая»

«Койоты»

«Бригада Е5:
Новый альянс»

«Карибский
кризис»

Playboy: The Mansion



СТР.
24-75

ПУТЕВОДИТЕЛЬ-2005

CD TYT

.exe

ROLL UP, ROLL UP
FOR THE MAGICAL
MYSTERY TOUR!

#03

2005

game

«День победы-2»

«Первая мировая»

«Койоты»

«Бригада Е5:
Новый альянс»

«Карибский
кризис»

Playboy: The Mansion



ODDWORLD
STRANGERS

ПУТЕВОДИТЕЛЬ 2005

СТР.
24-75

game.exe #03 2005 (116)

До чего же это здорово — быть спецназовцем в открытом космосе! (Фраг Сибирский)

C&C Computer Publishing Ltd.



БЕЗ ДИСКА

.exe

ROLL UP, ROLL UP
FOR THE MAGICAL
MYSTERY TOUR!

#03

2005

game.exe #03'2005 (116)

До чего же это здорово — быть спецназовцем в открытом космосе! (Фраг Сибирский)

C&C Computer Publishing Ltd

game

«День победы-2»

«Первая мировая»

«Койоты»

«Бригада Е5:
Новый альянс»

«Карибский
кризис»

Playboy: The Mansion



СТР. 24-75

Есть что сказать о текущем номере? Хотите с чем-то поспорить? Кем-то восхититься? Кого-то призвать к ответу? А может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве художника пера (вы ведь помните, что все они сначала проходили через Лопухов-Роткину)? — пишите на

post@game-exe.ru

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ



СТОП. МАТЕМАТИК, КОРОЛЬ

Здравствуйте, душа моя Игорь Исулов! Это письмо в самом начале предназначалось Александру Вершинину. Но после долгих раздумий решил написать вам. Можно я к вам на «вы» буду обращаться? Заслужили ведь. Но письмо вообще для Скара. Но стесняюсь я его. А вы вообще молодцы. Хоть и Бака, но специалист, даже больше — профессионал.

Денис Пустота

li2222@rambler.ru

Но письмо Скару А вы стопл, ашафот, а вот Скар — король. Есть еще высокоблудный математик Олег Михайлович Хажинский, но для него у меня письма нет, а есть только для Скара. Много у Скара поклонников, спорю нет, вот и написал вам, дабы быть услышанным. Он лучший, вы знаете. И журнал вообще Скара, а не ваш, хоть вы и Кит, а Скар — Два Кита. Михайлич тоже Кит, но он математик. Хочу объяснить в любви. Да. Журнал. Но в лице Скара. Это он ведь оплодотворил Журнал, а никак не Мотолог. Него писал, что Мотолог заразил Журнал сибиризмом, а вот Скар его оплодотворил и вычленил нелепизм. Я люблю Скара. Он лучший. Вы знаете. Вообще слова — это все. Но слова искренней любви, уважения и преклонения. Так нельзя работать. Это даже не спорт, это — Война. Вы на Войне, я понял это. Тот, кто этого не понял, пусть будет в рот что-нибудь съедобное и покушет. Люблю я вас. Очень. Вершинин умен, красив, и вообще к нему тянет, неудержимо. Да уж. В нем Сид. Но когда горят нервы, ругается сухохливая, так нельзя. Да. Благодаря Скару Олег Михайлович Хажинский и Фраг Сибирский стали писать тексты, которыми ЗАЧТИТЬ ВАШЕГОСЯ и ПЕРЕЧТИТЬ ВАШЕГОСЯ, смеясь от удовольствия. После прочтения совсем

не хочется играть в эту ненужную игру, а хочется читать и чувствовать заботу вашего коллектива о себе. Прошло время хоть умных, но злых и циничных статей. Пришло время долгожданной Зрелости (не)Умные люди пишут вам, пытаются познакомиться с вами в красноречии, ну и дураки. Гораздо приятней читать вас и любить. Да уж. Читая ваш Журнал, хочется иметь с вами контакт

физический, не только ментальный. Ибо понимаю — я так не смогу. А если и смогу, то буду последним негодием. Разолью слез шире, ибо заслужили это. Люди ломаются. Уходят. Другие берут планку — и тоже уходят. Смысл? Куда? А обо мне вы подумали? Может, денег мало вы им, Игорь, платите? Там, за забором, тысячи в шляпах стоят. Но когда уходит специалист, лаче — профессионал, становится обидно. За Державу До слез. Люблю я Скара. И вас люблю, но в его лице.

«Продам Душу за 911 Turbo 2000» — право же, условия приемлемы. Искандер, можно в кредит? Ну нет у меня пока такой железки.

А кто сломался — тот слабый. Тех не люблю я. Не заслужили. Анафема. Меня зовут Фунги. Если что — я к вам в службу услуг. Вы доказали всем. Вы победили. Отныне за всех. Можете позволить себе любую глупость. Ваш Срок немалый.

PS. Последний номер должен выглядеть так: название крупным прямым шрифтом — «ОФУТИТЕЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ». В верхнем левом углу три стилизованных под орден портрета, в профиль. Первый — Скара, второй — Скара, третий — Игорь Исулов. ■



ЧЕГО БОИТСЯ ЧЕЛОВЕК

«Человек боится неизвестного», — сказал однажды Остап Ибрагимович. Игровая индустрия, будучи уже довольно развитой отраслью добычи ДЕНЖИЩ, не преминула впитать в себя этот постулат — холодящий ужас называвать пробовалял уже чуть ли не в симуляторах. «Неизвестное» в применении к КИ следует понимать в широком смысле: начиная с тайн внутреннего устройства черного ящика в каком-нибудь квесте и заканчивая простой и эффективной, как топор, загадкой: выпрыгнет кто-нибудь из-за угла, а если выпрыгнет, то кто. И хотя функциональный аппарат рядового разработчика растет и ширится, самые ленивые из них (хотя сказать «ленивые» было бы немного грубо — скажем «занятые»), которых большинство, все равно идут по проторенной дорожке, гм, недорогих фильмов ужасов. А ведь сколько существует способов напугать игрока! А весьма перспективный и практически не используемый, на мой взгляд, — метод

(пусть даже на Стандартной Стройке), заставить его подняться еще, еще выше (на возводимый небоскреб или даже кран — не имеет значения). Затем, к примеру, Террористы взрывают бомбу, и игрок оказывается как на жердочке — шаг влево, шаг вправо — минута свободного полета, затем reload. Главное в такой ситуации — не переусердствовать, не озадачить игрока Террористами, палившими снизу, иначе изменится вся проблематика. А вот в каком-нибудь dungeon crawler'e держим за нервы клаустрофобией. Результат налицо — пациент не может заснуть без включенной лампы и работающего телевизора. Так же поступаем и в других ситуациях. Кстати, широко используемый в первой и второй частях Half-Life эдакий pipe-sawing, ползание по трубе на интерес, — очень, очень похоже на правду. Но не то. Не хватает ограничения свободы игрока — дайте ему почувствовать себя котом в двухлитровой банке, и он не раз скажет вам спасибо. В качестве отличного довода в пользу оригинальности устрашения хотелось

Александр Богатиков

perlexed@mail.ru

игры на агаро-, клаустро-, инсекто- и прочих фобиях. Например Жанр: индустриал-боевик. Минута бега в непроглядном тумане с трещащим радио в кармане — и первое же размазанное bloodstain побуждает немедленно прекратить игру и полеситься стариком King Tubby или Бобом Марли. Ph-nglui mglw'nfah Cthulhu R'lyeh wga'h'nagl fhtagn!

бы привести в пример Silent Hill 2, а вернее, его фирменный радиодетектор. Минута бега в непроглядном тумане с трещащим радио в кармане — и первое же размазанное bloodstain побуждает немедленно прекратить игру и полеситься стариком King Tubby или Бобом Марли. Ph-nglui mglw'nfah Cthulhu R'lyeh wga'h'nagl fhtagn!

P.S. А может, разработчики уже все это перепробовали, но пользы не почувствовали?

P.P.S. Спасибо за декабрьский номер, он просто праздник. ■

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Заслуженный ЕХЕ-артист, анимолог человеческих душ, детектор пжи, байкальский отшельник:



Все, что вы, уважаемый администратор, говорите о Скаре, конечно же, чистая правда. Кристианная. Я его тоже во сне ку. Иногда даже по ночам. Но не будем, наверное, о самом личном... Скажу больше. Игорь М. Исулов, вы знаете лучше всех нас. Вместе всталих. Хотя письмо писали совсем не о нем... Но Мотолога, наверное, трогать не стоит. Зря вы. Вы почитайте западные рецензии, полюбуйтесь, в каком дичайшем состоянии находится тамошняя игровая гонзо-журналистика (да, единственный опознавательный признак гонзо — это когда рецензия, огуло функциональный текст, хочется перечитывать!). А все потому, что у них не было Мотолога. Зато у нашей спортивной журналистики не было Хантера Томпсона.



Александр, описанный вами феномен в киноиндустрии называют синдромом «разнойной акулы».

Этому синдрому мы обязаны за появление многих хороших фильмов и некоторых весьма неплохих игр. Любому игровому разработчику, неважно, кто разрабатывающему (FPS, квест, RPG, survival horror), должно быть немного стыдно за своих полигональных монстров. Как Спайлберг было стыдно за свои полиуретановые Тару. Тогда разработчик начнет монстров, во-первых, отплавывать на потом, а во-вторых, прятать. И — вуаля! — вот вам и невыносимый оксюморон в первой половине фильма... п-д-д-д, иры, вот вам и туман, и тайла, и узкие трубы. Функциональный игрок растет как на дрожжах.

Почему DOOM 3 — совсем страшная игра? Потому что Кармиз своим монстрам (кроме зомби) бесстыдно высосывает. Вы помните, что получилось в «Чужом», когда его создатели вытащили из груди Кейна монстра на палочке? ВСЕ ЗРИТЕЛИ! УВИДЕЛИ, ЧТО МОНСТР РЕЗИНОВЫЙ!!! И я решительно протестую против выхода в адрес недорогих фильмов ужасов «Хелпину», по-вашему, дорогой фильм? Недорогие фильмы ужасов куда лучше дорогих. ■

ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕТ

СТР. 20



Игровое железо

- 136 Личное дело**
Гонки с правилами
- 140 ТЕСТИРОВАНИЕ:
ДВУХСЛОЙНЫЕ
DVD-ПРИВОДЫ**
Двойное дно
- Lite-On SOHW-1633S*
Lite-On SOHW-1213S
NEC ND-3520AG
Plextor PX-712A
Toshiba SD-R5372
LG GSA-4160B
Teac DV-W516GA

...два фильма. Шесть игр. И все — The Punisher. Ты думаешь, это случайность. Саша?! The Punisher — это не только прозвище, но и профессия, и — скажу больше! — состояние души. Спайдермен — это не профессия. У игр про Спайдермена есть подзаголовки. У фильмов — порядковые номера. Та же история с Икс-людьми. И только Каратель из всей интеллектуальной (мягко говоря) собственности издательства «Марвел» всегда и везде остается самим собой. Это мужчина с черепом на груди. Это фильм про мужчину с черепом на груди. Это игра про мужчину с черепом на груди. Это новая игра про мужчину с черепом на груди. Что еще необходимо знать аудитории?!

А ты видел последний фильм про Карателя, Саша?! Да, тот самый, из которого в игру переключались черный кожаный плащ, светлый лик Тома Джейна (ты прав, это не тот урод из комиксов и восьмибитных игр. Полигональное чело до неузнаваемости обезображено печатью интеллекта. Но, Саша, ты же не будешь отрицать, что Каратель — человек изобретательный, явно с вышесредним образованием?) и распорядок действий. Ты ведь помнишь, что одного из сыновей-близнецов Джона Траволты в этой кинокартине протасили за лимузином по горящей автостоянке? Что же произошло со вторым сыном Траволты? Я, наверное, не буду нагружать этой информацией хрупкую психику наших читателей. А ты знаешь, что Томас Джейн в «Карателе» носил под мышкой красный пожарный гидрант, Саша? Зачем, спросишь ты? Ну, видишь ли, угоняя машину злодейки, Фрэнк Кастл всякий раз оставлял гидрант на тротуаре. Чтобы за время его отсутствия на этом месте не запарковалась никакая другая машина. Умно, не правда ли? И после этого ты удивляешься, когда полигональ-



ный Кастл вставляет в чью-то глотку раструб огнемета? У разработчиков игры про Фрэнка Кастла было тяжелое, очень тяжелое детство. Саша. Фильм про Фрэнка Кастла дышал им в затылок. А ему в затылок, в свою очередь, дышал другой фильм про Фрэнка Кастла... с Дольфом Лундгреном. Уж у этого-то человека лицо интеллектом никак не осквернено. Зато «оскорбительные для мужчин ритмичные процедуры» являются фактически его торговой маркой. Я видел фильм с Томом Джейном четыре раза. Саша (с Лундгреном — шесть). Четыре! Я знаю, о чем говорю. Не стоит винить разработчиков в том, что игра похожа на Max Payne. Видишь ли, на Max Payne как две капли воды похож сам фильм, по мотивам которого они эту игру строили. Комиксы здесь, в общем-то, ни при чем. А вот фильм... Во-первых, Кастла из ветерана Вьетнама сделали агентом ФБР. Во-вторых, заставили сражаться с русским киллером (точнее — с канадским рестлером Кевинем Нэшем, который славен тем, что не может пересечь ринг, не подвернув себе ноги. Но какой невыразимый перформанс он затеял в этом фильме, Саша! Это же был второй Марлон Брандо! Роберт Де Ниро! Орсон Уэллс!). В-третьих, навязали фам фаталь Ребекку Ромин-Стамос. Полицейское прошлое плюс убитая семья плюс русский рестлер неминуемо равняется Max Payne. Еще до появления фам фаталь, рапида и перестрелки во мрачном холле (все прямо из фильма!). Хотя, конечно, если копать глубже, то разработчики самого Max Payne многое взяли у старых вариантов The Punisher. И когда киноразработчики «Карателя» принялись черпать из Max Payne... Если Каратель изображает Макса Пейна, который изображает Карателя, то это ведь все равно Каратель. Разве не так, Саша?..

Дорогая редакция

- 1 Денис Пустота**
li2222@rambler.ru
Столл. Математик. Король

Александр Богатиков
perlexed@mail.ru
Чего боится человек

Новости

- 8 Двадцать лет спустя**
UFO: Aftershock
- 12 Убить дра-дра**
Dragonshard
- 16 Тоже новости**
Фил Делука и «Операция «Подонковой», владелец заводов-пароходов Руперт Мердок, TimeShift, Rat Hunter, Shrek 3, Family Guy, BAFTA Game Awards

Голоса

- 6 И ДРУГИЕ ЗВЕРИ**
Александр Вершинин
Это не ваши мячи? (Are those your balls?)
- 18 БЛОУ-АП**
Маша Ариманова
Памятник неизвестному разработчику
- 20 ОСОБОЕ МНЕНИЕ**
Олег Хажинский
Игры, которых нет-2
- 76 ЗАКУЛИСЬЕ**
Илья Стремовский
Вяжем с вами
- 134 ИНТРОСПЕКТИВА**
Ашот Ахвердян
Приключения дикой кошки
- Заднее слово**
- 144 Эффект Вурлитцера**
Музыкальная история #3

C&C Computer Publishing Limited

www.computerra.ru

Номер 03 (116), март 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием «Магазин игрушек/
Games Magazine»

АДРЕС

115419, Москва,
2-й Рошинский проезд, д. 8
Телефон: (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)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR

Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD

Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Яковсон (kir@game-exe.ru)

Фото

Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

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 «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ

SCANWEB, Finland
Тираж 44000 экз.
Номер подписан в печать 4 февраля 2005 г.

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



Разборы

- 80 **Кайзер капут**
«Первая мировая»
(бета-версия)
- 84 **Промискуитет**
на пепелище
«Койоты»
(демо-версия)
- 85 **Наше завтра**
rFactor
(демо-версия)
- 88 **Вольные стрелки**
«Бригада Е5:
Новый альянс»
(бета-версия)
- 92 **Фор Мазачайна**
«Карибский кризис»
(бета-версия)
- 94 **Богатыри немы**
Freedom Force
vs. The Third Reich
(демо-версия)
- 96 **Король вечеринок**
Playboy: The Mansion
- 99 **Быть вдвоем**
«Агенты 008:
Банда Корвино»
- 118 **Преступление**
в зазеркалье
Getaway:
Black Monday, The
- 120 **Сырые пустоши**
Fall: Last Days
of Gaia, The
- 124 **Покемон**
в виртуальном саду
Virtua Quest
- 126 **Зеррелин ХР**
X-Plane 8
- 128 **Эрик Рыжая Борода**
«День победы-2»
(Hearts of Iron II)
- 130 **Наказатель**
Punisher, The
- 132 **Эссенция**
Viewtiful Joe 2

Редакция не имеет возможности рецензировать и возвращать не заказанные ею рукописи и иллюстрации, а также вступать в переписку.

Переписка 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.

Тема

#03 2005

- 26 **Маршрут 1:**
Экстремальное путешествие в
Черное Сердце Города
The Movies, SWAT 4,
Battlefield 2, Star Wars:
Republic Commando, Tom
Clancy's Rainbow Six:
Lockdown
- 32 **Маршрут 2:**
Блеск и нищета
стратегической школы
Galactic Civilizations II:
Dread Lords, Black &
White II, Sid Meier's
Civilization 4, «Ночной
дозор», Imperial Glory,
Survivor
- 39 **Маршрут 3:**
Децентрализованный
парк кастрюльной
культуры и отдыха
«Заповедник гоблинов»
Star Wars: Knights of the
Old Republic 2 — The
Sith Lords, The Bard's
Tale, Dungeon Siege II,
Dungeon Lords
- 44 **Маршрут 4:**
По местам боевой славы
Sudden Strike 3: Arms for
Victory, «В тылу врага-2»,
«Вторая мировая»,
«Блицкриг-2», Codename:
Panzers Phase II
- 50 **Маршрут 5:**
Мужская слеза
Boiling Point: Road to
Hell, F.E.A.R., El Matador,
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow
of Chernobyl, Project:
Snowblind
- 55 **Маршрут 6:**
Тонкая зеленая рамка
«Казачи-2: Наполео-
новские войны», Age
of Empires III, «Герои
уничтоженных империй»,
Earth 2160, Act of War:
Direct Action, FireFly
Studios' Stronghold 2
- 61 **Маршрут 7:**
Киношки Мегалописа
Starship Troopers,
Scarface, The Godfather,
Tom Clancy's Splinter Cell:
Chaos Theory
- 64 **Маршрут 8:**
Прогулка по Чайна-тауну
Oddworld: Stranger's
Wrath, Fight Night Round
2, Devil May Cry 3: Dante's
Awakening
- 69 **Маршрут 9:**
Больны душой и сердцем
City of Villains, The Matrix
Online, Middle-Earth
Online, Tabula Rasa
- 73 **Маршрут 10:**
Между хоррором
и квестом
Call of Cthulhu: Dark
Corners of the Earth, The
Longest Journey: Dreamfall



5 Джмлнлгм*

Viewtiful Joe 2	4,70
«День победы-2» (Hearts of Iron II)	4,60
Virtua Quest	4,40

4 Джмлнлгм

Playboy: The Mansion	4,00
Getaway: Black Monday, The	3,90

3 Джмлнлгм

«Агенты 008: Банда Корвино»	2,95
Fall: Last Days of Gaia, The	2,90
Punisher, The	2,50
X-Plane 8	2,50

лнлгм

лжмлнлгм

* Джмлнлгм (или Джомолунгма, она же Эверест, или Эверет) — единица измерения крутизны ниспущения EXE-номера с г. 1 (одна) Джмлнлгм равна 8.848 км (см. Линейку Горбунова #2, или 884800 см (Линейка Горбунова #1).

Содержание .EXE DVD

Игры

NASCAR SimRacing

rFactor

UEFA Champions

League 2004 - 2005

Aurora Watching: Gorky Zero

Shareware-игры

Cellblock Squadrons

Chrometum 1.11



Circulate 1.01

Cubology 1.06

Darwinia

King of the Ball

MachineHell 1.11

N 1.3

Утилиты

Kaspersky Anti-Virus

Personal 4.5.0.94

Brennig's 1.4.2

LiteStep 3.0.2

Total Commander 6.50

Драйверы

ATI Catalyst 5.1

под Windows 2K/XP

nvidia ForceWare 67.66

под Windows 2K/XP Beta

Wallpapers

Act of War: Direct Action,

Obscure, rFactor, Scrapland,

Star Wars: Republic

Commando, Sun Crusher и др.

Музыка

Shade: Wrath of Angels

(саундтрек)



.EXE-архив

Game.EXE #02'2005

(,pdf-формат)

Игры

Экшены

Prince of Persia:

Warrior Within (демо #2)

Star Wars:

Republic Commando



Tribes: Vengeance (демо #2)

Aurora Watching: Gorky Zero

Квесты

The Fifth Disciple

Гонки

NASCAR SimRacing

rFactor

Симуляторы

Privateer Remake

Спорт

UEFA Champions

League 2004 - 2005

Стратегии

Act of War: Direct Action

The Settlers:

Heritage of Kings (англ.)

Shareware-игры

Аркады

Arydax:

Project Golden Hawk 1.1

Autofrag: SUMO

Bombstrike 1.01

Kill Deal

King of the Ball

MachineHell 1.11

Rock Station

«Морские волки: Охота за сокровищами» 1.03



Гонки

Stars and Stripes:

Alternative Racer

Стратегии

Darwinia

Supernova: Galactic Wars

Головоломки

Add 'em Up

Chrometum 1.11

Circulate 1.01



Cubology 1.06

Dyadin

Jigsaw365

Joe's Farm

Squirrel Squabble

Симуляторы

Cellblock Squadrons

Sun Crusher: The Great War



Нечто!

N 1.3

Ретро-игры

Peacemaker

Утилиты

Антивирус

Kaspersky Anti-Virus

Personal 4.5.0.94

McAfee AVERT

Stinger 2.4.9.2



Драйверы

ATI Catalyst 5.1

под Windows 2K/XP

nvidia ForceWare 67.66

под Windows 2K/XP Beta

Интернет

Ad-Aware SE

Personal 1.05 1R26

Miranda 0.4 RC2

Spam Fighter 3.2.3



Мультимедиа

DivxToDVD 0.4.2

Графика

Brennig's 1.4.2

Gimp 2.2.3

Система

EF Commander 3.97

LiteStep 3.0.2



ObjectDock 1.10

Total Commander 6.50

Сюрприз

Машинами

Journey

The Everseason

Bot

Sparked Memory

Патчи

«Космические рейнджеры-2:



Доминаторы» v1.2

TOCA Race Driver 2:

The Ultimate Racing

Simulator v1.2

Wallpapers

Act of War: Direct Action

Arydax: Project Golden Hawk

Darkwatch: Curse of the West

Destroy All Humans!



Galactic Civilizations

Obscure

rFactor

Scrapland

«Сталинград»

Star Wars:

Republic Commando

Sun Crusher

Музыка

Conker's Bad Fur Day

(саундтрек)

Shade: Wrath of Angels

(саундтрек)

The Lord of the Rings:

Middle Earth Online

(избранные треки)

Gustaf «Lizardking» Grefberg

(избранные треки)

Skaven (избранные треки)

Иное

Contest: избранные рабо-

ты участников конкурса

«Игры, которых нет» (см.

папку в корневой директо-

рии диска и, конечно же,

отчетную колонку Олега М.

Хажинского!)



И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

александр «скар» вершинин

ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
Художник-символист, умбрийской школы раннего Возрождения, математик, король. Его творчеству присуща исключительная эстетичность, обаятельность, интерес к перспективе, смелость историта. Главной работой, которой мастер позанимался 14 лет, был цикл фресок из 10 сюжетов на тему «История живого креста».



ЭТО НЕ ВАШИ МЯЧИ? (Are those your balls?)

«И ударились крепко копытами, едва земля не проломилась под ними, и свалились оба с коней на землю и скончались...» («Сказание о Мамаевом побоище», битва Челубея и Пересвета.)

Воспрявшая от блаженной зимней полудремы **Electronic Arts** (www.ea.com), любимый всемирной издатель по версии Game.EXE, своими повадками напоминает **медведя-шатуну**. Топ-менеджеры большой, как глоток, EA уже некоторое время бродили по свету в поисках девелоперской КРОВИЩИ, цепляли когтями лицензии и **команды**, пока не наткнулись на красивый объемистый сундук с надписью «От Пандоры, **с ЛЮБОВЬЮ**».

НИЧЬЯ?

Когда ящик был вскрыт, оттуда, к немалому изумлению общественности, выскочила Take-Two вот с такой ужасной козьей мордой...

Мы не поклонники бокса. Безжизненные тушки EXE-кудперов не тяготеют к спортивным рекордам даже в их виртуальной ипостаси. Но пройти мимо такого зрелища, как обменивающихся грандиозными ломтями хреновухи интернациональные издатели, журналога позволить себе не может. Итак, история великих завоеваний Electronic Arts (см. новостную колонку февральского номера) продолжается!

В первом раунде издательских увеселений инициатива была полностью на стороне фабрики электронных искусств: EA купила пять эксклюзивных лет национального футбола, а также погрузила клыкы в нежную филильную часть французского издателя Ubisoft (www.ubi.com).

Во втором раунде (нынче-с) мировое сообщество громко пожурело

быдлоэпн повадки Electronic Arts, обнаружив последнюю в темном углу с окровавленной мордой и куском лягушатины в зубах. К нашему восторгу издательская псина вдруг скромно улыбнулась, спрятала добычу за спину и призналась, что ничего плохого делать не собиралась, обижать маленьких терпеть ненавидит, а акции нашла на дороге. Но не отдаст: «Во-первых, мы хотим заявить, что слияние (читай: поглощение) EA с Ubi возможно только при обоюдном желании и содействии со стороны глубокуважаемых французских коллег. Во-вторых, мы не ограничиваем себя в действиях: можем искать пути обретения контрольного пакета Ubisoft, а можем и продать свои акции...» В связи с чем подумевшаяся Ubi, так и не подвигшая родное правительство на активную помощь в борьбе с агрессором, нашла общий язык с канадскими властями. Последние согласились оказать всемерное содействие студии Ubisoft Montreal грантами и субсидиями. Таким

образом, иностранный легион Ubi, лучшие творческие силы, в течение пяти ближайших лет получат до тысячи соратников! Сolidная прибавка в весе.

В НОКАУТ

Неожиданно слашавое миролюбие Electronic Arts, скорее всего, объясняется нежданым открытием второго фронта. На исконные EA-земли — спортивные франчайзы — вдруг вторглась Take-Two (www.take2games.com), чьи представители негативно отзывались о деятельности EA еще в прошлом месяце, а сейчас уведомили прессу о собственном эксклюзивном контракте с Major League Baseball Players Association (MLBPA, <http://bigleaguers.yahoo.com>). Что автоматически отменяет Electronic Arts от кормушки: сделка, стоимость которой специалисты оценивают в 80-150 млн. долларов, передает права на репрезентацию сезонов и команд Большой бейсбольной лиги чуть ли не на десять лет вперед. С, увы, характерной для них бесцеремонностью спикеры Electronic Arts поспешили назвать ход соперников «тупо просаженными деньгами». Тупо или нет, но плоды

не заставили себя ждать. SEGA (www.sega.com), которая как раз уходила из спортивного бизнеса, сдала свою «физкультурную» студию Visual Concepts на руки Take-Two по очень даже распродажной цене. Take-Two немедленно объявила о создании нового лейбла 2K Games (www.2kgames.com), в составе которого обязательно будет специализированное спорткрыло. Чтобы EA было еще обиднее, Take-Two обнародовала линейку будущих релизов 2K Games, куда вошли такие небезызвестные сериалы, как Sid Meier's Civilization и The Elder Scrolls. По забавному совпадению оба грядущих релиза станут четвертыми по счету. В отместку Electronic Arts обручилась с медиакоролем ESPN (<http://espn.go.com>), теле- радио- и электронным обозревателем всего мало-мальски спортивного, что есть на свете. На ПЯТНАДЦАТЬ лет! От такого шлепка Take-Two оправится еще не скоро. Пикантность ситуации в следующем: в прошлом году располагавшая ESPN-лицензией



Take-Two в подрывном маркетинговом азарте принялась продавать собственные спортивные игры (к примеру, NFL 2K5) по двадцать долларов за бутылку — против привычных пятидесяти у конкурирующей EA. Кроме того, дешевые продукты зачастую выигрывали по качеству исполнения! Эксклюзивным контрактом с ESPN Electronic Arts только что отгипала соперница парутрофу очень даже полезных конечностей.

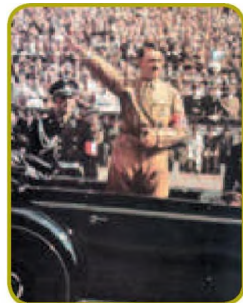
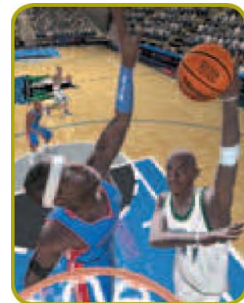
СИНЯКИ, ОСАДИНЫ, ШИШКИ

Шумная возня в детской песочнице привлекла внимание многих фигур за пределами игровой индустрии. На громкие крики из своей пещеры выполо непроизносимое медиачудовище, древний ужас экономики, великий огр СМИ-всееленной, навуходоносор Руперт Мердок (Rupert Murdoch). Перед лицом дьявола, которого основатель CNN Тед Тернер (Ted Turner) который год без обиняков обзывает «Адольфом Гитлером», все экономические и игровые журналисты дружно заключили, что игровая индустрия станет более конформистской, дегенеративной и обывательской, если принадлежащая господину Мердоку Fox (основной медиасоюзник Джорджа Дубльваз Куста) подомнет под себя хотя бы одного из крупнейших издателей. А оно (см. Тоженовости в интонациях Николая Третьякова) осторожно принохивается то ли к Activision, то ли к Electronic Arts. В поисках спасения от отпугающей лицензионной каторги корреспон-

дент CNN Money (<http://money.cnn.com>) Крис Меррис (Chris Merris) натывается на виновницу всего происходящего — EA. В ней он внезапно видит (смейтесь очень громко) спасителя всея игропространства. «В ушедшем 2004-м Electronic Arts запустила собственный музыкальный лейбл, а теперь всерьез подумывает о телевизионном бизнесе. Макеты оригинальных программ уже готовы, среди них реалисти-шоу The Sims. Зрители будут определять дальнейшие действия героев в прямом эфире — голоса за тот или иной из предлагаемых вариантов. » Стало быть, утлое игровое бизнес-суденышко стоит перед классическим выбором меньшего из двух зол? Или это неинтерактивное шоу без права голосования? В любом случае мы явно становимся свидетелями, а может, и участниками следующего логического шага в развитии игропрома. В такие моменты убежденные седины деды тычут пальцами в беснующуюся матросню и поучительно говорят присутствующим киндерам: «Смотри, внучок, какжись, опять левворация!» ☐



слева Electronic Arts и Take-Two затеяли весьма непростые разборки посреди рынка игр о пользе физической культуры.
справа Если Тед Тернер прав, игровая индустрия имеет хорошие шансы стать новым рейхом. Каким по счету?..
справа Слева EA и ESPN увела мяч, в том числе и баскетбольный, из под носа у Take-Two.



ОБ игре

www.ufo-aftershock.com

ЖАНР Ксенофобская стратегия
ПЛАТФОРМА PC (не исключен Xbox!)

ДАТА РЕЛИЗА 1 квартал 2005 г.

РАЗРАБОТКА ALTAR INTERACTIVE (www.altarinteractive.com)

ИЗДАНИЕ CENEGA PUBLISHING (www.cenega.com)



UFO: AFTERSHOCK

БЕСЕДУ ВЕЛ ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Двадцать лет спустя



Проиграв инопланетянам финальный матч на своей территории, земляне были вынуждены подписать унизительное мирное соглашение и отправились в пожизненную орбитальную ссылку — наблюдать, как зарастает мерзкой коричневой биомассой их некогда зелено-голубой шарик. В самое ближайшее время точка в сценарии обрстет загогулиной вопросительного знака — чешский ALTAR готовит вторую порцию своего вялого эпоса под названием UFO: Aftershock. Вы просили добавки?

вверху Иржи Ридлу, ргу ALTAR Int., не позавидуешь — после выхода UFO: Aftermath многие пытались лишить его нижней челюсти. Что скрывать, мы были в их числе.
справа Любопытно, сумеете ли вы без психонического сканера распознать в этой группе ALTAR-тружеников Чужого, который, уверенны, сделает все, чтобы и эта игра не принесла человеческой расе счастья в жизни?

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БИТВ

Рецепт столетней давности разгадан еще в прошлом веке: земной глобус в кастрюле эпической стратегии, тактические потасовки, элементы ролевой игры, генератор почти случайных миссий, слегка приоткрытая сюжетная линия, разлапистое дерево наук, иррациональный страх человека перед пришельцами из космоса и... греть на медленном огне, постоянно помешивая, — иначе пойдет комками! Понятно, что такая игра в наши простые и ясные времена существовать может только в бюджетном гетто или самизда-

те, денег на подобное ни один серьезный издатель не даст. К счастью, у нас есть ALTAR Interactive и Cenega. Плод их любви под названием UFO: Aftermath получился на редкость невзрачным, однако всего за год разработчики довели игру до ума. Продолжение? Следует. К чему готовиться? С этим вопросом мы банным листом пристали к PR-начальнику ALTAR Иржи Ридлу (Jiri Rydl).

.EXE: Иржи, начнем с наветов. Многие говорили об Aftermath так: «Да, это сырая, недоделанная, не очень «атмосферная» игра, но все же это UFO, и у нас

просто нет выбора — мы должны в это играть». Игра действительно производила безрадостное впечатление в первые месяцы своей жизни, однако вы выпустили четыре хирургических патча, которые существенно поправили ситуацию. Вы и сейчас продолжаете долечивать UFO: Aftermath или пациент уже выписан на волю?



Иржи Ридл: Благодаря вагонам отзывов и составам рекомендаций игроков мы, кажется, все же сбалансировали игру и исправили все ошибки! Впрочем... мы собираемся выпустить еще несколько патчей, которые пригодятся владельцам новейших видеокарт и иного неожиданного для Aftermath железа. Главный урок, который мы вынесли из этого бесконечного ремонтного марафона, состоит в следующем: игру надо тестировать со звериной тщательностью, бесконечно.

.EXE: Почти сразу после выхода игры в Сети появились ее неофициальные модификации, авторы которых пытались добавить в проект то, чего они не

6844.shtml), он добавляет в игру множество любопытных существностей вроде быстрых вертолетов, новых врагов и оружия. А самый безумный — это, пожалуй, HEADgrenade (www.boks.staghosting.com/ufoa/download/mods/headgrenade_vfs.zip). Использовать головы поверженных в бою товарищей в качестве гранат... это свежо!

ДО СУТИ

.EXE: В чем же главное отличие новой игры от предыдущей инсталляции?

Иржи Ридл: Мы решили всерьез усилить стратегическую порцию UFO. Игроки жаловались на ее простоту и схематичность. Теперь им придется как следует по-



смогли найти в вашей версии. Позже вы выпустили инструментарий для моддеров, и народное творчество расцвело пышным цветом. Насколько этот любительский промысел повлиял на ваши планы относительно AfterShock? Какие моды понравились команде, а какие вы, возможно, считаете ересью?

Иржи Ридл: Когда в Интернете появились первые переделки, дизайн-документ UFO: Aftershock уже лежал на столе у нашего издателя. И все же самодельные творения убедили нас в том, что мы движемся в правильном направлении. Самый интересный мод? Наверное, это Rebalance (www.gamershell.com/download_

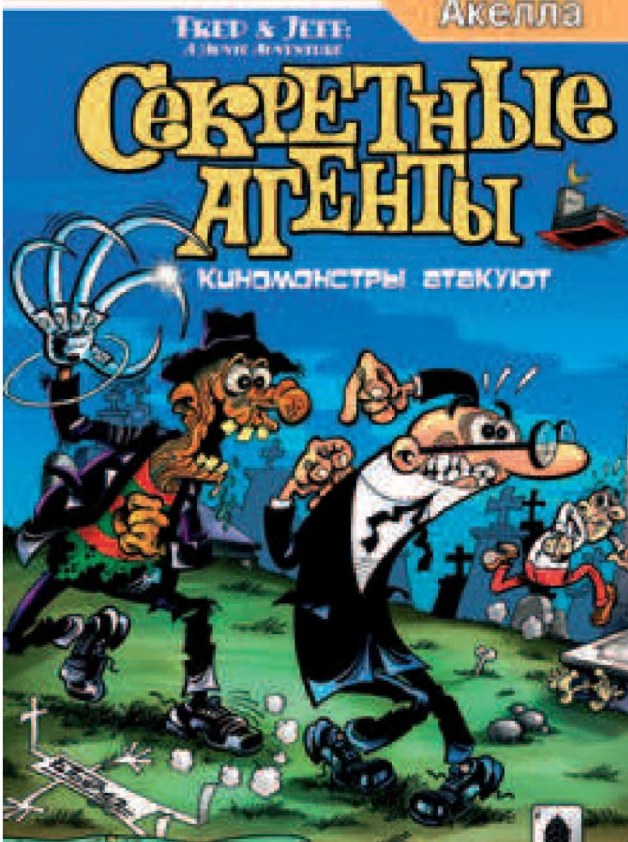
потеть в обнимку с геоскейпом — мы заставим пользователей добывать ресурсы и вкладывать их в исследования и производство. Разные ресурсы можно будет добывать на разных территориях, таким образом, игрокам придется расширять свои владения с оглядкой на потенциальный экономический эффект. А чтобы вы не скушали, мы повелели перекачивать добытое по специальным трубопроводам. Поэтому, создавая новую базу, вы должны подключить ее к сети трубопроводов. Если сеть будет повреждена в результате атаки инопланетян, база окажется «обесточенной», а это большая проблема. И еще одно. По мно-

Акелла

FRED & JETTY:
A MOVIE ADVENTURE

СЕКРЕТНЫЕ АГЕНТЫ

КИНОМОНСТРЫ ВСТАЮТ



На этот раз вам удастся создать загадочный механизм Tuffusky, при помощи которого станете возможным перемещать элементы кино в реальность. Первый претендент на перемещение — мумия фараона Имхотеп из фильма «Мумия».

Во что бы то ни стало, нужно найти легендарную «Книгу мертвых» и предоставить страшные подоплека!

Фред и Джетти — самые законсервированные агенты секретной организации ТИА, которые занимаются борьбой с организованной преступностью. Но порой им приходится выполнять очень негуманные задания. Один из самых злобных врагов всего человечества — профессор Баттерфлюй постоянно пытается воплотить в жизнь свои коварные планы.






ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ▶ Более 100 игровых экранов
- ▶ Заурное оформление из 45 компьютерных нарисованных 12 профессиональными художниками
- ▶ Волшебные анимации — создается впечатление полного погружения в удивительный мультфильм мир
- ▶ Море невероятного юмора

www.akella.com

© 2000 "Akella"
© 2000 "The Adventure Soft"
Все права защищены.

Акелла — это компания, которая создает игры и фильмы, которые вы можете увидеть на экране. (095) 263-40-04

100% оригинал — это значит, что вы получаете не копию, а оригинал.



гочисленным заявкам мы вводим строительство на территории баз! Мастерские, научные лаборатории, тренировочные центры и даже школы самообороны для оставшихся в живых аборигенов!

.EXE: UFO: Aftermath, только не обижайтесь, показалась мне похожей на диетическое блюдо

также предлагаем совершенно новый способ ползти по дереву: вам придется выбирать одну из ветвей и продвигаться по ней дальше, не имея возможности вернуться назад, чтобы «изучить все». Все вместе должно создать тот самый эмоциональный фон, которого вам, вероятно, не хватало в Aftermath.



вроде манной каши: есть можно, но вкуса не чувствуешь. Кажется, все на месте, но... не цепляет. Интересно, планируете ли вы изменить подачу игры в Aftermath и, если да, каким крючком будете цеплять бесчувственных созданий вроде меня?

Иржи Ридл: Манная каша?.. Хочу напомнить, что Aftermath — стратегическая игра, которая, в отличие от DOOM 3, не адресуется напрямую к первобытным инстинктам игрока, а общается с ним на более высоком уровне. Наши игроки испытывают удовлетворение, видя, как воплощаются в жизнь их хитроумные планы. Мы придумали более «выпуклый» и захватывающий сюжет, но главное — нашли интересный способ рассказать его. Генератор случайных миссий отправили в отставку, а потом снова взяли на службу, существенно снизив уровень полномочий. Дизайнеры уровней возьмут на себя создание и поддержку атмосферы «на уровне» — в буквальном и переносном смысле. Кроме того, мы вводим новых персонажей, новые расы, с которыми вы сможете объединиться или, наоборот, воевать, а

слева Чтобы разбудить дремлющую страсть во взаимоотношениях между представителями двух рас, разработчики поместили их в тесные катакомбы промышленных зданий. Таким образом авторы думают повысить драматизм происходящего.

в центре Этот унылый скриншот демонстрирует вековую мечту поклонников Aftermath: территория свежесозданной базы, открытой для строительства школ, больниц, детских садов и кружков по интересам. Старые добрые времена, вы снова с нами?

справа Герои Aftershock обретут новые умения и получат доступ к дистанционно управляемым роботам, псионическим побрякушкам и невиданному ранее оружию

.EXE: Минутку, вы сказали «новые расы»? Что еще за новые расы?

Иржи Ридл: Я так сказал? Навероятно... Может быть, я имел в виду других людей? Гм...

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

.EXE: Какие приемы вы намерены использовать, чтобы сделать тактические бои более разительными и, не побоюсь этого слова, драматичными? Ведь вы же знаете, что у первой игры с этим проблемы...

Иржи Ридл: Все просто. В UFO: Aftershock вам придется вести боевые действия на территории старых заводов, заброшенных зданий и давно закрытых нефтяных вышек, в силу чего вам не избежать куда более интенсивных, компакт-

ных сражений. Новый движок умеет распространять звуковые волны, поэтому ваши солдаты будут слышать своих врагов. И наоборот. В отличие от Aftermath, камера получит полную свободу передвижения и сможет показывать самые яркие моменты крупным планом, понятно, полном 3D.

пользу которую вы сможете худо-бедно взаимодействовать с другими расами, задействуя их бойцов в собственных целях.

.EXE: Почему вы решили отказаться от воздушных боев? Неужели эта идея не сработала?

Иржи Ридл: Нет, просто в Aftermath не с кем воевать в воз-



духе. Земля уже покрыта биомассой, захватчики — полноправные ее хозяева. А вот нам, остаткам человечества, как раз придется ютиться на орбитальной станции Лапута.

.EXE: В Aftermath исследовательская деятельность играла второстепенную, прикладную роль.

«Нашел на поле боя — исследовал — произвел». В новой игре вы планируете уделить больше внимания сюжету. Значит ли это, что открытия наших ученых станут движущей силой игристории, как это было, скажем, в UFO: Enemy Unknown?

Иржи Ридл: Научные исследования — одна из самых важных частей игры. Ученые открывают секреты Чужих и, что еще важнее, указывают способы одоления инопланетной напасти. Без науки вы не сможете строить новые здания



и производить оборудование, необходимое для победы. Впрочем, кажется, я понимаю суть вашего вопроса... Да, открывая яйцеголовых — способ понять, что же происходит в этом мире. Да, по сути, это единственный иллюминатор, открывающий ужасный вид на постапокалиптическую реальность за бортом.



.ЕХЕ: Дурацкий вопрос, но мы не можем не задать его. Согласно сюжету, после событий предыдущей игры прошло двадцать лет. Сможем ли мы использовать те научные наработки, которые были сделаны в Aftermath, или нам снова придется начинать с «Каташников» и «Узи»?

Иржи Ридл: Нет, нет и нет. События Aftershock происходят пятьдесят лет спустя после подписания униженного соглашения с Чужими и бегства с Земли. У вас есть базовое оборудование, довольно мощное оружие, но, чтобы на равных сражаться с тем, что встретится на некогда родной планете, придется напечь ученых и инженеров.

ПО ЭТУ СТОРОНУ ЗАНАВЕСА

.ЕХЕ: На ваш взгляд, как правильнее делать игры — в постоянном контакте с потенциальными игроками или в обстановке тотальной секретности? Скажем, вы активно работаете с аудиторией, внимательно прислушиваетесь ко всем мнениям, поддерживаете моддеров и, таким образом, пускаете игроков на свою кухню. Есть примеры

совершенно обратные, это Bungie и ее Halo 2: черный ящик, никакой обратной связи.

Иржи Ридл: Сложно сказать однозначно... Когда сообщество игроков дружное и компактное, как в нашем случае, вы можете с легкостью общаться и обмениваться идеями с его членами. У Halo же миллионная аудитория,

общение с ней почти невозможно, пожелания каждого не выслушаешь. С другой стороны, уверен, что парни из Bungie дневали и ночевали на форумах игр, а потому имеют достаточное представление о народных настроениях.

.ЕХЕ: В одном из вариантов развития ближайшего будущего игровую индустрию ожидает консолидация. Издателей станет меньше, бюджеты игр существенно возрастут, у молодых команд, которые не смогут попасть в обойму EA или Ubi, не будет совершенно никаких шансов сделать нечто AAA-класса и прорваться на вершины хит-парадов. Что вы думаете об этом? По какую сторону железного занавеса (а он, судяется нам, неминуемо опустится) планируете остаться?

Иржи Ридл: Ситуация непростая, но не безвыходная! У молодых команд будет множество возможностей пробиться наверх даже в случае реализации самого мрачного сценария. К примеру, можно распространять игры в Сети (см. происходящее с Half-Life 2). Еще вари-

Gothic II

ГОТИКА II

NIGHT OF THE RAVEN

НОЧЬ ВОРОНА

Акелла

JoWood Productions

Новая таинственная история известится в эпатажном сюжете «Готики II». Только бескомпромиссный герой может спасти королевство от гнева Белшара. В страшной по количеству едкостей предостоят познакомиться с персонажами, в которых мощные артефакты превратились в руины древнего храма. Поблизости гостей, у настоящих

пиратов и раскрыть замаскированного героя - секретного сообщества, созданного воинами на Готике.

Территория королевства увеличивается на тысячу гектаров, расширяются бескрайние болота, а глубокий каньон, выходящий к морю, добавляет

Новые образцы оружия, брони и заклинаний. Более сложная персонализация персонажей, у которых по выходящим выходящим, или как сказать, заданиям.

Полностью переработанная дополнительная галерея, картины, карты и карты несущий Круг Вокруг.

www.akella.com

© 2004 "Akella" © 2004 "JoWood" Все права защищены. Разрешается распространение при условии сохранения авторства и логотипа Akella.

Акелла

ант: начать с создания простых игр для мобильных телефонов, которые сейчас мало чем отличаются от старомодных 16-битных игрушек «золотого века». Или сконцентрировать свои усилия на проектах для консолей, чья архитектура не подвержена ежегодным изменениям. Кроме того, не забывайте, что любой игрок может поддержать

независимых разработчиков, даже самых маленьких, покупая их игры вместо игр EA. Нет?

.EXE: Нет. Вашими бы устами, Иржи... Хорошо, немного о планах. Решен ли вопрос с версией Aftershock для Xbox? Планируете ли вы и дальше работать RTS-игры или есть мысли побороть свои силы в других

жанрах? Насколько серьезны ваши планы в отношении линейки UFO — можем ли мы надеяться, что брэнд находится в надежных руках и не будет брошен на полпути?

Иржи Ридл: Мы ничего не бросаем на полпути и собираемся и впредь нести знамя (или крест?) UFO! Да, продолжение сериала не исключается.

Кроме того, в наших планах фэнтезийная РПГ Vision (www.rpg-vision.com), мечта всей жизни, до которой наконец-то дошли руки. Ну а UFO: Aftershock для Xbox все еще обсуждается...

.EXE: Не распыляйтесь на Xbox-детей, Иржи. Вы нужны нам на ПК-фронте! Всех благ! ▣

ОБ игре

www.atari.com/dragonshard

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С ЭЛЕМЕНТАМИ РПГ

ПЛАТФОРМА: PC

ДАТА РЕЛИЗА: Июнь 2005 г.

РАЗРАБОТКА: Liquid (www.liquid-entertainment.com)

ИЗДАНИЕ: ATARI (www.atari.com)



DRAGONSHARD

БЕСЕДУ ВЕЛ НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ



Убить дра-дра

Вагон и маленькая тележка разработчиков пытались алхимически скрестить стратегии в реальном времени с известными ролевыми системами, но в ретортах выросло нечто похожее на разной степени удачности попытки воссоздания Хелен Рипли. В фильме в конечном итоге все же получилась смертоносная, кислотокровная г-жа Уивер. Может быть, Liquid, не раз строившая RTS, не похожие на другие (Battle Realms и War of the Ring), первой вырастит крепенького гомункулуса?

вверху Майк Грейфорд — выпитый Cernd, друид из Baldur's Gate 2. Только отчего-то без тагуировок на лице.

справа Свалка в морском духе. Только тролля не хватает.

ED? ED? ANYBODY?

С расспросами и надеждами мы обратились к Эду дель Кастильо (Ed del Castillo), главному человеку Liquid вообще и по Dragonshard в частности, одна-

ко на связь вышел Майк Грейфорд (Mike Grayford), боевой соратник, вице-президент и ведущий мистик (самоназв.) конторы — в AD&D-приключении, разыгрываемом сотрудниками

Liquid в свободное от работы над игрой время, он в тот вечер первым склеил ласты.

.EXE: Майк, как же вас угрозило?

Майк Грэйфорд: Да я... да мы... Короче, я отыгрывал низкоуровневого друида (люблю этот класс за тесную спиритуальную связь с природой и зверьем!) с некоторыми лингвистическими навыками, которых, увы, не хватило для правильного истолкования намерений встреченного партия огра, и мы зашли прямо в его логово, где нас встретили члены семьи нашего «друга», настроенные куда менее дружелюбно... Но все-таки большинство из нас выжило, и соотрану разжилаась золотом и парой мечей. В общем, завтра мое расплющенное тело должно попасть в храм, и я воскресну.



.EXE: А Эд почему выжил?

Майк Грэйфорд: Эд — экстра-мясистый воин-дварф. Constitution, равная 19, это почти жульничество!

.EXE: Ролевые забавы популярны среди большинства работников Liquid, да?

Майк Грэйфорд: Конечно! У многих за плечами десять и даже двадцать годков кастомершества и кастрюльничества, хотя последние несколько лет некоторые оппортунисты уклоняются от корпоративного приключения — им, видите ли, компьютерные РПГ милы. Но все мы одинаково рады, что делаем игру на D&D-основе.

.EXE: Майк, AD&D для вас — онли-энд-форэва? Или вы что-то ставите над?

Майк Грэйфорд: Из всех систем, по которым я играл, лично мне AD&D нравится больше всего. Хотя! До выхода в свет третьей редакции правил мне, если честно, были по вкусу некоторые нюансы GURPS.

.EXE: А Dragonshard будет основан на третьей редакции?

Майк Грэйфорд: Абсолютно так. Что более важно, игра разворачивается в новом D&D-мире под названием Эберрон (Eberron). Очень интересный прошлогодний сеттинг: мир состоит из тел трех мифических драконов, причем тело небесно-

го, Сибериса (Siberys), распалось на обломки, те самые dragon shards, которые составляют кольцо планеты и периодически падают на ее поверхность. Драконы обломки — основной магический ресурс в игре, их может подбирать любой персонаж. А весь сюжетный трехсторонний сыр-бор разгорается из-за редкостно крупного фрагмента — Сердца Сибериса, свалившегося на континент Xen'drik, родину погибшего государства гигантов, оставивших после себя немаленькие подземелья, в которые игрок будет запускать героев. Подземелья на Эберроне, кстати, огромные, потому что в земле порхали древние цивилизации, да и в те-

Акелла

PHANTOM RENAISSANCE
РАСЦВЕТ
ЛИГИ

MASSIVE ASSAULT

WARGAMING.NET

космических колоний. Два десятка уникальных юнитов, коварный компьютерный оппонент, захватывающие сетевые сражения — все это надолго увлечет вас и жаркую и беспощадную войну будущего.

"Massive Assault: Расцвет Лиги" — полномасштабное продолжение высоко оцененной критикой пошаговой стратегии Massive Assault. Сюжет Phantom Renaissance повествует о возобновившемся глобальном конфликте Союза и Лиги, который разворачивается и отдаленных

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ✦ Уникальные боевые единицы для каждой из воюющих сторон
- ✦ 10 новых планет для завоевания
- ✦ Улучшенный трехмерный движок и удобная камера
- ✦ Атмосферный саундтрек
- ✦ Напряженные битвы по сети

© 2005 "Акелла"
© 2005 "Wargaming.net"
Все права защищены.
Возможны изменения без предварительного
уведомления. Полный список версий и
даты выхода: 00000000-00-00-00
На английском: english@akella.com
На русском: russian@akella.com
www.akella.com

ле подземного дракона Кхибера (Khyber) много полостей...

.ЕХЕ: Майк, не нужно вдаваться в проктологию! У нас в России тоже есть анекдот про рыцаря, дракона и полости... расскажите лучше о специфике межрасовых конфликтов в игре.

Майк Грэйфорд: Сторон в игре три, все — широкие коалиции. Пламенный орден (Order of the Flame) объединяет прежде всего людей и dwarves, к которым примыкают остальные добрые внутри поверхностные расы. Главные плохиши — Умбраген (Umbragen),

бик с хлопанием втягивает солдат внутрь себя и очень зрелищно и медленно абсорбирует.

.ЕХЕ: Ясененько. Про драконов-то хоть не забыли?

Майк Грэйфорд: Ну, вообще-то на Эберроне их не так много по разным историческим причинам, но мы что-нибудь придумаем специально для вас (экскурсию на населенный драконами континент Argonnessen? — *.ЕХЕ*).

AC/DC

.ЕХЕ: Майк, насколько вы урели все ролевое, чтобы втис-

на месте — rogue, wizard, fighter, ranger, cleric, плюс специфический для сеттинга artificer, но ради управляемости от некоторых их спецспособностей пришлось отказаться.

.ЕХЕ: Ууу... А заклинания? Индивидуального заучивания, естественно, нет?

Майк Грэйфорд: Естественно. Зато (радуйтесь!) заклинаний не одно и не два. Благодаря новаторскому управлению вы легко и, главное, эффективно сможете управлять огромным стадом магов.

любому классу, у них есть навыки, которые совершенствуются по мере набора опыта. Soldiers — кондовые деревенские жители с небольшой подготовкой, ринутся в бой следом за captains; каждый может командовать группой подчиненных того же класса, что и он сам. Например, paladin captain способен заправлять бандой рыцарей-soldiers. Чем опытнее становится captain, тем большим количеством воинов он может командовать. Champions — персонажи, уже достигшие высокого уровня и почти героического статуса. Вам не придется беспоко-



gen), темные эльфы, которые еще хуже drow из Forgotten Realms (спутались с Negative Plane). А еще есть Ящерки (Lizardfolk) — защищающая свои племенные земли конфедерация разумных рептилий и амфибий.

.ЕХЕ: А какие эберронские спецмонстры почтят своим присутствием Dragonshard?

Майк Грэйфорд: Практически стандартный AD&D-набор: гиганты, желатиновые кубики, эттинны, бехолдеры, медузы, големы, umber hulks... Из новеньких можно назвать разве что медведок (bugbears) и расу warforged (нечто вроде киборгов, где «механическая» часть — голем). Зато у некоторых зверюг интересное поведение в бою: каждый глаз бехолдера обладает автономным наведением, двухголовый эттин может атаковать две цели сразу, а желатиновый ку-

слева Рыцари, лихо несущая во весь опор по болоту — наверное, широкие копыта лошадей не дают им утонуть вместе с наездниками.
в центре В наше время доброй RTS-традицией стали крупные dudes, подбрасывающие мелких высоко в воздух.
справа Бехолдера, увы, на свою сторону не привлечешь. А жаль — какая стать, какой размах!

нуть его в прокрустову RTS-рамку? Что случилось, например, с классами?

Майк Грэйфорд: Баланс между RPG и RTS действительно было тяжело найти, тем более что Atari и Wizards Of The Coast усиленно подталкивали нас в сторону стратегии — у них уже полным-полно ролевых игр и на ПК, и на приставках. Однако у ребят хватило ума не заставлять нас делать RTS с малой толикой RPG. Dragonshard — это честный синтез жанров. Все основные классы



.ЕХЕ: Так. Что вы сделали с опытом? Понаделали XP caps?

Майк Грэйфорд: Как и положено, персонажи получают опыт, убивая монстров, разоряя лодушки, вскрывая сундуки и выполняя квесты. Мы не хотели, чтобы игрок был вынужден развивать каждого персонажа отдельно, поэтому XP накапливаются не у персонажей, а у игрока, и он может повышать уровень целых классов, а не отдельных персонажей. Лимиты XP? Теоретически, их нет, хотя, ради благоразумия, у классов будут уровневые ограничения.

.ЕХЕ: В игре три типа персонажей — soldiers, captains и champions. Кто такие, с чем их едят?

Майк Грэйфорд: Captains напоминают обычных AD&D-приключенцев; не простые крестьяне, но в то же время и не отъявленные герои. Они могут принадлежать к

итесь об их «прокачке», так как они будут на голову выше остальной армии.

.ЕХЕ: Будет ли игрок раздавать звездочки и бросать кости при повышении уровня персонажей?

