

Ежемесячник

стр.13

NEED FOR SPEED
Underground 2



ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЛКИ

стр.10

стр.22

EA
SPORTS
NBA
LIVE
2005

стр.16

Port Royale 2

Грай у свою гру!
Слухай свою музику!
**Передплати
свій МіК!**

На річних передплатників "МіК"

чекають музичні призи
від компанії GEMBIRD
www.gembird.com.ua



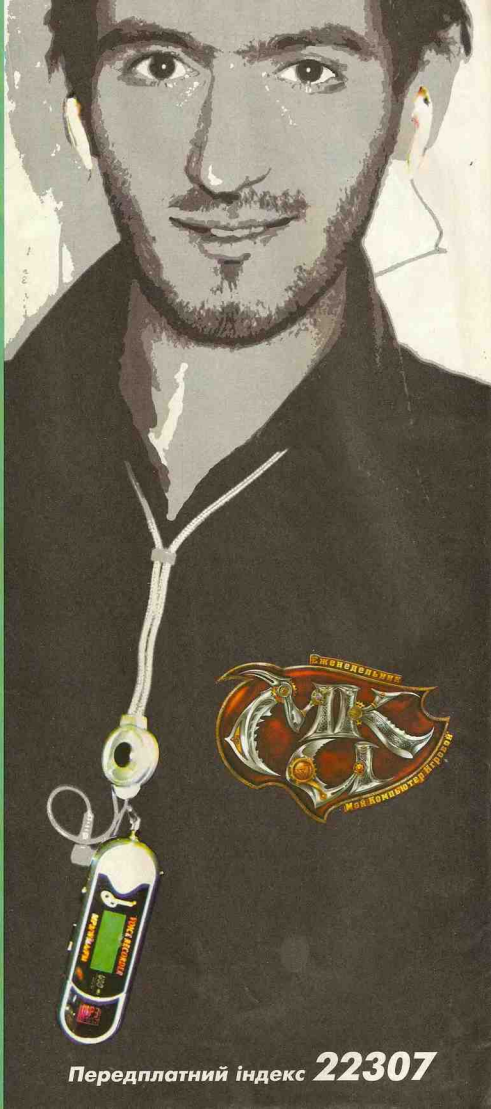
MP3 - плеєри

**Годинники F-WATCH
з вбудованим MP3**



**Та суперприз -
ДОМАШНІЙ КІНОТЕАТР**

**"МіК" -
всі ноти ігрового
світу!**



Передплатний індекс **22307**

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Кемельная
- ✓ утла Кодобинского и Ленинградской
- Днепропетровск
- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960

- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Кiosки «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Бука»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жиланская, 87/30

- ✓ Кировград
- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Кiosки «Торгпресса»
- ✓ Кiosки «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Кiosки «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Давыдовского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 381217
- ✓ Одесса
- ✓ кiosки «Одессагортпресса»

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100
- Полтава
- ✓ кiosки Полтавского почтамта
- ✓ газ. рад. «Анота», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осеня»), ул. Ленина, 118
- Сумы
- ✓ Укрпочта
- Тернополь
- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
- Харьков
- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»
- Херсон
- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ кiosk, бул. Мирный, 5
- ✓ кiosk, ул. Железнодорожная
- Хмельницкий
- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
- Черновцы
- ✓ кiosки «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн, 9 месяцев — 59.77 грн, 12 месяцев — 79.86 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предзаказом: www.pobna.kiev.ua, www.litiz-pobna.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.litpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЛИСТОПАДІ 2004



- 1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI
- 2-й ПРИЗ — SoundCard ESS Maestro-2
- 3-й ПРИЗ — Интернет-картки 1x1



234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

Анатолий КОСИН aka Герильяс
Act of War, стр. 7

Анатолий КОСИН aka Герильяс
El Matador, стр. 8-9

Tom/DOC/Kertis & Кирилл ТАЛЕР
«Звездные волки», стр. 10-12

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
NFS Underground 2, стр. 13-15

Morte&Shaman.AD
Port Royal 2, стр. 16-18

Maniac
Roller Coaster Tycoon 3, стр. 20-21

SebastoKrat0rIII и его шесть стилей
NBA Live 2005, стр. 22-23

SebastoKrat0rIII
«Пираты XXI века», стр. 24-25

TOM/DOC/КЕРТИС
Записки Автоответчика, стр. 26

Редакция МИКА
Информация Unlimited, стр. 27

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n

Процессоры Intel: История эволюции 2, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Принца ждут великие дела

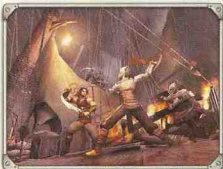
Компания UbiSoft официально объявила об отправке в печать ожидаемого многими экшен-проекта **Prince of Persia: Warrior Within** — продолжения одного из самых ярких экшенов прошлого года **Prince of Persia: The Sands of Time**. Сюжетная линия напрямую связана с собы-



тиями, участниками которых мы стали во время прохождения «Песков времени». В Warrior Within принцу придется расхлебывать ту кашу, которую он заварил, путешествуя во времени. Издавна известно, что подобные эксперименты редко заканчиваются чем-то хорошим, но, видимо, эта истина

прошла мимо нашего Принца. И вот, теперь ему вновь придется отправиться в прошлое, дабы предотвратить... собственную смерть, а заодно и расправиться с представителями злобной цивилизации, возникшей также не без его участия. Основным новшеством игры станет боевая система **Free-Form Fighting System**, которая позволит каждому игроку создавать собственные удары и их комбинации и тем самым заставить героя сражаться в своем собственном, неповторимом стиле. Введение столь проработанной боевой системы не бессмысленно намекает на то, что в Warrior Within акцент будет смещен в сторону сражений, в то время

как в The Sands of Time нам больше приходилось испытывать акробатические способности Принца.



Релиз Prince of Persia: Warrior Within намечен на 2 декабря 2004 года. Игра выйдет одновременно для платформ PC, PlayStation 2 и X-box. В странах СНГ Prince of Persia: Warrior Within будет издавать компания «Акселар». Русская версия игры называется «**Принц Персии: Схватка с судьбой**». Дата выхода русскоязычной версии игры пока что неизвестна. Следите за новостями.

Круглый год

Первой российской MMORPG «Сфера» 22 ноября 2004 года исполнился год. Отмечая эту знаменательную дату, создатели «Сферы» — компании IC, «Никита» и «Яндекс» — считают, что смелый проект удался и не только оправдал, но и намного превысил самые смелые ожидания.



«Запуская в России первую глобальную онлайн-игру многопользовательскую, мы

были готовы к любому, даже самому пессимистическому варианту развития событий, хотя, конечно, надеялись на лучшее», — говорит Юрий Мирошников, руководитель направления игровых и мультимедийных продуктов фирмы IC. «И тем более приятно осознавать, что наши ожидания оправдались, что первая российская MMORPG, и об этом теперь можно говорить с полной уверенностью, состоялась. Мы удовлетворены результатами совместной работы с коллегами из «Никиты» и «Яндекса», планируем и далее продолжать взаимовыгодное сотрудничество во всех направлениях — и в игре, и в сфере развития и продвижения жанра MMORPG в России».

Не менее оптимистично заявление Никиты Скрипкина, директора компании «Ни-



кита»: «Мы никогда не делаем «просто игру» — мы всегда пытаемся создать революцию. «Сфера» не стала исключением. Получив уникальный опыт во время работы над этим проектом, мы собираемся развивать данное направление, не останавливаясь на достигнутом».

Год назад мы приняли участие в эксперименте со «Сферой» с закрытыми глазами — веря в опыт наших партнеров и в собственную интуицию. Сегодня мы твердо знаем, что поверили не напрасно, и очень рады плодам нашего сотрудничества», — сказала представительница компании «Яндекс» Елена Колмановская.

К годовщине проекта было выпущено второе дополнение к игре, которое носит название «Сфера. Материя власти». Как нетрудно догадаться из названия, аддон добавляет в игру новый материк. Он назывался Фоб и станет прибежищем множества новых пер-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, поставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если мы прислали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____

(телефон) _____

Почтовый адрес _____

сонажей и невиданных ранее монстров. В частности, «Материк власти» предоставит игрокам такие классы героев, как Ассасин, Инквизитор, Друид, Крестоносец, Мастер Стали, Архимар, Варвар, Вор, Охотник, Оружейник, Кузнец и Чародей. Кроме того, разработчики приготовили для нас переработанные модели персонажей, на которых будут отображаться одежда и доспехи. Аддон можно приобрести на CD (в стоимость диска входит месяц оплаченного игрового времени) или скачать с официального сайта «Сферы» (<http://sphere.yandex.ru/rus/update.xml>).

...Из посмертных записок зомби Бенедикта

Я монстр. Да, именно так. Я старый зомби, прошедший простым рядовым весь *CrimsonLand*. Я триста семьдесят два раза был разнесен на составные части в *Alien Shooter*. Мои члены скручены артритом, в голове навек застряла неразрешившаяся трагедия, а печальные черты лица основательно прорунты временем. Но теперь мне, похоже, окончательно пришел конец. Из этой мясорубки мне уже не выбраться...

Вот такое странное письмо пришло к нам из компании **Crazy House**, которая приступила к разработке нового игрового проекта **Kill Deal**. На самом деле данный проект яв-



ляется в некотором роде дипломной работой специалистов, закончивших обучающие курсы, созданные при компании в мае этого года. Сам же проект «представляет собой аркадный шутер с элементами РПГ. Основная задача игрока — не дать огромному количеству инопланетных монстров съесть на завтрак своего персонажа и внятно объяснить им с помощью огромного арсенала оружия, бонусов-усилений и полученных умений, что они попросту не с теми связались. Все элементы игры — персонажи, монстры, снаряды — взаимодействуют друг с другом в реальном времени. Более тяжелые и быстрые юниты толкают более легких, взрывная волна разбрасывает противников в стороны, медленно затухая, осколки задавливают и ранят

монстров. При этом наземные юниты не могут ходить друг через друга, они скапливаются в кучу, что позволяет держать оборону в тесном утлу при наличии патронов.

Внешне игра очень похожа на довольно известный *CrimsonLand*. Однако данный продукт обладает рядом преимуществ.

1. Основной упор делается на реализацию возможности многопользовательской игры по локальной сети.

2. Система разделения персонажей на определенные виды с созданием для каждого персонажа уникальных разновидностей вооружения и навыков.

3. Реализация ночных уровней с возможностью изменения освещения в реальном времени: свет фонарика, свет от выстрелов оружия, взрывов, летящих ракет и пр.

4. Множество видов противников, каждый из которых обладает своими особенностями, а также разделение монстров на наземных и летающих, что придает особую специфику игре.

5. Взаимодействие, а как следствие, и влияние объектов друг на друга: расчет физики объектов в реальном времени.

6. Оригинальная система бонусов.

7. Есть завязка, история, которую предстоит пройти до конца, и финал — бой с главным боссом, победа над которым дает уверенность завершения истории».

Как вы сами можете видеть, **Crazy House** снова решила порадовать нас нестандартным продуктом. Причем, судя по описанию, **Kill Deal** во всем будет соответствовать «сумасшедшему» имиджу этой компании. Если вы хотите побольше узнать об этом проекте — заходите на официальный сайт разработчиков (<http://www.crazyhouse.ru>) и не забудьте посетить форум (<http://forum.crazyhouse.ru/>).

Сашко був парубок моторний

Компания GSC Game World объявила об уходе в печать исторической стратегии «Александр», материал о которой вы могли читать в одном из предыдущих номеров МИК. Как большинство из вас знает, данный проект представлял собой реалтаймовую стратегию, создан-



ную на движке «Казак 2». «Александр» является первой украинской игрой, созданной по голливудской лицензии, вследствие чего должна появиться в продаже 25 нояб-

ря этого года — практически одновременно с премьерой одноименного художественного фильма **Оливера Стоуна**.



Действие игры перенесет нас во времена знаменитого похода Александра Македонского на Восток и создания Македонской империи. В течение пятнадцати миссий основной кампании нам придется повторить путь великого завоевателя через страны Средиземноморья, Египет, Персию и дойти до Индии. Как и во всякой стратегии, в «Александре» нам придется не только руководить масштабными сражениями, но и возводить города, строить здания, создавать и апретить юнитов и т.д. Однако в отличие от большинства реалтаймовых стратегий, экономический элемент в «Александре» сведен к минимуму. Разработчики приложили все усилия, чтобы игрок смог сосредоточиться именно на сражениях. После того как армия Александра закончит свой победоносный поход, вам откроются три кампании, в которых у вас появится возможность переписать историю. В кампании за Персию вы, переполохившись в царя Дария, сможете отбросить македонские войска на север Балканского полуострова, основав собственную империю. В египетской и индийской кампании вам придется ограничиться освобождением своей страны от македонских захватчиков.

Киношники развлекаются

Американский актер **Вин Дизель**, хорошо знакомый поклонникам голливудских блокбастеров по таким лентам как «Форсаж», «XXX», «Черная дыра», «Одиночка» и, конечно же, по нашумевшим «Хроникам Риддика», оказывается, горячий поклонник видеоигр. Причем, его интерес к игровой индустрии настолько велик, что год назад он создал собственную разработку фирму, которая носит название **Tigon Studios**. И вот, на днях появилась информация о первом проекте этой компании. Игра будет носить название **Secret Service** и представлять собой «тактический приключенческий шутер», повествующий о нелегкой работе службы охраны президента США. На роль консультанта приглашен отставной сотрудник службы безопасности Белого дома, в свое время охранявший Билла Клинтона и его жену. Также в работе над проектом занят **Брайан Сингер** — голливудский режиссер, сценарист и продюсер, известный поклонникам кинематографа по таким фильмам как «Обычные подоз-

реवासим», «Люди Икс», «Люди Икс 2» и др. Никакой подробной информации о данном проекте пока что нет. Не объявлены даже платформы, для которых он разрабатывается. Так что наберемся терпения и будем ждать новых откровений разработчиков.

Зоричани війни

Похоже, что в самом ближайшем будущем нас ждет настоящий бум игр, создаваемых по произведениям русскоязычных фантастов. Те, кто следит за новостями игрового мира, уже знают, что различные компании уже занялись разработками игр по мотивам произведений братьев Стругацких, Сергея Лукьяненко, Марии Семенович. Но судя по всему, это — только начало. И подтверждением этому является небольшая новость, пришедшая к нам от писателей и сценаристов, известных под псевдонимом Александр Зорич.

«В настоящее время компания CrioLand (Новосибирск) ведет разработку масштабного космического симулятора «Завтра война» по одноименной трилогии Александра Зорича. Издателем игры выступит IC.

Игра будет точно отражать реалии вселенной «Завтра война» и, наряду с «Ночным Дозором», станет одной из первых игр, полностью основанных на литературных мирах современных отечественных фантастов».

Естественно, это — только предварительная информация, но официальный пресс-релиз IC должен появиться в самом ближайшем будущем и представит нам больше информации о данном проекте.

День рождения «Нивала»

Одной из самых известных российских компаний-разработчиков компьютерных игр, фирме Nival Interactive, 18 ноября 2004 года исполнилось восемь лет. Не зря «Нивала» зачастую называют самой лучшей российской игровольческой фирмой, ведь за все время своего существования



она не выпустила ни одной провальной игры. Первым проектом «Нивала» стала игра «Аллоды», увидевшая свет в 1998 году и сразу же завоевавшая сердца геймеров. Вслед за ней последовали «Аллоды 2» и «Проклятые Земли», причем последние приобрели большую популярность не только в странах СНГ, но и за рубежом. Дальше — больше. Практически все игры «Нивала» принимались геймерами на ура. Впрочем, вспомните сами: «Демюрги», «Ближний», «Операция Silent

Storm» — любой из этих проектов можно назвать шедевром мирового уровня. В данный момент в разработке у «Нивала» находится два проекта: трехмерная стратегия «Ближний 2», продолжающая развивать тему второй мировой войны, и тактическая RPG «Ночной Дозор», создаваемая на движке «Операция Silent Storm» по мотивам одноименного произведения Сергея Лукьяненко. Будем надеяться, что эти проекты окажутся не менее интересными и захватывающими, чем все те игры, которые до сих пор выходили из офиса «Нивала». Редакция нашей газеты поздравляет сотрудников Nival Interactive со знаменательной датой и желает дальнейших успехов на поприще создания компьютерных игр.

Короли подземелий

Компания Electronic Arts объявила об отправке в печать трехмерной фэнтезийной стратегии *Armies of Exigo*, разработанной венгерской студией *Black Hole Games*. Идея игры принадлежит известному голливудскому кинопродюсеру Эндрю Байну, принимавшему участие в работе над такими фильмами как *Rambo*, *Total Recall*, *Die Hard* и *Terminator 3*. Однако в своем дебюте на поприще компьютерных игр Эндрю



Байн решил обратиться к фэнтези. В *Armies of Exigo* нам предложат окунуться в эпическое противостояние трех стран: Империи, в состав которой входят люди, гномы, дварфы и альфы; Зверья, представленного троллями, отрами, голбминами и демонами; и Падиши, среди которых мы встретим гигантских насекомых. Черных рыцарей, темных эльфов и еще кучу непонятных созданий, загнанных в этот мир из параллельных измерений.

По сути, *Armies of Exigo* можно было бы назвать стандартной реальтимвой стратегией. Как и в большинстве игр этого жанра, нам придется строить базу, создавать и апретить юнитов, строить их в формации и бросать в

бой. Но есть один небольшой нюанс, который выделяет игру из общего ряда: все сражения будут проходить на двух уровнях — на земле и под землей. А это, как вы сами понимаете, предоставляет огромное поле для проявления ваших тактических и стратегических талантов. *Armies of Exigo* должна появиться в продаже 30 ноября этого года. Мдем-с.

Новые проблемы SWAT

Компания Vivendi Universal Games снова перенесла дату релиза своего многострадального «полицейского» шутера *SWAT 4*. Теперь правление компании собирается выпустить игру 17 октября 2005 года. О причинах переноса даты релиза ничего не сообщается — впрочем, в ситуации с данным проектом это не удивительно. Изначально игра носила название *SWAT: Urban Justice*, и дела у нее сразу не залади-



лись. После нескольких переносов релиза и смены движка проект был закрыт. Причем, издатель заявил тогда о закрытии всей линейки *SWAT*. Однако спустя некоторое время был анонсирован *SWAT 4*, который стали считать идейным наследником безвременного побитого *Urban Justice*. Непосредственной разработкой *SWAT 4* занимается компания *Irrational Games*, знакомая нашим геймерам по таким проектам, как *System Shock 2*, *Freedom Force* и *Tribes Vengeance*. В игре нам предложат взять под контроль птерку полицейских и провести их через шестнадцать миссий, в процессе прохождения которых нужно будет выполнять множество заданий, связанных с арестами боссов мафии, освобождением заложников и т.п. Разработчики обещают нам солидный арсенал, огромное количество специальных средств, стоящих на вооружении специальных полицейских подразделений, реалистичную баллистическую модель и физику, за которую отвечает физический движок Havoc.

Разработчик: Eugen Systems

Издатель: Atari

Жанр: RTS

Системные требования: не объявлены

Дата выхода: апрель-май 2005 г.

