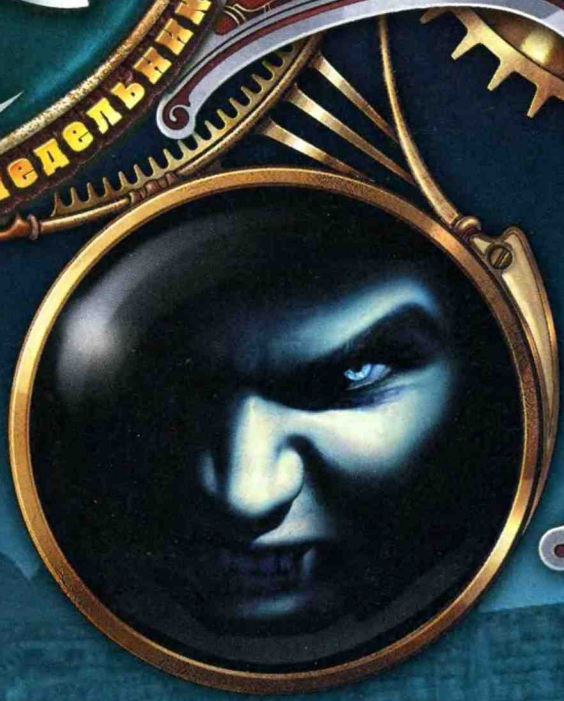
Мой Компьютер
Игровой

4 166
24 Январь 2005

Еженедельник

МК



стр.10 VAMPIRE THE MASQUERADE

стр.8 WORLD OF WARCRAFT

стр.14 PRO EVOLUTION SOCCER 4

стр.22 CHESSMASTER 10th EDITION

Подписной индекс 22307



По поводу рекламы
на сайте обращаться
в РА «Ай Ти Реклама»
т. 455-4886

МОЙ
КОМПЬЮТЕР



- Софт (867 статей)
- Железо (714 статей)
- Интернет (525 статей)
- Программирование (252 статей)
- Имеющий уши (109 статей)
- Прочее
- Уголок читателя

Статьи (в онлайне в день выхода номера)

Новости (каждый день)

Promo (акции, скидки, розыгрыши)

О нас (все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру еженедельника

«Мой компьютер» в Интернете: www.mycomputer.ua



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. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный супермаркет «Буква»
✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
Торговые лотки:
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Одессагорпресса»
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
Сумы
✓ Укрпочта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
Херсон
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ киоск, бул. Мирный, 5
✓ киоск, ул. Железнодорожная
Хмельницкий
✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
Черновцы
✓ киоски «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 предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У СІЧНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-Й ПРИЗ - модем OMNI 56k MIDI
2-і ПРИЗИ - SoundCard ESS Maestro-2
3-і ПРИЗИ - Інтернет-картки 1x1



234-53-35
228-47-63
246-43-89
www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

Divuar
Imperial Glory, стр. 7
Алексей КАЛИННИКОВ, Root [SH]
World of Warcraft, стр. 8-9
Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
Vampire: The Masquerade, стр. 10-13
Никита РЫКОВ aka Nik
Pro Evolution Soccer 4, стр. 14-15
Кирилл МИТРОФАНОВ aka Ettelen
Forgotten Realms: Demon Stone, стр. 16-17
Кирилл ТАЛЕР
Law&Order: Justice is Served, стр. 18-19
Clever & Zlodey
Legion, стр. 20-21
Сергей ШТЕПА aka Sir
Chessmaster 10, стр. 22-23
Veda
Sonic Heroes, стр. 24
GL.Kat.
Мы любим правильные игры, стр. 25-27
Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
Железные ITоги — 2004. Часть вторая, стр. 28-29

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе №1

1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
5 ☐
6 ☐
7 ☐
8 ☐
9 ☐
10 ☐
11 ☐

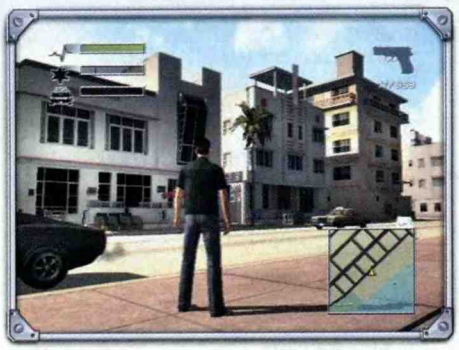
Даешь драйв

Хорошая новость для всех поклонников *«автомобильно-полицейского» экшена* **DRIV3R** пришла к нам из офиса немецкого представительства компании **Atari**, который разместил на своем сайте, посвященном данному проекту, дату выхода PC-версии этой игрушки. Тем, кто забыл, напомним, что пару недель назад в Сети появилась информация о том, что DRIV3R, изначально разрабатывавшийся



для «приставок нового поколения», не выйдет на PC. Но к счастью, теперь представители паблишера игры опровергли эту информацию. Итак, PC-релиз DRIV3R состоится 17 марта этого года.

DRIV3R является прямым продолжением игр *Driver* и *Driver 2*. Нам предложат выступить в роли полицейского, внедрившегося в банду гонщиков. На протяжении всей игры вам придется распутывать сложные задачи, чтобы в конце концов разоблачить международный преступный синдикат. Но так как игра относится к жанру автомобильных симуляторов, то помимо поиска улик нашему полицейскому придется вдоволь накататься на машинах различных марок по улицам различных городов мира, принять участи в гонках без правил и прочих «автомобильных» развлечениях. Разработчики обещают нам необычный «комплексный» геймплей, яркую графику и спецэффекты, достоверную физику автомобиля и многое, многое другое. На территории стран СНГ



игру выпустит компания **1C**. Дата выхода локализованной версии DRIV3R пока что не сообщалась.

Военные борются с читерами

Довольно необычное заявление поступило из *Министерства обороны США*, под патронажем которого, как многие из вас знают, вышел *тактический шутер* **America`s Army**. Высокие армейские чины заявили, что каждый, кто использует чит-коды в этой игре, наносят прямой урон боеспособности американской армии. А это уже подсудное дело. Специально для отлова читеров были выделены специальные люди, которые будут отслеживать использование чит-кодов при игре в America`s Army через Интернет. И если вы получите сообщение о том, что ваш аккаунт будет закрыт за использование читов, то в самом ближайшем будущем следует ожидать визита людей в погонах.

Несмотря на то, что заявление было сделано абсолютно серьезно, мало кто верит в «спецподразделение по отлову читеров». Хотя, кто их, военных, знает...

Адреналин и тестостерон

Компания **Gaijin Entertainment**, знакомая нашим геймерам по не слишком удачному проекту *«Бумер»*, созданному по мотивам одноименного фильма и озвученному широко известным в игровых и кинематографических кругах старшим опером *Гоблином*, анонсировала новый проект под названием **«Адреналин-шоу»**. Сотрудники Gaijin позиционируют свою новую разработку как *игру нового типа*. Что же будет отличать «Адреналин-шоу», от прочих проектов? Думаем, на этот вопрос лучше всех ответят сами разработчики.

«Адреналин-шоу» — игра нового типа, гармонично сочетающая в себе сумасшедшие, зрелищные гонки по сверкающим огнями трассам и продвинутый элемент менеджмента.





Задача игрока здесь — проявить себя не только выдающимся пилотом, но и талантливым менеджером шоу, продюсером. Перед вами десять красивых, молодых, целеустремленных женщин. Оцените их внешние данные, почувствуйте каждую из них — и сделайте свой выбор. Вложив деньги в свою красавицу, вы при умелом ее развитии сможете достигнуть таких вершин, о которых раньше могли лишь мечтать.

Выбрав подопечную, вы окунетесь вместе с ней в волшебный мир гоночного телешоу, в котором в выигрыше остается тот, кто сумел заслужить симпатии зрителей и добиться максимального рейтинга. Вы можете

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших 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 вы присылали 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 _____

N04

приехать к финишу не первым — и в итоге выиграть, получив высокий рейтинговый показатель, а вместе с ним — новые выгодные рекламные контракты. Да-да, именно так. «Адреналин» — это не просто гонка. «Адреналин» — это зажигательное шоу, и публика здесь любит того, кто ее развлекает, того, кто проходит трассу зрелищно, заставляя толпу реветь от избытка эмоций, рукоплескать и рвать на себе одежду. И пусть герой не пришел первым — главное, что он сделал это красиво, главное, что он превратил гонку в настоящее представление».

В игре нас ожидают 10 девушек-гонщиц, каждая — с индивидуальной внешностью, техникой вождения и жизненным опытом, 8 концепт-каров от профессиональных автодизайнеров, более десятка уникальных, спроектированных специально для телешоу «Адреналин» кольцевых треков, возможность усовершенствования автомобиля и изменения его внешнего вида. Кроме того, разработчики обещают оригинальный игровой процесс: принимая участие в гонках, вы должны добиваться наибольшего признания зрителей. Это, в свою очередь, поднимет рейтинг вашего персонажа, дав возможность заключать наиболее выгодные с финансовой точки зрения контракты и договоры. Ну и конечно же, обещана современная 3D-графика, зрелищные спецэффекты, поддержка широкого спектра джойстиков и рулей — в том числе и с системами обратной связи. Игра должна появиться в продаже уже в первом квартале этого года, а все подробности, касающиеся «Адреналин-шоу», вы сможете найти на его официальной страничке (**http://www.gaijin.ru/projects/adrenalin.htm**).

Второй «День Победы»

Компании **1C** и **Snowball Interactive** объявили об отправке в печать локализованной версии **Hearts of Iron 2**, созданной шведской компанией **Paradox Entertainment**. Игра выходит в странах СНГ под названием **«День Победы 2»**. Локализация представляет собой версию **1.1** и содержит дополнительный сценарий и последнюю версию дополнения *C.O.R.E.* для первой части игры.



Для тех, кто забыл, о чем, собственно, идет речь, напомним, что Hearts of Iron 2 представляет собой *пошаговую военно-историческую стратегию*, продолжающую сюжетную линию игры Hearts of Iron, действие которой разворачивается во времена второй мировой войны. Игра создана на движке



Hearts of Iron, так что никаких графических прорывов ожидать не следует, но интерфейс и глобальная карта претерпели значительные изменения. Значительно переработаны боевая механика, древо технологий, системы дипломатии и торговли. Также добавлен кооперативный режим и «боевые сценарии» — короткие чисто боевые миссии, рассчитанные на несколько часов прохождения.

Как дети в школу

Компания **Electronic Arts** объявила дату выхода аддона к игре **The Sims 2 — The Sims 2: University**. Аддон должен поступить в продажу 3 марта этого года. Как большинство из вас помнит, игра The Sims 2 была названа самым прибыльным проектом за всю историю существования Electronic Arts, и на аддон также возлагаются большие надежды. Как нетрудно догадаться из названия, The Sims 2: University расскажет нам об университетской жизни юных Симсов. В нем вы сможете отправить своих подопечных в университетский городок, в котором они смогут приступить к обучению по одной из 11-





ти специальностей и, естественно, окунуться в круговорот студенческой жизни. Разработчики из компании **Maxis** обещают нам полный набор зданий и предметов, необходимых каждому уважающему себя американскому студенту. Вас ожидают шумные студенческие вечеринки, пары, экзамены, знакомства с новыми друзьями и т.д., и т.п. Ну, а после окончания учебного заведения молодому специалисту придется взять штурмом 4 ступени карьерной лестницы в одной из местных фирм.

Чем «Черви» чреваты

Как большинство из вас знает, всемирно известная серия *Worms* ныне перешла в ведомство компании **Codemasters**, которая тут же анонсировала очередную игру, повествующую о приключениях боевых червяков. Непосредственной разработкой нового проекта, который, кстати, носит название **Worms 4: Mayhem**, занимается компания **Team 17**. В отличие от предыдущей части игры — *Worms: Forts Under Siege*, издателем которой выступала компания *Sega*, — разработчики решили больше не экспериментировать со стратегическими элементами и вернуть старый добрый аркадный геймплей. В Worms 4: Mayhem вся стратегия будет заключаться в правильном выборе оружия и занятии стратегически важных участков. Причем, оружия в этой части игры обещается не просто много, а очень много. Но и этого разработчикам показалось мало, и они решили предоставить игрокам возможность самим конструировать орудия убийства себе подобных при помощи *Weapons Factory*. Также вы сможете сами смоделировать своего героя, выбрав ему «лицо», прическу, очки и т.д. При всем при том разработчики обещают оставить в неприкосновенности специфический «червячный» юмор. Иг-





ра создается на движке *Worms 3D* и разрабатывается одновременно для платформ PC, PlayStation 2, X-box. Релиз Worms 4: Mayhem намечен на второй квартал 2005 года. Ждем с нетерпением.