Майк Грэйфорд: Продвижение soldiers в уровне происходит в основном за счет повышения уровня captains. Когда уровень военачальника повышается, уровень солдат растет автоматически. Игрок не будет контролировать повышение уровня — он сможет выбрать, какие апгрейды нужно сделать по ходу кампании.

.ЕХЕ: А снаряжение?

Майк Грэйфорд: Мы и это упростили. Слишком трудоемкое занятие — навешивать сбрую на каждого солдата. Смена снаряжения тоже осуществляется в массовом порядке и в порядке апгрейда класса персонажей. Свитки, зелья,

магические предметы будут скапливаться лично у игрока (как опыт) и применяться на любом персонаже в любой точке карты.

RTS-МУНДАННОСТЬ

.EXE: Поверхность и кхиберовы внутренности: как они связаны друг с другом?

Майк Грэйфорд: Честно говоря, подземелья — это в большей степени RPG, а на поверхности бушует RTS. RTS versus RPG, так сказать! Наверху происходит основная часть военных действий, а внизу — приключения с квестами, ловушками, сокрови-

улучшенную броню. Можно возвести до четырех одинаковых домишек рядом, чтобы получить максимальный эффект.

.EXE: Но живет ли кто-нибудь в «живых деревнях»?

Майк Грэйфорд: Сначала мы так и хотели — чтобы крестьяне слонялись между домами, но потом сочли, что они путаются под ногами... В общем, мы их упростили, и теперь они лишь платят налоги (деньги в игре — вторичный ресурс) и составляют рекрутский пул, перерождаясь в солдат для ваших captains.



щами и волшебным барихлом. Но воюющие стороны будут сталкиваться и под землей, а специальные способности персонажей будут работать на поверхности. Мы просто стремимся к тому, чтобы геймплей был знакомым игроку, понимаете?

.EXE: Не-а, отказываемся. Это не синтез жанров, это вода и масло. А что такое living village?

Майк Грэйфорд: Это многовариантность строительства. Сначала мы хотели, чтобы комбинации зданий делали доступными определенные классы персонажей. Попробовали, но было трудно разобраться, как построить каждый класс. Поэтому превратили систему расположения зданий в средство обеспечения солдат бонусами. Постройте две кузницы рядом — и любой персонаж, созданный в них (или в смежных зданиях), получит

.EXE: Не слишком ли нервотрепущим занятием будет RPG-баловство в черных подземельях? Не разорят ли тем временем деревню?

Майк Грэйфорд: Для предотвращения подобных коллизий подведомственное вам поселение будет с самого начала оборудовано сторожевыми башнями и крепкими стенами. Ройтесь спокойноненько!

.EXE: Майк, у нас складывается какое-то двойственное впечатление о Dragonshard... Что еще у вашего творения за душа?

Майк Грэйфорд (бодро): Листья падают на воду, вызывая легкую рябь, накидки героев корректно развеваются на ветру. Если честно, мне самому больше нравятся побочные квесты и болтливое, RPG-образное взаимодействие с NPC. Ролевое прошлое сказывается... ☐

Акелла

МОМЕНТ ИСТИНЫ

THE MOMENT OF SILENCE

Питер Райт — инженер коммуникационных технологий, работающий над государственной программой «Свобода Слова», приюту правительств олигархов-технократов. Потеряв в авиакатастрофе жену и сына, он окончательно сделался затворником, напивавшимся и на

Затягивающий шпионский триллер, реализованный в жанре point-and-click adventure

75 локаций, около 500 тщательно отрисованных интерактивных сцен

Более 35 персонажей с детально проработанными биографиями и характерами

Уникальный графический движок, анимация персонажей с использованием Motion Capture и Lip Sync

www.akella.com

© 2005 "Akella"
Все права защищены.
Материалы являются собственностью
и/или лицензией Akella Entertainment
и/или разработчика. Все остальные
права принадлежат их владельцам.

курьезы природы

ЛУКА МУДИЩЕВ НА ВОЙНЕ

Некоторые люди обладают редкой способностью представлять себя дураками без посторонней помощи. Фил Делука (*Phil DeLuca*), исполнительный продюсер *America's Army Game Project*, принадлежащей вместе с ремненными пряжками Министерству обороны США и выпустившей из-под крыла этого заведения в 2002 г. бесплатный онлайн-шутер *America's Army* (www.americasarmy.com), разразился на официальном форуме игры страшными угрозами в адрес безответственных гражданских пользователей, редактирующих своих игровых персонажей (вешая им всевозможные награды и нашивки), и провозгласил *Operation Punk Buster* («Поджобкой»).

Сообщение м-ра Делуки достойно развернутого цитирования: «Некоторые из вас [Плохие Парни] забыли, что эта игра, включая аккаунты игроков, является собственностью армии США... В 1940-х годах Япония выучила очень важный урок: «Не буди спящего гиганта». Может быть, мы и не ответим быстро, но мы пойдем на вас неодолимой силой, как тогда. У армии есть друзья, постоянно борющиеся с компьютерной преступностью, — Департамент юстиции и ФБР. Мы знаем, кто вы, и мы вас выследим. Армия в гневе, и мы идем за вами!» Неполиткорректное (в своей «японской» части) сообщение давно убрали, но слово не воробей, поэтому позволяйте попрыгать на косточках и почирикать. Не планирует ли Фил шархануть по Плохим Парням атомной бомбой? А также: жизнь подражает искусству, коллеги. Вот выдержка из серии *Monty Python's Flying Circus* про высадку трансвеститов в Нормандии:

«Мы не будем мириться с этим! Суровое военное время! Дюнкерк! Налет на Берлин! Юные хиппи слоняются по улицам, насилюют, грабят, убивают!!! — с уважением, бригадир, сэр Чарльз Артур Стоун (миссис)». Кстати, сопливые «хакеры» тоже могут пожаловаться кому-нибудь. Например, CDC (*CULT OF THE DEAD COW*, www.cultdeadcow.com), борцам за свободу и создателям *Back Orifice*, периодически (на манер дедушки ПэЖэ) пробуждающимся к активности и имеющим скверную привычку вмешиваться в не касающиеся их дела. Если проснутся ЭТИ спящие гиганты, даже армии США вместе с Департаментом юстиции и ФБР придется несладко. А что случится с сайтом и игровыми серверами *America's Army*... и подумать страшно.

гастрономия

КРАКЕНЫ ПРОБУЖДАЮТСЯ

Время — за полночь, вы, как обычно, сидите перед монитором; вдруг жидкость в стоящем на столе сосуде начинает колыхаться; слышны очень тяжелые шаги... Волнуйтесь, паникуйте — это Руперт, гигантский плюшевый (но очень злой) коала, который пришел поселиться в (то есть сесть на) наш с вами и разработчиков КИ-теремок. *Мистер Мердок* (*Rupert Murdoch*) — владелец заводов-пароходов, но в особенности охоч до газет и прочих т.н. СМИ, сгоняя их в свою *News Corporation* (www.newscorp.com). Британский национальный позор *The Sun* и пока еще уважаемая *The Times*, телесети *Fox* (the network that brought you *The Simpsons*) и *Sky*, издательство *Harper & Collins* — и это лишь кое-что о Руперте. В середине января с.г. из утробы корпоративного Барабека

News Corp. исторглась серия звуков. Он голоден, но пока не решил, кого в КИ-индустрии слопать первым: EA-быка или *Activision*, кривого мясника. Бычок Муби весит почти восемнадцать мегабайсов, мясник — только три. Робин-Бобин в тяжких раздумьях, чешет репу — мясник недостаточно питателен, бык слишком тучен и в три дня не сварится. Если Мердок купит EA, это будет очень красиво: все скажут «Dog eat dog» или «There's always a bigger fish» и с умным видом покачают головами. Из чего следует, что этого не случится — слишком уж красиво и поучительно; а так не бывает — вот, например, дедушка Сид (Мейер) со своей *Civilization* не выкупил сам себя, а был приобретен *Take-Two*. Поэтому скорее мясник (или некто еще более субтильный) будет откормлен перед съедением. Bon appetit, Rupert!

загадки природы

СТАДНОСТЬ

Если у человечества и есть пастиры, это еще не значит, что нужно уподобляться некоторым стадным животным и выгапывать пастбища. Фильм *X-Men* срывает банк — и все бросаются покупать права на комиксы; фильмы и игры идут плотными косяками. «Ночной позор» оказывается баблрубином — и все сразу бегут бить челом опалевшим от такой прухи создателям слов'янської феньтези. *Half-Life 2*... эээ... rocks — значит, даешь больше FPS с научно-фантастическим сюжетом в единицу времени? Именно время играет ключевую роль в шутере от первого лица *TimeShift*, вырубавом для PC и Xbox суперавторами свержигры *Will Rock* (2003 г.; *Saber Entertainment*, www.saber3d.com) для Atari (эльф. «папашки», www.atari.com). Герой получает в распоряжение

высокотехнологичный костюм (гм!), способный замедлять, останавливать или даже обращать вспять бег времени для всех, кроме своего носителя (последнее условие коренным образом отличает *TimeShift*-хронавта от некоего восточного юноши). Врагов можно скучно убивать «на паузе», можно устроить slo-mo с уклонением от пуль в духе некоторых классических кинолент, а будучи забываемым превосходящими силами, можно отмотать назад — и AI все забудет. Обещаемые *Saber* упражнения ума, сиречь четырехмерные «пазлы», пусть неуволимо, но все же напоминают техзабавы с gravity gun. Присутствие в проекте профессионального сценариста из Голливуда тоже смутно о чем-то... Континуум действия? — Параллельный мир (нет-нет, не будущее!), пистолеты и снайперские винтовки непривычного вида (в форме змей?). В общем, творчество, но в колее. *Freeman's Wake*, так сказать. Ниже уровнем, в восточноевропейских полуподвалах, тоже шевелятся. Вот, пожалуй: .EXE-дружественная *Game Factory* (www.gamefactoryinteractive.com) объявила о начале работы над *Rat Hunter*, тоже, естественно, SF-FPS-игрой. О внешнем виде «Охотника на крыс» сказано честно и заранее: постараемся, чтоб не был провальным. Сюжет — мозаика с переставленными фрагментами: далекое будущее, журналист-фрилансер отправляется на далекую планету (очень похожую на Землю, так как ее звезда принадлежит к спектральному классу G; эрудиция — это замечательно), где в карьерах (не в шахтах!) частенько, при невыясненных обстоятельствах, пропадают рабочие-колонисты. Рядом с чумазыми копальщиками в интересах сюжета размещена секретная лаборатория, мастерящая наркотик ROOM (гм!).

Игрок будет решать загадки (применяя техсредства вроде кранов), раскатывать на мотоциклах и (не поверите!) багги. Также игрофабричные люди намекают на продвинутый по части науки физики движок и by-the-book gameplay (хотя штатного фантаста или хотя бы голливудского сценариста в свои ряды не залучили). В общем, в недобрый путь по монорельсу, милыя.

знаменитые лицензии

МУЛЬТ ЛИЧНОСТИ

Приобретение прав на т.н. интеллектуальную собственность (intellectual property), сходное с подвинутостью на time-share в нашей необъятной много лет назад, принимает в игровой индустрии все более причудливые формы. Все со всеми встречаются, ведут переговоры, ударяют по рукам и очень собой довольны, но только... Впрочем, судите сами: вот мультфильм *Shrek 3*. Он выйдет (если выйдет) в лучшем случае летом 2007-го, через два с половиной года. За это время либо никак сойдет, либо кот подавится комком отрываемой шерсти: подробности сюжета неизвестны, но Activision (www.activision.com) заранее приобрела у DreamWorks права на. Потому что *Shrek* — это «игровая собственность (game property), популярная среди детей». Когда, интересно, следует ожидать появления опционов в соглашениях о лицензировании, разработке или издании? С *Family Guy* (русс. «Гриффины») чуть проще. Игра будет создана на основе уже существующей интеллектуальной собственности. Шустрая в последнее время Take-Two (www.take2games.com) в лице своего нового подразделения 2K Games, уже застолбившего *Civilization IV* и *Oblivion*, не

обошла вниманием и похабный, но довольно смешной сериал, соперничающий по DVD-продажам с самим *South Park*. Первая игра по мотивам *Family Guy* — кроссплатформенный экшен от третьего лица — выйдет в следующем году. Присутствие Питера, Стьюи и собачки Брайан гарантируется. О наличии в будущей игре bestiality (за которую сериал поругивают) пока ни слуху ни духу.

раздача слонов

«ОСКАРЫ» ДЛЯ НЬЮЭЛЛА

Нынешняя церемония раздачи BAFTA (*British Academy of Film and Television Arts*, www.bafta.org) Game Awards — вторая по счету. С трепетом ждем 1 марта, ибо — красные ковродорожки, шампанское и маститый BBC-телеведущий Джонатан Росс в роли конферансье. Все остальное, кажется, предсказуемо. Как вы думаете, какая игра соперничает в номинации Action/adventure с *Halo 2* и *Ratchet and Clank 3*, в номинации Online & Multiplayer — с ними же и с *Far Cry*, в Animation — с *GTA: San Andreas* и *Halo 2*, в Art Direction и в Technical Direction — с *DOOM 3*, а в категории «Лучшая игра для ПК» — с *DOOM 3*, *Far Cry* и *Rome: Total War* (итого 6 номинаций из 12 возможных)? Распространится ли на нашу индустрию правило «Оскара», согласно которому творение, набравшее много номинаций, либо получает все награды, либо не получает почти ничего? Странно только, что *Half-Life 2* не является номинантом в категории Originality! Эти забавные британцы так проявляют знаменитую эксцентричность? В любом случае *Half-Life 2* просто обязан стать «Бен Гуром» среди КИ! ☐

компилировал & интонировал
Николай Третьяков.

Акелла

БОЙ С ТЕНЬЮ

shadow fight

с/р

ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП

ре cdrom

«Акелла» представляет экшен по одному из крупнейших проектов российской киноиндустрии 2005 года - фильму «Бой с Тенью». Прямиком непосредственное участие в судьбе простого парня Армена Косичева, воспитанного Бригадой, но выбирающего свой собственный жизненный путь. Бойцовские качества потребуются герою не только на ринге, но и на жестоких улицах, где его поддерживает бывший

соратники-бандиты и самые жестокие соперники в лице главарей группировок. В ход пойдет все - от уличных коноб и предметов потаиваемых до пистолетов и более впечатляющих «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди ненависти и отчаянной любви обрести себя.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра на основе высокобюджетного фильма от режиссера «Бригады»
- Зрелищные схватки с использованием подручных средств и огнестрельного оружия
- Современная графика и анимация с применением технологий motion capture
- Видеоролики в виде эксклюзивных сцен, не вошедших в фильм

www.akella.com

© 2005 Akella
© 2005 Центральный Партнершип
Вся игра лицензирована
Игра с доставкой по России
Сделана в России (800-521-8814)
тел. поддержка - 800-521-8814
представители в России: Мелитополь
www.melitopol.com.ua

Джеда

БЛОУ-АП

ОБ авторе

МАША АРИМАНОВА
Запойная читательница киносайтов Aint It Cool News (www.aintitcoolnews.com) и Dark Horizons (www.darkhorizons.com), зорка, прилагательно спящая за любовью (абсолютно полюбил) кинособытиями. Интересуется фильмами Brick, El Matador, Mirkomask и Visits: A Hungry Ghost #69. «Квесты, впрочем, это тоже ничего» (цитата).



Памятник неизвестному разработчику

На фестивале **Санденс** бурлит молодое независимое кино. Кто-то рассматривает происходящее как липкую рекламную акцию, кто-то — как повод несуетливо выбрать между двумя-тремя крупными компаниями, кто-то — как последний отчаянный шанс...

НА ДНЕ

У молодой независимой авантюры такого фестиваля нет. Саммит в Австралии не считается — по какой-то странной причине на него находят деньги и силы ехать лишь австралийские разработчики. А меж тем 2005 (и даже 2006) год буквально ломится от маленьких, очаровательных, разработанных бесплатно, в свободное от работы и учебы время, квестов. Большинство — рисованные. Одни даже не стараются себя продать, другие делают вид, что не пытаются, третьи заключают странные маленькие сделки со странными маленькими публикаторами, которые в каком-то смысле выглядят еще более подземными и независимыми, чем сами разработчики.

Так течет жизнь параллельной квестовой индустрии. На поверхности — MYST V, Dreamfall, Runaway 2. Внизу — десятки других интересных имен. Вот некоторые из них.

БЕССРЕБЕННИКИ

Ребята из Кембриджа (Массачусетс), называющие себя Chapter 11 Studios

(www.chapter11studios.com), разрабатывают irpy Rise of the Hidden Sun: A Rattlesnake Jake Dawson Adventure.

Как вы, наверное, можете догадаться, это авантюра и ее главный герой — Джейк Доусон по прозвищу «Гремучая змея».

Золотая лихорадка, древние индейские поселения, карта, на которой указаны клады... Сотня красивеньких рисованных локаций. Игра в разработке аж с 2002 года, и руководитель команды Джош Робертс (Josh Roberts), бывший квестовый журналист, как это чаще всего бывает в подобных случаях, является практически всей командой. Chapter 11 принимает контрибуции от художников (помогает даже человек, когда-то знавший парикмахера брата живописца, работавшего над Broken Sword) и музыкантов со всех уголков света. Проект некоммерческий.

Конструируется он с использованием хорошо знакомого нам произведения Криса Джонса (Chris Jones) Adventure Game Studio (www.adventuregamestudio.co.uk). Как я уже писала, Ди-

Перспективы
некоммерческой
и полукommerческой
авантюры
на ближайшие
два года

кий Запад — благодатная почва для произрастания квестов. Шестизарядным револьвером и комбинацией из двух предметов можно добиться большего, чем просто шестизарядным револьвером.

Дата выхода — 2005 год. Следующий потенциальный шедевр, который должен принести своим создателям если не деньги, то хотя бы славу и неувядающую любовь сотен тысяч фанов, — неофициальный сиквел Space Quest. В отличие от миллиона других неофициальных сиквелов Space Quest (см. скорбный список в конце текста), Space Quest: Vohaul Strikes Back (www.vohaul-strikesback.com) еще жив и весьма активно шевелится. Игра только что прошла через ошеленную радикальную смену команды.

Всеми любимым архизлодей Bogaул воскрешен в виде разумного робота. Роджер Вилко без ведома «Сыерры» подает свои смешные реплики. Пастельных тонов графика ласкает мой глаз. Обычно к неофициальным сиквелам я отношусь в меру настороженно (ну что вам мешает сделать СВОЮ игру, ребята? с такими же, если не лучшими, персонажами?), но этот очень уж красивенький.

Интересно, что спрайты персонажей и вся анимация в Vohaul Strikes Back, скорости ради, делаются на Macromedia Flash. Душа проекта — американец Патрик Джонсон (Patrick Johnson), буквально зубами вытягивающий Роджера Вилко из небытия. Помогают ему датчанин, австралиец и эстонец. Проект, разумеется, некоммерческий. Выходит «между 2005 и 2057 гг.».

НЕ ПРОЧЕ ЗАПРЕТАТЕ

Himalaya Studios (www.himalaya studios.com) — компания из Аризоны, ос-

нованная видными деятелями реанимирования классических приключений из Terra Entertainment (помните этих реставраторов?). Набравшись опыта в некоммерческих рамках чужих приключений, австралиец Крис Уоррен (Chris Warren) и американка Бритни Бримхилл (Britney Brimhall) начали строить приключение собственную, как бы (если вдруг удастся найти издателя коммерческую). Называется Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine, совмещает плоские задники с трехмерными моделями персонажей (пока что катастрофически не совпадают четкость и разрешение. Бэкграунды, впрочем, неплохие). Al Emmo — еще один вестерн (благодатная почва, да? Скоро независимый квест без кактусов, пустынь и деревенных салунов будет вызывать недоуменно поднятые брови). Эл — типичный для вестерн-квеста аналог Джонни Деппа из фильма «Мертвец», тихий бухгалтер с Востока, оказавшийся на Западе.

Но цель Эла необычна — не потешное сокровище и не месть одноглазому гангстеру. На Диком Западе Эл ищет себе невесту. Это не героическая история, это скорее комедия положений. Ларри Лаффер среди кактусов с револьвером на бедре? Второй квартал 2005 года. Tale of Tales (<http://tale-of-tales.com>) — фирмочка бельгийская, основанная в 2002 году. Ведущие (они же единственные) разработчики — Ория Хави (Aurèle Harvey) и Михаэль Самин (Michael Samyn). Заявленный продукт — удивительный, хрупкий, по-бельгийски загадочный квест под названием «8». Он полностью трехмерен. Он вполне перекладывает историю о Спящей Красавице. Он выглядит прос-

то великолепно: маленькая (по словам разработчиков, немая и глухая) девочка-негритянка в белом платьице гуляет по зачарованному дворцу, восьмью заклинаниями пробуждает от векового сна его обитателей и сражается с гигантским хищным растением. Resident Evil в трактовке Бенуа Сокаля... Непонятно только, придется ли девочке в конце кого-нибудь целовать. Выпустить игру хотят в конце 2006-го.

ИЗДАТЕЛЬ ЕСТЬ, НО...

Немецкая компания Bad Brain (www.bad-brain.com) — своего рода проектор в темном царстве независимой индустрии. Это не столько независимый разработчик, сколько... издатель.

Да-да. Вы не ослышались. Bad Brain — первый в мире издатель некоммерческих приключений. То есть, конечно, в руках Bad Brain приключенья перестают быть, во-первых, некоммерческими, а во-вторых, независимыми, но поскольку еще ни одной игры эти замечательные люди не опубликовали...

Приобретение Bad Brain прав на A Vampire Story (<http://amegames.com/vs>, весьма ожидаемый независимый квест), объединения творческих сил с Synthetix (www.synthetix-interactive.com), разработчиками Project Joe (нет, его все-таки не отменили), даже долгая и нудная торговля с LucasArts по поводу прав на Sam & Max: Freelance Police (последняя новость: переговоры с треском провалились) — все это жесты скорее символические. Bad Brain очень хочет стать немецким Dreamcatcher, безжалостным монстром, вылавливающим юных девелоперов и заключающим с ними кабальные конт-

ракты, но повадки компании настолько беззлобны и забавны, что в ее блестящее коммерческое будущее как-то не верится.

В интервью президент Вольфганг Киердорф (Wolfgang Kierdorf) с совершенно детской прямотой рассуждает о своих любимых приключениях (и приводит список из тридцати с лишним наименований!) — когда он повзвывает о том, как с пеной у рта расписывал менеджером LucasArts достоинства Sam & Max, право слово, невозможно сдержать слез умиления. «Мирамакс» игровой индустрии? Хотелось бы верить.

A Vampire Story — душераздирающий рассказ про оперную улыривевницу от Билла Тиллера (Bill Tiller), бывшего работника LucasArts (был арт-директором в проекте Monkey Island 3). В лице Вольфганга квест получил жизненно необходимого финансовое влияние. Первый квартал 2006 г. Project Joe — веселый плоский квест про войну бармена Джо с мафией. Интерфейс там, к слову, очень напоминает Full Throttle. Главный разработчик — голландец Йерун де Кло (Jeroen de Cloe). Выход... Ну, вы, наверное, уже догадались. 2005-2006 гг. Давайте считать две последние работы нашедшими издателя условно. С мертвой точки они благодаря Bad Brain и правда сдвинулись.

Наконец, краткий перечень проектов, павших в битве с собственной независимостью в течение 2004 г.: King's Quest IX: Every Cloak has a Silver Lining, Indiana Jones and the Fountain of Youth, Space Quest: Replicated, Broken Sword 2.5: The Return of the Templars, Space Quest: The Lost Chapter. Мы будем помнить ваши имена. ■



Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine. Эл приветствует Аризону. Невесты пока не толпы.

Project Joe. И все это нарисовано без копеек за душой и издательских перспектив! После такого смотреть на AGS-шедевры просто нелепо.

Rise of the Hidden Sun: A Rattlesnake Jake Dawson Adventure. Как по-разному можно нарисовать один и тот же вестерн-пейзаж! Персонажи, к сожалению, все еще в работе.

Space Quest: Vohaul Strikes Back. Фантастического на скриншотах пока немного. Но вон тот постер, как мне кажется, вполне в духе серии. Да и художник, без сомнения, талантливый.



олег хажинский

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

ОБ авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
Постепенно превращается в шар на ножках. Цок-цок-цок. В шаре расположен мозг, выпученные глаза, ротик для приема пищи. Снаружи торчат тонкие пальчики для ввода текста в ПК. Основная жизнь происходит внутри шара. Утром в машину, пять минут — вложки. На лифте — шши. И в полемат, работать. И это венец творения? К терпелугу!



Игры, которых нет-2

Инициатива наказуема. Захарин кину, мне предстоит теперь насладиться ее изысканным ароматом. К счастью, из нововвед приняты старшие товарищи — коллеги и профессиональные люди из Nival. С которыми мы полностью разошлись во вкусах! Впрочем, об этом позже... За время проведения конкурса «Игры, которых нет» мы получили бокс тасовки изюмстраний — абсолютно разных по уровню изысканности, уникальных, потрясающих, кошмарных. Мы хохотали, как умалишенные, с упоением крутили пальцем у виска, мигая лопатой голлами в знак творческого согласия...

ВЫБИРАТЬ БЫЛО СЛОЖНО, НО НАМ ПРИШЛОСЬ

В первую очередь хочу поблагодарить всех, кто принял участие в: спасибо! Задумывая это действо, мы не представляли, что безумие достигнет столь серьезных масштабов. Собранные вместе, работы представляют собой нечто большее, чем каждая из них по отдельности, — это живой, тяжело дышащий организм, который питается энергией телевизоров, мониторов и книг, коллективное сознание сотен игроков, настоящий монстр. Гад чуть не сожрал нас с ББ, когда мы ворошили палки конкурсных работ. (Поэтому мы решили выпустить его на свободу, выложив работы в Сети. Не сейчас, позже.)

НИЖЕ ГОЛЕННИЦА

Во-вторых, ужасная новость: наш дурно иллюстрированный псевдо-литературный буклет читают дети. Более того, они в него еще и пишут. Дети! Немедленно положите бяку туда, откуда взяли. Тянитесь к свету, к знаниям. Чтение Game EXE не доведет вас до добра.

В-третьих, оказалось, что придумать «картинку из игры, которой нет» — это ЗАДАЧА, это вызов. «В 1988 году на человечество напала внезапная цивилизация. В ихних руках находятся самые совершенные технологии, они разрушают города и села, убивают людей. Повсюду собираются отряды ополченцев, чтобы защитить родную землю. Вы начинаете игру в роли рядового. Повышая свой уровень, вы получаете новую технику, новых солдат и новые технологии. В ваше распоряжение переходят все больше солдат. Больше нифига не могу придумать...» — с обезоруживающей откровенностью сообщает Дмитрий Маратович Союстов, добавляя, что хочет увидеть свой шот в журнале. «да и деньги не помещают».

С удовольствием не выполняем первую просьбу конкурсанта. А вот денег — не дадим. Как и облепившему вконец г-ну Renegade, сопроводившему своего позеленевшего боксера следующим текстом: «В результате аварии на химза-

Бочонок
КАРЛ.
против
Американских
роботов!

воде все животные мутировали. Мы занимаемся рутинным делом — спасаем мир». Чувствуете запах морозной свежести сюжета? В четвертых, вышло так, что больше половины участников неправильно прочитали название конкурса. Очевидно, был выбран неудачный шрифт. Конкурс называется «Игры, которых нет». А нам присылали работы на конкурс

ки профессиональные, с душой сделанные скриншоты и тексты (некто Inferno сотворил Valley of the Fear, a SpaceMan — Rushed: Fist of Sorrow), однако в финал мы такие работы пускали с большой неохотой. По принципиальным соображениям. Некоторые конкурсанты, очевидно, в попытке расположить к себе беспристрастное жюри, выбрали

чистого, незамутненного ТРЭЩА. И это прекрасно! Славец Славец (это имя конкурсанта) прислал нам игру «Бочонок К.А.Р.П. против «Американских роботов»: «В рядах марсиан зародился хаос. И тогда... Был создан «чрезвычайный комитет». Секретные спецслужбы разработали «проект К.А.Р.П.», предназначенный для стирания американских роботов с лица Марса». Yes!

Некто Михаил поделился концептом 3-thdpersonpostnuclearaction-блокбастера с элементами РПГ Punk Funk. «Действие происходит в альтернативной истории в начале 90-х годов прошлого века, когда к власти пришли панки. Часть выжившего населения превратилась в людей-мутантов, испытывающих наркотическую привязанность к прослушиванию панк-музыки

Продолжая неожиданно популярную среди наших читателей панк-тему, Василий «SWarmEN» Свешников нарисовал шоты из стелс-аркады от третьего лица NeoPunks. Игра реализована на движке Blade of Darkness, а ее герои бродят по съемочной площадке «Фабрики звезд», и офисам крупных компаний, кроша в капусту поп-звездочек, музыкальных



«Игры, которые есть». В крайнем случае — «Игры, которые мы хотим». Мы получили невероятное количество вариаций на тему Half-Life 2 (даже Half-Mobile), Need For Speed, Halo 2, Crimsonland, Silent Hill... Было все, даже разлительные гонки на грузовиках. Особенной популярностью пользовались бастарды, полученные методом конкатенации массивных достоинств двух популярных игр: гонки со стрельбой, «Гарри Поттер против Дневного дозора», «Гарри Поттер и уличная магия» («Вам предстоит блуждать по оживленному городу, выполняя прикольные миссии»), Abe's Oddysee пополам с SEGA Ultrasonic, трехмерный Drizzy на движке Blade of Darkness и т.д. Среди них встречались практически

темой своих неигр Game.EXE. Известный активист Игорь «Cookie» Кузнецов сотворил «Road to Game.EXE», текстовую РПГ, «основной задачей которой является устройство на работу в редакцию вышеуказанного журнала». Студент из Владимира Илья не поленился в потрясающих деталях переработать кадр из стратегической игры Murzil Invasion, посвященной сражению .EXE с осаждающими его музилками.

В ОБЪЯТЯХ ТРЭЩА

Значительную группу работ составили абсолютные шедевры



«Мой любимый Б-И «А» (Максим Сушко) Вот такие у парня одноклассники... Немудрено, что шотган сам прыгает в руки. «Магнитка: Тайны пустынных улиц» (Surgeon). «Я разрываю темноту / вздох, строй пролетов нижних / летки, мой старенький ЛИАЗ / на Левой берде путь неблизкий...» «Свист А. Bleeding Machine: Vinspector's Expansion Pack (Алексей Соколов). «Человеческий организм — одна из наиболее совершенных систем, виденных мною. Но что помешает нам создать из ее деталей абсолютно совершенные системы?» (Доктор Ф. Викторштейн).

«Жил фермер по имени Джо и все было хорошо. Пока в речушку рядом с фермой не пролипли радиоактивные отходы. Свиньи регулярно ходившие пить из речки воду, вдруг выросли, встали на две ноги и решили захватить мир. Фермер Джо решил, что именно он должен их остановить и спасти мир». Автор пронзительно-го трэш-сюжета «Свиньи-монстры» — Артур Баранов. Знай наших!



прошлого. Мы единственный нормальный человек в игре, ведущий спокойный, аскетичный образ жизни и совершенно случайно проспавший войну... Все лучше, чем к скриншоту CS'a прилепять фотку Бритни Спирс».

— включает участник конкурса. Миша, как ты прав! А вот нечто потрясающее от тов. FyaR.inc из Кузбасса: «Перед вами «Вини-ТоХ. Страна свиной!»! Здесь вам придется играть как за знаменитого Вини-Туха (которому все по х.), так и за не менее знаменитого Пяточка (агента свиных спецслужб). Дело в том, что Винни попал в какую-то страну свиной. СС...»

додосеров и снулых клерков. Да, да, Вася! Очень серьезной заявкой на победу стал проект Андрея Сурина Matrix Builder. Жанр: симулятор мостостроительства. «Смысл игры в строительстве мостов из героев фильма «Матрица». Затем компьютер проверяет прочность конструкции путем стрельбы по ней пулями различного калибра в режиме bullet-time». Артем Козырев-Kozerev порадовал иллюстрацией из BloodWeekend. В этой игре нам отводится роль... «одного из быков во время испанских «бычьих бегов»... цель — завалить как можно больше народу и, в конце концов, попав на арену, вам предстоит схватка с тореадорами (боссами). В каждом новом городе вас ждут с нетерпением новые толпы народу и

более грозные тореадоры. Вы также получаете возможность увеличивать некоторые параметры (скорость, ловкость, силу и т.д.). Так что смело выбегайте на улицы и МОЧИТЕ ВСЕ ЧТО ДВИЖЕТСЯ!!!» Fuck yeah!
 «Рабочее название моей игры, — пишет нам Kil'err All, — «Ножки над Берлином». Сущность игры гениальна, как все простое. Игрок получает управление над Кухонным

ожидания посадки в маршрутное такси. «Стойм, ждем маршрутку. Мороз — -27. Почему симулятор? Потому что это происходит со мной и моими товарищами каждый вторник». Работа «Мой любимый 5-й «А» в исполнении Максима Сушко из Мурманска немедленно завоевала наше признание. «Ничего из себя не представляющий фотореалистичный тир. Но! Как иногда бывает

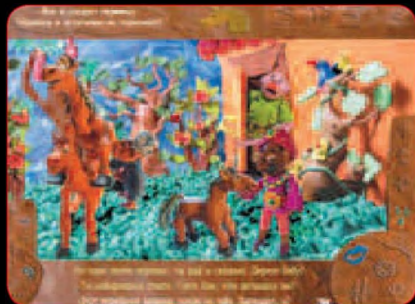
они работают, а за ними наблюдают — все это вспоминает Шалтай-Болтай. Но однажды ему удается сбежать». Картинку прилагаем (см. диск). Редакция рыдала в голос...

ЦЕНОЙ НЕВЕРОЯТНЫХ УСИЛИЙ

И так далее. Хочется цитировать ваши работы до бесконечности, но каждый абзац отнимает место для

дизайн-документ, осталось только переделать в «Хип-хоп-культуру» и отдать Sony для PS2. Это будет второй SingStar! А раз так, наши жалкие призовые Антону не нужны. Врач-офтальмолог из Красноярка Владимир Кузовников в хорошем смысле раздавил нас своей «Эволюцией». Это симулятор... всего. Начиная с выбора химического состава планетарной коры и

встряска обитателям The Sims 2 совсем не помешает. Впрочем, для финала идеи не хватает оригинальности — спонсоров сейчас вставляют в каждую вторую игру. «Эта игра возвращает нас в далекое счастливое детство, когда мы делили кулечки из песка или снега. Жанр — экономическая стратегия с элементами РПГ. Если игрок успешно проходит уровни и набирает



Левитирующим Ножом...» Некто Chainer One выказал сверхкреативный подход, изложив идею симулятора мочеиспускания в мужском туалете (таких «работ» было несколько), но только он ввел в игру систему трюков по аналогии с THPS. Гм, кажется, это дурно пахнет... Участник, имя которого никому не интересно, выступил с идеей KI! Skinhead Adventure: «К сожалению, я не успею нарисовать скриншот, а завтра уже Новый год. Рассказу тогда кратко... Игра от первого лица в стиле экшен. Вы — скинхед. Должны громить павки грузинки и армяны, а также в метро бить всех нерусских». Ты прав, участник, твоя идея — дерьмо.
 Александр Головащенко изготовил потрясающий шот из симулятора

приятно после дня учебы разобраться со своими «коллегками». МЯСКОКРОВИЩА хлещет рекой, в кровавом тумане можно вешать шотган. Изначительно недругов следует до полного перемалывания в фарш». Макс, у тебя все в порядке в школе? Однако по-настоящему растрогать наши очерствевшие сердца смогла работа конкурсантки Дуньки «Шалтай-Болтай». «Эта страна была прекрасной до того, когда пришли люди и всех поселенцев забили в рабство, среди них был Шалтай-Болтай. Его сбили с ног, и он потерял память. Вокруг все мокро и сыро, а у рабов защиты глаза и



Пластинчатое приложение «Бахут а-а-а!» Венимина Шехтмана запало в душу и профессионалам из Nival, и горе-экспертам из Game EXE.
 «Классиким» комната отдыха» (Юрий Вилкин). Юрий с самого начала был уверен в победе... с другой стороны, даже мои скромные достижения кроют жалкие поделки с tprass.com, как бык овцу. Я так думаю. Мазетра, туш. Гиро. Где мой белый фрак с блестящими? Все уже здесь. По-здра...
 Shortlife (Иван Кузбасов). Несколько часов на генерацию персонажа — и смерть после первого же выстрела. Bravo!!

картинки, а это непозволительная роскошь. Ценой невероятных усилий жюри удалось отобрать около двух десятков работ, которые заслуживают пристального внимания (см. paniky Contest на EXE DVD!). Антон Сокодный придумал и в деталях нарисовал картинку из игры «Рок-культура», экономического симулятора жизни рок-группы с элементами РПГ и ProSkater. Готовый

общаясь с обитателями планеты «посредством предтечей». Снимаем шляпу! Но такая (хорошо, почти такая) игра уже есть. Называется «Эволюция», автор Грег Костилян. Андрей Зорин предложил EA идею для очередного аддона The Sims 2 — Antiterror. Отряды спецназа врываются в квартиры симов, безжалостно подавляя огнем террористические ячейки. Думаю, подобная



плавного перехода к селекции трипобитов, игрок через миллионы лет получает на планете разумную жизнь и «пытается сформировать религиозные, социальные, художественные традиции данной культуры».

большое количество очков, то получает доступ к расширенному набору формочек и совочков. Если нет — то Большую лопату, которой делать кулечки неудобно. Интуитивно понятный интерфейс». Иронический взгляд Алины и Оксаны Корпусовых на компьютерные игры («Песочница») достоин высокой оценки, но недоотягивает до финала.
 «Б.О.М.Ж. Без права на прописку», остросоциальный проект Сергея Дарюкова, вырос на костях Half-Life 2 и выглядит очень убедительно, но для полного счастья нам не хватает оригинального, продуманного сюжета.
 «Перед вами творение простуженной чукотской души и воспаленного мозга. Чукоткин Думкин. Вы скажете: а! это тот, где никаких лабирин-

тов, голая тундра и из монстров один медведь на 100 кв. км? Да, отвечаю, это он. А вы видели, ЧТО может сделать медведь с человеком? А вы — (пока) человек; и вы — в тундре...» В своем «Просторе» Гавселло Гавсович пугает нас тундрой, холодом и дикими животными — и, признаюсь, у него получается. Ярослав Астахов и Сергей Крицкий предложили симулятор выращи-

картинки Олега Камаева («Юнона и Авакс»). Сложносочиненные аркады Za1batsu Zakovich'a (Игоря)...

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Между тем мы вплотную приблизились к финалистам. И... изучив все-все-все, приняли решения забыть о первой премии (пусть место победителя останется свободным — это создаст необходимое напряжение

деталей, выверяя характеристики с точностью до десятых долей. Закончив, он... убивает его из пистолета с первого выстрела. Bravo!! Броди Кондон очень, очень доволен.

«КЛАССИЦИЗМ: КОМНАТА ОТДЫХА» (ЮРИЙ ВИТКИН)

Николай Третьяков: «Библиофильская игра, где герой скитается по произведениям русских классиков

(снимаемый с трупа «Идущего вместе», не разобравшегося в «Незнайке на Луне») дается не сразу...»

«БАХУТ АЧЧХА!»

(ВЕНИАМИН ШЕХТМАН)

Николай Третьяков: «Дело не только в следовании «Пластилиновой вороне», не только в скабранных репликах, — подкупает сюжет. Конечно, эсхатология а-ля Даниил Андреев

самодонные туфли, системы противоракетной обороны и команда непобедимых спортсменов-гомункулов — все это вы можете сделать сами, своими руками! Из... чужих рук, ног, кишечника и эпителии. Отостит жестокому миру или обустройте квартиру! Демиург или обыватель — решать тебе! Похвастать неисповедимостью путей? Нет ничего проще».



вания декоративных комнатных растений: цветы можно поливать из изловещего вида бутылей, и они будут мутировать. Красивая идея, фантастическая (что можно ожидать от профи!) реализация. Алексей Алексеев нарисовал «Историю с папиросной бумаги», игру-приключение, которую можно пройти за двенадцать мышечликов. Лаконичная, словно работа мастера каллиграфии, «История...» оставила нас в состоянии элегической печали. Спасибо! Что еще... Прекрасные фотографии уже упомянувшегося SpaceMan'a (Rushed: Fist of Sorrow) — жаль, это всего лишь классический файтинг. Философские размышления Павла Иванова (Stranger in the Stranger Land, Perfect Game). Животворные

для будущих соревнований), зато ввести четвертую — утешительную. Итак:

Утешительная премия

END OF EMPIRE OF EVIL (НАЗАР БОЯРИНЦЕВ)

Весьма остроумный текст и исключитель-

но, сверхаккуратная реализация. «Звездные войны» в декорациях «В тылу врага». Ничего принципиально нового, но сделано с таким тщанием и вкусом, что пройти мимо невозможно.

Третья премия

SHORTLIFE (ИВАН КУЗБАСОВ)

Игрок тратит несколько часов (!) на генерацию персонажа, во всех



авторы End of Empire of Evil (Назар Бояринцев) «Иногда немецко-имперские силы одерживали локальные победы на поле боя, однако это случалось в основном при обороне хорошо укрепленных городов. Тяжелые шаталы АТ-АТ хорошо зарекомендовали себя в оборонительных воздушных боях. «В игре» «Б.О.М.Ж. Без права на пропуск». Остроумный проект Сергея Даркова превращает обычный Half-Life 2 в симулятор заселения Киевского вокзала. «Эволюция» Владимира Кузовникова превосходит по сложности аналогичную игру от небезызвестного Грэга Костикана на два порядка.

(страницам из книг, которыми он ослепительно воспользовался), чтобы набрать «Духовность» — для спасения собственной души. Пусть реализация спорна (душа спасается анонзакланом под поезд и лизветурбкой толпорою), но какая идея! Не распознавшие порождаемые неким Вольдемаром отклонения от классики теряют очки — чувствующий фальшивку загадочный Всмотр

(которой много в описаниях шутеров) — это замечательно, но мне симпатичнее Гонгулфус Вудбрейн (!) с его приземленными и взаимосвязанными целями — всегда выигрывать в поло и не давать размножаться своему

говорящему жеребцу Вдоводоу».

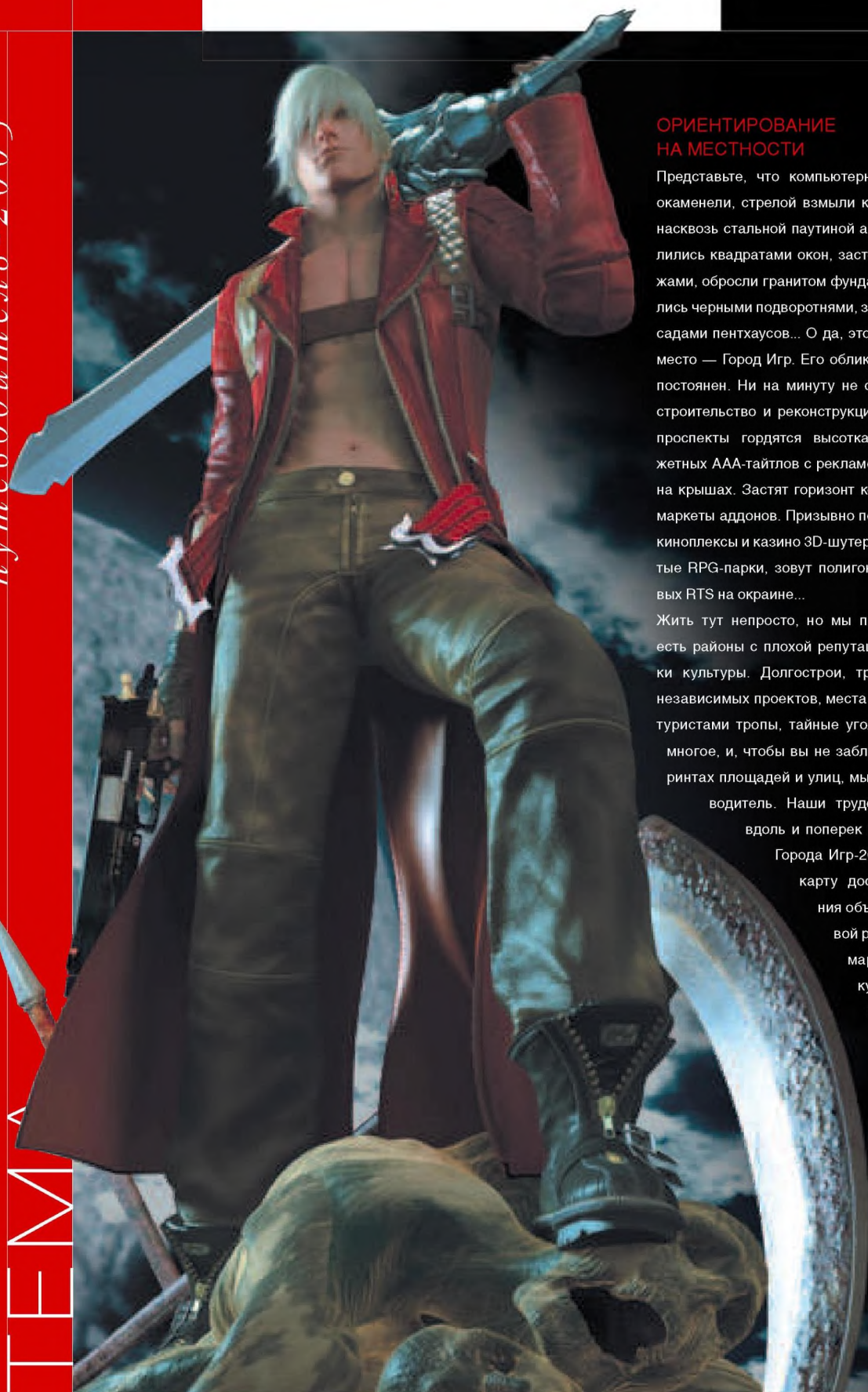
Вторая премия

CREATE-A-BLEEDING MACHINE: VIVISECTOR'S EXPANSION PACK (АЛЕКСЕЙ СОКОЛОВ)

«К вашим услугам широчайший выбор органов и тканей, хирургических инструментов и медицинского аппарата. Пылесосы и соковыжималки, водопровод и

Концептуальный ремейк легендарной игры The Incredible Machine — негранный бриллиант нашего конкурса. Полноценный концепт жуковатой и прекрасной игры, которая, впрочем, никогда, никогда не увидит свет. Исключительно наш случай. Поздравляем. Качать героя!

P.S. Особое мнение, выбор «Нивала» (эти чертвы профессионалы даже картинку к несуществующим играм оценивают с точки зрения практической реализации. Гордитесь, победители!): 1 место — Rushed: Fist of Sorrow (SpaceMan); 2 место — «Бахут аччха!» (Вениамин Шехтман); 3 место — The Sims 2: Antiterror (Андрей Зорин); 4 место — «Симулятор хирургаманьяка» (Анатолий Басюк) и «В мире воспаленного мозга» (Daniello). □



ОРИЕНТИРОВАНИЕ НА МЕСТНОСТИ

Представьте, что компьютерные игры вдруг окаменели, стрелой взмыли к небу; проросли насквозь стальной паутиной арматуры, провалились квадратами окон, застеклились витражами, обросли гранитом фундаментов; ощерились черными подворотнями, зацвели зимними садами пентхаусов... О да, это будет странное место — Город Игр. Его облик изменчив и непостоянен. Ни на минуту не останавливается строительство и реконструкция. Центральные проспекты гордятся высотками высокобюджетных AAA-тайтлов с рекламой Electronic Arts на крышах. Застят горизонт кособокие супермаркеты аддонов. Призывно полыхают неоновыми киноплесксы и казино 3D-шутеров, манят теннисные RPG-парки, зовут полигоны военно-полевых RTS на окраине...

Жить тут непросто, но мы привыкли. Здесь есть районы с плохой репутацией и памятники культуры. Долгострои, трущобы, сквоты независимых проектов, места Силы, истертые туристами тропы, тайные уголки. Здесь есть многое, и, чтобы вы не заблудились в лабиринтах площадей и улиц, мы сочинили путеводитель. Наши трудолюбивые гиды вдоль и поперек исходили улицы Города Игр-2005, нанесли на карту достойные внимания объекты и заботливой рукой проложили маршруты экскурсий. Читайте, водите пальцем по карте, фантазируйте. Туристический сезон начинается.

Экстремальное путешествие в Черное Сердце Города

экскурсовод ФРАГ СИБИРСКИЙ

Жилой многоэтажный дом с громоотводами на крыше — 87-й полицейский участок — Телестанция «Звезда» — Кинотеатр «Империya» — Времянка «А»

Дорогие друзья. Вы видите вокруг множество комфортабельных пневматических автобусов с затемненными окнами. Одни повезут вас по местам боевой исторической славы, другие покажут, в какие глубины может впасть человек, оставив себя ржавым мечом, старой кастрирующей и обзаведя ярлык своего интернет-соединения «Росинантом». Третьи... Впрочем, не будем. Не обращайтесь, пожалуйста, на эти пневмобусы внимания. Город нельзя постигнуть из окна. Ваши путешественники звучат совсем по-иному, когда вы читаете их на ходу, убеждая от банды «Зеленые драконы» или от Гигантских Крыс из Проектов. Мало кто решится организовать по Городу, этому лучшему населенному пункту из всех населенных пунктов (если не принимать во внимание население), пеший тур. Планировщики Города явно не собирались приговаривать таксистов, водителей пневмобусов и работников метрополитена к голодной смерти в доспехах из картонных коробок... Без квалифицированного гида вы не продержитесь на этих улицах и минуты. Но не стоит беспокоиться: у вашего экскурсовода стальное сердце, прекрасные легкие и тридцать два боевых имплантата. Он знает чхонмедо и

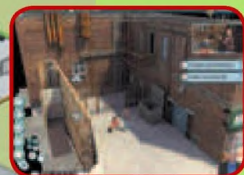
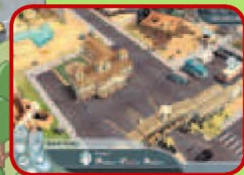
муай-тай, имеет лицензию на ношение всех видов огнестрельного и импульсного оружия. К чему сомнения?! Не будете ли вы так любезны подписать эту презренную бумажку, снимающую с компании всякую ответственность за... Все, спасибо. Вас ждут великие дела: The Movies (Lionhead), SWAT 4 (Irrational Games), Battlefield 2 (Digital Illusions), Star Wars: Republic Commando (LucasArts), Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown (Ubisoft Montreal). Не отставайте от бритоголового, покрытого трибальными татуировками экскурсовода и помните эти ориентиры. Пригодится, когда будете искать дорогу к ближайшему полицейскому участку.

*** ЖИЛОЙ МНОГОЭТАЖНЫЙ ДОМ С ГРОМООТВОДАМИ НА КРЫШЕ

Проспект Кинопромышленников, 27-А. 1-й корпус
На домophone спросить дядю Петю

- 1 The Movies (www.themoviesgame.com)
- 2 Симулятор не настоящей жизни
- 3 PC, GameCube, PlayStation 2, Xbox
- 4 4 квартал 2005 г.
- 5 Lionhead (www.lionhead.co.uk)
- 6 Activision (www.activision.com)

Кишшшт. Пппппп. Грррртт. Перерыв пять минут. Жалеее, что не воспользовались пневмобусом? Пра-а-авильно! А вы спросите, спросите, почему мы остановились в этом ничем не примечательном месте, когда впереди нас ждут трупобы, кишащие Гигантскими Крысами и крокодилами? Нет, не только потому, что вашему гида надо было прочистить засорившийся имплантат. Дело в том, что главная достопримечательность нашего Города — не парк, не музей, не памятник. Его главная достопримечательность — люди. Вот здесь на четырнадцатом живет Пьер Молинье (Peter Molyneux). Чувствуете, как содрогается мостовая? Это функционирует его сабвуфер. Молинье знает о кино все. В его коллекции есть ужасы, вестерны, военные фильмы и научная фантастика. Если вам нужен фильм,



▲ The Movies

которого нет у Молинье, вы ничего не понимаете в жанровом кино. Игра называется The Movies. Собственно, это все, что о ней нужно сообщить. Мы уже (дважды) рассказывали вам о прогрессе кинотехнологий (звука, цвета, спецэффектов), о системе трейлеров (идея глупая, чем кажется: умело сделанная нарезка передает суть фильма куда лучше самого фильма), о мучениях с актерами (алкоголизм — это еще не порок. Собственный остров и икра самолета — это еще не эго-трип. Застреленный в припадке ярости доставщик пиццы — еще не нервный срыв), и, главное, со съемочной группой (которая в интерпретации Молинье предстает чем-то средним между рок-ансамблем, террористической ячейкой и путешествующей командой цирковых уродов). Механика The Movies (два слайдбара, помните?) очевидна настолько, что ее можно в мельчайших деталях разбирать за восемь, как минимум, месяцев до выхода игры. В конце-то концов, кто из нас признается в том, что не разбирается в кинобизнесе?

Из последних новостей: игра располагалась аж на четыре платформы, трейлеры можно будет сохранять не только в специальном внутреннем формате The Movies, но и в банальнейших MPEG и AVI (вы представляете, какой ураган самодельных недofilmов поднимется на просторах Всемирной?), за релизом оригинальной версии последует Director's Cut, в котором, помимо прочего, можно будет вмешиваться в работу операторов и накладывать на трейлеры собственный закадровый голос. Ведутся переговоры о торговых связях с «Терминатором». Ну и прочие некритичные моменты... Но намечается очень интересная тенден-

ция. Если кинопроцесс в The Movies будет действительно таким подробным, таким управляемым, то чем отснятые в этом симуляторе трейлеры БУДУТ ХУЖЕ НАСТОЯЩИХ? Ведь голливудский экран давно уже трачен компьютерной графикой до полной неузнаваемости. Как вы думаете, сколько времени пройдет, прежде чем игра Молинье привлечет внимание профессионалов индустрии? Ведь раньше, чтобы отснять даже простенький инди-фильм или клип, демонстрирующий ваши выдающиеся режиссерские возможности, надо было потратиться на аренду камеры, света, звука, на пленку, на актерский состав (если не получится нанять фотогеничных друзей)... В The Movies все это будет БЕСПЛАТНО. Мне кажется, в 2006 году режиссерские резюме будут изготавливаться без отрыва от Sony PlayStation 2. Вот эти полигональные человечки с этих вот скриншотов, которые мы с вами дружно рассматриваем, поедут на фестиваль независимого кино вместо живых актеров. Снятый в The Movies фильм ужасов привлечет внимание продюсеров реалити-шоу Project Greenlight, и... Что начнется в году 2007-м, когда выйдут The Movies 2, предсказать не берусь.

Штука находится в разработке уже полтора года и, судя по всему, будет находиться еще столько же. Но устареет там нечему.

*** 87-Й ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК

Большой Флэшбэнг, Танго-стрит, 17
Все приходит со своими нарушениями

- 1 SWAT 4 (www.swat4.com)
- 2 Про спецназ!

- 3 PC
- 4 5 апреля 2005 г.
- 5 Irrational Games
(www.irrationalgames.com)
- 6 Vivendi Universal Games
(www.vugames.com)

Бегом! Помните, я вам говорил, что главная достопримечательность Города — это люди? Так вот, это не так. Главная достопримечательность Города — его полиция. Лучшая в мире. Хотите увидеть настоящего Города? Приезжай в него с чемоданом инструментов для взлома сейфов, вломись в банк, убей заложников, окажись забрызганным кровью ВИЧ-инфицированного поделщика и внимательно осмотри

стены полицейского участка. Ну, или, если не располагаешь временем, участвуй, как это делаем мы, в пробе по горячим следам молодого чернокожего парня, кого-то, кажется, убившего, куда-то вломившегося или что-то перешедшего в неподобающем месте. Преследователи бряцают бронжилетами...

Послужной список Irrational Games таков: System Shock 2, Freedom Force, Tribes: Vengeance. Да, на игры со слогом «Tribes» в названии воспитанные люди внимания не обращают. 2005-й — год для IG весьма насыщенный. В конце обещают выпус-



тит BioShock (System Shock в декорациях Второй мировой. В гигантском заброшенном бункере. Основная геймшей-идея — «возможность реконфигурации собственно ДНК». Нам кажется, что это будет новый Thief. Deadly Shadows. Delo Looking Glass живет и доставляет всем массу удовольствия), в начале — SWAT 4.