Анатолий КОСИН aka Герильяс

ACT OF WAR

В эпоху засилья стратегий, погугающих игрока в фэнтезийный мир, во времена второй мировой или в средневековье, продукт **Act of War** от молодой французской компании **Eugen Systems**, для которой эта игра будет лишь вторым самостоятельным проектом, выглядит белой вороной. В нем нет привычных и набиших оскомину магов и орков, «пандеров» и Т-34, тяжелых рыцарей и катапульти. **Act of War** спешит познакомиться нас с будущим нашего технологического мира — таким, каким его увидел один из самых продаваемых авторов в жанре «технобесовки» Дейл Браун (Dale Brown). Будущим, в котором жажда наживы и господства над миром перевешивает благородство и прочие людские добродетели.

Атмосфера в игре будет держаться на 3-х основных элементах: это аудиосопровождение (в ролике звуки выстрелов, взрывов, стоны раненых выполнены очень качественно и натурально), кинематографичность и технологии будущего. Кроме того, как одну из сильнейших сторон игры также позиционируют сюжет. Хотя в нем и нет ничего сверхнового — 2020-е годы, тайная организация «Консорциум», в которую входят нефтяные магнаты, пытается сломать мировое экономическое устройство посредством террористических атак на главные финансовые и экономические центры планеты. Геймеру предстоит вступить в «Отряд высоких технологий специального назначения», чтобы отследить деятельность террористов и предотвратить удар по опоре мировой экономической стабильности — по «горячо любимой» нами Америке.

В лабиринте геополитических интриг не один раз поменяются наши подозрения о том, кто же все-таки главный злодей. Считания по Ливии, Сан-Франциско, Египту, Москве, Токио, Лондону и Округу Колумбия в течение 15-ти захватывающих миссий будут подбрасывать нам все новую пищу для размышлений.

Реальность мира, раздираемого международным конфликтом, угасает. Он не такой, к какому мы привыкли. Каждую мелочь, каждое действие и поворот событий мы увидим в специфическом тревожном ракурсе. В штат Eugen Systems входят 20 сотрудников, ранее нигде не засвеченных, но, как заявляет сайт GameSpy, каждый из них обладает особым взглядом на архитектуру и художественный дизайн, поэтому привычных нам по другим RTS девелоперских штампов здесь не будет.

Сражения с террористами происходят в больших мегаполисах, где каждый юнит, каждая улочка, дом, дорожный знак и рекламная вывеска будут воссозданы с поразяющей подробностью и детализацией и, как я уже говорил, в необычном ракурсе. Gamespot утверждает, что миссию Washington D.C. можно использовать в качестве путеводителя по городу. Каждое строение можно разрушить. Все в мире игры отбрасывает реалистичные тени, передвигается, горит и взрывается как в лучших образцах жанра.

Взгляд на поле боя осуществляется посредством горизонтальной перспективы (как в Warcraft 3) в добротном 3D, а качественный

зум позволяет игроку подняться на высоту птичьего полета или вплотную приблизить камеру к любым юнитам, детализация которых выполнена на уровне 1st person 3D-shooter'ов. Управление юнитами осуществляется классическим способом — обвели всех в рамку, кликнули мышью на врага, и война началась...

Что сказать о будущем геймплея? Обзорателям GameSpy заверяют, что он на высоте и не уступает лучшим представителям RTS, но в тоже время подчеркивают, что это не окончательный вариант. Да и самому можно сделать некоторые выводы, взглянув на скриншоты — изображения, на которых десятки объектов, от небоскребов до крошечных фигурок солдат, застыли в хаосе боя. Это одновременно пугает и вызывает желание самому оказаться в сердце сражения.

Появится возможность вести свои войска в здания, захваченные противником, и сражаться внутри строения. Захваченную технику (которой более чем достаточно — танки, самолеты, вертолеты, БТРы, всяческие пушки и т.д.) можно использовать в качестве шпионов и разведчиков в тылу врага. Так же можно поступать и с ранеными солдатами противника после их ареста (!!). Но увы, подробности реализации этих особенностей геймплея пока нет.

Война в **Act of War** — это прежде всего война передовых технологий, гражданских и военных, технологий нападения и обороны: Американских технологий, европейских, российских, технологий с черного рынка. Каждый образец неповторим, имеет свои недостатки и достоинства. Залог успеха в этой войне — правильно распорядиться имеющимися ресурсами и технологиями. А завладеть технологиями можно несколькими способами — купить, украсть, захватить непосредственно на поле боя.

По окончании игры геймер получит возможность повоевать с 8-ю товарищами в режиме мультиплеера, аяв под свое управление снай «Отряда высоких технологий специального назначения» или силы «Консорциума». А если проснется вдохновение и желание креатива, изваять свои собственные карты для сетевых баталлий в прилагающемся редакторе.

Неужный вывод

Аично мне, не особо преданному фанату стратегий — жанра, переполненного штампами и стереотипами, — было бы интересно увидеть и поиграть в RTS, где нас обещают запутать необычным и реалистичным жестким видением будущего нашего мира, где придется сражаться во всех уголках планеты, и сюжет позиционируется чуть ли не как главное преимущество игры.

Надеюсь, мне удалось заинтересовать и вас.

И дай Бог ребятам из Eugen Systems реализовать все, что они задумали...

P.S. Автор выражает огромную благодарность камраду stiker'y за помощь в подготовке статьи.



Анатолий КОСИН aka Герильяс

EL MATADOR

Разработчик: Plastic Reality Technologies
Издатель: Cenega
Жанр: 3rd person 3D stealth/shooter
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 3-й квартал 2005 года

Скажи наркотикам — дорого!..

Фольклор

Очередная месть позади. Очередная буржуазная контора получила по заслугам за свою некачественную игру. Попыхивая сигаретой, я неспешно ехал через пустыню Нью-Мексико к мексиканской границе, чтобы там, за границей, скрыться от несправедливого возмездия буржуазных спекулянтов. И хотя было уже вечер, и солнце садилось, окрашивая облака в кроваво-лиловые тона, адская жара не спадала. Чертовски хотелось спать...

Тряхнув головой, чтобы в очередной раз прогнать сон, я увидел голосующего на обочине высокого парня с объемистой сумкой на плече. Это был классический латинос с густой черной шевелюрой и испанской бородкой. Лицо его было покрыто шрамами, которые, однако, не уродовали его, а наоборот, делали более суровым и мужественным. Настоящий образец махо! Такие парни нравятся знойным сеньоритам... Подняв клубы пыли, я остановил авто и кивком пригласил парня сесть. Тот молча принял приглашение.

— Герильяс, — я протянул ему руку.

— Матадор, — руку он пожал, но взгляд его был устремлен на дорогу.

— Далеко едем? — весело спросил я.

— В Колумбио, — мрачно ответил попутчик. По голосу было понятно, что к дорожной беседе он не расположен.

— По делам или отдыхать? — я не унимался. Надо же как-то убить время в дороге.

— Мстить... — недовольно буркнул Матадор.

Это было уже интересно. Моя любопытная сущность возжелала услышать историю от начала и до конца. Но заставить попутчика говорить я не мог.

— Послушай, Матадор, — осторожно начал я. — Дорога до границы длинная, а с хорошим рассказом мы и не заметим, как окажемся в Мексике. Не хочешь рассказать свою историю?

— Хм... — Матадор почесал подбородок и, посмотрев на меня, впервые улыбнулся. — Ладно, ты все равно не отвянешься! Слушай...

Мой старший брат служил в DEA — отделе по борьбе с наркотиками. У меня тоже не лежала душа к гражданской профессии, поэтому я решил пойти по его стопам. «Отмахаа» пару годов в тренировочном лагере в Коста-Рике, вернулся домой и... застал брата мертвым. Он раскручивал очередной наркотикарь и, видимо, был близок к закрытию дела, но sicarios, люди наркобаронов, отмороженные фанатики и головорезы, сделали свое чер-

ное дело. Я пытался разобраться в произошедшем, но сам знаешь — деньги могут все... Полиция закрыла глаза, друзья стали врагами, а мне ничего не осталось, как попробовать самому докопаться до правды и отомстить за брата... Любыми способами.

— Мда, несусло... — протянул я сочувствующе. — А надо-долго ты там зависнуть собрался?

— Не знаю, — Матадор пожал плечами. — Мне предстоит посетить Баготу, Меделин и Картахену. В каждом городе у меня хватает врагов. Так что, видимо, задержусь в гостеприимной республике Кокса мне предстоит надолго. Рассчитываю эпизодов на 15. Три взаимосвязанных расследования... — усмехнулся он.

— А с кем воевать-то собрался? Поконкретнее можно? — я обратился в слух, пытаясь запомнить все, сказанное Матадором.

— Орды sicarios, людей наркобаронов — это раз, — с недоброй ухмылкой Матадор стал загибать пальцы. — Сами боссы наркокартелей — харизматичные сволочи, матерые, с ними придется повозиться — это два. Собаки, ягуары всякие, крокодилы... короче, живность, которая в джунглях водится — три. Ну и гражданское население, которому я не нравлюсь...

— Почему обязательно не понравишься? — я удивленно посмотрел на попутчика.

— Я не сто баксов, чтобы всем нравиться, — усмехнулся махо. — Впрочем, все будет зависеть от моего поведения. Чем меньше гражданских потреляю, тем проще воевать.

— Ясно — кивнула я, выбрасывая окурочку в окно. — А план действий готов уже?

— Какой план, амиго?! — презрительно усмехнулся Матадор. — Тут все так запутано, что неизвестно толком, кто враг, а кто союзник. Думаю, по ходу дела я свои цели поменяю не раз. Борьба с наркомафией — дело непростое. Накопаю я, к примеру, улики на некоего Есгоррию, местная полиция и DEA приготовятся его вязать, запланирую операцию. А он, пока они чешались, стал матерым гангстером, армию большую сколотил. Ну, я с парочкой агентов — на его виллу, на разведку. Выдали себя, он — в бега. Тут я за ним в погоню помчусь... Похоже, много чего делать придется — и за боссами гоняться, и людей нужных защищать, и вовремя появляться, где надо, и киломером побить — шлепнуть там, кого прикажут... Короче, сюжет намечается, я тебе скажу, хоть боевник снимай! — Матадор снова усмехнулся.

— Ага, иди игру делай, — тихо буркнула я себе под нос.

— Что-то? — переспросил Матадор.

— Солнце, говорю, уже почти село, — увильнула я от ответа.

— Ну да, ну да... — попутчик тяжело вздохнул.



— Слушай, а что ты там про методы борьбы с наркомафией говорил? — попытался я вернуть разговор в нужное русло.

— Ну, я же не Терминатор, чтобы все время напрапом идти — вадохну мацо, видимо, жалея, что он не Терминатор ☹. — Придется иногда и тихо действовать, по-шпионски.

— А у тебя есть хоть чем воевать, шпион фигов? — тут уже я презрительно усмехнулся.

— Вот, ознакомься, — Матадор невозмутимо открыл свою сумку.

Я заглянул внутрь. Ну да, классический арсенал: «Орел пустыни» 50-го калибра, дробовик, «калаш», М-16, снайперка, а еще фотоаппарат какой-то, нож, гранаты...

— А где же шпионские штучки-дрючки? — я не был поражен увиденным, что слегка удивило Матадора.

— Какие штучки-дрючки, Герильяс? Я же не Джеймс Бонд, а агент DEA, причем в отставке! Что есть, тем и пользуемся! Хм, да я не всегда смогу таскать с собой все стволы! Придется порой довольствоваться самым необходимым! Хотя я читал, что в тех местах окружающая среда какая-то... очень интерактивная, что ли? Только что это такое, понятия не имею.

— Ха, зато я имею! — высокомерно усмехнулся я.

— Слушай, а эта интерактивность на радиацию не похожа? — насторожился Матадор. — Она на потенцию не влияет? А то, знаешь ли, я парень молодой...

— Не бойся, — ободравшие хлопнули я его по колену, — не влият! Это даже хорошо, что среда интерактивная. А вот на геймплей влияет. Хороший должен быть, сильный, — добавил я тихо.

— На что влияет? Что ты там себе все время под нос бормочешь? — негодуя спросил попутчик.

— Не обращай внимания, похмельный бред, — снова ушла я от ответа и вернул беседе нужное направление. — Все-таки, чего ты с таким арсеналом в шпионов поиграть хочешь? Что, враги шибко умные?

— Ну, не шибко тупорылые, это точно, — обиженно буркнул Матадор. — Ведут себя в зависимости от поведения противника, собственной квалификации и положения в мафиозной иерархии. Говорят, очень подозрительные. В тени особо не спрячешься, они сразу после шухера будут по две стрелы места обивать. А если на подступах к главному злодею пострелять слишком громко, то он может свою личную охрану, элиту мафиозной армии, на разведку выслать. Или даже сам вместе с ними пойти. Колумбийские наркобоосы на одном месте не сидят! Поэтому чем тише себя ведешь, тем лучше: меньше подозрений, ниже бдительность врага, легче воевать. И в данном сражении, и в будущем. Они ведь, эти боссы, объединились против меня — им самый главный наркобарон меня заказал. Они там даже спорничать вроде собираются, что меня убьет! Ха, наивные! — Матадор усмехнулся, но как-то вяло. Представлял, наверное, что его ждет.

— Да уж, слегка тебе придется. Одному против целой системы... — попытался я поощривать попутчика, но он меня прервал:

— Ну да, так уж и самому! Я не супермен, чтобы в одиночку всех выносить! Да и пацан-то я, в целом, симпатичный... — произнес он, довольно улыбаясь. — Людей к себе располагаю. Тем более, что исходить пешком всю Колумбию я не намерен. Придется иногда и на машине покататься, а на вертолете полетать, и на лодке моторной поплавать. Я-то не всяким транспортом управлять умею, так что квалифицированные помощники мне понадобятся.

— Мда-а, понятненько-о-о... — протянул я, придумывая, о чем бы еще спросить. Но как назло, в голову ничего не приходило.

Повисло молчание. Матадор воспользовался им и закурил.

«Блин, чего же я у тебя еще не узнал?» — про себя негодовал я, мысленно ругая себя за то, что часто забываю поинтересоваться важными вещами.

— Сагмбл, Герильяс, да ты задбал уже своими вопросами!!! — взбеленная вдруг Матадор.

Упс... Похоже, я негодовал не молча. Мой попутчик залез в сумку, достал какой-то конверт и бросил его мне на колени со словами:

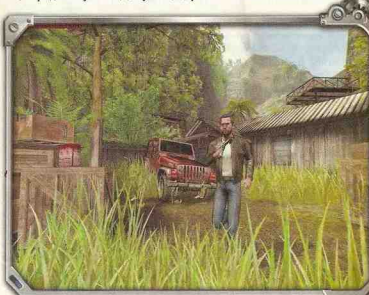
— На, фотки DEA-разведки посмотри, в аналитическом отделе свистну, когда увольнялся. Может, угодишься и минуточку поможешь, а я хоть покурю спокойно...

Я достал фотографии. Одной рукой я пытался их перебирать, другой — держать уаль. Одним глазом смотреть на снимки, другим — на дорогу. Выходило хреново. Я чуть не врезался во встречную фуру.

— Слушай, если тебе так интересно, остановись на обочине, пока мы никуда не врезались, и спокойно посмотри — раздразнено предложил Матадор. — А я по-маленькому схожу...

Я послушался его совета. Матадор вышел из машины, а я внимательно рассматривал фотки.

На них были запечатлены наркобароны, их солдаты, виллы, городские улочки, джунгли, деревни. Фотки оказались



не лучшего качества, да и рожи на них — не больно симпатичные. Видимо, из-за возраста фотографий.

«Ну да, собственный движок *Troop 2*, анимация мимики лица типа ragdoll (трипичная кукла). Ха, а вот макспейвовский bullet-time и slo-mo, — я пытался запомнить увиденное во всех подробностях. — Такие гады, наверное, умирать будут красиво. С крыш эффектно падать, в окна вылетать. На этом можно неплохую игру сделать... Еще бы геймплей посильнее, да сюжет закрученный. Возможно, получится весьма неплохой проект. Время еще есть...»

— Ну что, посмотрел? — благостно улыбнулся Матадор, выходя из-за кустов и застегивая штаны.

— Посмотрел.

— Вот и хорошо. Мне как раз здесь выйти надо было. Скоро граница, а я со своим арсеналом буду ее пересекать козырными тропами.

Прежде чем я успел что-либо сообразить, он крепко пожал мне руку и, хлопнув по плечу, произнес:

— Спасибо за помощь, amigo! Hasta la vista! — еще раз махнув рукой, он бодра зашагал в сторону границы.

— И тебе tudo же... — только и успел крикнуть ему вдогонку я, брезгливо вытирая ладонь о штанину...

Для тех, кто ничего не понял из нашего разговора ☺

Е! Матадор — 3D stealth/shooter, разрабатываемый компанией **Plastic Reality Technologies** на собственном движке **Troop 2**. Скрышоты к игре выглядят не очень убедительно, но зато нам обещают интересный, захватывающий и нелепый сюжет, много вариантов прохождения, божественства миссий, добротный геймплей и кучу способов умерщвления врагов. Эдакий «кинематографический акшен» а-ля *Max Payne*. Ждать или нет, решать вам. Лично я — буду...

Tom/Doc/KERTIS

ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЛКИ

Кирилл ТАЛЕР

Разработчик: Xbow software
Издатель: IC

Жанр: космическая тактика-RPG

✓ минимум: P 3 800 МГц; 128 Мб ОЗУ;
GeForce2 MX400 c 32 Мб✓ пилотам «Звездных Волков»: P 4 1800
МГц; 256 Мб ОЗУ; GeForce4 c 128 Мб

К Кертису кадет пришел, и спросила кроха:

«Космос — это хорошо или это плохо?»

Кертис пива отхлебнул, посмотрел упрямом:

«Вон, у Талера спроси... Не мешай мне думать».

К Талеру кадет пришел, и спросила кроха,

«Космос все же хорошо или все же плохо?»

Талер смачно закурил, из онлайн вышел:

«С Маньяком поговори... Он о многом слышал!»

К Маньяку идет кадет, спрашивает снова:

«Космос — супер или нет? «Рул» или хреново?»

Злобно процедил Маньяк, складывая почпу:

«Космос это... в целом... блин... Глюк ответит точно!»

Глюк из тумбочки достал свой топор двуручный,

Размахнулся и сказал: «Космос — это скучно!»

Ужас... Какая только мура из прошлого не попадает в этом космическом мусоре. Надо же, только что выловил грузовой контейнер, вскрыли, а там два скелета и эта допотопная бумага с стишком! Любопытный способ казни. Ничего личного, но если бы каждому поэту выдавали по контейнеру и запускали в свободное плавание, во Вселенной давно бы воцарился мир и порядок...

Ни черта они не смыслили, эти наши предки, ни в космосе, ни в стихах! Я вот тоже не снайпер, зато про Космос могу рассказать много чего. А много чего хоть и могу, но не скажу... Хе-хе.

