

СПЕЦИАЛЬНЫЙ
АВТОМОН

FREETECH

www.ft-online.info

December



**NFS:
MOST WANTED**

QUAKE 4

CALL OF DUTY 2

**THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
THE MATRIX: PATH OF NEO
FOOTBALL MANAGER 06
THE GUN**



**НОВАЯ ИГРА
ГЕНИАЛЬНОГО
ПИТЕРА МУЛИНЬЕ**

ПРИВЕТСТВИЕ

Музыка-Земфира, "Бесконечность"

Это случилось.

Он вышел.

Пусть сейчас все люди, кто писал мне о том, что фритек умер и ни одного путного номера больше не выйдет, пусть они сейчас... сейчас.. в-общем, нехорошие они. Думайте как хотите, но фритек жив и вот - новогодний спецвыпуск, посвященный самым свежим играм. Он сделан в сотрудничестве с AG.RU.

Спасибо всем кто меня не бросил, спасибо тем людям, кто хоть раз не плевал в нашу сторону. Спасибо.

В-общем, я все сказал. Наслаждайтесь. Вас ждет хороший номер.

Удачи. И помните - никогда не сдавайтесь.

www.ft-online.info / freetonik@gmail.com / icq: 179464832

Казахстанский журнал информационных технологий
Использование материалов журнала только с разрешения
авторов. Казахстан, Уральск, 2006 год.

Мнения авторов не всегда совпадает с мнением редакции.

Все материалы выпуска принадлежать администрации сайта
ag.ru. Копирование и публикация статей или их частей
возможно только с официального разрешения авторов.

P.S. Спасибо Земле, Богу и Сексу.



NFS: Most Wanted

Ночь закончилась. Потухли фары, исчезла мерцающая подсветка разделительной линии на дорогах, перестали назойливо лезть в глаза сияющие рекламные щиты, завлекающие огни казино и прожектора ночных клубов. Залитые солнцем улицы наводнила толпа выпавшихся полицейских. Казалось бы, ничего необычного. И лишь вечно бодрствующие гонщики-нелегалы знали, что произошло. В NFS снова наступил день.

Electronic Arts не зря взялась за оживление застоявшейся серии. Заезды в темное время суток больше не будоражат умы, а беспрестанное украшение автомобилей всевозможными примочками, окрещенное нами "барбизацией", в Need for Speed Underground 2 достигло апогея и очутилось в тупике - дальше развиваться некуда Most Wanted совсем других кровей. Внешний вид машины не влияет на прохождение, "визуальный тюнинг" урезан, да и вообще гаражу уделено намного меньше внимания. Главное - гонки. Вернее, гонки с полицией. Настоящие, наполненные адреналином, "как в кино", а не вялые погони из Hot Pursuit 2.

Единственное, что, к сожалению, напоминает об Underground 2, - сюжет. Поначалу кажется, что второй раз разработчики не ошибутся. Продолжительное FMV-вступление с эффектом легкой "замыленности" и неплохие актеры (во всяком случае, Джози Маран выглядит симпатичнее Брук Берк) даже сглаживают банальную завязку: герою опять дают попробовать навороченную тачку, но затем отнимают ее, давая понять, что ждет победителя в конце. Увы, по ходу карьеры ролики появляются крайне редко, а невнятная история преподносится в sms-сообщениях и телефонных звонках. Сценаристам - жирный кол.

Most dangerous

Гоночную иерархию - blacklist - составляют 15 наших конкурентов. Для покорения вершины необходимо выполнить порцию заданий и обставить каждого в "дуэли". Цель сугубо спортивных состязаний проста - выиграть. Новинок среди них почти нет. Спринт, круговая гонка, нокаут, чекпойнты (здесь этот режим называется "Tollbooth") и вконец "дедрагировавший драг", превратившийся в какую-то скриптовую забаву (особое мастерство не требуется, надо только запомнить, когда на дорогу вылезают вредные грузовики), нам знакомы. В меру оригинальная добавка - "Speedtrap", где в первую очередь считается сумма скоростей на контрольных отметках, а уже потом - место на финише. Впрочем, отставать не советуем - штрафуют тут безжалостно.

Что касается копов, то для господ в форме есть персональный раздражитель - "Milestones". Список пакостей невелик, но их хватает для того, чтобы разозлить рой служителей правопорядка. Начинается все с малого: побить несколько машин, нарушить парочку правил и нанести городу скромный ущерб, сбивая деревья (!), столбы, мусорные бачки и т.п. Кстати, наш "бульдозер" по-прежнему неуязвим.

Минимальные:

CPU: 1.5 ГГц

RAM: 256 Мб

3D-ускоритель: 32 Мб

HDD: 3 Гб

Рекомендуемые:

CPU: 2.2 ГГц

RAM: 512 Мб памяти

3D-ускоритель: 128 Мб

HDD: 3 Гб на винчестере



Пробки это не проблема.

Запросы соперников неуклонно растут, как и "Heat" - уровень ярости полиции, показанный в левом углу экрана. Чем он выше, тем настырнее и отчаяннее становятся попытки нас задержать (на "четверке" в ход идут шипы, джипы-камикадзе, зоркий вертолет - и это не предел), и тем больше вознаграждение за поимку, которое является третьим пропуском к следующему оппоненту. А по совместительству - самым нудным элементом игры.

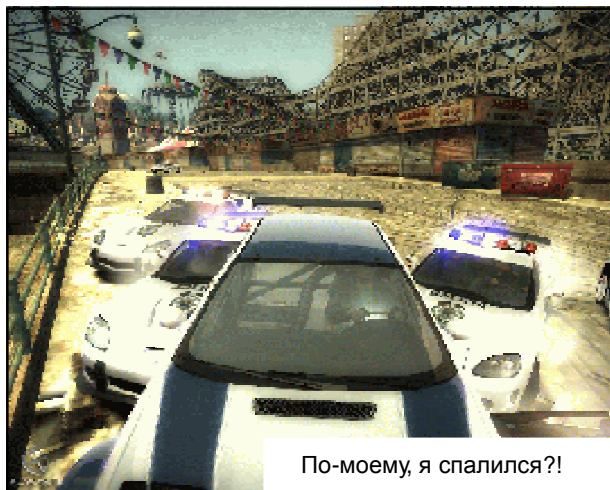
Most intense

Проблема в том, что миссии не слишком сложны, на заработанные деньги можно купить целый автопарк, а вот набирать сотни тысяч и миллионы "баунти" в бесконечных разборках утомительно в той же степени, что и пополнять счет, например, в Big Mutha Truckers 2. Да, наши подвиги скрупулезно учитываются и заносятся в специальную базу данных - "Rap Sheet", но стимул, откровенно говоря, слабават.

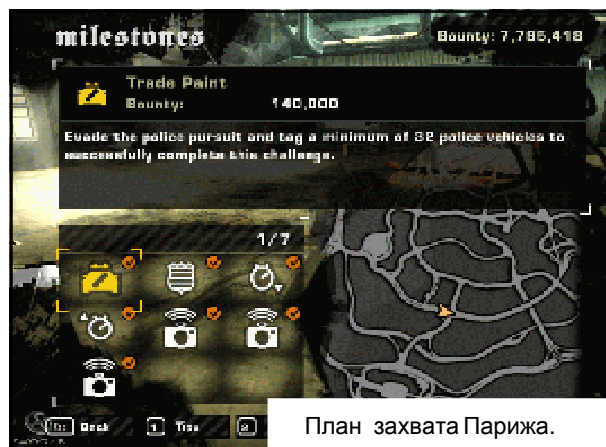
Конечно, в зрелищности Most Wanted не откажешь. И дело вовсе не в графике. Несомненно, дневные виды ничуть не хуже ночных, наоборот - движок бесподобен, немного обесцвеченная картинка свежа и приятна, яркое солнце не забивает собой весь обзор, модели покрываются четкими царапинами... Тех, кому в NFSU2 особенно надоел дождь, намертво приклеенный к одной из частей города, наверняка понравится динамическая погода. Разочаровывают лишь позорная текстура асфальта и плохонькие "винилы", да еще "зубчатые" тени на видеокартах от ATI.

Кульминация действия, требующая нечеловеческой выдержки, - режим "Cooldown", включающийся при отрыве от преследователей на приличное расстояние. Белая полоска внизу экрана медленно окрашивается в синий цвет, сердце бешено колотится, глаза ищут на карте помеченные кружочками потайные берлоги, и нет сил продолжать борьбу за бесценные 200,000 "очков"...

Увы, все это повторяется слишком часто, так что и великолепные авторские находки постепенно приедаются. Одна из них - "Speedbreaker", аналог "slow", используемая для преодоления дорожных блоков, вторая - "Pursuit breaker", городские постройки, которые можно обрушить, преградив путь "хвосту". Правда, они всегда восстанавливаются, и в конце концов их расположение заучиваешь наизусть.



По-моему, я спалился?!



План захвата Парижа.