Подхватив безвременно (шесть лет назад) оборвавшуюся серию «Сьерры» (известную своей реалистичной симуляцией процесса вызова «Скорой помощи»), парни из Irrational делают самый шумный, ожидаемый и, учитывая ситуацию на фронтах Ghost Recon и Rainbow Six, видимо, лучший тактический шутер ближайшего будущего SWAT всегда, еще со времен родства с адвенчурами, отличала узорчатая специализация (бои в очень замкнутом пространстве) и глубина понимания полицейской работы. Спецназ — это ведь не только международные террористы, атомные бомбы, бактериологическое оружие, красивые заложницы и ограбления банков... Конечно, ребята в бронезиeltaх не прочь заняться угнанным «Боингом» с термодерной боеголовкой на борту (при условии, что вышеупомянутый «Боинг» каким-то образом окажется в зоне их юрисдикции), но в большинстве случаев им приходится вести куда более прозаическую деятельность. Как насчет героического разгрома мафиозного казино или триумфального захвата серийного убийцы? В Irrational Games поняли самое главное: в такой игре не может быть никакого сценария. Принцип неопределенности должен заменять сюжет. Сегодня осуществляем тривиальный арест, завтра накрываем торговцем оружием, послезавтра

«устанавливаем контакт» с без вести пропавшим полицейским под прикрытием... В любой другой игре арестованный дал бы нам сведения о оделке, а полицейский под прикрытием оказался бы одним из торговцев оружием. Но только не в SWAT 4. Здесь уровни связаны друг с другом не более, чем соседние сюжеты в шоу «Полицейские». Случайность декораций и действующих лиц в этих бесконечных железобетонных джунглях призвана вывести игру на определенный уровень реализма, или, что то же самое, абсурда. Управляем командой из пяти человек, подчиняемся букве протокола, учимся обращаться с рацией и быть взаимно вежливыми со службами поддержки. Огнестрельное оружие — последнее прибежище офицеров. Кому хочется быть по-ребенному под горой писанины, оказаться на скамье подсудимых, а то и в специальном, отведенном под нужды таких вот неосторожных копов тюремном блоке? Стрелять в негра из пистолета — это так жестоко... Куда проще и гуманнее всадить в него газовую гранату. Или обработать «Газером». Ходить придется в противогазах, что, говорят, существенно ограничивает поле зрения. Очень милая подробность под двери можно загонять клиншики, дабы AI не мог добраться до сбиившихся в кучку испуганно дрожащих спецназовцев. Численный перевес в трусбах не всегда на стороне пятерки офицеров. Далеко не всегда... SWAT 4 использует тот же графический движок, что и Tribes. Vengeance. К сожалению, пока не ясно, как там с баллистикой. Ведь полицейские перестрелки интересны только тогда, когда шальные пу-

ли пробивают пять-шесть тонких квартирных стенок, прежде чем в ком-нибудь остановиться... Уф... Вот он, вот он, скрючился у стены! Включайте камеры! Вежливо попросите сержанта — он даст вам поробовать дубинкой или баллончиком со слезоточивым газом. Офицер, офицер! Что он сделал? Ах, гражданский самонаезд! Нет, мы не журналисты. Мы гости Города

ТЕЛЕСТАНЦИЯ «ЗВЕЗДА»

Малая Эпическая улица, п/я 40
Четырехзвездные генералы и дети бесплатно

1 Battlefield 2

(www.eagames.com/official/
battlefield/battlefield2)

2 Многопользовательский шутер

PC

2 квартал 2005 г.

3 Digital Illusions (www.dice.se)

6 Electronic Arts (www.ea.com)

Быстро встаньте лицом ко мне. Так, хорошо. Теперь краем глаза посмотрите вон на ту невзрачную кирпичную коробку. Не правда ли, она невзрачная? Старались Добивались. А что вы хотите — государственнопатриотическое вещание. Название, конечно, подкачалось. Хотя, конечно, могло быть и хуже. Телестанция «Белуга». «Ромашка». А то и «Самшит». Что передают? Парады. Маневры. Архивные материалы. Вторую мировую передавали — почти всю, и про Европу, и про Японию, и про Италию, потом долго желали доброго утра Вьет-



► Battlefield 2

наму. Сейчас вот обещают начать передачи со Среднего Востока, из Китая и Соединенных Штатов Америки лично. Именно из этой точки Борода волнами расходится гордость за наш военно-промышленный комплекс. С Battlefield 2 Digital Illusions наконец-то признала существование современности. Весьма знакомые театры военных действий, техника и оружие прямо из выпусков телевизионных новостей, разрушаемые города, выкашиваемые леса, до сотни игроков на одной карте. Новый во всех смыслах движок (лучшая физика, лучшая баллистика, лучшая картинка), волшебные карты, которые умеют растягиваться или сжиматься под нужды участников (по словам разработчиков, у них просто слезы на глазах наворачиваются, когда они видят пять-шесть человек, с печальными, как у чаек, криками ищущих друг друга на просторах Тихого океана). Народ рукоприкладствует подорвавшимся на мине и сломанными куклами разлетающимся по узкой иракской улочке американским морским пехотинцам. В Battlefield 2 используется физическое комбо из «Хавока» и «кес-каких домашних наработок». Вот огромный контейнер раскачивается на цепи. Вот точная очередь из многоствольного пулемета боевого вертолета перерезает цепь, и контейнер валится на головы мерзких повстанцев. Не совсем по-военному, зато смешно. В парке только что прибавилось аттракционов. Никакая злободневность не способна повлиять на общую жизнерадостность Battlefield. Наконец, самое страшное, самое страшное изобретение — Battlefield TV. Вся битва воспроизводится со всех ракурсов в мельчайших подробностях. В последний раз такое было в

Rainbow Six: Rogue Spear. Я всегда жалел, что опция не дожила до Raven Shield. Учитывая, какая боевая техника используется на полях сражений, сотня участников способна наснимать такого.. Такого! Профессия фоторепортера осталась в далеком вьетнамском прошлом. Отныне специально назначенные бойцы будут стоять лицом к камере (к другому бойцу) и оживленно комментировать творящийся на заднем плане хаос в прямом эфире. Конечно же, упавший на комментатора F-15 послужит кульминацией репортажа. Налюбовались? Пойдем дальше. А то часовой уже косится.

*** КИНОТЕАТР «ИМПЕРИЯ».

Пос. Ответноуларово,
ул. Паллатиновская, 7
*Посетитель! Будь бдителен!
Сит не сити!*

1 Star Wars: Republic Commando
(www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando)

2 Tactический шутер

3 PC, Xbox

4 марта 2005 г.

5 LucasArts (www.lucasarts.com)

Мощь кондиционеров нашего лучшего кинотеатра вы можете почувствовать, находясь на другой стороне улицы. Он стоит перед нами, как мираж, — роскошный дворец в легком дрожании марева и коленок залпавшего в пустыне кочевника. Как видите, «Империя» берет штурмом. В воздухе ощущается наэлектризованная бодрость парижской площади с уже водруженной гильотиной, не правда ли? Дают повторный показ Святой Троицы. В вестибюле вы можете видеть поднимающую по лестнице и

пропадающую меж тяжелыми разверстыми портьерами змею, экипированную сюрреалистически однообразно: ведро попкорна в левой руке, ведро колы в правой.

Для тех, кто на дух не переносит Knights of the Old Republic. Для тех, кто пойдет на Revenge of the Sith (а вы уже читали спойлеры?), но никому в этом не признается. Для тех, кому по ночам до сих пор снятся Dark Forces...

Четыре клона (все — с новозеландским акцентом Джанго Фетта) на нашей стороне. Мерзкие двойники и сепаратисты, выписывающие в небе восьмерки на дымящихся джетах, — за них. Вуки, отрывающий руку работогонцу и использующий ее в качестве дубины, — нейтральный персонаж. Star Wars Republic Commando — игра, которая выглядит, как «Звездные войны», звучит, как «Звездные войны», играется, как «Звездные войны», и при всем том является тактическим шутером... Чего еще желать от далёкой-далёкой Галактики? Лично я влюбился с первой картинкой.

Тактический контроль осуществляется максимально просто, по одной кнопке. Republic Commando делается прежде всего под Xbox, и, судя по всему, интерфейс будет опасно напоминать Full Spectrum Warrior. Напрямую напарниками стараться не управлять. Команды (четыре базовые) отдаем скорее всему боевому организму в целом. Что из этого получится, нам хорошо известно. Три клоуна, которые действуют строго по инструк-



▲ Star Wars:
Republic Commando

ции, устраивают вокруг тактические пляски; вот разве что лидером мы все-таки управляем непосредственно, а не через похлопывание курсором по плечу. Но все равно убивают очень быстро, есть три разных способа входа в открытую дверь, да и до чего же это все-таки здорово — быть спецназовцем в открытом космосе! Кто из нас не мечтал! Ну, кто?

* ВРЕМЯНКА «А»

Ул. Подканальная, квартал Развития
ТОММИ — ПУШЕР!!! ГИТЛЕР БЫЛ КРУТ

- 1 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**
- 2 Бывший тактический шутер**
- 3 PC, Xbox, PlayStation 2**
- 4 15 марта 2005 г.**
- 5 Ubisoft Montreal и Red Storm Entertainment (www.redstorm.com)**
- 6 Ubisoft (www.ubisoft.com)**

Такие места всегда и везде называют Проектами. Двигостоянки с ржавеющими останками разобранных на запчасти машин, голые кирпичи, разбитые окна, крысы. Аккуратно очерченный мелом на асфальте силуэт распыляется под дождем. Граффити на оранжевых стенах. Мимо с шипением пролиывает пневмобус Жалеете, что не поехали на нем? Здесь вы не найдете ни радости, ни надежды. Все, что можно умереть, давно умерло. То, что живет, никому не доставляет радости. Окна табачных и винных магазинов забраны толстыми решетками. Из развлекательных заведений — магазины «для взрослых» и пункты сдачи крови. А вдалеке небоскребы — высокие, чистенькие... Банда мотоциклистов проезжает мимо, закидывая вас кусками асфальта.

Серия Rainbow Six сползала на консоли медленно, но неуклонно. Сначала были неумелые порты легких и гордых ПК-творений. Потом начались самостоятельные релизы с игривыми названиями вроде Tom Clancy's Rainbow Six 3 и Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow. Мы сохраняли спокойствие. У нас был Raven Shield с аддонами. Липовая третья часть могла убираться к чертям собачьим (Замечу, что Tom Clancy's Ghost Recon 2 выпала уже на всем, кроме... Игра чудовищна. Большого сказать я не в силах. Релиз на ПК — 15 июня 2005 года.)

Донтралиси. Настоящий сиквел Raven Shield, Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown от Ubisoft Montreal, заявлен на Xbox и PS2. Первое: они сокращают learning curve. Вы представляете себе Raven Shield с урезанной кривой обучения? Лично я до сих пор учусь так правильно оценивать дистанцию до противника при стрельбе из пистолета с движением. Хотя играю в Raven Shield каждый день, хотя бы минут по пятнадцать, со дня релиза... Второе: предъявленная широкой публике миссия (известная как Mission 11) выглядит просто чудовищно. Стайка бойцов (да, вы знаете, что на консолях в Rainbow Six (Rainbox Six!) играбелен только один персонаж — Динг Чавез? Остальные на получении AI и того самого ужасного однонопочного тактического управления. А вы помните, как тонко настраивалась тактика в Raven Shield? Команды с тактической карты. Голосовые команды. Команды курсором... Все па-

2 картинку я уже не говорю) укрывается за автобусом, а несколько десятков (!) террористов, засев на крышах и балконах, ведут по ним ураганный огонь.

Западные коллеги (очевидно, те же самые, что сочиняли оды Pull Spectrum Warrior) называют происходящее «самым живым моментом в истории, прямо скажем, сонной серии». Позор Ради этого мы совершенствовали умение в одиночку сражаться против численно превосходящего противника с дробовиком или пистолетом (и то и другое в Raven Shield — страшное оружие в умелых руках, и абсолютно безвредное в неумелых. И, опять же, жизненно важно правильно оценивать дистанцию)? Ради того, чтобы серия деградировала в аркаду? Атракцион? Black Hawk Down?

И вечный автоприцел. И тактические щоры на покорных террористах (действительно, с меткостью и маневренностью AI Raven Shield против двух десятков не очень-то повоюешь). И сохранения во время миссий... За час нам такое на ПК?

И чтобы окончательно вас добить: кроме миссий за Динга Чавеза будут аркадные вставки за снайпера! Мы сидим на башне и торжественно отстреливаем подбирающихся к нашим недолгов. Да в точности как в GTA: San Andreas. ☐



▲ Tom Clancy's
Rainbow Six: Lockdown

Планетарий «Галактика» — Авангардистский небоскреб с британским помещаем на крыше — Многоярусный собор мегалитического, античного, романского и готического стилей — BDSM-клуб «Иной» — Казино «Слава Империи» — Атракцион «Последний герой» (сомнительный бонус для купивших все наши маршруты!)

Кто сказал, что стратегический жанр погряз в самоповторах и стяжательстве? Вы правы, это действительно так. Но если это настоящие самоповторы, при одном упоминании которых деньги сами норовят выпрыгнуть из кошелька?.. Итак, в любом крупном городе есть наипервейшие достопримечательности, которые необходимо посетить (все и сразу!), причем это «необходимо» абсолютное — извинения не принимаются. Единственно верный ответ на вопрос «А вы были (у, на, в, под)...?» — увесистая пачка фотографий, неопровержимо свидетельствующих, что вы — были (только не признавайтесь, что больше всего вам понравился городской пляж, предусмотрительно включенный туроператорами в маршрут для отдыха от фотосъемки). Воспользовавшись рекомендациями нашего путевода, вы совершите волшебное, восхитительное, незабываемое путешествие по Городу стратегических контрастов, где трущобы кинолицензий соседствуют с долгостройно-небоскребами и пришедшими в упадок дворцами. Будьте осторожны: осмотр достопримечательностей маршрута может занять у вас все 2005 год.

ПЛАНЕТАРИЙ

«ГАЛАКТИКА»

Сайнсфизикшн-стрит, 1А
Открыт круглогодично, детям и учащимся — скидки

- 1 **Galactic Civilizations II: Dread Lords** (www.galciv2.com)
- 2 **Глобальная космическая стратегия**
- 3 **PC**
- 4 **4 квартал 2005 г.**
- 5 **Stardock** (www.stardock.com)

Расположенный в самом начале тихой Сайнсфизикшн-стрит среди развесистых араукарий, планетарий «Галактика» несколько веков в буквальном и переносном смысле находился в тени своего значительно более приметного соседа мегалитического «Ориона», однако обвал высокого черного купола последнего сразу после торжеств, посвященных завершению его второй реконструкции (включавшей в себя установку дополнительных строп, подерживавших висевшие под сводом модели планетных систем), обнаружил, что «Галактика» при меньшем размере и менее помпезной отделке обладает удивительной гармоничностью линий и пропорций, своеобразной изящной, но тщательно продуманной архитектурой простоты.

«Галактика» всегда была традиционным планетарием, и проводимые там мероприятия до последнего времени сложно было назвать представлениями — постановки были свойственны «Ориону». Однако после того как местные и приезжие астрономы-любители, ранее хранившие верность «Ориону», стали приходить под гулкие своды «Галактики», директорат решился расширить и частично перестроить планетарий.

2 также
пред-
лю-

жить посетителям более зрелищные программы. После завершения реконструкции жители Города и туристы смогут увидеть не просто звездную россыпь, а подробно изображенные системы, включающие в себя не только звезды



▲ Galactic Civilizations II: Dread Lords

и вновь открытые экзопланеты, но и пояса астероидов. Бывавшие в «Галактике» прежде обнаружат отсутствие денения звездного неба на привычные им секторы, несколько утомляющие глаз.

Ежедневная программа «Путь в космос», моделирующая будущую вселенскую экспансию человеческой расы, теперь будет разграваться не только от лица наших соотечественников, но и от имени какой-либо из девяти рас, придуманных сотрудниками планетария. В этом световом шоу найдет выражение популярная гипотеза о существовании т.н. «старших цивилизаций», а также взгляды ученых на возможность контакта с ними. Дети не будут скучать — они, как и их родители, будут заворожено наблюдать за проектированием и сборкой уникальных для каждого нового представления трехмерных боевых звездолетов на орбитах планет. Силён и образовательный элемент — зрителям напомнят об ограниченности земельных ресурсов даже в галактических масштабах; заселяемые по ходу представления планеты будут приобретать экономическую специализацию в процессе своего развития, а на ночной стороне будут все ярче и ярче светиться города. Несомненно, уже этой осенью «Галактика» станет гораздо более популярным туристическим объектом, но величественные развалины «Ориона» по соседству (до сих пор не расчищенные: неизвестно, будет ли возводиться на их месте новый планетарий) заставят сопешшего со ступеней действующего планетария задуматься о том, не становится ли это известное в недавнем прошлом только настоящим центром астрономии здание новым «Орионом». По свидетельству архивистов, «Ори-

он» до первой перестройки очень сильно походил на «Галактику» в ее первоначальном виде, а окруженные строительными лесами колонны нынешней «Галактики» очень напоминают опорные конструкции второй инкарнации «Ориона».

*** АВАНГАРДИСТСКИЙ ПЕБОСКРЕБ С БРИТАНСКИМ ПОМЕСТЬЕМ НА КРЫШЕ

Набережная Англичан, 69
Вход только по приглашениям

1 **Black & White II**
(www2.bwgame.com)

2 **Симулятор Гога**
в реальном времени

3 **PC**

4 **Лето 2005 г.**

5 **Lionhead** (www.lionhead.com)

6 **EA Games** (www.ea.com)

Небоскреб, исполнинская фигура двунного животного с армиванным каркасом, возвышается над городской гаванью. Владелец, эксцентричный Кавалер орден на Британской империи Питер Молинье, недавно украсил ворота в английский парк у подножия собственным гербом, изображающим тигра и зебру, на манер льва и единорога подлирающих соответственно лапой и копытом небольшой город. Сэр Питер не забывает и о более существенных обновлениях своего жилища: бескомпромиссная черно-белая расцветка небоскреба вызвала у некоторых горожан идиосинкразию, и теперь на обоих фасадах найдется место для всех от-

тенков серого. Говорят, играя в крокет на плоской крыше в компании немногих избранных ценителей этого аристократического вида спорта, сэр Питер недавно обмолвился, что его представления о добре и зле претерпели некоторые изменения. Непринужденно почесывая спину деревянным молотком, сэр Питер рассказал друзьям о своих наблюдениях с высоты полета европейской ласточки за постоянно ме-



▲ Black & White II

находящимся городом, где на Риа-тайм-авеню идет агрессивный и злобный захват земельных участков и строительство опережающими темпами, а на Походовой-стрит обособились тихие миролюбивые перфекционисты, болезненно воспринимающие попытки соседей спешно подкапаться под фундамент их с любовью возведенных и украшенных жилищ. «Интересно бы столкнуться жителей этих улиц, предлагающих такие разные развлечения, — получил предположил сэр Питер, и в его левом глазу блеснул огонек патрицианского безумия, — не нужно давать им современное оружие, обойдутся мечами и арбалетами; а руководить ими (с моего небоскреба) можно с помощью разумного прямоходящего зверя размером с те некрупные изваяния животных, на продаже которых я сделал себе состояние, только с шерсткой, меняющей цвет и пушистость в зависимости от настроения и здоровья. Такого домашнего любимца можно было бы научить основам стратегии, и обезьянка веда бы в бою армии этаким Голиафом, гоня людишек на врагов с флангов и с тыла...»

Прервав свой краткий список, сэр Питер немедленно уединился в лабораторию, расположенную на верхних этажах, непосредственно под зелеными лужайками. Свидетельство того, что он не покидает ее в течение последних месяцев, являются яркие лиловые вспышки в «глазах» небоскреба-статуи, которые лучше всего видны по вечерам. Избранное общество, торжествующее подняться в поместье, чтобы оказаться вне зоны действия устройств нарядного мозгоконтроля сэра Питера, не допускает мысли, что эксцентричный гений уже давно управляет городом.

*** МНОГОЯРУСНЫЙ СОБОР МЕГАЛИТИЧЕСКОГО, АНТИЧНОГО, РОМАНСКОГО И ГОТИЧЕСКОГО СТИЛЕЙ

Угол Походовой-авеню и Хистори-Лейн

Вход — свободный

1 Sid Meier's Civilization 4

(www.firaxis.com/games)

2 «Цивилизация» им. Сиды М.

3 PC

4 квартал 2005 г.

5 Firaxis (www.firaxis.com)

6 Take-Two (www.take2games.com)

Упирающийся в тучи третий ярус собора Св. Сиды Колумба не так давно закончили усаживать горгульями, атлантами и кариатидами сторонние подрядчики, а с земли на вечно плоской крыше уже видны крохотные строительные леса, окружающие основание четвертого уровня. Говорят, Он уже там и направляет руку обтесывающих гранит. Может статься, что четвертая «Цивилизация» (которую, может статься, мы и не увидим. В текущем году окажется наименее консервативным продолжением; даже официально подтвержденная информация о грядущей превосходстве списка пожеланий некоторых ее поклонников. Полная трехмерность в наше время не feature, а нечто разумеющееся само собой; подлинный интерес разжигает «персонализация» — юниты будут накапливать сегрегированный опыт противостояния противнику любого отдельно взятого типа; периодически в распоряжение игрока будут поступать «великие люди», подвластные смерти, но обладающие действительно уникальными способностями, дающие бонусы всему государ-

ству и даже обладающие ограниченной свободой воли. В утиль может быть сдана ее величество дважды неизменная идея загрязнения и чистки (так как последнее занятие якобы завершенно снижает fun от игры). Замена? — Концепция здоровья (health) населения! Культуру с подростками никто сбрасывать не собирается, более того, она будет дополнена этикой, которая тоже запустит свои когти во все сферы общественной жизни и прерастет мировой (универсальной?) религией, дающей первооткрывателю невероятные преимущества (гм, что бахазм дал Ирану?). Новые цивилизации, новые типы войск, новые возможности создания модификаций, отказ от «жесткого» дерева технологий (с неумолимо ведущими в обход самой желанной из них стрелочками) на фоне перечисленного выше на нововведения не тянут никак — разве что на готических финтифлюшки? Очень скоро здесь будет людно, здесь соберутся аколиты и нсофиты, и каждый, как индус в Айодхью, притащит по кирпичу пожеланию. И будет мистерия в главном зале первого уровня: на восходе первый луч солнца, появившийся в специальном отверстии в стене, выхватит из темноты фигуру одного-един-



твенного человека с мотыгой на плече, он сделает шаг, и все вокруг придет в движение. Если вы планируете посетить Город в декабре, не пропустите праздник вокусения фирмиама в соборе Св. Сида — он случается раз в пять лет.

*** BISM-КЛУБ «ИНОЙ»

Квартал красных фонарей
С 23.00 до 24.00 каждый день happy hour.
закажите стакан крови — второй
получите бесплатно! Либкая система
скидок для сотрудников «Ночного дозора»

- 1** «Ночной дозор»
(www.nival.com/nightwatch_ru)
- 2** Похожая стратегия
- 3** РС
- 4** 2 квартал 2005 г.
- 5** Nival (www.nival.com)
- 6** «Новый диск» (www.nd.ru)

Если честно, в этом районе Города туристам делать нечего — очень опасно! Поэтому мы не рекомендуем вам появляться здесь в темное время суток без сопровождения опытного гида. Посмотрите: неприятный фиолетовый мох покрывает скользкие мостовые и расстрексавшиеся от времени стены жалюх двухэтажных домов, сумеречные создания тянут свои щупальца к ничему не подготавливающим зевакам в поисках новой жертвы... И все-таки это странное место одновременно и притягивает, и вызывает отвращение.

Квартал населяют деклассированные элементы: опустившаяся богема, хардкорные «геймеры», лауреаты художественной премии «Паленая дюза-1986», изобретатели вечного двигателя и мерзкие оптимизаторы интернет-сайтов под поисковые машины. Почти все — безнадёжные наркоманы.

Находясь в кондиционированной тиши экскурсионного бронированного автобуса, вы можете стать безучастным свидетелем безобразных оргий: собравшись в подворотнях, аборигены погружаются в состояние динамического транса, именуемого на их аргю «сумрак», зовут друг друга «иными», неловко размахивают руками, творя магические заклинания, видимые только их воспаленному воображению.

Построенный на модифицированном движке победоносного Silent Storm, «Ночной дозор» должен успеть акkurat к премьере второй серии одноименной картины. Успевает ли? Большой вопрос, потому что работы очень и очень много. Масштабный FAQ на сайте игры демонстрирует желание авторов сделать разностороннюю стратегическую игру с очень интересной боевой системой. Только представьте: сражение на двух планах реальности, как в Master of Magic; невозможность лечить своих простыми заклинаниями и как следствие — крах классической схемы «танк-хилер», способность комбинировать магические заклинания, достигая необычных эффектов (к примеру: меняете вражескому магу местами запас энергии с уровнем жизни, после чего добываете его одним ударом). «Горсвета» — временного пристанища между миссиями и места для тренировки и оснащения оперативников — не будет. Миссий обещается не меньше, чем в «Часовых», а яростно сопротивляющийся сюжет ужат до нескольких дней повествования. И вот еще что: Silent Storm научили передвигать фишки соперников и нейтральных персонажей парал-

лельно, а не последовательно, — в результате всего через пару секунд после нажатия кнопки «Конеч хода» вы снова берете в руки бразды правления. Заблудившиеся в лабиринтах Сумрака персонажи совсем не по-книжному потеряют сознание и окажутся в реальном мире на заднем дворе клуба «Иной», где их наверняка смогут найти и пригласить сердобольные сотрудницы нашего журнально-туристического агентства...

КАЗИНО «СЛАВА ИМПЕРИИ»

Недалеко от моста на Хистори-стрит
45 игровых столов и 100 игровых автоматов
на двух этажах, специальный зал с низкими ставками без входной платы, ресторан с отменной средиземноморской и японской кухней!

- 1** Imperial Glory
(www.imperialglory.com)
- 2** Эпическая стратегия



Imperial Glory

- PC
1 квартал 2005 г.
Pyro Studios (www.pyrostudios.com)
Eidos (www.eidosinteractive.com)

Наконец-то у Total War появился достойный конкурент. Расположенное неподалеку от арочного моста на Хистори-стрип казино «Сидва Империи» привлекает посетителей лазерным шоу в стиле известного в прошлом мариниста Айвазовского, демократичным фейс-контролем, бесплатным после 24.00 баром и стрип-шоу гардемарин-трансвеститов по пятницам. Впрочем, вряд ли Imperial Glory будет сложнее или масштабнее недавно ослепившего нас своим появлением Rome: Total War. Испанские студии берут не числом, но умением, — таким, возможно, Сид Мейер сделал бы сегодня свой недооцененный современниками Gettysburg!. В отличие от сухопутного Total War, Imperial Glory вполне уверенно чувствует себя в открытом море, а значит, нас ждут эпических масштабов морские баталии в лучших традициях Age of Sale. Стратегическая карта охватывает всю Европу и немного Азии с Африкой. Пять великих Империй, дипломатия, торговля, военные действия, тенетное дерево технологий и блистательное, повторяем, блистательное 3D — лучше, чем в Total War. И пусть наземные битвы уступают по масштабу единственному конкуренту, зато смотрятся гораздо живее, здания весьма реалистично рушатся под градом пушечных ядер, а засевшие во дворце гвардейцы торчат из окон и целятся в невидимого нам противника из игрушечных мушкетеров. Ну что за прелесть, честное слово.

АТТРАКЦИОН «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ» (НА ПРАВАХ БОНУСА)

Городской пляж

Лица в трезвом состоянии не допускаются

- Survivor
(www.replaystudios.de/survivor)
Disaster Survival Game
PC, Xbox, PlayStation 2,
GameCube
4 квартал 2005 г.
Replay Studios
(www.replaystudios.de)

Хотите ли вы оказаться на борту «Титаника» в момент, когда айсберг пробыл в его днище чудовищных размеров пробину? А как насчет побывать в Хиросиме сразу после ядерной бомбардировки? Нам кажется, вы просто мечтаете оказаться в 11-м сентября 2001 года на 56-м этаже одной из Twin Towers? А может, вы не прочь, подобно соплеменным Элли с дворянкой Тотошкой, оказаться унесенным ветром, да не простым, а, скажем, ураганом «Эндрю»? А еще вы наверняка планируете отдохнуть с семьей в Мехико во время землетрясения 1985-го года, не правда ли? В общем, тому, кто бездумно вкусил все наши стратегомаршруты, надо непременно уклониться от натянутой удавкой партийной траектории и посетить городской пляж, где отыскать на берегу пиявизанскую громадину аттракциона «Последний герой». Уверям вас, ошибиться будет очень сложно! «Последний герой» — изобретение никому не известной немецкой студии Replay. Эти ухмыляющиеся нестриженные парни предлагают ввести в Словарь жанров новую учетную запись

reality gaming. Survivor — очень простая игра. Место действия: самый центр известной катастрофы — техногенной или природной. Задача: остаться в живых. Разработчики обещают «открытый» геймплей в стиле Grand Theft Auto. В декорациях из рушащихся перекрытий, пикирующего самолета, уходящего под воду «Титаника» и летающих АЭС «ВР Connect» главный герой выполняет локальные миссии, спасает людей, вызывает подмогу и отключает третий блок АЭС, поминутно уворачиваясь от падающих на голову плавающих обломков. Что ж, в жизни всегда должно быть место подвигу — даже если это виртуальный подвиг: совершаемый сидя за компьютером без всякого вреда для здоровья.



▲ Survivor

Децентрализованный парк кастриальной культуры и отдыха

«Заповедник гоблинов» ЭЖУРСОВОД АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Сквер джедайских пионеров им. Дж. Лукаса — Нескромный сад — Тактический огородик — Егерская избушка

Последние годы не принесли облегчения легким нашего возлюбленного метрополиса. Вокруг все меньше и меньше зеленых насаждений, разрешающих отдохнуть замысловатому экипсу суетой глазу, в Городе невозможно расслабиться, вытащить из-под каски острые эльфийские уши и послушать, как в лощине неподалеку гномы рубят топорами случайного прохожего. Принесет ли ролевое облегчение год 2005-й?

Разве что временное. Высокие и просторные массивы Fallout 3 (Bethesda Softworks), The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks), Neverwinter Nights 2 (Obsidian Entertainment), а также Незавязанный Проект, в фундамент которого BioWare намеренно церемонially заложила тушку движка Unreal Engine III, — все они продолжают заманчиво сверкать огнями где-то за линией горизонта. Ждать их раньше 2006 года бессмысленно.

Кастриальный досуг-2005 следует искать в иных, более скромных местах. Многие из описываемых ниже достопримечательностей давно знакомы горожанам и их гостям, но мы не преминем напомнить об этих рекреационных зонах еще раз. Дышит глубже, сграждане!

**** СКВЕР ДЖЕДАЙСКИХ ПИОНЕРОВ ИМ. ДЖ. ЛУКАСА

Проспект Товарища Сиквела

Вход только по клубным картам

1 Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

(www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords)

2 Джедайский ролевой фарс

3 PC, Xbox

4 Весна 2005 г.

5 Obsidian Entertainment

(www.obsidianent.com)

6 LucasArts

(www.lucasarts.com)

Скверное место, парни, если у вас на поясе не висит длинная люминесцентная лампа голубого или красного цвета, а в руке нет палочки мощных мозгофокусов. Этот безыскусный парк был заложен всего два года назад руками трудолюбивых канадских врачей из клиники BioWare. Ныне поддержанием порядка в нем занимается первое строительное управление фирмы Obsidian под руководством орденосица Фергуса «Уркухарта» Эрквата.

Но усилия тех же пионеров Obsidian тщетны: Star Wars Knights of the Old

Republic (для местных просто KOTOR) неумолимо катится к печальному запустению. Полигоны редкуют, текстуры давно не радуют глаз, общая планировка пережила миг актуальности и теперь претендует разве что на убогий старческий минимализм. То же с дизайном. Специалисты Obsidian, конечно, выкрасят бурю траву в яркие летние цвета, но разве можно скрыть свою неспособность кардинально преобразить территорию и отсутствие лицензий на капремонт? Объявленный кастриально-бытовой управой KOTOR2 суть косметическое подновление оригинального джедайского скверика. Правила игры те же: по газонам не ходить, с немногочисленных сценарных аллсек не сворачивать, выбирать между добром и злом за пять минут до выхода вон. Пионеры и



▲ Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

активисты Obsidian подрались выдавать по джедайскому подгузнику всяк входящему, с порога, но за право обладания сексуальной люминесцентной лампой придется снова потрудиться.

Единственной оригинальной акцией заново отреставрированного KOTOR станет инициатива «Приведи друга». Под влиянием странной джедайской атмосферы (а может, это распыленный в воздухе легкий наркотик?) ваши спутники будут постепенно перенимать взгляды своего гида, его точку зрения на философские проблемы добра и зла, их облик будет медленно изменяться в соответствии с вашим собственным. Милая мелочь, не более...

Несмотря на кажущуюся компактность скверика (с десяток планет), его исчерпывающее прохождение может занять до пятидесяти часов. Проведенное в нем время может поразить глубиной отдельных диалогов, хотя история в целом, как свидетельствуют очевидцы, скорее разочарует. Скрамность в эстетических вкусах, а также приверженность идеям пророка Георгия Лукаса не обязательны, но настоятельно рекомендуются.

** НЕСКОМНЫЙ САД

Ул. Попугайная
Вход только с бутылкой
горячительного

i The Bard's Tale
(www.thebardstale.com)

g Ролевая пародия
PC, PlayStation 2

📅 Весна 2005 г.

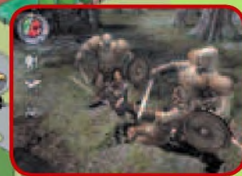
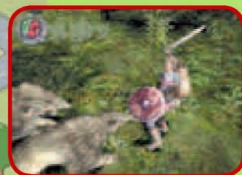
✗ inXile (www.thebardstale.com)

📍 inXile (www.thebardstale.com)

Нескомный сад, также известный как «Уголок юмориста», разбит на том самом месте, где ранее находилась редакция шуточного журнала советской эпохи «Крокодил». Место до сих пор до отказа набито скачующими писателями, пародистами и клоунами, неизменно подвергающимися остракизму любого пешего, конного, четвероногого или двукрылого. А также прочую тварь. Особенно популярной темой для хлипких острот является кастрируемая городская администрация, которая — по доброте душевной и из сентиментальных сентенций — до сих пор содержит стадо неумных писчих крокодилов на пайках из муниципального кармана.

Не так давно остряки самоорганизовались в бандформирование с названием inXile, подразумевающим их отверженность от широкого неплоского мира. Круглые сутки они проводят в сочинении сатирических памфлетов на тему заметных достижений прочих лет. Среди жертв неумного критического слога оказалась и классическая ролевая поэма The Bard's Tale, перевранная на совершенно новый лад. Для этих людей нет ничего святого. Крокодилы месят с грязью тяжеловесные партии классических кастрируемых опер, богохульствуют и бесчинствуют в безотчетном желании стать еще одной обоймой «Монти Пайтона». Из утверждений очевидцев, краем глаза слышавших пьесу в ее PS2-варианте, следует, что в

своем преследовании скабресных идеалов злодеи не замечают бревна — их собственная фабула имеет неплохие шансы выдвинуться бездейной и по большому счету беззубой, хотя и смертельно колючей. Некоторые ходы вызывают задумчивость. Оправдано ли лишать героя инвентаря? Разумно ли отказываться от волшебства? Хватит ли боевого задора у видавшего виды движка Baldur's Gate: Dark Alliance? «Семь раз отрежь, потом пошуту» — вот слоган inXile. Хватит ли юмора на всех? Осведомленные источники пребывают в глубоком сомнении.



▲ The Bard's Tale

Нескромный сад inXile нельзя игнорировать, но относиться к нему с осторожностью более чем разумно. Перед вторжением в уделы юмористов натяните боковые сапоги, возьмите тяжелую трость. Будут приставать — бейте по губам. На флейте они не играют.

*** ТАКТИЧЕСКИЙ ОГОРОДИК

Ул. Потерянных клонов
(через арку)

Вход только с дублем

1 Dungeon Siege II

(www.microsoft.com/games/dungeonsiege2)

2 Diablo II-клон PC

Весна 2005 г.

3 Gas Powered Games

(www.gaspowered.com)

4 Microsoft (www.microsoft.com/games)

Рассказывают, что мрачный бурелом концентрационного лагеря для редких птиц и животных вырос из вишневого косточки, оброченной некогда рассеянным сотрудником Blizzard. Свидетелем этого стал проезжавший мимо на танке профессиональный стратег, страстный поклонник всего кастрированного Крис Тейлор, который любовно выходил деревце, предполагая получить растение столь же великое, как Diablo II. Но зерно

упало в несправедную почву. Вместо вишневого сада, к несчастью удивлению Тейлора, из земных недр возник густой и темный лес. Крис по-прежнему с любовью называл его «тактическим огородиком», хотя без гаубицы, валенок и годового запаса тушенки вход в него был суицидом. Разросшуюся тайгу заселили стаи странных и тревожных

созданий: одичавшие фабричные роботы, сбжавшие из зоопарка волки-каннибалы, бомжи всех рас и национальностей. Крис все еще не унывал. Три года спустя он заперся в своем танке и перестал давать интервью, на которые был падох допреж. За Криса отдувались наймиты. Они согласились с наблюдением очевидцев: огородик зарос еще сильнее. Только количество квестовых деревьев возросло в три раза! На территорию тейлоровых владений забрели ослы и другие вычужные животные, которые беззастенчиво терроризировали немногих гуляющих в надежде получить полкило мягкого французского сыра с плесенью или хотя бы вагончик сена. А в центре леса, в самой темной, сырой, недопустимой его части якобы объ-

являлись гротескные чудовища неопределенного гражданства, изрыгающие челюстеструнные спецэффекты совершенно нового качества. Кто-то утыкал огородик первобытными ловушками и волчьими ямами, в некоторых его областях регулярно собирались толпины и прочие кастрированные, из рунической речи коих разведчики и доносчики могли

разобрать лишь словосочетание «уникальные героические способности». Крис Тейлор больше не приближался к обожаемой рекреации, которая необъяснимым образом превратилась в угрожающую и самодеятельную чашу, то и дело порождающую двухуровневые кинематографические сюжетные линии нестандартного формата. С тех пор как в тейлоровых угодьях исчез отряд ОМОНа и чертова дюжина популярных журналистов, администрация вперед не рекомендует соваться в пределы Dungeon Siege II всем, кто не носит под одеждой жилет и кальсоны из алюминиевой фольги, кевларовую утварь на голове, а за пазухой — ручного хомяка, именуемого не иначе как «космический». Периметр парка ужасов хруплосуточно патрулируется специальным подразделением старушек-колясочниц.



Dungeon Siege II

*** ЕГЕРСКАЯ ИЗБУШКА

Хардкорный пер., стр. 8

Вход только по приглашениям

1 Dungeon Lords

(www.dungeonlordsgame.com)

2 Роловое руби-коси

PC, Xbox

3 Весна 2005 г.

4 Heuristic Park

(www.heuristicpark.com)

5 Dreamcatcher Interactive

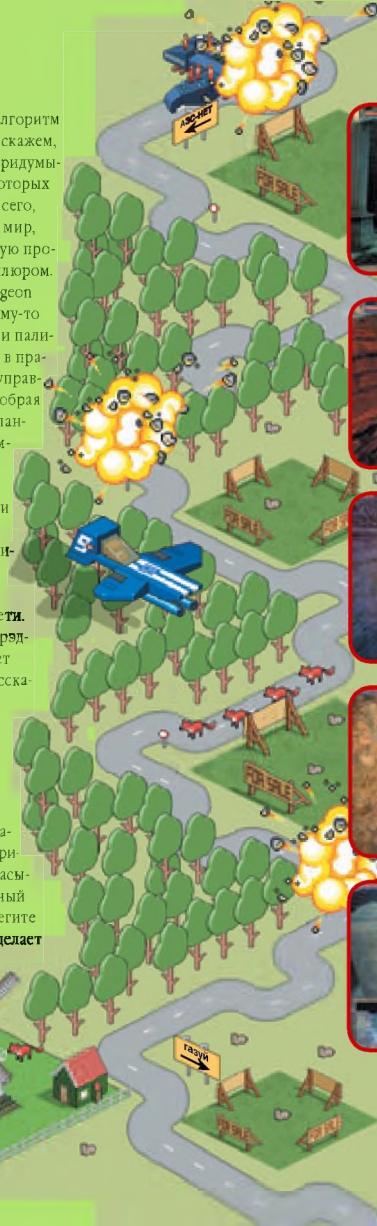
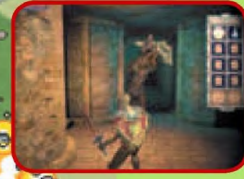
(www.dreamcatchergames.com)

Деловые люди не раз и не два заставляли в изумлении, столкнувшись нос к носу с этим замечательным человеком на центральных улицах мегаполиса. Поверх строгого бизнес-костюма он гордо носит рывбой от частого использования мушкет, ржавую шашку и сапоги-скороходы. Эксцентричного чудака зовут Дэвид Брэдли (D.W. Bradley). Некогда он был главным лесничим чудесного хардкорного леса: теперь его украшенная мхом избушка гордо стоит посередине делового района. Мистер Брэдли, заслуженный ветеран кастрыльного фронта, борется за место в городской черте не первый год. Его пост-Wizardry-приключения не принесли ему ни славы, ни богатства.

Wizards & Warriors (2000) оказались анахроничной, в меру скучной затеей, а Dungeon Lords, классический долготрой, никак не может избавиться от строительных лесов. Дэвид давно открестился от всего, что казалось может отбросить с него довольным комментарием: «Хардгрэбанный кор!». Он отчаянно пытается скрестить современный быстрый геймплей-стиль с впечатляющими матрицами героических характеристик его молодости. Поко-

ления упрямо отказываются взаимодействовать, легко возбудимые издатели бросают генерального лесничего, как пустую сигаретную пачку. Он находит нового дистрибьютора и переносит дату релиза еще на несколько месяцев. Время идет. Dungeon Lords под стать своему хозяину. Ее можно было бы сравнить с немецким ролевым флагманом Gothic, если бы у пос-

леднего вдруг раздуло алгоритм описания персонажа — скажем, раза в три. Брэдли все придумывает сам: расы, три из которых совершенно не от мира сего, драматичный сюжет, мир, шириной в часовую прогулку бодрим аллжором. Герои Dungeon Lords почему-то держат мечи и паллицы в левой, а щиты в правой руке. Для удобства управления мышью? Старая добрая магия вполне по-киберпанковски крутит хвост темпу течения времени, а движения персонажей включают в себя прыжки и перекаты в духе культового полицейского Макса П. Отцы и дети. Дэвид Брэдли может многое рассказать о пионерах кастрыльного мира — если вы ему понравитесь. Но не рискуйте понапрасну. Если старик порвал зубами маслянистую бумажную упаковку со странными шариками, предварительно засыпав в дуло мушкета черный зернистый порошок... бегите прочь! Опытный сгерь делает четыре выстрела в минуту. ☐



► Dungeon Lords

Методическая община самостийных турков-киприотов — Театр Советской Армии-2 — Мемориал «Аттилов курган» — Танковый завод им. Питирима Шварца — Танкодром «Росистый»

Взвесьте кострами, синие ночи! Один за другим отправляются на фронт поезды с добровольцами. Война против здравого смысла и чувства меры, неосторожно начатая некогда голливудскими кинопродюсерами и подхваченная игровыми издательствами, в подотчетном году разгорится с новой силой. Чтобы не пропустить главные премьеры грядущего военно-полевого сезона, прислушайтесь к советам наших многоопытных гидов.

“ МЕТОДИЧЕСКАЯ ОБЩИНА САМОСТИЙНЫХ ТУРКОВ-КИПРИОТОВ

Колхоз имени Двадцати восьми защитников Фамгаусты, далее 30 верст по северному тракту Мужчины, женщины и дети на территории общины не допускаются.

1 Sudden Strike 3: Arms for Victory

(www.fireglowgames.com/sudden_strike)

2 Стратегия в реальном времени

3 PC

4 2005 г.

5 FireGlow (www.fireglowgames.com)

6 «1C» (<http://games.1c.ru>)

Даже не пытайтесь проникнуть без нас в пределы Методической общины самостийных турков-киприотов! Огороженная тринадцатимет-

ровым забором и охренительно колючей проволокой под страшным током, Община охраняется лучше, чем золотовалютные запасы США. Именно здесь вот уже третий год вытесывается из чистого пиарекого (с прожиками абсурдиана и благоглупена) победита все еще компьютерная игра, которая должна перевернуть ваше представление о милитари-RTS. Очень забавно, что перевернуть жанр с ног на голову собирается секта, которая уже сделала это один раз — сотворив из специфического (на любителя!) Close Combat один из самых популярных WWII-сериалов «Противостояние» (или Sudden Strike).

Вступая в идеологический конфликт с собственным названием, Sudden Strike 3: Arms for Victory отказывается быть очередной серией популярного «мыла». В новой игре авторы собираются ни много ни мало подружить RTS и «большие» стратегические игры, такие, как... минуто... нет, знаете, таких игр сейчас просто не делают. Не верите? Судите сами: в Sudden Strike 3 не будет миссий, а только одно, сплошное, непрерывное ДЕЙСТВИЕ. Линия фронта меняется динамически в зависимости от успеха наших операций с одновременным

участием морского флота, авиации и наземных сил. Стратегическая карта живет полной жизнью; требующие нашего персонального внимания события разворачиваются на тактическом дисплее; освеженный двухуровневый AI заставляет юниты без лишнего напоминания помогать друг другу: флот под- держивает огнем из-

ступление танков на южном фронте, летчики сообщают артиллеристам о найденных целях, а у пехоты хватит ума подождать завершения артиллерийской подготовки.

Как и прежде, бездонные глубины многопользовательского режима ждут всех желающих акванавтов. В Sudden Strike 3 акцент будет сделан на командной игре, — смогут ли



▲ Sudden Strike 3:
Arms for Victory

командующие воздушными и морскими силами союзников найти общий язык в чате, как думаете? Абсолютно новый движок Next17 обещает многое, но пока доступные SS3-картинки выглядят скорее результатом дизайнерских экспериментов с Adobe Photoshop, чем кадрами из настоящей игры. Оставим догадки, ждать осталось недолго — рано или поздно тяжелые ворота Общины откроются, и тогда...

*** ТЕАТР СОВЕТСКОЙ АРМИИ-2

Площадь Дже-Джинского
Парковка около центрального входа
запрещена!

- 1 «В тылу врага-2»
(http://games.1c.ru/outfront)
- 2 Стратегия в реальном времени
- 3 PC
- 4 4 квартал 2005 г.
- 5 Best Way
- 6 «1C» (http://games.1c.ru)

Новое здание культурно-рекреационного комплекса «Театр Советской Армии» возводит непосредственно рядом со старым, закованным в гранит социализма площади Дже-Джинского. Ни один туристический маршрут не обходится без посещения этого дышащего историей места. В этом сезоне Театр пользуется ничуть не меньшей популярностью, чем в прошлом, — во многом благодаря постоянно обновляющемуся репертуару. Многопользовательская сцена гремит постановками «Король горы», «Конвой» и «Бой», спектакли идут с аншлагами, а билеты раздаются бесплатно — загрузить многопользовательский аддон, позволяющий обводить рамкой не шесть, как прежде, а многие десят-

ки актеров, можно на сайте Театра. Дирекция Театра взяла на себя обязательство к юбилею победы Советского Союза над немецко-фашистской Германией запустить в эксплуатацию новую очередь одиночных миссий — правда, это пока большой, очень большой секрет. Тем временем, и скрыть этот процесс от любопытных горожан и гостей Города не может никакой забор, северодонецкие виртуозы из девелоперской компании BestWay строят вторую очередь Театра, величественное и технически очень сложное сооружение. Сцена будет увеличена многократно, чтобы вместо шести актеров (так, что скрывать, было) запустить на подмостки многие сотни статистов. Если прежде режиссеры Театра делали акцент на тонких психологических драмах с участием хорошо обученных бойцов специальных подразделений (в крайнем случае могли позволить себе арендовать пару танков или с грохотом подорвать гору бочек с бензином на радость пожарникам, а зрители с замиранием сердца следили за игрой любимых народных артистов, сжимающих в одной руке пистолет с глушителем, а в другой — удавку из лавсана), то в новом просторном помещении песни и пляски с применением тяжелой артиллерии развернутся во всю ивановскую. Девиз нового Театра: «Больше, громче, масштабнее и веселее, товарищи!» Сотни участников с каждой стороны, десятки танков, волны подкреплений одна за другой — смерть одного из главных героев больше не конец, а только начало новой, яркой, полной куража и задора жизни! Пробритесь за частокот строительных лесов и слегка отодвиньте

ключую дерюгу занавеса — вы увидите репетицию спектакля по классической пьесе «Высадка в Нормандии» в исполнении актеров краснознаменного ордена Лукича Театра Советской Армии-2. Более живой и натуральной картины не видел сам Спилберг! Оснащенные обновленной версией знаменитого еще по прошлым спектаклям искусственного интеллекта солдаты в буквальном смысле отказываются выполнять приказы своих командиров, истерично бросаются на землю в поисках ук-

рытия от смертоносного пулеметного огня. Потери огромны, но и новые силы, товарищи, все продолжают и продолжают высаживаться на мемориальный берег с моря. Благодаря хитроумным инженерным приспособлениям (вероятно, театральным биноклям) зрители смогут очутиться в самой гуще событий, оглядеть поле боя до самого туманного горизонта, насладиться изысканным узором шрамов на броне Т-34 (все текстуры будут перерисованы в новом, доселе невиданном в RTS качестве) и даже разглядеть количество звездочек на погонах геро-



▲ «В тылу врага-2»

ев. Прежде такая детализация «В тылу врага» была недоступна: разработчики безжалостно ограничивали свободу камеры, опасаясь за здоровье ваших центральных процессоров и видеокарт. Теперь всякие ограничения сняты. Солдаты бросаются в рукопашную, затевают массовые кулачные бои... Впрочем, кое-кого уже бьют ногами. Выбравшись из свары морпех отыскивает в куче мусора гранату и бросает ее в толпу драчунов. Оторванные конечности, совершая сложные вращательные движения, разлетаются по всему залу. Куда катится современное театральное искусство? Не пропустите: Театр Советской Армии-2!

МЕМОРИАЛ «АТИЛОВ КУРГАН»

Тупик II Мировой войны, 41
Входов много, все свободные

- 1 «Вторая мировая»
(http://games.1c.ru/mw2r1s)
- 2 Реальное время, стратегия, II М. в.
- 3 PC
- 4 2 квартал 2005 г.
- 5 «1С» (http://games.1c.ru)
- 6 «1С» (http://games.1c.ru)

Мемориал «Атилов курган» словно врос в сырую землю одноименного холма — кажется, что аккуратно сработанные лица бойцов и обводо орденосной боевой техники будут составлять часть местного пейзажа в течение тысячелетий. Особенно скульптурного ансамбля является то, что он посвящен героям грядущего, а точнее, персонажам всех будущих стратегий в реальном времени про Вторую мировую, чем и объясняется

его необычайная обширность (занимаемая площадь — 30,2 га). Творцы «Второй мировой» очень стараются слать объект до Дня победы. Возможно, это форма суетверия, так как далеко не только славная годовщина в сочетании с резонирующим сеттингом способна привлечь игроков к данному изданию. И, пожалуй, все-таки не амплитуда Варшава — Москва — Берлин, и не сотня миссий по всей Европе на топографически правильных картах, ведь это почти привычное дело. Модифицированный движок «Ил-2: Штурмовик» обеспечивает пристойные visuals, но в первую очередь интересны все-таки не они (пусть при создании моделей боевой техники и использовались чертежи с фотографиями). Интересен масштаб! Его нельзя назвать мелким, он — подробный, двояковыпукло приближающий к игроку перипетии жизни отдельного некрутного подразделения (двизок). Солдаты и офицеры «Второй мировой» имеют уйму личных характеристик, в которых вовсю прогрессируют по результатам сражений, и этот благородный багаж сопровождает их из миссии в миссию. RPG-элемент в RTS — это всегда любопытно (пусть и не всегда беспроборно), во всяком случае со II М.в. такого пока никто не творил. Но — как-то одно лежит на другое? Волнуемся... Из группы базальных фигур на склоне холма выделяется боец с базуккой, кажущийся еще более печальным, чем все остальные изваяния: то ли из-за игры света и тени, то ли из-за того, что его грозное оружие почти достает до земли (в жертво вполне могут бросать окурки).

Пожалуйста, не мусорьте на территории мемориала!

ТАНКОВЫЙ ЗАВОД ИМ. ПИТИРИМА ШВАРЦА

Тупик II Мировой войны, 45
Вход строго по спецпропускам

- 1 «Блицкриг-2»
(www.nival.com/blitzkrieg2)
- 2 II М.в., стратегия, реальное время
- 3 PC
- 4 3 квартал 2005 г.
- 5 Nival (www.nival.com)
- 6 CDV (www.cdv.de)

Массивные корпуса Танкового завода им. Питириша Шварца (отныне и присно — ТЗИШШ) очень солидно возвышаются над окружающим городским ландшафтом. Третьды в сутки

протяжный гудок возвещает о начале смены. Кто-то в Поре разбивает танки на родео, кто-то всю жизнь их собирает и рад тому, что изготовленное им изделие будет копироваться, клонироваться и модифицироваться. В этом году в массовое производство запускается «Интимидатор-2». Уже сейчас чувствуется, что второй «Блицкриг», как и первый, станет объектом многих законных подражаний — через некоторое время



«Вторая мировая»

после поднятия планки, конечно. Эпический размах (Сталинград — Филиппины — Арденны — далее везде), исторический энциклопедизм (бесчисленное количество задокументированных и правильно воспроизведенных видов войск, включая торпедные катера и очарок. Возникшая было тень C&S мгновенно улетучивается) — это лишь обрамление для динамической кампании, по ходу которой у уже знакомых юнитов открываются неожиданные способности: захват железнодорожных станций дает возможность вызывать подкрепления, а за особое тщание полагаются количественные и качественные бонусы (к последним относится экзотика вроде 192-тонного танка Maus, кажется, не «засвеченного» еще ни в одной RTS). Характерная черта второго «Блицкрига» — отсутствие типичной для (венгерских) WWII-стратегий прошлого года мелодраматической составляющей сюжета, о которую было так удобно точить перья: при наличии в игре бронепоездов с мортирами он не особо-то и нужен. В новой трехмерной инкарнации игры наконец-то можно будет покрутить камерой (не всегда безусловно полезное, но такое привычное по другим RTS действие). Собранные на ТЗиПШ новейшие танки разведутся по всему свету — их ждут не только русско-, англо- и немецко-, но даже португалаязычные заказчики!

*** * * ТАНКРОДРОМ «РОСИСТЫЙ».** Тупик II Мировой войны, 42. Первым двум тысячам зрителей — сосиски и пиво бесцельно!

i Codename: Panzers Phase II
(www.panzers.com)

13 Холестериновая стратегия в реальном времени

PC

14 Весна 2005 г.

15 Stormregion (www.stormregion.com)

16 CDV (www.cdv.de)

Танковые родео на боевых машинах времен Второй мировой войны всегда привлекало туристов. Местные же жители, недовольные ревом моторов, оседающей на просушиваемом нижнем белье копотью и хамским поведением наездников танков, неоднократно ликетировали танкодром «Росистый», названный так в память о зеленых пойменных лугах, на которых произрастала дикая морковь, паслись бурые кролики с могучими резцами и мелкие серые свиньи. Теперь на месте лугов находится пропитанная соляркой и маслом пустыня площадью в четыре гектара, окруженная со всех сторон бетонными трибунами. Хозяин танкодрома, владелец нового «Леопарда» 7-й серии герр Ахим Хайделауф — настоящий оптимист! Он считает, что горожане отнюдь не пресытились ни выступлениями его «Пандеров», ни представлениями труппы соседских каскадеров «Пустынные крысы из нержавеющей стали». И впрямь, на этом поистине народном ристалище можно заметить не только хичкайкеров и школьников, но и целые семейства, преимущественно из пригородов: вот глава патриархальной фамилии очень серьезно объясняет жене и детям, чем «Королевский тигр» отличается от обычного, а затем все вместе следят, сколько

«Шерманов», поставленных бок о бок, перепрыгнет русская «тридцатьчетверка» (почему-то на огромных гусеницах от болотного тягача). Если вы хотите посмотреть на жителей нашего Города в их первозданном, незамутненном виде — отправляйтесь на родео! Правда, участвовать в народной забаве «подержать за пушку» рекомендуется только тем, кто находится в **безупречной физической форме**.

Программа «Фаза-2», которую в этом году предлагает

танкодром, по составу труппы, подбору техники и выполняемым трюкам лишь в незначительной степени отличается от прошлогодней «Фазы-1». Танки перекрашены в бежевые тона (тема «Фазы-2» — кампания в Северной Африке), к каскадерам добавились **итальянцы** на чудом отреставрированных сарго armato (танках) Fiat, которые остальные участники шоу таранят и переворачивают. К восторгу зрителей, постоянно держащих средний палец вверх.



▲ «Блицкриг-2»

▲ Codename: Panzers Phase II

Мемориал Дружбы народов — Дом с привидениями — Малый мемориал Дружбы народов в поле напротив — Высшая школа ХХХ

Жизнь после DOOM 3 и Half-Life 2, конечно, есть. Другое дело, что FPS-пульс слаб, тушка обглодана, а перспективы неочевидны. Наступившие двенадцать месяцев будут посвящены работе над тылом: сосредоточенному топтанию на месте, поиску новых форм для старых тем, перекаршиванию Вьетнама в латиноамериканские цвета. Немного научной фантастики разбавит крутой кляпик в жилах многочисленных агентов по борьбе с терроризмом и интернациональной наркомафией. Будьте готовы к году статистов, ибо он уже на дворе!

MEMORIAL ДРУЖБЫ НАРОДОВ

Медельинская наб., 70

Вход только с парадным
«калашниковым»

Boiling Point: Road to Hell

(www.deep-shadows.com/ru/index.php)

Колумбийско-украинский FPS

PC

2005 г.