Черта с два скучно в сегодняшнем Космосе — 2226 год на двоих... Так весело, что только успевай ноги уносить. Иногда в руках, если торпедой оторвет. Вот моему напарнику и кзпу повезало немного больше — экскурсия в спасательной капсуле на три месяца по поясу астероидов. В полном одиночестве. Там он и озверел... Знаете, наш ветеран-инструктор любил говаривать: «Всегда помни, кадет, о причинно-следственной связи! Например: причина — ты забыл поставить на истребитель ракеты ближнего боя «Кинжал». Следиствие — твою семью получит компенсацию...»

Так вот, причиной того, что кзп озверел, было нападение знаменитого Красного Курсара со своей шайкой на его грузовой транспорт. А следствие — подразделение наемников Звездные Волки, которое он начал

собирать сразу по выходу из госпитали. Двинулся, видать бывший пилот-штатский, от собственного бессилия. Но в хорошую сторону двинулся: если все выгорит — вырастет в матерого волка. По крайней мере, базовый карго и два дырявых истребителя уже есть. Такими только грузовые транспорты гугать... хе-хе. Но начинать с чего-то надо.

Кстати, забыл представиться. Эйс. Просто Эйс, безо всяких расшаркиваний. Вышедший пилот Патруля, ныне первый и единственный боец, не считая кзпа, подразделения Звездные Волки. Ух, и посмеется же над нами Вселенная!

...Вчера еще мой личный истребитель спер какой-то редкий козел. Так что очень даже не скучно в этом гребаном Космосе, с этим чокнутым Императором, этими хреновыми пришельцами-берсеркерами и этими долбанными корпорациями Triada, InoCo, USS!

Сегодня первый наезд, отправляемся через три часа: бывший пилот Патруля, кзп-штатский ценою, одно большое дырявое корыто и два дырявых маленьких — и кто-то еще пишет о скуке?!

Ночью Кертис водку пил и сказал под утро:

«Звезды — это хорошо. Волки — это круто...»

Нет, что тут сказать, маркетинговая политика некоторых компаний способна привести в недоумение не только опытного мага, она и тупого фэйгера задуматься заставит, почтине буква-ря. Сказать, что никаких тамбовских, пардон, звездных волков в гости мы не ждали, значит не сказать ничего. Нет, слышали, конечно, краем уха, что бродят они где-то в просторах далекой-далекой галактики, но не большие. Какие такие волки, если каждому второму снится, что он прославленный в боях космический рейнджер?

Мы считали дни до выхода вторых «Рейнджеров», и упоминание о других играх, связанных с космосом, вызывало только саркастическую улыбку. Тем более, когда до заветного часа «Р» остались считанные недели. Тем более, что об игре известно только, что она трехмерная, связанная с космосом и, кажется, имеет отношение к RPG. Еще три-четыре месяца назад появление подобного проекта могло вызвать некоторый ажиотаж, надо ведь чем-то занять свободное время, а сейчас?

А сейчас, можно сказать, что мы со скуки и от нечего делать вырыли в лесу яму, в которую угодил волк. Ну, что делать? Не отпустить ведь? Вот и решили вскрыть и глянуть, что там внутри. Простак потому, что под руку никто другой не попался.

А потом появилось долгожданное HL-2... на который мы даже не посмотрели. Какой там Гордон Фримен, если мы еще не разобрались с «Триадой»?



Итак, немного фактов. Как уже сказано, перед нами трехмерная ролевая игра, действие которой происходит в глубоком космосе, а мы играем за группу наемников, берущихся за выполнение всевозможных заданий, как вполне законных, так и абсолютно не. И это именно ролевая игра, без всяких скидок, но ролевая игра с очень большим элементом тактики. Эдакий, простите за сравнение, Silent Storm в космическом антураже.

Сложновато представить? Не бойтесь, мы поможем. Потом договорим, и поможем снова ☺.

Итак, посмотрев игро, мы приступаем к генерации персонажа. Что тут имеется? Ага, выбор одного из четырех навыков. **Пилотирование** — тут все ясно. Герой будет крутым пилотом, совершать сверхсложные маневры и головоломные атаки. **Стрельба** — пулеметы и лазеры, вот наш выбор! **Ракеты** — какой пилот на любит сбивать противника залпом ракет? А этому такое искусство дано от Бога. **Система** — щиты, двигатели, ремонт — во всем этом мы можем достигнуть очень много. И, главное, мы сможем совершать хакерские атаки на корабли противника. Это очень полезное умение. Кстати, сразу даем подсказку. Эйс, создатель «Звездных Волков» и наш первый наемник специализируется именно на стрельбе, а второй, кто может присоединиться к нашей группе — специалист по ракетам с очень знакомой кличкой...

Талер встал, глаза продрал, — выпил чашку кофе:

«Космос — это хорошо! Не КР — и пофиг!...»

Ненавижу конвой грузовых транспортов... Неуклюжие, жирные — и за двадцать парсеков без бинюка разгадываешь. И броня ни к черту. Вот и вертись вокруг них...

Черт меня раздери, если у нас уже не подобрались вполне боееспособная команда! И если я скажу, что эта команда мне нравится, отправьте меня на урановые рудники. Итак, нас теперь четверо, и если самого себя немного знаю, а капу-штатскому начинаю доверять (ух и настырный же парень!), то следующая пара...

А что нам было делать, если денег на счету — Чужой наплакал, а за голову знаменитого Красного Косора предложили астрономическую сумму — целых 50 000 кредиток! Без дураков, два легких истребителя «Буревестник», а если доплатить, то два разведчика «Рэптор». Знали бы, что этого Косора поддерживает всемогущая Тида, носу бы не супули в ту систему... Выдал я вясюле за время службы в Патруле, но такой блеск в глазах, как у чертового Красного Косора, когда мы его загляли в тупик — впервые! Как дите радовался, что нашел, наконец, достойного противника... Эта бестия живет боем — и только: азарт, травля, погоня, все такое. Тут я и кап одновременно смекнули, видимо, что от живого легендарного бойца пользы будет больше, чем от мертвых 50-ти тысяч.

Хотели, конечно, его сдать — и могли! Но как говаривал наш ветеран-инструктор: «Жизнь — это игра. А в игре есть место неинтересности». Вот Вам и неинтересность — нас стало трое, плюс клич корабль Косора — считай, Бусефал — модифицирован так, что мама родная не узнает! Интересно, как бы дальше повернулась жизнь, не возьми мы в долгу косора? Если Бог даст мне второй шанс сыграть в эту Игру — обязательно провярю.

Вот после того рейда мы впервые поверили в себя, хотя надрать задницу Большой Корпорации — четыре наивно уничтоженных звена СБ Тида — это чреватое последствием...

Официально косор исчез и бабло нам, само собой, не обломилось. Зато кап завел Красного Косора в свою каюту, и через три часа они выплывали оттуда пшвыне в аэро, а у Звездных Волков появились координаты портала Предтеч, древней исчезнувшей расы, и еще — координаты того редкого козла, который стинул мой истребитель...

Враки, что Космос — жестокая штука! Очень даже милосердная — в 30% случаев ты успеваешь катапультироваться в спасательную капсулу. Но этому редкому козлу, когда в его «Яри» уткнулось головное оружие базового корабля, если что и свепило, то только райские врата. Через восты, наш кап был милосерден матери Терезы!

Через два дня у нас в стае появился новичок. И если по корабельному уставу его положено было звать Еретик, для меня он, по старой дружбе, так и остался — редкий козел!

Еще пара кмыков, и этот долбаный конвой с этой несносной девчонкой-капитаншей наконец разгрузится, мы получим свои кредит-

ки — и подадимте от этой системы и этой пискливой бабы-миссионерши, которая считает своим долгом накормить и спасти всю вселенную. Для полного комплекта нам только ее в команде не хватает — и тогда я точно брошу эту затею, махну на Феникс и буду контейнеры с шоколадными плитками перевозить.

Град ракет твой «Тиур» накрыл, оборона сдохла?

Значит, враг тебя добыл. Это очень плохо.

Но когда ракетный залп, накрывает базу,

Это хуже во сто раз, лучше сдохнуть сразу.

Если сильным хочешь быть, чтоб с врагом сразиться,

Это очень хорошо, надобно учиться.

Надо прокачать скилы, да не как попало,

Надо денежки копить, их по жизни мало...

Ну вот, специализация выбрана, теперь внимательно изучаем дерево умений и смотрим, что и как будем качать. В этом отношении игра очень напоминает «Сайлент Сторм», у каждого специалиста есть свои сильные и слабые стороны, есть свои «корючки» и тараканы в голове.

Да, между прочим, прежде чем начать играть, не забудьте пройти обучающую, даже если вы поседший рейнджер-ветеран, учиться никогда не поздно и всегда полезно. Конечно, можно плюнуть на все, и сразу в бой, но тогда, скорее всего, о вас будут петь очень грустную песню, типа, бросился он сразу в море войны, и сия пучина поглотила его. Короче, все умеран.



Увы и ах, но игра довольно линейная, нет, есть варианты, когда можно выбирать, как именно действовать и кому помогать, есть даже несколько концовок, но подавляющее большинство миссий никакого простора для фантазии не предоставляют. Если коротко, то процесс игры выглядит, примерно, следующим образом.

Начало миссии, мы на базе, можем продать честно награбленное, сходить в магазин, а чуть поближе — еще и на Черный рынок, и скупиться. Покупать придется корабли, вооружение, ракеты и всяческие системы, как для кораблей, на которых летает наша команда, так и для корабля-базы Звездного волка. Потом смотрим, кого из героев на какой корабль посадить и чем вооружить, а дальше идем читать новости. Новости читать полезно, да и написаны они (впрочем, как и озвучены) неплохо. Создается впечатление большого и живого мира, как в тех же «Рейнджерах». Почитай! Теперь выбираем одну из доступных миссий (обращая внимания на сложность и оплату), и вперед, за орденами. В смысле наградой, трофеями и жэкпой.

Естественно, начинать лучше с заданий попроще, дабы не получить раньше времени по лбу. Миссия выполнена? Отлично, возвращаемся через портал, раскидываем огни опыта по навыкам, продаем, что не нужно, скутаемся, читаем, вылетаем на новое задание.

Просто? Как грецкий орех у белочки отнять?

Схема проста, ясное дело, а вот сами миссии... Далеко не все из них можно назвать простыми, именно в миссиях проявляется вторая составляющая игры — тактика. О, тактика — это отдельная тема, отдельная песня и сказка — именно бои делают «Волков» не третью сортовой пародией на «КР», а настоящей игрой, захватывающей нас в свои объятия и ни за что не собирающейся выпускать. Сразу хотим предупредить, игра реалистичная, хоть и с очень удобной игрой, так что на такое тактическое разнообразие, как в «Сайлент Сторме», рассчитывать не приходится. Впрочем, выбор все равно богат: как вы предпочитаете действовать, одним звеном из шести кораблей или двумя по три? Что будете делать при виде превосходящих сил противника: принимать неравный бой или выманивать их небольшими группами и уничтожать под прикрытием Звездных Волков? Какое вооружение вы предпочитаете, и какими типами кораблей пользуетесь, быстрыми и маневренными, но без ракет, или здоровыми и неповоротливыми бронированными чудовищами? А может быть, предпочитаете смешанную группу?

У вас есть легкий разведчик? Отправьте его к противнику, те помчатся, за ним и попадут под таранный удар вашей базы. Теперь тяжелые ракетноносцы наносят удар с флангов по таким-то кораблям противника, а дальше идут в атаку истребители. Что делаем? Подбили? Включаем систему ремонта. Закончилась? Была только односторонняя? У вас есть в группе ремонтник? Пусть чинит на расстоянии! Эй, Проф, установи Эйсу щуп! Док, хватай память, хахны, наконец, этот крейсер, пока он не захватил всех нас! Астрал! Включи свою удачу!!! Корсар, срочно на базу, пока мы их сдерживаем, и возьми еще ракет, без ракет нам не выстоять! Отскакайте, отскакайте ето!

Фух, молодцы. Бой выигран, но война еще впереди. Все на базу...

Да, кстати, еще о тактике, мы случайно не посадили за штурвал ракетноносца своего спецагента по лазерам?

Думается, если вы играли в «Сайлент Сторм», то знаете, как трудно своему ниндзя тяжелую пушку ©, а если не играли, представьте себе, что станете с вашим умным магом, который вместо привычного посоха и набор заклинаний решил использовать здоровый топор своего брата, а тот, тем временем, пытается сотворить, хоть небольшие, фейерверк!

Вариантов масса, видов кораблей, вооружений и снаряжения — тоже дай Боже, не всякая RPG таким разнообразием похвастается, аж растеряться можно. В общем есть, на что тратить деньги и над чем ломать свои мозги, как в бою, так и в перерывах.

Ну и какой «Звездный Волк» идет в атаку без музыки, грохочущей на весь истребитель? Треков много, треки разнообразные — и практически в каждой миссии нас ожидает сюрприз — новая тема, даже совсем близко к финалу. Саунд достоин плейлиста.

А как красиво все это смотрится! Фейер, честное слово. Нет, выдали мы игры на космическую тематику и покрасивше, выдали. Но все равно, очень неплохо.

* * *

Если ты полез в дела крупных корпораций —
И обломков от тебя может не остаться,
Если залетел к Чужим — и обратно хочешь,
Завещание пиши — и спокойной ночи!

Помни — Космос не курорт, не сады в трамвае,
Здесь не каждому везет, куш не все срыывает,
Тут ракетным залпом в лоб разбивают водку...
Так что береги, пилот, крышу и пилотки!

А чему тут удивляться? Мы — Звездные Волки, элитное подразделение наемников! В наеме у трех мегакорпораций, в наеме у службы Империи, при жизни легенды ходят... косяками... Уникажена крупная группировка берсерков? Независимые источники полагают, что это Звездные Волки. Грузовой транспорт прорвался через нашingoнованную пиратскими силами, по пути расцепил на атомы эскадру боевиков богатейшей Триада-акулы? По неподтвержденным данным — конвой транспорта осуществляли Волки. Случайная катастрофа крупного военного корабля с высокотехнологичным чипом? Вся Империя скорбит, Император скорбит, но недобрые языки поговаривают, что тут имели место...

Самое страшное, что это все правда.

...Когда огромная жилая станция лопнула, как мыльный пузырь, в результате взрыва урана, я понял, что такое «нелинейность»... Черт побери, просто фраза: «Мы наемники, а не наемные убийцы», простой отказ от грязи — нелинейности!

У амитных наемников были свои законы: пушки против пушек, атаки, жертвы, но! — не взрывать гражданский транспорт, не уничтожать базы со штатскими.

Мы — Звездные Волки, мы переписали законы!.. Теперь все линейно: убив один раз за деньги, сложно остановиться... Там, собирая трофеи в обломках Станции, кэт, кажется, тоже допер. Кажется, всей стаей доперли...

Да, и от нас уходит некрасиво, со взломами борт компа, с предательствами. Ничего, в новых героях недостатка нет. Ведь мы — Звездные Волки! Любим мечтает... Да мы и ВКС помогли, защищали мирных, конечно, черт меня возьми вместе с дальнбойной «Иферио»!..

Слушай, а, может, еще можно успеть перескочить на другую ливню, а?.. Как говорил инструктор-ветеран: «Лучше поздно, чем в старости». Скажу тебе по секрету, парень, мы обязаны выполнить одно задание... Заказчик — большой человек. Огромный человек, понимаешь?.. Не знаю... ну, Господь нам пока ничего не заказывал, а он — это... Вот, приду сейчас к капю, перетер по-мужски — и откажемся. Денег у нас — что вместо ракетного топлива пользу! Черт возьми, мы же можем отказаться...

Ладно, тебе все равно никто не поверит, догнывая свой виски и забудь. Удачи. Станешь легендарой — мы сами тебя найдем, нам нужны такие... Мы — «Звездные волки!» Запомни на всякий случай, парень.

* * *

Разработчик, помни, друг, знает каждый кроха,

Нелинейность хорошо, а линейность плохо.

Мир живой? Мы в нем живем? Мы о нем мечтаем?

Выживает такой проект. Нет? Пусть умирает...

Н е можем, не можем мы не вылить в бочку меда ложку дегтя. Увы, увы, но мир «Волков» нельзя назвать живым. Да, некоторая нелинейность присутствует, но только некоторая, и очень редко. Никаких случайных событий не будет — сегодня бал правят скрипты, а камрады разработчики, схватив вас за широкую мозолистой рукой, тащат по рельсам сюжета, от поворотной точки к конечной.

Даже выбора, когда и когда брать в команду, увы, практически нет. Ну что стоило как в том же «Сайлент Сторме», дать нам возможность нанимать наемников, которые нам нравятся? Нужной нам для построения тактики специализации? Ничего. Лен? Или просто не успели? Тогда лучше было не спешить, подождать еще погоды, пока аниогаты вокруг «КР-2» стадеют, тогда и выходить. А задно извбились бы от раздражающих глюков, когда из-за некорректной работы скриптов приходится приходить миссию заново — кстати, чаще всего это происходит на легком уровне.

Да и интеллект подвратить стоило, а то когда два пилота-эксперта врезаются в астероид и не могут его облететь, это слов нет, как неприятно, особенно во время боя.

Да, увы, перед нами не ИГРА, но, при этом, пожадуй, на Игру потянет. Которую обязательно нужно пройти, а вот переигрывать — это маловеселно.

Но, надемся, что в «ЗВ-2», если они будут, все недочеты исправят и подарят нам не просто интересную, но одностороннюю тактическую RPG, а живой мир, не уступающий «Рейнджерам». Чтобы играть можно было много-много раз.

И все же, отладим должное — несмотря на недостатки и недоработки, перед нами проект, который завораживает. Путь «Звездных Волков» — великий и трагический, его нельзя не прожить. Все-таки есть еще игры, к которым Гордон Фриман может приравнять Кертиса, и которые могут заставить Талера забыть про онлайн. А такое бывает от силы пару раз в году.

Снимаем шляпу пред «Звездными Волками» и пока не спешим надевать — на горизонте «КР-2». Как там у бортового компьютера: «Дель привята!»

К Кертису кадет пришел. И спросил: «Послушай,

Космос — это хорошо... а олени — лучше?»

P.S. В стихотворных вставках принимали участие оба скелета.

Разработчик: EA Canada
Издатель: Electronic Arts
Жанр: гонимы
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-933 МГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео, подойдет даже GeForce 2, 1.7 Гб
на жестком диске, DirectX 9.0c;
✓ рекомендуемые: P 4-2ГГц, 512Мб ОЗУ, 64Мб
видео класса Radeon 9600\GeForce FX 5600

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Что нужно человеку, у которого в крови течет бензин, в глазах отражается свет неона, самый любимый запах — аромат паленой резины, а любимая тема для разговора — тюнинг своей «малышки»? Не знаете? Отвечаю: колеса, догнать и оппонента, чтобы не было скучно. И денег, денег побольше. На апгрейд.