За белым кроликом

Компании **Groove Games**, **Hip Interactive** и **ARUSH Publishing** объявили об отправке в печать многообещающей игры **Playboy: The Mansion**, непосредственной разработкой которой занималась фирма **Cyberlore Studios**. Как большинство из вас наверняка помнит, Playboy: The Mansion



предложит всем желающим пройти путем реального создателя «Пелейбоя» — *Хью Хефнера* — и попытаться собственными руками построить свою «эротическую империю», правда, на экране монитора. Игра относится к жанру менеджмент-стратегии, и ее несколько недетская направленность вовсе не нарушает канонов этого жанра. Вам придется нанимать штат для своего будущего издания, заключать контракты с моделями, привлекать на свою сторону «сильных мира сего», для чего придется устраивать пышные приемы, которые, как известно, требуют немалых вложений. Придется озаботиться проблемами рекламы, добывать скандальные материалы и просто интересную информацию, которую можно будет разместить на страницах своего издания. Короче говоря, вам предстоит создание раскрутка брэнда «от и до». Осилите?





Релиз Playboy: The Mansion состоится 25 января этого года. Игра выйдет одновременно на платформах PC, PlayStation 2 и X-box. В странах СНГ права на издание Playboy: The Mansion принадлежат компании **«Бука»**. Дата выхода локализованной версии пока что не объявлена. Следите за новостями.

Секретна акція «Ласкавий лютий»

Коли читаєш про якусь страшно модну забавку, а потім панічно випитуєшся в магазинах та друзів про дату її виходу, потім як завжди не вистачає кількох гривень для купівлі, в магазині вже всі розкупили, на базарі підсунули кучерявий піратський аштой, а далі виявилось, позичена в колеги забавка без диску не йде і не переписується взагалі... Тоді в порядних та розсудливих людей починає закрадатися у світлі голови підозри про недоцільність полювання за добрими забавками з луком і дрючками. Часом краще скористатися добре перевіреним методом — Інтернетом.

Саме для цього журнал **Мой Игровой Компьютер** та Інтернет-магазин **www.cddvd.com.ua** розпочинають революційно налаштовану акцію з підтримки коханих читачів.

Отож, щотижня зранесенька Ви купуєте архіважливий для виживання людства в глобальному сенсі того слова улюблений журнал. Далі перечитуєте його від дошки до дошки, звертаючи особливу увагу на оголошення, рекламу та прайси. Віддавши належні почесті спонсорам та рекламодавцям, переходите до штудіювання забавок. Зграбно зметаючи з писка слюну, обираєте найкращі статті про ще кращі ігри. Заходидите до Мережі, друкуєте **www.cddvd.com.ua**, там обов'язково знаходите бажаний геймерський продукт, замовляєте і додаєте до замовлення наш шифр. Для чого конспірація? Все просто — з шифром від МИК Ви отримуєте за будь-яких політичних розкладів та погодних умов ГАРАНТОВАНО знижку 5% на обраний товар протягом цілого місяця, а саме — лютого 2005 року.

А далі старе добре: «откіньтєсь на спінку крєсла і разслабтєсь». До Вашого найближчого поштового відділення незабаром прийде вподобана іграшка. Накидаєте плащик і в тапочках мчите за посилкою... і нічогісінько не платите за доставку. Бо свята є свята...

То на тому, в принципі, все. Надалі просто читаєте про улюблені забавки в коханому журналі і купуєте якісні, ліцензійні і, що найголовніше, дешеві іграшки. Смачного!

А, трохи не забули! Секретний шифр для агентів ДЗВР, який дасть знижку при покупці на сайті **www.cddvd.com.ua**, — **3332432424**. Приємних покупок! Не такий вже і лютий цей ЛЮТИЙ-місяць ☺.

Киевская компания-разработчик игр ROSTOK-GAMES объявляет набор на должности:

3D-моделер
Задачи:
создание 3D-моделей окружения.
Требования:
художественное образование,
знание 3D-Max или Maya,
опыт моделирования,
креативность,
умение работать одному и в команде,
заинтересованность играми.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
архитектурное или скульптурное образование.
Письмо должно включать:
резюме,
примеры творческих работ.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Дизайнер уровней
Задачи:
построение уровней игры.
Требования:
игровой опыт, особенно в жанре Action/RPG,
знание дизайна пространства,
креативность,
умение работать одному и в команде.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт построения уровней, опыт пространственного дизайна, знание 2D- и 3D-пакетов.
Письмо должно включать:
резюме,
примеры творческих работ.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Программист
Задачи:
программирование физики, анимации, звука, баз данных.
Требования:
знание C++,
техническое образование,
базовый английский.
Приветствуется:
опыт работы с анимацией, звуком, физикой.
Письмо должно включать:
резюме.
Контактный телефон и/или адрес эл.почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

3D-аниматор
Задачи:
создание 3D-анимации.
Требования:
знание 3D-Max и Character Studio,
опыт 3D-анимации,
умение работать в одиночку,
креативность, заинтересованность играми.
Занятость - полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт классической анимации.
Письмо должно включать:
резюме,
примеры творческих работ.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Разработчик: Pyro Studios
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: RTS
Дата релиза: первый квартал 2005

Divuar

Imperial Glory

Время идет, и его не остановить. Старые легенды забываются, рождаются новые. Слепцы повествуют в своих песнях о героях, забывая о благородстве и мощи их противников. Чем больше твоей жизни уже утекло, тем тебе яснее, куда катится мир. Именно тогда начинаешь понимать, что только централизованное управление может спасти жителей этой проклятой земли. Многие пытались стать владыками мира, всех не сосчитаешь. Одни как были никем, так никем и остались, другие достигали высот, о которых даже и не мечтали, но потом падали вниз и разбивались. Все империи, что существовали раньше, погибли. Они были проданы правителями, съедены изнутри мятежниками, расколоты из-за войн за трон, растерзаны внешними врагами. Они были слабы и беззащитны по сравнению с Империей, которая существует сейчас и никогда не погибнет. Мы — счастливчики. Наша Империя большая и могучая, наш правитель мудр, честен и благороден. Нашу армию уже весь мир признал непобедимой, богатства в казне не сосчитать. Наша Империя непобедима. Треть мира уже принадлежит ей, завоевание остального — лишь дело времени...

* * *

Уже немолодая и опытная испанская команда **Pyro Studios** известна такими яркими и интересными проектами, как серия игр *Commandos*, а также *Praetorians*. Эти игры запомнились прежде всего отличным графическим оформлением и глубокой, вдумчивой стратегической составляющей. И похоже, что новый проект под названием **Imperial Glory** станет еще одним шедевром Pyro Studios. Эта игра представляет собой RTC с примесью «симулятора становления империи». Геймплей будет напоминать популярную серию игр *Total War*, то бишь действие будет происходить на огромной карте мира, а когда настанет час битвы, вы перенесетесь в тактический режим и сможете управлять своими юнитами непосредственно на поле сражения.

Действие игры происходит в период с конца 18-го века по ранние годы 19-го на территории Европы и Северной Африки, а также в близлежащих колониях. Игрок сможет стать Императором одной из пяти Империй. Это Австрия, Франция, Россия, Великобритания и Пруссия. Как несложно догадаться, основной задачей станет полное покорение игрового мира, но этого можно достигнуть двумя способами: военным или дипломатическим. Разработчики обещают, что баланс между двумя вариантами будет хорошо проработан, что не может не радовать.

Дипломатический режим напомнит игрокам пошаговые стратегические игры. Территория, которую будет охватывать игровой процесс, будет разделена на 55 отдельных районов и 28 приморских и морских областей. По количеству зданий легко определить уровень развития Империи в разных регионах. В общем, если вам уже доводилось играть в подобные игры, то ничего сложного в дипломатическом режиме не будет — все выполнено в канонах жанра. Вы сможете заключать соглашения, создавать альянсы, объявлять войны и даже влиять на стратегически выгодные браки, в то же время прокачивая своих офицеров, нанимая войска и изучая новые технологии.

Последнее будет исполнено с помощью использования технологического дерева: ветви исследований станут доступными только когда ваша Империя войдет в соответствующую «эру». По мере продвижения можно будет выбирать форму правления, которая больше всего соответствует вашему игровому стилю. Безусловно, все это давно используется в играх этого жанра, и ничего нового здесь нет, но Pyro Studios еще нас не подводила, так что верится — выполнено все будет на высшем уровне.

Тактический режим также не очень отличается от классического, но будет дополнен парочкой нововведений. Во-первых, — это детально проработанная модель морали. На душевное состояние ваших бравых вояк влияет огромное количество факторов: солдаты будут охотнее оборонять именно свои родные земли, будут лучше себя чувствовать на твердой земле, чем в зыбком болоте, свою роль сыграет и стаж офицера, ведущего отряд. Отряды смогут активно использовать преимущества окружающего мира. Например, заходить в здания, устраивать засады в лесу, прятаться за разного рода препятствиями и т.д. Отдельно стоит упомянуть о морских сражениях. Здесь можно импровизировать: перебить членов команды и корабль оставить целым или же, наоборот, сжечь паруса чужого корабля и захватить экипаж для дальнейшей эксплуатации (продать в рабство, например). Будут доступны 3 вида амуниции для вооружения кораблей и, соответственно, 3 показателя хит-поинтов — экипаж, паруса и корпус.

Разработчики уверяют, что графика будет на должном уровне и, судя по скриншотам, не лгут. Звук и музыка во всех предыдущих играх этой команды были отличными, так что сомневаться нет повода.

Итак, что мы имеем? Imperial Glory — многообещающая стратегическая игра с хорошей графикой и затягивающим геймплеем. Плюс к этому — качественный звук и музыка. И, как недавно стало известно, игра будет представлена кампаниями и миссиями для одного игрока и сбалансированным мультиплейером. Точно понравится всем любителям жанра, а может, и новичкам. Не исключено, что Pyro Studios готовят для нас потенциальный хит.

* * *

Я пришел в себя лишь когда стена крепости окончательно рухнула. Они прорвались в нашу цитадель, прямо в сердце Империи. Как они посмели?! Мы ведь не какие-нибудь агрессоры, эта война — для блага мира. Хотя... Нет, хватит прикидываться. Горько осознавать, но наш правитель вел войну, скрытую под маской благородства, с целью сорвать куш побольше, а мы как слепцы следовали за ним и верили в светлые цели. Наша Империя ничем не лучше всех тех, других. И поэтому она тоже покорена. Непобедимых не существует. Пройдут столетия, и ветер сотрет с песка времен наши следы...



Алексей КАЛИНИКОВ, Root [SH]

WORLD of WARCRAFT

Разработчик: Blizzard Entertaiment
Издатель: Vivendi Universal
Жанр: MMORPG
Системные требования:
✓**минимальные:** 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео (128 бит), 3.5 Гб свободного места;
✓**рекомендуемые:** 2.4 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
Дата выхода игры: европейский релиз — февраль 2005

Все помнят ошеломительный успех Diablo и Diablo II, многочасовые сражения в Battlnete, тысячи увлеченных игроков. Вспомним Starcraft, который, несмотря на свой почтенный возраст, все еще остается популярным. Наконец, серию Warcraft, последняя часть которой заслуженно заняла почетное место в списке игр на World Cyber Games и сразу же завоевала огромное количество поклонников во всем мире. И вот, к радости поклонников вселенной Warcraft'a, Blizzard Entertainment выпустила новую игру, безусловно хит — World of Warcraft. К моей большой радости мне посчастливилось стать бета-тестером игры. Дистрибутив был незамедлительно скачан с официального сайта World of Warcraft, и вот я в деле.

Немножко истории. На чем же завязан сюжет? Почему Орда и Альянс так не любят друг друга?

Действие игр серии Warcraft разворачивается в двух мирах — Азероте (Azeroth) и Драэноре (Draenor). После вторжения орков в Азерот, двух войн, которые последовали за этими событиями, уничтожения государства высших эльфов Кель'Таласса и опустошения цветущих земель Лордаэрона, воюющие стороны заметно истощили свои силы. Но агрессоры и не думали отказываться от своих намерений. В результате образовалось две сильные фракции — Альянс и Орда. События в World of Warcraft разворачиваются как раз во время третьей войны. У вас есть замечательная возможность стать участником этой войны, примкнув к одной из сторон. Всего в игре восемь рас — по четыре за каждую фракцию.

Расы Альянса.

Люди, они и в Африке люди. Такой себе плотный середнячок. Особенно выделяются паладины — могучие воины, владеющие магией света, они нужны в каждом сражении. Живут на юге Лордаэрона, столица — крепость *Stormwind*.

Ночные эльфы — ловкие и быстрые воины, отлично стреляют из лука, быстро находят общий язык с дикими животными, умеют выслеживать существ по следам. Мой выбор — охотница. Обитают в лесах на севере Калимдора. Столица эльфов — город *Darnassus*.

Дварфы — отлично стреляют из ружей и пушек, изобретательны. Небольшого роста, но очень мускулисты и выносливы. Среди дварфы встречаются и паладины, но по-настоящему гордятся дварфы своими кузнецами и механиками. Чего стоит только механический страус? Живут в королевстве *Khaz Modan*, недалеко от столицы людей.

Гномы — я так и не понял, зачем нужна эта раса. Ничем не примечательны. Чем-то похожи на хоббитов. Живут рядом с дварфами ☺.

Расы Орды.