Deep Shadows

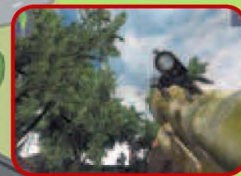
(www.deep-shadows.com)

Atari (www.atari.com)

В исполнении комплекса совершенно безлюдно — это первое, что бросается в глаза. Шестьсот двадцать пять квадратных километров —

двадцать пять в ширину и двадцать пять в длину — пусты, будто граненый стакан на девятый день нового года. Наверное, это неспроста. Величественная громада Мемориала Дружбы народов стилизована под кусок плодородного южноамериканского чернозема, теплый от солнца и расписанной интернациональной КРОВИЩИ. Согласно заявлению пресс-службы администрации городской управы, этот цельный гранитный утес с красным кирпичом в фундаменте символизирует незатахшую (разве что для смены рожка) дружбу американского специальнослуживого, индейского джунглетепритязасмого, мафиозно-маковосоломчатого, революционно-чегеварного народов с некоторыми другими коренными этносами. Мы очень мало знаем об этих людях, основным источником информации о них являются принадлежавшие им транспортные средства, щедро раскиданные по мемориалу: красный «Феррари-амазонского индейца», «Гелендваген» погонщика мулов, танк Т-90 простого латинского бакалейщика. Далека и непонятна Южная Америка — а кажется до слез родной! В центральном музейном помещении, скрупулезно (вплоть до небрежного граффити во славу южноамериканского гомосексуализма) воссоздающем гробницу ин-

дейцев майя, находится экспозиция орудий труда омерзительных народностей. От примитивного, но безотказного «калаша» до сложносочиненных автоматических систем выслеживания и поддержания интернациональной дружбы, от громкоговорителей до стеклянных банок с красной жижей на дне — все удивляет и радует любознательного посетителя. Редкие портреты коренных жителей навевают романтическое и сентиментальное чувство: некогда все мы, прыгавшие по елкам и лианам в поисках шишек и травы, были такими вот прямоугольными малополYGONальными саботекс-турированными индивидуумами без особых признаков интеллекта. А теперь, полюбуемся, возводим мемориалы размером двадцать пять на столько же! Амбициозность



▲ Boiling Point: Road to Hell

человеческого разума перехватывает дыхательные пути гостей, и они бесконечно долго стоят, пораженные величием серого вещества в небольшой костяной коробочке...

*** ДОМ С ПРИВИДИЕНИЯМИ

Улица вязов, 66б

Вход только с валерьянкой

1 F.E.A.R.

(www.vug.com/product.do?gamePlatformId=1833)

7 Пугающий FPS

8 PC

Осен. 2005 г.

9 Monolith (www.lit.com)

6 Vivendi Universal Games

(www.vug.com)

Знаменитый Дом с привидениями пользуется безотказной популярностью среди любителей острых ощущений. Ради возможности войти в обычное на вид офисное здание поклонники адреналиновых удовольствий записываются в очередь и ждут месяцами. На жертву надевают бронжилет и шлем со сложной электроникой. Выбор вооружения: пистолеты и автоматы для баловства, оружие массового поражения вроде гранатомета или автоматического шотгана для дела. Что внутри, зачем brutalная артиллерия — никто не объясняет. Сами узнаете. В фундаменте красного шоу под нескромным названием F.E.A.R. море электроники и спецэффектов. Режиссеры плавно согревают мозг искателя приключений неприятными помехами на визорах шлема и про-

валами в радиосвязи. А вы думали, опыт «Ведьмы из Блэр» пропал все? Экраны видеонаблюдения на постах охраны демонстрируют вымоченные в лужах крови манекены, следы детских ступней на потолке, необычные электрические разряды. Это вам показалось или из стены на мигновение проросла собачья морда?.. Вслед за головой к забаве подключаются остальные члены. Потому что на сцене объявляются очень даже агрессивные мужлань, одержимые идеей оставить весь боезапас в тушке пришельца. Вы против? Техники аттракциона так и думали: тщательно скрытые в стенах и элементах декора пиротехнические заряды извергают завидные снопы искр, столбы полыхают адским огнем, от своремонта остается одно воспоминание. Стоящий столбом специальный дым, очевидно, обладает легким наркотическим эффектом — вы испытываете чувство замедления времени, движения всех присутствующих, включая вас самих, становятся железяными и неохотными. Зато пиротехника неожиданно расцветает в гипертрофированной неземной красоте, фонтанируют стекла, вы вспоминаете, как пару лет назад видели у ненормального друга какую-то компьютерную игру, кажется, она называлась «Макс Пейн». Кто мог подумать, что такое возможно в реальности?!

Дальше царит какая-то несусветщина, вы обнаруживаете самое себя летящим по воздуху тяжелым ботинком вперед. Гриндер врезается в лицо статиста (это ведь актеры, правда?), вы сбрасываете за угол

гранату, отворачиваетесь и наблюдаете, как сквозоз закрытую дверь в комнату входит маленькая девочка. От ее присутствия плоть раскиданных по полу калек начинает трещать и рваться, тела (взрывпакеты, да?) пульсируют плазмой, а маленькое существо все приближается... Вы наконец-то теряете сознание.

В больнице ничего не рассказывают, только укоризненно качают головой: зачем пилить себе нервы, если они ни к черту? Вы потрясены, приворожены и ровным счетом ничего не понимаете. Так и должно быть. Таковы правила игры.

*** МАЛЫЙ МЕМОРИАЛ ДРУЖБЫ НАРОДОВ

Медельнская наб., 69

Вход только с килограммом кокаина

1 El Matador

(www.elmatador-game.com)

7 Колумбийско-чешский FPS

8 PC

Осен. 2005 г.

9 Plastic Reality (www.preality.com)

6 Ceneга (www.ceneга.com)

Не каждый способен понять, стоит одному району одного Города целых два символа вечной признани к обитателям самого описипроизводящего континента мира. Если это знак благодарности, то за что именно? И на какие деньги? А не проще ли повесить маленькую медную доску



▲ F.E.A.R.
▲ El Matador

во славу Чуйской долины? Доминирующим достоинством населения дружелюбной нам Южной Америки, очевидно, является его беззаветная любовь к транспортным средствам. Да, в центре экспозиции снова автопарк. Чуть поскромнее, без итальянских жербонов и немецких баваромоторов, но тоже со вкусом к раритетным моделям. Неизменные вертолеты, канатные мосты, публо, особняки локальной аристократии и купечества, джунгли и далекие горные хребты — все любовно запаковано в мрамор на долгую и нестираемую память. Как утверждают проектировщики, мерки сняты с реально существующих прототипов группой энтузиастов из ближнего зарубежья. Мемориальные уголки не столь монументальны, как в заведении через дорогу, зато отличаются любовью к детальному исполнению — быть может, именно поэтому малая версия «Дружбы» пользуется расположением окрестных жителей. Специально для El Matador, как ласково называют мемориал соседи, молодые люди одеваются в гавайские рубашки и шорты, шеголюют беретами, безразмерными солнцезащитными очками, даже, прохвосты, мажут лица жевачным сахаром!

В числе самых распространенных игр, воссоздающих жаркий колорит латинского мира, — «спецагенты и наркозобойники», «убей меня, если сможешь», «прятки с ножками». Наиболее опытные участники вскоре становятся боссами, за их головами охотятся представители секретных служб и собственные подчиненные. Справедливости ради стоит отметить, что все социальные развлечения носят легкий, непринужденный

характер и ставят целью скорее приятное проведение времени, нежели серьезную попытку симуляции чужого уклада жизни на отдельно взятом гектаре. Молодые хотят своих Панчо Вилья и Аламо уже сейчас. Разве можно их упрекать?

МИНИСТЕРСТВО АТОМНОЙ ЭНЕРГЕТИКИ

Проект Братьев Стругацких, 1
Вход только с бутылкой водки

1 S.T.A.L.K.E.R.:

Shadow of Chernobyl
(www.stalker-game.com)

2 Ядерно-стругацкий

FPS

3 PC

Весна 2005 г.

4 GSC Game World

(www.gsc-game.com)

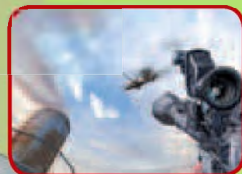
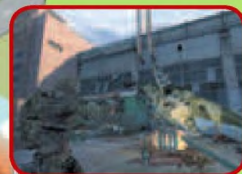
5 THQ (www.thq.com)

О здании Министерства атомной энергетики ходят легенды. Согласно гуляющим из уст в уста слухам, огромный комплекс в виде недвусмысленной формы гриба уже стоял на этом самом месте задолго до закладки первого городского дома. Вокруг простиралась Зона — удивительное и злополучное место, лучше всего описанное в правдивом историческом исследовании братьев Стругацких «Пикник на обочине». Люди до сих пор пытаются проникнуть внутрь нерукотворной базы Минатома. К этому их подталкивают рассказы о неземных артефактах и бешеном богатстве, скрытом за стенами из неизвестного строителя материала. Сам факт, что министерство тщательно охраняется специальным подразделением военной милиции, на вооруже-

нии у которой есть и вертолеты, и тяжелая бронетехника, говорит о многом. Один отставной энергетик, по какой-то ошибке попавший в Центральную каstrольную клинику, рассказывал распустившимся уши тыомам и оркам удивительные вещи.

Мол, здание эн-

но больше изнутри, чем снаружи. Мол, каждый этаж занимает территорию с два городских района, причем на вид неотличим от какого-нибудь загородного местечка. Брошенные деревни, глухие перелески, останки заводов и военных баз — все некогда зафиксированное тов. Стругацкими — на самом деле находится внутри здания! Работники министерства называют себя «сталкерами», они посвящают жизнь экспедициям на разные этажи, откуда обычно возвращаются далеко не в полном составе. Их потомство часто держат в формалине, а не в детских садах. Болезни сотрудников не поддаются не только лечению, но даже диагностированию.



▲ S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl

Они много пьют («спасает от радиации, дружок»), запросто следят крысу, если голодны, управляют с оружием не хуже «голубого берета». Время от времени из ворот здания выезжают новейшие «ГАЗы» — которые уже лет тридцать как сняты с производства. Слепые собаки, так удивившие биологов, тоже сбегали из «Башни», как называют Минзатом жители окрестных домов. Они же по вечерам пугают детей жирными карликами, полтергейстами, зомби и другими совершенно абсурдными, но удивительно правдоподобными уродами. Туристов сюда тоже не возят. Если они приходят, то приходят сами, ночью, с приборами ночного видения и месячным запасом еды. Мы вас, разумеется, совершенно ни к чему не подталкиваем и не предупреждаем. Поняли, нет?

По степени загадочности так называемое «здание Атомной энергетики» является не меньшей загадкой, чем пирамиды в долине Гиза или постройки Гауди в Барселоне. Ведь вы не верите, что такое мог построить человек? Вот и мы тоже...

*** ВЫСШАЯ ШКОЛА XXX

Проезд Змея Глискина, 15
Вход только для суперсолдат

1 Project: Snowblind

(www.eidosinteractive.com/gse/legacy/snowblind/main.html)

2 FPS

3 PC, Xbox, PlayStation 2

4 Весна 2005 г.

5 Crystal Dynamics

6 Eidos (www.eidos.com)

Высшая школа XXX, спецслужба столь засекреченной, что ее трехбуквенное название-аббревиатура

не может быть упомянуто всуе, занимается рискованными опытами с геномом человека. Это давняя мечта каждого генерала — и она близка к реализации. Высшая школа подрадилась выводить суперсолдатиков уже довольно давно, но никто до конца не понимал, как именно строгих юношей с холодной головой и пламенным сердцем превращают в идеальные боевые машины. Теперь мы знаем. Шакалы вечного пера и ящика для дураков пронюхали о шалостях с курсантским генофондом благодаря скандалу, разразившемуся в благородном семействе Специальных Вооруженных Сил. Именно тогда шеф-директор Вы-

сшей школы Уоррен Спектор (Warren Spector), чье ФИО недвусмысленно является псевдонимом, ушел в отставку, громко хлопнув трехтонной дверью. Ему не дали закончить хитроумные и опасные опыты по так называемой «аугментации» человека: печально известный проект Deus Ex был закрыт. На его базе вскоре возник другой — Project: Snowblind, облегченная версия опытов м-ра Спектора. Местные генералы решили не забивать суперсолдатские головы сверхсложными материями. Они использовали идею наноаугментации для создания людей-газонокосилок, машин для убийства

Если бы азиатский режиссер Вонг Кар-Вай узнал о проекте Snowblind, он снял бы фильм под названием «2065». Футуристические солдаты Высшей школы впервые участвовали в боевых действиях в Йонконге — при подавлении мятежа. Вооруженные тяжелой и экспериментальной техникой, они способны видеть сквозь стены, замедлять течение времени (этим сейчас никого не удивить), а также пользуются услугами

ми роботов-спутников, энергетических экранов и хитроумных электронных отмычек. По утверждениям нейтральных наблюдателей, они устроили настоящую бойню, но миссию выполнили: уникальное электромагнитное устройство для полного обесточивания целых регионов было возвращено в руки государственных функционеров, а суперсолдаты отправились на дальнейшую доработку в так называемую Высшую школу XXX. Мы не рекомендуем молодым людям призывного возраста появляться в непосредственной близости от здания Школы — в один прекрасный момент они могут потерять сознание, а затем очнуться с экспериментальным оборудованием на полмиллиона долларов в крови. ☐



Project: Snowblind

Тонкая зеленая

рамка эскирсоводы НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ, ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Иппоцирк — Исторический музей им. Microsoft — Заведение «Лачуга Героев Испепеленных Империй» — Центр современного футуристического искусства — Кинотеатр одного фильма — Реалити-тур в воссозданный средневековый замок

Если при первых тактах «Прощания славянки» у вас начинается изжога, если человек, похожий на Василия Теркина является во сне со «шмайсером» наперевес и требует выдать GPS-координаты партизан, если утренний метрополитен все больше напоминает вам высадку в Нормандии... пора сменить пластинку! Есть ли жизнь за пределами военно-исторических RTS? А то! Благодаря нашему путеводителю вы не пропустите ни одной достойной внимания стратегии в реальном времени и счастливым образом избежите нежелательной встречи с героями Второй мировой.

* ИППОЦИРК

Угол Хистори-Лэйн и RTS-авеню
Открыт с 17.00 до 23.00

- 1 «Казакки-2: Наполеоновские войны» (www.cossacks2.ru)
- 2 Массовая стратегия в реальном времени
- 3 PC
- 4 1 квартал 2005 г.
- 5 GSC Game World (www.gsc-game.com)
- 6 CDV (www.cdv.de)

Конный цирк «Казакки Украины» построен на развалинах гигантско-

го римского амфитеатра, возведенного в 4 г. до н.э. по приказу военного коменданта Валериана Брута. В свое время на потребу толпе здесь проводились кровавые гладиаторские побоища, в которых кроме рабов задействовались слоны, собаки и даже свиньи. В средневековый период на арене проходили рыцарские турниры. После наполеоновских войн в сильно пострадавшем здании остановились на постой черноморские казаки и до сих пор отказываются покинуть помещение, что уже почти два века ставит в тупик представителей муниципалитета. Казаки размножились неизвестным способом (сторожили по этому поводу упоминают дрова и камень), и теперь в развалинах их обитает до 64000; сокращать свое поголовье они категорически отказываются.

Театрализованные шоу для так называемой «группы GSC» — добычка средств к существованию. Во время представлений инсценируются знаменитые сражения XVII-XVIII вв.; казаки не только жонглируют ядрами, демонстрируют чудеса выездки и разнообразными групповые построения, но и в соответствии с национальными традициями выказывают недожиданные способности к переодеванию (в старинное обмун-

дирование пятнадцати государств). Как и многие другие здания Города, амфитеатр-цирк в настоящее время реконструируется. Говорят, по ночам можно увидеть обозы, курсирующие по RTS-авеню между ристалищем и «Лачугой Героев Испепеленных Империй». В любом случае блоки из прессованного мусора в стенах Лачуги и цирка

ка явно имеют одно происхождение.

Казаки гордятся цирком и утверждают, что по завершении работ он будет выглядеть лучше,



▲ «Казакки-2: Наполеоновские войны»

чем амфитеатр во времена римской оккупации. Тем не менее внутреннее убранство изменится незначительно — казаки не нашли возможности отказаться от плоских декораций на арене, зато обещают смертельный номер под названием «защита линией от огня в лоб в режиме stand ground», а также такой элемент программы, как стратегическая карта. Число имперсонированных наций сократится до шести, ввиду расходов на воспроизведенные во всех деталях мундиры. Члены труппы также заявляют о плановом подорожании билетов в связи с данным обстоятельством. Посетители цирка должны иметь в виду, что его посещают в основном фанатично преданные конным видам искусства жители пользующихся дурной славой районов Города. Рекомендуется сидеть смирно, не покупать у лоточников шашлык из конского крупа и ни в коем случае не делиться с окружающими критическими замечаниями, так как они могут случайно уловить в вашей речи знакомые им слова.

*** ИСТОРИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ ИМ. MICROSOFT

Хистори-Лэйн, 97
С 800 до 2000, скидки на билеты не бывает, парни!

- 1 Age of Empires III
(www.ensemblestudios.com)
- 2 Колонизация
в реальном времени
- 3 PC
- 4 3-4 квартал 2005 г.
- 5 Ensemble Studios
(www.ensemblestudios.com)

6 Microsoft (www.microsoft.com/games)

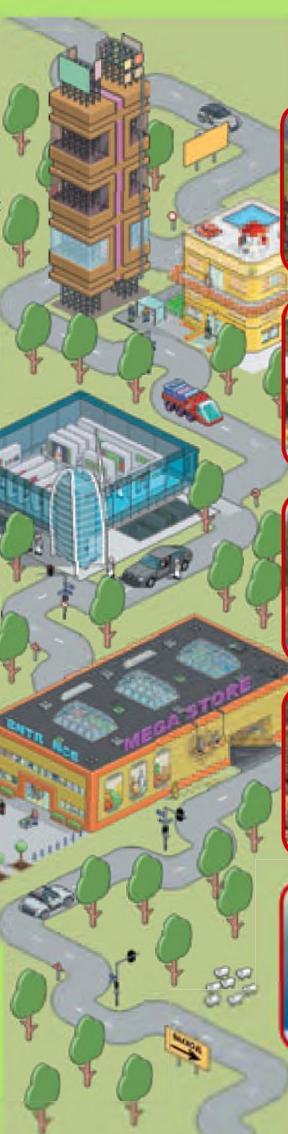
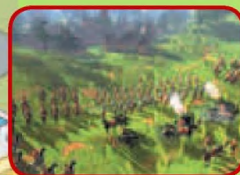
Ультрамодерновый Исторический музей, игольчатыми формами немного напоминающий оперный театр в Сиднее, окружен пигантскими подсвеченными рекламными щитами с надписями «Microsoft This» и «Microsoft That», в отсвете которых хорошо видны мраморная облицовка и цветные витражи. В этом году музей в очередной раз реорганизует экспозицию: античная и средневековая коллекции частично перемещены в запасники, чтобы освободить место для предметов эпохи европейской колонизации Нового Света. Музей всегда славился своими красочными и масштабными диорамами; ныне при их создании использованы головные уборы мужественных (на этом эпитете настаивает политкорректный директорат музея из Далласа, штат Техас) американских индейцев,

топор Джорджа Вашингтона и даже чучело белого медведя. Качающиеся на нагоняемых замаскированными вентиляторами волнах макеты парусных кораблей выполнены с беспрецедентной точностью, движущиеся разноцветные люминесцентные лампы (время от времени бесследно исчезающие, с чем связано немало легенд о полных призраках в длинных одеждах) создают иллюзию смены дня (тени объектов диорамы удлиняются к «закату») и ночи, во время которой в окошках миниатюрных домов зажигаются сотни светодиодов. Кроме посещения воссозданного поселения племени тупи, в экскурсию входит историческая лекция, в значительной степени основанная на труде св. Сиды-Колумба Мейера «Колонизация», где подчеркивается культурная специфика освоения континента европеями — испанской конкисты, английской массовой колонизации и французс-



окаменевшее дерево из девственных лесов Северной Америки, мушкетеры английских солдат-краснорубашеч-

кого сотрудничеству с коренными жителями. По воскресеньям в Славящемся своей акустикой Зале растровых колонн городской симфонический оркестр исполняет старинные военные марши.



▲ Age of Empires III

ЗАВЕДЕНИЕ «ЛАЧУГА ГЕРОЕВ ИСПЕ- ПЕННЫХ ИМПЕРИЙ»

Пустырь, угол Фэнтези-стрит
и РиаЛтайм-авеню
Вход — десятка с рыла

- i** «Герои уничтоженных империй»
(www.heroesofae.com)
- g** Стратегия в реальном времени
- PC**
- 3** квартал 2005 г.
- X** GSC Game World
(www.gsc-game.com)
- d** GSC World Publishing
(www.gsc-game.com)

Полуразрушенный корпус конно-го завода жители Города с давних пор именуют Лачугами, просторные, но затхлые строения традиционно арендовались сразу несколькими питейными заведениями без имени и притязаний. Несколько лет назад комплекс был целиком приобретен за бесценок казахской корпорацией, владеющей местным ипподромом. С использованием безотходных технологий и македонских строителей Лачуги были перестроены в развлекательный центр, сочетавший в себе кинотеатр на 64000 мест и греко-римскую баню для массовых симпозионов с портвейном. Ретроспективу фильмов Оливера Стоуна за всегдаты Лачуг встретили прохладно, и центр проверенным способом был переоборудован в молодежный танцпол с романтическим названием «Лачуга Героев Испепеленных Империй» для спившихся каструльничков и лиц, отсеиваемых при фейс-контроле на входе в «Заповедник гоблинов». Коллективный притоп «Каждый хочет быть героем» начинается около

девяти часов вечера, «герои»-затравщик «прокачивается» — выполняет несложные ритмические телодвижения (например, «колу», имитирующее лесозаготовку), которым по мере сил начинают подражать остальные посетители («пеоны»). Притоп считается удачным, если в него удастся вовлечь не менее шестидесяти четырех тысяч участников; особый изыск для «героя» — спуск в «подземелье» (в подвал) для захвата «артефакта» (чаще всего — лома металлов) у «монстров» (клошаров) и дикихми прыжками по возвращении на условный паркет. По стилю топтанья рабочая молодежь разделена на «фракции» (гопы) Карликов, Ледяных, Тухлых, Чилавсков, Демонов и Дриудов (в состав последних принимаются детрадировавшие каструльнички-эльфы). Периодически имеет место быть игра в «дракона» (массовый вариант «слона» с использованием брезентового покрытия и головы из палье-маше), между «фракциями» часто происходят вылые и незрелищные массовые «сражения» (массовые свалки). Администрация «Лачуги» тем не менее полна оптимизма и намерена в течение года ввести вторую и третью очереди заведения — тематические фракционные залы Любителям экзотики, которые отважатся посетить «Лачугу», рекомендуется пользоваться услугами опытного гида, способного при необходимости быстро вывести их из заведения.



ЦЕНТР СОВРЕМЕННОГО ФУТУРИСТИЧЕСКОГО ИСКУССТВА

Угол РиаЛтайм-авеню
и Сайнсофизм-стрит
Воспеленные рылами и ахуявшие на
входе проходят даром!

- 1** Earth 2160 (www.earth2160.com)
- 1** Подсвеченная НФ в реальном времени
- PC**
- Весна 2005 г.**
- X** Reality Pump (www.realitypump.pl)
- d** Zuxxez (www.zuxxez.com)

▲ «Герои уничтоженных империй»
▲ Earth 2160

В стеклянных кубах и призмах Центра в этом году вольготно разместились группа вольных польских художников с типично странным названием *Unter Zuhhez*, представляющая на восхищение публики макроиnstallацию «Жизнь в будущем: взгляд номер три». Привычно удивительная, она состоит из реальных («студенческих») объектов полностью изобретенного П-артистами обширного универсума с чертами электики и декаданса. Разработчиков, как они сами себя называют, легко распознать по армированной проволоке и красной глиной прическам: они постоянно разливают среди своих творений, редко снисходя до бесед с посетителями. Известно, что расставленные по залам объекты изображают собой механизмы и жилища из мира китайцев-гегемонов, бортовых компьютеров с манной убийства и вольных амazoнок-селениток, включающего в себя всю Солнечную систему («Они считают, что Земля устарела и обречена, а Марс недостаточно космополитичен», — говорит Дирк Хассингер, меценат и антрепренер). При создании шпук искусства (или, как теперь модно говорить, юнгов) художники вовсю педалировали т.н. «модульный подход», по их мнению, стирающий грань между серийным и уникальным; посетителям не возбраняется приставлять сегменты одного юнгов к сегментам другого и наслаждаться таким образом символическим значением актуального обмена. Большое значение придается материалу композиций — по словам создателей, уникальность юнгов подкреплена осязаемой текстурой нескольких видов металла и кремниевых

соединений, утверждается, что вода, булькающая в некоторых objects d'art, является «тяжелой» (что, очевидно, метафора). Часть макроиnstallации до сих пор укутана в черную пленку. Она, как считается, посвящена неким «Чужим» (хочется верить, что это не еще одно «пересмысление» Пигера) и будет представлена позднее. В создании причудливой атмосферы вносят свой вклад световые и пиротехнические эффекты; в глубине водяного зала иногда случается лиловая или оранжевая вспышка, выхватывающая из полумрака очертания фантастических не то жилищ, не то строений и их отражений в «жидкой поверхности» одной из внешних планет. Здания порой похожи на целые города с башнями и виадуками, стоящие на одной платформе, а иногда это легкие конструкции из решетчатых ферм. Макроиnstallация, безусловно, любопытное зрелище даже по местным меркам, а правы ли художники в своем видении будущего — покажет время...

* КИНОТЕАТР ОДНОГО ФИЛЬМА

Рилтайм-авеню, 226
Секансы в 14,00, в 16,00, в 18,00, в 20,00 и в 22,00. Для ветеранов ВВС бесплатный попкорн

1 Act of War: Direct Action
(www.atari.com/actofwar)

2 Параноидальная стратегия
в реальном времени

3 PC

4 Весна 2005 г.

5 Eugen Systems
(www.eugensystems.com)

6 Atari (www.atari.com)

В Городе, где никого не подавляющее большинство населения имеет высшее гражданское образование, имеются места досуга и для людей с выправкой. Одно из них — уютный кинозал «Экскальбр» на территории военной базы, демонстрирующий на широком экране то, что обычно можно посмотреть

только на видео.

«Акт войны — прямое действие», фильм этого сезона, стремится достучаться до пятнистых сердец милитарно-аудитории не только наивно-тавтологическим названием. Сценарист, известный писатель и экс-пилот В-52 Дэйл Браун, автор популярнейшего романа «План атаки» (где российский президент Грызлов решается наказать Макленэхана и его эскадру самолетов-роботов за дерзость и разрушить самое дорогое, что есть у Америки, — стратегическую авиацию), постарался, чтобы зритель не скучал. Действие начинается с



▲ Act of War: Direct Action

террористических актов в Сан-Франциско самого ближайшего будущего, стирающих с лица земли это гнездо пацифизма, и динамично протекает через Нью-Йорк, Москву, Лондон и Каир. Батальные сцены сняты с неожиданным для жанра размахом и с большим тщанием: высокотехнологичные беспилотные самолеты и вертолеты огневой поддержки порхают над Пикадилли и Рублевским; бойцы подразделения Task Force Talon (в бронированных экзоскелетах!) вершат на улицах справедливый суд над террористами, за которыми стоит Консорциум (кучка грязных олигархов, решивших ввергнуть мир в хаос, чтобы заработать на нефтяных фьючерсах). Элитные бойцы не чураются грязной работы, несколько раз на протяжении фильма качая нефть и продавая ее для поддержки правого дела.

Создатели фильма бескомпромиссны в обличении терроризма и убедительно показывают, что в борьбе с ним оправданы любые средства: пленные безусловно надлежит использовать в качестве источников дохода. Помимо патристических достоинств «Акта войны» следует отметить хорошую операторскую работу: отбрасывающие друг на друга тени листья деревьев в Центральном парке окончательно убеждают зрителя в недопустимости реализации плана по выводу всех войск отовсюду под кодовым названием «Суроко». Пацифизм не прокатит!

*** РЕАЛИТИ-ТУР В ВОССОЗДАНИЙ СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ЗАМОК

Риалтайм-авеню, 253
Вход по предъявлению справки о привычках от чумы и осы

FireFly Studios' Stronghold 2
(www.fireflyworlds.com/sh2_index.php)

Реалистично-медиавальная стратегия

PC

Весна 2005 г.

FireFly Studios
(www.fireflyworlds.com)

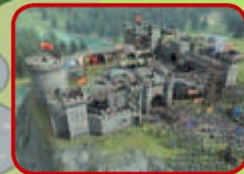
Take-Two (www.take2games.com)

Замок Олафа Мрачнозуба всегда был центром семейного досуга нашего Города: взрослые за умеренную плату могли несколько раз прикрикнуть на пассивных электрических свечк актеров, изображавших неумываемых пейзаж, и соревновались в возведении замков из гипсокартона; дети с восторгом наблюдали за почти всамделишной осадой передней стены и ворот увеселительного заведения.

Выйдя на новый уровень реализма, перестроенный и расширенный тематический замок стал гораздо мрачнее: персонал живет аутентичной средневековой жизнью двадцать четыре часа в сутки, недельными вахтами. Перед входными дверями домов, которые ради пушного реализма были перенесены внутрь крепостных стен, скапливаются настоящие нечистоты, неосторожных «жителей» и посетителей кусают крупные крысы. Примеряющий на себя на день другой роль феодала должен теперь руководить не только мотанием пряжи из овечьей шерсти, но и наймом золотарей с соколыничными (послед-

них — для дератизации), а также экзекуциями ленивых, нерадивых и вороватых. За особую плату желающий ощутить себя полнопрованным сенатором может выступить в роли палача, очищающего преступников от скверны с помощью дыбы, колеса и испанских сапожков. Модели замков, составленные из специальных блоков, могут быть куда больше прежних. Также легко заметить, что они стали по-настоящему трехмерными. Инсценированные драки на стенах замка и возле них с использованием холодного оружия и котлов с охлажденным маслом рез-

ко привабили в зрелищности и интересности во всех башнях оборудованы винтовые лестницы, на которых один боец с затупленным клинком может долго сдерживать десюток нападающих. Чрезвычайно можно собрать друзей на пир, где им подадут фирменное блюдо — фаршированную пукатами чумную кабанью голову. Концепция «живого Средневековья» приходится по нраву посетителям: паразиты, отсутствие воды и канализации дают возможность по возвращении домой особенно тонко почувствовать современный комфорт. ☐



▲ FireFly Studios' Stronghold 2

Киношки

Мегаполиса ЭКСКУРСИОД АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Кинотеатр «Гражданская оборона» — Музей вторичного фильма «Бумеро» — Массажный видеосалон «Подвиг»

Они идут навстречу друг другу! Когда-нибудь порно... пардон, киноиндустрия и КИ встанут рядом на равных, возьмутся за руки и больше никогда-никогда не расстанутся!! А пока этот волнующий момент не наступил, старший неинтерактивный брат смотрит свиссока на шалости более активного младшего. В 2005 году игры по порно... еще раз пардон, кинолицензиям еще сильнее обещают отдавать, простите, симплицизмом и клинической тупостью. Ни относительная драматургия, ни якобы богатый эмоциональный мир большого экрана пока не интересует девелоперов — им нужна лишь оболочка, узнаваемые рожи, повод для рекордных продаж. Чуть более интеллектуальный подход, с привлечением второсортных кинорежиссеров, актеров, операторов и музыкантов большого бизнеса, демонстрируют лишь отщепенцы, богатые и способные себе позволить. *Splinter Cell*-изыски — это все равно мейнстрим, но вызывающий некоторое уважение, пусть не от сложного к немысловатому, а наоборот. Наши якобы респекты.

По автобусам, товарищи!

*** КИНОТЕАТР

«ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА»

Жукоффа плаза, 7

Вход только по предъявлению аусвайса

1 Starship Troopers

(www.starshiptroopers-game.com)

2 Безмозглый FPS

3 PC

4 2005 г.

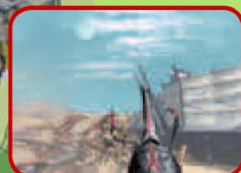
5 Strangelite (www.strangelite.co.uk)

6 Empire Interactive

(www.empireinteractive.co.uk)

В самом чреве спальных районов нашего Города окопался один из старейших кинотеатров — «Гражданская оборона». Место, где наши прадеды некогда смотрели сначала первое звуковое, а затем первое цветное кино, медленно приходило в упадок все эти годы, словно фантастический червь, пропуская через собственное чрево обильные праздничной публики. Многие центральные кинотеатры давно вооружили себя THX-проекторами и обросли модными кафе. Многие, но не «Гроб». На входе в откровенно попавшую ступо общественным заведением киношку за древним письменным столом на убогой деревянной лавке стратегически расположена вековая старушка. Она торгует билетами в открытый всем ветрам негостеприимный зал, где крутят только Патриотическое Кино. Сложно даже предположить, как байеры этой шараги смогли позариться на *Starship Troopers*. Скорее

все, они уловили знакомые интонации и ударения в словах «гражданин» или «государство», однако не менее презентабельной кажется идея о пробуждении шальных сантиментов при виде чистых и молодых лиц, мечтающих только о высоком. Хорошо, что собенный техник в проекторной уже с десятков лет не способен разглядет происходящее на экране, — с ним могло бы приключиться клиническое. На ша *Starship Troopers* ощутимо отличается от одноименного произведения хитрого лиса Пола Верховена и, уж несомненно, далека от печатных исходников Роберта Хайнлайна. Английские рукоуси *Strangelite* решительно и неотвратимо извели и меседж, и лукавую стилизацию из талантиливых верховеновских виришей — осталась одна срамная бойня. Безостановочная. Бессмысленная. Умелцы взяли за края пятнадцатиминутный эпизод осажженной крепости на жучьей планете — и растянули его на пару десятков часов и несколько миссий. Мы не удивились бы, узнав о зоофильских или просто антиграждан-



▲ *Starship Troopers*

ских симпатиях авторов новой Starship Troopers, — уж слишком неуклюжи и никчемны космопехи, их оружие беззастенчиво, а действия однообразны. И слишком хороши жуচারы, как славно они отрывают головы, пробивают грудные клетки и отрывают конечности! Заставляет задуматься, да... Даже старушка в импровизированной входной кассе, наверное, отказалась бы отправлять свои функции, узнав, какое беззастенчивое и антигуманное месиво творится в десятке метров за ее ветеранской спиной. Однако молодые люди выходят с сеансов с хорошо известной ей улыбкой — и благолепная дама думает, что они собираются ехать на БАМ или помогать дружественному Лаосу в нелегком деле обретения независимости. Не говорите ей, ладно?

*** МУЗЕЙ ВТОРИЧНОГО ФИЛЬМА «БУМЕРЕВО»

Ул. Беси Молдавани, 25
Вход только в красном пиджаке

- 1 **Scarface**
(www.scarfacegame.com)
- 2 **Пародия**
- 3 **PC, PlayStation 2, Xbox**
- 4 **2005 г.**
- 5 **Radical Games** (www.radical.ca)
- 6 **Vivendi Universal Games**
(www.vug.com)

- 1 **The Godfather**
- 2 **Трагедия**
- 3 **PlayStation 2**
- 4 **2005 г.**
- 5 **Electronic Arts** (www.ea.com)
- 6 **Electronic Arts** (www.ea.com)

Дресс-код предельно прост. «Шестисотый» при джипе, быки, силико-

новая коза, котлета капуты, рожа, понты. Музей вторичного фильма «Бумеро» остается на своем месте вовсе не ради показа кинопродукции своим единообразным посетителям. Это салон, променад, штаб, казармы и школа — все в одном. Случайным глупым туристам говорят, что билеты закончились. Им бы радоваться.

В двух залах заведения — пехотном и ВПП — крутят развлекательное и общеобразовательное. В краткие часы безделья, когда затертые до дыр катушки «Бумера» приходится обменивать на новые, в казармах ставят Scarface. Специально по просьбам личного состава местные гоп-опера сообразили для «Бумера» адаптированный перевод: без блин-зауни, с сильно причесанным базроном. Стараниями группы, называющей себя Radical G., драмати-

ческая история восхождения и падения (лицом в гору белой морозной свежести) простого кубинского пацана Тони М запросто трансформировалась в учебное пособие о том, «как получить оскобник-бабукокси в три несложных движения». Авторы деяния, безусловно, черпали вдохновение из благородных и всеуважаемых источников вроде Grand Theft Auto, но были вынуждены предельно разжевывать этот базз во избежание массовых коллапсов коры головного мозга в зрительном зале. Итоговое зрелище не хватает звезд с неба, но его об этом и не просят.



УЖЕ
счастливым
ПОЗЫВНЫМ №1

x730

«СЕМЕРКА» BMW НА ВАШЕМ СТОЛЕ!

BenQ x730, сверхмодный беспроводной USB-комплект из клавиатуры и мыши, спроектированный BMW Group Designworks USA по заказу компании BenQ, идеально сочетается с самыми передовыми компьютерными играми, запущенными на вашем ЖК-мониторе, выполненном в авангардном или сдержанном минималистском стиле.

Благодаря передовой технологии X-Touch клавиатура получилась очень тонкой, долговечной и бесшумной. Удобство работы обеспечивают несколько дополнительных функциональных клавиш. Но в первую очередь x730 — это неповторимый утонченный стиль BMW, который отныне будет окружать настоящего ценителя марки не только в виртуальной дороге, но и на рабочем столе.

benq

Компания BenQ — лидер мировой индустрии цифровых устройств, обладающий богатым опытом в производстве дисплейных устройств (LCD-мониторы, мультимедиаприоры), оптических накопителей (CD-RW, CD-RW, DVD-дисководы и др.), устройств цифровой обработки изображений (скамеры и цифровые фотокамеры) и коммуникационных технологий (мобильные телефоны, беспроводное и сетевое оборудование).
Более подробную информацию о компании можно получить на сайтах BenQ.com и BenQ.ru.



► **Настройка клавиатуры**
Патентованная, оригинальная конструкция клавиатуры позволяет выбрать оптимальный угол наклона для максимально комфортного положения ладони.

► **Медиаконсоль**
Клавиатура x730 оснащена шестью специальными клавишами для работы с медиаприложениями и регулировки громкости звука, что позволяет запускать и контролировать работу медиаплеера.

► **Клавиши быстрого доступа**
Доступ к избранным страницам в Интернете, поисковым сайтам и интернет-магазинам одним нажатием клавиши. С помощью функциональных клавиш осуществляется быстрый доступ к электронной почте, интернет-поисковому движку, «Мои документы», «Мои картинки» и «Моя музыка».

► **Q-Navigator**
С помощью расположенного в левой части клавиатуры блока Q-Navigator можно выбирать веб-сайты и музыкальные файлы, пролистывать изображения, а также делать вертикальную и горизонтальную прокрутку. И все это без использования мыши!

► **Оптическая Мышь**
Кстати, о мыши. Сенсор с разрешением 800 dpi x730-мышь обеспечивает идеально четкое позиционирование, а большая поверхность колеса прокрутки делает просмотр текстов или переключение между приложениями удобным как никогда раньше.

КУПОН УЧАСТНИКА ЛОТЕРЕИ

Фамилия	
Имя	
Отчество	
Возраст	
Адрес	
Телефон	
E-mail	

тельно получит специальную версию The Godfather с эпизодами, о которых красные поджакки нашего Города мечтали долгими зимними вечерами.

**** МАССАЖНЫЙ ВИДЕОСАЛОН «ПОДВИГ»

Азиатский проезд, 3

Вход через окно или чердак

1 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

(www.splintercell3.com)

2 Супершпионский триллер

PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube

3 2005 г.

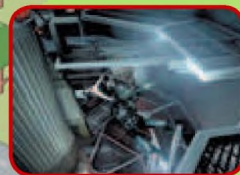
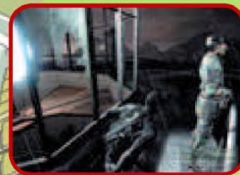
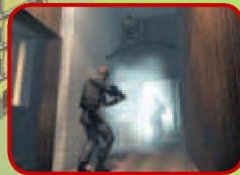
4 Ubisoft (www.ubi.com)

5 Ubisoft (www.ubi.com)

Несмотря на неудачное расположение в темном и неприятном проулке, «Подвиг» остается одним из наиболее технически продвинутых видеомассажных нашего уникального Города. Пусть установленное в нем оборудование успешно морально устарело за несколько прошедших лет, но владельцы заведения продолжают привлекать публику агрессивной рекламной политикой. Гости «Подвига» вполне привыкли к постоянному присутствию мировых звезд: если премьеру открывает актер Майкл Айронсайд под музыкальное сопровождение диджея (или композитора?) Амона Тобина, после просмотра режиссер «Веллеца» и «В осяде» Энди Дэвис разжевывает подробности съемки самых захватывающих эпизодов, а сочинитель Том Клэнси подписывает обложки собственных технотриллеров, адаптированных для киносценария, — это нормально, ничего удивительного, и не к такому привыкли, да.

Прокатчики «Подвига» ориентированы на современное, чисто развлекательное великокошное от самых известных людей индустрии. Сценарий и драматургия в расчет обычно не берутся — байеры ставят на зрелищность и ультратехнологичность. Художественно анимированное насилие с удовольствием воспринимается современной публикой, сцены резни с использованием холлодного оружия, убийство голыми руками изрядно повышают рейтинг фильма. Сюжетная логика обычно подразумевает один или два «неожиданных поворота»: если искушенный в жанре пациент заранее догадался о предстоящем трюке — тем лучше, он получает море удовольствия от осознания собственной проницательности. «Подвиг» предпочитает не закупать одиночные фильмы, но склоняется к франчайзам, которые не отпугивают массового зрителя неизвестным названием или именем, не заставляют думать, переживать, чувствовать. Публика идет расслабиться после рабочего дня/недели — так почему бы не создать максимально комфортные условия для заслуженного массажа?

Сегодня в прокате сиквел сиквела по бестселлеру Tom Clancy's Splinter Cell 3: The Chaos Theory! ☐



▲ Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

ВЫЖИВАЮТ ИЗ «ПРАВИЛ ЛОТЕРЕИ» СЧАСТЛИВЫЙ ЧУХ.
 * Мотив заимствован из романа Ф. Скотта Фицджеральда «Великий Гэтсби».
 * В статье вымышленный персонаж, описанный с использованием вымышленных фактов и имен. В произведении этот персонаж может самостоятельно сделать что-либо, что не описано в данной статье. Редакция не несет ответственности за любые действия, совершаемые персонажем в произведении.
 * Заведение «Подвиг» и все, что в нем описано, являются вымышленными объектами. Все персонажи, включая персонажа Сима, являются вымышленными персонажами. Все персонажи, включая персонажа Сима, являются вымышленными персонажами. Все персонажи, включая персонажа Сима, являются вымышленными персонажами.

Чуть более тонкая работа ведется в ВИП-зале. Боссы благоволят простым мотивам Нино Роты, им импонирует честное одушевленное лицо Марлона Брандо — и его успехи в семейном строительстве. Действуя через офшорную компанию Electronic Arts, владельцам «Бумерова» удалось прикупить для домашних посиделок актеров Дювалля и Каана, лишь великий Марлон успел скрыться от «мальчиков из совета директоров» благодаря нерушимому пакту с Костлявой (впрочем, оставив за собой несколько экземпляров голоса возлюбленного ВИП-залом дона Корлеоне). «Мы любим смотреть «Крестного пахан», — сообщает бригадный генерал X. — Но пациенты считают, что кое-где не хватает правды жизни.» Поэтому в ближайшие месяцы ВИП-зал обяза-

Прогулка по Чайна-тауну

экскурсовод ФРАГ СИБИРСКИЙ

Ресторан «Мудрость неба» — Арена китайского бокса — Дом Летающих Кинжалов

От местности под названием «Чайна-таун» можно ожидать иероглифов, хлопушек, бумажных фонариков и рассекающих по улицам длиннобородых драконов... Но в нашем Чайна-тауне ничего такого нет. Квартал как квартал. Только с китайцами. Конечно, в округе расплодилось паранормальное количество парикмахерских, ресторанов и публичных домов, но оформлено это во вполне западном стиле. Типовые бетонные коробки, рекламные слоганы в качестве эзотерических украшений и лишь иногда... Ты еще не утомлен, круглоглазый дьявол? Все еще твердо намерен пуститься на поиски китайской еды, китайского бокса и китайских проституток? Тогда следуй за мной. Мы победим с Oddworld: Stranger's Wrath (Oddworld Inhabitants), в Fight Night Round 2 (EA Sports) узнаем, чье кунфу лучше, и завершим увлекательный вечер в... в общем, разбудим Данте в Devil May Cry 3 (Capcom). Он не обидится.

Ресторан «МУДРОСТЬ НЕБА»

Улица Великого Путешествия
на Запад, угол бульвара Грядущих
Свершений
Нашему ресторану — 1144 года!

- 1 Oddworld: Stranger's Wrath
(www.eagames.com/official/
oddworld/strangerswrath/us/home
jsp)
- 2 Шутер с элементами аркады
Xbox
- 3 Фрепань 2005 г.
- 4 Oddworld Inhabitants
(www.oddworld.com)
- 5 Electronic Arts (www.ea.com)

Приглашаем вас и ваших друзей посетить ресторан китайской национальной кухни «Мудрость неба». Вас встретит аромат цветков сливы. Эти цветы являются первым вестником приближающейся весны. В халате, расшитом золотыми драконами, в головном уборе, сложном, как лабиринт смерти в храме Шаолинь, вы попираете собой трон китайской империи... Такое возможно только в опийном сне! Ничего подобного! Заходите в наш ресторан, что расположился на ул. Великого Путешествия на Запад под козырьком-пагодой. Он предлагает лучшие образцы знаменитой китайской кулинарии. Попробуйте суп из маринованных бурундуков — любимое блюдо последней императрицы Ци Си, или филе скунса с арахисом — это блюдо предпочитал император Пу Йи. То же последний Бизнес-ланч — живые стрекозы и кузнечики в лас-

точнойной слоне... Кстати, во дворе удобно расположилась нормальная опиумокурильня. Все мутирует, все изменяется, эволюционирует под видом деградации и деградирует под видом эволюционирования. Вот и смелая серия аркад про удивительный мирок Oddworld в своей четвертой инкарнации прощается с платформенными корнями. На этот раз аниматоры-затейники из Oddworld Inhabitants сделали... трехмерный шутер! Вестерн. Вы представляете себе вестерн в декорациях Oddworld? Главный герой срисован с Клинта Иствуда. Сеттинг — цепочка маленьких городков, лежащих посреди пустыни или затерянных в пыльных джунглях. Городки (или, как их тут называют, «по-дунки») населяют гигантские цыплята (клякеры). По меркам серии гигантские цыплята — совсем не странные создания. С каждым таким цыпленком можно погово-



▲ Oddworld: Stranger's Wrath

ритель. Каждого можно напугать, стукнуть пистолетом или пристрелить. Напуганные и стукнутые носятся по улицам, как... ну да, как цыплята с отрезанными головами. Потом они, как и положено в вестернах, затаивают злобу, прячутся, стреляют по герою из укрытия или передают послание с его нехорошем поведением в следующий городишко. В каждом городе есть два главных культурно-досуговых центра: офис шерифа и оружейный магазин. В офисе получаем заказы на новые головы (разумеется, эти головы красуются на плечах боссов. Фактически вся игра — набор эпических сражения с боссами). В магазине покупаем амуницию. Живую амуницию. Помните говорящие пули из «Кролика Роджера»? Здесь еще сложнее. Герой вооружен гигантским (!) двустольным (!!) арбалетом (!!!). Ну а в качестве боеприпасов Стрэнджер использует... различных (разнокалиберных?) насекомых и мелких млекопитающих. Один из самых бесчеловечных инструментов войны — бурнудук, который, вылетев из ствола, тут же принимается осыпать противника оскорблениями. Другой — взрывающаяся летучая мышь-камадзе. О суксе, наверно, лучше помолчать минуту. Веселые мультипликационные перестрелки больше всего похожи на Ratchet & Clank: Up You Arsenal. Два десятка потешных креатур носятся по городку, издавая вопли и поливая друг друга самонаводя-

щимися, наделенными скверным характером боеприпасами. И время от времени взрываются. В лучших традициях Джона Ву Стрэнджер собирает деньги («мула») не просто так, а на операцию. Природа этой операции является самым большим секретом игры. Сюжет, говорят, сверхнеожиданный! Строится на запутанных взаимоотношениях между клаккерами и умирающей расой груббов. Несмотря на то что большую часть Stranger's Wrath придется провести в виде от первого лица (кроме некоторых боев с боссами и платформенных поползновений),

Oddworld все еще напоминает жутко качественный интерактивный мультфильм. И о печальном. К тому моменту, когда вы получите это послание, Oddworld: Stranger's Wrath, скорее всего, выйдет на Xbox (да что там, игра уже кое-где (в США) продается). А вот на PS2 четвертую часть Oddworld вульгарно и безвременно (в октябре-04) отметили. Что же касается перспектив перевода Stranger's Wrath на ПК... Друг редакция Лорни Лэннинг (Lorne Lanning) хранит по этому поводу героическое молчание. Напомним, что третья часть, Oddworld: Munch Odyssey, так никогда и не была портирована за пределы Xbox. В результате с ней ознакомилась довольно-таки мизерная, жалкая и, в общем, нечистая часть человечества.

**** АРЕНА КИТАЙСКОГО БОКСА

Улица Пяная, 2
Спросите мастера

1 Fight Night Round 2

(www.easports.com/games/fightnightround2/home.jsp)

2 Боксерский симулятор

Xbox, PlayStation 2, GameCuba

Март 2005 г.

EA Sports (www.easports.com)

Electronic Arts (www.ea.com)

Битва титанов

вспыхнула спонтанно. Вот в участок влекут зачинщиков побоища. Имя оказалось сошедшимся в смертельной схватке дяньшюка Чен (нетрезвый вид, красная шапочка, деревянная фляжка под мышкой) и буйная чихуа хуа (порванное ухо, сгорь в глазах перед перспективой неминуемого ссечения). И правильно! Китайским боксом следует заниматься лишь в специально отведенных местах. Во время схватки корпус вращается, поднимается и опускается, количество переходов огромно. Здесь нужно двигаться, как дракон, крутиться, словно обезьяна, играть силой, как сокол, опускаться, как тигр. Если будешь



► Fight Night Round 2

даться, как разъяренный тиранозавр, это тоже не помешает. Боксерские симуляторы в EA Sports всегда делали весьма небрежно. Гениальные находки (отсутствие индикаторов и передача состояния бойца через вибрации геймпада в Knockout Kings 2002, свободная система боя аналоговой рукояткой и нокаутирующие удары в Fight Night) — это скорее удачные совпадения, нежели результат целенаправленных поисков. Тем более удивительно видеть, что на подходе Fight Night Round 2 — вещь, буквально задыхающаяся от переизбытка любви и таланта. Если вспомнить, сколько удовольствия доставил мне даже такой недоделанный бокс, как Knockout Kings 2002, выпуск любых других игр на PS2 после FNR2 — пустая трата времени! Основные features FNR2 любому не связанному с удивительным миром компьютерного бокса человеку покажутся настоящим издевательством. Физическая Модель Лица, например. Надуваются и опадают щеки (причем под кожей просматриваются очертания капы), глаза моргают и следят за соперником, все нужные мускулы живут и шевелятся. А раньше мы обходились бесстрастной фотокартонкой известного спортсмена. Вы посмотрите, как на картинках, скажем, Сонни Листон получает, допустим, по левой щеке от, например, Криса Берда! Какая энергия движения, какая экспрессия в полузакатившемся оке Листона!



Это же принципиально следующий уровень отображения спортивной брутальности одной человеческой особи по отношению к другой!! Боксеры потеют и обливаются кровью, рассчитывается эффект от удара в каждую отдельно взятую точку на теле (в Fight Night Round 1 такая система тоже была заявлена, но работала весьма условно, многое пропало. В FNR2 все куда более жестко: если заплыл глаз — не можешь блокировать, если сломано ребро — не можешь быстро бить, и т.д.). Число полигонов в моделях бойцов удвоено, текстуры — словно живые. Куда более детальной будет фаза «конструирования» спортсменов: можно не только выстраивать фотороботы, но и плавно регулировать уровень развития мускулатуры и ожирения. В Def Jam: Fight for N.Y. две последние опции были применены очень творчески. Но самое главное вот в чем: в режиме карьеры надо будет все время держать себя в идеальной форме! Как известно, выигрывать чемпионский бой в полутяжелой весовой категории очень легко. Трудно удержать себя в этой самой полутяжелой весовой категории.

Мало тренируешься — потеряешь в силе удара, заплывешь жиром. Тренируешься слишком много — мускулы не позволят быстро двигаться. Пока не совсем ясно, доживет ли до релиза весьма противоречивая опция смены весовой категории (каковая всякий раз приводит к хаосу в боксерских рейтингах), но точно будет учитываться возраст бойца. Как говорил Марселлус Уоллес одному тяжелоесу, right now you got ability. But painful as it may be, ability don't last. Какая драма, а! Вот если бы еще добавили опцию «лечь в пятом раунде» и возможность ставить деньги на себя... Но и без превращения Fight Night в мафиозно-боксерский симулятор нам будет чем заняться. Авторы серьезно поработали над системой комбо для аналоговой рукоятки. Теперь не обязательно каждый раз полностью наклонять рукоятку, чтобы заявить то или иное движение. Игра будет учитывать не наклоны, а скорее намеки на них. В итоге комбинации можно будет накручивать куда быстрее, а удары будут перетекать один в другой с большей плавностью (раньше считалось, что рукоятка — это для нокаутеров. Любители техничных комбинаций налегали на кнопки). Можно будет ставить блок во время улона, можно будет бить с движения... Эх! А между раундами организована игра в доктора. Все распе-



▲ Devil May Cry 3: Dante's Awakening

чения и гематомы будем обрабатывать лично. Придется учиться обращаться с везелином! Надеюсь, сделают опцию разрезания особо заплывшего века (мне всегда нравился этот, гм, элемент в боксерских фильмах). Да, отныне после рассечения будут снимать с боя без особых раздумий. Худший враг боксера, как известно, — бдительный рефери. Оппонент — лишь незначительное неудобство.

**** ДОМ ЛЕТАЮЩИХ КИНЖАЛОВ

Проезд Трехсекционного Посоха, 8-а

Мы вам не японки!

- 1 **Devil May Cry 3: Dante's Awakening**
(www.capcom.co.jp/devil3)
- 2 **Психованный слэшер**
- 3 **PlayStation 2**
- 4 **1 марта 2005 г.**
- 5 **Capcom Production Studio 1**
- 6 **Capcom** (www.capcom.co.jp)

Нет-нет, они хихикают не над вами. Не над вами, говорю! Заходите. Сейчас вон те милые девушки будут бросать в вас кинжалы, а вон те — прицельно сдвигать с ладоней отравленные дротинки. Любителей более серьезных развлечений мы подвешиваем на кабелях вниз головой, даем в руки меч, и... Куда же вы? Devil May Cry был лучшей PS2-игрой своего (2001 г.) времени. Это не говорит о многом, потому что на PlayStation тогда царили голодные, злые времена, и лишенные игр пользователи бросались друг на друга, как шкалы. Гхм. Но DMC могла бы побороться за зва-

ние лучшей и в 2002-м, и в 2003-м, и даже, может быть, в 2004-м г. Devil May Cry 3 — приквел Devil May Cry. Другими словами, его сценаристы тщательно делают вид, что Devil May Cry 2 не существовало. И правильно. В игре силен РПГ-элемент. Четыре стиля поведения (читай: классов персонажа): Стрелок, Фехтовальщик, Акробат и Гвардеец. Атрибуты. Экспириенс-пойнты для распределения по атрибутам, которые, в свою очередь, распределены по стилям... На этом сильный ролевой элемент, по счастью, заканчивается, и мужчина в красном кожаном плаще принимается подбрасывать нечисти в воздух, расстреливать ее из двух, как минимум, пистолетов, а затем пройтись огромным мечом. Японская демо-версия DMC3 была приложена к японскому же релизу свежайшего Resident Evil: Outbreak File #2 (вообще-то совсем свежайший RE вышел на GameCube, но... Это все равно что сказать «премьера последнего фильма Спилберга состоялась в Атлантиде». Понимаете?) и сгенерировала определенный энтузиазм в некоторых кругах своей «усовершенствованной системой освещения», «усовершенствованной системой теней» и «усовершенствованной системой эмуляции погодных эффектов». Дикий массакр с использованием павшего врага в качестве доски для серфинга (да, у меня тоже есть Resident Evil: Outbreak File #2) тут, конечно же, ни при чем. В общем, DMC3 — самая ожидаемая игра на PS2. Ждать ее, в принципе, недолго (при особо удачном раскладе мы напишем о ней

через номер. В крайнем случае через два), но это ничего не меняет. Между стилями поведения можно переключаться перед миссиями или же у специально отведенных памятников. В режиме «Акробат» Данте бодро бегает по стенам, в режиме «Стрелок» можно задавать направление стрельбы для двух пистолетов сразу (и, конечно, палить во время салюто), в режиме «Фехтовальщик» можно... правильно, зверски фехтовать. Что творится в режиме «Гвардеец», пока не ясно. Ходячая мясорубка с пластикой героя к/ф «Он-бэк: Тайский воин» счастливо ковыляет по утенительно маленьким уровням (сделаем вместе с дизайнерами Capcom вид, что небоскрежного кошмара второй части, где враги чаще всего падали из-за экрана, не происходило). выбывая из многочисленных (наконец-то!) монстров литературные комбо и собирая обширную коллекцию диких и дуэльных пистолетов. Ну, и, конечно, появится стреляющая гитара. Кетати, ходят слухи, что Capcom может упаковать в игру один-другой секретный стиль помимо четырех базовых... ☐



▲ Devil May Cry 3: Dante's Awakening

маршрут 09

Больны душой

и сердцем ЭКСКУРСИОД АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Первая злодейская ветлечебница — Центр психологической разрядки «Зеленка» — Третье магистральное кольцо всевластья — Восточная клиника ветеранов

Редкая сволочь не попытается сбежать из родного болота. Тот, кому не хватает средств на Каймановы острова, изредка находит утешение в виртуальной реальности. Следующая остановка — «Психиатрическая лечебница», конечная. В попытке не допустить возлюбленных сожогоржан к финальной прямой. EXE-гиды публикуют маршрут для головы, души, сердца, а главное — времени. Стадо онлайнных развлечений, пусть и не премиум-класса, поможет бессмысленно потратить недели, месяцы и даже годы нашей жалкой экзистенции.