Что для настоящего гонщика гонка по ночному городу? Представьте: сонную тишину разрывает рев двигателя, визг колес, свист ветра, свет дуны смешивается со светом неона и фар. Да это же просто праздник какой-то! Это смысл жизни, это образ жизни, это образ мышления. Если отнять у гонщика машину, он умрет, если ему дать возможность на скорости 220 км/ч проехать по ночному городу, он этим заболит. А если таких любителей ночной езды много, и каждый совершенно справедливо считает, что его машина вне конкуренции? Естественно, нужно устроить соревнования между собой и выяснить, кто же лучший, кто действительно достоин того, чтобы сидеть за рулем, а кто должен передвигаться на своих двоих с той скоростью, которую позволяют развиты ноги или руки. Голова в основном нужна за рулем (если кто не знает), ну и еще изредка, чтобы шапку носить. Шутю. Неудачно? Ну, наивните, не хотел. Во всяком случае, именно благодаря подобным мыслям и чувствам родился гонки под названием *стритрейсинг* — болезнь, принявшая форму эпидемии. Я, если честно, ею давно уже болен.

Каждый уважающий себя стритрейсер старается принять участие в гонках, проходящих вечером или ночью. Специально для их проведения перекрывает определенный участок дороги длиной в несколько улиц, а уж потом начинается борьба. Желающих увидеть все это воочию — масса, а желающих на этом заработать еще больше. Но глупые полицейские слишком хорошо знают правила дорожного движения, и поэтому всячески мешают проведению такого рода соревнований. Вот стритрейсингу и пришлось уйти в подполье. С тех пор он стал андерграундом.

Геймплей

Изначально разработчики обещали нам полную свободу действий и серьезно разрушаемость машин, но, как правило, они о многих своих обещаниях забывают и, в итоге, мы играем в то, что есть. Об этом стоит поговорить позже, за ящиком пива, поразмышляя о... Неважно. Найдется тема для беседы после прохождения игры. Ну а пока, собственно, пора позаниматься поближе с *NFS Underground 2*.

Как и в предыдущих играх серии NFS, сперва нужно определиться с **игровыми режимами**. Их не так и много: всего два. Первый — **карьер**, режим, в котором большая часть времени

проводится в езде по городу, соревнованиях, совершенствовании своей машины и т.д.

Второй — **быстрая** (иногда даже очень) **гонка**. Достаточно определиться в своей жажде скорости и готовности рисковать, а уж потом выбирать трассу, тачку и нажимать на газ. Весьма полезен в том случае, когда хочется попрактиковаться в каком-то из гоночных режимов.

После загрузки и ознакомления с меню, на экране монитора появляется типичный американский (канадский, австралийский — кому что нравится) город, наполненный множеством неоновых вывесок, светом фонарей и оживленным движением. Этот город живет даже ночью: тогда рев десятков двигателей, визг колес и скрежет металла превращает сонное царство в крутую оживленную трассу. Город по задумке создателей поделен на 5 районов, причем районы соединены между собой сетью скоростных шоссе (freeway). Между игровыми этапами джеоперы, по традиции, вставили видеоролики, которые, честно говоря, оставляют желать лучшего по качеству (да и смысла их не очень понятен). Не обошлось и без традиционного световика. В роли гида и доброжелательного провожатога по миру андерграунда выступает красота — широко известная в противоположном полушарии американская телеведущая Брук Барк. Она дает «ценные» советы, рассказывает об игровом мире и украшает игру своим присутствием. В целом, ее появление в NFS U-2 оправдано только визуальной привлекательностью. А в остальном... Думаю, гонщики уже поняли.

Поначалу возникает даже-во: велико сходство с выходящими ранее *Midtown Madness 2*, *GTA 3* и *NFS Underground*. Из первой игры взята езда по городским улицам и соревнования на них же. Из второй — мини-карта и задания, которые раскиданы по городу, и гонки на улицах. Из предыдущей же части *Need for Speed Underground* заимствована возможность тюнинга машины, а вместе с ней и некоторые игровые режимы. Ну и, естественно, сама идея ночных гонок (хотя это несколько спорный вопрос). По сей день есть мнение, что NFS U местами похож на ряд других гонок, эксплуатирующих тему стритрейсинга: *Midnight Club 3*, *SRS*, *Juiced*. Кое-что было благополучно позаимствовано NFS U2 и из *Grand Turismo 4*, *Burnout 3*, *Enthusia* и *Forza Motorsports*. А что? Идеи, наверное, носились в воздухе. Все, что не денались, поймали. Или подобрали, что упало.

Теперь, непосредственно, о самой игре. Как и в предыдущей части, она начинается с небольшого испытания, которое пройти несложно: нужно всего лишь слушать инструкции и добираться до салона по продаже автомобилей, где бесплатно можно взять любую из имеющихся тачек. Можете и не сомневаться, что все сообщения переда-



ются на мобилку. Получив собственное средство передвижения, стоит обратить внимание на мини-карту в углу экрана: на ней отмечаются разноцветными кружками места проведения гонок и магазины, в которых можно тонировать машину. Что не совсем удобно в такой реализации мини-карты, так это то, что кружков целая куча, и в них легко запутаться. Однако разработчики учли этот момент и ввели в игру систему навигации под названием GPS, которая весьма проста в использовании: достаточно выбрать нужное место и активировать систему. После этого над машиной появится стрелка-указатель, указывающая кратчайший путь к месту назначения.

Колеся по городу в поисках гонок, на которых несложно заработать денег, или развываясь магазинами, можно посоревноваться с другими гонщиками на скорость обгона и получить за победу 100 у. е. Наука не знает, с кем мы условились о таких «е» и об их курсе по отношению к нашим желаниям, но обидно как-то. Явно что-то не совпадает. (Кстати, этот режим гонок называется **outrun**. — Прим. авт.)

Еще разработчики, помнится, обещали реализовать совершенно новый режим игры. Не очень понятно, какова была первоначальная задумка, и что имелось в виду, но, в итоге, все осталось в практических без изменения. Судите сами. Посоревноваться можно в следующих нижеиспользуемых режимах.

Drag-racing — езда по прямой на скорость. Собственно говоря, тест на то, кто на свете всех быстрее, всех красивей и придет первым к финишу.

Drift — гонка с заносами: основная цель — набрать больше очков, чем конкуренты. Имеются также подвиды — *Team drift* и *Downhill Drift*, но о них вы узнаете во время игры. Вот такой я подаю — о новилках цинично умолчал.

Sprint — езда из точки А в точку В на скорость.

Circuit — гонки по небольшому кругу, с присутствием встречных машин.

Street X — гонка по кругу: основным препятствием являются очень крутые повороты и небольшая территория трасс (зачастую не более 600 метров по периметру).

URL — считается самым крутым заездом. В гонке участвует минимум 4 машины, нужно прийти первым.

По большому счету, ничего кардинально нового в этих режимах нет, да и гоночные трассы, преимущественно, находятся на территории города. Просто, как и положено, определенный городской район перекрывается и образуется трасса для езды. Правда, не совсем логично смотрится наличие движения на перекрестки дорог: с одной стороны, это добавляет остроты ощущений при езде на бешеной скорости, с другой — непонятно, как попадают эти самые машины на закрытые участки, а если они как-то попадают, то почему для игрока трассы абсолютно линейны?

На этот раз, в отличие от предыдущей части NFS Underground, не навязываются определенные игровые режимы. Разработчики совершенно правильно решили, что есть люди, которым нравится drift, и они будут стараться проходить как можно большее количество подобных гонок, а есть люди, которые его терпеть не могут, и поэтому смогут проходить игру, минуя его или любой другой.

На определенном этапе развития у игрока появляется возможность выбрать себе **спонсора**. Каждый спонсор требует пройти 3 (или более) спонсорские гонки, за которые прилично платят, также засветиться на обложке журнала и/или DVD диска. Приятно, что в автомобильных журналах фотографии разыскивают самые крутые тачки, хотя за фото платят не так много, как хотелось бы. Но, как говорится, с миром по нитке — спойлер на авто. Чем выше уровень развития и прохождения игры, тем больше требуют спонсоры. Впрочем, любой труд оплачивается весьма хорошо. Так, после удовлетворения всех требований «денгодателя», можно получить, например, новенькую машину совершенно бесплатно. Что самое интересное: машины можно менять, т.к. для одной трассы оптимально подходит одна, для другой трассы — другая и т.д.

Разработчики, продолжая добрую традицию, представили в игре более 30-ти лицензированных автомобилей. Богатый выбор машин, конечно, впечатляет, но совершенно непонятно: что среди этих машин делаются такие экзоты, которые не годятся для городской и спортивной езды? Например, джип Hammet. Может, он нужен

просто для крутизны? А если серьезно.... IMXO, нужно было прорекламировать то, что нужно. Understand?

Нельзя не рассказать и о физической модели поведения машины на трассе. Изначально в опциях можно включить автоматический контроль баланса в процессе езды, т.е. добиться того, чтобы машина лучше выплывала в поворотах, ее меньше заносило и т.д. Также есть возможность выбора ручной или автоматической коробки передач, что существенно упрощает или усложняет процесс игры. Реалистичность езды проявляется с первых минут. Если, например, стартовать с пробуксовкой, машину может занести в сторону, что, в принципе, соответствует действительности. Не менее реалистично реализованы повороты на трассе. Например, если при повороте попробовать немного развернуть машину, маневр может закончиться тем, что ее просто занесет в сторону, а если во время скольжения прибавить газу, тачку может развернуть на 180 градусов. Итог — куча потерянного времени.

Как и в NFS U, в сиквеле очень грамотно выполнена реакция автомобиля на ручной тормоз. Сразу же после применения ручника колеса машины блокируются, и машину начинает разворачивать в сторону. При коротком нажатии на клавишу ручного тормоза тачка игрока плавненько разворачивается, а при длительном — машину может и развернуть, и перевернуть — как повезет. Во время прыжка можно немного скорректировать приземление, заранее развернув колеса в нужном направлении. При столкновении со встречным автомобилем по-прежнему полностью теряется скорость. При тесном контакте с машиной соперника скорость просто сбрасывается, но все же есть возможность ехать дальше. Особенно это помогает на крутых виражах, когда за счет столкновения с соперником появляется возможность подкорректировать свой поворот. И еще пару слов о столкновениях: теперь, догнав соперника и стукнув в багажник, несложно нарушить его спокойную и ровную езд, полностью развернув «вражину» на трассе. Впрочем, соперники тоже могут догнать...

До этого момента почти все было только о хорошем. Теперь — о прозе жизни. Существенным минусом по части физики является то, что при столкновениях со стенками и бордюрами опять-таки можно скорректировать свою поездку. Очень уж это нереально. Сомнительно, что машина и водитель смогут без особых последствий для своей целостности пережить лобовой «поделу» со стеной на скорости 200 км/ч, и продолжать поездку как ни в чем было. Пожалуй, самое печальное вот в чем: разработчики опять «забыли» об обещании вернуть систему повреждения машины, и ощущение «пребывания в танке» во время прохождения NFS U2 не покинет никого из геймеров. А ведь, согласитесь, наличие определенных повреждений только добавило бы азарта и драйва.

Tuning

Агрейд в игре делится на две категории: украшательство автомобиля и тюнинг, влияющий на характеристики машины. Как вы помните, по городу разбросано очень много магазинов, помеченных разными цветами на карте. Так вот: именно в них можно модернизировать и совершенствовать «железного коня». Немного смешно, что разработчики подали весь процесс в виде подобия квеста. Да-да, это не ослепчатка, именно квеста. Для начала нужно найти магазин, но совсем не факт, что там окажутся необходимые детали — автосалон может предлагать вообще не то, что нужно и хочется. Правда, может быть и наоборот: найдя скрытый магазин, вполне реально обнаружить какую-то деталь, которая не продается больше ни в одной торговой точке. Можно даже получить 20% скидку на покупки, если, к примеру, добраться до магазина за 5 минут. Спасибо, что хоть пиксельхантинг нас не озадачил. Респект (здесь должно было быть смайлик, но смайлики я больше не ставлю — надоело).

Я, как человек творческий, в первую очередь заинтересовался наведением красоты. Для этой детали стало больше: можно устанавливать бамперы, спойлер, боковые юбки, ковш на крыше, менять капот, устанавливая откидывающиеся двери, менять фары, крепить неоновые лампы не только на днище автомобиля, но и на двигатель, и внутрь салона, захватывая звуковую систему... багажник, и много еще чего. Не стану же я перечислять все 4000 фишек, сами понимаете. В процессе игры появится возможность за-

менять некоторые девайсы с обычных на карбоновые, что, естественно, добавит очки *стиля*. А чем больше очков *стиля*, тем больше капает денег, тем чаще поступают предложения сфотографироваться на обложку журнала. Кстати, о фотографиях: после приобретения определенного опыта наконец-то появится возможность самостоятельно выбрать нужный ракурс авто, развернув его так, как того хочется, и сделать снимок, представ в самом выгодном виде, свете и цвете.

Теперь несколько слов о тонинге, влияющем на характеристики машины. Можно менять двигатели, подвески, трансмиссии, шины, тормозную систему, уменьшать вес, менять «нитроустановки» и т.д. После монтажа новых деталей в авто есть возможность пройти тестирование на Дино-треке (проще говоря, на СТО), где выдается полная характеристика автомобиля и есть возможность настроить его для какого-то конкретного типа звездоч. Например, любителям гонки в режиме Drag смогут более точно тонинговать машину под этот режим (или под любой другой), а потом сравнить результаты «до» и «после».

Количество областей для тонинга увеличено примерно до 20-ти, включая настройки выхода, передаточных чисел, нитроускорения, тормозов, аэродинамики и т.д. Также появилась возможность ставить готовые и настроенные комплекты. Для людей, которые любят сами повозиться с тонингом aka моддингом, предусмотрена возможность поставить те детали, которые хочется, чтобы настроить их по своему вкусу.

Графика

Помнится, год назад графика NFS U воспринималась нами как почти эталонная. В продолжении она, что радует, хуже не стала. Да, немного поменялись стандарты, и мы за «отчетный» период уже успели увидеть несколько очень достояний игр (я — о графическом исполнении, а вы о чем подумали?). С момента появления самого первого NFS стало уже железа поменьше, что совершенно естественным выглядит движок, оптимизированный и доработанный. Это радует. А вот огорчает.... На заявленных системных требованиях игра, скромно говоря и мягко выражаясь, выглядит печально. Для получения удовольствия от езды и красоты окружающего мира нужна мощная система. Минимум, необходимый игроку — видеха классом не ниже, чем Radeon 9600, процессор 1.5 ГГц и много-много памяти. А вообще — чем выше больше, тем лучше. Вот такая демократия. Увы, большинству из нас не по карману серьезные апгрейды родного компа. Хотелось бы большего простора действий и эстетических удовольствий для юзеров без измашков в кошельке. Не спорю, может быть, современные навороты и невозможны иначе, но мечтать же никто не запрещал. Ведь правда?

Очень качественно прорисованы машины, до мельчайших деталей. Каждый визуальный апгрейд привносит в них что-то новое и стильное. На определенном этапе перестает замечать, что едешь не ради игры, а ради тонинга. Очень хорошо выполнены бэкграунды, вполне удачно реализованы тени и свет. А вот что действительно осталось без внимания моделлеров, так это небо: оно выглядит каким-то безжизненным и неестественным. И еще о недостатках. Явно видно, что разработчики удеалили не так уж много времени качественному выполнению «внешности» встречных машин и немногочисленных людей, а больше сосредоточивались на спецэффектах. Ну что тут скажешь? Дым, дождь, разноцветный туман, снопы искр при столкновениях со встречными машинами, следы шин и множество других мелочей выглядят очень достойно и реалистично. Кстати, в отличие от NFS U, теперь гонки проходят не только ночью, а и на вечерней и утренней зорьке, что также привносит красоту и разнообразие в игру.

Изменилось нитроускорение. Теперь эффект от него выглядит несколько иначе (см. скриншот). Наверное, многие из вас помнят, что в NFS Underground за разные фишты начислялись очки, которые позже конвертировались в «очки стиля». В новой игре тоже появляются бонусы за трюки, однако теперь они идут не в стиль вождения, а на восстановление нитроускорения. Уж очень это напоминает Burnout 3 с режимом Racebreaker, но это не имеет никакого значения.

Какая же игра без глюков? Их есть и здесь. Примеры? На желобой RadeOn 9800 не удалось полюбоваться всеми прелестями графики, ибо в игре присутствует «непонятка»: при попытке выставить детализацию на максимум, картинка исчезает, а на экране ничего не отображается (такой же глюк был замечен на некоторых видеокартах класса GeForce). Чем, собственно, вызвана проблема, понять не удалось, но уровень детализации выше среднего выставить нельзя. Зато все остальные настройки можно выбрать максимально (как позволяет система) и получить картинку отличного качества.

Еще один глюк был замечен в игре и на других компьютерах: наблюдается картинка, очень похожая на software режим. Это легко лечится путем изменения значения в регистре HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\EA Games\Need for Speed Underground 2\g_TextureFiltering 0 с 0 на 1.

Звук

К звуку в игре никаких претензий нет. Он, как всегда, на высоте, а потому останавливаться на разных мелочах не стоит. Лучше расскажу о музыкальных треках. Их 27. Из колонок летит музыка почти всех жанров и направлений. Правда, в сравнении с NFS Underground, стало гораздо меньше известных исполнителей. Мне ранее доводилось слышать только Snoop Dogg, The Doors, Ministry и Fluke. О остальных исполнителях можно сказать только то, что, возможно, они замываются как-то Top 100 на MTV, но это вовсе не значит, что музыка плоха или раздражает, отнюдь — она весьма разнообразна. Правда, не возникает желания, как в NFS Underground, повтыкать треки и слушать отдельно, через WinAMP.

Мультиплеер

В этот раз разработчики поняли, что далеко не у всех есть возможность играть через Интернет, а потому появилась возможность играть по ABC. Игра по локальной сети реализована как обычно: создается сервер, выбирается трасса, режим гонки, собственно средство передвижения, и на этом все. Дальше нужно играть.

Игра по Интернету выполнена так же, как и в NFS U: нужно зарегистрировать аккаунт на сервере eagames.com. После прохождения этой стандартной процедуры можно подключаться к общему серверу, где остается только выбрать подходящую сессию, присоединиться и начать игру. Можно создать свою сессию и ждать игроков-соперников. Это уж кому что нравится. Хотелось бы еще раз заметить, что игра стала богаче по части графики и требовательнее к системе. Из этого можно сделать вывод: скорости подключения в 33,600 Кб/с уже будет недостаточно, хотя игра вполне сносно идет при соединении в 50,6 Кб/с.

Максимальное число игроков по любой сети на выбор — шесть.

Выводы

Вот мы и добрались до окончания всего того, что не было сказано о Need for Speed Underground 2. Из ранее рассуждений мыслей: геймплей стал динамичней и интересней. Езда по городу «просто так» добавила разнообразия, т.к. иногда очень хочется просто покатайся, не ограничиваясь по времени и не гоняясь за соперниками. Новички тянут в себе несколько приятных сюрпризов. На вопрос — играть или не играть — ответ однозначный — играть.

Даже если вы не являетесь поклонником серии Need for Speed, игра интересна сама по себе. Если в душе вы гошник, то благодаря предпочтениям едешь на скорости 250 Км/ч не по реальным дорогам, подвергая свое здоровье и жизнь опасности, а в виртуальной реальности, где неосторожный поворот или столкновение со встречной машиной не будет стоить почти ничего, то эта игра создана для вас. Не ждите, пока ваш сосед пройдет NFS U2 и высказает свое мнение. Просто поверьте, что лучше иметь мнение собственное. Игра этого стоит.

