

МЕГА
постер
+ микро
постер

ИГРОМАН

В НОМЕРЕ

В БОРЬБЕ ПРОТИВ МАТРИЦЫ
ENTER THE MATRIX

ИСКУССТВО НАВОДИТЬ УЖАС

GHOST MASTER

ЦИВИЛИЗОВАННАЯ RTS

RISE OF NATIONS

НА КОМПАКТ-ДИСКАХ

КУЛАК ПРОТИВ ПУЛИ

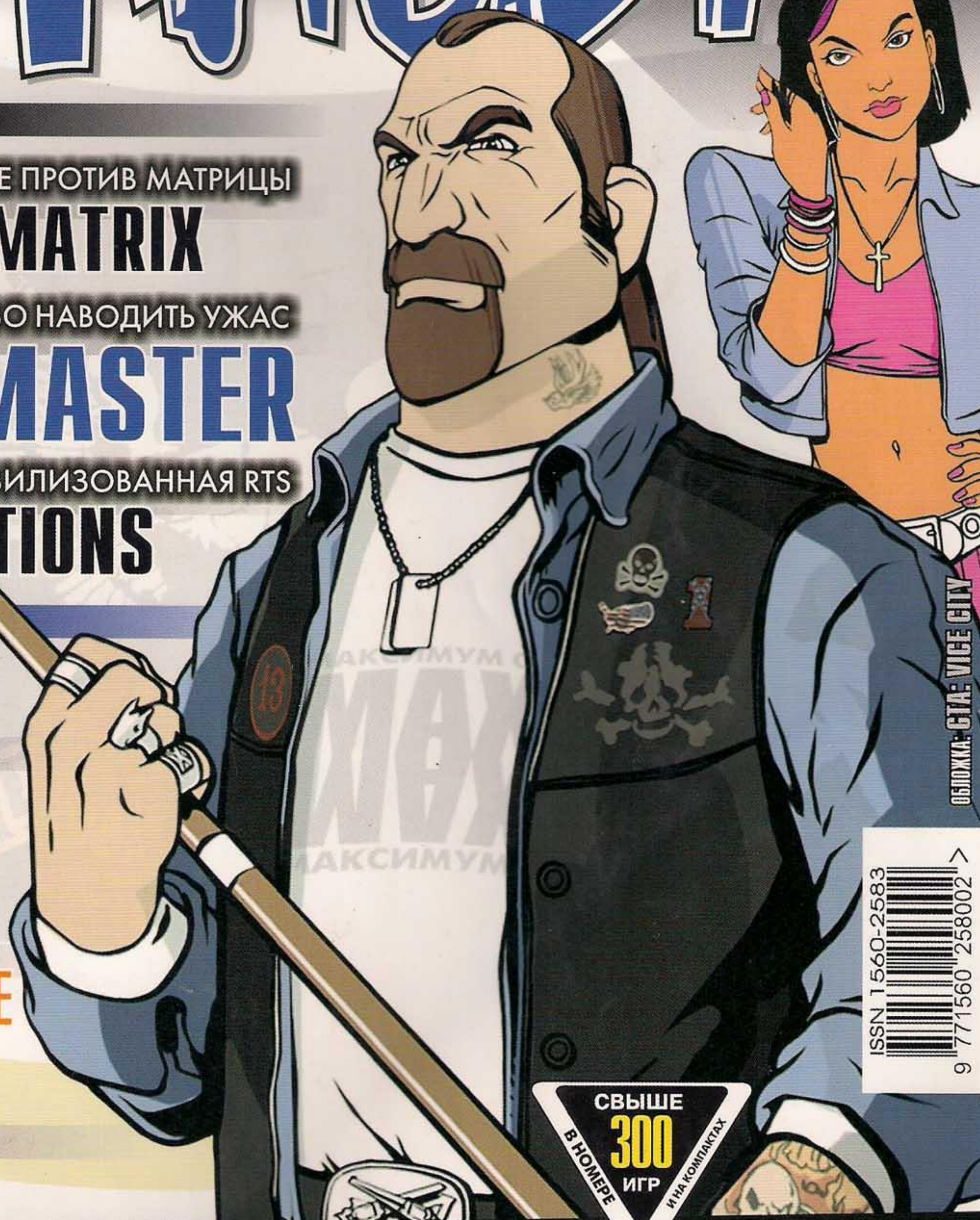
**MAX PAYNE:
KUNGFU 3**

ТРОЛЛИ, ЯЩЕРОЛЮДИ,
ХАОТЫ И ДРЕВОЭЛЬФЫ

**WARCRAFT 3:
THE NEW RACE**

КРАСОТА ОБРЕТЕННАЯ

**SYSTEM SHOCK 2:
REBIRTH**



ОБЛОЖКА: СТА: VICE CITY

ISSN 1560-2583
9 771560 258002

СВЫШЕ
300
ИГР
В НОМЕРЕ
И НА КОМПАКТАХ

ТВОЙ ГОРОД

СТА:

VICE CITY

ЖДЕМ

- Syberia 2
- Silent Hill 3
- Prince of Persia: Sands of Time
- Shade: Wrath of Angels
- Chariots of War

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- Half-Life 2
- Вторая Мировая
- Власть Закона

ИГРАЕМ

- GTA3: Vice City
- Enter the Matrix
- Rayman 3: Hoodlum Havoc
- World War II: Frontline Command
- Rise of Nations
- Port Royal
- Medieval: Viking Invasion
- Ghost Master
- Cold Zero: Финальный отсчет

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

- 1503 Anno Domini. The New World
- Блицкриг
- Ил-2: Забытые сражения
- Противостояние: Азия в огне
- Delta Force: Black Hawk Down
- Heroes of M&M IV: Winds of War
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Rainbow Six 3: Raven Shield

Grand Theft Auto

Vice City

Алексей Бутрин
boot@igromania.ru

Кто-нибудь обязательно распыляет в воздухе свое настроение. Магнитолы в машинах расплескивают по округе чью-то горе, чью-то радость и чью-то злость.

Чак Паланик

Самый разгар лета: шальной ветер поднимает с опостылевших тротуаров родного города удушливую пыль, тысячи машин изрыгают бензиновую гарь в пространство, а беспощадное солнце плавит остатки мозгов. Сомнений нет — пора в отпуск. Но куда?