*** ПЕРВАЯ ЗЛОДЕЙСКАЯ ВЕТЛЕЧЕБНИЦА

Ул. Павших героев, 33

Вход только для членов профсоюза

City of Villains

(www.cityofvillains.com)

Отвратительный MMO-аддон

PC

2005 г.

NCsoft (www.ncsoft.com)

NCsoft (www.ncsoft.com)

Единственное профилактическое заведение в городе, набирающее штат исключительно из числа специалистов с отозванной лицензией. Первая злодейская практикует нетрадиционные методы врачевания

и не гарантирует результат, но пациенты все равно тянутся к не большому особняку по соседству с корейским посольством. Почему? Отчасти следует благодарить имиджевую политику лечебницы. Среди горожан ходят шальные слухи о применяемых курсах врачевания: мол, обзор откармливает отдельная поварская дивизия, пьяниц бесконечно колотят крепким градусом, развратников не различают с предметами шалости. Соблазны порока привлекают всегда, но особенно в пору неумной культивации хороших манер, чистых автомобилей и салонной вежливости в вагоне метро.

Сколь злодейским может быть аддон к уже действующей ММОРП средней руки? Давайте шевельнем сервешеством. Да, лучшие хирурги корейской медицинской школы NCsoft обязательно настроят из подручного материала новые формы. Уродливые, обезображенные, отталкивающие мутанты будут приятно контрастировать с монотонно подтянутыми и спортивными героями City of Heroes. Утешение небольшое, поскольку с достойным исходящим дизайном обязательно возникнут проблемы. Понятно, что ничего более супернатурального, чем полеты, прыжки и бег со скоростью электрички, придумать уже невозможно. Повальный ужас гражданского населения? Не смейте. Он окажется

столь же стерильным, как и восхитенные подвигами действующих ныне суперменов. Миссии по обкрадыванию валютрезервов отличаются от операций по их спасению разве что текстом брифинга. Настоящего беспредела в незамысловатых MMO-полюях корейцы, конечно же, не допустят. Пастеризованное зло ничуть не вкуснее обезжиренного добра.

Шанс научиться вить смрадные злодейские гнезда — вот о чем мечтают пациенты Первой злодейской. Это единственная неизвестная величина в старинной истории борьбы бобра с козлом. Следующий? Простите, наша очередь на прием

*** «ЗЕЛЕНКА». ЦЕНТР ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ РАЗРЯДКИ

Ул. Рихарда Юлиансеменовича Зорге, 19/41

Вход только с шифровкой из Центра

The Matrix Online

(www.thematrixonline.com)

MMORPG has you

PC



▲ The Matrix Online

2005 г.
Monolith Productions (www.lith.com)
SEGA (www.sega.com)

Это умеренно засекреченное заведение обслуживает подраненных агентов самых различных государственных спецслужб. Фасад больницы здания



представляет особую интереса для туристов: обычный бетонный сарай за колючей проволокой. Зато внутри... Настоящий разведчик не расслабляется даже в комнате, увитой мягким белым поролоном. Все клиенты Центра прибывают в свои просторные палаты без окон под фальшивыми именами с поддельными историями болезней и в обязательных темных очках. Персонал изумительно вымучен, вы не услышите привычных общепотребимых терминов в стенах невзрачного спецпомещения. Возьмите хотя бы примитивный кастрюльный жаргон: «торговец? — нет, мы не понимаем, о чем вы, уважаемый. Наверное, вы хотели сказать «архивист»? Иворим «экипаж», подразумеваем «партия», «wire-fu» означает «combat», «construct» заменяет «instanced zone», «coding» — «crafting», «organizations» синонимичны «factions», «ability code» = «skills». Ничто не выдаст вражеско-

му уху истинный предмет беседы, товарищ оперативник! Впрочем, некоторые болтливые агенты в минуту нетрезвой общительности рассказывают, что внутри неприязнительная на вид больница значительно больше, чем кажется стороннему наблюдателю. Они описывают футуристический мегаполис MegaCity с японскими и китайскими районами, центральным парком, площадями, высотками и трущобами гетто. При могущественные организации правят чудесным внутренним миром лечебницы: выходцы из города Зион, машины и отщепенцы-изгнанники. Для обитателей «Зеленки» не существует физической смерти; все, что они получают, упав грудью на ржавый железнодорожный костыль, — это так называемая «травма», плюс потеря неоправленного на мейнстриме кода. Если последние шесть слов не сложились в осмысленный месседж, не огорчайтесь — быть может, вас еще вылечат. Хотя шансов негусто.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПСИХОБОЛЬНИЦА ИМ. ДЖ.Р.Р.Т.

Третье магистральное кольцо всевластия, 117

Дресс-код, фэйс-контроль

- 1 Middle-Earth Online (www.middle-earthonline.com)
- 2 Кастрюльное MMO-королевство
- 3 PC
- 4 2005 г.
- 5 Turbine Entertainment (www.turbinegames.com)
- 6 Vivendi Universal Games (www.vug.com)

Ударенных стрелой и преследуемых всевидящим оком сюда привозят со всего света. Все обитатели Александровского и Нескучного зососадов рано или поздно оказываются в приемных покоях Центральной: некоторые с увечьями, другие с психическими травмами, третьи в виде набитых сеном чучел и тушек. Исполненное в стиле модерн здание больницы издали напоминает берлогу новозеландского хоббита. Слово основателя заведения Дж.Р.Р.Т. свято чтится в его стенах: и пациенты, и медицинский персонал носят исполненные в виде мохнатых лапок больничные тапочки, украшенные гигантскими острыми ушами головные уборы, а некоторые — стилизованные под бороды лицевые маски. Ничто не нарушает душевный покой исцеляющихся! Палаты также

максимально стилизованы под природные условия обитания кастрюльников. Единственный действующий ныне корпус больницы было решено изобразить в виде одного из особенно почитаемых пациентами районов — Эрнатора. Тематики Шьяра, Бри и Эред Луиза вдохновляли дизайнеров интерьеров, в то



▲ The Matrix Online
▲ Tabula Rasa

время как у медперсонала всегда наготове боекомплект костюмов.

Больным разрешается одеваться только людьми, эльфами, гномами и хоббитами; сильные и краксистые медбрата берут на себя роли го-блинов, орков, троллей и прочей патентованной нечисти. Чтобы лучше понимать настроение своих подопечных, хозяева Центральной приветствуют особую маскарадную традицию: если больным овладевают темные и нехорошие думы, он, сам того не замечая, нацепляет тяжелые темные доспехи и рогатый шлем. Когда же наслаждается жизнью и радостен — носит светлое. Сотрудники заведения прошли специальную подготовку и тонко реагируют на дресс-код — то играют священный ужас и страх, то приветствуют героев песнями и танцами. По первому требованию кастрольникам выдается совершенно безопасное картонное или пенопластовое оружие, но игра со стихиями — огнем, холодом, электричеством, равно как и прочее «волшебство», — строго запрещены. В планах дизайнеров этой действительно уникальной больницы был целый комплекс, который охватывал бы всю с детства знакомую больным кастрольную биографию. К сожалению, строители неоднократно проваливали сроки сдачи новых корпусов, декораторам не хватало материалов. Окончательная судьба Центральной пока не решена: будет ли достроено это оригинальное и такое нужное Йорду и жителям заведения? Мы не знаем, но хотели бы верить

***** ВОСТОЧНАЯ КЛИНИКА ВЕТЕРАНОВ**

Ул. 28 Корейских эмиссаров, 50
Блажен вокз. входящий

- i Tabula Rasa**
(www.playtr.com)
- Восточная MMORPG-медицина**
- PC**
- Осень 2005 г.**
- NCsoft (www.ncsoft.com)**
- NCsoft (www.ncsoft.com)**

Самая нетрадиционная городская клиника спонсируется все тем же корейским посольством и управляется фигурой фрейдовского масштаба. Доктор Ричард Гэрриот (Richard Garriott) разработал клиническую практику лечения кастрольных заболеваний такой, какой мы ее знаем сейчас. А затем отказался от своих достижений! Подобно отвернувшемуся от кокаиновой заблуждения Зигмунду Фрейду, Гэрриот усомнился в однажды изложенных теориях — и попытался создать новое учение. Название «Tabula Rasa» означает «свежий старт». Д-р Гэрриот решительно исключил из жизни кастрольного пациента такие общепринятые процедуры, как десятичасовые прогулки через больничный скверик, он решил отказаться от скользящих движений смиренных рубашек, известных в народе как «кольчуги» (или даже «броня»). Наконец, он решительно трансформировал имидж сотрудников заведения, заменив средневековую форму одежды современными, даже несколько футуристическими моделями. Пациентам д-ра Гэрриота предлагают восточную философию трех элементов: Тела, Разума и Души. Болезнь привычно рассматривается как враг, или, если хотите, «спарринг-партнер»: бойцы доктора должны победить врага, не опираясь при этом на сомнительную защиту

чреватых побочными эффектами процедур. «Никакая броня, — выговаривает кастрольникам д-р Ричард, — не устоит перед силой вашего разума и крепостью рук!» Пациенты учатся сравнивать собственные Три Дисциплины с соответствующими характеристиками врага — и побеждать его в честном бою.

Никакой защиты, только нападение!

Восточная философия представляет время цикличным, а значит, делает вывод д-р Гэрриот, необратимых состояний быть не должно. Прочие медицинские учреждения не позволяют своим гостям отглядываться назад и даже останавливаться — для них время необратимо. Д-р Гэрриот смело перешагивает через эту надуманную черту. В любой момент его подопечные могут вернуться к одному из предыдущих состояний, избрав другой процедурный класс, не отказ-

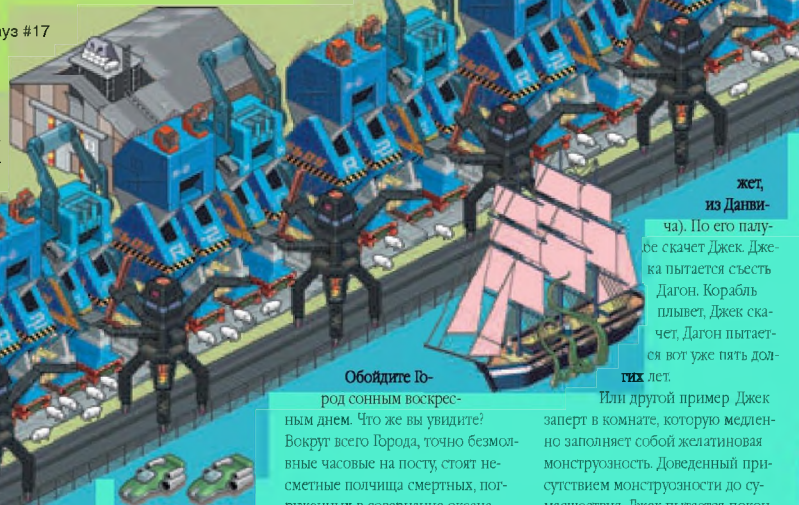
ывая при этом от уже достигнутого и освоенного. Демократичная медицина? Почему бы и нет! В сочетании с глубоко философской позицией медперсонала и духовным учением главного врача Восточная клиника ветеранов открыта для всех и каждого. ☐



▲ Tabula Rasa

Величественный мол — Пагдауз #17

Взгляните на наш Остров, словно атолл коралловыми рифами опоясанный товарными пристанями, за которыми кольцом прибоя шумит коммерция. На какую бы улицу вы тут ни свернули — она обязательно приведет вас к воде. А вот



Обойдите Ю-

род сонным воскресным днем. Что же вы увидите? Вокруг всего Города, точно безмолвные часовые на посту, стоят несметные полчища смертных, погруженных в созерцание океана. Одни облокотились о парапеты набережных, другие сидят на самом конце мола, третьи заглядывают за борт корабля, прибывшего из Данвича (а может быть, из Инсмута), а некоторые даже вскарабкались вверх по вантам, словно для того, чтобы лучше видеть морские дали. И ведь это все люди сухопутных профессий, будние дни проводящие узниками в четырех стенах, прикованные к прилавкам, пригвожденные к скамьям, согбенные над конторками. В чем же тут дело? Разве нет на суше зеленых полей? Что делают здесь все эти человеки? Вот идет корабль из Инсмута (а мо-

жет, из Данвича). По его палубе скачет Джек. Джек пытается съесть Дагон. Корабль плывет, Джек скачет, Дагон пытается вот уже пять долгих лет.

Или другой пример. Джек заперт в комнате, которую медленно заполняет собой желатиновая монструозность. Доведенный присутствием монструозности до сумасшествия, Джек пытается покончить с собой. Он медленно тащит револьвер к виску, а впаший в истерику игрок, пытаясь опередить самоубийцу, выпускает пули из револьвера в стену. Все дальше и дальше в прошлое. Вон та заметка датирована апрелем 2004 года. Вон та — маем 2003-го. Ю триумфальное интервью было записано 10 апреля 2001 года, те скриншоты появились 8 февраля, а тот пресс-релиз — 7 декабря 2000-го. Оглядываясь на Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, можно вспомнить всю свою жизнь.

В 2005-м об игре пишут очень, очень осторожно, упоминая «дол-

ВЕЛИЧЕСТВЕННЫЙ МОЛ

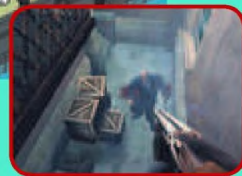
Мелвилл-стрит, 42
И корабль плывет. Как у Феллини, но с катушки

- 1 Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth
(www.callofcthlhu.com)
- 2 Лавкрафт в кратчайшие сроки
- 3 PC
- 4 Апрель. 2005 г.
- 5 Headfirst Productions
(www.headfirst.co.uk)
- 6 Bethesda Softworks
(www.bethsoft.com)

де-ловый центр Города и самая его оконечность — это

величественный

мол, омываемый волнами и овеваемый ветрами, которые все-го лишь за несколько часов до этого дули в открытом море. Взгляните же на толпы людей, что стоят там и смотрят на воду.



▲ Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth

гий цикл разработки» и то, что в 2003-м, кажется, году она была признана лучшим хоррором выставки достижений компьютерного хозяйства в Лос-Анджелесе. Или не лучшим. Или не хоррором. Или не выставкой. История продолжается так долго, что никто уже не помнит, как она началась. Миллион лет находящаяся в разработке, такая же маяющая, как океан, и такая же недостижимая, как горизонт, игра успела стать неотъемлемой частью сурового интернет-пейзажа. Если Dark Corners of the Earth все-таки когда-нибудь (в апреле 2005-го? Вы правда в это верите?) выйдет, в душах многих людей образуется огромная черная дыра. Как? Ее больше не разрабатывают? Не будет больше превью? Релизиков? Скриншотов? Интервью, полных сдержанных обещаний и смутного опущения громких возможностей?

Эта комическая ситуация нас полностью устраивала бы, если бы в Call of Cthulhu не содержались некоторые действительно интересные идеи. Мне неведомо более жуткий и более многозначительный образ, чем вон та дуэль игрока с собственной трехмерной оболочкой. Что делать, если тебя решил убить собственный персонаж? Стрелять в стену? А если он решил перерезать себе глотку бритвой? Или подорваться динамитом? Отказавшись от всяческих индикаторов, пририсовав герою туловище и конечности, авторы не совершили ничего особенно оригинального. Они пошли дальше. Они спросили себя: «Кто управляет

этим телом — игрок ли? Или увенчанные щупальцами твари из иного измерения? Если ты не можешь доверять собственным полигональным рукам, кому ты можешь доверять? На экране нет шкалы эмоциональной стабильности. За тем, насколько Джек близок к нервному срыву и очередной неумелой попытке суицида при помощи топора, придется догадываться по мелким деталям: легкой расплывчатости картинки, ее дрожанию, шатанию из стороны в сторону... Всего 12 отличительных признаков. Мы думали, что главной нашей задачей во время игры в Dark Corners of the Earth будет стрельба из револьвера и шотгана, сокрытие себя в глубоких тенях, раскурочивание щипком ломиком или решение пазлов с рычагами и пестерками... Тогда как на самом деле вся

игра (если, конечно, она когда-нибудь выйдет), от первого до последнего кадра, будет упражнением в мучительном самонализе. Мне интересно, что получится, когда измученный созерцанием за психическим здоровьем Джека игрок начнет наблюдать эти маленькие черные пятнышки на са-

мом краю поля зрения, это легкое дрожание и незначительную расплывчатость картинки в реальной жизни.

*** ПАКТАУЗ #17
Пристань Погибших кораблей. Подветренная сторона. Это мирное занятие навредило его на мысли о смерти

- 1 Dreamfall (www.dreamfall.com)
- 2 Квест с футуристическими претензиями
- 3 PC, Xbox
- 4 3 квартал 2005 г.
- 5 Funcom (www.funcom.com)

...но взгляните! Все новые толпы устремляются сюда, подходят к самой воде, словно собира-

нырнуть. Удивительно! Они

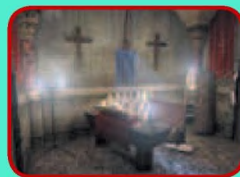
не удовлетворяются, покуда не достигнут самых крайних оконечностей суши; им мало просто посидеть вон там в тени пактауза. Нет. Им обязательно нужно подобраться так близко к воде, как только возможно, не рискуя свалиться в волны. Тут они и стоят, растянувшись на мили, на целые лиги по берегу. Сухопутные горожане, они пришли сюда из своих переулков и тупилов, улиц и проспектов, с

севера, юга, запада и востока. Но здесь они объединились. Объясните же мне, может быть,

это стрелки всех корабельных компасов своей магнетической силой влекут их сюда?

Вторая часть The Longest Journey (первая демо-версия которой, как вы помните, начиналась с корабля), Dreamfall, под руководством неугомонного Ратнара Торнквиста (Ragnar Tornqvist), неуклонно близится к завершению. В своем блоге maestro регулярно выкладывает маленькие дразнящие открытки из Dreamfall, явно поругивает Xbox-версию и разражается сентенциями вроде «вместе с Зои вы посетите Венецию, район маленького американского городка Ньюпорт, где когда-то проживала Эйприл Райан. За десять лет многое изменилось. И, как вы можете видеть на этом ма-

аленьком скриншотике с изображением неоновой вывески значного заведения на фоне безжалостного неба, высоковольтных кабелей и крохотной серой птички, далеко не в лучшую сторону. Надеюсь, это дало вам какое-то представление о постапокалиптическом мире игры». В свободное от блогинга время доктор Торнквист болтается между Лондоном, Лас-Вегасом, Сизлетом и Лос-Анджелесом, опаздывает к дедлайнам, занимается войсоверами, синхронизированием речи с движением губ персонажей, наводит глянец на анимацию. А потом с некоторым даже удивлением объявляет, что в Dreamfall, оказывается, будет воссоздана Касабланка. От и до.



▲ Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth
▲▼ Dreamfall

Игра, напомним, использует движок Shark (разработанный компанией Spinor чуть ли не специально для Funcom), практикует сложные тени и динамическое освещение, транжирит несметные полигоны на отображение лиц персонажей. По слухам, героиня будет полностью управляемой во время некоторых cut-scenes — скрипты нам в любом случае покажут до конца, но на их исход можно будет (судя по всему, незначительно) повлиять своими мудрыми, без сомнения, действиями. На данный момент оговорок в речах разработчиков больше, чем обещаний. Хотя их можно понять — каждая разглашенная деталь сюжета вызывает совершенно безобразные реакции у поклонников The Longest

Journey. Как вам, поклонники, например, такая подробность: Зои будет СРАЖАТЬСЯ с отрядом спецназа, вторгшимся в ее милую квартирку? Конечно, от отряда спецназа можно ускользнуть в ночь в лучших авантюрных традициях. Но ведь с ним можно и сражаться...

Уже совершенно точно известно, что сюжет Dreamfall (разветвленный просто до неприличия. Как Торнквист собирается улавливать последствия боевых реше-

ний с последствиями квестовых решений, мне, например, решительно непонятно) закладывает основу для третьей игры в серии The Longest Journey. В одном из постигтов, между гневным обличением современного японского хоррора и классифицированием Dreamfall как «футуристического триллера» («уникальное сочетание драк, пазлов, стелс-миссий, cut-scenes и диалогов, не повязанное никакими жанровыми конвенциями»), маэстро заикнулся, что сценарий третьей части ТЛД у него уже полностью готов. И этот сценарий, конечно же, закладывает основу для четвертой части. А тем временем: между такими важными событиями, как отмена Uru на «Макинтоше», портирование MYST IV на Xbox и зарождение MYST на Pocket PC, Cyan Worlds (www.cyanworlds.com) и Ubisoft (www.ubi.com) как-то мимоходом

объявили о разработке MYST V: End of Ages, кульминации многочисленных сюжетных линий, ФИНАЛЬНОЙ

игры цикла. На поспешно введенном официальном сайте (<http://myst5.ubi.com>), больше напоминающем надгробье, — четыре никому ничего не говорящих картинки, немного музыки и ссылка для регистрации. Вдумайтесь в эти слова: «2005-й — год, в котором выйдет последний MYST...»



ЗАКУЛИСЬЕ

илья стремовский

ОБ авторе

ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ

Находится на археологических раскопках собственного книжного шкафа. Между третьей и четвертой полкой обнаружил пласт науки и следы жизни за 1964 год. Ведет расшифровку.



Вяжем с вами

В самый разгар советского времени, которое даже и не застало печатных изданий были распространены рубрики вроде «Сделай сам», «Секреты мастера», «Хозяйке на заметку». Рубки и аудитория местились в зависимости от СМЭИ, но идея была одна на всех. Поскольку государство давало жителям все необходимое, то на этом его ответственность заканчивалась, а всякое «не совсем необходимое», к которому вопреки всему стремилась душа, деятельное население могло организовать себе само, отсюда и в прессе. В общем, давайте-ка продолжим эту традицию на страницах не менее уважаемого издания, но для новой аудитории из совсем другого времени.

ЖАЛОБНАЯ ЮФКА

Потребители игровой продукции в последнее время жалуются на неудовлетворительное качество работы развлекпрома. Между тем девелоперы стараются изо всех сил, но современное игровое устройство — производство массовое, почти конвейерное, а главный его недостаток суть унификация результатов труда: игра, которую вы купили, ничем не отличается от игры с тем же названием, принадлежащей соседу Василию. Во всяком случае внешне. Потому что внутренних девиаций может быть сколько угодно, ибо у любого игрока в общении с игрой складывается своя и только своя история (точно так же наши родители сугубо индивидуально мучились/радовались с народным холодильником ЗиЛ, стиральной машиной «Вятка» и телевизором «Рубин»). Вплоть до того, что вас, лично вас, имярек, не обязан устроить даже продукт, замечательный во всех отношениях. Казалось бы, и фасон отменный, и размер — в точку, но вот некомфортно в некоторых

моментах. Будто от немного жмущих ботинок! Досадно... Как быть? А вот так: раз предыдущее поколение выдумало способы подгонять действительность под себя, чем мы хуже? И верно. Для того чтобы игровой костюмчик сидел как влитой, нам потребуется одна не очень сложная операция. Надо подогнать под себя баланс купленной игры. Не пугайтесь! Это не страшно, это не сложно, быть может, вы такое уже проделывали, только не знали, что оно вот так просто называется. Давайте разбираться.

ХОЗЯЙКЕ НА ЗАМЕТКУ

Само слово «баланс» ну просто умоляет, чтобы кто-нибудь задал вопрос: между чем и чем? Все верно: балансов несколько. Во-первых, если перед нами «боевая» игра, должен быть баланс между различными вооружениями. «Единичка» в шутере должна быть столь же полезной, как и «девятка»; в «Ближриге-2» противотанковые орудия, танки, штурмовики и прочие полтора десятка типов юнитов

Маленькие хитрости на заметку



должны быть одинаково применимы на поле боя — словно фигуры на шахматной доске, каждая из которых по своему ценна и может оказать заметное влияние на исход всей партии.

Этот баланс математический, формальный, это фундамент, на котором стоит игра. В идеале он должен быть таким, чтобы до прихода человека в игровой мир существовало объективное и измеримое равновесие. Но, как показывает практика, связь с интересностью у этого базового баланса очень непостоянная, и если у дизайнеров не получится сделать этот фундамент монолитным, то это вовсе не приговор игре. Ведь есть баланс более высокого уровня — не только между выборами одного игрока, но и между возможностями игрока и возможностями его противника. Компьютерного или живого соперника, не столь важно. Чтобы, как в шахматах, у всех паровну фигур и равные шансы на победу. Вот здесь все более тонко. Так, если у одного территориальное преимущество, то у другого должно быть что-то, что компенсирует эту несправедливость. Или возьмем классическую схему «камень-ножницы-бумага»: в этом

случае на каждое действие игрока у его противника находится противодействие, и наоборот.

Это тоже забота дизайнеров. Но удивительное дело — «всеобщее счастье» далеко не всегда составляет счастье каждого конкретного игрока. И что дизайнеры? А то, что дизайнеры в этой ситуации, увы, не всемогущи.

Вновь вспомним шахматы. Предположим, начинающий игрок участвует в сеансе одновременной игры с чемпионом мира. Фигур равное количество, правила едины. Следовательно, шансы... равны? Сомневаетесь? Ну и правильно. Чемпион сметет соседа Василия без каких бы то ни было усилий. Причем, боюсь, Василию собственно процесс игры (точнее, избиения) удовольствие доставит сомнительное. Конечно, обещание соизменительности — это событие, как и возможность непосредственно наблюдать за игрой мастера. Да только вот мат свалится на голову подобно снежной лавине, а красоты комбинаций юное дарование даже и не заметит. А чемпион — будет ли он рад такому поединку? Тоже вряд ли, ведь его целостность имела очень серьезный шанс быть вывихнутой.

От скуки. Ну а баланс в этой драме шахматной мысли наблюдался? Отнюдь. Несмотря на формальное равенство возможностей. Тогда в чем дело?

Очевидно, в способностях и умениях игроков. Как раз для устранения этого дисбаланса более слабым бойцам дают фору: убирают с доски одну или несколько фигур. Иначе говоря, игроки, выяснив уровень друг друга, на месте договариваются и изменяют правила. С какой целью? Да чтобы интересно было! Чтобы каждому было хорошо. Именно так игрок узнает, что в игре есть баланс самого высокого уровня, когда баланс решений и баланс между игроками — это лишь средства для получения качественно другого результата. И этот высший баланс — внутреннее дело каждого отдельного игрока. Если у него получается оказаться в состоянии потока — когда пропадает и шум вокруг, и время, и весь мир, — то, стало быть, все идет как по маслу, стало быть, перед ним Игра. Сие состояние, так хорошо всем нам знакомое, подробно изучил профессор с непроизносимой фамилией Чиксентмихай, напи-

савший несколько книг про этот «поток». И знаете, в чем заключается основное открытие? В том, что наше любимое состояние возникает тогда, когда между сложностью задачи и способностями игрока существует оптимальный баланс. То есть садитесь вы играть. Компьютер дает вам задачу, предположительно легкую. Вы справляетесь. Со временем ваши способности растут, следовательно, должна расти и сложность задачи, но не как-нибудь, а сообразно с вашими достижениями.

Так какова же вероятность того, что дизайнер, сидящий на другом краю света, за два года до начала игры угадает, по зубам вам будет эта задача или нет? Что скажете? Хорошо, предположим, он дизайнер, путем плейтестов измерит тех людей, до которых дотянется. С помощью усреднения сделает так, что для 80% игроков опыт будет более-менее подходящим. А еще сделает пять уровней сложности — чтобы учесть разный начальный уровень. И?.. Разве это гарантия того, что все время — со старта игры и до ее окончания — ЛИЧНО ВЫ будете в «потоме»? Увы, нет. Поэтому, если вы мечтаете о



Многие RTS стараются следовать шахматному эталону. Многие РПГ и тактики позволяют настраивать сложность до миллиметра.



Первый ИБП по цене сетевого фильтра! WOW UPS 300 за 999 руб* А РАЗМЕРЫ И ВЕС - ПОЧТИ ТАКИЕ ЖЕ

Защита от:

- перегрузки и короткого замыкания;
- высокочастотные помехи;
- электромагнитные волны.

Стиль и надежность:

- персональные компьютеры с ЗИТ, ИК-мониторинг;
- компьютерная техника (телефонный аппарат, сканер и т.д.);
- телевизоры, аудио- и видеотехника, телефоны, модемы.

Модельный ряд:

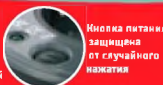
- WOW300;
- WOW300 II;
- WOW300 II;
- WOW700 II.

АДРЕС БЛИЖАЙШЕГО МАГАЗИНА:

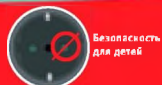
www.pcm.ru
раздел «Где купить»



Автоматическая защита от перегрузки и короткого замыкания



Индикация питания и защиты от случайного нажатия



Безопасность для детей



Легкая замена аккумуляторных батарей



Светодиодная индикация режимов работы, перегрузки и исправности батарей



* — рекомендованная цена для модели WD

действительно уникальным игровым опытом, самым верным способом будет последовать заветам Мичурина и не ждать милостей от природы.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

На помощь приходит наше новое понимание баланса. Если при игре возникло чувство, что все надоело, не ленитесь на плохое качество продукта! Причина лишь в том, что рост сложности не совпал с ростом ваших навыков. Сперва определите, вам слишком сложно или наборот ерундово просто. После этого смело начинайте кроить игру под себя. Начнем с банального совета (который тем не менее может сразу помочь): потеряйте. Обратите внимание на те детали игры, да которых прежде не было дела. Пусть какое-то время игра будет легкой прогулкой. Может быть, это несоответствие сугубо локальное и скоро игра реабилитируется. Не помогло? Пробуем более радикальные средства. Поскольку баланс — это вещь-в-себе, возникающая между сложностью задач, которые предлагает игра, и вашими способностями, то нужно... чтобы кто-то кому-то дал фору! Если сложно — то компьютер, если легко — то человек. И для этого не надо звать на дом консультанта по игровому дизайну, можно воспользоваться маленькими хитростями. Перед покупкой старайтесь пользоваться демо-версиями, непременно читайте (читайте, осмысливая, пытаясь уловить эмоциональную волну) материалы журналистов, которым доверяете. Проблемы выявятся сразу, и вы поймете, какие усилия придется приложить для

подгонки под себя. Экспериментируйте с жанрами. Это тот случай, когда новое — не всегда хорошо забытое старое. Обратите внимание на игры, которые предоставляют максимум пусть и не запланированной, но свободы. Особенно хороши современные командные шутеры. Придя из магазина, если ожидаете сложности, прочитайте инструкцию — тогда вам не придется играть в угадывку «найди все кнопки»; если ожидаете легкую прогулку — напротив, в инструкцию не лезьте. Используйте по назначению обучающую миссию. Либо пройдите ее несколько раз для полного усвоения, либо оставьте в стороне, чтобы тут же броситься в бой. Правильно выберите уровень сложности.



сложности.

Помните, что его назначение заключается не только в том, чтобы мериться своей крутостью с соплеменниками, но и в том, чтобы дать людям с разными навыками оптимального противника. Революционный Thief имел революционную же систему управления сложностью, при которой игрок мог настраивать ее между миссиями. Идея, увы, не прижилась. Но вы можете использовать принцип. Устанавливайте себе опциональные задания: обойти все закоулки уровня, даже если игра этого не поддерживает; пройти игру без использования некоей возмож-

ности оружия (юнита, заклинания) или, наоборот, используя только самое слабое (вариант: самое мощное) из доступного; попытайтесь тратить минимум ресурсов — будьте перфекционистом (или, напротив, расточителем); придумывайте дополнительные правила... Эти добровольные ограничения способны придать свежести и неговоримости самым линейным играм. Будьте стильным в игре! Всегда наносите последний удар противнику определенным способом. Или же следуйте определенной последовательности перемещений по игровому миру, выбрав ее в начале участка. В трехмерных играх займитесь акробатикой, попробуйте забраться в какую-нибудь недоступную точку. Используйте...

чит-коды. Разработчики применяют их для того, чтобы облегчать себе жизнь, и оставляют не просто так, — так пользуйтесь! Выберите самую зверскую сложность — и вперед с кодами наперевес, чтобы подобрать под себя оптимальную сложность. Комбинируйте этот прием с предыдущими. Проходите игру на разной сложности. Либо снизу вверх, постепенно наращивая собственные умения, либо сверху вниз, развлекаясь новыми возможностями, когда противники уже не держат в максимальном напряжении. Не пренебрегайте многопользовательским режимом. С живыми людьми вы получаете не только НОВУЮ ИГРУ, но и возможность устанавливать ЛЮБЫЕ ПРАВИЛА. Используйте добавления и модификации. Не все из них удачны, но даже самые незатейливые могут доставить

полчаса радости — просто в силу своей новизны. Не брезгуйте прохождениями, не считайте зазорным поковыряться в советах относительно той или иной стратегии поведения. Если игра не сдается, вы, вооружившись такими подсказками, возбудите в себе уйму интересных идей о дальнейшем игроворочестве. И еще одно: следуя этим нехитрым манипуляциям, вы сможете успевать проходить больше игр или, наоборот, продлить жизнь многообещающих середнячков...

УДИВИТЕЛЬНО РЯДОМ

Это были примеры того, как с помощью несложных телодвижений можно обновить или подогнать игру под собственный вкус. Я понимаю, что многие из них могут заставить вас закричать «нечестно!». Но, позвольте, рядом с вами нет никого, кто будет обижен. Так чего же вы... И знаете, видеть, как игроки пользуются всеми доступными средствами, чтобы получить максимум удовольствия от покупки, — это лучшая награда для любого разработчика. Поэтому даже в самом респектабельном продукте девелоперы оставляют массу лазеек и инструментов только для того, чтобы вы, читатель, скользкий взглядом вот по этой строке, смогли получить СВОЕ. Давайте же делить ответственность! Как это принято во всех серьезных увлечениях, авторы и разработчики будут стремиться делать лучшие игры, а игроки будут стараться получить максимум удовольствия. Если уж мы потратили столько времени, чтобы стать игровыми гурманами, почему бы не потратить еще немного, чтобы по достоинству оценить то произведение, которое этого заслуживает? ☐



сложно или Современная виртуальность позволяет сыграть в соревнования по высшему пилотажу, авторалли «Сайгон — Пекин», шоу «Бегущий человек», фэйтинг.
легко Вечный стандарт баланса

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы
РАЗБОРЫ



ЖАНР: СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ПЛАТФОРМА: PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP)
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР: АЛЕКСЕЙ НАЗАРОВ
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ: АНТОН КОПЫТИН
АРТ-ДИРЕКТОР: МАКСИМ АКСЕНОВ
МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА: ПАВЕЛ НАЗАРОВ
РАЗРАБОТКА: DARK FOX
ИЗДАНИЕ: «1С»
ДАТА РЕЛИЗА: МАРТ 2005 г.

игра 01

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Кайзер капут

«ПЕРВАЯ МИРОВАЯ»
(бета-версия)

Психическая атака. — Петька, приборы! — Плохому танцору мешает «Блицкриг».
— Веселый паровозик отправляется со второго пути. — Внимание, газы! — Ленин в броневике.

Первая мировая война — тема в КИ совершенно не разжатая, и тем интересна. «Бука» недавно отметила симпатичной «Антантой», JoWoD выпустил нечто мрачное под названием «1914»... да и все, пожалуй. Конкурентов нет, воевать не с кем и, что уж скрывать, не за кого — без тяжелой артиллерийской поддержки голливудских кинофабрик локальный конфликт некогда великих держав, охвативший 38 государств, где проживало около трех четвертей населения земшара, сегодня интересен лишь трем с половиной любителям военной истории. Увы. Впрочем, «Первую мировую» стоит заочно любить хотя бы из-за названия: в ней не будет запрещенной к показу свастики, серпомолота на фуражке, пистолета-пулемета MP40, танка Т-34 и других объектов фетишистского поклонения разработчиков. Всего за двадцать лет до WWII в Европе случилась война, в которой люди и машины все еще сражались на равных, все авиаторы были сплошь дворянского происхождения, а неуклюжие танки использовались скорее для устрашения деревенских жителей в окопах, чем для серьезного дела. В радужном сне «Первая мировая» представляется эдаким приквелом, прологом ко «Второй мировой», главному стратегическому долгострою «1С» (<http://games.1c.ru>), однако эти игры даже близко нельзя сравнивать. В то время как «Вторая» оснащена сверхмодифицированным графическим сердцем от «Ил-2» и претендует на лавры самой аутентичной RTS всех эпох и человеков (вот уже четвертый год), «Первая» оперативно собрана на движке от (держитесь, мы с вами) «Блицкрига», который никак не может завершить свою жизнедеятельность и продолжает, продолжает, продолжает себя в многочисленных потомках. Работать над темой в «1С» поручили студии Dark Fox (www.dark-fox.ru) из подмосковного полюса холода, родины ББ, города шелковых ткачей и работников культтоварной промышленности. Из Наро-Фоминска в общем (хотя правильнее, ко-

нечно, «Нарофоминск»). Годом раньше Dark Fox сотворила набор дополнительных миссий по имени «Блицкриг: Операция Север» и, таким образом, знает о знатной Nival-игре все. Парни подошли к вопросу очень серьезно: записались в наро-фоминскую библиотеку #17, затарились архивными видеоматериалами («1С» даже купила права на кое-какую кинохронику, чтобы оживить наш досуг между миссиями) и... вскоре обнаружили, что Первая мировая — сюжет для тактической игры на данном движке совершенно незамысловатый.

Оказалось, что воевали в те далекие времена медленно и скучно: стороны месяцами отмокали в окопах, методично обстреливая друг друга из тяжелых пушек; порой, для развлечения, травили друг друга ипритом и фосгеном и только в случае крайней необходимости шли стенка на стенку — где тут, позволите спросить, «геймплей»?

Таким образом, авторы столкнулись с проблемой морального характера: либо сделать все так, как было, чтобы не краснеть при встрече со школьным учителем истории, либо сделать так, чтобы играть было «весело». Это был сложный, в чем-то мучительный выбор. ББ-земляки сомневались целых три секунды, после чего запустили на первый уровень бронепоезд с главным калибром от эскадренного броненосца «Цесаревич», разоруженного в Киао-Чау 29 июля 1904 года. Бронепоезд, эдакий роулеркоастер времен бравого солдата Швейка, суперюнитом перемещается по привольным ландшафтам «Блицкрига» и подавляет огнем пузатую мелюзгу противника. Кроме того, в главных ролях — конница, очень много конницы. В отличие от пехотинцев (которых в игре не

Собственную стратегию на Блицкриг-движке сегодня не делает только ленивый. Вокальный диапазон Ниваловского солиста — от боевых роботов до жарких тростниковых зарослей Кубы!



ПЕРЕЛОМИТЬ ХОД «ИНТЕРВЕНЦИИ В РЕВОЛЮЦИОННУЮ РОССИЮ» НЕУМЕЛЬНЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ КРАСНОЙ АРМИИ НЕ ПОЛУЧИТСЯ — РАЗРАБОТЧИКИ ТАКТИЧНО ЗАКАНЧИВАЮТ КАМПАНИЮ НА САМОМ ИНТЕРЕСНОМ МЕСТЕ.

меньше), кирасиры с конными егерями перемещаются быстрее, имеют повышенный запас богатырской силы (очевидно, суммируется здоровье всадника и лошади), крайне неохотно попадают под прицел артиллерийских орудий, очень хороши в рукопашной схватке и болезненно реагируют на пулеметный огонь.

Также ожидайте в «Первой мировой» засилье всевозможной

артиллерийской машинерии, с помощью которой можно будет блистательно мазать по кавалерии! Авторы обещают более пятидесяти единиц техники: осадные мортиры и гаубицы, траншейную артиллерию (минометы), пулеметы, полевые пушки, легкие гаубицы. Там, где крупный калибр, обязательно должны найтись крепкие стены. Классический «Блицкриг» не мог похвастаться разнообразием миссий по обороне или взятию крепостей. В «Первой мировой» крушить памятники средневековой архитектуры придется чуть ли не в каждой второй миссии.

Авиация и танки, как и следует ожидать, представлены очень скромно. Аэропланы используются в качестве разведчиков или для штурмовой атаки важных объектов. При этом надо учитывать, что бомба на борту обычно одна и сбрасывается лично пилотом «на глазок». Впрочем, даже такие «штурмовики» смогут причинить вашему противнику немало вреда — зенитных орудий в те времена не придумали, а, чтобы было «веселее», военные заводы «Первой мировой» штампуют аэропланы десятками.

Танки, в основном, гм, импортные, появляются под конец войны и на «сложном» уровне игрок процесса мгновенно гибнут под напором кавалерийской атаки с тыла. Разработчики еще не решили, в какую сторону крутить ручку баланса: с одной стороны, не хочется превращать происходящее в полный фарс, с другой — терять дорогостоящую и потешную технику в результате единственного попадания новогоднего конфетти совсем не смешно.

Основной внутренний конфликт «Первой мировой» заключен в дистанции между тем, какой она ХОЧЕТ, и тем, какой она МОЖЕТ быть. Подобно персонажу великого украинского эпоса, «Блицкриг» дав игре жизнь, здоровую и длинную, тащит ее за собой в этом ошейнике на коротком поводке. Проблема в том, что «Блицкриг», вообще говоря, игра про массовые сражения танков и прочей

техники. Которых во времена Первой мировой, помнится, не было. К большим скоплениям пешеходов и тем более конных (между которыми несчастный не видит никакой разницы) лиц и морд движок относится с недоверием и норовит разогнать их плотным артиллерийским огнем в пары по двое, желательно — в виде трупов.

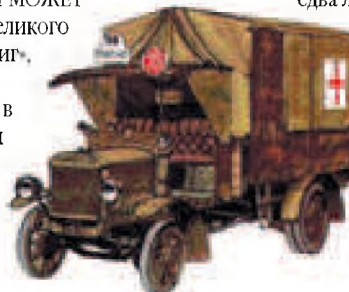
Появление самодвижущегося механического чудовища на гусеницах должно вносить (и вносило на самом деле!) в противные ряды страх и смятение. Однако, вот незадача, в «Блицкриге» нет таких понятий, как «страх», «смятение» или «мораль». Местные юниты ничего не боятся, даже танков.

Или вот химическое оружие — первое в мире ОМП, позже безжалостно запрещенное злыми людьми. Отличная идея — пустить из труб хлорпикрин и с замиранием сердца наблюдать, как легкий бриз относит его в сторону вражеских окопов. Минуточку... о боже, ветер, кажется, меняет направление и... гх... гхааа... гхылы! Но в «Блицкриге» всегда полный штиль, и ядовитое облако ползет строго в том направлении, в котором его запустили... Скучно, господа офицеры! По какой-то хитроумной технической причине последняя радость — тачанка с пулеметом «Максим», из которой так радостно косить на полном ходу наступающих на пятки интервентов, — «Блицкригу» тоже не по зубам. Как и масштабные морские сражения, без которых Первую мировую трудно представить. Впрочем, авторы придумали выход: линкоры будут вставать на якорь в заливах близ театра военных действий и давать шороху сухопутным крысам из всех калибров.

Три кампании — Антанта (Англия и Франция), Германия (с Австро-Венгрией под руку) и, наш специальный гость, Россия — уже почти готовы. В качестве бонус-трека предлагается набор миссий «Интервенция в революционную Россию». Увы, Чапая, Махно и Лукича на броневике мы не увидим. Чтобы считать г-на Ульянова героем, «Блицкриг» должен посадить его внутрь машины. А какой от Лукича в броневике толк?

Звук записан на дружественных «IC» студиях во Франции, Германии и Англии, кадры кинохроники ждут своих зрителей. «Первая мировая» смотрится весьма прилично, учитывая, разумеется, почтенный возраст донора. Визуальные эффекты едва ли заставят нас порозоветь от волне-

ния, однако в Dark Fox полностью перерисовали всю графику, а масштабные сражения с участием артиллерии и конницы имеют почти «казачий» шик. Смогут ли подмосковные игропромышленники подковать стальную блоху «Блицкрига», мы узнаем совсем скоро — через месяц. ■



игра 02

ЖАНР ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКАЯ КОМИКС-СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РПГ-ЭЛЕМЕНТАМИ
 ПЛАТФОРМА РС
 ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ФЕДОР МУКИН
 ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ МИХАИЛ ЖИВЕЦ
 АРТ ПАВЕЛ СТАСЕВИЧ
 ЗВУК АЛЕКСАНДР ГОРОХ
 РАЗРАБОТКА ARISE
 ИЗДАНИЕ «1С»
 ДАТА РЕЛИЗА 2005 г.

«КОЙОТЫ»
 (демо-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Промискуитет на пепелище

Eirigh suas a Beavis. — Боевой «Икарус». — Десять процентов огневой мощи. — Пустынная дружба. — Да здравствует социалистическая Аризона!

В отличие от своего близкого родственника «Карибского кризиса», берущего правильный (то есть мрачный) тон при живописании ужасов ядерного холокоста, «Койоты» чрез-

вычайно легкомысленны и рисуют постапокалиптическую жизнь необычайно веселой, где-то (между миссиями) даже комиксовой. «Нас побили, — говорят участники протагонистической банды в заставке, — но ничего, мы двинем на последний завод и разживемся новыми тачками, вот тогда-то они у нас и попляшут». Иначе говоря, никаких тебе водяных чипов и райских чемоданчиков, а

сплошное какое ни на есть «щасте: ездить на машинах и ругаться матом».

Вот еще один повод для расстройства сна, коллеги: вдруг бивисы, которые будут увлеченно играть в «Койотов» (о причинах грядущей популярности игры ниже), в полном соответствии с серией «Профориента-

ция Бивиса и Баттхеда» выбрав военную карьеру, пойдут не куда-нибудь, а в пусковики-ракетчики, а? Два вскормленных на «Койотах» бивиса за одним РВСН-пультам — и континенты покрываются дивной постъядерной малибу-пустыней, населенной неквадратными людьми вроде нигтеров-с-дредрами, пляжных байкеров и телок с большими (с огромными — maliboobs, Бивис!) сиськами, которые (телки, не парься, Бивис) всем дают. За пинзин. А пинзина — хоть залейся, Бивис. А гонококк, хламидия, трепонема и даже HIV, судя по всему, начисто изведены радиацией, поэтому тебе, придурок, ничего не нужно о них знать. Щасте полное, понял?

А вот и причины будущей востребованности: во-первых, игра не по Второй замусоленной мировой, а «про Фалаут», вместо скучных танков здесь «клевые такие машинки» (тачки, да, парень), свойства которых игрок изучит в процессе, — о соотношении сил между Т-34 и Т-61 знают все, но шансы школьного автобуса с орудийной башней на крыше против плотно бронированного минивэна или «Хаммера» с пулеметом нужно выяснять на практике. А может быть, и не нужно. Хотя на некоторых тачанках установлено нечто дальнобойно-ракетное с возможностью «пристрелки» для совсем уж точных попаданий, решающую роль играет все-таки число. Вынуждены сообщить, что «Койоты» сделаны опять-таки на движке «Блицкрига» (а то вдруг кто-то не догадается); от материнской игры остались атака из засады, а также возможность минирования, ремонта и пополнения боеприпасов. Запоминание особых функций каждой ржавой тележки было бы довольно трудным делом, если бы не сомнительная полезность специальных свойств (за исключением, естественно, ремонта, который здесь может быть и авторемонтом). Не усиливает тактическую сторону игры и следующее: воин банды Койотов с гранатометом, будучи посаженным в колесный экипаж, теряет свою огневую мощь и становится пассажиром. Ай-ай.

СРЕДА ОБИТАНИЯ «КОЙОТОВ» НЕСКОЛЬКО ПУСТЫННА И ОДНООБРАЗНА (ВСЕ ГОНЯТ САМОГОН, НО НИКТО НЕ ВЫРАЩИВАЕТ ЗЛАКИ) И ТОЛЬКО ИНОГДА РАСЦВЕЧИВАЕТСЯ ЗАСКРИПТОВАННОЙ ПЕСЧАНОЙ БУРЕЙ, К КОТОРОЙ ПРИЛАГАЕТСЯ ПОЧТИ НЕДУРСТВЕННО ВЫГЛЯДЯЩИЙ МАЛЕНЬКИЙ СМЕРЧИК (НУ НЕ ТОРНАДО ЭТО, НЕ ТОРНАДО).



Вторая причина грядущей народности игры — РПГ-элемент. Мы имеем в виду не столько способность героев сообщать своим железным коням ТТХ-бонусы (в какой-то способности про-тагонисты совершенствуются, набирая уровни), сколько речевые навыки персонажей. В них члены банды, правда, не прогрессируют (как и, скажем прямо, в интеллекте), но лексика, задействованная в изобильных дискуссиях, а также темы последних могут показаться многим из вас близкими и родными (например, некоторым неприкаянным мученикам ремесленных училищ, а также вполне приличным людям, иногда наблюдающим молодых пролетариев в общественном транспорте). Шайка Койотов а) такая же сплоченная и б) столь же нежно любит, гм, подколки на тему алкоголеупотребительных и гипотетических сексуальных способностей друг друга, которым (подколкам) и предается все свободное от стрельбы время (то есть постоянно. Не закрывают, сволочи, рот). В-третьих, многим понравятся полоски комиксов (вместо роликов) между миссиями — решение эстетически оправданное и технологически очень выгодное для молодой команды. Конечно, в перерывы между сражениями вполне логично вписался бы апгрейд боевой техники (чтобы научиться хотя бы различать бандитские агрегаты), но чего нет — того нет. Зато картинки прорисованы вполне умелыми, профессиональными руками, отчего без тени напряжения тащат на себе сюжет.

Кстати, о сюжете: кубинцы, прибирающие к рукам разбомбленную Америку при посильном участии пустынных бандитов. Это свежо, это занятно, как

и стремление разработчиков вернуть в литературный язык древнеславянское слово, гм, «мудак», как и феминистская идеология игры: Бонни, wasteland slut, не только участвует в сражениях наравне с мужичьем и меняет машины как перчатки, но и является, черт дери, универсальным постапокалиптическим платежным



средством, обеспечивая банду военной помощью байкеров и запасами топлива (и это все в течение первой миссии!). В остальных четырех, доступных в демо-версии, банда дважды конвоирует бензовозы — очевидно, чтобы осуществить с кем-нибудь обратный обмен в дальнейшем, а также включает-отключает турели («про Фалаут» же!). Интересно, cameo Nameless One будет? Наверняка безрукий алкоголик Кайл («Убью за пол-литра!») угостит его самогонкой... Охо-хо. 📺

ЖАНР **ХАРДКОРНЫЕ АВТОГОНКИ**
ПЛАТФОРМА **PC (WINDOWS 98/2K/XP)**
АВТОРЫ **Джо Кампана (JOE CAMPANA), Брэд Швейер (BRAD SHUBER), Теренс Гренинг (TERENCE GROENING), Глон Камай (GLON CAMAJ)**
РАЗРАБОТКА **IMAGE SPACE INCORPORATED**
ИЗДАНИЕ **С** ИЗДАТЕЛЕМ ПОКА НИКАК...
ДАТА РЕЛИЗА **2005 г.**

игра 03

АШОТ АХВЕРДЯН

Наше завтра

Где цветы, что здесь росли, или Откуда берутся независимые. — Клонические гонки. 120 процентов, убийцы на трассе. — «Гран-туризм» шагает по планете. — Обрезано все самое интересное, потому что это основополагающий принцип Вселенной.

Непрерывная подрывная деятельность денежных мешков приносит свои заскорузлые плоды. Где наши ночные

игрушки? Былые титаны виртуальных карбюраторов в одночасье превратились в «независимых». Легендарный Раругус (автор

гFACTOR
(демо-версия)

игры Grand Prix Legends, которая все никак не соберется покрыться музейной пылью, и свежей, отличной серии NASCAR Racing) вынужден творить что-то новое в подвалах и гаражах. Image Space Incorporated (www.imagespaceinc.com), раз в год выстреливавшая из-под крыла EA все хорошеющей серией F1, теперь брошена потерявшим формульную лицензию мейджором на произвол. Но ISI, как и Paragius, не сдаётся! Честь ей и хвала.

Наш rFactor (www.rfactor.net) по паспорту является многопользовательской демо-версией, предназначенной исключительно для

тестирования сетевого кода. Только без паники — несмотря на то что для запуска гонки мы нажимаем на кнопку «connect», при желании вполне можно ездить и в оффлайне, и игра не требует активного соединения. Все-таки у нас тут родина слонов, а не оптоволоконных чудес. А чтобы не кататься в гордом одиночестве, в начале гонки должно наплотить себе AI-соперников. И хотя ассортимент имен весьма небольшой и где-то после дюжины машин киберфамилии начнут повторяться,

трасса будет полна. Лично я остановился на паре десятков конкурентов, но, кажется, мог бы нащелкать еще...

rFactor суть гонки в GT-классе. Выбор одновременно кажется очевидным и несколько странным. С одной стороны, это самый интересный вариант для виртуального водителя, все-таки F1-скорости требуют слишком многого в плане мастерства, а кататься по NASCAR-овалям хоть и интересно, но через несколько недель поворотов в одну сторону начинаются непоправимые изменения в психике.

А что же мультиплеер, традиционно являвшийся слабым местом ISI-игр и ради тестирования которого и была выпущена демо-версия? О, здесь мы имеем вам сказать, что родовое проклятие неподъемной гири сетевого кода было наконец-то снято — игра вполне шустро жонглирует парой десятков присоединившихся гонщиков. А ведь не так давно из рук предков валились даже три-четыре Вильнева, случайно забредших на огонек...

Семейные врачи, словом, против. (Поверьте, бывший NASCAR-пилот в кабине самолета представляет собой зрелище, достойное бесконечной жалости.) С другой стороны, вот-вот (похоже, что в самом начале сл.) должен выйти GTR, представляющий собой (надеюсь, не забыли?) полностью лицензированные GT-соревнования, причем на движке ISI.

Возможно, конкуренции между этими проектами и не будет. В конце концов, GTR уже не первый месяц находится в состоянии «вот-вот рожусь», а rFactor пребывает в относительно младенческой стадии разработки (демо несет на борту номер 0.650). Дело в том, что GTR разрабатывается на предыдущей версии движка ISI, gMotor 1, а rFactor строится на новом rFactor 2. Именно поэтому подзаголовок «The Future of Race Simulation» (см. сайт игры) не является сомнительным бахвальством — достаточно вспомнить, сколько модов удивительного качества выходило на каждом следующем ISI-моторе. Активность моддеров настолько велика, что ISI отдельно обратилась к легким на подъем энтузиастам с просьбой не начинать изготовление переделок демо-версии rFactor, потому как к релизу все еще десять раз поменяется и труд пропадет даром.

Увы, демо не дает настоящего представления о новом движке! Так, известно, что графическая часть gMotor 2 поддерживает свежайшие DirectX 9-эффекты, однако в нашем кусочке кода дружба с ними была отключена. И особо сказано, что все остальное — физика, машины, поведение AI — тоже не позволяет с уверенностью судить о финальном продукте, в силу чего многие наблюдения фактически лишаются смысла. Да, пока многие текстуры явно перешли в rFactor из F1 Challenge в неизменном виде, реплей столь же скучен, как и раньше, а физика по-прежнему на высочайшем, эталонном, уровне. Общая структура «внеполетной» части напоминает предыдущие

игры один в один, теми же остались управляющие клавиши и т.д. На месте и сверхдетальные настройки, хотя я так и не смог найти телеметрию. Но, помня, какой она была в прошлый раз, нет никаких сомнений в качестве ее будущей реализации. В качестве грядущей игры вообще никаких сомнений нет, только бы прикрутили к движку сохранение посреди гонки. Хотя бы потому, что анонсировано появление этой крайне необходимой вещи в GTR: The Ultimate Racing Game. Image Space, ты готова к симметричному ответу? ☐



игра 04

ЖАНР: ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР/РПГ
ПЛАТФОРМА: РС (WINDOWS 98/ME/2K/XP)
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ВЛАДИМИР УФНАРОВСКИЙ
ДИЗАЙНЕР: ЮРИЙ БУШИН
ПЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК: ПАВЕЛ ГОЛУБЕВ
РАЗРАБОТКА: «АЛЕЙРОН»
ИЗДАНИЕ: «1С»

ДАТА РЕЛИЗА: МАРТ 2005 Г.
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО: PENTIUM III 1500, GeForce 4 MX, 512 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске

«БРИГАДА Е5:
НОВЫЙ АЛЬЯНС»
(бета-версия)

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Вольные стрелки

История о том, как встретились два одиночества. — В партизанском отряде имени Далай-ламы XIV. — Платоническая любовь к Jagged Alliance. — Сыр и Бобр зажигают в Палинере. — До выстрела осталось 6,45 с. — Драгоценная пауза. — Не стреляйте над ухом, звери!