Автор выражает благодарность компании «Компас» за предоставленную видеокарту RadeOn 9800 Pro, которая дала ему возможность поиграть с удовольствием.

Особая благодарность Маныку за дружескую помощь и полезные советы.

Morte&Shaman.AD

Port Royale 2

Разработчик: Ascaron Entertainment
 Локализатор: Акелла
 Распространение на территории Украины: Мультипресд
 Жанр: стратегия/торговых симулятор/...
 Системные требования:
 ✓ минимальные: P 3-700 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео
 ✓ рекомендуемые: P 4-1.6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Абзац для тех, кому лень читать всю статью, или Преждевременный выход

Port Royal 2 — обычная экономическая стратегия (как может показаться на первый взгляд) от немецкой компании **Ascaron**. Ее создатели подарили нам возможность погрузиться в замечательный мир, в котором можно жить. Так что если вы хотите потратить не меньше недели своего свободного времени на установление торговых путей, морские сражения и дуэли, если вам не чужда атмосфера, царившая в семнадцатом столетии в бассейне Карибского моря, если вы хотите непосредственно влиять на военные события и политические отношения между Голландией, Англией, Францией и Испанией в борьбе за власть над колониями, то **Port Royal 2** именно для вас. Почему? Сейчас расскажу обо всем поподробнее.

* * *

Солнце уже давно закатилось за горизонт. К засыпающему городу приближался тропический вечер. Воздух был невыносимо тяжел. Капитан задумчиво посмотрел на надвигающуюся стену дождя, прислушался к далеким раскатам грома. Испортившийся погода окончательно убедила его не выходить в море. Отпустив команду отдыхать, он медленным шагом сошел на берег. Миновав здание городского совета и пустые лотки торговцев, он медленно брел узкими улочками, разглядывая темные окна, за которыми, казалось, ничего не было — ни комнат, ни мебели, ни людей, а только пустота. Дождь начал барабанишь по одежде, по мостовой, по крышам домов, заглушая стук каблучков по брусчатке.

Единственный человек в этом городе, который не спешил спрятаться от непо-

годы, он все с той же меланхоличностью шел вперед и слушал, слушал музыку дождя. За углом обнаружилась таверна — место, где даже в столь поздний час кипела жизнь.

Из открывшейся двери подул холодом, посетители краем глаза глянули на вошедшего и вернулись к своим делам. Кто-то играл в кости, кто-то — в карты. Пьяный старик возле стойки развлекал парочку юнцов рассказами о несметных сокровищах, похороненных под костями храбрых моряков, об ужасных морских тварях и ходячих скелетах, восставших с самого дна, — а те слушали его, раскрыв рты. В этом душном, забитом людьми месте подписывались и разрывались договоры, пересказывались сплетни, звучал смех и вульгарные песни матросов, а иногда даже рождались легенды...

Все места, кроме одного, были заняты. Подсев за столик к компании из трех человек, капитан поприлепствовал их, отхлебнул большой глоток из своей кружки и стал невольным слушателем их разговора.

Хочешь жить — умей крутиться

Определить, к какому жанру относится **Порт Рояль**, довольно трудно. В первую очередь это все-таки торговый симулятор. Поэтому большую часть времени, особенно в начале, придется тратить на торговлю. И лишь встав на ноги финансово, можно оценить все возможности игры. Чтобы добиться успеха, нужно приложить немало сил, складывая цепочки из определенных действий, причем почти каждое звено в оных можно заменить. И, что самое интересное, таких цепочек просто уйма. Придется хорошенько попотеть, чтобы выгодно всего вложить свои денюжки.

Начав игру, геймер получает в свое распоряжение небольшое судно и скромную

сумму денег. К сожалению, с таким кораблем и капиталом мы никому не нужны. Единственный выход — торговать, заодно повышая свое звание. Еще это поможет ближе познакомиться с миром, который создали для нас разработчики, понять правила, по которым он живет. Если вы, например, захотите в одном из городов построить свое предприятие (а строительство развито в игре не меньше, чем торговля), например, одежную фабрику, то придется купить у архитектора данного города лицензию на постройку. Только он вам ее так просто не продаст. Сначала надо поднять свой торговый рейтинг, завоевать доверие жителей, управления и лишь затем — архитектора. Добиться этого можно, только завозя в город дефицитные товары и вывозя те, которые город производит.

Товары распределяются в зависимости от типа города. В каждом городе может выпускаться пять видов. Естественно, товары дешевеют там, где они производятся. Причем только товары первой необходимости (пшеница, фрукты, древесина, кирпичи) могут выпускаться где угодно. Сырье и некоторые виды товаров производятся исключительно в колониальных городах, а другие — в административных центрах, туда же завозят импорт из Европы (только не подумайте, что в семнадцатом столетии был second hand ☺). Все сделано так, чтобы города не могли существовать отдельно. В административных центрах требуются колониальные товары и наоборот. Разрешить эту проблему можем только мы — торговцы.

После покупки лицензия фабрику строить еще не время, ведь производимую одежду негде будет хранить. Строим склад и жилища для рабочих. Если в новоспеченные постройки никто не заселится, то вам «повезало», в этом городе не хватает населения. Придется искать по архипелагу лишних колонистов. Привезли, построили... и



приплыли ☺. Для производства товаров нужно сырье, в нашем случае — хлопок (не в ладоши ☺). Так что либо покупать, либо хлопковые фабрики строить. А там, где находится ваше предприятие, нужный материал не растет — наверное, климат не позволяет... Еще у любого завода есть противная привычка требовать инструменты.

Если вы уже достаточно богаты, чтобы снарядить второй караван, то можете задать для капитана торговый маршрут, на котором он будет самостоятельно (правда, исходя из ваших приказов) вести торговлю. Это значительно облегчает жизнь, ибо уследить за всем самому практически невозможно, несмотря на то, что скорость игры регулируется в довольно широком диапазоне.

После выполнения всех этих действий можно наконец-то вздохнуть с облегчением. Теперь деньги будут капать без вашего вмешательства. И мы сможем дальше развивать экономику, создавая свою торговую империю, или свободно заняться военными действиями, но это отдельный разговор.

* * *

А равношерстная компания собралась за маленьким столиком. Если бы кто-то встретил этих четверых на улице, он никогда бы не догадался, что они смогут спокойно сидеть и рассказывать друг другу о своих судьбах. Но за окном выбивал барабанную дробь дождь, а кружки были наполнены дурманящим ромом... И, как оказалось, все они были родом из города Порт Рояль, в котором их сейчас свел случай.

Пухлый и добродушный с виду толстячок Вильям С. Воли заговорил первым. Карьеру торговца Вильям начал практически с нуля. Его отец был продавцом фруктов на рынке. Когда Вильяму исполнилось восемнадцать лет, он собрал все свои деньги, занял у друзей, знакомых и родственников, купил свой первый барк, загрузил его партий мяса и отправил в Сан-Диего. Потом еще один, и еще, и еще. Затем начал торговать ромом и одеждой. И вот за несколько лет начальный капитал вырос вдесятеро, маленький потрепанный барк превратился в настоящий торговый караван с огромными грузовыми судами и мощными кораблями поддержки. Через три года Воли снарядил еще один караван, не такой большой, как первый, но все же своей собственный, — и снова получил прибыль.

Когда юный торговец стал достаточно успешным и известным человеком, он задумался о развитии своего дела и выкупил у разорившегося испанца фабрику по производству одежды, а через пару лет у него была монополия на этот товар на всем острове, а в скором времени и на всех Карибах. Были, конечно, трудности: нападения пиратов и каперов. В неуверенные годы приходилось потуже затягивать ремень, но Вильяму упрямо шел вперед, не останавливаясь ни перед чем. Торговля — это такое же грязное дело, как и политика. Если хочешь стать лучшим, приходишь ничем не брезговать, глать и лыстать, наживаться на человеческом горе, устраивать диверсии, разорять конкурентов.

И вот самый крупный торговец Карибского бассейна, который владеет десятками караванов и предприятий, который дает работу тысячам людей, вернулся в Порт Рояль, чтобы еще раз взглянуть на тот самый первый барк, с которого все началось. Рядом с которым он из известного и уважаемого Вильяма С. Воли, отдавшего свою свободу деньгам, снова превращается в восемнадцатилетнего мальчишку, глядящего вперед уверенно и без оглядки.

Пушки к бою

Сражения могут проходить как на море, так и на суше, что существенно разнообразит игровой процесс, постоянно отвлекая от экономических ухищрений. Правда, палить по вражеским судам не так весело, как, к примеру, в «Пиратах Карибского моря», но все равно интересно. В одном караване может быть не более десяти кораблей, а в морских баталиях смогут участвовать только пять из них. Если вы захотите напасть на вражеский военный караван, вам достаточно щелкнуть на нем правой кнопкой и дожидаться, пока ваши корабли настигнут заданную

цель. Тогда вы попадаете на отдельную карту, на которой непосредственно и происходит битва.

В сражении мы будем управлять только одним кораблем, в то время как противник может использовать одновременно все свои корыта (пять максимум). Зато сменить корабль можно в любое удобное для вас время. Время такое, как обычно, наступает после того, как ваш корабль нарядно поломает или возьмут на абордаж. После обмена старое судно покидает поле брани, и выбрать его повторно уже нельзя.

Все бои (как на море, так и на суше) проходят в реальном времени. Правой кнопкой мыши задаем направление движения, а левой стреляем, при этом надо учитывать силу ветра и не забывать, что остановить корабль во время боя нельзя. Да и как его остановить? Бросать корабль посреди моря, да еще и во время сражения, по меньшей мере глупо. Главное — перед боем продумать все нюансы. Проверить, достаточно ли у вас матросов и много ли у них абордажных сабель (без оружия сражение превращается в бойню), много ли пушек, в каком



состоянии находятся корабли. Также стоит обратить внимание на боевой дух команды. В «веселом» состоянии они быстрее справляются с перезарядкой пушек, да и в драках лучше себя показывают. Чтобы повысить этот показатель, надо больше времени проводить в портах, а если вам такой вариант не нравится, то приходите за благословением к священнику. А противник очень умело пользуется вашими недостатками. Например, если у вас мало матросов, то враг будет обстреливать вас крупной картечью, добывая и без того немногочисленную команду, а потом легко возьмет на абордаж. Стреляйте по ветру, тогда ваши снаряды будут лететь дальше. Пытайтесь использовать свое положение и стрелять с двух бортов.

При атаке на вражеский город или пиратское логово предлагается выбрать: напасть с моря или прорваться с суши. В первом варианте вам нужно будет уничтожить вражеские башни, защищающие город. А если враг в гавани окажется корабли, придется сначала обезвредить именно их, и это не зависит от места атаки. А если нападать с суши, то игра многим напомнит обычную стратегию. Перед боем обязательно проверим, есть ли вооружение для сухопутных войск, его всего два вида: сабли и ружья. Потом распределяем оружие между матросами и смело рвемся в бой. Целью такого сражения являются городские ворота, их надо уничтожить, или убить всех защитников в городе. Главное — постоянно подгадывать на часики в левом углу экрана, потому что время захвата ограничено. Если сильно затянуть, у ваших матросов упадет боевой дух, и они попросту вернуться на корабль.

После захвата города его правитель вызывает вас на дуэль (получить вызов мы можем не только на суше, но и при аборда-

же вражеского корабля). В этом случае управление осуществляется двумя клавишами мышки. Левая — удар, правая — блок. Причем мы сами выбираем точку на теле противника, в которую собираемся его поразить. И если в определенное время нажать удар, то можно сделать удачный выпад, который не так-то просто парировать. Дуэли — это очень выгодно. Если на борту корабля оказывается высокопоставленное лицо, к примеру, капер враждебного государства, он обязательно вызовет вас на дуэль. Цена такого сражения — корабль. К тому же вы сохраните в целостности свою команду и не покалите корабль. Еще в случае победы этот капер становится вашим пленником, так что можете потренироваться за него выкуп.

Кстати, каперское свидетельство — очень полезная вещь. Его вам может дать только дружелюбно настроенный губернатор во время войны. С помощью этого документа мы имеем полное право уничтожать враждебные города и суда, а наша репутация будет падать только у того госу-



дарства, на которое мы нападаем. Покупать и ремонтировать корабли можно и нужно в доках. Каждая нация отдает предпочтение нескольким видам судов. Однако, как показала практика, содержать большой военной флот — это очень дорогое удовольствие, и позволить его себе можно, только имея хорошую финансовую основу. Вражеские корабли старайтесь захватывать, а не топить (если корабль пытается убежать, используйте кинжаль, так вы уменьшите его маневренность). Трофеи можно продать в тех же доках.

Вторым собеседником оказался лейтенант Джон Фрост, а сближающий напротив него старик представился свободным художником Мигелем Брауном.

Фроста отец отправил в военную академию. Вернувшись на Карибы, он пошел на службу к губернатору Порт Рояля. Защищая земли своей страны от постоянных нападков пиратов и каперов, действуя по велению долга и чести, он заслужил звание Царя морей. Лишь однажды, во время нападения на логово Эварда Тича по прозвищу Черная Борода, противник ушел от Фроста.

«Но говорят, что его линкор был настолько поврежден, что, скорее всего, затонул, так и не доплыв до берега», — прервал рассказ Воли.

«Да, корабль был ужасно поврежден, и от команды почти ничего не осталось, но обломков так и не нашли. Правда, по самому Тича с тех пор тоже никто не слышал», — улыбаясь, ответил за Фроста Мигель.

Убедившись, что Фрост достоин доверия, губернатор стал поручать ему особые задания. Но прирожденному бойцу такая служба оказалась не по вкусу. Он был готов драться с любым

врагом, но не собирать компрометирующие документы или мори́ть голодом города. Единственное, что удерживало его от выхода в отставку, — это Ребекка, дочь губернатора. Прекрасное создание, помыслы которого не были омрачены подлостью и коварством политических интриг. Отец не был против свадьбы, и через несколько недель они обвенчались. Свадебным подарком губернатора стал остров, на котором Фрост построил небольшой городок. А теперь, вернувшись в Порт Рояль с женой, чтобы навестить ее отца, Фрост предпочел провести ностальгическую ночь в таверне, как и остальные собеседники...

My prerogative

Если надоест просто торговать или грабить корабли, можно пойти на службу к губернатору и выполнять его задания. Нам придется топить караваны других стран, искать и уничтожать пиратские логова и еще много чего. От наших действий, как уже упоминалось ранее, зависит отношение к нам. Если втереться в доверие к губернатору, то можно заходить в гости к его дочери, а если это делать часто, то можно и жениться на ней. Току от этого немного, разве что ваша супруга будет сообщать вам полезную информацию (мне это не помогло, потому что мою вторую половину украли пираты, и я ее так и не нашел; тоже мне, горе ☹). А там, глядишь, появится возможность и свой город построить. В нем можете строить только вы.

Freedom

Сюжета в игре нет, если, конечно, не придумать его самому. Можно играть в свободном режиме, в этом случае перед игроком не ставят каких-то конкретных задач. Есть также несколько небольших кампаний. Свободный режим безусловно является изюминкой игры. Именно здесь понимаешь, что этот мир живет своей жизнью. Под пальцем солнца объявляют войны и заключают мир. Вы можете вмешаться, но и без вас здесь совсем неплохо. Время идет, его не остановить, и только от игрока зависит, кем он станет, что будет делать, кому помогать... Эх, свобода!

Графика в игре по сравнению с предыдущей частью не изменилась. Кто не играл, активно вспоминая Sacred. Все та же симпатичная изометрия, морские сражения и дуэли выполнены в 3D. Возможность приближения (которой лучше не пользоваться), яркая цветовая гамма, слегка резкая анимация и сотни мелких деталей на карте...

Старик, назвавшийся Мигелем Брауном, говорил очень тихо, почти шепотом. Он рассказывал об Эварде Тиче, одном из самых известных корсаров Карибского моря. О том, как тот стал пиратом, как безжалостно топил корабли и навел ужас на все города.

Вару, обратившись к Фросту, он спросил: «Лицо — ты видел тогда лицо Черной Бороды?»

На что тот, плотнущу рома, ответил: «Да, один раз, но запомнил на всю жизнь, особенно играм на левом виске».

«А что бы ты сделала, если бы встретишься с ним?» — спросил старик. — «У меня тоже такой ирам. Что если он — это я?»

«Уже ничего. Времена яростных битв прошли, свой долг я выполнил, теперь я — обычный человек. Как и он».

За разговорами они не заметили, как начало светать. Дождь прошел, пора было уходить. Капитан вышел на улицу и улыбнулся, глядя на утреннее солнце, отражавшееся в мокрой листве, глубоко вдохнул свежий воздух и быстрой походкой направился к своему кораблю. У него впереди была вся жизнь и... свобода.

Вывод

Рассказывать про «Порт Рояль 2» можно долго. Игра очень разнообразна и увлекательна. В этой статье о многом не упомянуто, если что-то непонятно — читайте мануал, благо, объясняется там все доступно и интересно.

Там лето, солнце, море, приключения... и свобода. Вы еще здесь?

ОН ЧИТАЕТ реальность фантастики



ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004

замечательные авторы
интересные произведения
в ведущем
фантастическом
литературном журнале
страны

Роберт ШЕКЛИ: Для меня большое удовольствие
публиковаться в "Реальности Фантастики"



рисунок Дениса Мартынова

подписные индексы:
Украина - 08219 Россия - 84452



Maniac

RollerCoaster Tycoon 3

Разработчик: Frontier Developments

Издатель: Atari

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-700 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Официальный сайт: <http://www.atari.com/rollercoastertycoon/>

Ничне при произнесении вслух зарубежного слова «тайкун» принято принимать кислый вид и быстро переводить разговор в какое-нибудь другое русло, например, про очередной мегахитовый экшен с супергерфикой и ураганным геймплеем. Как это ни печально, но игры управленческо-стратегического жанра, которые, собственно, и скрываются под этим словом, всевред обычно не воспринимаются. Практически одинаковые по своей сути, они продолжают регулярно выходить в свет, мелкими косячками проскальзывая между солидными тушами более серьезных игр. Разумеется, на рынке они занимают свою отведенную природой нишу — их смело причисляют к «играм для расслабления», в которые рекомендуется играть в перерывах между мясными перестрелками и хитроумными завоеваниями, чтобы получить удовольствие просто от сидения за компьютером без излишнего напряжения пальцев, а также обоих видов мозга.

Проблема «тайкунов» лишь в том, что их уже вышло очень много, а вот различий между двумя отдельно взятыми среднестатистическими представителями жанра, наоборот, мало. По большому счету, разница между управлением, догустим, аэропортом, лунной базой и зоопарком — лишь в декорациях. В самом деле, какая игроку разница что строить — клетки для зверей или купола для космостроителей? Вернее, разница, конечно, есть, но она исключительно субъективная, поэтому каждый игрок просто выберет себе понравившийся антураж и, опираясь исключительно на чувство собственного вкуса, найдет себе игру по душе. Одну. Из сотен.