Орки. Мощные воины, мастера клинка, выносливые и свирепые машины убийства. Очень опасны. Обитают в южных и центральных районах Калимдора. Столица орков — города *Ogrimmar*.

Таурены — огромных размеров воины с шерстью и копытами. Свирепы и беспощадны. Среди них встречаются прекрасные друиды. Далеко не каждое ездовое животное способно выдержать такой вес. Таурены — серьезные противники, несмотря на их неповоротливость; но лично мне не очень нравятся — в подземелье эта туша закрывает всю панораму ☺. Обитают на юге материка Калимдор, в окрестностях города *Thunderblaff*.

Тролли — отличные метатели копий и топоров, существа с толстой кожей и хорошей регенерацией жизней. Однако их я в игре почти не встречал, как и гномов. Обитают на севере континента *Лордаэрон*, по соседству с андедами и людьми.

Нежить — воскрешенные с помощью черной магии и некромантии мертвецы. Среди них встречаются прекрасные чародеи. Обладают некоторыми полезными иммунитетами. Обитают на севере континента Лордаэрон. Столица мертвых — город *Undercity*.

В игре девять различных *классов*.

Охотник. Дело охотника — дальний бой, однако и в ближнем бою он способен защититься, отбиваясь кинжалом или легким мечом. Умеют прятаться и увертываться от ударов, владеют луками, арбалетами и ружьями. Класс охотника доступен дварфам, ночным эльфам, оркам, троллям и тауренам.

Разбойник. Разбойники умеют красться в тени, взламывать сундуки, быстро бегают. Однако разбойником играть очень трудно. Он уязвим в ближнем бою, так как может носить только легкие доспехи. Эффективно управлять разбойником нелегко. Чтобы с ходу принимать правильные решения в зависимости от ситуации, нужен опыт. Класс разбойника доступен всем расам, кроме тауренов.

Шаман — второсортный лекарь и довольно посредственный маг. Однако шаманы владеют четырьмя типами тотемов — очень полезные штуки. Использование тотемов не требует реагентов, что экономит средства. Шаман доступен троллям, тауренам и оркам.

Друид — доступен только ночным эльфам и тауренам. Несмотря на то, что друид кажется уязвимым (из доспехов доступны только кожаные, вдобавок, мало жизней), у него куча положительных способностей. Например, друиды умеют превращаться в разных животных. А обратившись в медведя, друид становится серьезным воином. Друиды — специалисты в магии природы.

Воин. Обычные бойцы с топором или булавой в одной руке, со щитом в другой. Доступны всем расам. Воины выносливы, могут



использовать любые доспехи и оружие, однако совсем не умеют лечиться и без экипировки предоставляют из себя хорошую мишень для друида или мага.

Колдун — темный маг, посвятивший свою жизнь изучению демонической энергии. Могут призывать себе на помощь демонов, однако не имеют лечащих способностей. Это компенсируется возможностью воскрешения после смерти. Ими довольно сложно управлять. Доступен людям, гномам, оркам и нежити.

Маг — доступен людям, гномам, нежити и троллям. Очень сильный и полезный член группы. Владеет тайной магией, а также магией огня и холода. Маги умеют телепортироваться, владеют мощными заклинаниями, но могут носить только легкие доспехи, имеют мало жизней, отчего их довольно легко убить, если они не могут или не успевают защищаться.

Жрец — отличный целитель, умеет воскрешать погибших игроков. Доступен людям, дварфам, ночным эльфам, троллям и нежити. «Добрые» жрецы владеют магией света, а «злые» — соответственно, магией тьмы. Также им доступно *устрашение*.

Паладин — смесь воина и жреца. Отличные лекари, паладины очень полезны в группе. Они могут носить любые доспехи, а также владеют прекрасными фишками — аурами и баффами. Многие жалуются на то, что паладин — уберкласс. Действительно, паладины очень сильны. Паладином можно играть соло (вне группы).

Выбрав нужную расу и класс, приступаем к редактированию облика вашего персонажа. Здесь и цвет волос, и куча возможных оттенков кожи, форма лица и множество других опций, которые позволят вам создать уникального персонажа.

И вот вы в игре. В зависимости от выбранной расы, вы появляетесь в определенном городе или поселении. Я начал играть ночным эльфом, класс — охотник.

Первое впечатление — просто шок. Все настолько красиво после набивших оскомину «Ультимы Онлайн» и прочих MMORPG прошлых поколений... Музыка завораживает, ее хочется слушать и слушать, в то же время ненавязчива. Персонажи прорисованы на «пять с плюсом». Динамика и физика — тоже на уровне. Есть, правда, и несуразности: к примеру, когда вы плывете, можете прыгать, а при падении с высоты примерно пятого этажа у вас отнимается всего 80 жизней. Возможно, это связано с врожденной прыгучестью эльфов. Впрочем, это не главное.

Итак, осваиваемся. Вокруг снуют эльфы и эльфийки, охотятся, берут квесты или просто глазеют на красивейший мир, созданный Blizzard'ом. Управление удобное, по ходу игры даются подсказки. Все просто и интуитивно. Удивительно, как реализована система познавания мира в игре. Вам доступна карта территории, но неразведанная. За открытие новых территорий вы получаете опыт. За один день я выполнил около восьми квестов, получил десятый уровень, исследовал родной остров, побывал в столице эльфов, прекрасном городе Дарнассусе, и отправился на основной материк. Прокачка не так уж и сложна. Говорят, что некоторые манчкины набивали 60-й уровень за 20 дней игры. Надо сказать, что с каждым новым уровнем вам становится доступно что-то новое. Будь то умение или навык или какое-то оружие или броня. Ездовые животные в игре доступны с 40-го уровня и стоят огромных денег.

ПвМ-составляющая игры продумана очень хорошо. Теперь никто не занимается «тупым мобкиллингом». Можно взять квест, убивать монстров и получать дополнительный опыт, а иногда и полезные вещи. Что примечательно, убивать монстров уровнем выше вашего весьма проблематично. Поэтому сразу советую — не стоит играть в героя. Надоест ведь воскрешаться постоянно ☺. Система партий проникнута демократизмом — если вы играете в группе с кем-то, деньги из монстров автоматически делятся на количество участников партии. С опытом то же. Единственное «но» — в группу нужно набирать бойцов либо равных себе по уровню, либо ±1, иначе с экспой будут проблемы.

Когда я набил себе 11-й уровень, мне уже было просто нечего делать на своем родном острове. Я оседлал гиппогрифа и полетел на юг, в селение Darkshore. Там же я встретил уже бойцов, число уровней которых переваливало за третий десяток. Кстати, русских игроков довольно много. Я частенько встречал персонажей с именами DbipKa, ВЕТЕР и т.п. Где-то на 13-м я понял, что такое ПвП в WoW. Как-то недалеко от селения Auberdine, на северо-запад от Феллвудских лесов, я охотился на медведей, набивая экспу. И тут заметил бегущих в моем направлении орков. Убежать, естественно, не удалось. Но тут же по общему каналу разнеслись крики: Alarm!!! Horde is coming! Сентинелы (местный аналог городской стражи) немного задержали наступавших. Но у кого-то из обитателей села, видимо, были крутые друзья, и они по ICQ или по IRC написали им, что на них нападают. Кто-то провесил портал в Дарнассус, и уже через каких-то пять минут в Аубердин вломилась толпа высокоуровневых паладинов на квестовых конях, бешеных магов, жрецов, собрались местные жители — десяток бойцов 13—22 уровней. И началось! Все обкастовываются, нас тоже обкастовали, паладины повключали ауры, на месте создавались группы. Несмотря на то, что умирать пришлось довольно часто, я не огорчался. Меня никто не воскрешал, и приходилось проделывать немалый путь от селения до места битвы, но и я внес свою лепту в победу Альянса в этой стычке. В дальнейшем, достигнув высокого уровня, я участвовал в вылазках



против Орды, и неизменно мы встречали сопротивление. Хорошо, когда знаешь, что с тобой свои, те, кто не будет тебя атаковать. Французы и испанцы, греки и норвежцы, русские и немцы — все участвуют в боях наравне. Приятно, когда тебя обкастовывают, даже если ты этого не просил. Все знают, что нужно делать. Слушаются по умолчанию лидера партии/гильдии или старшего по уровню. Кстати, о гильдиях. Чтобы создать гильдию, нужно как минимум 10 человек. Однако скажу сразу: такая гильдия не сможет занять почетное место в списке самых сильных и достойных. Это может быть гильдия друзей, но не более. Серьезные ПвП-гильдии насчитывают больше сотни бойцов. Я состою в одной из таких гильдий — *Souls Hunters* (**http://www.soulshunters.org**). Если начнете на европейском ПвП-сервере, мы с радостью готовы принять вас в свои ряды.

В целом игра очень увлекательная, но требует большой отдачи и затрат времени. Если вы не готовы посвящать игре от 3 до 8 часов в день, лучше и не начинать. Мир огромный, на его исследование понадобится не один месяц.

Красота, как известно, требует жертв. В данном случае — материальных. На Селероне 1.8 ГГц с видеокартой 64 Мб и 512 Мб памяти игра подтормаживает. Но уже на Пентиуме 2.4 ГГц все идет гладко. Пинг здесь не играет абсолютно никакой роли. Мы играли с пингом 750 и даже 1000. Все в порядке. Главное — чтобы не было потери пакетов. Если ваша система удовлетворяет требования игры, и вы готовы платить по $15 ежемесячно — скорее заказывайте себе коробку с игрой! До еврорелиза осталось пару недель.

VAMPIRE THE MASQUERADE

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

Разработчик: Troika Games
Издатель: Activision
Жанр: action/RPG
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3-1.2, 384 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.0, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Как все начиналось

Бог создал Лилит, чтобы она стала женой Адама. Она была беременной, когда ее изгнали из Эдема, и дала жизнь четырем детям. Адам просил о второй жене и получил Еву.

Бог сказал детям Адама Каину и Авелю: «Принесите мне жертву, достойную меня». Каин принес плоды урожая, а Авель принес теленка и забил его. Каин увидел, что Бог доволен кровавой жертвой, и тотчас убил Авеля. Бог явил свою силу и прогнал Каина в пустоши (земли Нода, или Поклона), искать ответы на желания Бога. Это случилось приблизительно за 8000 лет до н.э.

Во время своего скитания в земле Нода Каин встретил Лилит, которая признала его и, единственная из всех смертных, составила ему компанию. Через какое-то время к Каину спустились три ангела и предложили ему попросить прощения у Бога, но тот отказался, после чего его и постигла кара Господа. Каин был проклят вечным существованием и Вечной Жаждой крови, а также невозможностью когда-либо увидеть солнце, лучи которого стали смертоносны для него. Он стал тем существом, которое нам известно как вампир. С помощью Лилит он смог научится всевозможным искусствам, которые нам известны как Дисциплины. После того как он научился от Лилит всему, что она сама знала, он покинул ее.

Итак, первым был Каин. Ассамиты зовут его Хайиин, а некоторые из Малкавиан — Утанапиштим.

Неканоническая история братства

Мы были всегда, всегда жили рядом с вами, это наше жаркое дыхание вы ощущали на своей шее, возвращаясь с работы поздним вечером. Мы Братство, мы Сородичи, мы — Вампиры.

Вы думаете, что нас не существует, что мы просто очередная сказка, рассказанная на ночь? Это мы вложили в ваши головы это уверенность. Это мы вырезали из картины мира большой фрагмент, создали слепое пятно, благодаря которому вы не способны заметить очевидное — наше существование.

Мы существуем рядом, но при этом живем в разных мирах. Ваш мир — это мир мечтаний: о деньгах, жене, двух любовницах, стабильности и безопасности. Наш мир — мир охоты и борьбы за власть, мир Джихада и вечной жажды. Жажды, утолить которую не могут никакие напитки, кроме одного, исправно поставляемого нашим скотом. Вами.

Почему вы ничего не знаете о нашем существовании? О, тут есть несколько причин. Первая — это *Маскарад*. Правило, за нарушение которого на вампира объявляют Кровавую Охоту. «Да не откроешь ты своей истинной сущности тем, кто не от Крови; сделав это, ты отречешься от своих притязаний на право Крови», — вот что оно гласит. Мы не устраиваем кровавые бойни на улице, не нападаем в людных местах и тщательно заметаем все следы своей деятельности. Правда, и среди вампиров встречаются отморозки, плюющие на любые законы и считающие, что они имеют право убивать когда хотят и кого хотят. Это Саббат — вампиры, считающие, что мы должны «править людьми в открытую, а не прятаться, словно крысы, по углам». История инквизиции, видимо, ничему их так и не научила. Сражаться с противником, превосходящим числом в тысячи раз, — это самоубийство, особенно сейчас, когда у этого противника есть напалм, тактическое ядерное оружие и прочие прелести современного мира. Да, лет 500 назад жить было, не в пример, легче.