Most alive

Почти живой город - по-прежнему центральная игровая достопримечательность. В отличие от NFSU2, он предназначен для любителей спокойного осмотра многочисленных развилок и потайных мест. Одним словом, free ride. При дневном свете даже индустриальные районы выглядят отнюдь не мрачно, а парки и лесные участки напоминают о Hot Pursuit 2 и Porsche Unleashed (печально, но вихрей из листьев нет и в помине). Важные точки указаны на карте, своим ходом мы добираемся лишь до магазина и автосалона, поскольку меню состязаний доступно всегда и везде. Представители "черного списка" тоже носятся по улицам, но предложить им прокатиться наперегонки нельзя. Этим ребятам незнаком слоган "А че, 300 баксов-то не лишние!".

Судя по всему, многие игроки тяжело перенесли урезание "визуального тюнинга". "Обвесов" очень мало, никаких зеркал, выхлопных труб и музыкальных систем, оставлено самое необходимое. Зато любое изменение внешности уменьшает "Heat". Перекрасился 4 раза подряд - словно заново родился. Есть тут и техническая настройка, в духе High Stakes: "сдвинешь бегунок влево - резво поедешь, вправо - станешь идеальнее входить в повороты", и т.д. Примитивно, но работает исправно - позволяет действительно отыграть несколько секунд.

Хотя трудностей с вождением в MW не бывает. Управление "рельсовое", и только ближе к финалу приходится привыкать к запредельной скорости могучего "Доджа" или "Астон Мартина". С другой стороны, игра страдает от сильного дисбаланса. Менять транспорт, пожалуй, будут исключительно поклонники шикарных автомобилей. Остальные быстро сообщают, что "прокачанные" машинки типа "Рено Клио" играючи расправляются с "монстрами". Единственная возможность бесплатно попробовать новый болид - победить в дуэли и угадать, в каком из скрытых бонусов лежит "pink slip". Таких сюрпризов шесть, три отведены под тюнинг, три - под полезные штуки вроде уклонения от выплаты штрафа, денег, авто соперника и проч.

Разумеется, талант лучших пилотов не обсуждается, однако методы у них не совсем честные. Пресловутый "catch up" ненавязчиво, но заявляет о себе. Изредка компьютер допускает серьезный промах, застревает где-нибудь секунд на 40 и за пару кругов ухитряется сократить отставание до минимума. А заключительный отрезок игры опять венчают многокруговые гонки... Кроме того, оппонент на трассе - это бронепоезд, который, похоже, в принципе нельзя ни развернуть, ни подрезать. Мы для него - такая же настырная мошка, как для нас - полицейские колымаги, разрушающиеся



Иногда они возвращаются. Подвиг десантника, в одиночку уничтожившего армию пожирателей плоти с планеты Строггос, оказался напрасным - восемь лет спустя Activision решила воскресить страшных киборгов-людоедов. Ибо добро побеждает и уходит, а кушать хочется всегда.

Look happy, it's the end of the world

В поденщики взяли Raven Software, блистательную в прошлом студию, давно оставившую попытки хоть чем-то обогатить жанр. Кармаку (John Carmack) и его окружению заниматься сиквелом вплотную несподручно - они работают над очередным проектом, оставив выжимание соков из старых брэндов на откуп издателю. Тот, в свою очередь, дал четкую установку: раз серия популярная - значит, должна приносить прибыль.

Это игровой аналог современного киноблокбастера - громкий, дорогой, безмозглый. Он сделан профессионалами и с помпой "раскручен" на E3. Только сердца не хватает; его заменяет пульсирующая груда мышц, подобная той, что обеспечивает энергией фабрики строггов. Когда она замирает, ее подгоняют электроразрядами, обрушивая на нас дополнительные отряды ходячих трупов и незамысловатые мини-аркады.

Quake 4 лишена новизны во всем: в стилистике, технологиях, сюжете, структуре геймплея. Ее движок - хорошо смазанный "мотор" Doom 3 с уже известными плюсами и недостатками. Вместо внятного повествования - пафосное побоище в коридоре длиной от старта до финиша.

"Врача! Врача!" - орет солдат, склонившийся над истекающим кровью товарищем. Фельдшер, стоящий за стенкой, если и слышит зов о помощи, то не ведет ухом. Он занят важным делом - страшает рядового Берри рассказами о невероятной жестокости строггов. Каждая передышка между сеансами непрерывной пальбы - череда таких разрозненных эпизодов, неспособных затянуть зрителя в гущу событий. Doom 3 с его ворохом писем и аудиодневников на фоне Q4 выглядит шедевром сценарного мастерства.

Не выдерживают критики и наши коллеги. Похожие на роботов, с постными лицами, тоскливыми репликами, нулевыми характерами и бесцветной озвучкой, они

Минимальные:

CPU: 2 ГГц

RAM: 512 Мб

3D-ускоритель: 64 Мб

HDD: 3 Гб

Рекомендуемые:

CPU: 3 ГГц

RAM: 1 Гб памяти

3D-ускоритель: 256 Мб

HDD: 3 Гб на винчестере



Доктор, мы его теряем!

надеются на сочувствие но вряд ли его дождутся. Пушечное мясо живет и умирает по мановению скрипта Юрко, не путается на ногах метко стреляет отдельные экземпляры восстанавливают здоровье / броню, превращая без того простой шутер в летний пикник. Бравых морпехов не жалко. Гибнет один - на смену вскоре приходят трое новых.

Макрон, ты уже не один

"Сингл" задумывали как продолжение Q2, расширяющее границы игровой вселенной, но получился римейк без свободы действий и мира, по которому хотелось бы гулять в свое удовольствие. Ящики, взрывоопасные (еще бы!) бочки, рваные гобелены со знакомым логотипом, мельтешащие экраны, изобилие причудливых устройств и путь к победе, прямой, словно дорога к глобальному коммунизму, - все, что предлагают нам дизайнеры Raven. В 1997 году это можно было списать на вялость тогдашних компьютеров и хлипкий движок. Сегодня, в эпоху Ее Величества Интерактивности, быт обитателей Строгоса вызывает кривую ухмылку.

Авторы не стали глубже раскрывать образ ненавистных врагов. Они заботливо таскают нас по местам боевой славы, демонстрируя старый зоопарк, разбавленный полудюжиной новичков. Даже финальный "редиска", чье имя (Макрон) ставит крест на попытке воспринять огрызки сторилейна всерьез, остался прежним. Интерес к происходящему вспыхивает только однажды, когда герой попадает в плен, теряет человеческий облик и едва не становится тем, кого пришел убивать. Казалось бы, после неожиданного поворота, который зачем-то засунули в рекламные ролики за пять месяцев до релиза, мы увидим настоящую драму (или, на худой конец, два-три крутых спецумения!), но сценарный локомотив с грохотом пронесется мимо станции "Здравый смысл". Кейн-строг почти ничем не отличается от Кейна-человека: жизни и защиты на 25



Свои, свои! Не стрелять!

у.е. больше, культяпки быстрее шевелятся, да рожа - ни дать ни взять борг из Star Trek. Прогулки на роботах и танках, поездки с пулеметом в руках освежают монотонную мясорубку, но не делают ее увлекательнее или сложнее. Гигантские механические пауки, падающие с неба стационарные пушки, назойливые истребители - все те же младенцы для битвы, хотя и пожирнее.

Будь интеллект монстров выше уровня садовой улитки, он бы мог вытащить этот виртуальный тир из серой трясины (что удалось их собрать из F.E.A.R.), но, видимо, не судьба. Командным духом не пахнет лучший трюк в арсенале самых продвинутых - "стрейф из-за колонны и обратно", никто не гонится за жертвой в соседнюю комнату. Некоторые вообще спят на ходу, повернувшись к игроку пятой точкой. Осознав слабость ИИ, дизайнеры усложнили задачу постоянно навязывают нам бой в тесных помещениях, лишая тактического превосходства. Избиение "боссов" тоже не составляет труда, поскольку сводится к формуле "больше бегай и чаще стреляй". Rainkiller, где для расправы над каждым злодеем приходилось напрягать мозги, до офисов Raven не добрался. Пара десятков сражений - и начинаешь думать, что на дворе не 2005-й, а 1997 год.



Очень похоже на 2й квейк!

Из прошлого века прибыл и мультиплеер, слепленный в угоду тем, кто мечтал о популярных картах из Quake 3 Arena в новой обертке. Ботов нет, режимов - пять штук (DM, Team DM, CTF, Arena CTF и стычки "mano-a-mano" в Tourney), 16 человек на сервере - максимум. После Battlefield 2 и UT 2004 "роскошный" ассортимент иначе как издевательством не назовешь.

Blue skies over bad lands

К счастью, картинка современная. Особенно хороши интерьеры - не выходя за рамки техноиндустриального стиля,



художники выдали немало отличных локаций . Заляпанные сухим кетчупом конвейеры по переработке homo sapiens в жутких мутантов, ряды пробирок с плодами неудачных экспериментов , холодные металлические оттенки в недрах колоссальных размеров процессора... Толком проникнуться антуражем мешают богатые пикселями текстуры и чувство, будто мир изготовлен из железобетона.