В деревню к бабушке? С палатками в лес? Авиарейсом на Бермуды?

Скучно. Старо. Дорого.

Стоп! А как насчет отпуска на солнечном побережье Vice City? Кристально чистая вода, лучшие ночные бары и стриптиз-клубы, стильные спортивные тачки, байки, вертолеты... и непередаваемая атмосфера 80-х: шикарные женщины, большие деньги, бешеный драйв погонь и перестрелок — плюс музыка на любой вкус все двадцать четыре часа в сутки.

Все, что требуется от вас — это купить двухдисковый "билет" GTA: Vice City и, открыв бутылку холодного пива, подготовиться к незабываемому приключению.

Теория перманентной революции

Классики марксизма-ленинизма утверждали, что окончательная победа коммунизма возможна только в результате перманентной пролетарской революции во всем мире. Сомневаюсь, что ребята из Rockstar Games штудировали в детстве труды Маркса и Энгельса, но революция, имя которой — Grand Theft Auto, явно переросла масштабы единичного явления в игровой индустрии. Судите сами: год назад со стапелей Rockstar Games сходит GTA 3, и практически сразу же братская контора Illusion Softworks, вдохновленная

успехом коллег, устраивает свой переворот под названием Mafia: The City of Lost Heaven. Но события на этом не заканчиваются, напротив — оба разработчика, не успев прочистить уши от бурных, несмолкающих аплодисментов, тут же принимаются за продолжения — Mafia 2 и GTA: Vice City. Случайность? Нет — закономерность! И вот томительные месяцы ожидания позади: Vice City отправляется в свободное плавание — сначала на приставках, а теперь и на PC.

"Подумаешь, очередной аддон", — скажете вы. И будете не правы. Как полномочный представитель народного комиссариата по виртуальным извращениям, со всей ответственностью заявляю: GTA: Vice City — это самое настоящее продолжение революционной борьбы с ванильной политкорректностью, ханжеством, лицемерием, скукой и банальной человеческой глупостью. Но, чу! Я уже отчетливо слышу хамский вопрос: "А где доказательства?!" Будут и доказательства, товарищи — дайте только маузер из кобуры достать, а еще лучше — базуку.

Итак, граждане геймеры, есть ли среди вас желающие оспорить главные достоинства GTA 3, а именно — потрясающую свободу действий, превосходный набор разнообразных миссий, непередаваемый азарт погонь, замечательный саундтрек и немеренные дозы черного юмора? Или, может быть, кто-то рискнет возвести поклеп на ее сюжетные достоинства и потрясающую кинематографичность?

В Vice City не только старательно растиражированы удачные находки предыдущей части, но и щедро добавлены новые игровые эле-

Жанр:	Action
Издатель:	Take 2 Interactive
Разработчик:	Rockstar Games
Похожесть:	Grand Theft Auto 3, Mafia: The City of Lost Heaven
Необходимо:	CPU 733MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 2,5GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.rockstargames.com/vicecity/pc



▲ Поездки по ночному городу — зрелище неопишущей красоты: огни витрин, слепящий свет фар встречных автомобилей и отсветы неоновых вывесок на кузовах машин.

менты, которые мы подробно рассмотрим чуть ниже. Самых нетерпеливых спешу заверить — разработчики сдержали абсолютно все свои обещания. Да, город стал в два раза больше. Да, в игре теперь действительно сто двадцать различных транспортных средств (зануды могут пересчитать самостоятельно). Да, в нашем распоряжении появились мотоциклы, вертолеты и нормальные самолеты, а не куцекрылые

Dodo, по летным качествам сравнимый разве что с топором. Расширился пешеходный "зоопарк", миссий стало в несколько раз больше, деньгам придумано достойное применение (они теперь в основном тратятся на покупку недвижимости), арсенал увеличен, графика подрихтована, музыки стало еще больше, а видеовставки грузятся с винчестера буквально одна за одной. Но и это далеко не все.



▲ Одно из достоинств мотоцикла — компактность: протиснуться на узкой дороге между двумя автомобилями не составляет никакого труда.

Начнем с самого неожиданного сюрприза, а именно — с сюжета, который в новом GTA вполне готов потягаться на равных с почти что кинематографичной «Мафией».

На свободу — с чистой совестью

Итак, товарищи автогонщики, киллеры, наркодилеры и тунеядцы... Теперь у вас есть имя — Томми Версетти. Судьба ваша — трагична, но предсказуема: за плечами 15 лет в колонии строгого режима. И за что? А ни за что — весь срок пришлось отмотать за главных боссов некоей Семьи: сицилийские доны, как известно, на тюремных нарах париться не привыкли. И вот долгожданное освобождение — которое приходится аккурат на середину безумных 80-х: Рональд Рейган, Миша Горбачев, расцвет колумбийской наркомафии, торжество коррупции, хэви-метал и прочие радости жизни. Однако после долгой отсидки определенно нечем заняться.

Варианты с покупкой собственного ранчо, государственной службой и учебой в Гарварде отпадают сами собой: на трапе самолета нас уже встречают старые «друзья». И

деловое предложение уже тут как тут: за хорошее вознаграждение проследить за проведением «скромной» сделки между двумя наркоторговцами. Ну разве можно отказаться от такой заманчивой работенки? И всего-то делов — приехать с ребятами на стрелку, постоять две минуты и тут же в город — тратить деньги на виски и женщин. Но с бесплатным сыром случаются обломы даже в играх: какие-то мрачные парни в масках и со штурмовыми винтовками наперевес уже ждут нас в засаде — и в самый ответственный момент, перестреляв всех, как куропаток, исчезают в каменных джунглях большого города, умыкнув чемодан баксов и чемодан кокса. Наш босс — Санни — настойчиво (с истеричными нотками в голосе) требует вернуть товар и деньги обратно.

Разумеется, в первую очередь вам нужна информация — кто стоит за этой подставой? Не менее очевидно и то, что такую информацию могут дать только собратья по ремеслу, то есть — местные бандиты. Ну и уж совсем кристально ясно, что никто информацией за «просто так» делиться не будет. Вот и придется, засучив рукава, подражаться на ра-



▲ Это не выпендрож — это кратчайший путь к личному небоскребу с вертолетной площадкой. В Vice City можно срезать дорогу не только на земле, но и в воздухе.