Именно из-за Саббата наши старейшины и решились пойти на некоторое самораскрытие — где темнее всего? Правильно, на свету. И вот, руководство *Камариллы* начинает вкладывать деньги, сначала в книги о вампирах, потом в фильмы, а со временем группа вампиров просто открывает компанию **White Wolf Games Studio**, которая подарила людям **World of Darkness** — Мир Тьмы. Мир, населенный обычными людьми, бок о бок живущими со сверхъестественными существами. Мир, в котором не осталось замков и героев, а улицы городов залиты неоном от многочисленной рекламы. Мир, в котором мы живем. Такой знакомый — и такой чужой.

Мы выходим под свет прожекторов, все глубже закутываясь в тени.

Мы играем с вами точно так же, как вы играете в нас. И так было всегда. Это мы украшали человеческими останками стены Ниневии и заваливали черепами колодцы в Чичен-Ице. Это мы насаживали на колы головы турецких янычар и пировали на костях русских воинов на заснеженном берегу Калки. Все века существования вашей цивилизации мы находились рядом с вами. Иногда явно, но чаще неслышно, незаметно наблюдая из тени и нашептывая на ухо вашим вождям. Мы были всегда. Нас можно встретить везде. Мы вечны. Но долгие века не превратили нас в сверхъестественных монстров, какими любят нас представлять некоторые особо эксцентричные писатели. Во многом мы похожи на вас. Мы тоже умеем любить и ненавидеть. Ценим дружбу и взаимовыручку. Любим власть и презираем трусость. Все мы разные, но объединяет нас одно. Кровь. Неутолимая жажда крови. В ней наша сила и наше Проклятье. Именно в ней сосредоточена наша жизнь. Именно она отличает нас от вас. Именно она делает нас другими.



Но существуют еще и Узы. Узы, связывающие нас друг с другом. Узы, делающие нас *Сородичами*. Узы, объединяющие нас в Семьи или, как сейчас принято говорить, — *Кланы*. Сегодня уже никто не знает, когда появился первый Клан. До нас дошли лишь обрывки слухов, полузабытые легенды, уходящие своими корнями в столь древние времена, что называть цифры просто не имеет смысла. Многие верят, что первые Кланы были созданы вскоре после Потопа. Созданы Древнейшими, теми, чьим Мастером был сам Каин. Возможно, оно и так. Никто из ныне живущих ни разу не видел Древнейших. Даже если они существовали, то давно уже покинули этот мир. А может, просто затаились и ждут своего часа? Древнейшие — это то немногое, что по-настоящему страшит нас. Ибо их сила, как и их Жажда, не знает границ, и день их возвращения станет последним днем этого мира. Кровь захлестнет улицы ваших городов, вода рек и морей окрасится красным, люди и вампиры станут Стадом, которое будет тщетно пытаться утолить Жажду тех, кто пребывал во Тьме веками. Сказка, скажете вы. Возможно. Я ведь уже говорил, что мы похожи, а легенды о Конце Света есть и у вас. Но во все времена находились те, кто стремился использовать вековые страхи в своих целях. Такие были среди вас. Такие есть и среди нас. Ведь жажда власти нам не чужда. А может, это именно мы приучили к ней вас. Эта небольшая история, в которую оказались втянутыми 9 из 13-ти существующих Кланов, наглядно показывает, как ферзь может стать пешкой на шахматной доске жизни, а одинокий боец способен победить там, где оказалась бессильной целая армия. Маленький нелепый случай, который вряд ли войдет в учебники истории. Впрочем, именно из таких случаев История и состоит...

Вампиры начинают и...

В далеком 2000 году компания **Nihilistic Software** выпустила игру под названием **Vampire: The Masquerade Redemption**. Как вы, думаю, поняли — игру, основанную на правилах настольного Маскарада. А что, по-вашему, только AD&D достойно лицензирования? Ничего подобного: то, что эта система наиболее популярна, еще не делает ее лучшей. К своему глубокому стыду признаюсь, что игра прошла мимо меня, поскольку в то время я был занят улаживанием проблем, неожиданно вспыхнувших между кланом Бруджа и кланом Гангрел, — так что, поверьте, мне и без игр было очень весело. Что, вы тоже пропустили эту игру? Не расстраивайтесь, между ней и той игрой, которой мы сейчас намерены пустить кровь, не так уж много общего — да, одна базовая система правил, один мир, похожий жанр и... все. В остальном **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** — игрушка абсолютно самостоятельная.

С чего же начать наше повествование? О! Конечно, с Отцов-Основателей!

Не могу сказать, что **«Тройку»** можно считать особо именитой конторой — да, в свое время создатели компании работали над игрой-легендой, первым «Фолом». Да, они выпустили весьма интересный (но жутко глючный) «Арканум», но потом, как я считаю, дали маху, выбрав в качестве следующего проекта старый, покрытый пылью и плесенью сет AD&D, интересный, разве что старикам да молодым вампирам. Да, я имею в виду, именно *Temple of Elemental Evil* — игру, несомненно, довольно красивую, но невыразимо скучную и до отвала набитую багами. И вот, отбросив в сторону эльфов, гномов и прочую фэнтезийную чушь, «Тройка» решила обратить свой взор к реальности. К готик-панку. К «Миру Тьмы» и «Вампирам». И что интересно, решила отказаться от своей любимой изометрии, сделав игру от первого лица, для чего прикупила движок от HL-2 — *Source*.

С чего начинается любая РПГ (простите, почти любая)? Естественно с генерации персонажа! Положа руку на свое небьющееся сердце, скажу, что правильная генерация — это половина успеха. Камрады из «Тройки», видимо, вдохновленные серией The Elder Scrolls, предоставили нам целых два варианта: вручную, как обычно, и в тестовом режиме, отвечая на вопросы. Выбирайте, что вашей душе угодно. Вручную легче, с вопросами честнее — такой себе маленький психологический эксперимент: проверьте, каким вампиром вы могли бы стать.

Как уже говорилась, в основу ролевой системы игры легли правила настолки от White Wolf Games Studio, но, тем, кто с ними не знаком, думается, будет интересно узнать немного больше, чем умещается в стандартную фразу, — в игре есть ролевая система, и она интересная ☺.

Итак, каждый вампир обладает девятью *базовыми характеристиками*, разбитыми на три группы: физические, социальные и ментальные. Физические характеристики — это сила, ловкость и выносливость, социальные характеристики включают внешность, обаяние и манипуляцию, а ментальные — восприятие, интеллект и реакцию. Кроме того, каждый вампир владеет 12-ю *способностями* и 3-мя *дисциплинами*, причем, у каждого клана эти дисциплины свои. И вдобавок ко всему, каждый вампир владеет *навыками*, разделенными на четыре категории. Причем, очки опыта вам придется тратить только на прокачку характеристик, способностей и дисциплин, а они, в свою очередь, будут повышать ваши навыки. К примеру, прокачали на единичку силу — пожалуйста, навыки безоружного и ближнего боя выросли на один. Прокачали интеллект — поднялись способности к исследованию и запугиванию.



Должен заметить, что в отличие от той же AD&D, в Вампирах максимум прокачки составляет 5. Т.е. любая характеристика, способность, дисциплина и навык могут находиться в диапазоне от нуля до пяти. По человеческим меркам шкала выглядит примерно так:

0 — убожество;
1 — посредственно;
2 — хорошо;
3 — очень хорошо;
4 — человеческое совершенство — Олимпийский чемпион, не меньше;
5 — Сверхчеловек (доступно только вампирам).

Но есть еще два важных пункта, о которых не должен забывать ни один вампир. Это Гуманность и Маскарад.

Как известно, вампиры — не люди, и их жизнь проходит в постоянной борьбе со зверем внутри себя. Когда зверь берет верх, вампир превращается в сумасшедшую машину смерти, уничтожающую все на своем пути. Не дать зверю вырваться на свободу можно только одним способом — избегать ненужных смертей. Всегда помнить о том, что вам нужна кровь, но не смерть жертвы. Быть человечным, как бы парадоксально это не звучало. Для того чтобы четко осознавать, насколько вы контролируете своего зверя, почаще поглядывайте на «счетчик» гуманности в окне характеристик.

Маскарад — главный закон Камарильи (а нам дают возможность играть только за представителей кланов, входящих в эту фракцию), его следует чтить. Сто́ит пять раз его нарушить, и вы отправитесь в небытие, вслед за своим Мастером. На протяжении игры вам не раз скажут, что нужно делать, чтобы избежать нарушения Маскарада. Задача не так уж и сложна: не кормиться на глазах у смертных и как можно реже демонстрировать им свои способности.

Добро пожаловать в Братство

Каждый из нас хорошо помнит тот момент, когда он перестал быть человеком. Резкая вспышка боли, прорезающая бархатную тьму, неожиданно упавшую на глаза, легкое головокружение, а потом... добро пожаловать в Мир Тьмы, новорожденный вампир! Теперь тебе предстоит взглянуть на изнанку этого мира. К какому бы из кланов вы не принадлежали, вам придется в одиночку учиться жить по правилам Маскарада. Советую внимательно присмотреться к тем, кого вы увидите прежде чем окажетесь предоставлены сами себе. Каждое из действующих лиц стартового ролика впоследствии сыграет важную роль в вашей дальнейшей судьбе. Хотя... Каин с ними! Все равно большинство из них окажутся не теми, за кого себя выдают. Каждый из них хочет ухватить свой куш в большой игре, в правила которой вы не посвящены. А пока... просто выйдите на улицу. На ночную улицу, ибо вам больше никогда не придется увидеть восход солнца. Отныне ваш удел — темные подворотни, освещенные бледным светом луны, могилы старого кладбища, неоновые вывески ночных клубов и лабиринты городских канализаций. И еще они. Люди. Пища. Сосуды с желанной кровью. С первых же моментов игры ты ясно понимаешь, что ты не такой как все. Можешь просто побродить по городу, заглянуть в ночные заведения, попытаться использовать свои новые способности на немногочисленных прохожих. Главное — не забывай о Маскараде и держи сидящего в тебе зверя на коротком поводке. Помни, что ты уже не человек, и то, что простительно людям, может иметь весьма неприятные последствия для детей Каина.



Впрочем, разработчики не позволят нам наслаждаться свободой. Бесцельное шатание по небольшому городку, большинство заведений которого закрыты (ночь как-никак), не назовешь приятным времяпрепровождением, так что волей-неволей придется вернуться на накатанные рельсы сюжета. Впрочем, воинствующим противникам линейности не стоит особо опасаться. Каждое полученное задание автоматически откроет вам доступ в различные ранее недоступные места, в которых можно будет продолжить знакомство с миром Теней и даже прикоснуться к проблемам, тревожащим современных вампиров. Зверское убийство и разбушевавшийся призрак, исчезнувшие люди и странные существа, не осознающие своей природы, преступники, полицейские и частные сыщики. Все они не прочь воспользоваться вашей помощью... Как, впрочем, и в большинстве других ролевых игр. Но в «Вампирах» есть одно маленькое «но». Ваши друзья и враги принимают вас за человека, но вы-то им уже не являетесь. Ощущение силы, к которому еще не успел привыкнуть новорожденный вампир, пьянит и тянет как можно чаще пользоваться вновь обретенными способностями. Пользуйтесь, но не забывайте о Маскараде.

В игре имеется три основные зоны, отображаемые соответствующими иконками над линией здоровья. *Карнавальная маска* обозначает, что нужно держать ухо востро и вести себя как обычный смертный. Нарушение этого правила повлечет за собой нарушение Маскарада. Когда же маску заменит *пистолет*, вы можете безбоязненно дать волю своим разрушительным инстинктам. Вы в боевой зоне, где выживает сильнейший. Сильнейший — это, безусловно, вы, но не стоит недооценивать людей. Выстрел из дробовика может доставить немало неприятностей, а огонь — один из самых страшных врагов вампира. Время от времени вы будете попадать в *Элизиум*, и тогда иконка примет вид латинской буквы «Е». Это значит, что вы попали во владения какого-то могущественного вампира. В таких случаях оружие недоступно, а вам нужно приготовиться к серьезному разговору, который, возможно, повлияет на дальнейшее прохождение игры.

Уже после первого часа игры в голове начинает настойчиво позвякивать звоночек — где-то мы уже такое видели. Может быть не совсем такое, но что-то очень похожее. И это тоже было экшен/RPG. Но не готик-панк, а кибер-панк. Точно! Deus Ex! Казалось бы, что может быть общего у новообращенного вампира с киборгом? Оказывается, очень много: тут и там мы помимо нашей воли оказываемся втянутыми в какие-то не очень понятные разборки, в обоих случаях имеем довольно четко прописанный сюжет, мы можем выполнять квесты различными способами. Не любите убивать? Учитесь общаться. Или качайте скрытность и скользите мимо противников в тенях, время от времени на секунду выныривая, дабы нанести фатальный удар и снова раствориться во мраке. Не можете открыть замок, поскольку взлом у вас не прокачан? Найдите обходной путь. Вариантов для отыгрыша, особенно учитывая специфику кланов, масса. Правда, увы, касается это в основном квестов побочных. С квестами сюжетными все не настолько хорошо: если вам скажут «фас», в большинстве случаев вам не останется ничего, кроме как разорвать врагам глотку. Так что не рассчитывайте пройти игру только на диалогах: драться придется, и чем ближе к концу, тем больше.