С теньями опять переборщили, но зато вспомнили про изоленту - теперь фонарики вмонтированы в бластер и автомат . Остальные "стволы" (помповое ружье , "рельса" , ракетница , гранатомет , lightning gun, гипербластер, гвоздемет и BFG-образный генератор "темной материи") обходятся без бонусов - такова расплата за убойную силу.

А вот модели на голову лучше, чем у id. С бойцов смыли гнусный налет парафина, наделили приличной тоска-анимацией и богатыми "шкурами". Хотя лица по-прежнему неживые. Уродцы со Строгоса - фирменная продукция фабрики "Трэшевичка" в традициях фильмов категории "B": не столько страшные, сколько смешные. Главные кандидаты на премию "Клиника года" - механическая собака, разбрасывающая вокруг себя минителепортеры, и карлсон-переросток, стерегущий Самую Важную Цитадель.

Wake me up when Quake 4 ends

Так исчезают легенды . Серия , некогда ставшая синонимом новаторского подхода к созданию экшенов, выродилась в шаблонную "бродилку", далекую от сегодняшних стандартов. Покидая планету киборгов, мы запоним орды деревенских дурачков в роли монстров, коридоры , где нельзя заблудиться , и поток ЦУ от начальства , подсказывающего , куда ступать безмолвному подчиненному.

- Капрал Кейн, удалите эту серость с моего винчестера! Будет исполнено, сэр!

Статья обсуждается на нашем форуме, пользователи оставили уже 438 комментариев. Есть что сказать? Не молчите - присоединяйтесь!

Автор: Nomad (30.10.2005)
<http://www.ag.ru/team/Nomad>

Минимальные:

CPU: 1.4 ГГц

RAM: 256 Мб

3D-ускоритель: 64 Мб

HDD: 4 Гб

Рекомендуемые:

CPU: 3 ГГц

RAM: 1 Гб памяти

3D-ускоритель: 512 Мб

HDD: 4 Гб на винчестере

Выпускать сиквел к игре, получившей массу восторженных отзывов в прессе, заслужившей любовь тысяч фанатов по всему миру и негласное звание самого эпического, захватывающего и кинематографичного шутера на тему Второй мировой (после, пожалуй, Medal of Honor) - дело нелегкое. Наверняка именно сейчас где-то в коридорах и комнатах штаб-квартиры Infinity Ward - разработчика Call of Duty 2 - все, включая уборщицу, приходящую по выходным, пытаются судорожно отогнать одну и ту же навязчивую мысль: "Господи, как бы не облажаться?.."

Don't panic!

Хотя рецепт прост: ничего кардинально не менять, но на улучшение полюбившихся мелочей и нововведения не скупиться. По такому принципу и делают новую Call of Duty. Нас ожидают четыре персонажа (и в "сингле", и в мультиплеере), которые снова будут воевать на стороне трех государств - Великобритании, США и Советского Союза (кампании за фашистскую Германию, несмотря на бродившие по Сети слухи, опять не предусмотрено). Порядок прохождения уровней может быть строго историческим - для лучшего реализма, либо индивидуальным: выбирайте одного из бойцов и проходите игру за каждого по очереди.

Им предстоит побывать и в жаркой Северной Африке, и в холодной России. Разумеется, в меню



вошли вездесущая высадка в Нормандии и руины Сталинграда, заваленные тоннами снега... Винс Зампелла (Vince Zampella) руководитель проекта, не раз говорил в интервью, что в Call of Duty 2 игрок сможет с лихвой хватить горячего африканского воздуха - многие локации располагаются в пустыне. Эти миссии, если верить обещаниям, окажутся поистине впечатляющими о "масштабных" сражениях с участием четырех танков можно смело забыть. Теперь на поле боя смогут одновременно появиться двадцать, а то и все сорок единиц бронетехники, причем протяженность уровней исчисляется километрами. Так что без бинокля тут,

настоящих военных действий и сжился с компьютерным персонажем. Поэтому можно с уверенностью рассчитывать на появление сбивающего с ног многоканального звука и великолепной графики (со стремящимся к бесконечности количеством полигонов, освещением, тенями, выдающейся лицевой анимацией, реалистичными погодными эффектами и прочей роскошью).

За последнюю отвечает новый движок, созданный усилиями самой Infinity Ward, - старичок Quake 3 даже с учетом модификаций слишком дряхл для блокбастеров 2005 года. Что касается Doom 3 Engine, то он научится рисовать просторы лишь к выходу Enemy Territory: Quake Wars. Художники не поленились посетить места сражений и нащелкать тысячи фотографий для будущих текстур, а программисты реализовали все мыслимые достижения 3D-рендеринга, доступные современным видеокартам. Судя по скриншотам, дефицита деталей не предвидится, ведь игра разрабатывается с прицелом на PC и Xbox 360.



Помимо этого, Call of Duty 2 отличится уймой диалогов, подсказок и всякой текстовой информации. Число же скриптовых сцен, которыми была так богата первая часть, ощутимо сократится - многие упрекали Call of Duty именно в излишней заскриптованности и линейности,

наверное, не обойтись.

В советских миссиях на первый план выйдет Василий Иванович Козлов (Vassily Ivanovich Koslov), рядовой Красной Армии, который вместе с боевыми товарищами будет драться с неприятелем на подступах к Москве и брать Берлин.

- и мы получим куда больше свободы. То есть цели миссии теперь можно выполнять в произвольном порядке и различными способами (украдкой зайти с фланга или с криками "Уррра!" и шашками наголо ударить в лоб?). Последующие события будут развиваться в зависимости от выбранного нами курса.

All violators will be shot...

В Infinity Ward уверяют, что по сравнению с оригинальной CoD искусственный интеллект наших напарников основательно подрастет (но отдавать приказы подопечным все еще нельзя). Бойцы применяют стратегические навыки, заложенные в них программистами, наизусть помнят преимущества внезапной контратаки, докладывают о ситуации в штаб, используют стены, крупные обломки и вообще все, что сочтут нужным, в качестве укрытия, а также стараются хотя бы не палить в спину соратникам. Но не спешите ехидно потирать ручки - враги тоже обучены всем хитростям ведения боя. Не удивляйтесь, когда они нагрянут с тыла и расстреляют весь ваш отряд.

Не обойдется военное шоу и без ставших привычными катаний на технике. Нам позволят подержаться за баранку "Джипа" и оценить маневренность как минимум трех видов танков - британского "Крестоносца", немецкого "Панцеркампфваген II" и советской "тридцатьчетверки".

...survivors will be shot again!

Разработчики, отколовшиеся от студии 2015 - а коллектив Infinity Ward почти целиком состоит из ее бывших сотрудников, - уделяют огромное внимание тому, чтобы игрок почувствовал себя участником

Список новинок, конечно же, не закончен: добавьте в него 15 видов оружия, открытые пространства и другие традиционные для сиквелов элементы... Короче говоря, как и прогнозировалось, bigger, longer &... maybe better? Хочется верить.

Статья обсуждается на нашем форуме, пользователи оставили уже 33 комментария. Есть что сказать? Не молчите - присоединяйтесь!

Автор: Александр 'Slasher' Малютин (11.07.2005)
<http://www.aq.ru/team/Slasher>

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Черная, с прожилками красной лавы, римская цифра “IV” мелькает на белом фоне и мгновенно сменяется главным меню... Нас ждут нашествие демонических тварей из иного плана реальности, поиски пропавшего наследника трона в стране, охваченной хаосом, ожесточенные битвы, интриги, десятки квестов, книг, локаций и, разумеется, скромная роль в спасении мира. Час “X” наступит в конце ноября. Но редакции AGвыпал шанс познакомиться с The Elder Scrolls 4 за полтора месяца до этой даты.

“You are the one from my dreams”

Путешественников встречает портрет аватара. Параметров немного: имя, пол, раса. В распоряжении игроков те же 10 народностей, что и в Morrowind -эльфы, люди, орки, каджиты, аргонианцы... Тут же - редактор внешности, с его помощью меняется форма носа, цвет глаз, прическа, телосложение и возраст. Ему далеко до мощных “фейс”-генераторов EVE Online, Star Wars Galaxiesи The Sims 2,однако для “сингла”, где нет тысяч других пользователей, готовых оценить ваш сногшибательный имидж, такого набора хватит.

Мы нажимаем “Done”, и просторы Тамриэля открываются... Стоп. У нашей истории совсем иная завязка. Первое, что возникает на экране, -сырая камера тюрьмы Imperial City. Там и скучает герой с классом “Prisoner”, толкая цепи, повешенные для рекламы физического движка Havok 2. Эта “погремушка” - один из 9000 объектов, которые можно кидать, переставлять, раскачивать и двигать.

Недолгое заточение прерывается появлением самого Императора Уриэля Септима VII в сопровождении верных стражей -Клинков. Но правителя Тамриэля интересует вовсе не заключенный, а его тесная

“одиночка”. Царственная особа пытается убежать от наемных убийц, уже расправившихся с его сыновьями. Вход в секретный туннель, по удивительному стечению обстоятельств, находится как раз в нашей камере.