боту к местным мафиози: то танк им угони, то прикрыть обеспечить, то заставь замолчать какого-нибудь болтуна. Насовсем.

Одним словом, сюжет практически с самого начала игры стремительно начинает ветвиться, как молодое деревце, посаженное в плодородную почву. Через несколько часов игры, выполняя очередную миссию, начинаешь потихоньку забывать, из-за чего, собственно, разгорелся весь сыр-бор.

Кто-то возразит: наркотики, чемоданы с деньгами, мафия... как старо и банально! Определенная доля истины в этом, безусловно, есть. Но, скажем откровенно, сюжеты других игр и кинофильмов также не блещут особой оригинальностью. Главное значение играет не сюжет, а его реализация. И с этим у Vice City полный порядок: старые криминальные мотивы в игре покрашены новыми красками и буквально блестят на жарком солнышке курортного города.

А вы бывали на Гаити?

Как известно, прообразом города в Grand Theft Auto 3 был Нью-Йорк — далеко не самое лучшее место для отдыха и развлечений. Разработчики справедливо решили, что есть места и повеселее, и посимпатичнее «большого яблока», и поэтому прообразом для Vice City стал Майями.

Элитные пляжи и роскошные виллы, празднующиеся туристы и аппетитные девушки в бикини, небоскребы с вертолетными площадками в деловой части города и дорогие авто... Ну и неперенные атрибуты любого современного мегаполиса — аэропорты, свалки, трущобы и многое, многое другое. Пожалуй, большее разнообразие придумать уже невозможно. Разумеется, весь Майями на игровые диски не влез, поэтому в игре смоделированы две

основных зоны — курортная (с пляжами, барами, гольф-клубом, отелями и коттеджами) и деловая (с небоскребами, спальными районами, доками и аэропортом).

Первое, на что обращаешь внимание в Vice City — это основательность (я бы даже сказал — монументальность) моделирования окружающей среды. Не забыты даже несущественные на первый взгляд детали, на которых, тем не менее, базируется такая важная вещь, как достоверность происходящего. Пожалуйста — конкретные примеры.

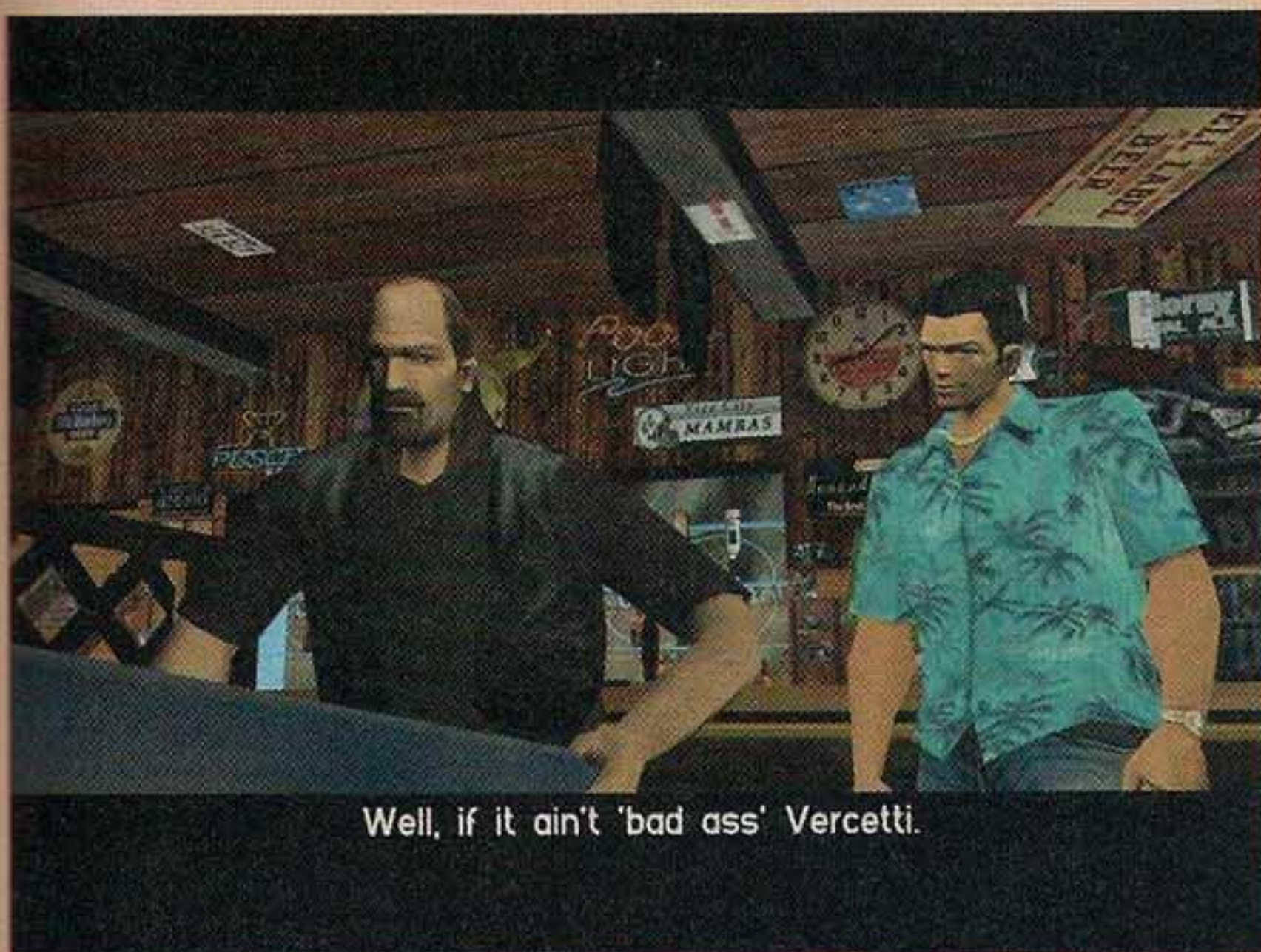
— Выйдя на пляж и забравшись по колено в океан, можно увидеть плавающих неподалеку от берега морских черепах.

— В толще воды в бухтах отчетливо видны подводные скалы, которые в некоторых местах покрыты водорослями.

— Многие здания — это не просто параллелепипеды с натянутыми сверху текстурами: внутри есть помещения, в которые можно зайти. Интерьер домов реализован ничуть не хуже, чем в играх, в которых преобладают закрытые локации.