Кстати, о боях — что вы предпочитаете? Превращать противников в кровавый фарш руками и ногами? Или душа хочет чего-то светлого и тяжелого, типа бейсбольной биты или самурайского меча? А может, вы как истинный сноб и интеллектуал не любите пачкать в крови белый воротничок и манжеты? Тогда ваш несомненный выбор — оружие дальнего боя, благо его в игре больше всего. Тут хочется оговориться: вы можете совсем не качать оружие дальнего боя, зачем? Игра отлично проходится без него. Но есть несколько мест, которые без пистолета или чего-то помощней пройти вы просто не сможете. Например, когда вам нужно нажать на кнопки, находящиеся за решеткой. Так что предпочтения предпочтениями, но хоть один ствол носить с собой стоит всегда. Что обидно лично мне, любителю холодного оружия — увы, его в игре очень мало. Так же, как видов брони — тех вообще всего три типа, не считая бронника, который вам может дать ваша девушка-гуль, если вы ее сделаете гулем, естественно. Кто такие гули? Об этом не сейчас.

Отдельного доброго слова в игре заслуживают *диалоги* — они не просто интересные, у вас есть целых 3 навыка, развитие которых приведет к появлению новых фраз и, соответственно, новых вариантов прохождения — убеждение, обольщение и угрозы. Правда, как показал опыт, концентрироваться стоит именно на убеждении, остальные 2 типа значительно менее эффективны.

Да, я прямо представляю, как манчкины облизываются, предвкушая кровавые бани, которые они будут устраивать, дабы получить как можно больше экспы и прокачать своего героя до уровня невероятной крутости. А что, вроде бы не так уж и много чего качать, да и всего лишь до 5-ти. Ясное дело, что чем выше уровень навыка, тем больше очков опыта нужно в него вбухать, чтобы поднять всего на единичку, — ну и что? Кого это останавливало? Устроим врагам геноцид, будем «мочить» всех и каждого без разбору!

«Мочите». «Мочите» в сортирах, на улицах, в домах — ваше дело. Полиция, ясное дело, будет за вами охотиться, но люди ведь такие ленивые существа: три-четыре минуты выждать, и можно снова идти убивать. Правда, толку от всего этого будет мало, ибо, внимание, — главный сюрприз Вампиров: экспы за бои в игре не дают! Только за выполнение квестов! Причем, в зависимости от способа выполнения, вы можете за один и тот же квест получить разное количество опыта.

Таким вот образом камрады из «Тройки» решили бороться с теми, кто «забивает» на побочные квесты, предпочитая, подобно взбе-

сившемуся паровозу, мчаться по накатанной сюжетной линии. Очень, скажу я вам, правильное решение. Ибо квесты — это не только от одна — пять единичек ценного опыта, но и более полное погружение в мир Маскарада.

Да, квесты — вот, пожалуй, основное, что привлекает игроков в RPG. Нет, приятно, конечно, сделать своего героя таким, каким вы хотите его видеть, но если этот процесс будет неинтересным и однообразным, то и удовольствия от результата вы особого не получите. Так вот, с квестами в «Вампирах» все в порядке. Разработчики поместили в игру полный набор всего, что было наработано за долгие годы существования жанра ролевых игр, начиная от банального «пойди туда не знаю куда, принеси то не знаю что» и заканчивая настоящими расследованиями, в которых вам придется посетить различные локации и пообщаться со множеством народу. Причем замечены случаи, когда два абсолютно разных задания неожиданно сливаются в одно, приводя к действительно драматической развязке. При выполнении некоторых квестов помимо опыта и денег вы можете заработать лишнюю единицу гуманности или снять «штрафное очко» за нарушение Маскарада. Есть, правда, и прямо противоположные варианты: разживетесь деньгами и экспой, но сделаете лишний шаг в сторону зверя. Тут уж смотрите сами, что для вас более приемлемо в данный момент. Впрочем, приоткрывая карты, скажу, что проблем с гуманностью в игре нет. Некоторые квесты просто-таки заставляют вас быть благородным и человечным. Да и кровавая ярость, в которую вы впадете при потере определенного количества очков гуманности, может оказаться очень кстати.

Творить свои темные дела нам придется в пределах города Лос-Анджелеса, который в игре представлен четырьмя большими локациями: *Санта-Моника*, *Центр города*, *Голливуд* и *Чайна-таун*. Но помимо них имеется еще несколько мест, в которых вам придется побывать, продвигаясь по сюжету. И именно эти небольшие по размеру, «одноразовые» локации привносят в игру львиную долю ее атмосферности. Например, дом, в котором обитают неупокоенные духи, вполне может поспорить с халфлайфовским Ривенхольдом. Крепость «новых инквизиторов» как будто переносит нас в мрачные времена средневековья. А подземелья носферату просто вызвали желание сыграть за этот страшный и таинственный клан.

Но чего стоят красивые атмосферные локации, если они населены бездушными автоматами? Не стоит беспокоиться. Ребята из «Тройки» не повторили ошибки своих коллег из Bethesda Softworks. Все персонажи мира «Вампиров» прописаны с такой тщательностью, которой мы уже давно не видели в CRPG. После того как вы освоитесь в Мире Тьмы, вам не составит труда отличить надменного тореадора от сумасшедшего малкавианина, а звероподобного гангрела от бойца-бурджа. Причем, что интересно, при желании вы даже по манере ведения боя можете предположить, к какому клану относится ваш нынешний противник, ведь все NPC в бою пользуются теми же приемами и используют те же дисциплины, что и ваш персонаж.

Но конечно, не все так хорошо, как может показаться на первый взгляд. Детальной проработкой лиц и характеров могут похвастаться только квестовые NPC. Остальные же так и остались безликими статистами, бесцельно слоняющимися по улицам и с завидной регулярностью заходящие в темные переулки, как бы приглашая вас вонзить клыки им шею. Некоторые могут ответить на пару вопросов. Но они — такие же жертвы, заботливо припасенные разработчиками для тех игроков, которые захотят прокачивать разговорные навыки у своего персонажа. Побеседовав с посетителями баров, казино и прочих ночных заведений, вы сможете выманить их в укромное местечко и пополнить запасы крови в организме. Честно говоря, после того как проделываешь это в надцатый раз, появляется легкая досада: «Нас опять обманули! Опять подсунули картонные декорации вместо живого мира!!» Но в этот момент следует вспомнить, что это ведь все-таки игра, и как для игры мир «Вампиров» смотрится более чем достойно.

Тут читатель может немного повозмущаться: мол, столько наговорили, а о самом важном — о графике, ни слова. Да, спорить не стану, в отличие от классических RPG в экшен/RPG графика занимает далеко не последнюю, хоть и не первую роль. Что тут можно сказать — движок Source в кривых руках разработчиков способен на истинные чудеса... торможения.

Не знаю, что там и как делали программисты, но даже на средних машинах игра жутко тормозит, а всякие загрузки-перезагрузки (с которыми приходится сталкиваться, входя в любой дом) способны свести с ума даже самого флегматичного буддиста. При этом графика игры значительно уступает графике второй «Халфы». Как разработчики смогли такого добиться, не знаю. Честно. Наверное, очень постарались — впрочем, тут опять на ум приходят параллели с первым «Деусом» — его разработчиков, помнится, тоже обвиняли в том, что они испортили чудный движок. Это, наверное, карма ☺.

Напоследок

Главный вопрос, стоящий перед геймером — играть или не играть. Думаю, дать на него ответ просто: естественно, играть. Не пропустите возможности выйти из своего комнатного мирка, полного иллюзий, и погрузиться в реальный мир. Дышите полной грудью и наслаждайтесь — вы получили возможность, пусть и не очень надолго, стать тем, кем стать вам не дано. Вампиром. Одним из нас.



Естественно, в игре есть минусы, причем некоторые, типа респауна врагов, откровенно достают. Но плюсов в ней гораздо больше — вот только жаль, что чем ближе мы к финалу, тем линейней становятся основные квестовые задания.

Что это, задумка или элементарная нехватка времени и денег? Не знаю.

Кстати, чуть не забыл — концовок в игре 5. Я пока видел только 3, так что есть к чему стремиться.

О чем нельзя не упомянуть, так это о багах — «Тройка», как обычно, в своем репертуаре. Игра глючит не по-детски, так что рекомендуем поставить (или попробовать поставить ☺) патч, он устраняет многие проблемы.

А так перед нами, без сомнения, один из претендентов на звание *Лучшая RPG-2004*. Особенно учитывая, что прошедший год хорошими ролевыми играми нас не особо радовал. А камраду Уоррену Спектору рекомендую поучиться, ибо «Вампиры» гораздо ближе к неподражаемому «Деусу», чем его продолжение. Значительно.

Ну вот, на этом я заканчиваю наше небольшое путешествие в Мир Тьмы. Заканчиваю, но не прощаюсь, и если однажды ночью вы почувствуете на своей шее мое горячее дыхание — не волнуйтесь. Это просто я пришел дать вам пару-тройку советов по прохождению.

А тем, кто предпочитает получать советы в менее интимной обстановке, рекомендуем ждать следующего номера.

Так что — до скорой встречи!

А пока — покупать диск и, как завещал великий Ленин, играть, играть и еще раз играть. Тем более, что альтернативы пока нет.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Никита РЫКОВ aka Nik
nik@gamefragtion.ru

Разработчик: Konami TYO
Издатель: Konami
Жанр: футбольный симулятор
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3-700 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P 4-1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Вторая половина каждого года — это, безусловно, футбольный сезон. Так было и в прошлом году.

Наряженная в роскошные убранства FIFA 2005 радует поклонников уже с осени и заставляет критиканов верещать что-то о багах и отсутствии прогресса; Codemasters неделей раньше не без гордости отчитывается о поступлении в продажу ПК-версии Club Football 2005, а Sports Interactive показывает кузькину мать Eidos и Beautifull Game Studios, выпустив блестящий Football Manager. Вот оно, казалось бы, счастье! Вот она, долгожданная конкуренция. Но честная битва футбольных титанов снова откладывается на неопределенный срок — кудесники из токийского подразделения **Konami**, выждав до конца года, в очередной раз выпустили на рынок идеальный футбольный симулятор, не оставляющий соперникам ни единых шансов не только на победу, но и на спасительный гол престижа.

Пока разработчики футбольных симуляторов под маркой FIFA, погоняемые Electronic Arts, пытаются максимально усовершенствовать графику и довести лица игроков до «полного соответствия», создатели **Pro Evolution Soccer 4** идут по совершенно правильной тропинке, проложенной еще прошлой частью. Оставив аркадные элементы на растерзание канадскому отделению EA, Konami делает ход конем и выводит на виртуальные поля еще более реалистичную физическую модель и еще более интересный игровой процесс без какого-либо намека на вездесущие скрипты. Реально существующие, говорите, футбольные лиги? Италия, Франция, Испания, Голландия, Англия и Германия к вашим услугам. Встать у руля сборной Украины? Легко! Графический движок? Прежний, но весьма достойный. Звук? Вполне неплох. Стоит ли говорить о том, что двух одинаковых голов за всю игру вы не увидите с девяностопроцентной вероятностью?

Подобный подход к делу Konami исповедует во всем, оставляя на откуп критиков лишь спорный недостаток в виде высокой сложности геймплея. «Не забивают!» — воскликнет адепт последней части FIFA при виде Роналдо, пятый раз кряду запускающего снаряд «в молоко». «Добро пожаловать в тренировку», — ответит игра. В то время, как EA прикручивает возможность практики лишь для галочки в пресс-релизе, Konami делает ее жизненно важной функцией. Отработать штрафные, угловые или просто проверить свое мастерство владения мячом/нанесения ударов куда проще на домашнем стадионе при пустых трибунах, чем во время официальных матчей, где каждая ошибка может стать фатальной. Остудить пыл лихого гусара, сразу ринувшегося покорять карьерные вершины, призван великолепный искусственный интеллект, не стесняющийся проявлять возле ваших ворот потрясающую изобретательность, а также беспристрастный арбитр, наказывающий игрока «горчичником» за каждую грубую подножку...

* * *

К знакомым нам по третьей части игровым режимам добавилась упомянутая выше возможность сыграть в одном из семи национальных чемпионатов. Без изменений остался режим Cup, в котором вы самостоятельно можете назначить участвующие команды и разыграть между ними престижный трофей. Впрочем, самым «вкусным» блюдом, как и прежде, является «мастер лига» — взяв под свое управление команду второго дивизиона, вы будете выполнять обязанности тренера и менеджера одновременно. Разумеется, ни о каком соответствии реальности и речи быть не может — большинство команд вымышлено, а реальные клубы распределены по дивизионам «мастер лиги» абсолютно хаотично. Вне зависимости от вашего первоначального выбора клуба, на старте игры вы получите один и тот же набор футболистов. Опытные игроки наверняка заметят множество старых знакомых — стартовый набор игроков практически идентичен оному из PES 3.