Гвардейцы рывкают на нас, требуя не вмешиваться и под угрозой смерти не приближаться к важной персоне. Узник достаивается нескольких слов Уриэля. Странно, лицо безвестного пленника являлось ему во сне. Значит, эта встреча неслучайна. Телохранитель касается ладонью камня в стене, и заплесневелый лежак проваливается вниз...

Минимальные:

CPU: 1.4 ГГц

RAM: 256 Мб

3D-ускоритель: 64 Мб

HDD: 4 Гб

Рекомендуемые:

CPU: 3 ГГц

RAM: 1 Гб памяти

3D-ускоритель: 512 Мб

HDD: 4 Гб на винчестере





Training grounds

Итак, потайной ход. Было бы глупо упускать такую возможность! Следуя за "освободителями", мы вскоре увидим, что монарх и его спутники угодили в засаду. Выждав, пока кровавая сеча утихнет, собираем пожитки с павших и обнаруживаем, что остались одни. Что ж, пробуем отыскать дорогу самостоятельно, благо, тропа к долгожданной свободе линейна. Здесь начинается "учебное" подземелье. Краткий курс длится 20-30 минут. Новичков ненавязчиво обучат фехтовать, стрелять, швырять снопы огня и покажут, что где лежит в интерфейсе.

Темницы в Oblivion действительно мрачные, хоть глаз выколи. Очень кстати оказывается найденный поблизости факел. Теплый оранжевый свет озаряет помещение, блики играют на влажных стенах. Почти сразу нам попадается щит, украшенный сложными узорами, лук и россыпь стрел.

В сражении с толстой крысой, прыгающей, аки *facehugger* в фильме "Чужой", становится ясно - к боевой системе надо привыкать заново. Раньше все сводилось к "галочке" в опции "Always use the best attack" и нудному заклинанию врагов, а теперь без тактики - никуда. (Хотя, конечно, грызуны, гоблины и зомби, населяющие "тренировочный комплекс", хлопот не доставляют.)

Главное отличие: Bethesda полностью отказалась от элемента случайности в ближнем бою. Налицо принцип WYSIWYG - что видите, то и получаете. Если ваш топор коснулся неприятельской тушки, значит, он причинит урон, на величину которого влияют удача, энергия, сила, навыки владения оружием, его убойность и состояние. Также учитываются броня и основные параметры оппонента. Каждому NPC присущ и свой стиль ведения боя, диктующий, например, скорость реакции.

По мере продвижения в ратных искусствах подопечный разучит новые суперприемы и виды атаки. К счастью, дело обошлось без выкручивания пальцев - достаточно нажать левую кнопку мыши и при надобности указать направление тычка "стрелочной" клавишей. Правильным стало и отражение ударов. Отныне мы отбиваем выпады не автоматически, как в *Morrowind*, а вручную, пуская в ход щит, оружие и... голые руки. Польза от блока - не только в поглощении части урона, но и в том, что атакующий испытывает отдачу и на пару секунд "раскрывается" для контратаки. Компьютер

благополучно освоил эту тактику, так что *en garde*, господа.

В Oblivion не всякая драка заканчивается гибелью одного из участников. Вы можете попросить пощады, когда почувствуете, что дело труба. Будут ли приняты извинения? Зависит от того, сколь глубока неприязнь. У соперника тоже есть выбор - убежать, сдаться на милость победителя или биться до конца.

Рядом с местом, где валялся лук, стоит заброшенный колодец с ведром на веревке. Пора проверить меткость! Деревянная

бадьа наклоняется под весом железной стрелы, опять демонстрируя качество физической модели. Всласть потренировавшись, подходим к похожей на дикобраза мишени и вновь заполняем опустевший колчан.

В двух шагах отсюда - сундук и... первый урок воровского ремесла. Мода на мини-аркады с замками, без которых сегодня не обходятся *stealth*-экшены, добралась и до TES. Условия нетрудные: необходимо по очереди поднять вверх и, ловко щелкая мышью, зафиксировать все свободно двигающиеся штифты. У разных запоров - разные степени сложности. Если с простыми экземплярами удалось справиться быстро, то с более хитрыми пришлось повозиться и угробить дюжину отмычек.

Еще одно заимствование у коллег из соседнего цеха - "скрытый" режим, реализованный примерно как в *Thief: The Dark Project*. Мы садимся на корточки, и прицел мутирует в значок глаза. Чем ярче око, тем выше вероятность, что нас обнаружат. Разработчики утверждают, что игра света и тени станет подспорьем для грабителя, однако нам удалось подкрасться к гоблину, держа пылающий факел (!). Кто знает, вдруг бедолага слишком увлекся приготовлением пойманной зверюшки...

It's a kind of magic

Магия преобразилась за счет впечатляющих визуальных эффектов и буйной фантазии арт-команды Bethesda, став, наконец, опасной и у начинающего чародея - ведь запас маны постоянно возобновляется! Даже "файрбол" может оказаться причиной множества бед. Но намного важнее то, что кастовать заклинания разрешают когда угодно. Кроме того, не надо убирать оружие и вскидывать руки - хватит и нажатия одной клавиши.

Вредоносные травы, ранее улетающие в мусорную корзину, теперь сгодятся в хозяйстве. Смажьте местным аналогом кураре лезвие меча, и пусть недруг волнуется о противоядии. В то же время любителям выпивать сотни полезных напитков за раз придется передохнуть - залпом можно принять столько зелий, сколько позволяет ваша квалификация алхимика.

Коллекционеры гербариев найдут чем заняться - флора Сиродила насчитывает более 120 видов растений, от привычного алоэ до светящегося в потемках *nightroot* (с ним, между прочим, связан специальный квест).

Fantasy Excel

На смену кошмарному инвентарю эпохи TES 3 пришла аккуратная таблица. В ее колонках отображаются небольшие иконки предметов их названия, номинальная стоимость, вес, изношенность, наносимый урон (оружия) и прочность (брони). Для укрощения потока информации предусмотрены пять фильтров. Похожим образом устроен и перечень доступных заклятий.

При наведении курсора на лежащий в рюкзаке предмет всплывают подсказки. Из них вы узнаете, что крысиное мясо снижает стамину и обладает еще тремя неизвестными вам свойствами (они раскроются тем, кто выберет "карьеру" травника). В левом нижнем углу окна показаны текущий и максимально допустимый вес. К сожалению, когда вы подбираете бесхозные вещи, числа не видны. Нередко случалось так, что, позарившись на груду добра, мы потом не могли сдвинуться с места.

Зато игра скрупулезно ведет учет всех наших деяний, заполняя длинный свиток статистики. Чего там только нет: много ли рассказали шуток и уничтожили монстров, хорошо ли развиты, какую цену назначила полиция за вашу преступную голову (парой строк ниже - счетчик убийств), что выше - ваша слава (fame) или дурная репутация (infamy)... Кто-то в Bethesda провел как минимум один вечер за Fable.

...And a hero will rise

Поджарив с десяток крыс, зарубив (а однажды - завалив бревнами) племя хамоватых гоблинов и открыв немало сундуков, мы попадаем из катакомб в дворцовые подвалы, где снова встречаем Уриэля и его свиту. Минуты, отведенные на обучение, и срок жизни монарха неумолимо подходят к концу. Его Высочество



обращается к нам, попутно давая выбрать знак Зодиака (со своими плюсами и минусами).

Он передает герою Амулет Королей, способный закрыть врата в измерение зловещих дейдра (daedra) - Oblivion, - и отвратить неминуемую гибель всего сущего. Воспользоваться артефактом удастся лишь тому, в чьих венах течет кровь Дракона, - то бишь, последнему оставшемуся в живых сыну Императора, чей след давно утерян.

И тут Септима настагает предательский удар убийцы. Что делать?! Стражник, уцелевший в неравной схватке с толпой негодяев, подсказывает, куда идти дальше. Настал финальный этап лепки электронного двойника - выбор готового класса или создание собственного (custom).

Эта часть ролевой системы подверглась особо тщательной доработке. Основные параметры перекочевали из предыдущей "серии": сила (Strength), интеллект (Intelligence), сила воли (Willpower), ловкость (Agility), скорость (Speed), выносливость (Endurance), обаяние (Personality) и удача (Luck). Количество боевых, магических и воровских талантов сокращено до 21 - 7 главных и 14 второстепенных. Умения условно делятся на тройки, у каждой - свой ключевой атрибут. Похоже, дисбаланса а-ля Morrowind на сей раз не будет.

Чтобы "прокачать" навык, применяйте его при первой возможности. Скажем, игрок, предпочитающий протыкать тела мечом или кинжалом, в совершенстве овладеет клинками (Blade). Ступеней развития - пять: новичок (Novice), ученик (Apprentice), специалист (Journeyman), эксперт (Expert) и мастер (Master). Новый ранг дает ощутимые преимущества. Так, опытный мечник сможет оглушить или временно парализовать жертву. На заметку коммерсантам: продвинутый "Mercantile" позволит вкладывать деньги в торговые точки, приносящие прибыль.