Жagged Alliance мертв (?), но дело его живет. Шесть лет назад Юрий Бушин открыл веб-сайт «Вольный стрелок» (www.ja.spb.ru), на страницах которого последовательно и методично,

да еще на двух языках, освещал все, что движется в жанре, который мы для краткости называем turn based squad level tactical simulators.

Начав с X-COM, Jagged Alliance и Incubation,

Юрий постепенно снижал планку требований, допустив в святые покои сначала Flashpoint, Commandos 2 и Fallout Tactics, а потом и вовсе «Корсаров-2».

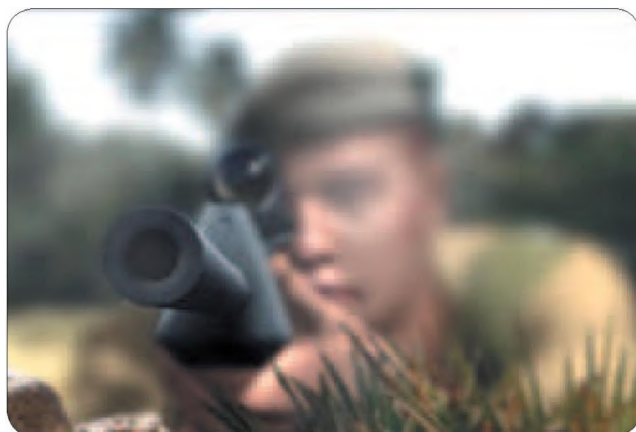
Разумеется, все это время хозяин и автор «Вольного стрелка» мечтал о собственном тактическом симуляторе — в котором не будет компромиссов, который объединит в себе все самое хорошее из Jagged Alliance 2, X-COM и других великих игр, чудесным образом избежав их недостатков. И только несколько лет назад, когда стало ясно, что лучшие времена любимого жанра остались в безвозвратном прошлом, Бушин достал из подпола дедов обрез и ушел в лес — партизанить. В лесу было темно, холодно и негигиенично, однако именно там Юрий встретил товарища по борьбе Владимира Уфнаровского, который на досуге работал над собственным 3D-движком, «чтобы не забыть программирование».

Студию планировали назвать соответствующе — Soft War Ware, а проект долгое время носил имя Е5 — только потому, что проекты Е1, Е2, Е3 и Е4 «не доросли до сколько-нибудь взрослой стадии». Е5 начинался как абсолютно некоммерческое предприятие и добрался до вполне играбельной «альфы» на голом энтузиазме «вольных стрелков». С самого начала Уфнаровский и Бушин выбрали, возможно, единственно правильную для хардкорной игры с нулевым бюджетом стратегию продвижения — полная открытость. Новые версии появлялись в свободном доступе, и все желающие столь же свободно подвергали начинающих разработчиков уничтожительной критике на их же форуме. Так закалялась сталь марки «Е5»... Сегодня, когда игра называется «Бригада Е5: Новый альянс», издается «1С», а мужчина по кличке Бобр сурово взирает на нас с многочисленных рекламных полос, у многих могут появиться лишние вопросы. Например, где гипердинамическое освещение? Или хотя бы текстуры? Почему герои не умеют плясать пос-

мертвый танец в стиле rag doll? По какой причине стены зданий выполнены из армированного победита и не уничтожаются даже в результате прямого, понимаете ли, освещения лазером с ядерной накачкой? Надеюсь, теперь, зная всю правду, вы не станете задавать разработчикам этих вопросов — а постараетесь разглядеть в аскетичных пейзажах Е5 изначальный замысел творца. Или просто пройдете мимо.

А замысел, между прочим, не самый простой. На первый взгляд, «Бригада Е5» — это запоздалое признание в любви Jagged Alliance. Страна, в которую попадает наш герой, называется Палинеро: много банан, много нефть, адын жестокий диктатор, много-много гражданский война.

Вступительный ролик — один из лучших, что я видел в родных играх: режиссура, монтаж, диалоги — ни грамма фальши, твердая «пятерочка». Далее выбор главного героя, одного из шести, все в поношенном нижнем белье защитного цвета, при желании можно взять даму. Затем классический JA-опросник, о котором многие уже успели забыть, — ваши ответы помогут



сформировать многосложный набор характеристик человека в зеленых трусах. Не переставая тщательно пережевывать сигару, генерал-с-квадратной-челюстью валит с ног неожиданным: «Для чего нужна клавиша Scroll Lock?». Это очень важный вопрос, который интеллигентные молодые люди в очках задают другим интеллигентным молодым людям в игре про выжженных изнутри убийц в центнер весом.

Далее оказывается, что старательное, в деталях, подражание Jagged Alliance — лишь фасад, скрывающий секретную лабораторию, в которой дизайнеры производят бесчеловечные эксперименты над геймплеем. Здесь нет миссий и закатанной в асфальт сюжетной линии. Как в одной очень старой игре, кажется, Fallout, главный герой и его друзья (с такими реальными именами вроде Сыр и Бобр) путешествуют между городками Палинеро, умерщвляя врагов и тщательно обшаривая их трупы. Порученец генерала-с-челюстью подрывается на пиропатроне, не успев поведать нам суть задания и оставив две тысячи долларов наличными в кармане обугленного френча. Разобравшись в ситуации (все просто: плохие открывают огонь сразу, хорошие — обменявшись парой фраз), мы можем присоединиться к одной из трех конфликтующих сторон, а потом... изменить свое решение. Еще и еще раз. Финал «Е5», как мозаика, складывается из наших поступков на всем протяжении игры,

ЛУЧШАЯ АРКАДА 2004 ГОДА!

GISH

НЕ ПРОПУСТИ!



CGW/RE

«Изучение физических свойств густых вязких нефтепродуктов еще никогда не было таким увлекательным!»



Выбор сайта
AG.ru

AG.ru

«Законы Ньютона видны здесь буквально во всем - в раскачивании подвешенной на веревке платформы путем смещения центра тяжести, в возведении лестницы из маленьких камней, в преодолении водных просторов».

PC-Gamer

«Ничего похожего на эту игру вы еще не видели. Свежая идея для платформера - это так неожиданно!»

GameSpot.com

«Gish - одна из редких игр, в которой геймплей действительно подчинен законам настоящей физики, причем выглядит это не только полезно, но и приятно.»



Программа издается и распространяется в России и странах СНГ компанией «МедиаХауз». Информация, заказ дисков: (095) 931-92-69. Электронная почта: www.info@mediahouse.ru. Интернет-сайт: www.mediahouse.ru



— нет ни добра, ни зла, зато есть вероятность попадания в голову с определенного расстояния и уровень адреналина в крови. Гонимки в подворотне рекомендуют отдать 109 долларов, угрожая нанести тяжелые физические увечья с весьма вероятным летальным исходом.

Почему именно 109? Это ровно десять процентов от содержимого кошелька команды. Вряд ли стоит тратить даже 10% партийной кассы, если карманы лопаются от боеприпасов.

Выстрел в живот, и вот малолетние преступники уже ползут по дороге (почему по дороге?), и каждый новый выстрел отнимает у нас всего две секунды.

Да, это важно. «Бригада Е5» помешана на нумерологии, это настоящий рай для любителей цифр и теории вероятности. Разработчики безжалостно избавились от некрепкой валюты Action Points, заменив ее свободно конвертируемым секундами. Любое действие в игре, будь то поворот головы, снятие с предохранителя, разбитие ударником капсюля или горение порохового заряда, тщательно измерено авторами для всех типов оружия (а их в игре более 90 единиц) и боеприпасов.

Пожалуйста, не делайте такое лицо. Чтобы понять, насколько серьезно (я имею в виду СЕРЬЕЗНО) в «Апейроне» относятся к правильному таймингу, цитирую абзац из FAQ на сайте игры: «Например, время на подготовку автоматической винтовки X составляет 0,27 с. Время на одиночный выстрел

0,8 с. А время на выстрел в режиме очереди 0,5 с. Это значит, что если боец не привык к оружию и оружие стоит на предохранителе, то первый одиночный выстрел без прицеливания он произведет через 1,07 с. А если сразу переключится на режим очереди, то первый выстрел будет произведен через 0,77 с, а все последующие с интервалом 0,5 с. А это значит, что с таким интервалом боец за минуту расстрелял бы магазин емкостью в 120 патронов. Все с точностью до сотых! Только так, и никак иначе. Кстати, именно поэтому пистолеты здесь действительно много лучше винтовок в ближнем бою. Наведя курсор на показавшегося в кустах противника, не пугайтесь обильно всплывающей телеметрии вроде: «Снайпер. Вероятность попадания 3,5%. 9,06 с. Целиться в левую руку. Стрелять до смерти врага». «До смерти»? Потому что обычно боец останавливается после первого попадания и ждет дополнительных приказов. Вдруг мы просто хотели привлечь внимание этого коротко стриженного мужчины с M16A2 в загорелых руках?

Действие разворачивается в реальном времени, которое то и дело пугливо замирает в режиме «умной паузы». О, местная пауза очень, очень умна. Я видел этот экран — те из вас, кто разберется в тонкостях настройки этого капризного инструмента, смогут привести свои отношения с течением времени в состояние полной и окончательной гармонии.

Бриллиант, заслуживающий особого описания, — местный multiplayer. Шестеро против шести на поле, своим геометрическим и текстурным аскетизмом напоминающем пейнтбольный «надувняк». У каждого игрока на всю партию одна минута паузы. Отдавать приказы, колдовать над секторами обстрела, перекачаться с живота на спину, ходить боком, жонглировать содержимым разгрузочного жилета и, самое главное, ДУМАТЬ удобнее в режиме «паузы».

Однако ее преступно мало, если вы понимаете, о чем я. Потратить паузу раньше соперника — все равно что потерять баллон с кислородом на глубине пятьдесят метров. Реальное время наотмашь бьет асфальтом в лицо, уйти в «матрицу» нет никакой возможности, за каждым углом пули-выключатели, и остается надеяться на быстрые рефлексы и удачу.

На экране волнуется тонкая зеленая линия — показатель уровня адреналина в крови бойца. Когда адреналина много, герой начинает быстрее двигаться и хуже стрелять. А если подкрасться сзади и высадить над головой условного противника рожок из автомата, адреналин зашкалит — и с несчастным случится шок. Помните? Так было в Enemy Unknown. ■

УВИДЕВ НА ЭКРАНЕ НАДПИСЬ «ДО ВЫСТРЕЛА ОСТАЛОСЬ 4,96 С» И СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ ПРЕДСТАРТОВЫЙ ОТСЧЕТ — НЕ ПУГАЙТЕСЬ. В «БРИГАДЕ Е5» ВРЕМЯ БОЙЦОВ РАСПИСАНО С ТОЧНОСТЬЮ ДО СОТЫХ ДОЛЕЙ СЕКУНДЫ ДО САМОЙ СМЕРТИ.

игра 05

ЖАНР Походовая постапокалиптическая стратегия в реальном времени (А то!)
 ПЛАТФОРМА РС
 ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР Александр Валенсия-Кампо
 ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ Андрей Банников
 ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК Сергей Хяхин
 РАЗРАБОТКА G5 Software
 ИЗДАНИЕ «1С»
 ДАТА РЕЛИЗА 2005 г.

«КАРИБСКИЙ
КРИЗИС»
(бета-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Фор Мазачайна

Кто ходит в гости по утрам. — Пиршество красок. — Ежемесячная чистка. — Операционизм. — На воздушях. — Боевой дюгонь. — Руины «Блицкрига».

Карибы. Кризис. Дымящиеся развалины Штутгарта (или Бонна?) источают радиацию. На улицах безлюдно (детиллюдоеды из «Нейроманта» еще не объявились), зато в пригородной зоне бьет копытами красноречивое воинство, могучее даже обозом: блестящие новенькие бензовозы, боекомплектно-перевозочные, ремонтно-механические и коновало-человеческие грузовички. Сейчас по отмашке дирижера Анатолия Субботина начнутся буря и натиск...

Внимание гостей «1С» привлекают две

лужи посреди общего дыма и чада — опалесцирующе-зеленого и кирпично-красного оттенков. В чем разница, неужели разделили-таки химическое и радиоактивное

заражение? Разница в цвете, сдержанно парирует принимающая сторона. Что ж, местность нужно эстетизировать, не спорим. Вот отправленный к лужице советский танк замирает в непосредственной близости от нее и осеняется пиктограммой, сигнализирующей о скоростной (без выпрыгивания из люков и исторжения содержимого желудков) и безболезненной кончине экипажа. Так или иначе, все равно некому биться в плаче и узнавать, какой у танкиста был. Мрачные гостевые пост-ап. мысли прерываются возгласом «это же был Т-44!».

Вы правы, играющим в «Карибский кризис» («КК») придется изучать прилагающуюся к игре кеннеди-хрущевопедию: радиационная защита есть у Т-54 и Т-55, катающимися в Т-44 повезло меньше.

Во избежание массовой негеройской гибели личного состава к тухлой яме едут дезактиваторы на спецразновидности БМП. Земля вокруг последних спешно превращается в пепельно-синюшное искусственное покрытие с гнойными зелеными прожилками. Это что же, сгеев расползается, товарищи? Нет, это зараженный участок автоматически показывает себя чистильщикам, которые немедленно приступают к дезинфекции путем сложных синхронизированных телодвижений (поигравшие в игры на движке «Блицкрига» понимают, о чем мы).

Козырной «КК»-туз — оперативный режим.

Который скорее стратегический — живая карта кампании с изменяющимися линиями фронтов, в движении, как ни странно, напоминающая относительный аналог из Rome: Total War: неприятельские танковые группировки в течение хода противника на манер центурионов-знаменосцев норуют обложить наших со всех сторон (миссии, кстати, здесь тоже можно «разрешать» автоматически). Нефтеперегонные

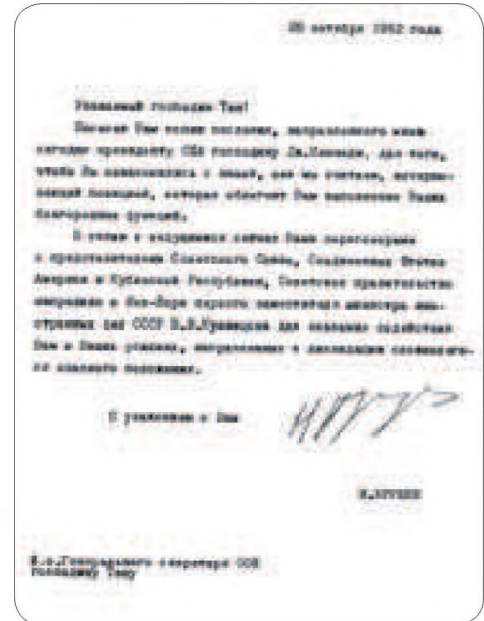
Для всех потомков «Блицкрига» характерны хрустящие под колесами и гусеницами корочки-заборчики; в «Карибском кризисе» можно сплзгать целый рекламный щит 3х6.



заводы, фабрики запчастей и боеприпасов, сиречь объекты вожделения всех воюющих сторон, производят разнообразную военную технику (про которую много хорошего сказано в энциклопедии), выпускаемую на прогулку по карте в так называемых (авторами) «точках респауна». Часто эти «точки» совпадают с аэродромами, на которых гнездятся фронтовая (могущая быть заигранной в отдельной миссии) авиация и стратегическая авиаразведка (ограниченная соответствующей картой и наперебой с контролируруемыми нами радарамы поставляющая информацию о перемещениях коварного врага).

Другие изыски и новинки? В один прекрасный момент вызванные штурмовые и все из себя противотанковые вертолеты с прицепленными пучками ракет обозначают атакующие движения не однажды, а поступают в распоряжение игрока до собственной гибели. Врачающиеся винты тем не менее нарисованы несколько наивно, но об этом — в коде (финальной). Можно использовать разные виды воздушной поддержки одновременно: дюны Северной Африки утюжат штурмовики, а окончательно разладить титятся (естественно, безрезультатно — это просто беллетристический прием) по-людилоязыкински медлительные и округлые бомбардировщики. Орудийный расчет вражеской (американской, кажется) гаубицы подпрыгивает и валится на песок кучками костей и мяса. «Еще не время требовать ragdoll-эффектов от RTS!» — доносятся с другого конца офиса слова душики OMX, сказанные, очевидно, по аналогичному поводу. Позвольте, почему американские танки такого нежно-розового (каррарский мрамор, да и только) оттенка? Дабы отличать от остальных фракций, да? Что, вправду? Гм. Гм! Новаторский розовый перламутр присутствует и на лайфбарах, сигнифицируя, что не все еще потеряно и механизм подлежит починке; для простых живых солдатиков непоправима только смерть. Смотрим в действии диверсионную группу, неразделимое (пока смерть не разлучит) трио «пулеметчик-минометчик-снайпер», о котором столько нежных слов было сказано в интервью по случаю (см. #12'2004). Одна из крохотных фигурок сразу привлекает внимание. Это французский тюлень (шлепающий жирными боками по траве) или же боевой морской котик, подвергнутый советскому психокондиционированию? Ах, это снайпер в маскхалате и он по своей природе наименее заметный из всех? Упс. Игра сразу подтверждает правоту демонстраторов: в бою между группой диверсантов и вражескими командос аналогичного состава снайпер погибает сильно позже остальных.

Посланная отомстить пехотная лава застывает костным холодцом перед пулеметной вышкой. Конечно-конечно, rush здесь не работает, это другая тактика: заставить противника расстрелять все боеприпасы, а затем задушить вживую. Ну да, в мировой военной истории такое случалось, и не раз... Тактический мета-модерн вроде скоростного минирования участка поверхности с помощью массивной катюшиной наследницы выглядит довольно буднично (ракеты ушли, прошмыгнули в воздухе, минами воткнулись в дорогу почти под ногами у вражеской пехоты) по сравнению с китайской дикою ордою, состоящей из смертников и представляющей самое яркое в «КК» зрелище. Условно-бесплатные и невероятно многочисленные хунвэйбины оркообразно и хаотично прут на танковый строй, стремясь положить динамит с коротким запалом прямо на броню; даже относительно немногочисленных добежавших хватает на срыв башен у всех железных ящиков на гусеницах. Совсем уж редкие выжившие после TNT-закладки бегут к амуниционной таратайке «Лучезарный путь-11» за свежей порцией гексогена. Dwarfen demolition squad, улыбаются в усы демонстраторы, отмечая наше предложение добавить в игру, пока не поздно, цепную реакцию взрывающихся китайских энтузиастов; плотность толпы бомбистов недвусмысленно намекает на возможность возникновения концентрической волны из мяса и костей. Воспитанная дацзыбао самоотверженность привела китайцев на Урал — пока русские ходили грабить Западную Европу и драться с англо-американским экспедиционным корпусом (Дюнкерк-2?), а французы с немцами драпали в теплые, не заразные африканские края. Четыре кампании игры не исключают друг друга сюжетно, а являются фрагментами общей мозаики... Отбарабаним код: движитель «Блицкрига» оброс мощным слоем метафор — он чихает и кашляет, надрываясь на подъемах, он похож на розовое, как танк, haute couture-платье Мардж Симпсон, которое та перелицовывала



НЕСМОТЯ НА НАШИ МОЛБЫ, НИ ГРАФ ХРУЩЕВ, НИ МИСТЕР КЕННЕДИ НЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОСЛЕ КАЖДОЙ МИССИИ. ДА, СКАЗАНО БЫЛО: «ЗДЕСЬ ВАМ НЕ С&С!». УВЫ.

двенадцать раз для вхождения в круг socialites, — и расползается по швам от больших запросов разработчиков и соединения шматов ткани в ласточкин хвост. Наконец, есть еще этот поезженный всеми небезразличными деревенский велосипед им. О'Нуаллана и Вершинина. Да, это индустрия и массовое

производство, но — доколе? Велосипед всюю хочет на свои велосипедные Счастливые Острова. Справедливости ради: юниты (не-пешеходные) в «Карибском кризисе» крупные и тщательно нарисованные. От души. Все старались. Еще, говорят, финальный ролик в игре необыкновенный... ■

игра 06

ЖАНР: Австралийская РПГ
ПЛАТФОРМА: PC (Windows 98/ME/2K/XP)
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР: ЛОРНИ БРУКС (LORNE BROOKS) | АРТ-ДИРЕКТОР: БЕН ЛИ (BEN LEE)
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ: АЛЛАН РИЧАРДС (ALLAN RICHARDS)
ПРОДЮСЕР: КЕН ЛЕВАЙН (KEN LEVINE)
РАЗРАБОТКА: IRRATIONAL GAMES
ИЗДАНИЕ: SIERRA | ИЗДАНИЕ В РОССИИ: «Новый диск»
ДАТА РЕЛИЗА: Весна 2005 г.
МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО: PENTIUM 3 733, 128 МБАЙТ ОЗУ, DIRECT3D-СОВМЕСТИМАЯ ВИДЕОКАРТА С 32 МБАЙТ ОЗУ

**FREEDOM FORCE
VS. THE THIRD REICH**
(демо-версия)

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Богатыри немцы

Четыре коня апокалипсиса. — Сквозь озоновую дыру. — Все супер. — Радостное звонилово демократии. — А кто не суперзлодей? — Что может быть.

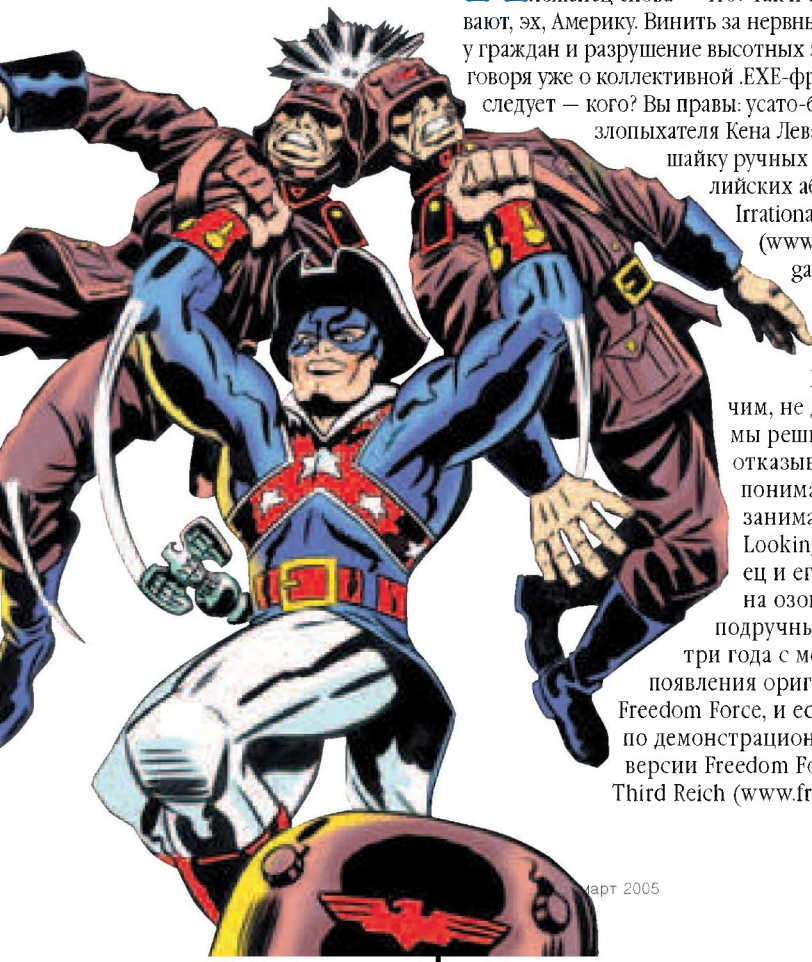
Потешный Мел Гибсон, Аладдин-трансвестит, ацтекское божество и трупак-разложенец снова — что? Так и есть: уделывают, эх, Америку. Винить за нервные стрессы у граждан и разрушение высотных зданий, не говоря уже о коллективной .EXE-фрустрации, следует — кого? Вы правы: усато-бородатого злопыхателя Кена Левайна и его шайку ручных австралийских аборигенов Irrational Games (www.irrational-games.com).

Они всегда во всем виноваты! Между прочим, не до шуток: мы решительно отказываемся понимать, чем занимал себя экс-Looking Glass-боец и его воюющие на озоновую дыру подручные целых три года с момента появления оригинальной Freedom Force, и если судить по демонстрационной версии Freedom Force vs. The Third Reich (www.freedomfans.com/ffvttr/index.php), а в нашем распоряжении нет более надежных источников информации, то грядущий релиз является полнокровным аддоном-долгостроем. Подробности нижеследуют.

В точно таком же городе ровно те же герои раздают тумачи слабо возражающей оппозиции. Команда супергероев Freedom Force на этот раз связалась с материями пространства и времени, которые беззащитным образом разрушаются парочкой непристранных супернегодяев. В нашей миссии отважный Minuteman, под маской которого, мы абсолютно уверены, скрывается знающий, чего хотят женщины, патриот М. Гибсон, решает натравить Властелина Времени (Time Master) на межпространственную злодейку Энтропию (Entropy). Для осуществления этого коварного замысла героям предстоит последовательно навестить шесть чекпойнтов, где их будут поджидать скучные и одинаковые враги. Остается лишь мечтать, чтобы все мировые суперпроблемы решались таким суперпримитивным суперспособом!

Последующий процесс демократизации лучше всего описывается словом «долбежка». Разодетые в пух и прах чудачи охаживают друг друга «трехсотпроцентерами», «змеей далеких предков» и даже «радостным звонилком». Как и прежде, суперсемейка способна скакать по крышам, выламывать деревья и фонарные столбы, корчевать телефонные будки и

Март 2005



рекламные щиты, подхватывать проезжающие такси или полицейские автомобили. Вся эта чуточка интерактивная снедь может быть пущена в ход против злодеев, союзников и другой сволочи. Но не обывателей, нет! Бревно в супергеройском органе зрения, досужие гуляки города не без лукавой помощи дизайнеров являются единственными реальными обладателями сверхъестественных способностей — они неуязвимы. От художавых дамочек в деловых костюмах со звоном отлетают тяжелые канализационные люки и еще более увесистые лимузины. Их не берет даже старый добрый фонарный столб из чистокровного бетона. Только коварство австралийских сказочников может повредить наглому двуногому антуражу — это происходит с единственной целью: посылить досадить игроку.

Кровожадность, с коей суперзлодеи вдруг набрасываются на статистов при виде маскарадного Гибсона и компании, наводит на нехорошие мысли. Стало быть, авторы все-таки подозревают о возможности запуска сразу нескольких параллельных событий на тактической карте города? Когда часть героев вынуждена спасать мерзко визжащих NPC, а прочие остаются вляпываться в злодейские хвост и гриву — это и есть самая настоящая мультизадачность. Так почему бы не воплотить ее в сюжете? Почему группа из четырех расфуфыренных суперпуисов вынуждена бегать мычащим лозунги стадом за девелоперской морковкой, которую таскают из одного угла крохотной карты в другой? Нам нельзя доверить важный процесс самостоятельного принятия решений? Или так проще сбавать еще одну дешевую миссию для аддона, чьей главной добродетелью, судя

по высказываниям разработчика, является желание стать «совершенно новой главой в растущей как на дрожжах вселенной Freedom Force»? Конец цитаты зпт чрт др тчк
На данной стадии поделка с незаслуженно длинным названием расстраивает. Быть может, фашистская Германия. Япония и Италия порадуют нас замечательным дизайном карт, яркими образами врагов и захватывающим дух сюжетом? Быть может, старые актеры смогут разыграть заезженную пьесу с новым воодушевлением и даже куражом? Быть может. Но скорее может не быть. ■



Вид на те же яйца с той же самой стороны в случае с FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH РЕДАКЦИЮ GAME. EXE СОВЕРШЕННО НЕ УСТРАИВАЕТ.

КОМПЬЮТЕРРА ONLINE

Новое об известном софте
Устройства и железо
Полезные советы

ГИД

<http://www.computerra.ru/gid/>



игра 07

ЖАНР: СИМУЛЯТОР ХЬЮ ХЕФНЕРА
ПЛАТФОРМА: PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP), PLAYSTATION 2, XBOX
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР: БРЕНДА БРЭТУЭЙТ (BRENDA BRATHWAITE) | ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК: СЕТ СПОЛДИНГ (SETH SPAULDING)
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ: БИЛЛ МАКФЭДДЕН (BILL MCFADDEN) | ЗВУК: ДАРРЕН БЛОНДЕН (DARREN BLONDIN)
РАЗРАБОТКА: CYBERLORE
ИЗДАНИЕ: ARUSH, PLAYBOY GAMES
ИЗДАНИЕ В РОССИИ: «БУКА»
ДАТА РЕЛИЗА: 25 ЯНВАРЯ 2005 Г.
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО: PENTIUM III 800, 256 МБАЙТ ОЗУ, ВИДЕОКАРТА С 32 МБАЙТ ОЗУ

PLAYBOY:
THE MANSION

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Король вечеринок

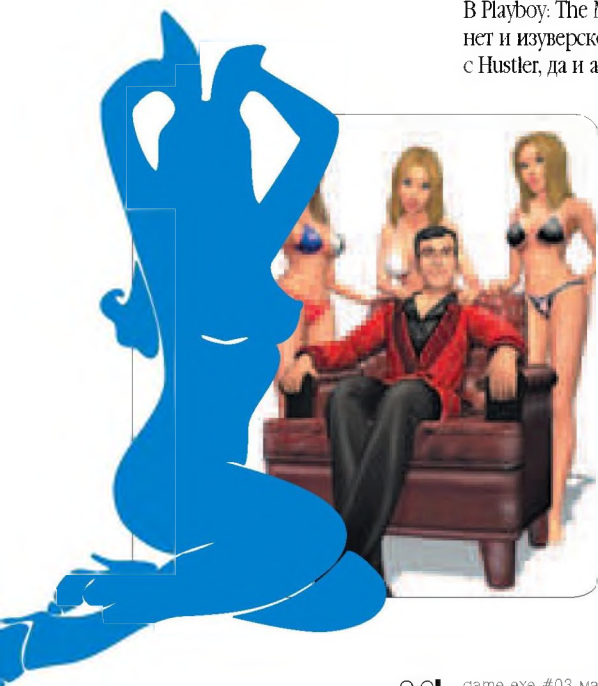
Нашеены иллюзии. — Неловкие иллюзии. — Финн Маккеф. — Парадиз редакторов. — Грязные танцы. — Щелк-щелк. — Трое плюс Каролина. — I wanna live in the Playboy Mansion.

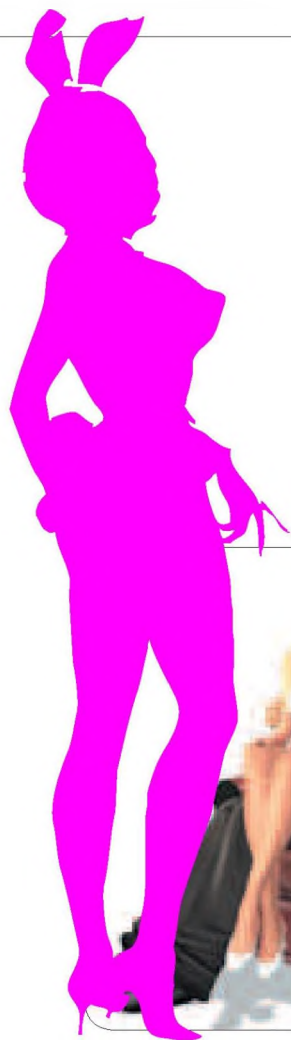
ХЕФ ЛИЧНО СООБЩИЛ WWW.GAMESPOT.COM, ЧТО ЕГО АЛТЕР ЭГО ИЗ ИГРЫ «НЕ ОБЛАДАЕТ ЧУВСТВЕННОСТЬЮ НАСТОЯЩЕГО ХЬЮ ХЕФНЕРА». AN OLD-FASHIONED CAT НЕ ПОНИМАЕТ КИ-СПЕЦИФИКИ?

Эта игра представлялась нам несколько другой: грезились реконструкция этапов большого пути нашего Алеши Пешкова в люди (гм), завязавшегося в эру шелковых пижам, дубовых столов, мэрилиновских (pleasantly plump) фигур, то есть на заре н.э., которая началась, как всем известно, восшествием на престол Ее Величества Елизаветы II, откидыванием хвоста Усатым и выходом первого номера «Магазина девчушек». Мнились воландовские по размаху балы (есть, есть параллели — пижама главного персонажа, Гелла — Bunny, Маргарита — Playmate), пусть-меня-повесят-в-сад-на-первой-лиане-если-когда-нибудь-где-нибудь-играл-такой-оркестр, такие люди, как Мэл Брукс, Рэй Брэдбери и Мартин Лютер Кинг, которые могли пересечься только у Хефа...

В Playboy: The Mansion ничего подобного нет, как нет и изуверско-тайкунской конкуренции, скажем, с Hustler, да и атмосфера ну никак не напоминает суровую документалистику «Народ против Ларри Флинта» в сочетании с вязким кошмаром «Быть Хьюном Хефневичем». Расслабьтесь — здесь все похоже на тот фильм, где Джим Керри под ручку с Кортни Кокс идет на прием в особняк Удо Кира и похода изображает ластоногих. Вечно юный Хеф из игры такой же — не величавый, но беспокойный и игривый, как щенок лабрадора: подпрыгивает на фут над землей, из груди рвется пульсирующее алое сердечко. Забудьте про свинцовую старческую похоть, про пересаженные обезьяны железы и искусственную вентиляцию

— здесь все миленько, как в Барби-наборе (уж Бренда постаралась), все юны и жизнерадостны, как Бэмби. Нет-нет, мы не к тому, что это плохо, это... забавно, да. Потому что особенно контрастны на мультипликационном фоне (крохотные ступни и ладошки, тоненькие щиколотки и запястья, бедра и бюсты в стиле ампира) звуки, издаваемые Хефом в очень продолжительные (у него) мгновения экстаза. Песни сразу нескольких матерых китов-секачей (горбачих, понятно), не иначе! Здесь проявляется глубинная, основная тема игры — современный эпос, а точнее, его создание. Судите сами: кто, как не эпический герой, способен заниматься любовью в течение нескольких суток (в правом верхнем углу скромно притулилась кнопка «Закончить» — ибо Хеф, легендарный Хеф, должен быть неиссякаем)? кто может выкурить двадцать сигар за вечеринку и не дать дуба? кто, как не полубог с алмазными тестисами и мифриловыми подштанниками, способен вынести до десяти ударов острой девчачьей коленкой в пах за одну беседу? Букличность и наивность невыносимо легкого игрового бытия имеет аналогии не в мрачной эсхатологии великого русского писателя, а только что в ирландских народных сагах: подобно Финну Маккулу, Хью Х. проводит время на пирах с людьми «ближнего круга» и за игрой в шахматы с девушками в ярких набедренных кушаках. Это Тир На Н-Ог, не иначе: все зеленеет, пиршественные котлы (тележки с холодными закусками) неиссякаемы, девы (Подружки) кормят с рук помпезных долбожков — павлинов и фламинго, очаровательно оттопыривая задницы (слово «попка» дискредитировано by arse bandits), пространство и время искривлены в духе Дж.Р.Р.Т. и Сведенборга — из Особняка (со Счастливых островов) нет выхода (куда ни пойдешь — в Бассейн (The Pool) попадешь), а Playboy выходит начиная с Юда Первого. Да-да, чертов журнал все-таки приходится выпускать, хотя рай на острове Хи-Хи Бразил





(simspeak, великий и могучий, в игре в фаворе) предназначен специально для главных редакторов. Нанял на работу «полный штат» — одну Bunny, одного фотографа и одного журналиста (безвременье проявляет себя и здесь — уже в первой миссии (основание Playboy) кудесник пера получает в свое распоряжение ПК с ЖКМ), и все стало очень легко: журналиста по заказу выдает статью, фотограф по первой просьбе самостоятельно готовит pictorial (нарезка копченая из тематических женщин), нанятая Playmate идет на разворот, а личности для обложки, эссе и интервью (одна на номер!)

из специального списка приглашаются на вечеринку, где имеет место пресловутая несбалансированность. По замыслу, гостей нужно развлекать, убаюкивая предметами интерьера, и перекрестно знакомить, трепетно следя, чтобы индикаторы удовлетворения потребностей и шкала настроения были на должном уровне. Однако даже скрупулезный подбор гостей по их хобби и профессиям не гарантирует успеха: большая часть NPC — сущие эмоциональные уроды (даже не считая агрессивных фриков с quirk (=perk) Confrontational) и все время норовят разругаться с потенциальными пассиями. А

вот у Хефа (который ведь и патрон Playboy Games, так?) характеристики мифологически безупречны (хозяин особняка может с успехом говорить на любую тему) и бешеными темпами растут. Поэтому верный путь — не обращая внимания ни на что, прицепиться к нужному человеку, травить анекдоты

и давать некие советы, повышая уровень казуальных отношений (casual relationship). Пять-шесть заходов — и материал в кармане, причем несчастный(-ая) celebrity побежит давать интервью или эссеичить, не дожидаясь завершения банкета! Стоит ли говорить, что романтические отношения развиваются столь же молниеносно?.. (Кстати, для пика отношений — одновариантного

lap dance в нижнем белье (ESRB!) с пронзительными стонами — требуется непосредственная близость предмета мебели, но только не шезлонга — игра в таких случаях часто виснет намертво.) Ну а поскольку в Особняке постоянно тусуется бездна «женских гостей» (про персонал молчим), уровень «Старик Козлодоев» без труда достигается за сорок-пятьдесят игровых минут.

Фотосессии? — Прелестная вещь. Они упругие, корректной формы и почти правильно (работа Бренды Б?) подпрыгивают, а собственно модели подмигивают фотографу и хлопают пушистыми ресницами. Вот только зон для съемки не так уж много (это доступные на текущий момент районы Особняка), последовательность поз — одна на всех, да и девушки зачастую различаются только наполнением груди (в игре замечен ранее неизвестный науке размер «2», особо впечатлительных просим проводить предварительный кастинг на соответствие лепному «стандарту Playboy»); разворот с Мисс Ноябрь может оказаться копией разворота с Мисс Апрель. Учитывая, что субъективная (эстетическая) ценность снимка не оказывает влияния на объективную (зд. — в кроличьих головах), игрок довольно быстро становится похожим на Хефа — умеренным и степенным, потихоньку прикупает ковры, занавески, домашнюю декоративную птицу и диджейские пульта, а также отпускает строго отмеренные дозы общечеловеческих, профессиональных и романтических ласк подчиненным и знакомым, регулирует розничную цену издания и количество полос рекламы в номере (по умолчанию — 40%), балансирует эссе про гаджеты статей юмористической направленности и интервью с музыкантом. В любом случае журнал всегда прибылен.

Немного дров в топку интереса подбрасывает кампания, подгоняющая четырехполовинозвездных «знаменитостей» вроде микшера Felix'a, постоянно ориентирующая игрока на новые достижения: обзавестись «кругом друзей» (inner circle; полезная вещь, так как означает халявные материалы) или двумя постоянными подругами сразу (с неочевидными выгодами. Разве что можно попробовать воспользоваться существующей в игре возможностью развития романтических отношений между женщинами — а только постоянных подруг может быть до четырех). Очки, выдаваемые за выполнение сценарных задач, тратятся на легальные «читы» — сделать всех на вечеринке пьяными или влюбленными («О последствиях такой химической реакции было страшно подумать» — пан Станислав Л.); постоянно случается unlock чего-нибудь — предметов обстановки, архивов Playboy за прошлый век, нарядов Хефа или возможности менять имена действующих лиц.

Перфекционисты могут предаться ухищрениям (держат, к примеру, двоих фотографов для минимизации риска недружелюбных отношений с очередной Playmate), но в погоне за сверхприбылью рискуют упустить мимолетное ощущение «стиля жизни», на который так напирал (в том числе с помощью энергичной титульной песни) создатели игры: все материалы в номер готовы, под вневременной джаз Хеф расслабленно делает массаж фотомодели, пишущей интересные колонки ввиду гипертрофированного

В соответствии с модными просветительскими веяниями (Did You Know) игра доверительно сообщает, что на крыше Особняка находится горгулья, которую расчехляют только на Хэллоуин. Хеф получит сотни резюме на должность штатного горгульщика.

интеллекта, потом будет вечерне-утренняя party за 15000 у.е., закадычный друг с quirk'ом Drinker надебоширит, кто-то незаметно смоеся в комнату-читальню с длинным диваном...

Пусть гости иногда проходят друг сквозь друга, но кажется, что среди них есть Банни (sic!) Лебовски, а с минуты на минуту придет Чувак — и Хеф за просто так подарит ему персидский ковер. ■

ЖАНР РИСОВАННЫЙ КВЕСТ

ПЛАТФОРМА PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP)

ИДЕЙНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ФРАНЦИСКО ИБАНЬЕС (FRANCISCO IBANEZ) | СЦЕНАРИЙ И ДИАЛОГИ ХОСЕ МАРИЯ МЕЛЕНДЕС (JOSE MARIA MELENDES)

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ ЭМИЛИО ПАС (EMILIO PAS)

КОМПОЗИТОР ЭМИЛИО ПАС

РАЗРАБОТКА ZETA GAMES

ИЗДАНИЕ В РОССИИ SNOWBALL.RU, «1С»

ДАТА РЕЛИЗА ДЕКАБРЬ 2004 Г.

РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM III 800, 128 МБАЙТ ОЗУ, SVGA-ВИДЕОКАРТА С 16 МБАЙТ ОЗУ, 1,2 ГБАЙТ НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ

игра 08

МАША АРИМАНОВА

«АГЕНТЫ 008:
БАНДА КОРВИНО»

БЫТЬ ВДВОЕМ

*Флип унд Флоп. — Фабрика футбола. — Агент Кихот и агент Панса спасают мир.
— Когда ты в Риме. — 12 тысяч евро за голову. — Автопилот.*

Герои испаноязычных комиксов Франциско Ибаньеса Филемон и Мортадело в разных странах известны под разными именами. В Германии — как Клевер и Смарт. В Дании — как Флип и Флоп. Во Франции — как Фут и Филь. В Италии — как Фортуне и Фортун. В Греции — как Антирикс и Симфоникс. Где-то еще — как агент Палинг и агент Компания... В русскоязычной версии испанского квеста по этим самым комиксам (Mortadelo y Filemon: La Banda de Corvino, ныне известный как «Агенты 008: Банда Корвино») Филемон и Мортадело зовут... ну, угадайте, ценители локализаций, как?.. Филемоном и Мортадело! Впрочем, какая разница. Спасибо Олегу Вернеру за перевод, спасибо Snowball Interactive (www.snowball.ru/008) и «1С» (<http://games.1c.ru>) за совместные усилия, спасибо девятнадцати (кажется, абсолютный рекорд для переводного рисованного квеста) актерам за напряжение голосовых связок. Первая в длинной, не сомневаюсь, серии игр о героическом агенте и его еще более героическом шефе, подчиняющихся совсем уж героическому Суперинтенданту (переводчики урезали его до Супера), пишет и разговаривает на понятном ширнармассам языке. Ну и что, что квест очень легкий и состоит всего из двух, если честно, картин? Зато он плоский и рисованный. Это тоже важно. Важно ведь?

По слухам, Ибаньес — самый быстро рисующий комикс-художник в мире. Художественная база у разработчиков из лабораторий Zeta Games (www.mortadeloyfilemon.com) была богатейшая. Поэтому странно, что они решили разбить свою стартовую игру (визитную

карточку серии!) на две мини-новеллы, из которых хоть сколько-нибудь оригинальной (или — передающей дух исходного комикса, что, впрочем, то же самое) можно назвать только первую. ...в которой Филемон и Мортадело при поддержке безумного изобретателя Бактерио обезвреживают бомбы на футбольном стадионе. Простой, но до чего же искрометный процесс! Нисколько не смущаясь неподвижностью картинки и не стесняясь собственных наспех адаптированных с комиксов силуэтов, герои пускаются в длиннейшие монологи, с пулеметной скоростью обмениваясь остроумиями о политике и футболе. Позабыва только Усская равославная церковь... Зато футболу досталось по первое число. И игрокам (один участник сборной безуспешно пытается сдать анализ на допинг в самой смешной сценке квеста, а другой объявляет сидячую забастовку на ток-шоу по причине «мизерных 15 миллионов евро»), и тренерам, и функционерам, и журналистам (Вася,

ЗАЧЕМ ВООООЩЕ СДЕЛАЛИ РУЧНОЕ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ МЕЖДУ МОРТАДЕЛО И ФИЛЕМОНОМ? Друг другу они НЕ ПОМОГАЮТ... Одновременно ДЕЙСТВОВАТЬ НЕ МОГУТ... Можно было ОБОЙТИСЬ ОТДЕЛЬНЫМ УРОВНЕМ ПОД КАЖДОГО.





тебе тоже по первое число!), и болельщикам. Сценарист Хосе Мария Мелендес распекает индустрию зеленого газона и круглого мяча с большим знанием дела. Действительно, почему интервью у запыхавшихся спортсменов берут только на кромке поля, где шанс на вразумительный ответ, прямо скажем, невелик? И почему все интервьюруемые атлеты всегда говорят одно и то же?

Сумасшедший коллекционер автографов. Коррумпированный президент футбольной ассоциации. Огромная банка с надписью «Допинг» на верхней полке. Замечательно, замечательно. Не скучно. Статичные диалоги стерпеть можно. Общую наивность загадок — тоже. Характеры неведомых нам Мортадело и Филемона

потихоньку начинают вырисовываться (они мало похожи на Шефа и Коллегу.

На совести Мортадело и смешные шутки («ой, я касаюсь чего-то липкого и противного, Шеф! — Это мое лицо!»), и переодевания в духе Слуги из жизнерадостной испанской пьесы, и физические операции с предметами, и все интеллектуальные беседы. Зато у Шефа есть кредитная карточка).

Но зачем было делать такой сухой и трескуче банальной знакомую по миллиону других рисованных квестов вторую главу?

Во второй части «Банды Корвино» герои оказываются в Риме. Здесь есть несколько очень красивых бэкграундов, кое-какие покушения на интересность персонажей (более-менее получились скульптор и зловещий неаполитанец), робкая пародия на «Крестного отца», но в целом от искрометности не осталось и следа. Во-первых, пропал проф. Бактерию. Какой смысл в похождениях агентов без его истерически смешных изобретений? Во-вторых, исчезло знание жизни. О футболе сценарист рассуждал чуть ли не с пеной у рта, он кричал «эти акробаты голеностопа! эти виртуозы ахиллова сухожилия! эти шакалы жеребьевочных барабанов!»... Когда же дело дошло до Рима и мафии, персонажи стали обмениваться кусочками сухой информации.

В результате диалоги остались долгими и статичными (когда «говорим», ничто живое по-прежнему не шевелится), но при этом стали еще и отчаянно скучными.

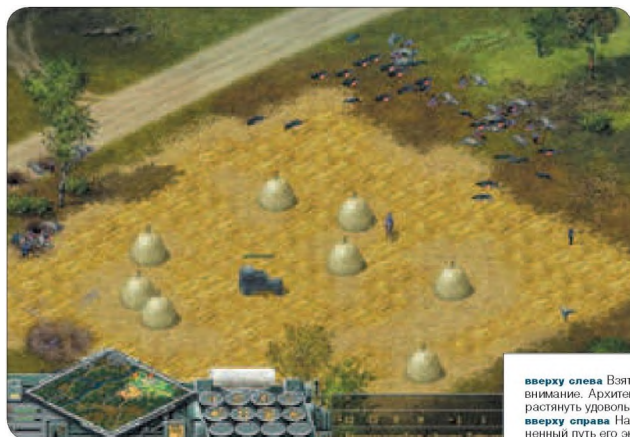
А главный гэг римской эскапады, шутка на тему «принесите мне голову Альфредо Гарсиа!», уже столько раз практиковался в рисованных квестах цикла Leisure Suit Larry и серии Discworld, что... Нет, правда, ну сколько уже раз мы вставляли в этот кочан эти шарики и накрывали его вот этим мокрым париком! А последняя головоломка, в которой нас вежливо просят раз за разом повторять одни и те же фразы, получая одни и те же ответы (а потом еще повесить трубку и перезвонить!), является настоящим издевательством над великими диалоговыми квестами вроде Monkey Island. Там-то хоть смешили или сами фразы (Орсон Скотт Кард плохого не напишет, правда же?), или реакция героев на них, или конечный результат. А что смешного в длинной разветвленной беседе двух автоответчиков?

Я не против того, что игра быстро заканчивается. Мортадело и Филемона за свои невеликие деньги мы получили, шутки, графику тож, да и новая серия на подходе (на испанском вышли уже, кажется, три), а в ней обещают Москву (предлагаю озаглавить следующую часть «Агенты 008: Супремация Мортадело». Нет? Все еще «Месть Скарабея»? Ну, как хотите...). Но я категорически против того, что только половина ее является настоящим квестом.

Некоторые вопросы вызывает и механика взаимодействия героев. Создается впечатление, что гг. Филемон и Мортадело терпеть друг друга не могут. Например, они отказываются обмениваться предметами! Если тем или иным объектом может воспользоваться только один из персонажей, проблема решается радикально: в условленном месте нам разрешают взять ДВА объекта. По банке с клеем на каждого. По копии контракта в одни руки... Есть ли смысл так засорять инвентарь ксерокопиями? Уместен ли такой вопиющий индивидуализм в квесте про обобщественное детективное хозяйство? И еще герои «Банды Корвино» не делятся информацией. Одних и тех же второстепенных персонажей они попуайски расспрашивают об одном и том же. Детективное сообщество должно представлять собой единый организм, боевую машину, а не...

То есть, несмотря на то что теоретически в квесте два героя, на деле мы играем только одним — НУЖНЫМ. Второй скучает где-то на другой стороне города. Группа автоматически объединяется на очередном сюжетном чекпойнте. Скучно, мальчишки. Обычно в таких случаях подают на развод. ■

Про Мортадело и Филемона на родине героев даже фильм сняли. НЕ анимационный!



вверху слева Взятие и обороне крепостей разработчики решили уделить особое внимание. Архитектурные памятники будут рушиться по частям и постепенно, чтобы радовать удовольствие.

вверху справа Направив кавалеристов в тыл танка, вы существенно сократите жизненный путь его экипажа — сзади броня по-ближриговски слаба.

слева Одинокий пораженец Ульянов в броневишке способен натворить дел. Если научится стрелять из пулемета.

справа Парад по версии «Первой мировой»: очень много кавалерии с артиллерией, совсем чуть-чуть танков.

«Первая мировая»
(бета-версия)

игра 01



вверху слева Пинзиново-перелихнининовый бартер — основа постядерной экономики, товарищи!

вверху справа Типус по имени Снайфер (в нацистской фуражке) кого-то сильно напоминает (и лужиковский пришур тут ни при чем)...

слева «чудака, чудака (на букву «м») он напоминает! Спасибо, мистер Брофловски, спасибо, Василь Макарыч!

справа Сможете в «Койотах» сократитьы и с трудом поддаться фиксацией. Раз, два — и вокруг дымящаяся обломки.

игра 02

«Койоты»
(демо-версия)



вверху слева Внутреннее убранство авто сделано просто, но с изрядным вкусом.
вверху справа Привет лицензированию: машины вымышленные, реклама придуманная. О трассе говорить?
слева Противник на 100-процентной сложности особой угрозы не представляет (если только не делать грубых ошибок), но уже на 120% прежнее пилота измываются из кресел и заменяются братьями Шу. И это жалкие 20 процентов!
справа Самое забавное, что, когда вы подрезаете AI-соперника, он в ответ извиняется за свое поведение! Хотя и обучен говорить «я не виноват!».

rFactor
(демо-версия)

игра 03



вверху слева По количеству типов оружия и всевозможных модификаций «Бригада Е5» опережает даже своего духовного наставника.

вверху справа Фрагменты бананово-нефтяной республики сшиваются шелковыми нитями дорог. Автомашин и прочие средства передвижения по уровню не ездят (чтобы не расстраивать движок) и применяются в качестве телепортационных кабин.

слева В многопользовательском режиме разработчики ограничивают не время на ход, но, напротив, паузу — длящейся для всей партии всего минуту.

справа В «Алейроне» очень беспокоятся за качество текстур, поэтому перерисовывают всю игру в среднем раз в две недели. Перед вами результат очередной итерации.

игра 04

«Бригада Е5:
Новый альянс»
(бета-версия)



вверху слева Игра теней напоминает ни больше ни меньше The Empire Strikes Back.
вверху справа «Трансвааль, Трансвааль, страна моя, горишь ты вся в огне». Разработчики отвесили битву за Южную Африку аж две сценарные миссии (символизируемые кружками со стрелочками). Лоботитно.
слева Внешний вид реки, на мосту через которую выясняют отношения американские и китайские танкисты, — это, очевидно, скрытая цитата из открытия Са. Иоанна Богослова («И третья часть вод сделалась кровью».)
справа Красноезвездные штурмовики Ил-28 развезают воксельный ад над арабскими мазанками.

игра 05

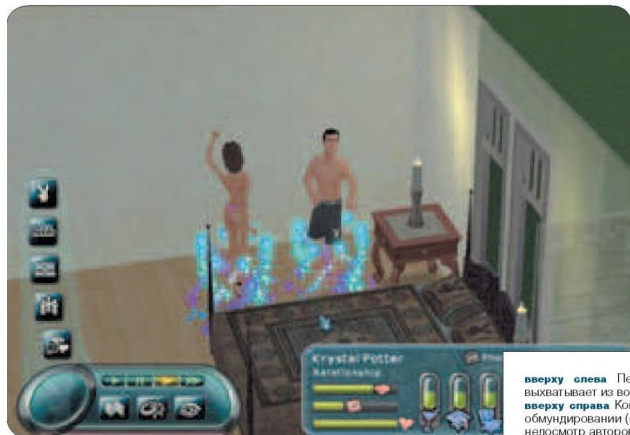
«Карибский кризис»
(бета-версия)



Freedom Force vs. The Third Reich (демо-версия)

вверху слева Плана получше ни у кого из присутствующих явно не наблюдается. Вы только посмотрите на эти желтые зрачки: сразу ясно, у кого самый лучший план!
вверху справа Перед тем как лепить монстров, Irrational обсмотрелась «Видока» Пилофа. Или «Пилофа» Видока? Мы не вполне уверены.
слева Жертву накрыло голубой смурней. Заметим, кстати, что, в отличие от наших супергероев, суперзлодей обладает собственным источником освещения.
справа Вооружены до зубов и очень опасны: Freedom Force идет на войну.

игра 06



вверху слева Перед началом сеанса Хеф движением заправского фокусника выхватывает из воздуха здоровенную бутылку с массажным маслом.

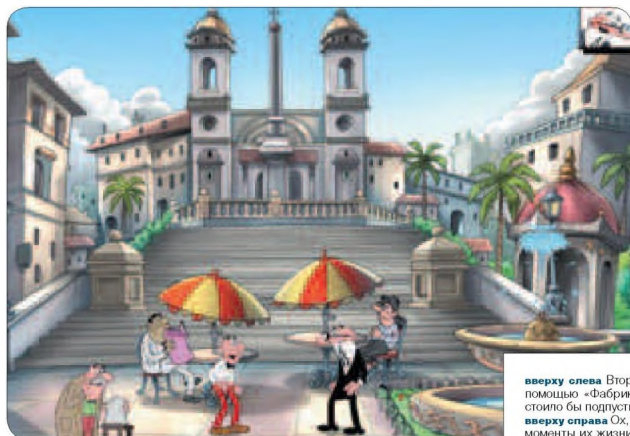
вверху справа Когда приспешница Vipply лезет в бассейн и плещется там в полном обмундировании (на каблучках и с хвостом) — это потому что она на работе или же это неросмотр авторское?

слева Раздевание и одевание оформлены чрезвычайно жизнерадостно. Имейте в виду, персонажи не только источают искры, они еще и крутятся волчком.

справа Экран найма персонала предоставляет всю информацию, в отличие всплывающих вокруг персонажей меню.

Playboy:
The Mansion

игра 07



вверху слева Вторая самая смешная сцена в игре. Допрос плененного террориста с помощью «Фабрики звезд». Хороший диалог, приличная анимация. Наверное, в текст стоило бы подпустить русские реалии... или нет?

вверху справа Ох, тяжело же приходится нервным спортсменам в самые ответственные моменты их жизни! Доктор, кстати, озвучен просто бесподобно. Вообще про сегмент на стадионе я не могу сказать ничего дурного. И задюшка с бомбами интересная.

слева Рим. Любуйтесь фантастически нарисованными (и вяло скрюпляющимися) задюшками. Больше тут делать нечего. Все остальное (включая поевлю яйца пылесосом и сдувание парика вентилятором) ранее перепробовано многократно.

справа Голова Альфредо Гарсия доставлена, но об обещанном вознаграждении все магическим образом забыли! Черная сюжетная дыра? Такое впечатление, что, делая последнюю половину «Банды Корвино», разработчики страшно куда-то спешили.

игра 08

«Агенты 008:
Банда Корвино»



вверху слева Самое сложное в Black Monday — научиться обходить набитые вооруженными преступниками машины. Если ствол торчит из правого окна, надо резко бросать свой драндулет влево. И наоборот. Единственная безопасная точка — строго перед автомобилем бандитов. В огонь стрелять вы не можете.