Правила «мастер лиги» сложны, и разобраться в них непосвященному игроку будет довольно тяжело. В каждой лиге второго дивизиона участвуют восемь команд, которые разыгрывают между собой право выхода в первый дивизион и соответствующий кубок. Помимо этого в игре существует два «побочных чемпионата», получить право сыграть в которых можно, только поднявшись в высший дивизион — Winning Eleven Football Association Championships (WEFA — организация, по роду деятельности напоминающая UEFA) и WEFA Masters Cup — своеобразные местные аналоги Лиги Чемпионов и Кубка УЕФА, соответственно.

Помимо организации турниров, WEFA следит и за успехами клубов, четыре раза в год выдавая здешнюю «табель о рангах», напоминающую рейтинг UEFA. Положение каждого клуба в рейтинге зависит не только от количества побед, но и от «качества соперников» — то есть выигрывай команда хоть все матчи с аутсайдерами, выше шестидесятого места она не поднимется.

Экономическая часть весьма проста, но без умений менеджера свести дебет с кредитом на первых порах будет тяжело. Роль денег в игре выполняют очки, выдаваемые вам после каждого матча в зависимости от результата встречи, — чем важнее матч, тем больше денег вы получите в случае положительного результата. На итоговую сумму по окончании матча влияет и разница забитых/пропущенных голов. Впрочем, как бы вы ни старались, а насобирать средства для покупки хотя бы одного адекватного игрока посредством побед в матчах чемпионата практически невозможно: слишком велики цены и слишком низка плата за «рядовые» победы. Куда больше денег вы сможете получить, выиграв один из престижных кубков или перейдя в высший дивизион. Не следует забывать и о том, что каждый игрок по окончании года требует зарплату, и если посредственные игроки будут рады и посредственным деньгам, то на



содержание «команды звезд» вам придется тратить чуть ли не весь годовой бюджет.

* * *

Pro Evolution Soccer 4 сложен, и с этим ничего не поделать. Шок ждет игрока уже во время розыгрыша первого стандарта: никаких аркадных индикаторов силы и мишени для прицеливания в игре нет. Для успешной реализации штрафного вам придется провести не один день в тренировках, а мячи, навешенные с углового флажка, будут постоянно «находить» головы оппонентов и руки голкипера, но никак не игроков вашей команды. Не менее беспощадно смотрится рефери (который наконец-то стал присутствовать на поле) — любая, даже самая безобидная на первый взгляд подножка здесь мгновенно карается. Даже не нажимая на клавишу отбора мяча, можно запросто нарушить правила, задев оппонента корпусом или случайно зацепив за ногу. Великолепно реализована и фиксация положений вне игры: находясь в офсайде, вы можете даже забить гол и увидеть «победный» ролик, но раздавшийся свисток лайнсмена сразу расставит все по своим местам, вызвав разочарование на лице не только у виртуального футболиста, но и у сидящего перед монитором игрока. Хвататься за сердце вас будет заставлять и не в меру развитый искусственный интеллект — соперник очень остроумен в атаке и весьма неплох в защитных действиях. К тому же, тренеры вражеской команды всегда могут произвести грамотную замену или поменять тактический рисунок игры в зависимости от ситуации на поле, чего никогда не делали их коллеги из FIFA 2005. Снять шляпу перед разработчиками вынуждает и реализация травм: если повреждение было незначительным, игрока совершенно честно выведут за пределы поля, окажут медицинскую помощь и снова «вернут» в игру.

Pro Evolution Soccer 4 необычайно точно передает атмосферу. Отличить игру от футбольной трансляции порой просто невозможно. Все, начиная со вступительного ролика и заканчивая появлением команд на поле, пропитано эмоциями и узнаваемым авторским стилем. Перед началом матча игрока проинформируют, какую тактическую схему выбрал противник, какой состав выпустил на поле и, в конце концов, при какой влажности воздуха и температуре будет проходить матч. Игроки разминаются перед началом матча, эмоционально апеллируют к арбитру в спорных ситуациях, благодарят партнеров аплодисментами за хорошие пасы и с досадой хватаются за голову после нереализованных опасных моментов. Эффект присутствия усиливают и почти живые комментаторы, которые постоянно будут радовать вас новыми уместными фразами. Впрочем, недостатков виртуальные «дикторы» тоже не лишены — некоторые выражения в определенных ситуациях звучат довольно нелепо...

Pro Evolution Soccer 4 зрелищен, чему способствует в первую очередь блестящая реализация повторов. Каждый опасный удар по воротам преподносится здешними операторами в самом подходящем ракурсе и вызывает в геймере настоящие переживания. Не менее восхитительна и нарезка повторов самых опасных моментов, демонстрируемая по окончанию каждого тайма, — прекрасная возможность насладиться самыми красивыми эпизодами, заметить которые по ходу матча может оказаться сложно.

Pro Evolution Soccer 4 дружелюбен по отношению к игроку. Если вы сможете перебороть в себе отвращение к пережиткам портации, которые постоянно высовываются из-за не совсем вменяемого меню и больно бьют по рукам, — игра обязательно сделает вам шаг навстречу. При желании заменить по ходу матча игрока вам обязательно отметят подсветкой схожих по амплуа футболистов — очень правильное решение. Игроки, нарушившие правила, но «отдавшие» мяч сопернику, будут предупреждены лишь устно, о чем просигнализирует иконка в правом верхнем углу. Перед матчем вы можете проанализировать вашу последнюю игру, понаблюдать в виде таблицы ошибки в защите и атаке, и сделать соответствующие выводы. Кроме того, в игру встроен очень мощный и удобный редактор игроков и команд, при виде которого Creation Center из FIFA 2005 тихонько рыдает от зависти.

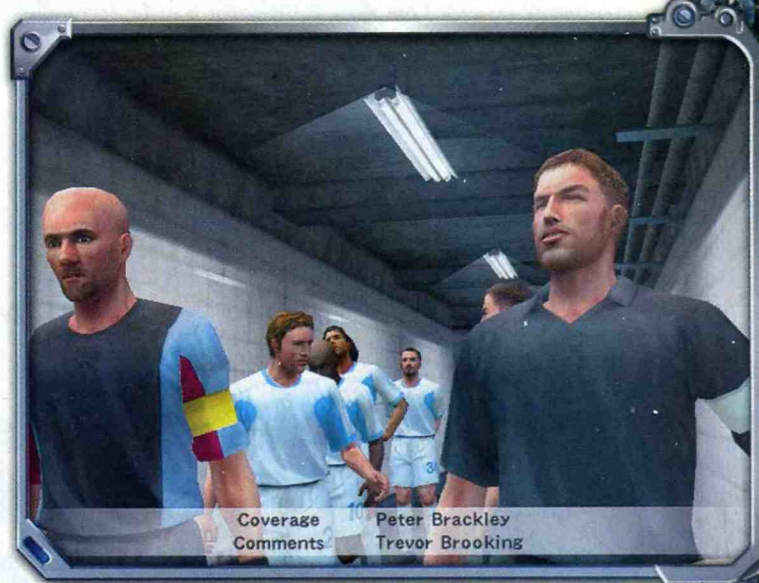
Pro Evolution Soccer 4 красив. Несмотря на «приставочность», графическая часть игры выглядит ничем не хуже знаменитой серии от EA. Модели игроков выполнены очень аккуратно, а анимация радует глаз. Конечно, количество воссозданных в игре реальных футболистов намного меньше, чем в FIFA, но модели имеющихся знаменитостей не вызывают никаких нареканий. Погодные эффекты в виде дождя также реализованы очень неплохо, а в игровых стадионах без проблем угадываются лучшие футбольные арены мира. Подкачали разве что зрители, выполненные при помощи все тех же спрайтов, причем далеко не лучшего качества.

* * *

Pro Evolution Soccer 4 великолепен. Идеи и без того гениальной третьей части были развиты ровно настолько, насколько это было нужно для создания лучшего футбольного симулятора года. Хорошая графика,



потрясающе сложный и увлекательный геймплей, богатство возможностей и умный искусственный интеллект — идеальный набор для поклонников виртуального футбола. Явно видно, что авторы намеренно не стали реализовывать некоторые задумки, оставив простор для творчества при создании последующих частей, поэтому смело можно сказать, что четвертое воплощение лучшего футбольного сериала не стало идейным завершением серии...



P.S. А тем временем в недрах канадского подразделения EA стахановскими темпами создается первый футбольный симулятор, целиком и полностью посвященный самым престижным европейским турнирам — Лиге Чемпионов и Кубку УЕФА, который наверняка порадует игроков наличием украинских клубов...

Кирилл МИТРОФАНОВ aka Ettelen sir87@mail.ru

Forgotten Realms: Demon Stone

Разработчик: Stormfront Studios
Издатель: Atari
Жанр: action с элементами RPG
Системные требования: Win 98/XP, P 3-1000, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Жили-были жадные разработчики... Впрочем, нет ... Жили-были ОЧЕНЬ жадные разработчики из Stormfront Studios. И захотелось им легких денег, да так, чтоб делать ничего не надо было. И сели они репу чесать да думу думать. Долго ли коротко ль, начесавшись репы вдоволь, решили они Игру сделать, да лицензий побольше туда понапихивать, чтобы раскупалось лучше. Но главный гейм-дизайнер решил не особо заморачиваться, надергать чего попало оттуда и отсюда — для заколачивания легких денег этого казалось вполне достаточно. Не мудрствуя лукаво, взяли они за основу движок из LOTR:Return of the King и состряпали творение под названием Forgotten Realms: Demon Stone. Выпустили игру сначала для консолей, а точнее, для PlayStation 2, а потом пошло-поехало. Так как издатели вполне могут конкурировать с разработчиками по части жадности, игра была просто приговорена на портирование куда попало. В том числе на PC.

Увидев в магазине игру, я сразу обратил внимание на надпись Forgotten Realms на диске. Это, если помните, вселенная, в которой происходит действие Baldur's Gate — признанного шедевра игростроения. Также замечу, что мир этот построен по канонам известнейшей ролевой системы *Dungeon&Dragons*, созданной парнями из *Wizards of the Coast*. Такое количество лицензий произвело на меня впечатление, и я приобрел новинку. По дороге домой меня терзали смутные сомнения на предмет качества игры — на таких колесах можно выехать из любой лужи. Так и случилось. Стоило мне проинсталлировать игру, как тут же в глаза бросились...

Корявости

Как известно, человека встречают по одежде, а игру по меню и стартовому ролику. Они меня и поразили больше всего. Вытерпев длинный список логотипов и надпись, обещающую, что все, что мы здесь увидим, зарегистрировано и является собственностью Кудесников Побережья (дословно!), я порадовался за наших пиратов и вперился глазами в меню. Какие там ПИКСЕЛИ!!! Они огромны и поражают воображение! Мало того, что оно шершавится и ерошится пикселями, и это на максимальных настройках, — там даже опций толковых нет. Причем, как показала практика, меню на изменение настроек не реагирует и пребывает в неизменном виде, «радуя» глаз при входе и выходе. Скрипя зубами, я нажал на *Новую игру*, надеясь, что еще не все потеряно. И снова был удостоен освежающей оплеухи от разработчиков — о, этот вступительный ролик, где вкратце рассказывается о том, что, собственно, происходит в мире Faerun. Завязкой это назвать тяжело. Все поверхности также изготовлены из наждака, с размером пикселей бороться бесполезно, игра игнорирует факт установки разрешения 1024×768. А история такова: давным-давно жили два главных злодея. Дрались они, дрались, а потом взяли и заключились в т.н. Demon Stone, оставив только свои скелеты, стоящие в горделивых позах. Впечатлило? Меня — очень. Я даже поразмышлял во время довольно продолжительной загрузки, что неплохо бы сделать из компакта диск для метания и кидаться им с друзьями на пляже. Но так как лето еще не скоро, дождался-таки начала игры. И снова был удивлен, потому что увидел...

Красивости

Разработчики выдались ребятами оригинальными и богатыми на сюрпризы. После убогого меню игра поразила меня качеством анимации и гладкостью моделей. Пиксели наконец-то нашли свое место и размер в этом мире, отчего и мир утратил шершавость и заиграл новыми красками. Модели персонажей и врагов смотрятся очень красиво, тени ложатся именно туда, куда надо, а поверхности ведут себя адекватно: сталь блестит, вода течет, дерево ломается, а из оконных проемов льется (иногда) красивейший свет. Камни выглядят шероховатыми, а кожаные доспехи гладкими. Заклинания и прочие магические эффекты — это вообще отдельная песня. Сразу видно, что 3D-художники не зря свой хлеб ели и работали на совесть. Правда, бэкграунды явно пострадали от недостатка внимания, и в итоге получились довольно блекло и размазано. Но самой сильной стороной данного проекта является, без сомнения, анимация. Она великолепна! Все сделано если не с любовью, то с профессионализмом — точно. Движения отточены и исполнены с потрясающей плавностью, что вкупе с замечательной проработкой вызывает на первых порах просто восторг. Кажется, что герой должен держать меч именно так, и никак иначе, а с использованием нескольких комб бой превращается в захватывающее действо. Реакция на удары тоже выше всяких похвал, будь то парирование или пропускание удара. Никакие скриншоты не способны это показать. Это тяжело описать, надо видеть, причем обязательно в движении. Звук тоже очень хорош и неплохо дополняет все происходящее на экране. Музыка настолько органично вплетается в игровой процесс, ее почти не замечаешь, и это совсем не из-за того, что она блеклая. Совсем наоборот. Вне боя она довольно мила и спокойна, а в бою музыка несется ураганом, пытаясь поспеть за бешеным ритмом ударов. Но первое впечатление уступает место объективному взгляду, поэтому идем дальше.