Мы не стали мучаться подбором класса. Нам сразу приглянулся Spellsword - маг-воин. Нашлась ниточка в поисках сгинувшего цесаревича, и мы поспешили выбраться из душных туннелей, навстречу просторам и приключениям. Перед выходом на волю авторы предложили как следует поразмыслить и сменить все, вплоть до расы, но нас это не прельстило...

P.S. Появится ли вторая часть нашего отчета? Непременно. Мы, как и вы, ждем возвращения в Тамриэль. Так что... продолжение следует. Статья обсуждается на нашем форуме, пользователи оставили уже 229 комментариев. Есть что сказать? Не молчите - присоединяйтесь!

Автор: Nomad и Santera (18.10.2005)

<http://www.aq.ru/team/Nomad>

THE MATRIX: PATH OF NEO

Весеннее известие о разработке The Path of Neo приподняло немало бровей. Вопреки здравому смыслу, Warner Bros., недовольная провалом Enter the Matrix, вновь дала ущербному тандему Shiny/Atari права на кинодетище братьев Вачовски (Wachowski). Более того, его допустили к святой святых - тушке товарища Нео, он же - программист Томас Андерсон, он же - Избранный №6.

Path of Sh...iny

Прежде чем мы продолжим, хочу извиниться перед сотрудниками студии EA UK. Сэры! В рецензии на Harry Potter and the Goblet of Fire я обвинил вас в полном неумении работать с сюжетом. Забираю слова обратно. На фоне коновалов из Shiny вы - великие мастера, трепетно оберегающие первоисточник.

Ибо в PoN нет истории. Совсем. Уровни склеены ужасными "нарезками" в MTV-стиле; кажется, что собирал их 10-летний ребенок, едва освоивший Adobe Premiere. Три секунды погони оттуда, огрызок диалога - отсюда... Персонажи, локации, драки, спецэффекты, куски саундтрека смешались в проедающий извилины "ерш". Фанаты чешут затылок до лысины, стараясь нащупать логику в мыслях монтажера, остальные гоняют ресницами воздух - "промотать" пытку нельзя!

В общем, сторилайн "по понятиям". Матрица - электронная ловушка для человечества. Агенты в темных очках - редиски. Нео - мессия, умеющий драться, летать, метко стрелять, залечивать раны и видеть зеленую подложку виртуального мира. В его окружении мелькают латексная Тринити, пафосный Морфеус и

прочие официальные фигуры, но Path of Neo - не про них. Она о нем, о Единственном.

Не мудрствуя лукаво, Shiny взяла главные экшен-сцены трилогии, в которых хоть как-то засветилась спина героя Киану Ривза (Keanu Reeves), расширила их под игровой формат и заполнила промежутки фрагментами собственной выделки. Автомобильные погони, "снайперские" миссии и полеты в недрах Земли, досаждавшие в Enter the Matrix, убрали, блюдо дня - рукопашные схватки и стрельба из десятка видов оружия. Об аркадном жанре авторы вспоминают всего раз, когда Нео, спасая Морфеуса от лап агентов, берется за ручки вертолетного минигана.

Заодно Дейв Перри (Dave Perry) & Co. изменили концовку, выкатив на прощание гигантского, с полквартиры размером, мусорного колосса. Теперь зло побеждают не столько bullshit-философией, сколько крепкими кулаками, а в финальных кадрах звучит бессмертная "We Are the Champions" группы Queen. Вы будете смеяться, но она действительно к месту. Липкие люди

Из отходов изготовлен не только Смитзилла, но и картинка PoN. Пару лет назад от нее бы брезгливо поморщились; сегодня желудок так и норовит накрыть завтрак на стол. "Плоха" или "некрасива"? Отнюдь. Это совершенно новый пласт убожества 3D-графики в играх с биркой "\$49.99", уникальный продукт, заставляющий на каждом углу изумленно выдыхать "WTF?!".



Минимальные:

CPU: 1.8 ГГц

RAM: 512 Мб

3D-ускоритель: 32 Мб

HDD: 5.5 Гб

Рекомендуемые:

CPU: 2.8 ГГц

RAM: 1 Гб памяти

3D-ускоритель: 128 Мб

HDD: 5.5 Гб

Матрица - суровый мир генетических инвалидов с отсутствующими костями , дурной кожей лица , сплывшими волосами , кривой осанкой , квадратными пальцами и вечным воспалением потовых желез. Они носят перекрахмаленные одежды, по которым размазан мутный узор текстур, и бегают так, будто наложили в подштаники . Издалека , в лучах единственного источника света, публика выглядит сносно; на близких ракурсах экран наводняют корявые полигоны, пухлые талии (кто обрухнул Морфеуса?!), дешевый бамп-мэппинг и позорные отражения. Настоящие матрешки, залитые гудроном.

Хваленые батальи с участием толпы агентов - признайтесь вы этого ждали? - обычный обман народа В эпизоде, где смиты атакуют Конгресс, "массовка" создана из вороха неопратно вырезанных спрайтов. Знаменитый "Burlly Brawl" во дворе многоэтажек - избиение оравы спичечных человечков Иногда игра забывает нарисовать фигурки героев, превращая шоу в парафиновый театр теней. Ей тоже стыдно за своих родителей

Виновных двое. Он - черно-зеленый. Она - черная с синим логотипом. Xbox и PlayStation 2. Привязанная к прокрустову ложу "дедлайнов", Shiny разрабатывала PoN с прицелом на самое слабое звено. Нельзя сказать, что питомцы Дейва П. плевали в потолок; порой игра закрывает магазин ужасов и балует нас роскошными интерьерами японского додзё и парадной лестницы в особняке Мервингина , симпатичным дождем и голливудской легкостью , с которой ломаются вазы, колонны и мебель.

Жаль, что это иллюзии. Антуражи меняются с пугающей быстротой , но каждый из них - стопка бледных "мыльных" текстур и пригоршня одних и тех же объектов. Приглядитесь внимательнее и вы заметите, сколь часто в сцене повторяются элементы, будто греческая статуя, обеденный столик, продуктовый лоток или неоновая реклама . Впрочем , в большинстве случаев вам предстоит наслаждаться облезлыми сводами канализации и кишками офисно-производственных коридоров ; от эстетики фильмов осталась лишь тухловатая зеленая дымка . Ну и, разумеется , панорамами Города - скопления параллелепипедов , выросшего из грязной коричневой плоскости. Счастливого плавания

Но это все-таки "Матрица", и отличная постановка драк - тому доказательство. Контекстно-зависимая система дает шанс почувствовать себя крутым мессией, ладонью отправляющим спецназовца в затяжной полет на рельсы метро. Количество трюков (одни - свежие, другие - наследие Enter the Matrix) переваливает за сотню; апперкоты, подсечки, бег по стенам, 360-градусные развороты, смачные хуки в челюсть, пинки с разбега, чудовищной силы броски на пол, перехваты в воздухе... Теперь мы можем делать "цепочки". Оглушили первого врага, затем второго, прицелились в третьего, нажали клавишу - и Нео оприходует сразу всю компанию.

Чем дальше мы продвигаемся , тем больше способностей приобретает Спаситель . Он учится уклоняться от выстрелов , останавливать пули и "защищать" целые комнаты одним залпом энергии. На закуску - несколько "суперкомбо". Финальный аргумент прямо так и зовется - The One. Сумели его запомнить и выполнить? Смело чеканьте медаль.

А ведь еще есть классические мечи, топоры (включая метательные), катаны, трезубцы, бо, прочное древко от флага, стрелковое оружие, наконец! И все навязывают свою боевую технику. Мало? Умножьте на два - в сочетании с кнопкой "Focus" эффективность приемов резко возрастает.

Проницательные читатели не зря напряглись в ожидании удара о подводные камни. Один риф - "рваная" анимация , угрожающая стать визитной карточкой игр о Матрице . Тысячи разнообразных движений - и ни одного плавного , беспрестанный нервный тик, словно не было на консолях серий Dead



or Alive, Soul Calibur Devil May Cry Может, Shiny стоило пригласить спецов из Японии , коли у самих опять получилось мельтешащее черт знает что?

Второй риф - управление. Как бы вы ни старались , раскладка останется неудобной. Мышь, стонущую от барабанной дроби по обеим кнопкам, жалко до слез, но выхода нет - пальцы распластаны по клавиатуре, да и надо же чем-то выводить камеру из запоев! Геймпад, стандартная панацея от консольных напастей, на сей раз жизнь не облегчит - у него неполадки начинаются в меню настройки. А уж когда дело доходит до стрельбы с ее гигантским прицелом и системой автонаведения "угадай, куда попадешь"... Ну почему нас заставляют расстреливать издохшего копа, что валяется этажом выше?!

И вообще - зачем мучиться, если рано или поздно хлипкий корабль Нео обязательно врежется в бесформенную тушу движка? Выпихивая на монитор полигональных мутантов со скоростью 15-20 кадров в секунду, он непременно заглатывает парочку хитрых па (особенно связанных с "буллет-таймом"). Беспричинные "тормоза" уже в 1024x768 (причем за графику отвечает одинокий ползунок "качество"), сломанные скрипты, внезапные вылеты в Windows... Кстати, я уже говорил, что вместо нормальных "сейвов" - чекпойнты?