— Моделированию растительности уделено не меньшее внимание, чем строениям. К сожалению, деревья, кустарники и цветочные клумбы — всего лишь спрайты, но это явно вынужденная жертва, сознательно принесенная на алтарь производительности.

Одним словом, в реальность Vice City хочется поверить сразу — атмосфера большого курортного города передана просто блестяще. Этому способствует и основательно обработанный оптимизационным напильником графический движок. Что интересно, при возросших вдвое размерах виртуального города ориентироваться в нем не стало сложнее. Буквально за два-три часа игрового времени можно без проблем освоиться с географией курортной зоны и, запомнив расположе-



Well, if it ain't 'bad ass' Vercetti.



▲ Уходить от погони с четырьмя простреленными покрышками невероятно трудно. Но вполне реально.

ние брони и аптек, безбоязненно давить пешеходов, в случае опасности быстренько удирая в ближайший Pay'n'Spray.

Кстати, о пешеходах. Как уже было упомянуто выше, разновидностей педестриан стало значительно больше: держу пари, в первые минуты вы будете просто бродить по городу, рассматривая женскую часть населения, которая в Vice City предпочитает ходить (или кататься на роликах) в бикини. Жители города порадуют вас не только численностью и разнообразием видов, но и более разносторонним и осмысленным поведением. Если вы будете не только рассекать на грузовиках по тротуарам, но хотя бы изредка решаться на пешие прогулки, то наверняка станете невольными свидетелями (а точнее — слушателями) женских сплетен или "чиста мужских базаров".

Автомобиль — не роскошь

Автомобили — это плоть и кровь GTA. Именно на этих четырехколесных жестяных коробках держится то,

что в рецензиях принято называть "игровой атмосферой". В Vice City выбор автомобилей просто огромен — каждый сможет подобрать себе тачку по вкусу: стремительные спорткары, классические авто, незамысловатые "семейные" седаны, грузовики, автобусы — в общем, полный ассортимент.

Многие автомобили перекочевали в Vice City из предыдущей части практически без изменений ("Сталлион", "Идахо"), некоторые машины подверглись косметическому редизайну (например, популярные среди гонщиков "Инфернусы", "Читы" и "Банши"). Однако в Vice City есть теперь штуки и покруче автомобилей... Речь идет о мотоциклах, которые вопреки моим ожиданиям оказались не просто оригинальным дополнением к стандартному набору транспортных средств, а прямо-таки предметом первой необходимости для каждого уличного бандита.

Байк, если им управляет опытный водитель, вещь просто незаменимая: лучшие модели мотоциклов не

уступают в скорости самым быстрым спортивным машинам. А по маневренности мотоциклы и мопеды с легкостью обставляют вообще все без исключения транспортные средства в игре. Для выполнения акробатических прыжков лучше ничего не найдешь — даже на поповом мопеде "Санчес" можно улететь с трамплина так далеко, что никакому "Инфернусу" и не снилось.

Хороши байки и для ухода от погони, главное — ни во что не врезаться. Но даже в случае внезапного столкновения всегда можно быстренько подняться, снова вскочить в седло и проворно газануть с места, оставив неповоротливых копов далеко позади. Еще один немаловажный момент: в городе полным-полно мест, где не пройдет ни одна машина, зато свободно проскочит мотоцикл.

А теперь — самое главное: при езде на мотоцикле можно стрелять из Узи *прямо по курсу*, а не вправо-влево из окна, как в машине. Вы только представьте, какие это открывает горизонты перед любителями дорожного геноцида! Теперь пристроиться в хвост идущей впереди машине и поджечь ее длинной прицельной очередью не составляет практически никакого труда.

Но не спешите ставить на автомобилях в Vice City жирный крест — и для них находится работа. К примеру, группу из трех человек на разборки при всем желании на мотоцикле не повезешь.

Ну и, конечно же, нельзя не упомянуть о долгожданных вертолетах. Вертолеты присутствуют (есть даже целый набор миссий, предназначенных для летчиков), причем в нескольких разновидностях. Правда, пилотирование вертолета — вовсе не такое простое дело, как могло показаться на первый взгляд. В первую очередь трудности связаны с тем, что по непонятной причине управление перекосом винта вправо-

влево вынесено на раскладку WASD под левую руку, а перекосом винта вперед-назад надо управлять с цифрового блока клавиатуры, то есть — правой рукой. На первых порах — путаница страшная, но со временем привыкаешь.

Город в огне

Честно говоря, я не ждал от Vice City каких-либо сюрпризов в плане геймплея. Казалось бы: разработчики еще в предыдущей части исчерпали весь ассортимент возможных миссий и бонусных заданий. К своему величайшему удивлению, я оказался не прав. Разумеется, от проверенных временем "заданий" отказываться было бы по меньшей мере глупо: угоны, заказная мокруха, гонки на всех видах транспорта — в общем, все это и многое другое присутствует в игре в старом виде.

Но есть и оригинальные находки. Чтобы не портить вам удовольствие, приведу только один пример миссии: при помощи радиоуправляемых самолетиков с бомбами нужно разбомбить три моторных лодки. Причем лодки активно маневрируют, а их "пассажиры" не менее активно отстреливаются из автоматического оружия. Хотите почувствовать себя торпедоносцем времен Великой Отечественной? Милости просим!

Спешу успокоить консервативно настроенную часть поклонников игры: секретные пакеты есть и в Vice City, но за их сбор теперь выдают не только оружие, но и транспорт: танк, вертолет Sea Sparrow, который может садиться на воду, и некий аналог боевого вертолета "Апач". Ради таких бонусов не грех и порыскать по городу — ищите и обрящете. К традиционному подработкам в такси, скорой помощи и полиции добавился еще один способ честного заработка — развоз пиццы.

Кстати, не спешите смеяться: не исключено, что в погоне за золотым



▲ Это не парад на Красной площади, это попытка побить рекорды Джека-потрошителя, Рэмбо и Серьезного Сама при помощи минигана всего за двадцать минут.



▲ Лучшая машина смерти в Vice City — "Хантер" — вооружен скорострельной пушкой и НУРСами. Однако для полета в мир иной ему достаточно на полном ходу врезаться в небоскреб.