Анонс. Далее в статье вы прочитаете: раскрытие жестокого заговора разработчиков против геймеров, пару слов о ролевой системе и неожиданный вывод.



D&D? Точно?

Игра, как утверждает коробочка с диском, создана «на основе правил Dungeons&Dragons», что, согласитесь, накладывает на разработчиков некоторые обязательства. Во-первых, D&D отличается от других систем (за исключением, наверное, GURPS'a) продуманностью, реалистичностью и сбалансированностью, а также замечательно подогнана под компьютерные игры, что само собой исключает процесс ее доработки. Из определения явствует, что D&D — лучший выбор для тех, кому лень выдумывать что-нибудь свое. Однако у нее есть один большой недостаток — ее стоимость при лицензировании: у «Визардов» по части копирайтов все замечательно организованно, и они лишних денег не упустят, заставляя лицензировать все, что плохо лежит. Надеясь, что разработчики не слишком испоганят любимую ролевую систему, я зашел в *менеджер команды*, который выскакивает после каждого уровня. Вы хорошо помните систему D&D? Шесть характеристик, множество скилов, преимущества/недостатки, несколько десятков рас, море уникальных классов и все такое. Забудьте! В нашем распоряжении три персонажа, у которых какие-либо показатели, кроме количества HP... отсутствуют! О том, что они принадлежат к определенному классу, можно сделать вывод только по обмундированию и по тому, как они друг друга называют. Знакомьтесь: Раннек (Rannek) — человек-воин, терзаемый комплексом вины за то, что кого-то не спас; Иллиус (Illius) — человек-колдун, изгнанный из благородной семьи за то, что не такой как все (читай — маг); Жаи (Zhai) — единственная представительница альтернативного пола и расы, полудроу-полуэльф, воровка. Для тех, кто не в курсе, дроу — это темные эльфы, которые живут под землей, причем сами они — отвратительные, подлые, ужасные, просто гады. Однако эльфийские корни оказали благотворное влияние, и выглядит она очень даже симпатично, а двигается и того лучше. Хотя, с характером все еще проблемы. Вот таких вот существ сложной судьбы вам придется провести через все круги ада в команде, воюя со Злом, которое, кстати, представлено в качестве целых двух главных злодеев.

Итак, уже упомянутая незлым тихим «классовость» выражается для каждого героя по-своему. У воровки это умение прыгать (!), прятаться в тени и backstab (удар со спины, мгновенно убивающий врага). У мага — «сложная» система заклинаний, на которую я возлагал большие надежды. Ее сложно угробить и перевести в аркадное русло, однако я не учел того, что разработчики большие оригиналы — трудностей не боятся. Да, в игре присутствуют такие знакомые заклинания, как *горящие руки (burning hands)*, *касание упыря (chill touch)*, *кислотная стрела Мелфа (Melf's acid arrow)*, *огненный шар (fireball)* и многие другие, но КАК это реализовано! Дистанционные спеллы увеличивают дальнобойные повреждения, а ближние спеллы — повреждение при атаке руками. ВСЕ! Причем кастуется исключительно самое крутое, без возможности колдануть что-нибудь другое. Игнорируются и эффекты. Знаете, что делает могущественное *Слово Силы: Умри (Power Word: Kill)*? Нет, не убивает. Наносит повреждения. А знаете, что *Рой Метеоров (Meteor Swarm)* может падать с потолка пещеры? И я не знал. А суслик на самом деле есть, хоть его и не видно. Оригинально. Воин, кстати, отличается тем, что умеет бить по полу кулаком. Видно, от обиды, что ему так ничего особенного не досталось.

Сюжетная линия в игре есть, но спрятана очень умело. Если не стараться, то и не найдешь ее, родимую. Нет, конечно, есть цель, есть враги и есть дорога вперед, но сам сюжет где-то недалеко, так сказать, за кадром. Вот и приходится ловить каждое слово, по крупицам вылавливая информацию, просматривая все дополнительные ролики и кое-что додумывая. Такая себе мини-игра получается. Мотивация еще более паршивая. Так и непонятно, с чего это настолько разные существа решили воевать со Злом бок о бок с первым встречным (я не утрирую). Остается принять это как факт. Вот что у разработчиков получилось хорошо — это герои. Это действительно неординарные и интересные личности, каждый со своим мировоззрением, повадками и характером. Отношениям между персонажами, по сравнению со всем остальным, уделено много внимания — в довольно качественных скриптовых сценках, которыми буквально кишит игра. Ну а теперь о самом интересном.

100% плагиат

Все остальное откровенно слизано с LOTR и немного с Enclave. Боевая система — вылитый «ЛОТР». Все та же система парирования/уклонения/блокирования, та же дистанционная атака с идентичным прицеливанием. Удар после блока, при вставании, и комбы из трех ударов. Причем комбы и набор ударов у всех персонажей абсолютно одинаковые, только исполнение разное. А какие сложные там комбинации клавиш! Правая-правая-правая кнопка мыши или правая-левая-левая. Это я уже половину комбинаций перечислил. Так что не нужно себя утруждать запоминанием различного управления для разных персонажей. Что еще данное изделие унаследовало сами-знаете-откуда, так это абсолютную линейность, что понятно для игр подобного типа. Всего десять довольно коротких глав, сохранение в конце каждой. *Менеджер команды* состоит из двух частей. Первый — покупка абилок — чистый «Властелин», покупка предметов — чистый «Анклав».





Все до ужаса аркадно и одноклеточно. Камера и управление — тот же LOTR, т.е. фиксированная, т.е. неудобная, а мышкой можно только клацать.

Неожиданный вывод

Ведь мне игра понравилась. Нет-нет, не как RPG, ею здесь даже не пахнет. Абсолютно ненапрягающий, приятный для глаз процесс нарубания мяса и экспы. Вот только денег за диск жалко. Если будет возможность, возьмите у друзей и поиграйте. Будет чем убить время. Пройти и забыть.

Удачи!

Кирилл ТАЛЕР

LAW & ORDER
JUSTICE IS SERVED

Разработчик: Legacy Interactive
Издатель: Vivendi Universal Games
Локализация: Game Factory Interactive/«Руссобит-М»
Жанр: квест
Системные требования: P 3-600 МГц, 128 Мб ОЗУ, 1.5 Гб

* * *

Канувший в Лету 2004 год смело можно назвать годом Украины: украинцы задолбали весь мир футболом (Шевченко), боксом (Кличко), оранжевым цветом (политика) и политикой (no comment). Поэтому сейчас каждый третий европеец на интернациональный вопрос: **«Who is Ukraine?»** — ответит правильно. Мол, слышали, мол, государство такое маленькое, почти на востоке, но немножко на западе. Возможно, даже американец сориентируется: «Ага, знаю, это такая молодая и свободолюбивая страна в Центральной Африке, бывшая колония коммунистического СССР».

В целом, теперь нас знают, если не во всем мире, то в солидной его части.

А вот около назад, когда третья часть *Law&Order* только начинала разрабатываться, о нашей многострадальной родине знали только те, кому это было положено: ближайшее зарубежье, нелегалы, стремящиеся пробраться поближе к теплому и сытому Евросоюзу, поставщики наркоты, у которых здесь нехилый рынок сбыта, и, как ни странно, сами граждане Багатостраждальной.

Чем тогда руководствовались разработчики, вырисовывая сюжетные перипетии и назначая главную героиню, то есть жертву — неизвестно. Но... Выйди игра не 5 октября, а хотя бы парой месяцев позже, прибыль от ее продаж возросла бы в полтора-два раза.

Вы еще не поняли, что мы будем расследовать?

Тогда первый хинт: в игре присутствует говорящий попугай. Находясь в сытом и благостном состоянии, этот попугай начинает насвистывать гимн Украины. В американской игре-то...

Ну, есть те, кто еще не догадался?

Тогда вторая подсказка: еще совсем недавно вся легковозбуждаемая часть зажравшегося Запада балдела от Анны Курниковой — белобрысой и сексуальной *теннисисьтки*. Один Энрике Иглесиас не балдел, он на ней женился... А в последнее время российский женский теннис (тяжелое наследие Ельцина) с медвежьей грацией вытесняет с кортов американок.

Больше подсказок не будет.

Перед началом US Open в раздевалке при неизвестных обстоятельствах погибает известная украинская теннисистка Елена Кусарова.

* * *

Детективных квестов не так уж и много. По сути, само понятие «квест» подразумевает детективную составляющую, то есть постоянное разгадывание. С адвенчурами сложнее, т.к. львиную долю геймплея в ней должно занимать путешествие... Хотя, смешение жанров и поджанров в последнее время окончательно все запутало.

Детективных серий и того меньше. По сути, есть соперничающие друг с другом CSI и Law&Order. Сюда же с большой натяжкой можно отнести злополучную «Нэнси Дрю». И в предыдущих противостояниях CSI неизменно одерживал верх.

Чем брал SCI? Несколькими историями в одной игре, множеством интересных инструментов-фитюлек, с помощью которых можно было снять отпечаток подошвы, взять пробу газа в помещении, сравнить отпечатки пальцев и т.д., а еще системой начисления очков за найденные улики, отдающей некоторой ироничностью.

Чем мог взять Law&Order? Более закрученным сюжетом, разделяющимся на две части: следствие и судебный процесс, более реалистичным подходом к понятию профессии полицейского (ну не обязан современный следователь одновременно допрашивать и проводить лабораторные исследования — для этого свой отдел есть!) и... пожалуй все. Остальные достоинства «Закона и Порядка» уже в первой игре показали себя во всей уродливости и недоработанности.

1. Временное ограничение на следствие — слишком усложнило процесс. Получилось, что у геймера нет практически ни одного права на ошибку — любое действие «откусывало» некое количество времени.

2. Четыре умения, из которых нужно было выбрать два. Навскидку: лупа, советы напарника, умение вести допрос и быстрота следствия (время бежало не так резво). Явный дисбаланс: только «лупа» и «допрос» давали некие мизерные шансы на прохождение.

3. Ограничение вопросов при допросе. Как правило, больше, чем на 4–5 вопросов подозреваемый не отвечал. Выбрал из списка один «неправильный» — смело начинай игру с последнего сэйва! Думаю, в любом нашем отделении милиции две-три дубинки сделали бы лимит ответов неограниченным... Увы, мы в стране биг-мак-демократии.

4. Улики. Ты можешь подобрать любую вещь, валяющуюся на земле. Другое дело, что только 2% из общего хлама окажутся настоящими уликами, а остальной мусор пропутешествует с тобой через всю игру, превращая инвентарь в мешок Деда Мороза, несущего подарки бомжам. Ты, конечно, в любую секунду можешь выбросить этот хлам. Но где гарантия, что вон тот мокрый бычок с дарственной надписью Made in USA, лежащий в самом углу, не окажется решающей уликой на суде?

Естественно, разработчики стремились к реализму, потому и усложнили процесс расследования: валяй, мол, геймер, почувствуй себя в шкуре обычного полицейского с его хреновыми буднями и рутиной!

Но реализм распространялся только на геймплей, а никак не на графику и движок. Графика что в первой, что во второй части, надо сказать, была преотвратнейшей. В лучших традициях квЫстов. Движок не отставал.

Т.к. игра по мотивам сериала задумывалась многосерийной, маркетологи начали думать, как бы не уйти в минуса с выпуском второй час-



ти. И уже в L&O: Double or nothing стало невооруженным глазом заметно, — девелоперы из Legacy Interactive осторожно наплевали на часть «тяжелого реализма».

В третьей части на реализм откровенно начхали, не сказать грубее. И слава Богу!

* * *

Соперницы по корту находят восходящую украинскую звезду тенниса, Елену Кусарову, мертвой. На виске глубокая рана, на пальцах — синяки. Смерть наступила совсем недавно.

Это все, что любому начинающему (или матерому) детективу стоит знать о сюжете. Иначе он, детектив, просто перестанет себя уважать (за то, что я разжевал и выложил перед ним на серебряном блюдечке все сюжетные перипетии), да и меня уважать не будет (за то же самое). Посему вводные перед вами: на территории Америки убита практически наша согражданка (это уже потом выяснится, что эмигрировала она давно и уже имеет американское гражданство), молодая, талантливая и красивая.

В очередной раз убеждаюсь, насколько сложно писать о сериалах, особенно о тех, в которых каждая предыдущая серия лучше другой. Вот если бы в Law&Order III разработчики откровенно лажанулись — воплей и на 4 полосы могло бы хватить. Благо, это я умею.