Sleeping awake

А сохраняют тут редко и неохотно. К счастью, на помощь приходит модная "примочка" нынешнего сезона - авторегенерация "жизни". Постоял, подождал, и никакой врач не нужен. Благо, многие враги с пониманием относятся к нелегкой судьбе Избранного и терпеливо ждут, пока тот отлежится за углом. Их даже убивать

неловко - вежливые , подставляются , спят на ходу, разрешая власть помутузить уродливые тела. Похоже, они и не в курсе, что их вот-вот приложат божественной пяткой четвертый раз кряду. Еще в древнем Mortal Kombat соперники видели действия игрока и ставили "блоки", вынуждая искать иные маневры. Но не здесь.

Поддающийся ИИ, обилие однотипных заданий (как быстро вы установите охранять тупоголовых NPC?), унылые декорации и умашенный триггерами линейный дизайн наскучивают задолго до встречи с братками Вачовски, насмехающимися над собственным чадом. "Разборки" со смиртами и полицией - это, конечно, здорово, но к пятидесятому дублю приятные ощущения исчезают; регулярно обретая новые силы, Нео всегда опережает остальных на три корпуса. "Расправился с обычными парнями - ухлопал агентов" - беспрюиришный алгоритм на все 15 часов геймплея.

Чем удивить такого бизона? Скажем, огромной пародией на "комнату Эшера" в доме Мервингина, где основное развлечение - муторная беготня, акробатика и поиски Правильной Двери. Или исполинскими красными муравьями (нет, мы не знаем, с какой плантации возят траву товарищу Перри) и потасовкой с громилами, сбежавшими со съёмочной площадки Underworld. Или пазлом "как замочить краном придурка с ракетницей".

Кроме того, вам попытаются скормить хромоногий "стелс", но, хвала небесам, в гомеопатическихдозах.

Мало что напоминает и об оригинальном саунде "Матрицы". Эффекты знакомые, а вот музыка, пусть и лицензированная, - не та. Machine Head, Junkie XL, Photek, Амон Тобин (Amon Tobin), The Crystal Method, Juno Reactor отдали Atariдалеко не лучшие творения, а поделки дюжины безвестных композиторов и вовсе проскальзывают мимо ушей. С озвучкой тоже не задалось: встать перед микрофоном согласился лишь ЛоуренсФишберн (Lawrence Fishburne)Другие "звезды", видимо, запросили баснословные суммы.

Dreaming of Zion

В самом начале игры авторы, имитируя свободу выбора, предлагают две таблетки красную и синюю. Взял первую - welcome to the real world Взял вторую - ответ неверный, game over.

Не стесняйтесь, дамы и господа, берите синюю. Статья обсуждается на нашем форуме, пользователи оставили уже 98 комментариев. Есть что сказать? Не молчите - присоединяйтесь!

Автор: Nomad (04.12.2005)



Ожидание новой версии Football Manager/Championship Manager всегда протекало тихо и безболезненно. Сезон за сезоном, сначала с грандами, потом, когда наскучит, - с каким-нибудь клубом из Конференции или экзотической Колумбии. И вот на дворе 2020 год, Роман Абрамович оставляет "Челси", "addictedness rating" зашкаливает... Конечно, бывает жаль расставаться со своими кубками и браться за чистый лист, но - в FM2006 у нас появилась возможность сделать настоящую тренерскую карьеру.

На поверхности

Искушенный игрок без труда заметит три принципиальных отличия. Во-первых, скорость. То, за что хвалили в целом слабый Championship Manager 5, теперь украшает и Football Manager 2006. Правда, там она была следствием дохлой базы, а в Sports Interactive явно потрудились над оптимизацией - на моей конфигурации все чемпионаты (число стран не изменилось - 51) загрузились за 40 минут. Прежде мы о таком и не мечтали. Во-вторых, качество. Наконец-то SI выпустила проект,

лишенный критических ошибок. Патч, исправляющий живучие недоделки малого и среднего калибра, по традиции вышел за день до релиза. Разработчики готовят и еще одну "заплатку", которая, судя по официальному форуму, либо усложнит игру, либо облегчит - жалоб с обеих сторон хватает.

Минимальные:

CPU: 800 МГц

RAM: 128 Мб

3D-ускоритель: 8 Мб

HDD: 650 Мб

Рекомендуемые:

CPU: 2 ГГц

RAM: 1 Гб памяти

3D-ускоритель: 8 Мб

HDD: 650 Мб

2006

И в-третьих - должданные менеджерские контракты. Сейчас они пребывают в зачаточном состоянии, но уже ясно, что авторы не будут развлекать игроков всякой ерундой вроде покупки на заработанные деньги садовых участков или квартир. Есть тут и практический интерес: при заключении договора обсуждается не только оклад, но и соотношение "transfer funds/wage funds". Т.е. или сумма на трансферы больше, а на зарплаты игрокам - меньше, или наоборот. Разумеется, быстро оценить новинку смогут лишь те, кто начинает путь к славе со статусом "unemployed".

Новые решения

Ветер перемен в очередной раз коснулся тренировок. Свежий подход выглядит, пожалуй, лучше, проще и нагляднее всех предыдущих. Характеристики распределены по 9 областям, интенсивность в каждой настраивается привычным бегунком. Естественно, везде выставить "Intensive" нельзя - общая загруженность не резиновая. Навыки тренеров в кои-то веки выводятся рядом с расписанием (кстати кнопка "auto assign" похожа, выдает наиболее удачные варианты). 'Досье' игрока пополнилось пунктом "Training", где показывается успешность занятий и рост параметров в виде графиков, а в конце месяца ассистент называет отличившихся и перетрудившихся спортсменов. Очень удобно.

Непосредственно с тренировками связана система травм. Причина любого повреждения описывается в отчете врача, что помогает точнее определять нагрузку. Более того, теперь мы можем выбрать, как поступить с травмированным игроком: поручить физиотерапевту, отправить к некоему специалисту или выпустить в следующем матче "на уколах" с риском потерять беднягу, скажем, на 2 месяца вместо одного. При вирусных недугах предлагается усладить больного домой, дабы он не заразил остальных членов команды.

Главную тактическую находку можно сравнить с приходом в серию CM экрана "with/without ball". Отныне у подавляющего большинства футболистов нет четко установленного амплуа; способность играть на разных

позициях бывает нескольких степеней - natural, competent, awkward и т.д. - и демонстрируется в разделе "Positions". Туда же вынесена информация о "силе" ног и "preferred moves" любимых финтах (например, прорыв по левому флангу или дальние удары), которые, к сожалению, достались не всем и с возрастом не приобретаются.

Немало времени авторы уделили и media-составляющей. Обилие новостных тем (опция "Refresh media comments" позволяет быстро добавлять в игру скачанные и собственноручно созданные комментарии), прогнозы, высказывания прессы об игроке матча, реакция подопечных на наши действия... SI неукоснительно следует плану и старается сделать общение с питомцами максимально подробным. Разговоры с глазу на глаз пока не реализованы, зато появились "беседы" в раздевалке после первого тайма и по окончании встречи. Их цель - поднять боевой дух команды, разозлить ее, когда на поле совсем ничего не выходит, или похвалить, когда все отлично. Реплик, увы, немного - 5 персональных и 5 коллективных. Понять, как это работает, сложно, хотя порой действительно удается затронуть потаенную струнку. Повторяемость, конечно, может надоесть, но если "дозировка" будет разумной, несложно дотянуть и до FM2007. По большому счету, к "mind games" поначалу было похожее отношение, однако они по-прежнему в строю и вовсе не бесполезны.

Еще не идеал

Сейчас в FM2006 сильнее всего раздражают почти мгновенные ответные голы и частые "камбэки" - соперник умудряется отыграть несколько мячей, уступая нам по всем статьям. Да, подобные "подвиги" случаются и в реальном футболе, но не с таким же постоянством.

Претензия №2: scout- система, которую давно надо переделать (что и должно произойти в FM2007). Сведения о следующем противнике скупы, о найденных игроках - тоже. Единственное, чему научились скауты, - иногда оповещать нас о приблизительной цене.

Наконец, вызывает нарекания спорная задумка с так называемыми "grey players", возникающими в командах с неполными составами. Раньше "серые" жили своей жизнью и никому не мешали. Здесь же с ними можно заключать контракты, но оказалось, что зачастую их характеристики почему-то выше, чем у игроков основы. Получился очень серьезный дисбаланс. Впрочем, он проявляется отнюдь не везде.