тельцом придется и пиццу развозить — деньги тут зарабатываются с большим трудом, а тратятся в мгновение ока. Шутка ли: Colt Commando стоит \$4000, а снайперская винтовка с лазерным прицелом — аж \$6000 (это при средних доходах за миссию в одну-две тысячи). Надо признать, что пересмотр финансовой системы привнес в игру некоторую осмысленность и добавил азарта. Раньше денег не просто было много — их и тратить было толком не на что. Теперь же финансовое только катастрофически не хватает, они — жизненно необходимы для продолжения игры. Тут мы подходим к самому революционному нововведению в Vice City — покупке недвижимости.

На первый взгляд ничего примечательного в покупке собственных домов нет: ну добавится еще одно место для сохранения игры и дополнительный гараж для хранения машин. Но оказывается (сюрприз!), покупать можно не только жилые дома, но и фирмы, которые стоят десятки тысяч долларов. И каждая такая покупка открывает новые миссии и непосредственно влияет на дальнейшее развитие сюжетной линии. При определенном усердии с вашей стороны купленное предприятие может не только дать доступ к дополнительным миссиям, но и стать источником стабильного дохода.

Кто сказал "wow"?

Самая первая часть GTA в визуальном плане, честно говоря, выглядела не очень. На тот момент уже повсюду выпускались игры с вполне достойной графикой. Но это не мешало ей завоевать огромную армию поклонников. И причина популярности кроется не только в ураганном геймплее, но и в великолепном звуковом и — особенно — музыкальном сопровождении.

Дальнейшие серии продолжали

последовательно развивать эту приятную традицию. В Vice City, видимо, она достигла апогея: десяток FM-радиостанций и девять часов превосходной музыки всех музыкальных направлений, популярных в 80-е: от попсы и хард-н-хэви до растаманских напевов и забойного трэша. Причем в треках без труда угадываются реальные группы, послужившие прототипами для создания плейлиста игровых радиостанций: Metallica, Judas Priest, Napalm Death.

На этом сюрпризы не заканчиваются: в эфире Vice City периодически звучат реальные хиты 80-х. Некоторые названия за давностью лет уже и не вспомнить (я достоверно опознал лишь Майкла Джексона с песней Fever), но слуховая извилина безошибочно отфильтровывает некогда знакомую музыку. Ностальгия, радость узнавания и полная иллюзия путешествия не только в пространстве, но и во времени. В GTA 3 я разбавил игровой плейлист своей любимой музыкой уже на второй день игры. В Vice City необходимость в дополнительной музыке вряд ли возникнет — здесь уже есть все, что нужно.

Звук также хорош: EAX используется на полную катушку. Про озвучку персонажей игры, в том числе — главного героя, я скромно умолчу. Это лингвистическое величие надо слышать собственными ушами.

Графический движок также был оптимизирован и оснащен дополнительными возможностями: в игру щедро добавлены отражающие поверхности, и теперь при желании можно рассмотреть свое отражение на отполированном до блеска капоте дорогого лимузина. Вода переделана с нуля и выглядит... впрочем, посмотрите лучше на скриншоты (на нашем компактe) — они скажут гораздо больше любых слов. Но, пожалуй, наибольшая работа была проделана



▲ Низковато пошел Sentinel XL... Видно, к дождю.

по улучшению динамического освещения, перерисовке текстур и доработке спецэффектов — благодаря этому виртуальный мир GTA заиграл новыми красками и выглядит просто потрясающе. Попробуйте-ка встретить рассвет, стоя на крыше небоскреба, или на полной скорости промчаться по главной улице ночного города — и вы поймете, о чем я.

Однако не все так гладко. Модели людей по-прежнему страдают от недостатка полигонов, а спрайтовая растительность вблизи выглядит страшновато. С другой стороны, размер виртуального мира накладывает определенные ограничения, с которыми приходится мириться: совершенно очевидно, что более сложные модели пешеходов и нормально реализованную растительность не потянет даже трехгигагерцовый Pentium 4 с гигабайтом памяти и самой быстрой видеокартой. Остается только восхищаться мастерством программистов Rockstar, которые сумели создать движок, бодренько отрисовывающий картинку даже на не самых мощных машинах, — и с нетерпением ждать снижения цен на GeForce FX.



Rockstar Games в очередной раз сделали практически невозможное. Буквально из ничего создали самый настоящий хит с непередаваемой игровой атмосферой и разнообразным, захватывающим геймплеем. Все достоинства предыдущей части в полном составе перекочевали в Vice City, были "подсмотрены" и внедрены лучшие находки "Мафии", плюс — целый набор свежих идей собственного приготовления.

Планка для GTA-подобных проектов (пора бы уже придумать отдельное название для этого специфического жанра) теперь поднята еще выше. Теперь нам только остается ждать ответного удара в лице Mafia 2.

P.S. Внимательный читатель может удивиться: как же так — на весь обзор практически ни одного упоминания о жестокости, мясе, сотнях расстрелянных и поджаренных в автомобильных пробках. Не переживайте — все это никуда не исчезло. Но при здешних красотах, честное слово, как-то не до этого. Встанешь, бывало, еще до зари, прогреешь двигатели личного вертолета, взлетишь на крышу самого высокого небоскреба, дашь пару предупредительных очередей вниз — в скопление крошечных машин и маленьких людешек-муравьев... И давай — направо и налево из гранатомета улицы и тротуары обрабатывать! Солнце встает, птички поют, ветер ласково треплет волосы на голове, где-то вдалеке завывают полицейские сирены... И как-то сразу тепло и радостно на сердце становится. Одно слово — романтика! ■

Дождались?

Vice City — превосходный способ весело и разнообразно "отдохнуть" в шикарном курортном городе, не выходя из собственной квартиры. Настоящий хит знойного лета!

100% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 10.0
Графика	●●●●●●●●●● 9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 10.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Мафии" **9.5**



▲ Во время езды и "полетов" на мотоцикле можно управлять центром тяжести, откидываясь назад или, наоборот, вставая в седле в полный рост.