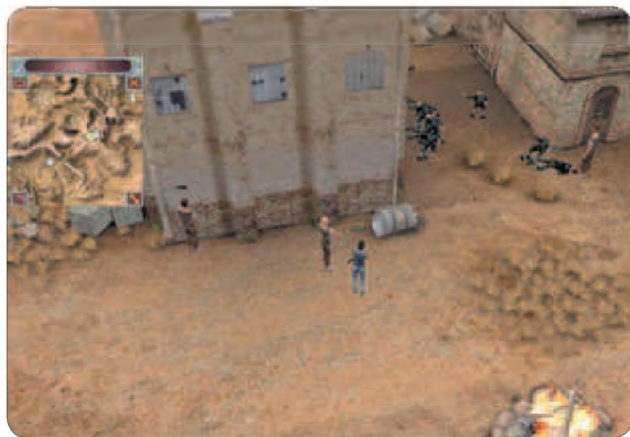
вверху справа С оружием герои Black Monday обходятся довольно красиво. Прячут за пояс, НЕ наклоняют при стрельбе. Орут, получив пулю в ногу. Если бы не дурацкий режим настенного самолечения, могло бы получиться неплохо.

слева У камня на распутье. Направо пойдешь — время потеряешь, направо пойдешь — машину погубишь. Кажется, у штурмана есть альтернативный вариант?

справа Перестрелки на фотографически точно (хоть и не в самом высоком разрешении) воссозданных лондонских крышах — загляденье. Жаль, что потом на эти же самые крыши придется вернуться гимнастической блондинкой.

The Getaway: Black Monday

игра 09



пверху слена Бандиты в стильной черной кожаной униформе полетели по одному, не будучи одаренными способностью ходить в обход.
пверху справа Внутренности домов отображаются с помощью отдельного engine'a. Когда герой выскочит наружу, камера покажет строго противоположную сторону строения.
слена Живущие в палатках Пустынные Монахи в бриджах цвета хаки больше всего похожи на активистов общества «Kraft durch Pledge», застигнутых в кемпинге в момент утреннего обливания холодной водой.
справа В отличие от англоязычных постапокалиптических RPG здесь на надгробиях ничего интересного не пишут. Даже имени похороненного.

игра 10

The Fall: Last Days of Gaia



вверху слева Нетрудно заметить, у кого из героев размеры тела и головы нормальные (один к восьми), а у кого — японско-специфические (один к пяти).
вверху справа Анимация героев на виртуальных аренах, конечно, далеко не как в VF4... Зато — полный набор персонажей из свежего VF4: Evolution.
слева Коронные удары бойцов VF в интерпретации Сей сопровождаются импаторскими спецэффектами. Верное в чем-то решение. Что хорошо на ринге, не всегда хорошо в уличной драке. Суперудары вещь скорее декоративная.
справа На гравитацию Сей особого внимания не обращает. И правильно. На виртуальных аренах это дает ему некое преимущество.

Virtua Quest

игра 11



вверху слева Натюрморт с «Цесной». Обратите внимание на наглухо покрашенный фонарь, на географически верные, но совершенно не вдохновляющие дороги, на домики в ровных городских полях. Крыши серые, незатекстуренные.

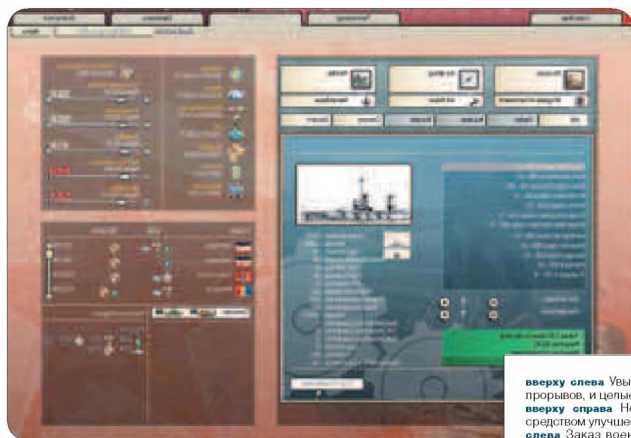
внизу справа Двухмерные кокпиты так и гуляют из игры в игру. Зато не портятся от времени.

слева Стоит поднять силу ветра, турбулентность, сбросить массу Земли на порядок другой (не тронув радиус) — и наш аэробус взмывает от порывов ветра. Правда, последующее столкновение с землей, не приводящее к катастрофическим последствиям, наводит на очевидные вопросы.

справа Вид с орбиты. Теоретически ослуха можно самостоятельно совершить посадку прямо на полосу, но это занятие для сильных духом, ибо наш утюг обладает весьма условной управляемостью. Как в прошлый раз.

игра 12

X-Plane 8



вверху слева Увы, но одновременно можно готовить не более пяти технологических прорывов, и целые направления исследований могут так и остаться неисхоженными.

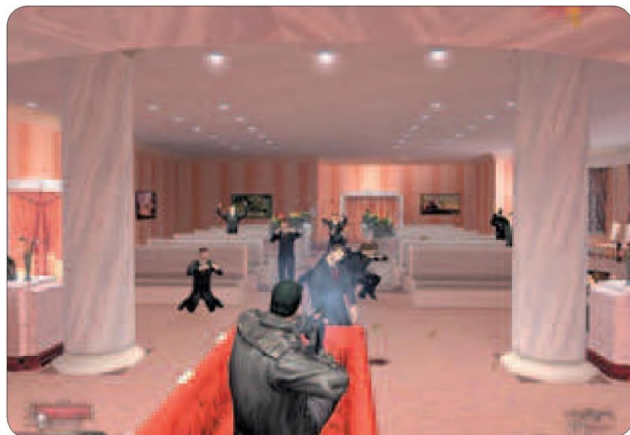
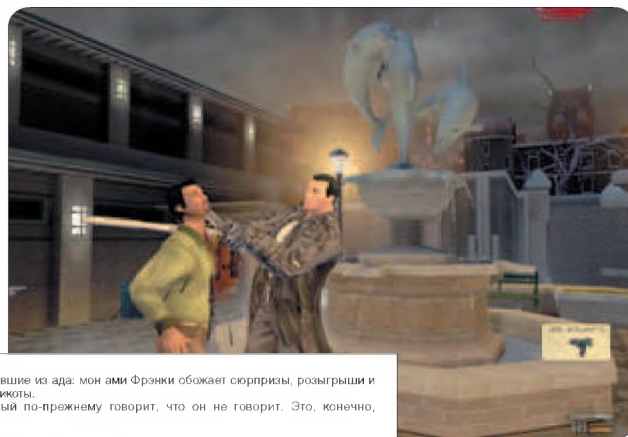
вверху справа Некоторые платные дипломатические акции являются безотказным средством улучшения отношений.

слева Заказ военной техники и контроль за его выполнением, госрезерв и распределение ресурсов удобно размещены на одном экране. Отчетливо видно, что немалая часть Industrial Capacity уходит в waste, — нужно срочно переставить ползунки!

справа Оккупированные со всех сторон провинции обладают всеми чертами т.н. «котлов»: попавшие в окружение части не смогут получать подкрепления и восстанавливать таким образом силы.

игра 13

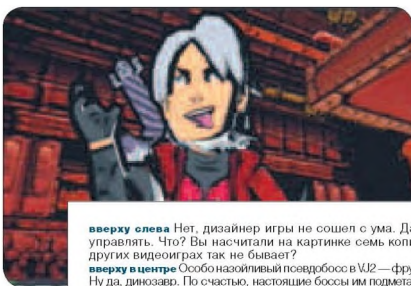
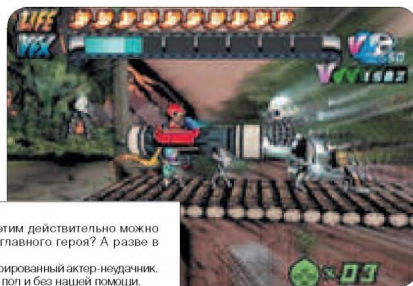
«День победы-2»
(Hearts of Iron II)



вверху слева Восставшие из ада: мон ами Франки обожает сюрпризы, розыгрыши и много-много детской икоты.
вверху справа Лысый по-прежнему говорит, что он не говорит. Это, конечно, ошибка.
слева ЛЮБОВЬ?
справа ..И он решил еще воткнуть и там три раза проверить свое оружие. Тот завыл... Но он опять ему воткнул и там три раза провернул... И тот завыл. А тот воткнул. А он завыл. Воткнул. Завыл, Завыл-воткнул.

игра 14

The Punisher



вверху слева Нет, дизайнер игры не сошел с ума. Да, этим действительно можно управлять. Что? Вы насчитали на картинке семь копий главного героя? А разве в других видеоиграх так не бывает?

вверху в центре Скобо-назойливый поездбосс в VJ2 — фрустрированный актер-неудачник. Ну да, динозавр. По счастью, настоящие боссы им подмывают поп и без нашей помощи.

вверху справа Есть старое поверье из мира гонконгского кино. Если трюк на экране повторяется один раз, все получится. Если два — каскадер в больнице. Если три — каскадер на кладбище.

внизу слева Сильвия, бопельщица о двух пистолетах. К слову, она умеет стрелять со скрещенных рук, как Бандерас. Проклав функцию Desperado, можно выпускать по врагам самонаводящиеся пули.

внизу в центре Учитывая боевое прошлое господина Ямады, не стоит удивляться cameo Данте. В Devil May Cry он не был таким жизнерадостным.

внизу справа Совместная атака Сильвии и Джо (или Джо и Сильвии) — вещь страшная. В подробности, наверное, лучше не вдаваться. И так все видно.

игра 15

игра 09

ЖАНР: АНГЛИЙСКИЙ 3D-ЭКШЕН
 ПЛАТФОРМА: SONY PLAYSTATION 2
 ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР: НАРЕШ ХИРАНИ (NARESH HIRANI) | ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК: СЭМ КОАТС (SAM COATES)
 ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ: ВИЛЬЯМ БЕРДОН (WILLIAM BURDON)
 СЦЕНАРИЙ: КЭЙТИ ЭЛВУД (KATIE ELLWOOD)
 МУЗЫКА: NINJA TUNE
 РАЗРАБОТКА: TEAM SOHO
 ИЗДАНИЕ: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE
 ДАТА РЕЛИЗА: ЯНВАРЬ 2005 Г.

THE GETAWAY:
 BLACK MONDAY

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Преступление в зазеркалье

Обратная сторона криминалитета. — Почему он встал у стенки. — Талантливый мистер Задержание. — Гай Ричи должен умереть. — Блондинка и другие ужасы. — Большая просьба.

Герои The Getaway: Black Monday (www.blackmonday.co.uk) раскатывают на ма-а-аленьких машинках по тесным улочкам с узенькими тротуарами, изрыгают потоки слабо сочлененных гласных, слушают классику

мирового трип-хопа и дерутся палками. Другими словами, перед нами игра из жизни лондонского дна.

Представьте себе Grand Theft Auto, сделанную британцами для британцев. Хотя нет, наверное, лучше не представлять...

Black Monday (как и его предшественник, вышедший в 2002 г. автотриллер The Getaway) имеет мало общего с GTA и «Мafiей» и много — с откровенными автомобильными аркадами вроде Driver или даже Spy Hunter. Это стремительная игра туннельного типа. Миссии здесь ограничены всем, чем только можно: никогда раньше я не видел задания, в котором, помимо жестко заданного расстояния до цели (выпусти вертолет

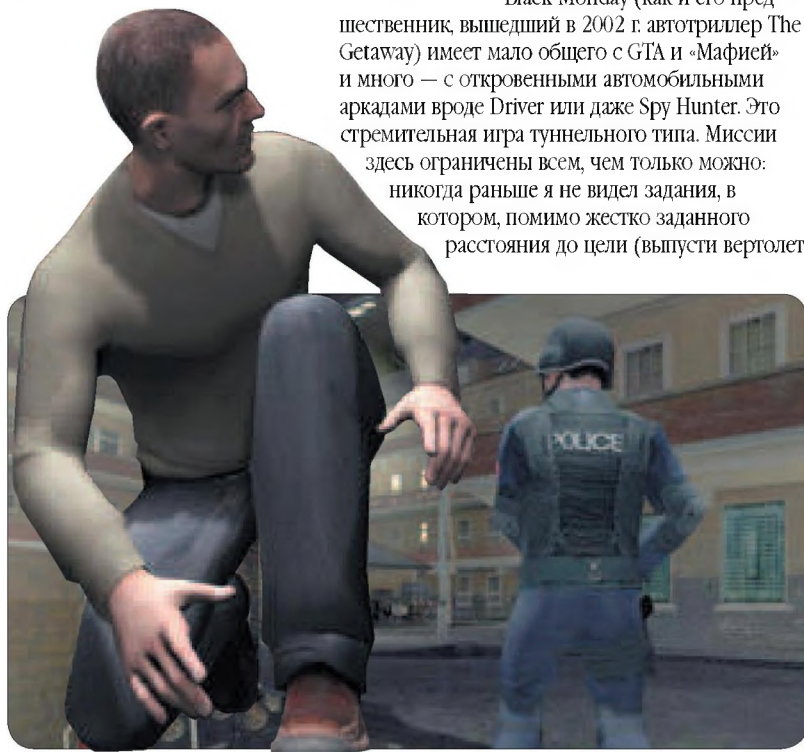
из вида, и game over) и целого набора побочных условий (не давить прохожих, не стрелять в негра, не включать сирену), задействовался бы еще и жесткий временной лимит!

Разработчики из Team Soho либо откровенные садисты, либо очень неуверенные в себе конструкторы. Ребята, расслабьтесь, а? Посмотрите на старших товарищей. На ленивую небрежность Rockstar North... Игрока вовсе не обязательно загонять в клетку, подвешивать эту клетку над кишачим пираньями резервуаром и организовывать медленное пережигание троса лазером! Он и сам сумеет загнать себя в ситуацию не хуже — дайте ему только свободно покататься по улицам вашего скрупулезно воссозданного Лондона.

Но свободно покатаются дадут только после завершения (недлинной, впрочем) игры — тогда любезно откроются национальные британские развлечения race mode, chase mode, taxi-driving mode и free-roam mode. В основной части Black Monday никакого Лондона вокруг вы не заметите... Лихорадочные заезды перемежаются пешими подвигами: топ-топ по единственно возможному маршруту, а вокруг дисциплинированно творятся скрипты (рушатся строительные леса, падают автомобили и холодильники). Из-за скорости и легкости прохождения Black Monday воспринимается как динамичный боевик, хотя на самом деле таковым не является.

Из чисто игровых закидонов Сохо-девелоперов следует отметить отсутствие лайфбара, счетчика патронов и мини-карты. Они говорят, они говорят, что эти излишества, дядя, сугубо для «разработанных мерзкими шотландцами криминальных игр про тупых американцев». Поэтому излишества у сугубо британского мира Black Monday свои: истерзанные пулями герои лечатся, оперевшись на ближайшую стенку и жадно хватая ртом воздух (исчезающие пятна крови на рубашке — психоделическое зрелище),

BLACK MONDAY СЛИШКОМ ИНТЕНСИВНА, ЧТОБЫ БЫТЬ ХОРОШЕЙ ИГРОЙ. GTA: SAN ANDREAS УЧИТ НАС: В ЛЮБОМ ДЕЙСТВИИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ КУСКИ ПЛЕНИТЕЛЬНОГО БЕЗДЕЙСТВИЯ.



а роль системы глобального позиционирования исполняют произвольно зажигающиеся поворотные сигналы (не спрашивайте). Ну, мы только «за». Все на борьбу со зловредными индикаторами!

Но что эти люди творят с управлением! Такое еще можно стерпеть в дебютной игре. Но Black Monday-го никакая не дебютная! Почему здесь вход на карту висит на одной кнопке, а выход — на другой (вы не представляете, как это фрустрирует)? Почему в пешеходных миссиях есть отдельная кнопка «действие», отдельная кнопка «стрельба», отдельная кнопка «сесть в машину» и отдельная кнопка «арест»? Мне кажется, это чисто английский бзик. Классовая система! «Действие» никогда не станет «арестом», как и «арест» никогда не опустится до объединения с кнопкой «сесть в машину»... Дорогие британцы, национальное самосознание национальным самосознанием, но, может быть, в третьей части The Getaway получится все-таки помирить миссис Действие с сэром Арестом? Повесить все эти нужные, без сомнения, операции на единственную контекстно зависимую кнопку? Максимум — на две...

Сюжет в The Getaway: Black Monday точно такой, какой вы подсознательно ждете от игры из жизни лондонских уроков. Одна сюжетная линия занимает себя Митчем, маленьким, похожим на бультерьера «коппером», который все больше молчит, а если и говорит, то делает это еле слышно и произносит главным образом гадости. Митчелл выезжает на глобальные рейды а-ля Гэри Олдман из фильма «Леон», мучается угрызаниями совести по поводу застреленного подростка, вырабатывает настоящую мужскую дружбу с капитаном и сложную любовную линию со случайной свидетельницей. Вторая сюжетная — про боксера по имени Эдди. В дурной компании из ошивающихся вокруг родного спортзала лузеров он подается в индустриальные грабители и влипает в неприятности с литовской (гм!) мафией. Литовская мафия (на «мерседесах» и в фальшивых джинсах) грязно, но с акцентом, ругается по-русски, ищет потерянную икону и вообще служит оживленным лондонским фоном для происходящего. Интересно, что сочинила все эти криминальные страсти для Team Soho милая девушка по имени Кэйти. Также чисто британская деталь, вы не находите?

В самый неожиданный момент сюжетные линии пересекаются, издавая скрежет и пуская искры. Прекрасно. Энергичный, экспансивный, богатый фактурой и национальным колоритом сценарий. Все происходит как будто в зазеркалье, в странном параллельном мире, где люди действительно считают вот этот обмен неидентифицируемыми гласными (субтитров, кстати, нет — еще одна линия обороны в войне с янки) языком, эти смешные миниатюрные драндулеты

— автомобилями, эти туннели — улицами старого города, а эти жалкие огрызки — тротуарами. И копперы здесь сидят в микроавтобусе вшестером, плечом к плечу, обмениваются полицейскими мудростями («Ты водишь, как мой старик! — А что водит твой старик? — Инвалидное кресло!»), и широкоплечий боксер в припадке ярости молотит стену кулаками, а потом входит в



бар с крикетной битой наперевес и начинает крушить направо и налево, и индустриальные грабители картинно стреляют с двух рук... Все это вроде бы то же самое криминальное чтиво, но... это другое криминальное чтиво. Свежее, необычное. Но зачем было вживлять в историю Эдди дурацкую блондинистую гимнастку? Зачем было заставлять игрока управлять дамочкой в кошмарных, худших за всю историю видеоигр стелс-миссиях? Я не буду вдаваться в подробности этих ужасов. Скажу только, что блондинка ВООБЩЕ НИКАК себя не защищает, а чтобы миновать отдельные участки, приходится эксплуатировать зияющие в AI дыры. Да-да! Разработчики построили стелс-геймплей на дырах в собственном AI. The Getaway: Black Monday слишком плохо сделана, чтобы в нее можно было играть, но слишком необычна, чтобы можно было пройти мимо. Вы можете быть британским игровым разработчиком и не уметь делать игры — ваше право. Но по крайней мере имейте вежливость и чувство такта! Не награждайте свои плохие игры прекрасными криминальными сюжетами. Не интригуйте. Не расстраивайте мировой баланс.. Пожалуйста. Что вам стоит? ■

Журнал GAME.EXE настоячиво
РЕКОМЕНДУЕТ BLACK MONDAY К ОЗНА-
КОМИТЕЛЬНОМУ ПРИОБРЕТЕНИЮ.

игра 10

ЖАНР РПГ НА ПЕПЕЛИЩЕ
ПЛАТФОРМА PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP)
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР КАРСТЕН ШТРЕЗЕ (CARSTEN STRENSE) | ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК ЯН ЙОРДАН (JAN JORDAN)
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ РОННИ КНАУТ (RONNY KNAUTH)
МУЗЫКА И ЗВУК ТОМАС ХЕРМАНН (THOMAS HERRMANN)
РАЗРАБОТКА SILVER STYLE
ИЗДАНИЕ DEEP SILVER | ИЗДАНИЕ В РОССИИ «РУССОБИТ-М»
ДАТА РЕЛИЗА В ГЕРМАНИИ 21 НОЯБРЯ 2004 Г.
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM 4 1800, 512 МБАЙТ ОЗУ, ВИДЕОКАРТА С 64 МБАЙТ ОЗУ

THE FALL:
LAST DAYS OF GAIA

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Сырые пустоши

Мы все живем в Америке. — Пыточная камера. — Восемнадцать вопросительных знаков. — По рельсам. — Немецкая сдержанность. — Командир полка завалил волка. — Нью-Мексико, увы, не Калифорния.

В ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ВСЕХ НАЦИОНАЛЬНЫХ СТЕРЕОТИПОВ ГРУППА DARKSEED НА ЭКРАНЕ МЕНЮ ПОЕТ ГОРТАННУЮ ПЕСНЮ ПРО НАЗВАНИЕ ИГРЫ. ЧИСТЫЙ РАМШВАЙН, ХОТЯ И «ГОТЫ».

Fallout любят все, причем обожание обычно доходит до последней и высшей степени: желания изменить нечто в объекте. За прошедшие годы у людей в разных точках земшара накопилась масса идей по поводу

того, как должна выглядеть постапокалиптическая плешь, то есть пустошь. Непременно американская — потому что земэллипсоид якобы настолько культурно оккупирован треклятыми янки, что по умолчанию полагается: в других частях света ничего

интересного не случается до всемирной катастрофы и ничего занимательного не будет случаться после. Точка.

Именно об этом на седьмой кнопке дерут глотки штурмовики-молодчики из Rammschwein, которым лучше бы сниматься в к/ф «Человек в высоком замке», и подольше. Тем, кто сокрушается, что все мы, де, живем в Америке (размечтались, одноглазые), и даже пляшет в ознаменование

этого с голой жо по Луне, обязательно нужно поиграть в The Fall, дающую ясное понимание, что германское культурное владычество есть куда менее приятная альтернатива.

Начнем с самого наболевшего. Это что, старинный швабский обычай — выпускать pre-beta version под видом отлаженной и работающей? Во-первых, очень обоснованные претензии вызывает камера; за такое нужно подвергать чубакованию (амер. слэнг) — вырыванию с мясом верхних конечностей с опциональным их пожиранием. Когда протагонист и его команда спускаются с горочки в овражек или в сонную ложинку, камера «Юнкерсом» пикирует вслед за ними сквозь толщи земли (что характерно, никаких скелетов динозавров не видно; темно и скучно), а во время боя выделяет и вовсе непотребные кульбиты, пытаясь честно объехать некоторые, самопроизвольно выбираемые по непонятным критериям объекты на поверхности суши. Вид вертикально вниз, когда из поля зрения пропадают дивные оранжевые закаты, выручает мало, так как передвигаться приходится практически вслепую.

Как если бы вызывающей зубонный скрежет камеры недостаточно, на помощь к ней всегда приходит управление. Способность героя и его друзей альпийскими сернами прыгать по семидесятиградусным кручам иногда, не скроем, помогает на пересеченной местности, но чаще приводит к тому, что дружная команда по мановению среднего пальца оказывается на противоположных склонах холмов и на

равном расстоянии от растущего в центре ложбины кустика целебного алоэ, который вы по-морровиндовски непринужденно хотели сорвать. Управление плавно переходит в т.н. игровые концепции. Коли-



чество слотов в инвентаре смехотворно мало; больно и обидно бросать нажитое в боях барахло, когда персонажи физически (в соответствии со своим weight allowance) способны тащить втрое-вчетверо больше, — но каждая упаковка патронов (разновидности, кстати, друг от друга только дер Тойфель отличит) и каждая винтовка Симонова требуют отдельных ячеек. Господа немцы, обратитесь к первоисточнику, а? Что за ферфлюхтер санизм? Здесь вам не Майданек, натюрлих, пункт. Почему, чтобы осмотреть объект, персонаж бежит к нему через всю карту, да еще и в одиночку? Почему остановить разогнавшегося с этой целью воина Government of the New Order удастся с четвертого-пятого раза? Почему для обнаружения некоторых предметов в палатке нужно надежно и основательно ложиться на землю, но при этом в разгар боя залегшие участники сограпу норовят встать (вскочить) — чтобы сократить расстояние до цели, да? Экран обмена вещичками, на котором видны все инвентари, — это славно, но почему на нем нельзя отдать команду экипи-



роваться каской, на дер (Думм)Копф героев выглядящей как строительная (а в инвентаре — как половник)? Почему нужно выбирать для этого («горячей клавишей») героя с его личным инвентарем, а чтобы приступить к вскрытию одного из анахроничных для 2083 г. гигантских сундуков, нужно еще и дважды щелкать по якобы американской физиономии с тевтонским выражением и тевтонскими желваками? Экран торговли организован неожиданно удобно (бартером занимаются, правда, только специализированные персонажи), но почему ботинки со стальными носами втрое дороже «Узи»? Ладно, это уже мелочи (но все-таки — почему оружия тонны, а аптек дер Катц наплакал, которому крутили дас Скротум?). В совокупности все вышеперечисленное (и еще много что) вызывает ощущение, что потенциально интересная игра... эээ... жмет. Со всех сторон — как тесный гроб.

Законный читательский вопрос (из области гипотетического и зыбкого): если гуманизировать камеру с управлением, немного ограничить прочее буйство германской дизайнерской мысли, а еще сделать так, чтобы игра не тормозила изуверски хотя бы на почти топовых видеокартах предпоследнего поколения, будет ли интересно играть в The Fall: Und So Weiter? Это хороший вопрос; даже если абстрагироваться от того, что почетным гостем препарации была версия с номером 1.5, а герр Штрeze и его коллеги на момент написания этих строк выкатили многомегабайтный патч до 1.65 и работа в Silver Style кипит вовсю, следует осторожно ответить: «На любителя».



WWW.GTEXPO.RU

ВЫСТАВКА
РОССИЯ, МОСКВА
ИЮНЬ 2005



Видите ли, можно умиляться, что получение героем характеристик связано с его принудительной паспортизацией («Морровинд! Морровинд!»), но в стране смуглых эльфов нам предоставлялась сюжетная ниточка и возможность от нее отклониться, чем дальше в лес. В The Fall мы на прямых, ведущих за горизонт рельсах. Нейтральный разговор с президентом Хейесом («Hayes — фамилия аж из Star Control 2!») — обучение — неожиданное командирство — перебить банду Ratskulls — для этого допросить информатора — для этого



по его просьбе: 1) спасти поселок от бандитов и 2) найти на карте его доченьку — получить координаты базы противника и нарколаборатории — перебить — доложить об исполнении — ... Попытки сотворить нечто побочное, конечно, есть: классические пустынные психи, занимающиеся неуместными по постапокалиптическим

меркам делами (постройкой машины времени или подготовкой к выпуску ежедневной газеты), подкидывают задачи («стань репортером», «принеси деталь»), но как-то не мотивируют к. Огонька, пустынного обжигающего солнца с ореолом, не хватает, что ли? Местность не похожа на Аризону и Нью-Мексико, олени повсюду разгуливают, стаи волков безобразничают,

полно хвойных деревьев, поэтому в разговоры о нехватке воды не очень верится; это Швеция какая-то — приполярная, не иначе. Где птица дорожный бегун? Где перекасти-поле?.. И личные мотивы, движущие протагонистом, вроде бы правильные, но отыгрываются вяло и неубедительно. Ratskulls убили папу, маму и увели сестру («Сулико-о-о!»), наш герой четыре дня хоронил трупы жителей деревни. Ой, как

страшно, но все равно — не верим. И вот еще — помните, в Fallout 2 нам в начале для пушного интереса показывали Фрэнка Хэригана? В The Fall нас пытаются заинтриговать посещением бабкиной могилы, на которой герой обнаруживает троих типов в камуфляже, моментально ретирующихся. Майн готт, что это были за люди? Ай-ай, какая захватывающая тайна! Лучше бы это были в произвольном смысле любители мертвечины, честное слово. Скажете, слишком? В игре, где в каждом поселке на центральной площади виселица или гильотина, где бандиты уничтожаются с помощью заминированного трупа их повешенного поделщика, а герой поправляет здоровье сырым мясом, самолично срезанным с убитых волчков (куда деваются шкуры?!)?..

Скучно в Нью-Мексико и Аризоне. Мы прикончили дюжину мерзавцев-мародеров, почему же жители деревни не хотят общаться, говорить «данке шен» и возвращаться в свои дома? Это ошибка или немецкая сдержанность? Вообще, разговорчивых NPC (выделенных белыми маркерами — хоть что-то...) в The Fall мало, и желание говорить пропадает не только у деревенского старосты: выпытыв у беженца местоположение еще одной игровой карты — поселка, отправившись туда и застрелив всех Seekers (мародеров-диггеров), мы обнаруживаем гражданина, умно скрывшего свой дом за маскировочной сеткой и наводящего нас на карту с Desert Monks (ужасные люди, защищающие себе разные отверстия на теле). Перебили («плохие» в этой игре не болтают, а сразу открывают огонь, да), вернулись — и получаем в ответ реплику «То, что вы разделились с Монахами, ист зер гут». И все. Еще один медленный, отмечаемый жирными красными точками переход по карте мира, которую держат явно сфотографированные тошнотворные руки с грязными ногтями, — но беженец не хочет идти домой и вообще разговаривать. Это сдержанность или? Общения с участниками своей боевой группы и тем более между ними не ждите (периодические отдельные реплики «Не ешьте мясо, оно вызывает бесплодие!» и «Ты воняешь!» не в счет). В качестве тактического симулятора The Fall также не блещет: залог успеха — концентрация огня из всех стволов на единственной мишени, будь то подманный волк или бандиты, в порядке живой очереди прущие по одному в узкий проход между двумя деревенскими халупами. Сначала (с пугачами ближнего боя калибра 0.38), воевать тяжело; потом (с автоматами) — скучно. И вообще, The Fall — это вовсе не Fallout 3 на движке Oblivion, это скорее бета-версия Fallout на основе Daggerfall. Вдобавок ко всему сделанная немцами. ☐

УРА, КАМАРАДЕН! В области развития персонажей авторы THE FALL умудрились не наделать гениальных нововведений: характеристики и скиллы — растут, по мере чего своевременно появляются «таланты» (перки) на выбор (напр., между большим числом CRITICAL HITS и способностью попадать в голову, ГМ).

игра 11

ЖАНР БЮДЖЕТНАЯ АРКАДА ОТ Ю СУЗУКИ
ПЛАТФОРМА SONY PLAYSTATION 2, NINTENDO GAMECUBE
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР Ю СУЗУКИ (YU SUZUKI) | АРТ-ДИРЕКТОР ТАКЕХИКО МИКАМИ (ТАКЕНИКО МИКАМИ)
ПЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ МАКОТО ВАДА (МАКОТО WADA)
СЦЕНАРИЙ Ю СУЗУКИ
КОМПОЗИТОР ЯСУХИРО ТАКАГИ (YASUHIRO TAKAGI)
РАЗРАБОТКА SEGA AM2
ИЗДАНИЕ SEGA
ДАТА РЕЛИЗА ЯНВАРЬ 2005 г.

VIRTUA QUEST

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Покемон в виртуальном саду

Шкатулка. — Говорят по-японски. — Гидроцефалия на марше. — Девяносто девять ударов. — Мой розовый хлыст. — Без лишних слов. — Внесите деньги.

«Sega» (www.sega.com) надо любить — во всех проявлениях. Хотя бы раз в месяц устраивать медитацию над «Дрим-кастом», волшебной шкатулкой, содержащей

Нежно любящие «Сегу» люди будут радоваться cameo Дюарля и предателя Кейджа. Не любящие — тупо гоготать и показывать пальцем на золотую статую Соника.

все лучшие игры прошлого, настоящего и будущего. Уметь перечислить величайшие хиты легендарных «Sega»-подразделений: AM2 (Shenmue, Virtua Fighter и все, что с ним связано), Hitmaker (Crazy Taxi) и Sonic Team (угадайте, что)...

В год, когда откровенный мусор вроде Mercenaries называют «классикой PS2» (9,1 на трижды продавшей IGN-музыке — а?), важно помнить, что есть еще контора, которая, не взирая на многочисленные поражения в правах и болезненные реконструкции, делает простые ослепительные ИГРЫ. В особенности, конечно, это касается Sega AM2 (www.sega-am2.co.jp). Virtua Fighter 4: Final Tuned — лучший в мире аркадный автомат, Virtua Fighter 4: Evolution — лучший в мире файтинг; Shenmue II — просто-напросто лучшая видеоигра всех времен... Отказавшийся от поста

руководителя студии, переведенный на чисто японскую должность Non Executive Board Director Ю Сузуки — лучший разработчик современности. Конечно, теперь уже никто не отсыплет Сузуки 80 миллионов долларов (а именно столько, по слухам, ушло на строительство ПЕРВОЙ части Shenmue. Игра даже попала в Книгу рекордов Гиннесса как самая дорогостоящая), Shenmue III никак не дадут зеленый свет; судьба Virtua Fighter 5 пока не ясна. И что же делает маэстро? Сузуки расслаблено объявляет, что к десятилетнему юбилею со дня выхода первой части VF AM2 разродится... РПГ по мотивам Virtua Fighter! Более того — «РПГ для детей!» Все чаще звучат в интервью не говорящего, кстати, по-английски гения слова «Матрица», «покемон» и «один к пяти» (соотношение размеров тела и головы у персонажей детской японской мультипликации), слабонервные поклонники валятся в обморок, но... Virtua Quest (www.sega.com/games/game_temp.php?game=virtuaquest, на родине известный как Virtua Fighter Cyber Generation) неумолимо возникает сначала на горизонте, а потом и на прилавках. После такой эволюции брать VQ в руки просто страшно. Нет, правда. С одной стороны — Сузуки плохого не сделает. С другой — голова у главного героя и правда громадная, реальность виртуальна до отвращения, а бойцы-иконы серии VF (Акира, Пай, Лей-Фей, Вольф и многие другие) действительно низведены до уровня презренных покемонов...

VQ выглядит так, как в других современных PS2-аркадах выглядят специальные тренировочные программы. Это утрированная виртуальность в виртуальности, наспех скрепленные полигоны, простенькие, ярко раскрашенные текстурки. События разворачиваются в настоящем даже для героев игры городе Нексус, и этим фактом разработчики не побрезговали воспользоваться. Виртуальность любит простые геометрические объекты. Руины, джунгли, небоскребы — все исполнено в ретро-стиле первых трехмерных аркад.



В плане картинки VQ — разгневанный антипод Shenmue. Смотреть здесь решительно не на что. VQ — гибрид Dynamite Cop! и Sonic Adventure, решительной уличной драки и стремительной аркады. В роли Сея, облаченного в голубые доспехи юноши-гидроцефала, мы участвуем в файтинг-сеансах по правилам Брюса Ли (Сей вколачивает в ближайшего врага комбо из девяти ударов, остальные стоят кружком и с тоской ждут своей очереди), преодолеваем несложные секвенции платформ и обыскиваем потаенные уголки девяти уровней Нексуса. Зачем обыскиваем? Видите ли, в самых потаенных уголках сокрыты датачипы, а на датачипах, в свою очередь, содержатся оцифрованные лики бойцов Virtua Fighter. Поймав датачип, мы переносимся на трижды виртуальную арену и ввязываемся в увлекательный поединок с какой-нибудь из звезд мирового кунфу. Победив, скажем, в честном (по возможности) бою того же Акиру, мы на месте получаем в свой арсенал один из его коронных ударов (то ли Локоть Смерти, то ли Плечо Смерти, то ли Колено Смерти). Коронный удар можно триумфально опробовать на противниках в ближайшем файтинг-сеансе. Вот такая незамысловатая концепция. Аркадка с прыжками, оригинально решенные бои, эпические сражения с покемонами, а в финале уровня — классический босс, побеждать которого, в отличие от Акиры, надо не техникой файтинга, а техникой обычной аркады (быстро бегать и вовремя подпрыгивать). Механика боев, на первый взгляд, примитивна — нет даже отдельной кнопки для ударов ногами (если Сей стоит на земле, то бьет руками, если подпрыгивает, то ногами), суперудары не нужны, девяносто процентов недругов выводится в расход одной из двух основных комбинаций... Потом начинаются тонкости. Во-первых, Сей может выключать сбитых с ног гадов из временного потока (как в The Sands of Time). Во-вторых, во время драки можно творчески использовать психоделический розовый хлыст. Этот хлыст прячется в перчатке Сея и служит основным средством преодоления платформенных затруднений (еще, впрочем, можно бегать по стенам). Но в бою при помощи хлыста можно либо подтянуть себя к летящему по небу противнику и вколотить в его флегматичную тушку красивое комбо ногами или же, наоборот, дернуть летящего по небу противника к себе, на гостеприимное комбо руками. В сочетании с замедлением врагов возможности открываются феерические. Девяносто девять ударов подряд — далеко не предел того, что можно натворить в VQ, мастерски обращаясь с геймпадом. Просто на девяносто девяти останавливается счетчик. Virtua Quest — игра, в которой нет СОВЕРШЕННО НИЧЕГО лишнего. Ни одной лишней кнопки. Ни одной лишней текстуры. Ни одного лишнего

РПГ-параметра. Даже ни одной лишней строчки в диалогах (Сузуки вообще славен литературно-режиссерскими способностями. В Shenmue одна из cut-scenes шла ТРИ ЧАСА, будучи при этом совершенно завораживающей. В сценках VQ



вы найдете ту же вдумчивую экономию, те же многозначительные паузы, то же внимание к деталям, что и в Shenmue. Вот разве что головы героев Shenmue меньше напоминали воздушные шары). Кристально чистый геймплей, заключенный в суровый минимум полигонов. При этом игра по-настоящему сложная. Начиная где-то с четвертого уровня бить начнут так, как не били ни в одной аркаде за последние пять-шесть лет (за возможным исключением ремейка Ninja Gaiden). Бесконечные поединки с VF-покемонами, неуклонно прибавляющими в злонравии; волна за волной мелких противников; пара очень подлых крупных; боссы, драться с которыми придется снова и снова в самых разнообразных сочетаниях. Игра в VQ — тяжелый, но благодарный труд. Каждая работа AM2 поселается внутри вашей консоли надолго. То, что некоторые из них рано или поздно заканчиваются, — всего лишь досадное недоразумение, на которое не следует обращать большого внимания. VQ можно проходить по второму кругу, даже по третьему (а вдруг какой датачип не отыскан? а вдруг удастся втиснуть в Сея еще один апгрейд?)... Virtua Quest показал, что даже «бюджетный вариант» от Ю Сузуки — это живая аркадная классика. Теперь, пожалуйста, кто-нибудь, дайте маэстро денег на Shenmue III. Полмиллиарда, не меньше.

«НАШ ВЫБОР» VQ НЕ ПОЛУЧИТ ПО ЕДИНСТВЕННОЙ ПРИЧИНЕ. ЭТО ВСЕ РАВНО ЧТО ДАВАТЬ СКОРЦЕЗЕ ОСКАРА ЗА «АВИАТОРА». ВЫ ПОНИМАЕТЕ? РАССЛАБИТСЯ ЕЩЕ...

PS. За подробностями творческой истории AM2, Virtua Fighter и Ю Сузуки советую обращаться на сайт <http://games.kikizo.com>. ■

игра 12

ЖАНР: РАСПРОДАЖА КУЛЬТА ПО СХОДНОЙ ЦЕНЕ
ПЛАТФОРМА: PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP)
АВТОР: ОСТИН МЕЙЕР (AUSTIN MEYER)
РАЗРАБОТКА: LAMINAR RESEARCH
ИЗДАНИЕ: TRI SYNERGY
ДАТА РЕЛИЗА: 3 ЯНВАРЯ 2005 Г.
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО: ТИТАН, АЛЮМИНИЙ, ГЕЛИЙ

X-PLANE 8

АШОТ АХВЕРДЯН

Zeppelin XP

Единственная прямая извилина как путь к просветлению. — Секундочку, один момент, я больше вам не конкурент! — Мир есть война. Честность есть обман. Человек есть курица и закусывать корова. — О моделях и повреждениях, или Яйца на ВПП. — «Вам может показаться, что у них длинные волосы, на самом же деле у них низкие лбы.» — «Гинденбург», прерванная связь, головокружение и путаница. — Главное, которое не имеет никакого значения.

Остин Мейер всю жизнь делает одну игру — X-Plane (www.x-plane.com, www.laminarresearch.com). То есть сделал-то он ее уже давно, а теперь из года в год пытается продать с минимальными улучшениями и под новым номером. Хотя, по правде сказать, версия восьмая отличается от седьмой столь сильно, что впору переименовать их в 0.8 и 0.7 соответственно.

Подобная мик-

масштаба один человек не в силах, как бы он ни старался, — это все равно что пытаться самостоятельно построить корабль для полета на Луну. Но ярлык «конкурента Microsoft», оказывается, не так легко страхнуть, и это обстоятельство служит поводом для едких острот в сторону проигравшего. Причина в чем? Фундамент, главная черта и основной козырь XP — «честная» физическая модель,



Существует несколько любопытных XP-доработок, вроде утилиты, добавляющей в кабину второго пилота, с которым вполне можно взаимодействовать, или более совершенного планировщика полетов. Жаль только, что эти маленькие радости требуют дополнительной оплаты. Зато на базе XP есть еще и крохотный космический freeware-симулятор, хотя ему бесконечно далеко до легендарного Orbiter.

рометрия не может ускользнуть от зоркого взгляда взыскательной публики, и о былом культе (и ценнике в две сотни единиц) игре сегодня остается только мечтать, тихонько, где-нибудь в укромном уголке.

Груз прошлого тяжким бременем сидит на шее у X-Plane (далее — XP), он болтает ножками и шепчет в ухо разные непотребства о прошлом успехе, элитарности и бескомпромиссности.

Но синдром «как вы яхту назовете» работает безотказно, и вот уже приходится защищать XP, объяснять (explane — так звучит на слух название игры), что она далеко не столь ужасна, как выглядит на первый взгляд... Когда-то XP позиционировалась как конкурент MSFS, да только за эти годы гейтсово детище ускакало очень далеко вперед, уверенно чувствуя себя в разных хит-парадах и на наградных церемониях. А разработать игру MSFS-

когда физический движок обрабатывает не некие константы, взятые из отдельного файла, а вычисляет поведение летательного аппарата исходя из характеристик его трехмерной модели. Так вот, этот прямолинейный подход оказался тупиковой ветвью эволюции. XP уже много лет играет неблагодарную роль последнего симулятора, пытающегося решить столь сложную задачу, как расчет аэродинамики, «в лоб». И это форменная профанация, ибо для получения сколько-нибудь качественного результата мощности ПК трагически, смертельно недостаточно (даже если отбросить необходимость заниматься такими «мелочами», как расчет графики и пр.). Вот так и получается, что «Боингу» из XP хватает для взлета крохотного пятячка, на котором и «Дессне»-то толком не разогнаться.

XP вообще любит повернуться к лесу передом, а к достопочтенной публике задом. При первом запуске игра вовсе не выводит на экран интерфейс, а заталкивает игрока в кабину «Боинга», стоящего на полосе. Не успев толком осознать ситуацию, мы рефлекторно начинаем разбег и видим, что... полперек полотна проходит неболь-

шой, гм, овражек (правда, забетонированный), 15-метровой (по меньшей мере) ширины и глубиной в несколько метров. За мгновение перед абсолютно неизбежной катастрофой мы думаем о том, как тщательно игра тестировалась, о качестве моделирования аэропортов, а также успеваем оценить и отбросить версию о жестком чувстве юмора авторов... Однако стальная птица непринужденно спускается в овраг и выбирается наружу, продолжая набирать скорость, и мы ставим могильный крестик напротив графы «моделирование повреждений».

Как выяснилось позже, Остин Мейер очень гордится ямами на ВПП, утверждая, что настоящие полосы не бывают абсолютно ровными, что они могут идти в горку или под уклон (чуть-чуть), и именно поэтому он специально позволил нам взлететь с гипертрофированно искореженной бетонки.

Фантастика, право слово. (Модель повреждений, кстати, потом тоже можно будет выкрутить на полную, хотя ей это не слишком поможет.)

Взгляд из иллюминатора наружу моментально вызывает желание заколотить этот овал досками. Смотреть там все равно не на что, и душевный возраст графики определить толком невоз-

можно, столько просто не живут. При этом игра может не только вприпрыжку летать на самых слабых компьютерах, но и вводить в летальный ступор передовые игровые станции — словно речь идет о запуске программы 2010-го года. Секрет содержится в настройках, по умолчанию они весьма легки, но стоит выставить все найденные ручки на максимум...

При этом — не обольщайтесь — внешний вид все равно не улучшится. Просто потому, что графическая система нагружается не какими-то особыми эффектами и виньетками (здесь модели до сих пор не получили прозрачных стекол, так и летают с наглухо запаянными кабинами), а автоматически генерируемым буреломом дополнительных объектов. И если в визуальном режиме «попроще» вокруг вас раскинется небольшая кучка тоскливых кубических зданий, то на «турбулентная» текстура земной поверхности покроется этими же коробочками едва ли не до горизонта. Сомнительное удовольствие, зато апгрейд ради этой игры уж точно никто делать не будет. Суровые будни эконом-класса.

Что касается любых симуляторных составляющих, то все, что есть в MSFS, сделано там куда качественнее. И самолеты летают достовернее, и зеленое море тайги под крылом выглядит привлекательнее, и переговоры с диспетчерами куда приятнее, а пользовательских аддонов не только много больше, они и лучше стократно. В общем,

счет в игре MSFS — X-Plane сущее не бывает, и все мячи, легко догадаться, вот уже несколько лет залетают в одни и те же ворота.

И все-таки... и у XP есть свое предназначение. Просто не надо рассматривать эту игру с точки зрения соперничества, иначе можно не заметить того, что есть у Остина Мейера, но нет у Билла Гейтса.

У расчета физики «в лоб» есть свои преимущества. Так, самая разрекламированная черта XP — это возможность соорудить собственный летательный аппарат и посмотреть, способен ли итог творческого озарения оторваться от земли. Можно строить модели «сверхсекретных» самолетов исходя из расплывчатых фотографий и карандашных рисунков; можно сделать робота-трансформера и, снабдив его двигателями страшной мощности, заставить шпуквину летать. А про пепелац вы не подумали?

Хорошо, это фантазии, на свете не так много любителей отдыхать в трехмерном редакторе. Настоящие плюсы XP в другом, они предоставлены именно свободой, даруемой физическим движком. О полете в марсианской атмосфере и посадке шаттла из космических глубин высот на нашу многострадальную мы уже писали, повторяться не след, хотя знаете, что эти радости из игры никуда не делись.

Лучше скажите, когда вы в последний раз видели симулятор дирижабля? Да, можно загрузить несколько пользовательских MSFS-аддонов, но все они имеют исключительно декоративное применение, так как из-за особенностей физического движка ведут себя как... самолеты. Зрелище не для нервных больных: стометровая надувная машина медленно разгоняется по взлетной полосе, после чего постепенно начинает набирать высоту. Висеть в воздухе эти «перелетные самолеты» неспособны, — если скорость убрать, тут же валятся наземь.

То ли дело XP! В базовой поставке, как обычно, присутствует знаменитый «Гинденбург», существо страшной наружности, но зато ведет себя примерно (пусть и очень-очень примерно), как и полагается потомку графа Цепелина. Или вот еще одна не



Всю игру вы слышите непрерывные переговоры с диспетчерами, но радиопостановка эта неинтерактивна и исполняет роль фонового музыкального сопровождения. Общаться же с управленцами воздушным движением приходится в специальном текстовом окне, и происходящее там никакого отношения к раздающимся в наушниках голосам не имеет.

менее традиционная, но прелюбопытная особенность ХР — возможность самостоятельно задавать параметры окружения. Меняем радиус планеты, ее массу, плотность и вязкость воздуха, температуру... Так в несколько манипуляций Земля (или Марс, не принципиально) превращается, скажем, в Венеру. Одно плохо: на привычных самолетах там делать особенно нечего, и на нас опять призывно смотрит редактор. Иначе говоря, ХР для подобных экспериментов — дом родной. Посмотрите, что будут вытворять аэропланы, если земная масса вдруг уменьшится в 40 раз, если глобальное потепление вскипятит океан до двухсот градусов, если... Напоследок — не торопитесь выключать ваши кардиоприемники! — два слова о том, чем именно восьмая версия отличается от седьмой. Во-первых, к игре изначально приложены текстуры всей земной

поверхности (ура), а карта США даже повышенного разрешения (где все дороги расположены именно там, где должны быть, а умный генератор расставляет дома по реальным улицам). Звучит очень заманчиво, правда? Но и ресурсов требует немалых, а выглядит (в отсутствии художника), увы, весьма посредственно. Во-вторых, самолеты даны в новом формате, что, к примеру, позволяет изрядно упростить создание пользовательских аппаратов (собирая их из готовых частей, как из кубиков), но при этом делает новую версию несовместимой с предыдущими аддонами. Плюс несколько переработанная модель сверхзвукового полета, новый расчет вида земной поверхности при взгляде с орбиты и еще толлика столь же существенных мелочей.

...Нет, все-таки жалко будет, если серия прекратит свое существование. А дело, к сожалению, идет именно к этому. ■

игра 13

ЖАНР ЖИВАЯ КОНТУРНАЯ КАРТА ПО ИСТОРИИ
ПЛАТФОРМА PC (Windows 98/ME/2K/XP)
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ИОАКИМ БЕРКВИСТ (JOAKIM BERGWIST) | ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК МАРКУС ЭДСТРЕМ (MARCUS EDSTROM)
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ ИОХАН АНДЕРССОН (JOHAN ANDERSSON)
МУЗЫКА АНДРЕАС ВАЛДЕТОФТ (ANDREAS WALDETOFT)
РАЗРАБОТКА И ИЗДАНИЕ PARADOX
ИЗДАНИЕ В РОССИИ SNOWBALL.RU, «1С»
ДАТА РЕЛИЗА 4 ЯНВАРЯ 2005 Г.
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM III 800, 256 МБАЙТ ОЗУ, ВИДЕОКАРТА С 8 МБАЙТ ОЗУ

«ДЕНЬ ПОБЕДЫ-2»
(HEARTS OF IRON II)



НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Эрик Рыжая Борода

Ладья викингов. — Мальстрем. — The Sliders. — Море альтернатив. — Клонтарф. — Разум и берсерковость. — Валгалла стабильна.

Paradox — компания, моторизованными клиньями взламывающая стереотипы о шведах. Естественно, что на уровне осознания никто не считает страну с самым большим в мире количеством танков на тысячу жителей (1,01 шт.) неспособной породить нечто более монументальное и тяжеловесное, чем фильмы Лукаса Мудиссона и семейный хор ABBA, но в коллективном бес- сознательном вываривается, что имена всех шведов начинаются на «А» или «Б», Fucking — это префикс ко всем тамошним топонимам, и «Have you ever seen a moose in Sweden?» (это еще «Монти Пайтон», шутки стыдного Бенни Хилла упоминания недостойны).

Баста! Швеция — прежде всего родина лучших классических стратегий (слово «хардкор» набило оскомину), таких, за которыми игрок проводит месяцы реального времени без разочарования и сожаления. Еще один стереотип, который необходимо преодолеть, — великая (якобы) сложность стратегий из страны лосей (черт!). Ничего подобного, после краткого обучения основам Hearts of Iron II игрок, никогда раньше не имевший дела со свенск-жанром, будет уверенно держаться на плаву — в течение промежутка времени, необходимого для глубокого вдоха. А потом его затянёт. Видите ли, интересно уже на мелководье: уяснив, что Industrial Capacity (IC) страны определяет все — способность строить производственные мощности и создавать новые дивизии, снабжать и пополнять их, а также подкармливать население и набивать государственную мощну, — игрок с ходу начнет поднимать промышленность, узнает цену

Несмотря на свою предопределенность игровой механикой, сам факт наличия у Тибета командующего флотом не может не веселить.



индустриализации и научиться ловко перебрасывать ползунки-регуляторы, как костяшки на архаичных счетах. Его необычайно взволнует, что ИС задирается на 5% советским наркомом по имени Лазер (Lazer) Каганович; всплывающий несколько позже под смачным титулом Prince of Terror цветок душистых прерий Лаврентий Палыч Берий может мобилизовать на труд население оккупированных провинций, как Дарт Вейдер — строителей второй Звезды Смерти (хотя сравнение некорректное, Вейдер не насиловал старшеклассниц...). Лицам со склонностью к фантастическим сопоставлениям и построениям очень удобно в Hearts of Iron II: это альтернативная история, каждый раз — новая. Странно, что коллеги с зарубежных игровых сайтов как один расстраиваются, что гражданскую войну в Испании иногда выигрывают республиканцы, что американским президентом вместо ФДР может стать некто по фамилии Лэндон, упырь-изоляционист. Что плохого, если Польша в сентябре 1939-го захватывает и удерживает Восточную Пруссию? Не нужно пенять авторам (в том числе и на мелочи вроде того, что в июле тридцать дней, а советский Тихоокеанский флот называется Beringovo Flote), а нужно самостоятельно творить небывальщину. В этой игре можно самостоятельно ставить себе цели — вместо захвата пары сотен провинций превратить тот же СССР в образцовую социал-демократию шведского, гм, образца, гм. От плановой экономики отказываться не так чтобы безусловно выгодно (ИС-модификатор уменьшается!), зато можно ввести гласность, раз в год двигая «слайдер» от авторитаризма к демократии (путь от сталинизма тернист и пролегает, вы будете смеяться, через ленинизм), наблюдать появление новых кандидатов в правительство, выкинуть кошмарных Ягоду и Ежова и заменить на более антропоморфного Урицкого. Шведами воссозданы все ключевые события отечественной истории соответствующего периода, вроде массовых репрессий командного состава РККА и боев на озере Хасан. Если в последнем случае события развиваются инвариантно, то расстрелов игрок волен не устраивать. Потрясающе. Альтернативность Paradox-истории проявляется и в оружейных разработках: чрезвычайно занятно поднапрячься, выдать Т-34 преждевременно и заставить нацистов кусать локти (а скорее — жрать пыль). Апгрейды войск в Hearts of Iron II — это просто волшебство: они автоматические (ассигнования регулируются одним движением руки). Нарастив промышленную мощь, можно попробовать построить The Great Armament и пободаться с «джерри» на море. Альтернативные военно-морские стратегии — это дивно, тем более что в них угадываются немецко-фашист-

ская подводная, британская, эээ, линкорная и американско-японская авианосная. Научные исследования — занятие очень азартное: у исследовательских групп есть не только универсальный научный талант, но и способности к работе в нескольких специфических областях; иногда выходит, что лучшими кандидатами на изготовление примитивного компьютера становятся проектировщики тракторов, а химизация сельского хозяйства оказывается по плечу Ильюшину с товарищами по «шарашке». Непонятно только, почему так низко оценен талант Курчатова к расщеплению ядра. Атомное оружие, реактивные истребители и даже межконтинентальные ракеты могут стать доступными тем, кто действует быстро и расчетливо, — чем не стимул? Так как партию (игровую сессию) можно начать в 1936-м, а закончить в 1947-м, фанатичные поклонники писателя Сорокина могут при желании воссоздать временную линию «Голубого зала» — политически правая и привечая белогвардейцев, побеждая Германию в войне для последующего союза и совместной атомной атаки на Британию (вот только с памятником И.В. в Дублине не получится; так это в любом континууме невозможно, поверьте). Г-н Имон де Валера (в пик Черчиллю в апреле 1945-го поздравивший Гитлера с днем вылушения) и его кабинет, кстати, в порядке любви к деталям воссозданы точно, как и остальные незначительные мировые игроки, вроде независимого Синцзяна, которому можно сбавить излишки электроэнергии в соответствии с торговым договором... Мир Hearts of Iron II несколько напоминает товарную биржу — все государства безумно продают и покупают металлы, редкие суб-



ПРИ ВСЕЙ «АЛЬТЕРНАТИВНОСТИ» HEARTS OF IRON II НЕКОТОРЫЕ СОБЫТИЯ ПРОИСХОДЯТ В ОБЯЗАТЕЛЬНОМ ПОРЯДКЕ: К ПРИМЕРУ, НАПАДЕНИЕ ПОЛЬСКИХ СОЛДАТ НА МИРНУЮ ГЕРМАНСКУЮ РАДИОСТАНЦИЮ 1 СЕНТЯБРЯ 1939-ГО.





станции, припасы и пожираемую в больших объемах танковыми бригадами нефть, при трансконтинентальной торговле перевозимые караванами судов. Последние топятя субмаринами тоже практически без контроля игрока (конвои — одна из продвинутых областей игры, наряду с ведением боевых действий не наугад). Война продолжает другими средствами дипломатию — настоящей переживаемой игроком причиной (а не юридической *casus belli*) чаще всего бывает неудача инспирированного в другой стране государственного переворота или ее отказ пропустить войска через свою территорию. Здесь начинается абиссальная равнина игры, ее абсолютное глубоководье. Рельеф (город, горы, холмы, болота, джунгли и т.п.), погода (ясно или пасмурно?), время года (снег или грязь?), реки на границах провинций, укрепления, опыт и боеготовность подразделений, их снабжение — все это играет роль и поощряет неофитов

к подробному изучению, хотя элементарная тактика (атака с разных направлений, совместная подстраховка при обороне, отображающая цельность линии фронта) тоже работает... до поры до времени. Если не подвергать текущую диспозицию постоянному анализу и корректировке, дивизии будут сбиваться в безобразные кучи с очевидными направлениями контрударов, из-за которых вариации на тему «Полета валькирий» будут только раздражать.