Champions again

Таковы достижения Football Manager 2006. Правда, есть еще и уйма разнообразных мелочей: данные о рефери (какие встречи обслуживал,

3. Zdenek Grygera
 Striker, Defender (Right, Centre), Apts

Compare players

Zdenek Grygera		Angus Chalmers	
Nationality	Czech Republic	England	England
Information	1 Caps / 1 goal	47 Caps / 12 goals	
Born	14.5.1988 (28 years old)	5.3.1993 (22 years old)	
Preferred Foot	Right (Dex)	Right	
Height	184 cm	181 cm	
Weight	79 kg	81 kg	
Club	FC Bayern	FC Bayern	
Position	Striker, Defender (Right, Centre)	Striker	
Value	€22,000	€1,800	
Wage	€15,000	€11,000	
Contract Expires	1.6.2007	30.6.2008	

Technical		Minded		Physical	
Shooting	13	Aggression	10	Stamina	14
Set Pieces	14	Anticipation	10	Alertness	11
Passing	11	Accuracy	12	Balance	10
Heading	11	Composure	12	Jumping	12
Long Shots	15	Decisions	15	Pace	15
Long Throws	12	Interceptions	12	Strength	14
Marking	13	Off the Ball	7	Work Rate	16
Penalties	15	Reactions	9	Natural Finishes	14
Free Kicks	14	Set Piece	7		
Tackling	17	Teamwork	12	Average Rating	7.53
Goalkeeping	14	Work Rate	10	Leadership	10
Team Talk	14	Concentration	17	Skills	11
Comms	12	Concentration	10	Man Of The Match	4



сколько карточек дал, сколько пенальти назначил), “домашняя страница” (где в сжатом виде выведена необходимая клубная информация), детальная игровая статистика футболиста, обновленный “сравнительный” экран, приукрашенный стадион, десятки новых текстовых комментариев, быстрая настройка тактики во время матча...

P.S. Фанатский “soundpack” намного приятнее и насыщеннее стандартного содержимого папки Sounds. Рекомендую.

Автор: Михаил ‘Redguard’ Калинченков (11.11.2005)
<http://www.aq.ru/team/Redguard>



Идея формализовать искусство сама по себе достаточно провокационна, чтобы вызывать неподдельный интерес. А уж если нарезают на части важнейшее среди искусств - кино, и делает это компания Lionhead во главе с Питером Мулине (Peter Molyneux), известная нестандартными проектами, включая культовую Black & White.. Разумеется игра про развитие киноиндустрии от Мулине не может быть обычным экономическим симулятором, верно?

Сцена 1: Домик моей мечты

Шикарные каменные ворота открывают дверь в изумительный мир американской мечты, наполненный грезами и сюжетами, пахнущий деньгами и славой. Но на старте карьеры все наше хозяйство - забор и огромный пустырь с островками жухлой травы. Скоро

на нем вырастут павильоны, трейлеры для привилегированных особ и прочий кинематографический быт... За исключением хорошенькой графики сотворение студии до боли напоминает Theme Park - даже ворота, кажется, совсем не изменились. И образ прораба так же скучен, как парк развлечений без посетителей.

Окунаясь в The Movies удивляешься, насколько мудрёно виртуальное кинопроизводство. Пара служебных помещений для найма, отдельный домик для сценаристов, отдельный - для грима, куча декораций, выпускающий офис... “Черт побери, когда уже можно будет порадовать зрителей своими гениальными находками?!” - возмущается мистер Спилберг.

Своими? Лет через пять, не раньше, после первого задания и получения “Custom Scriptwriting Office” - мощнейшего инструмента для написания собственных нетленок. А пока придется довольствоваться продуктом машинного труда, с которым фильм потянет максимум на две звезды. Мулине избрал несложный и сравнительно честный способ привлечь внимание. Изначально (в 20-х годах прошлого века) нам доступен необходимый минимум строений. За выполнение сюжетных заданий и просто по ходу игры премируют бонусами: появляется возможность создать сценарий, провести грамотный пост-продакшн, добавить спецэффекты. Каждый уровень (в том числе и режим “Sandbox”) преподносит что-то новое.

В подобном подходе заметно здоровое зерно: “раннее зодчество” отнимает уйму времени. Дабы игрок не

АКТИОН!	<p>Минимальные: CPU: 800 МГц RAM: 256 Мб 3D-ускоритель: 64 Мб HDD: 2.2 Уб</p>
	<p>Рекомендуемые: CPU: 1.4 ГГц RAM: 512 Гб памяти 3D-ускоритель: 64 Мб HDD: 2.2 Гб</p>

забывал про новинки ландшафтного дизайна, установлено глупое ограничение: нельзя явиться к "врагу" и переманить, скажем, ведущего актера. Он сам постучит в дверь вашего офиса - при условии, что рейтинг студии соответствуете запросам. Другого пути нет. А с соперниками мы сталкиваемся лишь на очередной церемонии награждения киноакадемии.

"Грубо? Зато работает!" - лозунг вылезает периодически тут и там. Чтобы увязать разнообразные задумки в единую концепцию, многие из них пришлось обрезать. The Movies - очень комплексная игра, но швы, скрепляющие мозаику, выставлены напоказ. "Если стоять так близко, фрагменты не складываются в цельную картину", - говорит экскурсовод, и на глазах десятка детей его придавливает рухнувшей декорацией. Наконец-то! Расследование подозрительного инцидента ведет Питер Фальк...

Сцена 2: Фильм, фильм, фильм!

Сценарный домик - лучшая часть The Movies. Видно, что замысел всерьез заинтересовал Lionhead. Да, местное кино - череда шаблонов, начиная с подбора жанра: комедия, любовь, боевик, фантастика, ужасик... Но типовых конструкций здесь столько, что порой возникает иллюзия творчества. Стандартный эпизод "входят двое, видят труп" можно представить в различных антуражах, поколдовать над освещением, выбрать точку обзора камеры и эмоции, которые актеры попытаются выразить в меру способностей. И таких сценок - около 70! А еще есть необъятных размеров костюмерная, где из Лео ди Каприо можно сделать Квазимодо, после чего в рамках пост-продакшна озвучить его голосом Дональда Дака. Устали? Переходите в упрощенный режим редактирования.

Любой фильм выглядит схематично отрывки сменяются с калейдоскопическим проворством и напоминают скорее театр кукол. Если за сценарий взялся компьютер, то это кукольный театр абсурда. Иногда - уморительный. Атмосферу создает в основном стильный эффект старой пленки, однако к нему быстро привыкаешь. Согревает и ощущение того, что все на экране - свое, родное, выстраданное.

Творческий поиск безумно затягивает. Однажды я поймал себя на том, что впервые за много лет сижу перед монитором, прикусив кончик языка. К сожалению, расчетливому ИИ ничего не объяснишь: его не волнует, сколько сил вы потратили, а потому увлекательная возня с постановкой сцен из краугольного камня игры превращается в забавную особенность, и только.

В The Movies всем заправляет рейтинг (как у Шекли - цивилизация статуса), и отдалиться созиданию без остатка не выйдет: интерьеры обветшают, артисты сопьются, территорию покрывает ровный слой бытового мусора... В

конце концов наступит полный крах, потому что рук на ремонт не хватает а сотрудничать с плохим менеджером не спешит и самый заштатный работяга.

"Ах, если бы можно было обойтись без нудного микроменеджмента!" - произносит чуткая девушка Катерина, прежде чем сигануть с обрыва в мутные воды холодной реки. Островским тут не место.

Сцена 3: Stars and Stripes

Что вы считаете основой успешной ленты? Захватывающую историю? Умопомрачительную компьютерную графику, съедающую половину бюджета? Необычное оформление и выписанные характеры? Шутки, гэги и изобретательные диалоги? Может, вы и правы. Но поначалу ту порцию рейтинга,



которая отличает шедевр от поделки, формируют актеры. Важен статус в тусовке, амплуа, а еще ценнее - их общение с режиссером и друг с другом. Правда, заниматься им надо плотно, и это очень мутно. Интрижки The Sims по сравнению со здешними взаимоотношениями - верх разнообразия.

Ключевые персонажи в The Movies довольно коммуникабельны поставь парочку болтать - и отношения станут чуточку добрее. Но для получения за счет этого даже четверти звездочки нужно раз пять "спарить" исполнителя главной роли с режиссером. Кроме того, желательно дать кумирам передохнуть между съемками, да так, чтобы они не окосели от спиртного (влияет на имидж), и не забыть репетициями повысить их квалификацию... Спустя 10-20 лет "конвейер" прочно застревает в зубах. Почему не свалить рутинные дела на специальных ассистентов? Почему я, талантливый и умный, должен следить за поведением будущих Бонни и Клайда? А если их - шестеро? Плюс режиссеры и массовка? Со времен краментального "I need offspring!", изволившего поклонников Black & White, ничего не изменилось. Я - гений! И я работаю нянькой в детском саду, хотя давно известно, что это занятие для пышущих здоровьем Шварценеггера и Вина Дизеля. Хочется всех убить? О, великолепный сюжет для хоррора!

Зато авторам удалось прекрасно смоделировать кризисы. Достаточно расслабиться, выпустить нить и подумать, что победа близка, - мигом одолеют проблемы: люди стареют и капризничают, здания изнашиваются, технологии прогрессируют, а конкурентов не становится меньше. Упустил момент? Сворачивай шарашку и загружай древний "сейв". Наверное, развивать предприятие и набирать персонал стоило не год и не два тому назад. К счастью, управление идеально, что немного примиряет с необходимостью бежать одновременно во все стороны.