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

ENTER THE MATRIX

“Это провал,” — подумал Штирлиц.
“Семнадцать мгновений весны”

Однажды холодным майским вечером, когда небо над городом было кислотно-зеленым с блеклыми звездами, в многочисленных серых коробках “хрущевок” не горела ни одна лампочка, в прямоугольных лужах на асфальте отражались жидкие коричневые облака, а у входа на станцию метро потенциальных спасителей человечества поджидали агенты Матрицы, для конспирации переодетые в летнюю сержантскую форму... Так вот этим самым вечером в почтовый ящик вашей дорогой редакции упало письмо. Вкратце его содержание было таким: “Скажите, пожалуйста, где можно скачать патч, чтобы улучшить игру *Enter the Matrix* и избавиться от квадратных колес”. Спрашивали — отвечаем. Этот патч изначально находится в корневом каталоге с игрой и называется *uninstall.exe*... Увы, но иного способа избавления от квадратных колес в игре *Enter the Matrix* человечество еще не придумало.

Пятое колесо

Все-таки иногда опоздания приводят к очень правильным результатам. Четыре диска *Enter the Matrix* оказались в редакции буквально за несколько часов до отплытия июньского номера в типографию, и у нас появился целый месяц, чтобы познакомиться с игрой поближе.

За минувшие с тех пор тридцать дней и ночей с автором этих строк приключились невероятнейшие эмоциональные метаморфозы. Все началось с буйных восторгов. Но спустя пару часов отношение к *Enter the Matrix* плавно сменилось здоровым скепсисом, затем резко превратилось в живое отвращение и, наконец, замерло на какой-то промежуточной нейтральной отметке. Сказать, что откровенная халтура, — нельзя, при всех своих недостатках игра очень крепко стоит на ногах. Сказать, что

успех, — сильно погрешить против истины. Сказать о том, что “получился середнячок”, будет еще обиднее, чем захвалить или облить ушатами грязи. Что же тогда делать? Только разбираться по пунктам.

Итак, это все же “та самая игра по “Матрице”. Боевой экшен с видом от третьего лица, действие которого происходит в виртуальном мире, придуманном гением братьев Вачовски. История разворачивается параллельно с сюжетом фильма “Матрица: Перезагрузка”. Пока Нео по-бэтменски летает над городом и с каменным лицом спасает человечество от двух тысяч копий Агента Смита, его коллеги-повстанцы — кореец Призрак и негритянка Ниобе — ведут войну на другом фронте. Два главных героя — два игровых персонажа, две сюжетные линии и две маленькие игры в одной.

Теперь о неприятном. Хваленый игровой движок при первом взгляде очень напоминает “моторчик” *Messiah* и *Sacrifice* — игр без малого двухлетней давности. Причем в отличие от того же *Messiah* у *Enter the Matrix*... напроочь отсутствует стиль! Только вдумайтесь в эти слова — а для закрепления пробежитесь глазами по окрестным скриншотам. Унылые бледно-серые, черно-коричневые, красно-бордовые, желто-оранжевые и салатно-зеленые коридоры, отсутствие любых намеков на динамическое освещение, зеркально-плоские текстуры воды, “прыгающие” скины на кособоких моделях персонажей и всепобеждающий кубизм как основа местного архитектурного дизайна.

Дальше — хуже. После получасового наблюдения за поведением главных героев в серо-буrom заэкранном мире вся редакция разделилась на две равных фракции. Первая утверждала, что для создания подобной анимации бега был сделан

Жанр:	3D Action
Издатель:	Atari
Разработчик:	Shiny Entertainment
Издатель в России:	Новый Диск
Похожесть:	Max Payne, BloodRayne
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1.5GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Четыре
Сайт игры:	www.enterthematrixgame.com

motion capture с модели Буратино из кинофильма “Золотой ключик”, вторая — с обезьяны Чи-Чи из нетленки “Айболит-66”. Все сошлись только во мнении, что выглядит это ужасно.

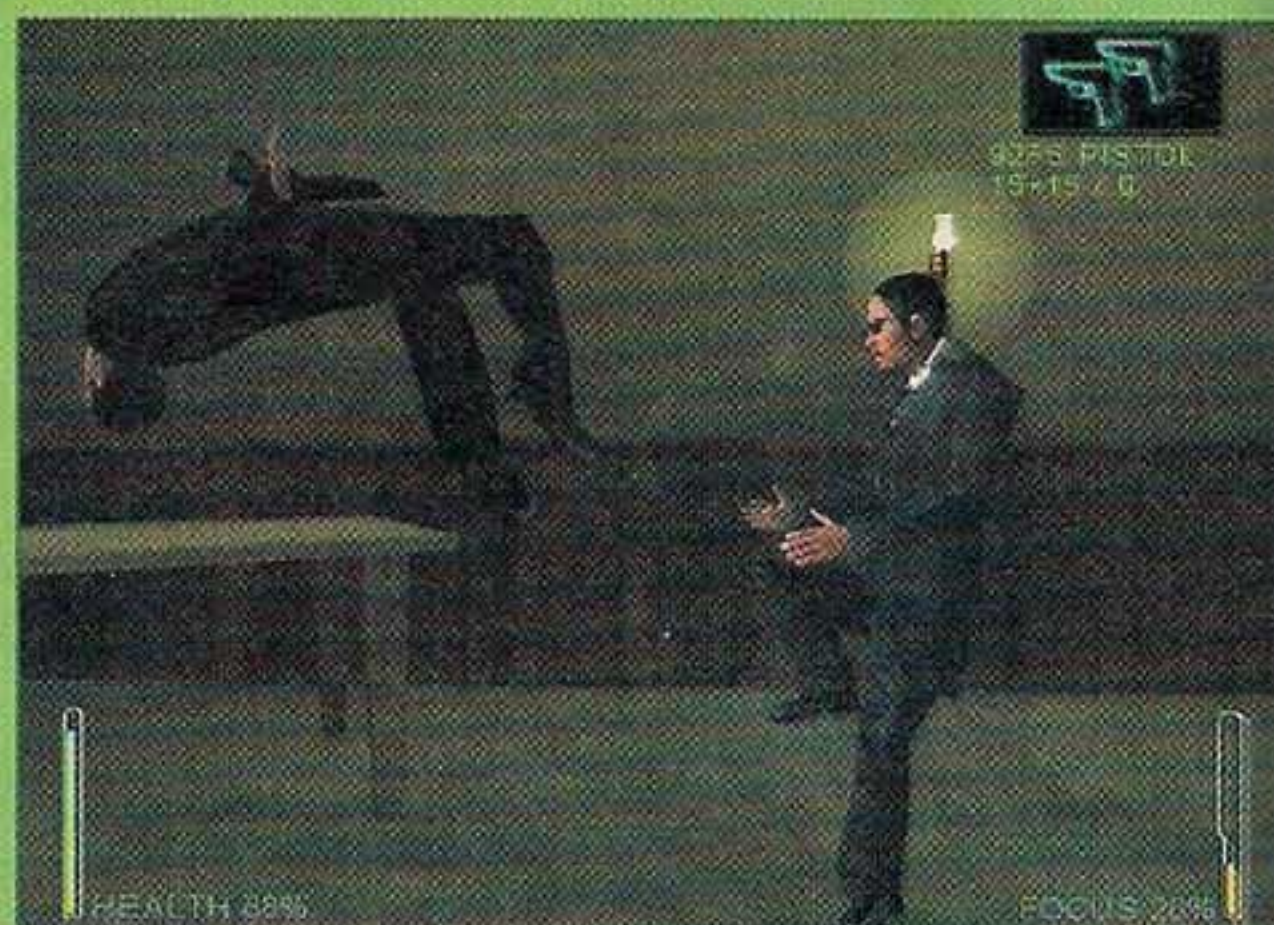
Не менее страшно смотрятся спецэффекты — спрайтовый дым, картонные взрывы, совершенно никакой огонь. Про квадратные колеса и общую “гробовидность” местных авто мы уже писали выше. Так делали два-три года назад. А сегодня у нас, извините, есть *Splinter Cell* и *Unreal II*. У нас есть десяток отличных движков, а на каждом углу со скидкой продается сотня-другая технических инструментариев. Нехорошо брезговать плодами технической мысли человечества, господа разработчики. Крайне нехорошо.