Новинки Hearts of Iron II по сравнению с предшественницей без номера? Помимо значительных изменений в управлении и тонкой настройке не видных невооруженным глазом нюансов, для гуманизации игры предусмотрена возможность партии (этнода?) на выходные (на день-два), на основе гражданской войны в Испании или операции «Барбаросса». Но это скорее для долго изучавших первую серию; начинающим рекомендуется пройти полный курс альтернативной истории. ■

игра 14

ЖАНР Экшен от грубого лица
ПЛАТФОРМА PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP). ИГРА ТАКЖЕ ВЫШЛА НА PLAYSTATION 2, XBOX
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР Сандип ШЕКАР (SANDEEP SHEKAR)
АРТ-ДИРЕКТОР ДЖЕЙСЕН УАЙТСАЙД (JASEN WHITESIDE)
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ КРИС ХЕЛЬВИГ (CHRIS HELVIG)
РАЗРАБОТКА VOLITION
ИЗДАНИЕ THQ
ДАТА РЕЛИЗА ЯНВАРЬ 2005 г.
МИНИМАЛЬНОЕ РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM 3 1000, 128 МБАЙТ ОЗУ, DIRECT3D-СОВМЕСТИМАЯ ВИДЕОКАРТА С 64 МБАЙТ ОЗУ, ТИТАНОВАЯ МЫШЬ

THE PUNISHER

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Наказатель

Магистр животноводческих наук. — Смерть через сну-сну. — Арtdизайн и интеллект мертвы. — Быстро не значит хорошо. — Мы пытали, мы пытали (наши пальчики устали). — Финноугурация. — Мясник должен уйти.



Биографии мясников остаются живописными до тех пор, пока тушки разделяются новым способом. Всего сто уникальных попыток? Извольте, произведение живодерских искусств The Punisher (www.thq.com/punisher/home.php) по всем правилам должно было быть лаконичным. Однако попытка затянулась. Для случайно незнакомых с творчеством комикс-гиганта Marvel даем справку: Punisher, он же Фрэнк Кастл, это такой полицейский, у которого кровь на черной куртке, кровь на рукаве, кровь ручьями стелется по сырой земле. Малыш Фрэнки славен всего двумя незамысловатыми увлечениями: пытками и казнями. Колоритный носитель белого черепа на черной майке, он выгодно отличается от своих собутыльников по клубу экстраординарных джентльменов — лишенные хотя бы крупницы има-

жинитивного образа мысли, прочие супергерои быстро прихлопывают своих жертв, тем самым эффективно лишая их радостей пятой поправки. Наказатель же заставляет их петь. Если бы дорредакцию стучали рамой о голову, сверлили сверлой, колотили молотками, язвили упрямы, жарили печками или на худой конец тыкали носорогами, мы бы немедленно поставили The Punisher высший балл и клеймо «Нашего выбора». Мепистопель с ним, с психом! Паратройка ударов дверью холодильника вслила бы негасимую любовь к созданию Volition в наши чресла, а путешествие к недрам электронно-лучевой трубки монитора посредством пенетрации пресловутой плоской поверхности экрана убедило бы в исключительности компьютерно-аркадных приключений Фрэнка Кастла. Увы и ах.

Мы подозревали Volition (www.volition-inc.com) в неспособности самостоятельно сочинять игры уже довольно давно. Клон Wing Commander с последующим перепевом Half-Life, а теперь вот патетичная пародия на Max Payne — ну в какие ворота это пролезет? Разве что приставочные. Наказателю очень хотелось бы стать новым Пейном, но с таким движком, текстурами, анимациями, левел- и гейм-дизайном, AI, балансом, музыкой, сценарием и арт-дирекцией сие желание совершенно невыполнимо. Плод ненависти не может стать плодом любви: Volition монотонно пичкает нас убийствами, и уже через час раздираания глоток и проламывания башень мы тоскливо размышляем, когда же это наконец закончится. Черт подери, только попробуйте понять нас превратно.

Никто не смеется так демонически неприлично при виде трупа с воткнутым в лоб ножом. Не в глаз, а в лоб — вопреки расхожей поговорке. Все натужные девиации наказательного дизайна — а их унизи-тельно мало — воспринимаются редакционным коллективом с восторгом узревших кашепад детей Авраама и Сарры. Толчок сапогом в сидалище с последующим выстрелом в затылок, хрустящий слом ипши ствольной коробкой пулемета, выстрел в мозг сквозь нижнюю челюсть — все маленькие милые проявления каннибализма волшебной кнопочки «quick kill» исправно вставляют нам инъекции хулиганско-го удовольствия.

С пытками сложнее.

Если верить графе features, их ровно сто и один вид, но на деле в сто раз меньше. Все эти обмакивания в бак с пираньями или прикладывания капотом «уазика» теряют всякую привлекательность практически мгновенно. Благодарить за испорченную супер-фишку следует дизайнеров мини-развлечения: означенные эйнштейны умудрились завязать все удивительно вдохновенные способы выколачи-вания душ на одно-единственное — и крайне мучительное для игрока движение. Главная пытка на проверку достается манипулятору по имени «мышь». Несчастную яростно возят вверх и вниз быстрыми втирающими стол в пол движениями, которые требуются для достижения положи-тельного результата живописуемой на экране экзекуции. Мы не хотели бы казаться грубыми, но эти оскорбительные для каждого мужчины ритмичные процедуры, сопровождаемые конвульсиями рисованных рук, ног, голов и целых тел, нас определенно, ах, истомили.

Проверяем. Казни — раз, пытки — два. Вот и все умозрительно креативное, на что сподобилась Volition. Прочее является возмутительным слепком Max Payne с пятидесятипроцентной скидкой на близорукость девелоперов. Фрэнк Кастл умеет (далее следует вставка из дизайн-

документа на странном финском языке) прыгать в стороны вперед и назад с перекатом и стрельбой использовать сразу по два одинаковых «ствол» замедлять время питаться адреналином от убийств западать на женщин с пистолетами воевать с мафией и русскими жить в камере строить игру на воспоминаниях писать курсивом из комикса в аккуратных коробочках для текста (конец вставки) — совершенно как мистер Пейн.

Чу! Качество выделки незаметно подкрадывается из-за спины и бьет нас головой о голую твердь текстур и лысину детализации. Зрите настоящий аскетизм? Контуженные строители уровней The Punisher отважно спустили большую часть полигонов за игрой в по-кер, не иначе. Подобные досадные недоразумения традиционно решаются так: самые терзающие чувства апартаменты стратегически рассовываются по трюмам кораблей и офисным катакомбам. Эти чудовищные скопления небрежно сколо-ченных прямоугольных контейнеров вполне достойны соревноваться с передовыми образцами конструкторской мысли и левел-дизайна начала восьмидесятих годов прошлого века. С моделя-ми человекообразных дела обстоят чуть менее драматично (хотя поголовно украшенные ирокезами русские отвра-тительны) — зато их

анимация оставляет ощущение повальной эпиде-мии отягощенного остеоартро-зом остеохондроза с подозрением на анкилозирующий спондилоартрит. В общем, как только первое яркое впечатление от гипертрофированной кровожадности милого наказателя чуть сбавляет в интенсивности, The Punisher как предмет интереса разваливается, перестает существовать. И даже созерцание жертвы, в чью ротовую полость вставили раструб огнемета (и задавили курок), уже не веселит дольше пары секунд. Мясник сделает свое дело. Мясник должен уйти. ▣

НАШ СПАВНЫЙ ЭКРАННЫЙ ДРУГ РАЗОЧА-РУЕТ ЗНАТOKOВ КОМИКСА — НА ФРЭНКА КАСТЛА ЭТОТ УРОД СОВСЕМ НЕ ПОХОЖ.



игра 15

ЖАНР: АРКАДА
ПЛАТФОРМА: SONY PLAYSTATION 2, NINTENDO GAMECUBE
ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК: МАСААКИ ЯМАДА (MASAAKI YAMADA)
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР: АТСУШИ ИНАБА (ATSUSHI INABA)
ПЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ: РЮУТА ТАКАХАШИ (RYUTA TAKAHASHI)
РАЗРАБОТКА: CLOVER STUDIO
ИЗДАНИЕ: CARPROM
ДАТА ВЫХОДА: ДЕКАБРЬ 2004 Г.

VIEWTIFUL JOE 2

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Эссенция



Плачет Максимка, плачет Принц. — Герлфренд из ада. — Прорванные трубы воображения. — Физика в картинках. — Все повторяется трижды. — Босс моего босса. — Запасной геймплей.

Что вытворяет с нами седьмой уровень! С одной стороны — это решающий тест всех способностей. С другой — большинство из приобретенных на предыдущих уровнях навыков на нем НЕ ДЕЙСТВУЮТ!

Сиквел к экспериментальной игре (книге, фильму) — это всегда позор. К смелому рывку в никуда невозможно приделать продолжение: ведь во второй раз человечество не удивишь одной и той же формулой, надо отказываться от нее, искать новую... А кто найдет в себе силы отречься от того, что принесло Богатство и Славу? Max Payne 2; Devil May Cry 2; Prince of Persia: Warrior Within. Еще примеры? Абсолютно проходные, легко забываемые игры...

Но во всяком уважающем себя правиле обязаны быть исключения.

Viewtiful Joe 2 (www.carprom.com/vj2) — это «Терминатор-2» консольной индустрии. «Чужие». Уникальный случай: сиквел, который ровно в два раза выше, дальше, сильнее оригинала. Нельзя сказать «ЛУЧШЕ». Уж слишком близко VJ подошел к идеалу, к брутальному аркадному совершенству... Но VJ2 гораздо

умнее и разнообразнее. Если VJ издевался над комиксами, кино и видеоиграми прошлого, то VJ2 издевается уже не только над комиксами, кино и старыми видеоиграми, но и над самим Viewtiful Joe. Это эксперимент над экспериментом.

В Clover Studio (www.cloverstudio.jp) серьезно задались вопросом: «что можно сделать с Джо такого, что мы с ним не сделали в нашей первой ультимативной супераркаде?» И сами себе ответили: «ничего!». Поэтому в VJ2 Джо — практически вспомогательный персонаж. Вся нагрузка, новые бонусы, новые движения и новые геймплейные концепции взвалены на подружку Джо — Сильвию.

Выглядит вторая часть Viewtiful Joe в точности как первая. Для тех, кто не в курсе: это плоский (но в то же время трехмерный) кунфу-платформер в стиле Comix Zone, исполненный в cel shading. Порядком надоевшая технология в VJ (и VJ2) применена настолько здорово, что картинка одновременно напоминает страничку комикса, кадр из фильма (или мультфильма) и скриншот из седой аркады. Эффект потрясающий. В графику VJ безнадежно влюбляешься еще до того, как она начинает шевелиться, даже если безразличен к кино, на дух не переносишь комиксы и терпеть не можешь платформеры...

Если же тебя хоть что-то из этого трогает... О-о-о! Тогда Viewtiful Joe 2 пропустит тебя сквозь калейдоскоп, в котором вместо цветных стеклышек используются различные индустриальные клише. Пройти семь уровней VJ2 — все равно что побывать на безумном кинофестивале, посмотреть семь диких, но симпатичных лент подряд. Игра бомбардирует игрока образами (динозавры, Индиана Джонс, далекое будущее, Восток, Ледниковый период, летающие тарелки), глушит штампами, обливает жирной киноэссенцией и, высказав смачный уан-лайнс, подпаливает зажигалкой «Зиппо». Любой, кто хоть раз в жизни пытался посмотреть семь красочных фильмов ужасов подряд, поймет, о чем я.



По замечательно нарисованным плоским (но трехмерным! настаиваю!) уровням носятся маленькие смешные угорелые человечки. Они вступают друг с другом в нешуточные поединки — мелькают ручки, ножки, человечки подпрыгивают, ныряют под удары и т.д. К сожалению, в нормальном состоянии драки происходят так быстро, а участвует в них такое количество народу, что глаз не поспевает за тонкостями мордобития. Не получается даже просто понаблюдать за процессом. Что уж тут говорить о каком-то управлении!

По счастью, VJ2 — игра, где «нормальное состояние» вещь крайне редкая. И Джо, и Сильвия владеют функцией (по левому шифту) Замедления. В рапиде все хорошо видно, а удары главных героев обретают эпическую силу и балетную грацию. Примерно как в Enter the Matrix. Но это еще не все. Джо также умеет (по правому) Ускоряться. Увертываться от ударов в этом режиме, понятно, нельзя, зато соперника можно молотить с такой скоростью, что Джо просто-напросто загорается. И, наконец, самое главное. Замедляются и ускоряются не ВСЕ объекты на картинке, а только те, замедление или ускорение которых может привести к какому-нибудь смешному эффекту. Заторможенный взрыв растет до небес, ускоренная вода прорывает плотину... Такие вот здесь пазлы. Но все это, включая веселую (и очень наглядную) физику, уже было. В первой части. Обратим же внимание на Сильвию. У нее на правом шифте подвешена функция Троекратного Повтора. Вы представляете, какие в подобном мире открываются возможности?! Вместо одного удара ногой по лицу враг ловит три. Трижды съеденный гамбургер дает тройную порцию здоровья. Но будь осторожен, читатель! Включив повтор не вовремя, и трижды ногой по благообразной физиономии схлопочешь уже ты...

Еще Сильвия и Джо умеют Красоваться. Когда они Красуются, то могут, например, бить одновременно во все стороны. Средний пазл VJ2 решается примерно так: Замедлиться (чтобы в ударе была сила), Покрасоваться (чтобы удар шел во все стороны), включить Троекратный Повтор (чтобы зажались все шесть лампочек) и наконец ударить. Бывает не лишним также предварительно переключиться на Джо и загореться. Переключаться между персонажами, к слову, можно в любое время. Остаточное горение от Джо к Сильвии переходит по наследству. Все поняли?

В Viewtiful Joe в геймпаде таились такие возможности, что пальцы немели от нерешительности. Теперь количество сверхспособностей удвоено. Попробуйте применить вышеописанное четырехфазовое комбо в жестокой драке с кибернетическими ниндзя на улицах бутафорской японской деревни. Поначалу хочется повеситься. Потом входил во вкус.

Да, я говорю, что у Сильвии есть пара бластеров?..

Вдобавок ко всему Аркаду с драками превратили в Аркаду со стрельбой. Стрельба с двух рук в комбо с замедлением — сочетание разрушительное, не уступающее самым ярким кунфу-кульбитам Джо. Сильвия — точный инструмент для войны с боссами.



VJ всегда больше занимало не то, что происходит на экране, а то, как происходящее на экране выглядит. Победить босса здесь несложно: паттерн поведения каждого архиврага прост, как ящик. Проблема в том, как победить босса в кратчайший срок, не потеряв ни одной жизни и не прилагая («Henshin-a-go-go, baby!») видимых усилий. При большом, понятно, скоплении друзей. Вот тогда-то и начинается самое интересное. В VJ2 есть все виды боссов. Боссы с двойным дном (после первой победы выскакивает второй монстр, в два раза сильнее первого, драться с которым приходится на оставшихся жизнях). Боссы-трансформеры. Псевдобоссы. Финальные боссы. Совсем финальные боссы. Боссы-имитаторы других боссов. Такого великоления я не видел со времен Gunstar Heroes на «Cere». В первой части VJ все было скромнее...

Все ополчились против нашего рекорда, образцово-показательного расстрела! Но если Джо больше полагался на ближний бой (в котором столько досадных случайностей) и на творческие контратаки, то Сильвии достаточно занять выгодную позицию, укутаться рапидом и расстреливать очередного Снежного крокодила с хирургической точностью. Вообще-то выбор Джо или Сильвии во время каждой отдельно взятой дуэли — дело вкуса. Как выбор бойца в файтинге. Но в файтинге меняется лишь техника боя. В VJ2 меняется сам геймплей. И, как мне кажется, именно геймплей Джо здесь запасной. ■

ПОМИМО ПРОЧЕГО, МАСААКИ ЯМАДА СДЕЛАЛ DEVIL MAY CRY, ЛУЧШУЮ ИГРУ ДЛЯ PS2 СВОЕГО ВРЕМЕНИ. В РАБОТЕ НАД СИКВЕЛОМ УЧАСТИЯ НЕ ПРИНИМАЛ.

ИНТРОСПЕКТИВА

ашот ахвердян

ОБ авторе

АШОТ АХВЕРДЯН

Убежденный конформист, о чем не стесняется говорить вслух. Предпочитает фирменные компакт-диски, в пиратстве даже отказывается брать в руки. Искренне радуется, что многомиллионные состояния Дэвида Боуи и Пола Маккартни выросли в том числе и на его долларе-другом. Вместе с тем считает будущую индустрию источником многих бед, хотя и далеко не всех.

Приключения дикой кошки

Позвольте пачать с зарисовки, исполняющей роль зингафа к последующему тексту. В начале прошлого века среди блюзменов бытовала следующая практика сочинения новых вещей: человек с гитарой слышит хоронший блюз, выкидывает из него кушест-другой, дописывает парочку своих (иногда не заботясь о том, чтобы новые слова как-то сочетались с уже имеющимися) — и все! Получается **НОВЫЙ БЛЮЗ**, который слышит кто-то еще, и история повторяется, повторяется, повторяется...

И НИКАКИХ ПРОБЛЕМ С ОХРАНОЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

Но когда, переплываясь через порог семидесятых, нечто подобное решила учудить одна белая блюзовая группа (имена изменены, как будто никто их не знает), то получила судебными исками по долготаллатным головам. Проиграла, конечно. А не так давно очередной американский суд (говорят, на свете есть и другие, проверкой этих слухов мы займемся как-нибудь потом) принял однозначное решение: любой сампл (независимо от длины) из сделанной ранее записи, да будь он хоть обработан до полной неузнаваемости, является предметом обязательного лицензирования у правообладателя, со всеми вытекающими последствиями.

ОН СКАЗАЛ «ПРИЕХАЛИ»

Возьмите любую гонимую игру: если там встречаются «Порше», «Форды» и прочие «Мерседесы», то можно быть совершенно уверенным, что

соответствующие концерны получили свои отчисления. Нет денег — извольте изобретать собственные абракадабриские названия (все никак не могу забыть Тину Норег в одной недавней трэш-игре). Брать без спроса позволяется только автограм бесплатных переделок, потому как деньги они использованием чужой собственности не зарабатывают. А вот в авиасимуляторной области еще вчера лицензирование отсутствовало как таковое. Собственно, да и сама покупка именных лицензий появилась не так давно. Долгие годы множество фирм и фирмочек плодили модели разной техники, как игрушечные, так и коллекционные, не делясь деньгами с настоящими производителями. Поскольку мало кто мог принять десятисантиметровый «Форд» за «Форд» настоящий, то с точки зрения охраны торговой марки все было в порядке, а копирайт... смотрите историю про блюзы. Быть может, серьезные люди в дорогих костюмах считали эти модели бесплатной рекламой? Или

Эта повторяющаяся, повторающаяся, повторяющаяся, повторяющаяся история



Легенда F-4E Joint Strike Fighter E-2C Hawkeye 2000 и даже крылатоцентричный B-2 Spirit Stealth Bomber! За право опубликовать эти почтовомарочные фотографии дорогая редакция заплатила корпорации Northrop Grumman (www.northgrum.com) нежнейшей рублем.

Герой Перл-Харбора («первый офицер флота в адмиральском звании, погибший во Вторую мировую... первый военный моряк США, принявший смерть в открытом столкновении с врагом...») контр-адмирал Айзек Кидд (Isaac C. Kidd), чье имя будет красоваться на борту новейшего контрминоносца DDG 100, который вот-вот сойдет со ступеней Northrop Grumman. Как вы понимаете, на фотозображение корабля любви у нас уже не хватило...

эта тема казалась им недостойной внимания?

Спохватились загнанные едва ли не вчера — лет пятнадцать назад. Первыми отстаивать свои права бросились автомобилисты. Битва, как вы понимаете, была настолько неравной, что ее и вовсе не было. Порядок лет наведен всего-то за несколько лет, отчисления попились рекой, кто-то разорился (в основном поплатились изготовители дорогих коллекционных сборных моделей, крошечные тиражи которых, сами понимаете), но игрушки — товар все-таки ходовой. Ну а в хвосте автомобильного лицензирования шустро пристроились некоторые фирмы, чья реклама обычно клеится на гоночных машинах, а вслед за ними и на автомобилях. Вам смешно? Зря. Затем подросли железнодорожники, а во второй половине девяностых начали просыпаться авиационные монстры — гг. Сикорский, Боминг и пр. Слышали такие «фамилии»?

В ПЛАНУ НАЛОГОВ

Если с интеллектуальной собственностью на автомобильные названия и конструкции все очевидно — написано «Мерседес», следовательно, ему и платить, — то с военной авиацией (и другой ратной техникой, кстати) дело обстоит не так просто. Заказчиком всей милитаризированной продукции США являлось американское правительство. Знающие люди говорят, что соответствующими правами владеют как фирма-производитель,

так и правительство. Разработка уже один раз была куплена — на деньги налогоплательщика. И что, теперь ему платить за нее снова? Независимо от того, что вы думаете об этой аргументации, изготовителям моделей она не помогла. Правительство той самой страны на них внимания не обратило, а на суды с «Локхид-Мартин» никаких фирм-



сурсов не хватит. Однако когда эта же уважаемая фирма решила побеседовать с NovaLogic касательно оплаты за F22, который выступал в главной роли в одном из симуляторов, то молчаливое доселе правительство... неожиданно вступилось за разработчиков. Поэтому, в то время, пока производители гоночных игр про любые колесные механизмы, от F1 до даль-

но, в авиационном мире царило нелицензионное счастье.

НОСКИ, ЧАРЛЬЗ НОСКИ!

Гром грянул неожиданно. В кратком послании хорошо известный вам Олег Медокус, руководитель коллектива виртуальных иллюстраторов, сообщил, что по юридическим причинам новые американские самолеты в «Ил-2. Забытые сражения» больше не попадут. И даже те, что уже имелись или были почти готовы к выпуску, останутся навеки замороженными на взлетной полосе.

Ответом был взрыв ужаса со стороны комьюнити. Симуляторное производство и так дышит на ладан, лицензионные же отчисления запросто способны добить его окончательно. Спустя некоторое время стало известно, что Northrop Grumman Corp. и впрямь потребовала денежных отчислений, которые вскоре получила. Тут же выяснилась любопытная деталь: директор Grumman, человек по имени Чарльз Носки (не правда ли, чудесная говорящая фамилия?), одновременно является членом совета директоров Microsoft.

Теории заговора воспылали! Это же место метакорпорации Медокусу за его успех с «Ил-2»! (Ранее, кстати, Олег Медокус говорил, что Microsoft предлагал купить 1C:Maddox Games. По его словам, «купить, чтобы закрыть» — довольно распространенная в определенных кругах практика.) Поговаривали, что гнев вызвало упоминание фирмы на колесике, что если бы там было написано не «Grumman F4A Wildcat», а

просто «F4A Wildcat», то ничего этого не было бы.

Однако нашлись люди (желающие начать разработку симуляторов — есть еще такие в природе), которые обратились за разъяснениями в Northrop. Где нужный человек Патрик Джойс (Patrick Joyce; именно он был тем адвокатом, который потребовал оплаты лицензии со стороны фирмы) объяснил, что в любом случае «надо платить за использование любых самолетов, кораблей, автомобилей, вооружения, которые когда-либо производились Northrop или любой компанией, когда-либо приобретенной Northrop». Он же заметил, что оплата лицензирования требуется от любой компьютерной и видеоигры, кинофильма, телевизионной передачи или игрушки, использующих...

Апокалиптические картинки, исходящие из такого заявления, рисуются очень легко. Поскольку, к примеру, любая книжкартина просто битком набита различной интеллектуальной собственностью, то простор открывается поистине широчайший. Но оставим в стороне грандиозные спекуляции. Независимо от того, насколько правомерны предъявленные претензии (существует множество аргументов, даже судебных прецедентов, поддерживающих все имеющиеся точки зрения), ясно, что такой спор может решиться только в суде, а вот этого-то позволить себе не могут ни разработчики, ни издатели.

Пока же остается надеяться на то, что ни германские, ни британские корпорации денег не потребуют и «Битву за Британию» мы все-таки увидим. В конце концов, ее можно провести и без американских самолетов... ■

приложение

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО





ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ (музыка) | КОНСТАНТИН ИВАНОВ (текст)

Гонки с правилами

Среди прочих итогов прошлого года отчетливо, знаете ли, прослеживается и такой мотив, как возрождающийся интерес к разгону (возьмем шире — тюнингу) видеокарт, даже отнюдь не слабосильных, а, напротив, весьма и весьма дорогих и, по логике вещей, должных отрабатывать всюду на сто процентов, не требуя от пользователя какой-либо нездоровой активности.

Фабрики звезд

А все почему? Потому что каждый пользователь-с-головой считает себя в душе оверклокером и при любой возможности обязательно улучшит показатели своего железа? Именно. Если же разогнанная карта еще и помогает «углубить и расширить» игровой опыт, а не просто порадоваться высокому результату в каком-нибудь 3DMark, то затея получает прикладной характер и практикуется несравненно большим числом энтузиастов. К тому же в прошлом году вышла небезызвестная тройка игр, заставивших

гать к дополнительным мерам, в первую очередь — блокировке конвейеров. Однако поскольку экономический эффект такой меры состоит не только в сегментации рынка, но и в возможности пустить в продажу частично годные чипы, у которых нерабочие конвейеры просто не будут использоваться, блокировка не может быть аппаратной и глубинной (ведь протестировать работоспособность можно только у готового чипа).

И если раньше мы встречались с такими фокусами лишь эпизодически (вспомним очень удачную Radeon

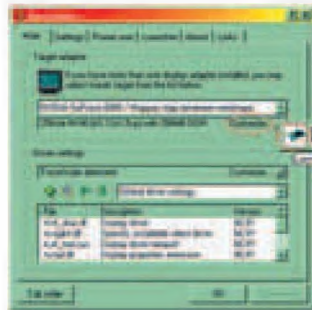
можно ли добиться того же результата разгоном карты подешевле (вне зависимости от того, какой прирост будет получен «в жизни», а не на синтетике) и будет ли востребована вся мощь на теперешних задачах. Ничего удивительного и предосудительного тут нет. Вообще, увлечение трехмерной графикой — далеко не самое дорогое хобби, можно даже сказать — одно из самых доступных.

Рецепт приготовления

Разумеется, гарантировать успех «разблокировочного» мероприятия

закупающие много чипов. Во-вторых, для стабильной работы одного удачно разблокированного графического процессора недостаточно, важно обеспечить его возросшие запросы качественным питанием и охлаждением. Следовательно, наиболее благодарными для разгона картами являются модели на полноразмерных печатных платах (к примеру, подобные карты на процессорах GeForce 6800 можно вычислить по двум разъемам дополнительного питания).

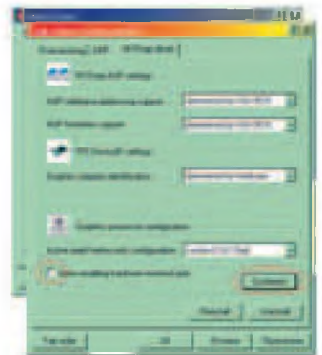
Есть и антигерои — карты, разгонять которые бесперспективно по опреде-



совсем слева Как видите, изначально у карты работают пять вертексных конвейеров и включена обработка 12 пикселей за такт.

Затем Выбираем «Customize» и первую кнопочку «Low-level system setting» (здесь и далее на картинке нужный пункт отмечен красным цветом).

справа Выбираем закладку «NVStrap driver», ставим галочку и в ответ на предупреждение отвечаем «Yes», нажимаем кнопочку «Customize».



многих из нас перетряхнуть запылившиеся внутренности своих компьютеров... Есть и третья причина — стремление производителей графических чипов, с одной стороны, унифицировать линейку (куда удобнее выпускать одну-две версии чипов в массовых количествах, нежели полдесятка слабо отличающихся разновидностей, каждая из которых тем не менее требует индивидуальной отладки производственного процесса), а с другой — охватить рынок как можно большим числом предложений.

В такой ситуации игры с частотами процессора и перебор типов памяти позволяют добиться лишь частного дробления на «ультра-», «про»- и простые версии, отличающиеся по производительности (и цене) незначительно. Поэтому приходится прибе-

9500Pro, недорогую, быструю и обладавшую свойством легким движением руки преобразовываться в Radeon 9700), то теперь стратегия блокировки поставлена на поток. К примеру, если у GeForce 6800GT и Ultra работают все 6 вершинных и 16 пиксельных конвейеров, то у 6800 без дополнительных индексов в названии их число усечено до пяти и 12 соответственно. Примерно ту же ситуацию мы наблюдаем и у продукции канадской компании.

Мы не будем касаться «этической» стороны разгона, хорошо это ли плохо. Что продавать, по какой цене и как уговорить нас купить именно это — задача маркетологов и PR-службистов. Отдавать немалые деньги за лучшие видеокарты часть пользователей будет всегда. Не так важно,

мы, как и раньше, не можем, хотя бы потому, что вам может достаться не принудительно заблокированный, а действительно не вполне работоспособный чип. Как не можем мы посоветовать покупать для разгона карты определенной марки, поскольку все по-прежнему зависит от конкретного экземпляра доставшегося вам графического процессора.

Впрочем, кое-какие рекомендации напрашиваются сами собой. Во-первых, хотя приоритета и нет, сам сборщик может отсортировать доставшиеся ему чипы и установить наиболее перспективные на так называемые «версии для энтузиастов», обыкновенно отмечаемые суффиксами Golden Sample, Deluxe, Gamer Edition. Здесь в наиболее выигрышном положении находятся компании,

лению. Обнаружить их можно по сочетанию медлительной памяти (обычно большого объема), нередко с урезанной шиной, и стандартного процессора. В таком случае, даже если процессор удастся разблокировать и разогнать, никакой реальной пользы ждать не стоит — память не справится с обеспечением разогнанного процессора усиленным потоком графических данных. Будьте бдительны!

Итак, рассмотрим тюнинговый процесс на примере удачной переделки карты ASUS V9999 GE, которую мы уже имели честь удостоить «Нашего выбора» (не в последнюю очередь благодаря точному соответствию вышеприведенному портрету идеальной платы для разгона). Она оснащена

скоростной памятью (такую ставят на платы с 6800GT), собрана на полно-размерной печатной плате и имеет серьезный кулер. Однако в качестве процессора использован усеченный в конвейерных правах GeForce 6800.

Первое, что мы сделали с картой, — включили заблокированные конвейеры. В чем нам помогла отличная утилита Алексея Николаичука RivaTuner2 (release candidate 15.2, www.nvworld.ru, см. также наши прошлые диски). Пошаговый алгоритм до безобразия прост — см. иллюстрацию.

К полученному результату добавили разгон ядра/памяти до 350/1000 МГц и в итоге получили полноценную видеокарту класса GeForce 6800GT. Тесты в

экспериментов просто невыгодно. Исходно такие процессоры имеют 8 конвейеров, и довести это число хотя бы до 12 удается весьма часто. Рецепт тот же, что и для 6800.

Переделка топовых изделий компании ATI осуществляется сложнее, так как помимо программных предполагает аппаратные изменения. Нужно соединить мостик на чипе, причем в последнее время и этот метод практически перестал работать. Самое популярное перевоплощение из Radeon X800Pro на картах первых выпусков с модулем VIVO в Radeon X800XT выглядит так: соединяем мостик, прошиваем BIOS от карты с 800XT и... если повезет... получаем все 16 конвейеров, вместо

8. Процессоры X800SE, идейный аналог 6800LE, также располагающие лишь 8 конвейерами, и вовсе не способны разблокироваться, так как собраны в усеченном конструктиве, где разведены не все контакты.

Нам лишь остается констатировать, что для любителя экспериментов над железом продукция nvidia нынче смотрится предпочтительнее.

Побочные эффекты

Самое время вспомнить затертую истину о бесплатном сыре и мышеловке. Не удивляйтесь, если, включив все 16 конвейеров на GeForce 6800, вы получите плату, работающую с откровенными сбоями (артефакты,

вовсе уничтожить вашу китайско-безымянную подделку. Причина очевидна: возросшее потребление.

И еще один вариант: можно обратиться к фирмам, специализирующимся на заказном моддинге и даже продаже готовых тюнинг-решений. Но — будьте внимательны, если встретите предложения о продаже топовых видеокарт по демпинговым ценам. Скорее всего, они были разблокированы, а значит, теоретически могут иметь дефекты, которые сразу и не определишь.

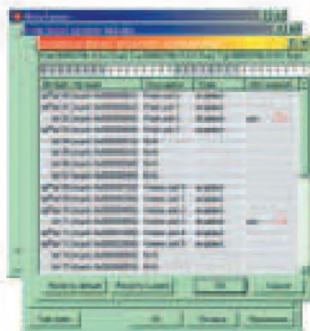
Клиника

Результаты удачной разблокировки в нашей «великолепной игротройке» и 3DMark 05 перед вами (см. таблицы). Осталось лишь посмотреть на ситуацию с переделкой видеокарт с практической стороны и задать простым вопросом: зачем это нужно?

Ваша система может похвастаться процессором с рейтингом 4000+, 21-дюймовым монитором, которому никуда не деться от рабочего разрешения 1600x1200 точек, и всем прочим в таком же барском духе? А вы сами жить не можете без 16-кратного сглаживания в играх? Гм... погодите, дайте подумать... Нет, определенно, в этом запущенном случае заниматься переделкой стоит. Особенно если по стечению обстоятельств в вашем ПК оказалась карта на одном из вышеупомянутых процессоров, ибо результат будет наглядно представлен улучшенным изображением в играх.

Если же вы привыкли играть в 1280x1024 (увы, ваш ЖК-монитор не способен на большее), прохладно относитесь к эффекту полноэкранного сглаживания («да он только картинку размывает!») и имеете сбалансированную конфигурацию... То смысла в разблокировке приличной карты с процессором 6800 не так уж много. Поберегите аппарат! Хотя бы до тех пор, пока выйдут игры, которые затребуют этого в явной форме.

Наконец, покупать 6800LE иначе как для разблокировки, как уже отмечалось в тестах, тоже не стоит. Для работы в штатном режиме существуют более привлекательные варианты — та же серия 6600 и, конечно, X700. Зато, имея возможность перебрать несколько карт на 6800LE и протестировать их на способность к разгону, вы можете достичь очень симпатичных результатов. Стоит ли эта овчинка выделки? Нам кажется, да. ☐



вечно живых DOOM 3, Far Cry и Half-Life 2, а также в синтетических 3DMark 05 и 03 прошли удачно, без каких бы то ни было артефактов. Температура процессора видеокарты поднялась с 48 до 56 градусов, что позволяет обойтись без дополнительного охлаждения. Конечно, для подробной переделки нужен просторный корпус с хорошим проветриванием видеокарты, а также блок питания от 420 Вт.

Кроме видеокарт с процессором 6800 можно попытать счастья с недавно появившимися 6800LE, покупать которые иначе как для разгонных

слева Перед нами те самые, заблокированные «жадными» инженерами конвейеры.
в центре Разблокируем? Конечно.
справа После перезагрузки запускаем RivaTuner. И вот результат.

прежних 12. Собственно операцию мы иллюстрировать не решились, ибо она чревата (в неумелых руках акселератор может приказать долго жить) — в отличие от манипуляций с GeForce 6800, где все стадии обратимы. Но если очень хочется, вы всегда сможете найти подробные инструкции в Сети — скажем, на сайте www.overclockers.ru.

мигающие текстуры, несоответствие картинки на экране во время запуска 3D-приложений). Бывает и так, что в некоторых играх и тестах все работает нормально, а в других — не совсем. Изредка встречаются ситуации, когда после неудачного разгона карта отказывается нормально функционировать даже на штатных частотах (к примеру, не позаботившись о дополнительном охлаждении, карту нагрузили круглосуточным тестом). Ну а пренебрежение советом установить качественный блок питания может и

Видеокарты	Ед. измер.	GeForce 6800 (12к)	GeForce 6800 GT (16к)	прирост, %
3DMark05	балл	3882	4447	14,6
DOOM 3	fps	54	62	14,8
Half-Life 2	fps	33	39	18,2
Far Cry	fps	51	60	17,6

Видеокарты	Ед. измер.	Radeon X800 Pro (12к)	Radeon X800XT (16к)	прирост, %
3DMark05	балл	4532	5128	13,2
DOOM 3	fps	34	42	23,5
Half-Life 2	fps	53	64	20,8
Far Cry	fps	52	63	21,2

таблицы Результаты тестирования видеокарт до и после переделки (активации конвейеров и разгона).

Тестовой системой послужил ПК на базе процессора Athlon 64 3200+ и материнской платы на чипсете VIA K8T800. Драйверы: nvidia ForceWare 66.93, ATI Catalyst 4.11; настройки: разрешение — 1600x1200, максимальные настройки графики. Для 3DMark05 использовались стандартные установки бенчмаркера.



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Двойное дно

Кому и для чего нужны DVD-приводы, способные уместить на одну болванку 8,5 Гбайт данных? Ответ прост: до тех пор, пока цены на сами болванки не опустятся до приемлемого уровня, логично использовать их для копирования штампованных двухслойных DVD.

То есть кинофильмов

Кроме дороговизны пустых дисков (\$7-10, то есть более чем в 10 раз дороже однослойных) повсеместному переходу на особо емкие носители препятствует невысокая скорость записи: типичным остается значение в пределах 2-4x. Также, если речь идет о собственных результатах труда, даже для громоздкого видео или несжатой музыки объема однослойных болванок (4,7 Гбайт) все еще хватает, и, в отличие от CD, вероятность оказаться погребенным под кипой записанных дисков невелика.

Но если покупка пишущего привода запланирована на ближайшее время, почему бы не присмотреться сразу к двухслойным моделям? Благо сами приводы не стали от этой опции дороже, более того, скорости записи однослойных дисков у них тоже подросли, и, похоже, развитие приводов с поддержкой исключительно однослойной записи уже клонится к закату. Новых моделей просто нет. Последним событием на фронте оптических «писал» стало появление двухслойных приводов с поддержкой DVD-R (ранее встречались лишь DVD+R-модели).

Как мы тестировали

Для тестирования двухслойных DVD-приводов использовался тестовый стенд, собранный для нашей лаборатории компанией OLDI, во все той же неизменной, но актуальной конфигурации: процессор Athlon 64 3200+, материнская плата ASUS K8V SE Deluxe (чипсет K8T800), 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт и звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. Дисководы подключались парами, по одному на Primary- и Secondary-канал IDE-контроллера (перемычка на корпусе ставилась в положение Master). Все тесты прогонялись на каждом приводе сольно, дабы исключить влияние производительности контроллера на результаты испытания.

Набор тестов остался неизменным: мы фиксировали скорости чтения DVD (двухслойной болванки DVD Video) и CD (штампованный CD Data) с помощью утилиты Nero CD-DVD Speed; эта же программа сообщила нам важную информацию о задержке при смене слоя на DVD, времени выгрузки и загрузки диска (до момента опознавания его Windows); также мы оценивали способность привода устанавливать

скорости ниже максимальной через утилиту DriveSpeed, что бывает полезно при чтении «сомнительных» дисков или для «утишения» компьютера (все программы доступны по адресу www.nero.com); программой EAC 0.95 prebeta 5 (www.exactaudiocopy.de) фиксировалась скорость экстракции дорожек с Audio CD в режиме максимального качества. Тесты на чтение трудных дисков были расширены по «просьбам трудящихся»: мы пытались прочитать три диска с ошибкой во внутренней структуре, три поцарапанных; отдельно оценивалось чтение нескольких музыкальных MP3-сборников на предмет шумов и способность автоматического снижения оборотов.

Безусловно, мы не могли отказать себе в удовольствии записать несколько дисков DVD+R DL (или, как их еще называют, R9), воспользовавшись болванками Verbatim для скорости 2,4x. Но поскольку диски, рассчитанные на более высокие скорости, в московской рознице замечены не были (да и в общемировой их тоже негусто), смысла в замерах максимальной скорости каждого привода на данном типе носителей не было — мы просто не могли предложить приводам

«компакты», могущие показывать рекордные результаты. Более того, ввиду примерно одинаковых (и равно высоких) показателей скорости записи однослойных качественных DVD и CD у приводов с одинаковой скоростной формулой тесты максимальной скорости записи также потеряли актуальность. Мы решили вовсе отменить эту категорию испытаний, заменив ее тестом качества записи неэлитных носителей. Для чего запаслись несколькими десятками технологических болванок DVD+R и DVD-R и записали на каждом испытуемом по пять разных дисков на автоматически определенной приводом скорости (2-4x), протестировав затем качество чтения программой Nero CD-DVD Speed с помощью «референсного» читающего привода. В его роли выступил комбо-драйв Gigabyte DVD-CD-RW Combo 16x/52x32x52, прославившийся в узких кругах своей капризностью в отношении записанных «на стороне» дисков. Рейтинги качества записи выводились с учетом усредненной скорости чтения дисков и «внешности» построенных в тестах графиков чтения. Разумеется, подобные результаты не претендуют на абсолютную истину, но и небесполезны.



Lite-On SOHW-1633S

Lite-On производит оптические приводы на заказ для таких известных компаний, как Sony, Gigabyte, лишь эпизодически выводя на рынок продукты под собственной маркой. Причем в последнее время это происходит все чаще, и на сегодня линейка Lite-On состоит из едва ли не самого большого списка.

Итак, перед нами 16-скоростной, с точки зрения однослойного письма, привод. И к процессу записи у нас

нет никаких претензий, за исключением повышенной требовательности привода к скорости, разрешенной для болванок DVD+R: так, для записи на 16x требуется болванка, сертифицированная именно для этой скорости, тогда как большинство конкурентов согласны разогнаться до предела на любых качественных дисках. Фирменная технология Smart-X позволяет регулировать скорость при чтении DVD-дисков с видео или аудио, не

требующих высоких оборотов, причем для копирования тех же записей как файлов привод разгоняется до максимальной скорости. Однако послушать музыкальный MP3-сборник удалось лишь сквозь постоянный сильный шум. Обидно! Дело взялся поправить DriveSpeed, отпартовавший о следующем наборе скоростей: 4, 8, 12, 24, 32, 40 и 48x.

Уверенное чтение дефектных дисков — бесспорный конек устройства, наш тестовый комплект считался почти в полном составе, причем на высокой скорости,

хотя график чтения нарисовался рваный. То есть привод не занизил скорость, «почуяв» не совсем удачный диск, а читал его разгоняясь после каждого трудного участка.

ЦЕНА \$78

ТИП DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/RW

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЗАПИСЬ) 16x/2,4x/4x/8x/4x/40x/24x

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЧТЕНИЕ DVD/CD) 16x/48x

ОБЪЕМ БУФЕРА 2 Мбайт

рейтинг 4,1

Lite-On SOHW-1213S

Для сравнения мы взяли предыдущую модель этого же производителя, к слову, успевшего выпустить уже три «двухслойные» модели (существует еще и сверхновинка — 1653S, с увеличенной скоростью работы с перезаписываемыми носителями). У 1213-й скорость записи DVD+R и чтение штампованных DVD отстают от предыдущей модели, хотя конструктив в целом похож.

Но. По вине прошивки (а может, по иным причинам) ведет себя привод иначе. Музыкальный диск с MP3 открывался медленнее, чтение поначалу обрадовало едва различимым шумом, но затем привод разогнался

до максимальных оборотов и стал вести себя попросту немusыкально. Выручает тот же полный набор скоростей в DriveSpeed. Шум на максимальных оборотах при чтении штампованных CD немного ниже, но высокочастотная составляющая также давит на уши. Чтение дефектных «компактов» снова порадовало.

ЦЕНА \$72

ТИП DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/RW

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЗАПИСЬ) 12x/2,4x/4x/8x/4x/40x/24x

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЧТЕНИЕ DVD/CD) 12x/48x

ОБЪЕМ БУФЕРА 2 Мбайт

рейтинг 4,1

NEC ND-3520AG

Оцените: ради появления этого аппарата в обзоре пришлось задержать сдачу материала! Но обойтись без него было бы нелогично — все же перед нами один из первых приводов, допускающих запись как DVD+R, так и DVD-R в двухслойном формате. Не менее примечательны и повышенные скорости записи перезаписываемых носителей. К сожалению, все это представляет собой пока лишь задел на будущее, так как найти в свободной продаже соответствующие носители попросту невозможно.

Как показал себя привод в потребительских тестах? Шум слитный, уровень средний, но отчетливо заметна вибрация, даже при чтении приличных дисков. Форма графика чтения дефектных «компактов» более всего похожа на пилу, и, к сожалению, мы не можем назвать привод вездеходным, напротив, результат получился одним из самых скромных в тесте. У этого привода, единственного в нашем обзоре, возникли ошибки в процессе точного извлечения аудиодорожек.

Диск с MP3 ND-3520AG читал на постоянной скорости с невысоким, но константным чувствительным басовитым гудением и вибрацией. Зато набор доступных для ручной установки скоростей в DriveSpeed включает аж 9 вариантов в диапазоне от 4 до 48x.

Резюме: безусловно перспективный привод, и, если бы не досадные огрехи, проявившиеся в отдельных побочных тестовых позициях, мы с удовольствием наградили бы его «Нашим выбором». Впрочем, почти все исправимо обновлением прошивки, которое, будем надеяться, вскорости последует.

ЦЕНА \$85

ТИП DVD+R/+R9/+RW/-R/-R9/-RW/CD-R/RW

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЗАПИСЬ) 16x/4x/8x/16x/6x/4x/48x/24x

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЧТЕНИЕ DVD/CD) 16x/48x

ОБЪЕМ БУФЕРА 2 Мбайт

рейтинг 4,3

Plextor PX-712A

Привод от производителя, некогда известного не только качеством и долговечностью самих агрегатов, но и неподъемной для простых смертных ценою на них. Насчет качества работы и надежности, хочется надеяться, ситуация не сильно изменилась, цена же стала намного душевнее.

И все было бы здорово — ведь в объективных тестах PX-712A вел себя очень достойно, оставив далеко по-

зади всех конкурентов при чтении двухслойного диска, если бы не шероховатости (точнее — «неидеальности») в «факультативных» испытаниях.

А именно. Дефектные диски были прочитаны не все, хотя результат близок к лучшему. Шум на максимальных оборотах самый ненавязчивый с минимумом вибраций, однако для ручной регулировки доступны только пять скоростей в промежутке от 4x до 40x. Звук



работы механизма лотка благородно приглушенный. Музыкальный диск с MP3 читался на постоянной

скорости, но с басовитым гудением и вибрацией, что однозначно изъян. Конечно, для пишущего привода многое искупает высокое качество записи, и разработчики явно подумали над тем, как научить агрегат грамотно выбирать стратегию записи на самые разные носители. В результате в нашем хитроумном тесте записи технологических болванок привод явно оторвался от массовки и уверенно финишировал первым.

рейтинг

4,4

ЦЕНА \$100

ТИП DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/-RW

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЗАПИСЬ) 12x/2,4x/4x/8x/4x/48x/24x

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЧТЕНИЕ DVD/CD) 16x/48x

ОБЪЕМ БУФЕРА 2 Мбайт



Toshiba SD-R5372

Еще один быстроходный привод с интересной скоростной формулой. Отличительное качество — поддержка формата DVD-RAM, но только в режиме чтения с двукратной скоростью.

Музыкальный диск прочитан в идеальной тишине, но с едва заметной вибрацией. Это что касается MP3-музыки. Но и обычный аудиодиск был разделан под орех (распилен на дорожки и расфасован по WAV-файлам) с

рекордным результатом. Определенно, для любителей музыки этот привод идеален.

К сожалению, в остальном впечатление вышло смазанное: гудение с заметным призвуком на высоких частотах, визжащий лоток, замедленное распознавание дисков. Дефектные «компакты» читались не спеша и не все, хотя в плане всеядности привод не из худших. В перечне нашего любимого DriveSpeed оказалось всего четыре скорости: 8, 24, 32 и 48x.

И какую, спрашивается, оценку ставить? Если оценивать привод только как пишущий и периодически читающий музфайлы в разных форматах, надо давать 4,7 балла и «Наш выбор». А вот в качестве универсального, увы, «всего лишь» 4,1...

рейтинг

4,1

ЦЕНА \$82

ТИП DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/RW

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЗАПИСЬ) 16x/5x/4x/12x/4x/48x/24x

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЧТЕНИЕ DVD/CD) 16x/48x

ОБЪЕМ БУФЕРА 2 Мбайт



LG GSA-4160B

Приводы LG, некогда бывшие самыми финансово доступными и (под стать цене) не претендовавшими на абсолютное лидерство (изредка мы подумывали всего-то о «Лучшей покупке» в качестве награды), с каждой моделью становятся все совершеннее. Цена же при этом сохраняется на минимальном уровне. Приятнейший парадокс!

Фактически модель, доставшаяся нам на тест, заслужила лишь одно (скорее виртуальное) замечание: большая, относительно остальных участников, заминка

при смене слоя на видеодиске. Однако при просмотре кинопроизведения момент смены слоя был едва заметен, и это успокоило всполошившихся было тестеров.

В остальном все просто сказочно: почти отсутствуют вибрации; шум очень тихий и неназойливый, даже на высоких оборотах, в большинстве систем он будет перекрыт гулом системы охлаждения; столь же тихий лоток. Максимальная в нашем тесте скорость опознавания установленного диска. Отличное поведение при чтении MP3-записей, никаких посторонних шумов. Дефектные диски также читались устойчиво. Наконец (вернее — наконец-то!), порадовали инженеры LG и наш верный DriveSpeed, наградившие привод следующим набором скоростей: 10, 16, 24, 32 и 40x. Не забудем и редкий факт поддержки записи и чтения носителей DVD-RAM, причем самых быстрых на сегодня — для пятикратной скорости обращения.

рейтинг

4,5

ЦЕНА \$70

ТИП DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/RW

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЗАПИСЬ) 16x/2,4x/4x/8x/4x/40x/24x

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЧТЕНИЕ DVD/CD) 16x/40x

ОБЪЕМ БУФЕРА 2 Мбайт



Teac DV-W516GA

Еще один признанный гранд оптического приборостроения, компания Теас в последнее время выступает не столь блистательно. В плане записи, как и у всех прочих участников теста, характеристики DV-W516GA отвечают заявленному, а вот чтение комфортом не радует, ибо

процесс сопровождается довольно сильным шумом с призвуком на высоких частотах; также есть заметные вибрации на дисках с выраженным дисбалансом.

Чтение диска с MP3 проходило на высокой (шумной) скорости с периодическим ускорением до максимума; дефектные диски привод пытался читать также на завышенной скорости, тестовые программы отобрали самый ломаный график. Подобное поведение, впрочем, никогда не способствовало качественной работе с трудными носителями — отсюда и результат. Лишь доступные в DriveSpeed скорости радуют «упитанностью»: семь вариантов, от 4 до 48x!

рейтинг

4,0

ЦЕНА \$90

ТИП DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/RW

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЗАПИСЬ) 16x/4x/4x/16x/4x/32x/24x

СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЧТЕНИЕ DVD/CD) 16x/40x

ОБЪЕМ БУФЕРА 2 Мбайт

Пишущие DVD-приводы	Lite-On SOHW-1633S	Lite-On SOHW-1213S	NEC ND-3520AG	Plextor PX-712A	Toshiba SD-R5372	LG GSA-4160B	Teac DV-W516GA
Версия firmware	VBS0C	VTS08	1.04	1.04	VTU31	VA30	VC4S2
Средняя скорость чтения DVD-ROM	6,1x	6,0x	3,4x	9,0x	5,9x	6,1x	6,1x
Диапазон скоростей чтения DVD-ROM	2,7x-8,2x	3,5x-8,0x	2,0x-4,5x	5,0x-11,8	3,3x-7,7x	3,4x-8,1x	3,0x-8,1x
Среднее время поиска на DVD-ROM, мс	127	125	162	99	123	118	125
Переход на другой слой (Layer Change), мс	78	166	108	43	69	274	82
Средняя скорость чтения CD-ROM	33,1x	31,6x	35,6x	30,9x	35,0x	30,6x	36,5x
Среднее время поиска на CD-ROM, мс	134	128	128	89	130	112	122
Eject (извлечение DVD), с	1,0	1,0	1,7	1,4	2,9	1,8	0,9
Load + Recognition (загрузка DVD), с	11,8	10,9	17,3	11,8	15,7	9,8	13,7
Чтение дисков с внутренними дефектами записи (кол-во прочитанных из трех тестовых)	3	2	2	2	2	3	2
Чтение поцарапанных дисков (кол-во прочитанных из трех тестовых)	2	3	1	3	2	2	2
Скорость извлечения аудиотреков EAC	2,1x	2,1x	2,0x (ошибки)	8,0x	11,7x	6,7x	2,1x
Шум (по 10-балльной шкале; чем ниже шум, тем выше балл)	5	6	6	8	5	8	6
Качество записи «неэлитных» болванок (по 10-балльной шкале, см. пояснения в тексте)	7	7	6	9	6	7	6

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит московское представительство компании LG (www.lg.ru) и компанию USN Computers (www.usn.ru), бесперебойно снабжавшую нас всем спектром пишущих в различных форматах оптических приводов. □

1–3 апреля 2005 года

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»



КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

intel

1-3 апреля 2005 года в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ 2005).

КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и новыми партнерами по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья. КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи.

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: www.kriconf.ru



В ту далекую эпоху, когда кинематограф был молод, молчалив и черно-бел, в капиталистических кинотеатрах жили «Могучие Вурлитцеры». Не очень близкие родственники церковных органов, наделенные способностью по мере сил имитировать звуки оркестра, кое-каких ударных инструментов и даже хоровое многоголосие, эти странные инструменты своей музыкой заполняли зияющий звуковой вакуум великого немого. Они обладали весьма узнаваемым тембром, в котором сочеталось величественное и низменное, храм и балаган. Странная гармония, столь хорошо подходившая по духу самому кино. ¶ Однако был отмечен следующий эффект: через некоторое время после начала сеанса люди переставали вовсе воспринимать музыку, и, как бы органист ни выкладывался, все было впустую. Это явление получило название «эффект Могучего Вурлитцера», когда постоянство тембра превращает музыку в ровный шумовой фон, и не спасают ни разнообразие мелодий, ни смена ритмических рисунков. ¶ Такой музыкой можно оглушить, но нельзя заставить ее услышать. ¶ Вам это ничего не напоминает? ¶ Игровая музыка узнается с первых тактов. Не важно, слышали вы эту мелодию или нет, она з в у ч и т как игровая музыка, бедная родственница музыки настоящей, в младенческом возрасте выброшенная на улицу. Она проклята с рождения, со времени PC-спикеров и визгливого пищания восьмибитных приставок. Разве можно было всерьез назвать то назойливое верещание «музыкой»? И клеймо, поставленное в детстве, остается на всю жизнь. ¶ Она с детства была лишена тембра как такового. FM-синтезатор на борту дешевой аудиокарты, подобно нерадивым ученикам ДМШ, играл как умел, теми звуками, на которые был способен, превращая партитуру любого качества в родная мама не узнает. Конечно, талант пробьется даже сквозь PC-спикер. Нобуо Уематсу (Nobuo Uematsu), ставший одним из самых известных игровых композиторов всех времен*, покорил мир творениями, сопровождающими бесконечный сериал Final Fantasy, хотя «Нинтендо» — штука для музыки малоподходящая. ¶ Когда игроки обзавелись CD-ROM'ами и «звукобластерами» и игровая музыка наконец получила в свое распоряжение полную свободу тембра, выяснилось, что она не знает, что с ней и с ним делать. Помните шутер X**? Его псевдооркестровый саундтрек формата Audio CD занимал процентов 80 диска, а представлял собой все ту же MIDI-музыку, но записанную с композиторского синтезатора. ¶ Обидно с рождения носить на спине позорное клеймо «третьего сорта». Игры сами по себе так и не смогли отвоевать в свете почетное звание «искусства», а уж игровая музыка — так и вовсе служанка домработницы, золушкина падчерица. ¶ Для создания хорошей мелодии нужен лишь талант. Для хорошего тембра нужны деньги, много грязных хрустящих денег. Красивый звук не делается на коленке, и домашнее пианино н и к о г д а не зазвучит, как Steinway, даже если за клавиши изволит сесть сам Рахманинов. Свежескачанный VSTi-плагин напоминает минимум только картинкой в интерфейсе, но не зазвучит никогда, хотя богатство настроек может очень долго создавать иллюзию возможности получения золота из свинца, стоит только найти нужное положение ручек. ¶ Материальные проблемы слишком долго приводили к тому, что игровая музыка звучала, как бюджетные демозаписи той, другой музыки, которой она могла бы стать. ¶ Теперь, когда появились деньги, выяснилось, что тот суррогатный Lo-Fi-звук, он и есть «музыка игровая настоящая». Что эти размазанные тембры, преувеличенный ревер, сэмплерная этническая перкуссия, в общем, все то, от чего так долго хотелось избавиться, что это не шелуха, это суть. Что без них игровая музыка превращается либо в поточное переосмысление голливудского наследия с его оркестрами им. Джона Уильямса, либо в концертную площадку, на которой гостят заезжие поп-звезды, — то заслуженный Дэвид Боуи почтит присутствием, то «Ария» приедет с караоке-программой, то нагрянет мультиплатиновый десант абрикивезд по кличке «GTA3». ¶ И тогда запускаешь эмулятор и переслушиваешь Final Fantasy. Золушка отвергла принца и осталась дома. ¶ Ужасный конец, если вдуматься. ¶ С надеждой на скорую встречу, Томас Торквемада.

**ЭФФЕКТ
ВУРЛИТЦЕРА**

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ #3

* Повредит ли толика пафоса?

** Название изменено с целью...
без всякой цели.