Но все же в этой довольно серой и однородной массе игр периодически случаются «тайкуны»-исключения, которые порой даже прибавляются через стайки проектов и вырастают в лидеры как по рейтингам продаж, так и по рейтингам симпатий. И если эти исключения все же чудесным образом оказываются в продаже, их нужно немедленно хватать в свои загребущие конечности (какие именно — на свое усмотрение) и с сознанием выполненного долга устанавливать на компьютер. Обычно они задерживаются там недолго, сперва в них играют, потом поигрывают, потом периодически возвращаются, чтобы поиграть еще немного. Потому что в таких играх традиционно присутствует некая изюминка, отделяющая их от всякой мелкой шутеры.

И ведь за примерами далеко ходить не надо. Загляните на заголовке этой статьи и медленно, со вкусом и расстановочной прочтите название игры. RollerCoaster Tycoon. Three.

Серия RCT знаменита в первую очередь тем, что началась она с одного-единственного человека по имени Крис Соьер. Не основывая компаний, не раскручивая издателя на деньги, идеи и бесплатные лончи, он в одиночку создал первую часть «Машната Американских Гор», который тут же взлетел на вершину продаж и комфортно расположился на более чем четырех миллионах компьютеров. Учитывая то, что игра создавалась в 1999 году на движке года 1996-го, сущая виноградина, зарывтая в ее недрах, должна была быть более чем крупными размерами. Собственно, таковой она и была. Помимо продуманной экономической системы, массы объектов для строительства и персонализации всех посетителей парка, в RCT присутствовала возможность собственноручно создавать дизайн американских гор в очень удобном редакторе, встроенном прямо в тело игры. Ну как на такое было не купиться?

Собственно, за прокладыванием новых трасс и содержанием уже предустановленных аттракционов и проводилась основная масса игрового времени. Горки с идеально сбалансированными характеристиками, горки, заставляющие посетителей жевать и расставаться с утренним завтраком, подъемные горки, воздушные горки... Глаза разбегаются от предоставленных возможностей, творческие порывы скоплялись лишь постоянное отсутствие денег на виртуальном счету, и потому приходилось отвлекаться, нажавшая финансовое положение, чтобы на вырученные бакалоны продолжать застройку парка горками.

Энтузиазм виртуального проектировщика аттракционов не утасал, но время не стояло на месте, и прогресс внедрял в сознание компьютерного обывателя такие понятия, как третье измерение, шейдеры, бамп-маппинг и прочие труднопрозрачные компьютерные ругательства. Появился новое поколение игроков, взращенное на моднейших графических ускорителях и обращающее слишком пристальное внимание на графику, именно по ней, а не по геймплее, оценивая игры. RCT было практически нечем подкупить таких игроков, и потому чем дальше год на календаре перемалывался за отметку 2000, тем меньше народа соглашалось выложить свои кровные за коробочку с графической начинкой пятилетней давности. Окончательно этот факт подтвердил выход в 2002 году второй части RCT, созданной тем же Соьером на том же движке. Несмотря на 25 отменнейших по качеству сценариев, на обычно возрастной пантеон аттракционов, даже несмотря на договор, заключенный с компанией SixFlags (крупнейшей владелицей Луна-Парков по всему миру), предоставившей уйму лицензий на реально существующие американские горки, игровая пресса проект чуть ли не запылава. В основном аргументируя рутина тем, что, дескать



Крис три года плавал в потолок, а потом за два дня слепил кусочек нововведений, нацито забываю о том, что неплохо бы и графику к уровню третьего «Дума» подтянуть.

И рад бы Крис хихикнул и продолжить программировать Locomotion и дальше, если бы не последовавшие за рутинно катастрофически малые рейтинги продаж. Кушать, как известно, хочется всем, причем отнюдь не каждый согласен на хлебшек с маслом. Но для рыбчиков с анасами надо больше денег, значит, придется подстраивать игру под новые стандарты графики.

Уж не знаю, кто кого привлекал — то ли Крис разработчиков, то ли они — Криса, а может, издатель притянул к общему делу их обоих, но факт остается фактом. Над третьей частью корпела целая студия (хоть в «большом игровом» ранее особо не мелькавшая), а над ней шефом громоздился Соьер, раздавая ценные советы в качестве научного консультанта.

Что ж, даже при всей своей врожденной вредности не могут сказать, что их совместные усилия пропали даром. Даже, скорее, наоборот: разработчикам удалось не только оправдать все возложенные на них надежды (а их на самом-то деле было немного), но и солидно перевыполнив план, притянув графику на высоты, доселе недостижимые! Если бы наша редакция раздавала награды, то именно RCT3 была бы достойным претендентом на «лучшую картинку, взрывающую вас с монитора».

Как это обычно бывает, красоту описать словами довольно сложно. Вы никогда не пытались рассказать слепому, в чем прелесть «Моны Лизы»? К счастью, я оказался в чуть более выгодном положении, потому что получить минимальное представление о том бытие, что творится на экране, вы сможете взглянув на скриншоты. Но, поверьте уж, эффект будет совершенно не таким, как если бы вы смотрели на все ЭТО в динамике.

Наиболее приятное достижение в области графики, которое удалось достичь девелоперам, — это, несомненно, игра с освещением. Если днем парк выглядит достаточно обыденно, то с наступлением темноты (отвечая на невысказанный вопрос: да, смена дня и ночи теперь в RCT присутствует) ваши владения чудесно преображаются. Яркие огни, неоновая подсветка, курсор, сам по себе являющийся чем-то вроде фонарика... Кроме того, подробнейшая модель освещения, использованная в игре, позволила добавить еще одно нововведение, которым разработчики заслуженно гордятся, — фейерверки. Самые яркие, самые реалистичные, самые красивые и потрясающие из всех, которые можно наблюдать на мониторе, порой они могут дать фору даже настоящим шуткам и ракетам! Не говоря уже о том, что раньше ни в одной игре, даже ни в одном тридцатилетнем не встречалось ничего подобного. Для их создания предусмотрен отдельный редактор, с которым не составит ни малейшего труда разобраться, особенно если вы хоть раз в жизни пользовались программами вроде eJay.

Еще одна технология, которую не постеснялся вставить в игру, — так называемая *CoasterCam*. По сути, ничего нового она из себя не представляет — видели нечто подобное и в припоминаемом 99-м, но девелоперы все же особенно гордятся ею. А позволяет эта технология самую малость: самостоятельно прокатиться на только что отстроеном аттракционе, наблюдая поездку с разных ракурсов: от переднего бампера до глаз посетителя. Ничего извращенного, революционного, но с другой стороны, до чего же приятно лично проехаться среди построенных тобой же зданий (вы же не забываете, теперь у нас все в полном и честном 3D), совершить мертвую петлю, проносясь над самыми головами прохожих, и при достаточно развитом воображении представить себе встречный ветер и перепады притяжения. Как жаль, что персональные компьютеры до сих пор не научились их симулировать... Впрочем, одно могу сказать точно: если слишком долго «кататься» на особенно крутых горках — укачет. Проверено.

Помимо вышесказанного, с графикой произойдет еще много чего хорошего и достойного упоминания. Например, отлично проработанный ландшафт, который хоть и поделен на традиционные «квадратики», выглядит так, будто бы их и не существует в помине. По-

сетители, количество которых исчисляется сотнями, перестали напоминать армию клонов в разноцветных рубашонках, и теперь сильно отличаются друг от друга возрастом, одеждой и лицами...

Что особенно впечатально, так это то, что перенос в третье измерение прошел совершенно безболезненно, ничуть не затронув геймплей. Разве что немного пострадала атмосфера — более реалистичные парки все же выглядят менее красочно, нежели балаганые постройки из двух предыдущих частей. Хотя и это утверждение стоит пересмотреть — с наступлением виртуальной ночи...

Проектировать аттракционы, несмотря на появление третьей оси координат, все так же удобно, как и раньше, особенно благодаря удобной камере. Тем более что теперь при переходе в режим строительства игра автоматически ставится на паузу, что позволяет работать над дизайном горки часами, не опасаясь провалить задание. Ну а если творческий потенциал немного утас, появившаяся кнопка «автоматически завершить проект» сделает все за вас.

Компания в игре организована по старому принципу: чтобы открыть новые уровни, необходимо завершить какой-нибудь из старых. Кстати, теперь в миссиях появились градации — вы-



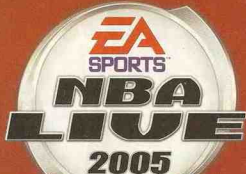
полняя задания различной степени тяжести, вы получаете разные знания и награды. Для любителей строить в свое удовольствие, не отвлекаясь на внешние раздражители, предусмотрен режим «песочницы» с полнейшим пространством для творчества. Запустившим игру впервые будет явлен очень толковый tutorial, в деталях объясняющий, что, как и зачем тут надо делать.

Переделанный и упрощенный интерфейс, если честно, не впечатал. Старый был как-то... привычнее, что ли? А из этого так и растут уши Sim City...

Июль 2004 от Рождества Христова выдался чрезвычайно урожайным на хорошие и качественные третьи части. Doom, Thief, Rome: Total War... По моему отнюдь не скромному мнению, RCT за номером три достоин занять самое что ни на есть почетное место в этом ряду, потому как ему удалось совершить невозможное — пережить графическую революцию без потерь для себя и общества. Вот если бы все создатели римейков вдохновлялись этим примером — не вносил изменений в концепцию, как минимум переносил хит древности на современные реалии... Цены б им не было, честное слово.

Ну что ж, первая ласточка с лозунгом «из 2D — в 3D» запущена в небо и получает свой заслуженный шквал аплодисментов. Освобождайте место на виллестере, печеную чую — эта игра поселится в ваших компьютерах надолго.

SebastoKrat0rIII и его шесть стилей sebastokrator@ukr.net



EA SPORTS NBA LIVE 2005

Разработчик: EA Canada
Издатель: EA Games
Жанр: баскетбольный симулятор
Системные требования:
■ минимальные: P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;
■ рекомендуемые: P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео, джойстик (I)

Там плывет аловоренный сом,
А здесь — рыба-пила.
Но мне это нишечем.
Я играю в NBA.
Стиль: ода рыбе

Сейчас мы можем утверждать, что баскетбол в странах СНГ далеко не такой популярный вид спорта, как в США. Трибуны там всегда заполнены зрителями с ведрами попкорна, и еще миллионы смотрят баскетбол дома, не пропуская ни одного матча. Да, в Украине тоже частенько транслируют матчи NBA, правда, часа эдак в два ночи, что, согласитесь, не есть удобно для украинского зрителя.

Но сейчас речь не о том. Пообещав выпустить NBA Live 2005 еще 5 октября, EA промедлила с реализмом, и игра оказалась на полках магазинов только 28-го числа. Меня сие издевательство, конечно, огорчило, но что поделаешь? Пришлось ждать, скрашивая ожидание какими-то Evil Genius и Rome: Total War.

В моем первом стихе есть скрытый смысл, ибо вся эта статья — ода NBA Live 2005.

Мяч летит, игрок бежит,
А цель —
корзина-звезда-звезда.
Стиль: без понятия

Заставка поразила вашего покорного слугу. Ради интереса я посмотрела ее до конца и увидел странную вещь: отродясь еще в серии NBA Live игроки так не забывали сверху («слам», иными словами) — разворотом на вез 720 градусов или, отбив мяч от щита, из-под ноги.

Меню встретило меня модельным. В отличие от NBA Live 2004, там уже не компьютерная модель игрока, выдвигавшего разные штуки с мячом, а слайд-шоу с реальными фотографиями.

Режавы игры также претерпели некоторые изменения. Об этом и пойдет речь частично в этой главе, а начнем мы с уже знакомой нам по прошлой части игры 1 на 1.

Собственно, что тут требуется? Настраиваем правила, выбираем место (зал/улицу), игрока и... играем. Как видно из названия режима, в пропорции один к одному.

Второй режим — сезон. Берем понравившуюся команду/команды (разрешается управлять не одной командой, а несколькими — то же самое наблюдается в плейоффах и в династии — см. ниже), и играем

со всеми остальными. Цель — выиграть как можно больше, а проигрывать как можно меньше. Кстати, в этот режим также внесли новизну: перед нами теперь не просто надписи «следующая игра», а полноценный календарь с расписанными по числам играми и другими событиями. Игры графически оформлены логотипом команды-соперника. Команда начинает сезон с тренировочного лагеря, где тренируются четыре характеристики: броски, атака, защита и физическое состояние, которые, в свою очередь, состоят еще из подхарактеристик. В процессе продвижения в сезоне разрешается обменивать игроков.

Режим номер три — плейофф. Есть зное количество команд, две конференции (западная и восточная) и один кубок. Команды играют «на вылет» по несколько игр, в зависимости от настрок. Победители западной и восточной конференции встречаются в финале в борьбе за кубок.

Намбер четыре — индивидуальная практика. Есть игрок, которого вы учредили на пост тренируемого, есть кольцо. Делайте, что хотите.

И, наконец, самый интересный режим — династия с гордо красующимся наверху TM.

Какова конечная цель династии? А цели — нет... Не нужно становиться лучшим тренером, нужно просто играть в свое удовольствие, обмениваясь игроками с другими командами, нанимая свободных агентов, тренируя своих подопечных в центрах тренировки на заработанные очки династии, пользоваться услугами различных тренеров и разведчиков... Жить как хочешь. Правда, если вы уже выбрали клуб (опять подчеркиваю — под свое управление можно брать не одну команду), то сменить его, как это было в FIFA 2005, уже нельзя. Династия представляет собой сочетание сезона и плейоффа, только повторяющихся многократно, ибо она продолжается несколько лет.

Чтобы победить в одном сезоне династии, сначала нужно выполнить условия победы в обычном сезоне, а затем, соответственно, добиться лидерства в плейоффе. И, казалось бы, чем отличается династия от этих двух режимов, кроме большей продолжительности?

Во-первых, это очки династии, о которых уже упоминалось ранее. В каждой игре перед командой стоят определенные задачи, которые следует исполнить. Ну, например, забить 50 очков игроком или более 100 — командой. Как можно достигать, задачи эти зависят на выполнимые игроком и командой. Список достаточно большой и разнообразный, поэтому есть, где развернуться. В зависимости от количества успешных заданий вы получаете очки. Потратить их можно на улучшение характеристик игрока/команды, то есть попросту послать своих подопечных в тренировочный лагерь (описанный выше). Кроме того, можно нанять тренера, который добавит несколько очков к характеристикам команды на определенное количество игр — количество требуемых очков определяется продолжительностью работы. Напоследок есть возможность заказать услуги разведчика, с помощью которого вы можете получить



подробную информацию о нужном вам игроке миги, включая данные о том, чего игроку не хватает.

Во-вторых, подвластилиям веяниям либо моды, либо собственной инициативы, разработчики, как и в FIFA'05 (про «НХЛ», простите, не знаю — не играл), ввели PDA, или карманный компьютер. Сообщения могут приходить довольно разнообразные — от владельца команды и тренеров до представителей других команд.

Ур! Разобрались. Осталось только заметить, что после окончания последней игры плейбофа начинается награждение лучших команд, игроков и тренера, а также начинается страшная гонка под названием... межсезонье.

Опыт перед нами появляется уже знакомый календарь, только с другими значками. Тут есть и тестирование новичков, и найм свободных агентов, и обмен игроками...

Но что это за школа — слэм-данк?

Чур меня, чур!

Даждьбог, царь чур!

Чур меня, чур!

Стиль: поношения древнеславянских анахрей/колдунов/баб-я

Вот и то, о чем я так стремился рассказать еще с начала статьи. Это, камрады, Искенд Вех Звезд NBA. Каждый год это мероприятие проводится в Денвере, и состоит из четырех частей: слэм-данк-конкурс, соревнования 3-очковых бросков, игры новичков и всех звезд.

Первая часть предполагает собой забивание слэмов, правда, с очень большим выпендрением. Именно отсюда были взяты те кадры, что поразили меня в заставке. В конкурсе главная задача — набрать 50 очков (это максимум), а всего участвовать может до 4-х слэмеров под управлением игрока и компьютера. Кроме того, если вы находитесь не в династии и не в сезоне, то есть такая возможность: вызвать баскетболиста из любых клубов, а также игроков прошлых лет, например, «король полета 80-х» мистера Джулиуса Ирвинга собственной персоной. Но вот кандидаты на приз выбираются, количество раундов и попытки установлено, и начинается само действие.

ЭТО невозможно передать СЛОВАМИ. ЭТО надо ВИДЕТЬ своими ГЛАЗАМИ. Вот я вижу, как один из них разогнался для слэма, взлетает, в slo-mo, как в самых модных фильмах, делает разворот на 360 градусов, а потом в ускоренной съемке разворачивается еще на 360 (итого — 720) и бьет сверху! А тут следующий по-футбольному элегантно подбрасывает мяч пыточкой в воздух, делает слэп, подпрыгивает и забивает спиной к кольцу с двух рук! А третий кидает мяч об камеру, на лету ловит его, и, когда «валит» слэм, я вижу, что он остался висеть, потому что засунул руку туда по локоть (это ж как надо выпрыгнуть)! Судьи, коих пять, само собой, оценивают каждый слэм от нуля до десяти. Есть одно «НО», большое и жестокое «НО». Без джойстика большинство фигов не сделать. Плачу крокодиными слезами, что в свое время не подумал о покупке джойстика. А сейчас, спросите вы. А сейчас? Поздно... слишком.

Именно для обучения слэмам в режимах игры красуется школа слэм-данк.

Вторая часть — восемь игроков (опять же можно брать и звезд прошлых лет), соревнующихся, кто забьет больше всего 3-очковых голов. Имеется в наличии несколько стоек с несколькими мячами, один из них — денежный, то бишь за него дадут два очка. За все остальные — по одному. Ну вот, кто больше всего забил, тот и победа.

Третья часть — игра самых перспективных новичков. «Руукис» против «Семарора», так называются противоположные команды.

Четвертая, и последняя часть «уикенда» — игра между «мюнстрами» баскетбола, звездами западной и восточной конференций — отсюда, собственно, и названия команд: «Все Звезды Запада» и «Все Звезды Востока». Да, это вам не шути. Клево смотреть! Клев был вчера... ага ☹.

О-о-о-о-о-е-е-е-е-е-е.

На молитву все!

О-о-о-о-о-а-а-а-а.

Помолитесь за NBA!

Стиль: мизантропия

Сам игровой процесс, хоть он мало чем отличается от предыдущей части, меня порадовал. Тут вам и настройки тактики — разные варианты защиты и атаки, которые можно менять прямо во время игры.

Только чтобы они вступили в силу, нужно взять таймаут. И так продолжается до самого конца, что меня часто просто-таки выводило из себя. Ну а так, все происходит по стандартной схеме: пас — пас — пас — бросок или слэм. Если игроку никто не будет мешать, то при ударе сверху он постарается сделать что-нибудь интересное, забить мяч покрасивее. Если, по мнению ИИ, кто-то забил довольно хороший мяч, то ожидайте повтора, как в трансляции (частоту повторов, правда, можно уменьшить, в том числе и до нуля).

Если вы желаете сосредоточиться на менеджменте команды, то «веком ту» симуляция игры. Как и в сборате-одногодье FIFA, эта функция теперь осуществляется в реальном времени, с тем только отличием, что вам показывается счет в конце каждой четверти. По желанию в любой момент игры можно вмешаться и провести матч на поле.