Пяткой в ухо

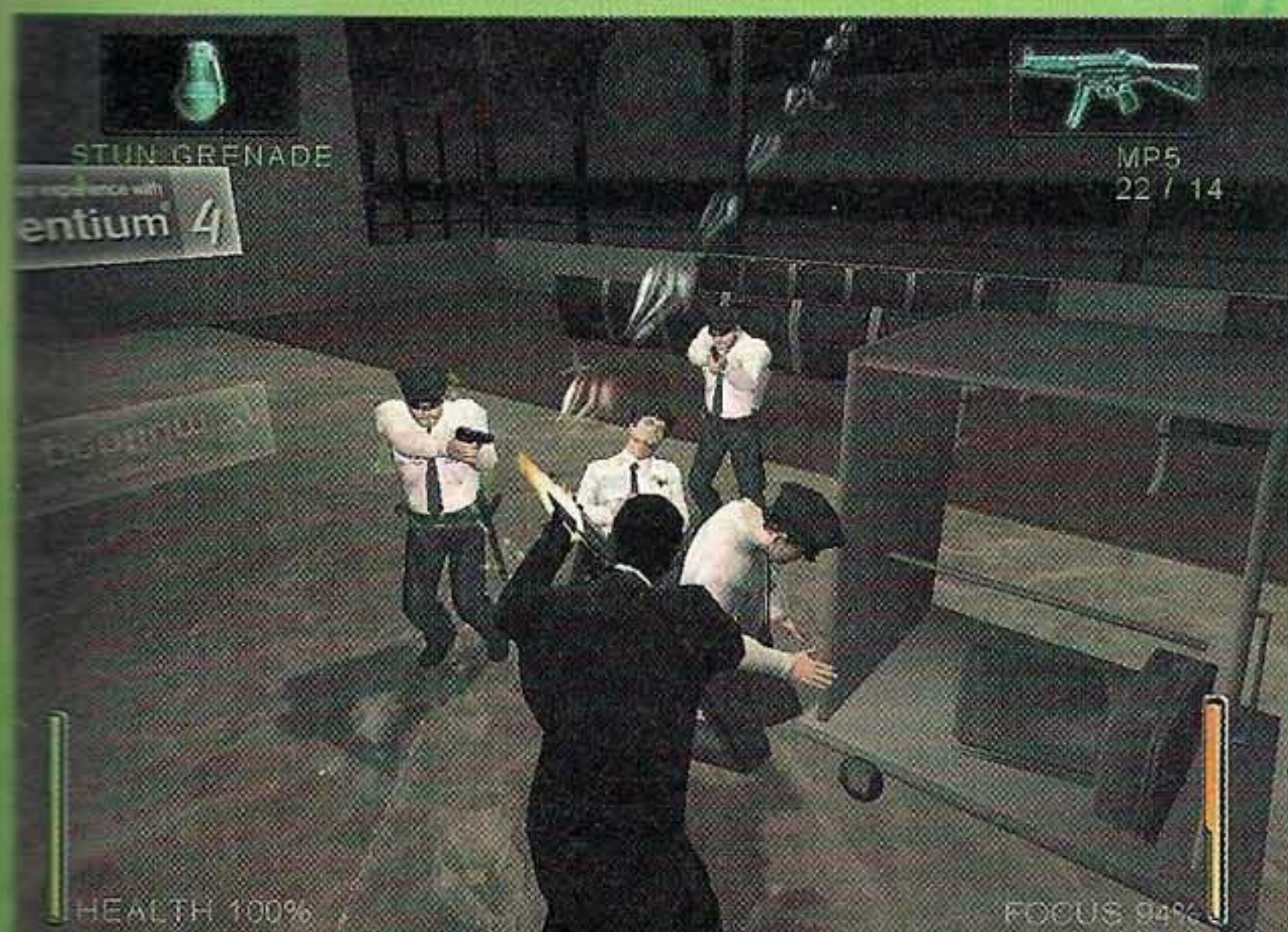
Пожалуй, местная боевая система — единственное, к чему у вашего покорного нет никаких претензий. Даже так: местная боевая система — единственное, что вытягивает *Enter the Matrix* из мрачного омуты геймерского забвения. Когда герои принимают боевые стойки, камера делает изящный разворот, а рука начинает судорожно долбить по левой кнопке

мыши — на экране разыгрывается маленькое представление. Призраки или Ниобе совершают картинные хуки, апперкоты и подсечки, лихо прыгают над головами ошарашенных полисменов, ловкими рывками выдирают из вражеских лап автоматы и кружат вокруг супостатов в смертельном танце. Маркетологи Atari действительно не обманули достопочтенную публику: различных движений и ударов не просто много — их очень много.