Сцена 4: Человек с бульвара капуцинов

В минуты застоя и упадка выручают ирония и юмор. Вот, например, колоритный радиоведущий, некогда игравший в театре, сочетающий в себе недоверие к радио, презрение к кинематографу и нерушимую веру в собственное остроумие! Это - лучшая роль в игре.

The Movies построена на штампах, и порой разработчики бесподобно их обыгрывают. Двое сосредоточенно отработывают удушье, поминутно заглядывая в толстый талмуд кинопессы. Человек с щелкающей рамочкой (дубль четыре!) демонстрирует чудеса артистизма. Напившийся актер еле волочит ноги по направлению к съемочному павильону. Кто-то бежит по баскетбольной площадке. Именно мелочи делают рисованную киностудию реальной.

А как подобраны сцены, из которых монтируются потрясающие фильмы! "Убийство типowego вампира осиновым колом" - моя любимая. Усталый лирический герой отворачивается и присаживается на пол, чтобы

закурить... но нельзя! Рейтинг-то у игры - "teen"! А за его спиной встает зловещая тень... Злыдня убивают небрежным ударом кола через плечо в глаз. Блестяще. Сюда, в отличие от Sims-образной песочницы с копошащимися "звездами", вложили душу.

Здесь все без исключения переигрывают, таков стиль. И то, как тонко он сочетается с бездушными компьютерными моделями, приятно удивляет. Причем графика не впечатляющая а просто аккуратная Картины без эффекта пленки выглядят незатейливо, однако выезжают в первую очередь на гротескной "игре" актеров.

Cut

Классный экономический симулятор. Без всяких оговорок. В меру сложный, оригинальный и красочный. Но поскольку разбег был на рубль... По части фильмов у Lionhead вышло то, чего опасался коллега Slasher в своем превью: "Будем надеяться, что Питер Мулине и компания сумеют воплотить все заявленные идеи в жизнь, не превратив The Movies в очередную поделку на тему The Sims или Theme Park". The Movies хорошая разнообразная смесь, здоровая, как завтрак из кукурузных хлопьев. А как же творчество, синематограф? Увы, кина не будет, мистер Ферст... "Снимать? На это нет времени!" У нас ведь еще актерский состав не кормлен. Статья обсуждается на нашем форуме, пользователи оставили уже 41 комментарий. Есть что сказать? Не молчите - присоединяйтесь!

Автор: Александр Носков (05.12.2005)
<http://www.ag.ru/team/Noskov>





Анонс Gun вызвал у игровой прессы единодушную реакцию - недоумевающие взгляды. Ибо, судя по послужному списку Neversoft, у разработчиков могло выйти что-нибудь вроде Tony Hawk's Wild West. Но опасения были напрасными. По крайней мере, за все прохождение я не встретил ни одного скейтборда.

The Good

Самая замечательная часть Gun - графика. Нет, не техническая ее сторона, с подсчетом полигонов, мутноватыми текстурами и криками "караул, снова подсунили консольное Г!". Здесь важна картинка, которую чахлаый движок пытается нарисовать на экране: яркое солнце над крошечным "фанерным" городком, величественные скалы цвета ржавчины, ослепительно алые закаты... Они создают больше "атмосферы", чем пачка страниц пояснительного текста (а заодно способствуют скоростному снятию скриншотов).

Честно отработал свою зарплату и штатный композитор студии. Мягкие гитарные мелодии под аккомпанемент флейты и губной гармошки старательно подражают киношным прототипам. Ближе к настоящему вестерну можно оказаться только на съемочной площадке.

Впрочем, есть и другой вариант - купить Xbox 360. Обладатели новой системы от Microsoft получили детальные текстуры, более-менее симпатичные лица и нормальный FSAA взамен дешевого шейдерного суррогата. Почему нам досталась не эта версия, а анахронизм с PS2 - неизвестно.

The Quick

Но различия в жизни богатых и бедных ковбоев заканчиваются там же, где начинается сюжет. От набитого скриптами стартового "тutorials" до битвы с главным злодеем все происходит по совершенно одинаковой схеме, что на мониторе, что на HD-телевизоре. История, хоть и смахивает на латиноамериканское "мыло", в меру интересна, дает выполнить полтора десятка разнообразных заданий и отнимает порядка 7-8 часов. Быстро? Не то слово. Если бы не прописанная дизайнерами смена дня и ночи, многие игроки наверняка подумали бы, что

Колтон Уайт теряет отца, находит виновных, мстит им и спасает округу от тирании жестокого промышленника в перерыве между обедом и ужином.

Дабы слегка продлить удовольствие, авторы настоятельно рекомендуют побочные миссии. Они помечены как "необязательные", но отлынивающих возвращают на путь истинный пулей в затылок. Общественно-полезные работы одаривают Колтона парой лишних долларов и поднимают несколько RPG-образных параметров, спрятанных под надписью "Stats". Ковбои, следящие вместо шерифа за соблюдением закона, учатся точно стрелять и бить врагов шашкой (или томагавком), доставка почты помогает не выпасть из седла, а фермеры в качестве прибавки к зарплате приобретают железное здоровье.

При ближайшем рассмотрении о примитивных RPG напоминает и содержание поручений - оно очень редко выходит за рамки формул "пойди-убей/пойди-принеси" и порой страдает сюжетными провалами. Например, убитый бандит спустя час без всяких объяснений восстает из мертвых и опять принимается за старое. К счастью, никто не мешает повторно попотчевать гада свинцом. Со вкусом.

The Ugly

В седельные сумки нашего героя влезает неплохой арсенал - винтовки, дробовики, снайперский карабин, почти бесполезный лук, связка динамита и т.д. Поначалу доступны лишь хилые пикачки, а патронташ скорее наполовину пуст, чем наполовину полон. За "экватором" же то, что тяжелее обычного револьвера, применяется исключительно для истребления особо толстых боссов.

Оружие победы - джедайский прием "Quickdraw", который, в сочетании с большими "хитбоксами" и бесконечным боезапасом верного кольта, позволяет бойко отправлять на тот свет целые комнаты негодяев. Причем Neversoft не пошла по проторенной дорожке и не заставила нас прыгать туда-сюда подобно некоему нью-йоркскому полицейскому. Достаточно нажать клавишу "C", и окружающая обстановка превращается в огромный тир; чтобы попасть в цель, надо повернуться в ее направлении. В действии это выглядит невероятно эффектно.

Минимальные:

CPU: 1,8 ГГц

RAM: 256 Мб

3D-ускоритель: 64 Мб

HDD: 2.8 Гб

Рекомендуемые:

CPU: 2 ГГц

RAM: 512 Гб памяти

3D-ускоритель: 128 Мб

HDD: 2.8 Гб



Правда, перестрелки продолжаются не дольше пяти-шести секунд.

Зато второй радостью ковбоя - лошадьми - наполнена чуть ли не вся игра. Их моделированием (в отличие от полупарализованных NPC), очевидно, занимались ведущие сотрудники компании, ибо такой естественной и плавной анимации скачущего в седле человека не было еще ни в одном проекте. "Рулить" животным легко, но и впечатления, что на экране - четвероногий автомобиль, не возникает.

Увы, в функциональность скакунов вложено намного меньше усилий. Конь в Gun - бесплатное такси, расходный материал. Нового дают в каждом задании, а объезженные исчезают, стоит только отвернуться. Они похожи всем, кроме масти, и одинаково бесхозны. Если нужно куда-то добраться, спокойно хватайте первого подвернувшегося мустанга.



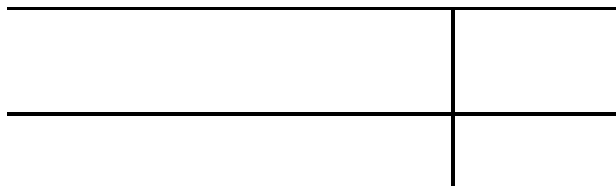
Некоторые элементы Дикого Запада тоже попали в игру в катастрофически урезанном виде, не более чем для галочки. Так, снятие скальпов - просто источник фонтанов крови, золотоискатели киркой перерабатывают сверкающие булыжники (sic!) на банкноты, а охота с индейскими племенами вообще бесполезна.



Несмотря на обещания и множество рекламы, Gun не стала лучшим вестерном всех времен и народов. И ей будет нелегко выделиться из толпы экшенов нынешнего года. Но Neversoft любит развивать свои творения постепенно, поэтому через пару сиквелов у игровой индустрии может появиться и собственный Серджио Леоне.

Статья обсуждается на нашем форуме, пользователи оставили уже 25 комментариев. Есть что сказать? Не молчите - присоединяйтесь!

Автор: Arcane (07.12.2005)
<http://www.aq.ru/team/Arcane>



www.ft-online.info

Казахстанский Журнал Информационных Технологий

Игры, сотовые телефоны, железо и программирование

Нам уже почти два года и мы регулярно обновляемся. Большой портал FreeTech - то место, где вы можете не только прочитать интересные статьи и новости, но и принять участие в дискуссиях на самые разные темы и самим стать частью freetech-community. Свободная публицистика - это будущее

Команда FreeTech.