Еще мне хотелось бы «о бедном редакторе замолвить слово». Редактор игроков позволяет создать своего игрока, настроить все черты и части лица, возраст, все, рост, прыгучку, ну и так далее.

Yo, man, listen to my rap!

NBA will make you def,

Of course if...

NBA Live 2005 better buy,

You'll never cry!

Is a problem? Pup off men,

Peace, brothers.

Стиль: мой rap и немного 50 Cent

Хочется отдать должное графическому исполнению игры. Теперь модели игроков выглядят почти как в телевизоре ☺, то есть как их реальные прототипы. А лица, лица-то как похвали! Плюс уже видно реалистичность бицепсов/трицепсов. Также разработчики, как и в предыдущем, дали игрокам все их реальные титулы и дейвайсы, в которых те играют. Короче, баскетболисты прорисованы отлично, и точка.

Освещение тоже сделано «на ура». Все отражения, и проектора на высшем уровне.

Хочется возмутиться насчет спайтовых зрителей... Сколько можно нас мучить?

В анфас ☹ судьи, те что сидят за компьютерами, смотрятся более-менее прилично, даже в 3D. Правда, если камера будет находиться позади судейского стола, то мы увидим, что там они как были «бумажниками», так и остались.

Звук. Кроссовки по полу скрипят, как полагаются. Комментарий (их имена однажды упоминались, но, простите, запоминать) — замолкает вам на секунду, а на заднем фоне слышим выкрики игроков, которые требуют пас. Толя ревет тоже неплохо, а изредка даже создает что-то ритмическое.

Музыка. Этой части хочется отдать особую дань уважения. Так уж повелось, что NBA неотрывно связано с рапом (некоторые баскетболисты читают rap, а некоторые раперы ходят в одежде с баскетбольной символикой ☺). Коллекции мне понравились — не все, конечно, но есть музыкальный магазин, где можно выкупить не понравившиеся мелодии из плейлиста. Большинство исполнителей оказалось для меня неизвестными. Хотя некоторых я уже слышал до этого. Изли оказались G-Unit, которого я засек с 50 Cent'ом, и Murphy Lee, который уже успел «зарисоваться» в Bad Boys 2. Был еще Status Quo, но не думаю, что это тот «Статус» — исполнитель народно-любимой и актуальной песни «Теперь ты в армии». Песни есть только в меню, к сожалению. Почти все мелодии написаны эксклюзивно для NBA 2005, о чем раперы не преминули нам сообщить.

AI, он же ИИ. В порядке. Управляемые ими баскетболисты действуют в зависимости от своих возможностей, сильно не тупят, хотя сверхчеловеческими комбинациями тоже не отличаются.

Что мне «НХЛ», что мне FIFA.

Если я играю в NBA?

Стиль: ода NBA 2005

Все-таки мне трудно описать первые впечатления от игры словами. В это надо играть. Без сомнения, венец всей серии, и лучший на сегодняшний день баскетбольный симулятор. Советую всем без исключения, даже если вы никогда до этого не играли в серию NBA Live. Теперь я могу с твердой уверенностью сказать (и про реальную NBA, и про NBA Live 2005): I love this game.

He Шварценеггер-Терминатор.

С вами был Себастьян Кратер

SebastoKrat0rIII sebastokrator@ukr.net

Пираты XXI века

На днях мне посчастливилось достучаться до команды **Diosoft** (www.diosoft.com), что разрабатывает игры «Пираты XXI века». Увидев первый раз скриншоты, я был просто поражен. Теперь, расставив все (ну, или почти все) точки над *i*, я не удивлюсь, а горжусь, что у нас в Украине есть такие разработчики. Впрочем, смотрите/читайте сами. Наслаждайтесь.

МИК (в лице **SebastoKrat0r'a III**): Доброго времени суток! Представьтесь, пожалуйста, и назовите свое место в команде.

М. Зинченко: Приветствую. Михаил Зинченко, начальник отдела PR, а также гейм-дизайнер проекта «Пираты XXI века». Ну что, поехали?

МИК: Когда возникла компания **Diosoft**?

М. Зинченко: Около двух с половиной лет назад была начата работа над собственным игровым движком. Думаю, с этого момента и имеет смысл вести отчет.

МИК: «Пираты XXI века» — первый проект вашей компании?

М. Зинченко: Первый проект такого масштаба. На сегодня, к примеру, практически завершена работа над проектом «Tactical Paintball», создающимся для профессиональных и любительских пейнтбольных команд.

МИК: Поговорим немного о самой игре. Как всякое дело имеет начало, так и всякая игра имеет сюжет (© пословица бай СебастоКратор III ©). Известно, что в «Пиратах XXI века» мы сможем играть за одну из трех сторон: гонконгские триады, собственно пираты и американский спецназ. Кто главный герой игры? У каждой стороны он разный? Это три отдельные кампании или же взгляд каждой из сторон на одни и те же события?

М. Зинченко: Три противоборствующих стороны, три главных героя, три истории. Хотя сюжетные линии будут не раз пересекаться, предоставляя игроющему возможность побывать по обе стороны баррикад в наиболее интересные моменты происходящего.

МИК: Действие игры, как оказалось, происходит на райском тропическом острове. Как там было: «Эти острова по праву называются земным раем. Утопающие в яркой тропической зелени, невиданные по красоте острова, омываемые теплыми водами Индийского океана, белоснежные песчаные пляжи, пальмы, склоняющиеся над побережьем?» Ну, как тут оказались пираты и спецназ, это еще ясно. Но каким казикадзе (священный ветер (перевод с японского)). — прим. автора) сюда занесло Триады?

М. Зинченко: В погоне за реализмом в процессе работы над проектом мы провели немало фотосессий. Однако некоторые из них были действительно потрясающими — чего стоит, например, неделя съемок на Сейшельских островах!

А что касается гонконгских Триад (хотя данные мафиози, поспешу заметить, не имеют никакого отношения к якудза и уж подавно к воинам-смертикам), то все предельно просто. У них здесь свой бизнес, благо, место относительно пустынное и позволяет неплохо развернуться. Разумеется, бизнес не самый законный, что создаст немало любопытных игровых ситуаций.

МИК: С чего все начинается, и какова конечная цель игры?

М. Зинченко: Начинается все на одном из островов архипелага, а конечную цель игроку предстоит обнаружить самостоятельно, тем более что у каждой из сторон она своя.

МИК: Какие испытания ждут главного героя на его тернистом пути?

М. Зинченко: Могут сказать, какие испытания его не ждут. Играющий точно не увидит монстров — мы слишком устали от потока выдуманной мерзости, чтобы наводить ею и свое дитяще. Да стоит ли говорить, что самый опасный из всех существующих и вымышленных хищников есть сам *homo sapiens*?

МИК: Насчет структуры игры: она будет состоять из уровней?

М. Зинченко: Никаких уровней. Один большой игровой мир, состоящий из целого архипелага, океана, а также всевозможных наземных, водных, воздушных и подводных обитателей.

МИК: Каким образом герой сможет получать миссии?

М. Зинченко: Основные миссии герой будет получать практически автоматически. Тогда как за вспомогательными придется поохотиться.

МИК: На официальном сайте игры (www.diosoft.com) указано, что герой немалую долю игрового времени посвятит исследованию островов. Это будет входить в его миссии? Или он получит за исследование какие-то бонусы? Если нет, зачем это нужно?

М. Зинченко: Подобные развлечения — дело исключительно добровольное. Если у игрока, к примеру, возникнет желание раздобыть что-то особенное, он может попытаться сделать это. Если желания нет — сюжетную линию никто не отменял, а события ждут.

МИК: Никаких скучных коридоров и подземелий?

М. Зинченко: Точно так. Сам, бываю, зачулу очередной «коридорный шутер» и прямо оторопь берет — сплющенное дежа-вю, такое ощущение, что ты в этих коридорах просто родился и вырос, настолько очевидно то, что будет за поворотом. Мы вообще поборники максимально активного использования открытых пространств.

МИК: Что за транспортные средства будут использовать герои? Смогут ли он их добывать каким-то образом?

М. Зинченко: Все детали я пока раскрыть не могу, однако масштабы транспортного парка будут весьма впечатляющими, а многие из транспортных средств действительно необычными.



МИК: Оружие и его 30 видов: какие самые известные его представители? Подводное оружие в игре тоже будет?

М. Зинченко: Следите за скриптами на официальном сайте игры — в ближайшее время начнут появляться первые изображения оружия. Однако то, что на первый взгляд кажется обычным «калашниковым», может оказаться китайской подделкой — и это в самом простом случае.

Ну и подводное оружие, разумеется, будет представлено несколькими экземплярами. Причем не будет оружия выдуманного — все средства по уничтожению врагов давно запущены в серийное производство или имеют реальные работающие прототипы.

МИК: Говорят, что вы консультировались с Советской Армией и Военно-Морскими силами во время работы над проектом. Это так?

М. Зинченко: Только не с целой Армией и Военно-Морскими силами, а со специалистами, имеющими к ним самое непосредственное отношение. Но вот подробностей я не расскажу. Не положено.

МИК: Враги — это только живые люди или еще какие-то существа?

М. Зинченко: Как я уже упоминал, никаких монстров. Зато отдельные представители фауны сумеют доставить игроку немало переживаний.

МИК: Игра — чистой воды экшен, или же с примесью РПГ? Если второе, то с какими?

М. Зинченко: Чистых RPG элементов не обещаю, однако, к примеру, многие диалоги позволят игроку получить дополнительные опциональные задания.

МИК: Вид будет только от первого лица?

М. Зинченко: На самом деле вид от первого лица не в пример удобнее, когда пытаешься подстрелить виртуального недруга, с кем-то общаешься или просто куда-то идешь. Тогда как управлять транспортными средствами, особенно когда их достаточно много и все они абсолютно разные, удобнее все-таки от третьего лица.

МИК: Почему у графического движка название именно Mopstrator?

М. Зинченко: Так получилось. (Смеется.) Работа над игровым движком началась намного раньше, чем непосредственно над «Пиратами XXI века», а менять его название мы не захотели.

МИК: Графика в игре будет просто супер, мега-супер или неoreal-мега-супер? Какие возможности имеет движок?

М. Зинченко: Предпочтито склониться к последней версии. Среди искусств — поддержка самых навороченных шейдеров, нереально красивые водные и подводные пространства, реалистичная физика... Тут рассказывать и рассказывать. Однако подобные вещи все-таки лучше видеть.

МИК: Видеть? А вы собираетесь выпустить демо-версию?

М. Зинченко: Выпуск полноценной демо-версии пока не планируется, а вот некоторые видеоматериалы могут появиться уже в течение следующих пары месяцев.

МИК: Что там с музыкой?

М. Зинченко: Наш штатный композитор просто бесподобен. Музыкальное сопровождение, разумеется, изменится динамически, и жесткие мотивы боя сменяются легким easy listening с этических мотивами.

МИК: Ждут ли нас мультиплатформенные баталии?

М. Зинченко: Разумеется, хотя финальная версия мультиплатформера еще в процессе разработки.

МИК: Ориентировочные системные требования? Думаю, они многим будут интересны.

М. Зинченко: Думается, на этот вопрос лучше будет ответить поближе к релизу игры.

МИК: «Пираты XXI века» — наш ответ FarCry?

М. Зинченко: Хех. Мы уже давно привыкли, что «Пиратов XXI века» сравнивают в первую очередь именно с продуктом разработчиков из Crytek. Однако, невзирая на несколько сходный сеттинг, игры ведь совершенно разные. Если нас что и объединяет, так это высокая планка графического исполнения.

А «наш ответ Чемберлену» — это вообще не в наших правилах. Главное, это сделать свой проект максимально интересным, а уже сами игроки решат, какая из игр лучше.

МИК: На какое число какого года назначен релиз игры?

М. Зинченко: Предварительное время завершения работы над «Пиратами XXI века» — конец 2005 года.

МИК: Как кто-то заметил, неплохо было бы в интервью видеть не только игру, а и команду человека... Чем вам нравится заниматься в свободное от игрового времени?

М. Зинченко: Увлеченный уйма, хотя на многие из них попросту не хватает времени.

МИК: Назовите три игры, появления которых вы ждете больше всего.

М. Зинченко: Одна из них только-только вышла: Warhammer 40,000: Dawn of War диво как хороша, однозначный претендент на звание «стратегии года». Очень хочется увидеть,



и это не новость, Half Life 2, особенно в свете несколько разочаровавшего Doom 3. Ну и S.T.A.L.K.E.R., конечно же.

МИК: Фильм, поразивший вас больше других?

М. Зинченко: Я лучше останавливаюсь только на кинематографе, связанном с играми, идет? Очень порадовали недавние «Хроники Риддика» — харизматичный главный герой и атмосфера недоброй сказки сделали свое дело. Тем приятнее было наблюдать за успехом игры The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, которая пока обигает только на X-Box, но обещана и на PC этой зимой. Редкий случай удачного переноса кино-персонажей в игровую реальность, побольше бы таких.

МИК: Бог есть?

М. Зинченко: Позвольте, я не буду цитировать классика современного украинского разговорного жанра, «Олесь сам знаєть кого?» (Смеется громче, чем обычно.)

МИК: Как вы смотрите на наш мир?

М. Зинченко: Скептически.

МИК: Вот, в моем понимании, как можно увидеть человека... Возможно, кому-то это покажется ошибочным...

Но наше интервью подходит концу, и я хотел бы «воспользоваться этим забытым штампом», как выразился один человек, и спросить: что вы можете пожелать МИКу и его читателям?

М. Зинченко: Больше хороших игр, разумеется. Особенно сделанных в Украине. (Улыбается.)

МИК: Мы же, в свою очередь, благодарим вас за потраченное время и предоставленную информацию и желаем вам и вашей команде удачи и, что самое главное, здоровья! А все остальное и так приложится.

М. Зинченко: Благодарю за внимание и до новых встреч.

Ну что ж. Мне нечего добавить.

Peace.

Записки Автоответчика

Tom/Doc/KERTIS kertis@mycomp.com.ua

Еще одна зарубка на приклад

Осень, the end

Собственно, камрады, если вы читаете этот «Автоответчик», значит, осени уже пришел, ну практически пришел, конец. А эти записки, следовательно, итоговые. Или окончательные?

Сразу могу сказать, не удивляйтесь новому, обильному формату ☺, причин тут две: политическая ситуация в стране, и... ситуация во всем мире, точнее сказать, малое количество писем. Нет, конечно, я мог раскатать на целую полосу воступление, а потом пустить 2 письма с пространными комментариями, но не хочу. Сейчас какой канал не включи, так интересно становится, что куда уж мне. Такие дебаты мне не под силу организовать, скляю голову перед профессионалами.

Да, о политике я писать не собираюсь, как и не буду писать, за кого проголосую, и что по поводу всего этого думаю — какая разница? Можете посмотреть на цвет обложки этого номера ☺.

Ну ладно, как говорится, война — войной, а ужин по расписанию. Поэтому попытаемся отвлечься от великих мыслей и идей и займемся привычной работой — разбором почты. Маленьким разбором маленькой почты.

Разбор полетов и тяжелых предметов

Итак, что у нас сегодня будет первым счастливицом? Закрывая глаза и воюя пальцем по экрану монитора, ага. Попаюсь! Подравляю, камрад, мы тебя посчитали, так что вперед, на трибуну, толкать речь. Как тебя зовут? Ах, **Вольный Стрелок**, ну давай, режь правду-матку.

Доброго времени суток!

Как живется, и все такое?

Ну, все такое... Какое-то странное. Живется, потихоньку.

Хотел бы задать пару вопросов, и дать пару комментариев:

1) Нет, я конечно понимаю, что любовь приходит и уходит, а кушать хочется всегда. Но почему в МИКе появилось столько рекламы? Бррр... По 4-5 полоса иногда на нас уходит!

Ну, насчет птиц это ты запута, хотя, если плакатик тоже считать рекламой, то может быть. А кушать хочется, конечно. Иногда — так просто зверски. И, ладно, нам бы хотелось, мы можем и заглянуть кого-то, так ведь и обычным авторам тоже хочется. Вот, странные люди, нет бы писать и радоваться, что их напечатал, так, привинь, они денег хотят! Это еще кому денег платить нужно — им, которые пишут, или нам, все это вычитывающим?

Шутка ☺.

А насчет рекламы — смею заверить, дело это временное. Пройдет сезон подписки, станет ее поменьше.

2) Почему нам с начала лета ОБЕЩАЮТ убрать прайсы? Неужели это напряжало?

Как ни странно, да. Дело в том, что прайсы идут как приложение к рекламе в МК. Т.е., когда люди в МК давали рекламу, они рассчитывали и на то, что она появится в МИКе. Вот срок договоров истечет, и прайсы исчезнут, тем более, что есть один план, который некоторым может понравиться, а многим, как обычно ☺, так на его осуществление тоже время нужно.

3) Почему ты закончил цикл «Школа молодого разработчика»? Я ее любил...

Я тоже. Но я не могу написать обо всем, написал о том, что знал. Просто мы понадеялись на помощь специалистов (кое-кто ее даже обещал), но увы... Впрочем, не все еще потеряно ☺.

4) Вы высылаете гонорары киоскным авторам на дом?

Нет. За ними нужно приходить в редакцию. С документами — как на выборы.

5) Это правда, что среднестатистический автор МИКА получает гонорары 2 раза в жизни? Или в то?

Нет. Один раз в жизни. После чего умирают от переизбытка эмоций. Штатники получают гонорары, в среднем, дважды в год — но нас это устраивает. Внештатники получают, когда появляются деньги. Согласно живой очереди.

Теперь комментарии:

1) Я подтверждаю свое полное и безоговорочное согласие с камрадом *SunrayBoy* и с душой и телом противостояю появлению в МИКе чипов. *Cheats suck!*

Видишь, а многие требуют...

2) Все-таки, еще раз не соглашусь с тобой. Надобно кинорубрику. Просто раз уж вы так любите ходить смотреть кино, то почему бы об этом не поведать людям.

На одной полосе, как-никак, можно разместить новости мира кинематографии (ну не обещано, естественно, типа там актер Вася подворачивается в том, что он кое-кто смотрел на актрису Маню) и пару небольших обзоров фильмов 500-1000 символов.

Хех, просто предложение, ага...

Обзор на 1000 знаков? Побойсь Бога, нормальная новость занимает больше ☺. Это уже не обзор, а издевательство. Вот такое точно не стоит.

Так, кто дальше? Ага, камрад **Speaker** просит слова. Пожалуйста.

Купил свежий МИК и офигел — в этом номере имеется наибольшее число левых, чем когда-либо в нем было.

Во-первых: решите пожалуйста, что у вас за журнал МИК — Мой Игровой Компьютер или МКИ — Мой Компьютер Игровой, потому что сокращая вы пишете МИК, а когда расшифровываете, то получается Мой Компьютер Игровой (то есть МКИ)... И так от номера к номеру, с этим надо что то решать...

А чего тут решать? Меня тоже официально не Кертис зовут ☺. МКИ нам нравится больше, а официально, да, МКИ. Считайте МИК ласкательным прозвищем ☺.