Что особенно приятно: разработчики постарались сделать бои как можно более зрелищными, и это у них получилось. Казалось бы — простой киношный трюк: ударить одному копу в солнечное сплетение, оттолкнуться от стены и с разворота расколоть челюсть заходящему с тыла полисмену номер два. Но как свежо все это смотрится в игре! Камера услужливо поворачивается,



▲ Агентов Матрицы легко вычислить по зеленым костюмам и незабываемым акробатическим экзерсисам.



▲ Яркий пример поведения местного AI: наивные полисмены настырно прут в лобовую атаку и пытаются взять числом.



▲ Противники начальных уровней совершенно не умеют держать удар и под бодрими пинками разлетаются, словно кегли.

пытаясь выловить самый удачный ракурс. Время от времени включается (а потом выключается) slo-mo, что придает схватке особый драматизм. Мееедленно занесенный сверху кулак вдруг стремительно обрушивается на неразумную вражью голову, а описывающая смертоносную орбиту нога красиво замирает в апогее.

Однако, увы, драться в игре придется значительно меньше, нежели стрелять. Да, Призрак умеет "крутиться колесом" подобно Нео, а Ниобе лихо строчит из автоматов с двух рук... но буквально через полчаса игры вдруг приходит озарение, что все эти акробатические выкрутасы ни к чему — большинство противников укладываются парой выстрелов, а уклоняться от пуль можно банальным стрейфом.

Арсенал довольно обширен — пистолеты, автоматы, "узи", штурмовые пулеметы, гранаты. Однако большой разницы между пушками не наблюдается. "Два выстрела — два трупа" — это про Enter the Matrix. В чем заключается разница между MP-5 и каким-нибудь "кольтом" — решительно непонятно. О том, как реализована стрельба из снайперской винтовки, мы лучше и вовсе умолчим. Это, знаете ли, выражения не для печати.

Еще обидной фактики? Пожалуйста: хваленое slo-mo выглядит на порядок хуже, чем в недавнем BloodRayne. Рукопашные схватки с Агентами, которые по идее должны были стать главной достопримечательностью игры, получились вялыми и нединамичными. Короче говоря — обидно.

Чтобы хоть как-то разнообразить геймплей, разработчики решили не ограничиваться одним лишь экшеном и ввели в игру несколько "ночных миссий". Последнее словосочетание взято в кавычки по причине крайней невменяемости этих самых "миссий". Квадратные коробки автомобилей в интерьере тутош-

них пейзажей — пирамид, ромбов и равнобедренных треугольников. Ниобе крутит баранку, Призрак отстреливается. И то, и другое — ниже всякой критики, особенно при наличии на соседнем компьютере шедевров уровня Vice City.

А был ли мальчик?

Конечно, кто-то может послать в наш адрес закономерный упрек: столько ругани — неужели Enter the Matrix целиком состоит из сплошных недостатков? Конечно же, нет. В игре определенно есть свои положительные моменты, иначе она бы моментально схлопотала пять или шесть рейтинговых баллов и отправилась доживать свои дни в резервацию "Кратких обзоров". Номинально это хороший, крепенький экшен средней руки, который при других обстоятельствах не грех было бы и похвалить... Но ведь это не просто "какой-то там экшен", это "игра по Матрице"! А такое громкое имя, как известно, обязывает к шедевру.

В Enter the Matrix были вложены деньги. Причем деньги по меркам нашей с вами индустрии настолько огромные, что их с лихвой хватило бы на разработку всех фигурирующих в нынешнем разделе "Rulezz&Suxx" игр вместе взятых, а со сдачи каждый сотрудник Shiny Entertainment прикупил бы трехэтажную дачку где-нибудь в окрестностях Малибу. В качестве разработчика проекта был приглашен главный "мальчик-успевайчик" Дейв Перри, на чьем счету до сих пор не значилось ни одной (!) нехитовой иг-

ры. В качестве сценаристов — братья Вачовски, создатели оригинальной "Матрицы". В качестве постановщика боевых сцен — Йен Ву Пин, главный кинокаратист всея западного полушария. В качестве композиторов — Дон Дейвис и Хуно Риктор — "музыканты-с-целым-комплексом-платиновых-дисков". В качестве актеров игровых видеороликов — Джейда Пинкет-Смит, Моника Белуччи и еще с десяток граждан, чьи имена вы могли наблюдать в титрах фильма "Матрица: Перезагрузка"...

Как печальный итог — в блеске приглашенных звезд потускнела сама игра. Неважно, что средняя графика и заурядный геймплей — зато их делал сам Дейв! Неважно, что в роликах ровно ноль целых ноль десятых экшена — зато в них снималась мисс Белуччи! Неважно, что "автомобильные" миссии подходят игре как корове седло — зато в фильме тоже были гонки!.. И так далее и тому подобное.



От этой игры ждали откровения.

Ждали нового "Прибытия поезда". Все знали, что однажды он остановится возле геймерского вокзала и тогда настанет "ого-го"!.. Когда поезд пришел, то на поверку он оказался банальной электричкой пригородного назначения. "Ого-го" не получилось, зато обозначился однозначный "антихит года".

В "Двенадцати стульях" за просмотр знаменитого кисловодского "провала" Остап Бендер брал с недоумевающей публики по пятнадцать копеек. За провал, скрывающийся внутри коробки с Enter the

Matrix, человек-праздник Дейв Перри и его команда дипломированных вундеркиндов собирают по сорок девять долларов девяносто девять центов. О, времена!..

Но самое главное даже не это. Когда на винчестере одновременно установлены BloodRayne, Wolverine's Revenge и даже старичок Max Payne, в Enter the Matrix просто не хочется играть. Участвовать в похождениях красотки Рейн, мутанта Росомахи и нордического копа Пейна в десятки раз интереснее, чем гонять снулые фигурки Призрака и Ниобе по облезлым текстуркам мертвого города, водить квадратные авто по прямоугольным улицам и зевать над "философскими" видеороликами.

Enter the Matrix банально скучна. И в этом ее главный недостаток.

Дождались?

Скандал в королевском семействе! Дейв Перри больше не производитель "огних лишь шедевров", а "Матрица" отныне не брэнд класса "А". Безоговорочный провал года.

30% Оправданность ожиданий

Геймплей	7.0
Графика	6.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	5.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Манги" 7.0