Во-вторых: в своем письме о «Сталкере» ты написал, что все таки игра будет разбита на уровни, хотя еще после презентации жизни составляющей игры все игровые издания Украины писали, что будет одна открытая с самого начала территория Зоны. А теперь так ☺. Ладно...

Не все ☺. Мы об этом еще в марте говорили ☺. И это не лип, мек-до прочтм.

В-третьих: на странице 20, в обзоре статьи про игру «Крестный Отец», вместо скриншотов из игры скриншоты из «Фифы» (скорее всего 2004)... Но самое смешное впереди.

Ура. Видели. Отвечу позже.

Приз «Перл номера» получает статья, о игре You Are Empty... Довольно даю то, что написано в рамочке для сис. требований и разработчиков:

Разработчик: ребята с Вашего двора

Издатель: они же через полгода

Жанр: onlain- файтинги с элементами трафика

Сис. требования: комп, Интернет, валлол, ненависть к злым Дам... я смеялся минут 10... да что бы такое сморозить надо сильно опотеть... Наверное работа Тиллера, если да то расклет ему от меня, помяси ☺

Талера, наверное, но из другого номера. Все, что находят ошибки, могут сказать спасибо нашему верстаальщику — это ошибки верстки. А перед разработчиками You Are Empty мы извиняемся. У всех бывает ☺.

Собственно, тут двойная ошибка — и верстаальщика и автора. Тот не прислал шапку к статье.

Будем считать номер самым главным номером этого года. Экий я оптимист сегодня ☺.

И напоследок слово камраду **Picasso**:

Привет Кертис!

Времени мало, так что не буду долго морочить тебе голову.

Всегда, когда я начинаю читать статью, то сперва смотрю кто ее написал. А вот когда вижу твою статью (где сверху написано Tom/Doc/Kertis), задумываюсь: а какого рода ты доктор?

Рода я мужского. Это точно. Кажется. Наверное.

А вообще я хирург-психиатр, простите, психиатр. Но правда это или нет — решать вам ☺. На этом я с вами прощаюсь.

Информация Unlimited

Данный материал несколько выбивается из общего ряда статей, которые вы привыкли видеть на страницах нашего издания. Сегодня мы не будем говорить об играх, жаргах или разработчиках. Мы вообще не будем отсылаться от виртуального мира, бросив взгляд на мир реальный. Большинство из вас по себе знает, что долгое сидение за компьютером сильно меняет человека. Виртуальный мир с его шоттаними и файерболами становится для нас более близким и родным, чем мир реальный. Но бывают моменты, которые заставляют нас оторваться от монитора, отложив на время выполнение очередного квеста, и выглянуть на улицу. Сегодня такой момент настал. Все вы хорошо знаете, какие события происходят в нашей стране. У большинства из вас уже сложилось собственное мнение на этот счет, и мы ни в коем случае не хотим переубеждать вас. Мы вообще не собираемся заниматься политической пропагандой. Но нас, как журналистов, не может не беспокоить положение со свободой слова в нашей стране. Мы считаем, что каждый гражданин имеет право без цензуры высказывать свое мнение и без цензуры знакомиться с мнением других граждан. А вот с этим в последнее время имеются кое-какие проблемы. Поэтому сегодня мы хотим рассказать нашим читателям, как обойти запрещающие фильтры и получить доступ к Интернет-СМИ, которые могут быть блокированы официальной и неофициальной цензурой.

Интернет был, есть и будет территорией свободы слова, территорией, где каждый человек имеет право на информацию, право высказывать свою точку зрения. В последнее время участились попытки взять эту территорию под контроль и у нас в стране. Подвергнуть информацию на ряде сайтов цензуре или вовсе закрыть доступ к «неудобным» Интернет-ресурсам сейчас пытаются при помощи ограничений доступа к ним у ряда крупных провайдеров. Наш еженедельник неоднократно признавался изданием, наилучшим образом освещающим Интернет в Украине. Поэтому мы не можем оставить без внимания наметившиеся тревожные тенденции.

Сегодня мы хотим рассказать, как, не нарушая закона, обойти барьеры цензуры. Конечно, если Интернет в стране вообще будет заблокирован.

Итак, какие сайты с наибольшей вероятностью могут быть заблокированы:

- www.pravda.com.ua — Интернет-издание «Українська правда»;
- www.obozrevatel.com.ua — информационное агентство «Обозреватель»;
- www.grani.com.ua — еженедельник «Грани»;
- www.liga.net — украинская сеть деловой информации «Лига»;
- www.5tv.com.ua — сайт телеканала «5 канал»;
- www.zerkalo-nedeli.com — сайт газеты «Зеркало Недели»;
- www.proua.com — Интернет-газета «ProUA»;
- www.glavred.info — независимое аналитическое агентство «Главред»;

- www.razom.org.ua — сайт предвыборной программы Ющенко;
- www.radioera.com.ua — ТРК «Эра»;
- www.versii.com.ua — Интернет-издание «Версии»;
- www.yuschenko.com.ua — официальный сайт В. Ющенко;
- www.imi.org.ua — сайт Института массовой информации;
- www.ostro.org — Центр исследований перспектив Донбасса;
- www.maidan.org.ua — Интернет-издание «Майдан»;
- www.rupor.info — Интернет-издание «Рупор».

В случае невозможности открыть адрес сайта в браузере или в случае, если у вас возникнут подозрения в подмене контента (а такие технологии тоже могут применяться), советуем пользоваться бесплатными анонимными прокси-серверами, которые расположены за пределами сферы влияния цензуры.

Примерами анонимных прокси-серверов могут служить www.anonymization.net и anon.free.anonymizer.com. Для того, чтобы воспользоваться одним из этих сервисов, достаточно подставить (без пробелов) в конце адреса URL заблокированного сайта. В строке браузера это будет выглядеть так:

<http://anon.free.anonymizer.com/http://www.pravda.com.ua>;
<http://www.anonymization.net/http://www.razom.com.ua>;
<http://www.misterprivacy.com/cgi-bin/nph-impfree.cgi/111110A/http://www.imi.org.ua>.

Прокси-серверы могут быть платными и бесплатными (публичными). Ниже приводится список бесплатных доступных сервисов, помимо уже перечисленных:

- <http://proxify.com/>;
- <http://www.guardster.com>;
- <http://anonymouse.ws/anonwww.html>;
- <http://webwarper.net>;
- <http://www.proxyweb.net/>;
- <https://www.megaproxy.com/freesurf/>;
- <http://www.aononymizer.ru/>;
- <http://www.snoopblocker.com/>;
- <http://www.free2.surf/freesurf.com/nph-free.cgi>;
- <http://www.anonprox.com/nph-proxy.cgi>.

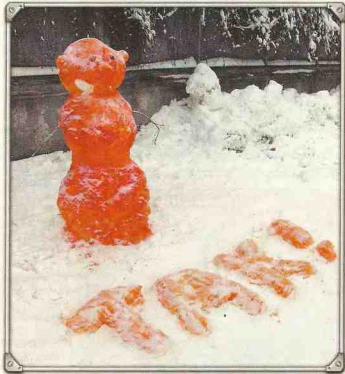
Бесплатное — не всегда означает хорошее и надежное, поэтому тем, кто может себе это позволить, рекомендуем пользоваться платными сервисами:

- <http://dailyproxy.com>;
- www.orangatango.com;
- <http://theproxyconnection.com>;
- www.findnot.com и другим.

Использование анонимных прокси-серверов не противоречит действующему законодательству. Однако мы призываем вас, наши читатели, воздерживаться от использования случайных открытых портов на тех сайтах, которые официально не предоставляют такой сервис.

Те, кто может позволить себе потратить определенную сумму для гарантированного обеспечения доступа к нужным ресурсам, могут воспользоваться технологией VPN (Virtual Private Network), например, www.vpnsurf.info.

Вот кратко и все. Мы очень надеемся, что анонимный прокси вам не понадобится и информация, изложенная в этой статье, пригодится вам исключительно для самообразования. Ведь тот, кто владеет информацией, тот владеет своим собственным спокойствием! Информация должна быть свободной!



ТОКАРЕВСКИЙ Антон aka 0z0n 0z0n@list.ru

Процессоры Intel: История эволюции 2

Продолжение, начало см.: МИК № 45 (155)

И опять немного истории

Технологии интегральных схем Intel непрерывно усложнялась. Когда же Intel столкнулась с проблемой сложности конструкции микропроцессора, то компания занялась разработкой и внедрением новых производственных про-

цессов. Впоследствии сменялись поколения и технологии получения схем на кремниевом кристалле, а точность технического процесса непрерывно возрастала. Первые микропроцессоры изготавливались по 10-микронной технологии, т.е. величина одного простейшего элемента схемы была порядка 10 микрон. Первые процессоры Intel 486DX производились по 1-микронной технологии, процессоры Pentium — уже по 0.8 и 0.6-микронной. Процессоры Pentium II и Celeron выпускались, в основном, по 0.25-микронной технологии. Позже процессоры начали выполнять по 0.18 и 0.13-микронной технологии.

Каждый такой технологический скачок влечет за собой уменьшение габаритов микросхем, повышение ее быстродействия, снижение энергопотребления и, как правило, падение себестоимости производства.

Первый микропроцессор Intel 4004 насчитывал 2300 транзисторов на одном кристалле, тогда как процессоры Pentium II включают в себя примерно 7.5 миллионов, а Pentium III — 28.1 млн. транзисторов. В общем, можно приводить подобные сравнения вплоть до последних моделей процессоров, но я думаю, что и без того прогресс очевиден. Можно легко проследить тенденцию просто космического роста соотношения «производительность/стоимость» за каких-то два десятилетия.

Первый пенек, второй, и...

Явление народу первых Pentium'ов произошло в далеком уже 1993 году. Тактовая частота процессора тогда составляла десятки мегагерц (60-66 МГц для первых моделей Pentium, рис. 1), и это было только начало стремительного роста тактовых частот CPU. Уже в марте 1994 года Рубинчик был переименован, и тактовая частота Pentium, уже на новом ядре, достигла заветных

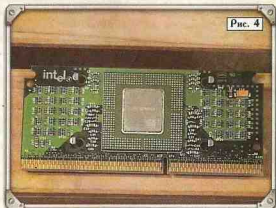


Рис. 4

100 МГц (рис. 2). В конце 1996 года произошла очередная революция, и в процессоры Intel Pentium были заложены инструкции MMX (Multi Media eXtension), представлявшие собой дополнительные 57 команд для обработки видео-, аудио- и графической информации. Технология Intel MMX (нет, это не Маленькие Механические Хомячки ☺) явилась крупным достижением Intel в области архитектуры микропроцессоров. Она улучшила работу ПК с видеоизображениями, т.е. мультимедиа операциями, а также операциями связи и сетевого взаимодействия.

Для обеспечения поддержки стандарта MMX в процессорную архитектуру ввели восемь дополнительных 64-разрядных MMX регистров и четыре новых типа данных. А инструкции технологии MMX используют преимущества технологии динамического исполнения. Основа MMX-расширения процессорного ядра заключается в технологии обработки множественных данных в одной инструкции (Single Instruction Multiple Data — SIMD). Современные мультимедийные и коммуникационные приложения часто используют повторные циклы. Если используется менее 10% программных кодов, выполнение которых отнимает до 90% процессорного времени, то дополнительные SIMD инструкции существенно сокращают время выполнения таких задач. Процесс SIMD дает возможность одной инструкции исполнять одну и ту же функцию с различными данными и их частями. SIMD позволяет чипу уменьшить количество циклов с интенсивными вычислениями, характерными для обработки видео-, аудио- и графической информации и анимации.



Рис. 1

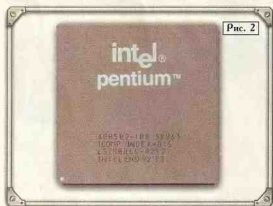


Рис. 2

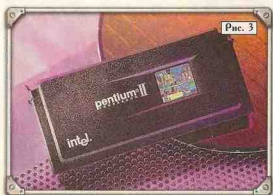


Рис. 3



Рис. 5

Celeron (рис. 4), которые представляли собой урезанную версию второго «Пентiums» с тактовой частотой 266 МГц. Но это не мешало им вытеснить с рынка популярные в то время и более дешевые процессоры Cyrix и WinChip, а также некоторые другие модели.

Время не стоит на месте, и тактовая частота процессоров Pentium II подбиралась все ближе и ближе к заветному рубежу — 500 МГц. Однако развитие вторых Pentium'ов остановилось на частоте 450 МГц. Далее астафету перенимали процессоры Pentium III, стартовав в феврале 1999 года с той же отметки в 450 МГц.

Но пока давайте еще немного поговорим о Pentium II. Процессор использовал новую высокопроизводительную архитектуру независимой двойной шины (Dual Independent Bus Architecture — DIBA), позволявшую увеличить пропускную способность и привести скорость шины в соответствии с вычислительной мощностью новых процессоров.

Раз уже я упомянул о независимой двойной шине, то расскажу о ней подробнее.

Данная технология снимает множество проблем с пропускной способностью компьютерных платформ. Эта архитектура использует работу процессорного ядра напрямую с кэшем второго уровня и системной шиной, благодаря чему процессор Pentium II мог работать с ними одновременно, что увеличило общую производительность процессора по сравнению с последовательным механизмом последовательного обращения по одной шине. К тому же конвейер независимой двойной шины позволяет производить одновременно много взаимодействий, увеличивая скорость потока данных в системе, поднимая общую производительность. Собственно, сама DIBA архитектура шины была разработана компанией Intel для удовлетворения требований современных прикладных программ и, конечно же, для того, чтобы в дальнейшем обеспечить возможность развития последующих поколений процессоров Intel. Дело в том, что с ростом частоты тактирования процессорного ядра необходимо повышать и производительность системной шины.

Технология независимой двойной шины впервые была применена в процессорах Pentium Pro (рис. 5), имевших тактовую частоту до 200 МГц. Впоследствии такая шина стала обычным явлением для процессоров Pentium II. Наличие двух независимых шин предоставляет возможность CPU получать доступ к данным по любой из шин одновременно и параллельно.

В Pentium II и III наличествовало 512 Кб кэш-памяти второго уровня, расположенной в картридже с односторонним контактом (S.E.C.), а также 32 Кб кэша первого уровня (16 Кб для данных и 16 Кб — для инструкций). У «младшего брата», т.е. у Celeron'a, было всего 128 Кб L2 и 32 Кб L1 кэша, и то не у всех моделей — первые картриджные Celeron 266 и 300 МГц вообще не имели кэша L2.

Трилогия Pentium

В феврале 1999 года был выпущен Pentium III с тактовой частотой 450-500 МГц (рис. 6). В этот процессор добавили 70 новых удобных инструкций (SSE) для обработки потоковых мультимедиа + приложений, таких как видео-аудио, графические изображения и обыкновенные 32-битные приложения. Все это достигается благодаря использованию вышеупомянутой технологии SIMD (Single Instruction Multiple Data). Она позволяет в Pentium III распараллеливать вычисления с плавающей точкой и выполнять до четырех операций с вещественными числами одновременно, что существенно повысило производительность 3D-приложений и игр. Это также стало значительным плюсом в развитии оптимизированной технологии 3D-проектирования и моделирования.

Неосомненно, еще одним нововведением в Pentium III, которое было рассчитано на защиту конечного покупателя от «пиратов», перемаркировывающих процессоры, явился уникальный идентификационный код ЦПУ. Данный код может быть использован прежде всего для идентификации процессора, его партии, места и времени выпуска и других производственных характеристик и особенностей при помощи удаленного опроса, например, сетевого.

Процессоры Pentium III с устаревшего ядра Katmai перешли на более совершенные ядра Coppermine (рис. 7) и Tualatin (рис. 8), по ходу дела сменив частоту системной шины со 100 МГц на 133 МГц. Эти процессоры «разменяли» первый гигагерц. Что дальше?

Вслед за процессорами Pentium I, II и III корпорация Intel выпустила процессоры «Pentium возвращается» и «Pentium навсегда».

Шутка. Как на самом деле развивалась линейка Pentium далее — об этом в следующей части статьи...

Окончание следует



Рис. 6



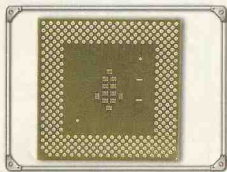
Рис. 7



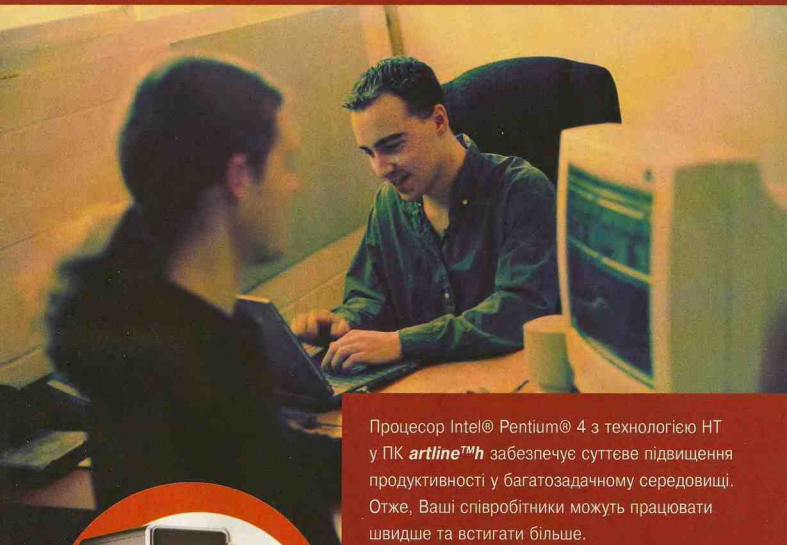
Рис. 8

Прошло совсем немного времени, и в мае 1997 года появились вторые «Пентумы» (рис. 3), тактовая частота которых начала стремительно «набирать обороты».

Решив завоевать рынок и более дешевых процессоров, компания Intel в апреле 1998-го выпустила первые процессоры марки



Співробітники вирішують декілька задач одночасно.
ПК повинні забезпечити їм повноцінну підтримку.



Процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT
у ПК **artline™h** забезпечує суттєве підвищення
продуктивності у багатозадачному середовищі.
Отже, Ваші співробітники можуть працювати
швидше та встигати більше.



- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- 30 місяців гарантії

5% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

238-8990



КОМПАНІЯ "МУЛЬТІТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY



Nitro Family – новий бійничий шутер на покращеному движку зубодробивчого Serious Sam. Ще ніколи ви не зустрічали такі шикарні можливості по знищенню ворогів, як тут! Не зів'яте, хватайте в обидві руки ваше саму улюблену зброю і відправляйтесь на поле бою! Тим більше, що й мета є благородною – врятувати власну дитину, а заодно й усе людство!

- Можливість використовувати одночасно відразу два будь-яких види зброї.
- Закручений сюжет, що дасть фору будь-якому фільму.
- Шикарний вибір різноманітної, а головне оригінальної зброї.



© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "DelphiEye Entertainment"

Видавець на території України - компанія "МультіТрейд". З питань гуртового постачання звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; www.multitrade.com.ua