Для тех, кто не был на предыдущих следственных экспериментах (см. МИК за 2003 и 2004 года, где-то весной): наша задача — найти убийцу. В нашем распоряжении — криминалистическая лаборатория (исследования), аналитический отдел (поиск данных), дипломированный психоаналитик (или психиатр — все они одного поля ягодки...) и отдел слежки. Свидетелей и улики придется пропускать именно через них, что через ту мясорубку. Тем счастливчикам, которым удастся арестовать убийцу — призовая игра: судебный процесс — действо еще более сложное и сэйвоемкое.

Чтобы не отпугнуть все прогрессивное человечество сложностью следственного процесса, маркетологи & разработчики еще более упростили процесс сбора улик. Теперь ты можешь подобрать только те вещи, которые тем или иным образом повлияют на расследование. Я несколько минут пытался умыкнуть из раздевалки симпатичную женскую курточку, прежде чем понял — низзя!

Наконец-то разгрузили инвентарь. Раньше он был утыкан множественными закладками, как дикобраз иголками. Невкусно и неудобно. Теперь запросы на лабораторное исследование, слежку и т.д. — в папке на рабочем столе. Рабочий стол, соответственно, в участке.

Что же остается под руками? Дипломатик!

А в дипломатике:

✓ подозрительные вещи (первая закладка) — еще не проверенные предметы;

✓ свидетели (вторая закладка) — лица тех, с кем удалось переговорить;

✓ документы (третья закладка) — письма, заключения, медицинские справки и т.д.;

✓ готовые улики (четвертая) — предметы, фотографии свидетелей и документы с пометкой одного из отделов и информацией, которую отделам удалось раздобыть.

Кроме того, в выдвигающейся панели слева: карта Манхэттена (действие происходит именно там), телефон (теперь по нему можно звонить, а не только пассивно выслушивать!), лог (ход следствия) и меню.

Вышеперечисленные инновации не просто помогли, а очень помогли! В первой-второй части бездонный клумак, в котором вперемешку барахтались бычки Marlboro, документы медицинской экспертизы, фотографии и недожеванная жевачка, больше походил на мешок даже не Деда Мороза, а того самого бомжа, к которому дедушка шел да не дошел, потому что бомж его ограбил...

Разработчики окончательно определились с допросами — видимо, все-таки побывали в рамках туристической программы КРИ-2004 в парочке райотделений московской милиции. Ура! Теперь, пока не задашь все «нужные» вопросы подозреваемому, разговор не закончится.

«Горячие» улики. Теперь можно подцепить из инвентаря любой предмет, навести во время разговора на свидетеля — и он тебе скажет все, что думает по этому поводу. Именно так зачастую удается разговорить особо упрямого джентльмена. Тыць ему под нос компрометирующую штуковину!..

Наконец-то дошурупило до маркетологов & разработчиков, что не одним расследованием жив квест. Вы не поверите, но на NPC стало приятно смотреть! Как и на графику в общем. Само собой, убогого панорамного движка никто не отменял, и если L&O когда-нибудь выйдет в 3D, в близлежащем к Legacy Interactive лесу скопытится последний гейм-дизайнер. Подозреваю, из этой же конторы. Подозреваю, оттого, что работы станет гораздо больше...

Наконец-то персонажи перестали быть «квестовым мясом» и дополнением к загадкам. Теперь между сухих строк показаний у них прощупывается и характер, и гонор, и отношение друг к другу.

Добавилось «адвенчурных» загадок и паззлов, зачастую интересных. Теперь и мебель придется подвигать, и музыкальным слухом на время прохождения обзавестись (о музыкальной загадке чуть ниже)...

А если вы меня спросите о музыке... Какая, к оперуполномоченным, музыка?! Смотрите оригинальный сериал!

О юморе. Он пытается быть, но его нет. Это очень специализированный юмор, с помощью лицензионного перевода сделавшийся настолько концептуальным, что хочется биться головой о клавиатуру. Не от смеха, само собой.

Просто хороший ход: в игре присутствует сам великий Патрик Макинрой. Конечно же, постаревший. И... в качестве подозреваемого.

«А изюминка где, гадкий копатель плюшек с начинкой?! — спросите. — Ты же всегда изюминку в игре ищешь?!» Сейчас вам и изюминка...

* * *

Может быть, для рядового американца никаких изюминок и нет.

Но тут речь идет об Украине в целом и об уроженке Украины в частности.

На самом деле, разработчики постарались, собирая сведения об этой «дикой стране». Опять же, для латиноговорящего геймера загадка «восстанови письмо на чудовищном языке» может быть и сложна. Я ее решил за минуту, потому что оригинальный язык письма действительно был украинским!.

А как вам открытка Елене из Кировограда? От отца... Не просто, а с кировоградскими достопримечательностями на титуле.

А как вам «Поваренная книга украинской кухни», составленная то ли Звягинцевой, то ли Алексиной?

А загадка с пианино? Треп и одновременно хинт! Начал подбирать мелодию на игрушечном пианино, мелодия какая-то идиотская, честное слово... С грехом пополам подобрал — зазвучала мелодия, и маленькое пианино открыло потайную дверцу...

«То ли похоронный марш, то ли любимая музыка змееносцев», — ворчал мой напарник.

А я начал ржать так, что чуть не упал со стула и испугал Kertis`a — оказывается, я подбирал УКРАИНСКИЙ ГИМН!

Это уже потом оказалось, что попугай, щебечущий поблизости, как раз его-то и щебетал... В виде подсказки несознательным капиталистам.

* * *

Ох и пожалели разработчики, что не выпустили **Law&Order: Justice in Served** в начале декабря! Они бы и название изменили на... например, — *«Закон и Порядок III: Украинский След»*.

Если рискнуть еще раз обратиться лицом к недавней ситуации на Украине...

Какое-то время страна была расколота надвое. Оба лагеря неожиданно обнаружили себя патриотами...

Так вот, эта история о простой девочке Ленке Кусаровой по прозвищу Украинский Эйс.

О девочке, которую с 15 лет, загоняли на тренировках, которая от безысходности пристрастилась к анаболикам, которую мать Светлана использовала как единственный шанс выбраться в высший свет из того демократического болота...

А еще — о девочке, которая на момент смерти была на втором месяце беременности.

Не знаю, как вам, но мне вот таких обстоятельств с лихвой хватит, чтобы очень хотеть найти убийцу.

Clever & Zlodey trinity@voliacable.com

Legion

Разработчик: Slitherine Software
Издатель: Strategy First
Жанр: TBS
Системные требования: P-266, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Хотите еще раз почувствовать себя победоносным римским консулом? Желаете в который уже раз покорить Галлию и Британию? Или вы больше симпатизируете галлам — этим ловким и мужественным воинам? Вам решать, кого возглавить в борьбе за уютные боры и долы античной Европы. Но кем бы вы ни были — лузитанцем или триерцем, бриттом или лангобардом, — вам непременно встретится он...

Легион

Ну так, начнем. При входе в игру нас встречают боевым маршем, и появляется меню. В меню я лично ничего особенного не нашел: игра, загрузка, опции, выход. Остановимся поподробнее на игре. В «Легионе» нет разделения между кампанией и стандартной игрой, они соединены в одно целое. Есть набор из четырех карт-кампаний, и нам остается только выбрать, за кого сражаться. Но можно изменить настройки, превратив кампанию в обычную одиночную игру.

Ни о какой исторической достоверности, конечно же, речи быть не может. Но зато можно сыграть альтернативку: саксы под Римом или бритты в трансальпийской Галлии. На мой взгляд, возможность настроить историю «под себя» никогда не бывает лишней.

Margaritas ante Porcos

Ave, о Цезарь Август! Тебе салютует лучший легион римского гарнизона «Шагающие пиксели». Имею честь доложить о высокой боевой готовности и дисциплине в подразделении! Они бы и больше повысились, если бы вы не посылали нас на войну против восставшей Галлии... Еще когда мы бились с ними в вашей прошлой кампании по захвату Арморики, они нам все задницы своими отравленными стрелами попротыкали. До сих пор болит! Что? Вы меня не понимаете?

Как же это на латыни сказать?

Jus Gentis

В игре существует пять наций: римляне, галлы (куда ж без них), бритты, испанцы и германцы. Прискорбно, что они не очень-то отличаются друг от друга (за исключением римлян — на то они и цивилизованный народ). Постройки в галльской группе одни и те же, у римлян большинство зданий отличаются только архитектурой.

В «Легионе» довольно простая экономическая система. Всего всего имеется четыре ресурса: еда, железо (не то, которое в компьютере ☺, а то, что в шахте добывается), дерево (тут все понятно), золото и главный ресурс — маленькие фигурки людей, закрашенные белой краской ☺. Это действительно очень важный ресурс — его чудесным образом при помощи небольшого количества других ресурсов можно превратить в любой боевой отряд или отправить работать (об этом чуть позже).

Перед началом игры можно выбрать, в какой исторической области стартовать, и за какое племя. Каждое племя занимает свою часть территории на карте, на чем отличие между племенами заканчивается. На геймплей это почти не влияет.

Игра проходит в пошаговом режиме. Сначала нам дают одну или несколько провинций. Одна провинция состоит из нескольких городов, границы ее выделены флажками. Флажки меняют цвет в зависимости от нации, которой принадлежит данная провинция. В городах можно добывать ресурсы и строить армии.

Сначала о ресурсах. В центрах провинций можно строить здания, которые дают различные бонусы (ну, там, плюс к морали защитникам при нападении или повышение гарнизона...) или возможность добывать определенный ресурс. Чем больше город, тем больше в нем живет людей и тем больше этих самых людей можно отправить на работу или в армию. Все как в реальной жизни. В городе средних размеров у нас есть 4-5 фигурок людей. Если построить там ферму, то три фигурки можно отправить добывать пищу, а если построить большую ферму, то работать могут уже шестеро. То же самое с лесопилками и шахтами, но их можно строить только в городах, которые расположены близко к лесу или руднику. Еще еду можно добывать ловлей рыбы, для чего необходимо поселить рыболовов возле водоема.

Но построить в легионе можно не только промышленные заведения ☺. От правильного баланса построек зависит «специализация» города. Учтите, что построить все вам никто не даст — место, отведенное под постройки, ограничено. Вот и приходится выбирать между добычей ресурсов и сильным военным гарнизоном. Маленький совет: когда ваши границы более-менее определятся (на карте останетесь вы да еще парочка оппонентов-тяжеловесов), имеет смысл внутренние города нацелить на производство, а в пограничных сосредоточить главные военные силы. Благо, ранее построенные здания можно уничтожать, и на их месте возводить новые.

Какие еще существуют здания? Есть и пивные, повышающие мораль ваших доблестных воинов, и храмы, и ратуши, и бараки, где вы можете нанимать стандартные для каждой нации войска:



конницу, лучников и копейщиков. Но даже для того, чтобы нанять стандартную армию, вам придется немало попотеть — чтобы нанять кавалерию, надо сначала построить загон, для лучников понадобится оружейник и т.д. Так что здесь тоже наблюдается разделение труда: один город поставляет в вашу армию стрелков, другой — пехоту. Не знаю как вам, но мне это немного напоминает незабвенных «Сеттлеров», только в упрощенном виде. Чтобы нанять иноземных солдат, надо построить полигон, он же нужен и для набора ударных войск нации. А о них как раз и пойдет речь ниже.

Veni. Vidi. Vici

Карта с самого начала открыта полностью и никакого «тумана войны» нет. Не знаю почему, но через пару ходов все страны, которые граничат с вашей территорией, начинают объявлять вам войну. Правда, это вовсе не проблема. У вас есть два выхода: либо собрать свои войска и захватить все эти страны (что не трудно), либо просто подождать, и они сами запросят мира. Странные они какие-то, однако. Видно, у разработчиков была идея в начале игры поставить вас в «безвыходное положение», но у них не вышло ☺.

Теперь о ваших доблестных вояках, которые вынуждены проливать кровь за независимость своего племени. Честно говоря, войск уйма, что позволяет разнообразить тактику сражений. Но нужно ли говорить, что не все войска всегда полезны? Со времен Age of Empires II мы привыкли к тому, что стратегия «самых крутых парней» не катит. Так, против мощной конницы галлов вам понадобятся копейщики, а лучники и копьеметатели, хоть и рулят на расстоянии, но быстро гибнут, если к ним сумеет пробраться пехота.

Особенно распространяться по поводу видов войск не буду, скажу только, что все они исторически достоверны. Тут и копьеметатели пиктов, и всадники пельтастов, и полуголые берсеркеры. Причем баланс между всеми соблюден, то есть у фанатиков огромная атака и мораль, но никакая защита (они ж голые ☺). А вот у кельтской знати — большая мобильность. Тут уж вам решать, кто в данной ситуации важнее.

Хочу рассказать про маленький прокол разработчиков. В игре за римлян доступны небезызвестные гладиаторы. Причем у них очень высокая мораль ☺. Видно, их не волнует, что они сражаются за рабовладельцев — главное, чтобы паек исправно выдавали.

Перед боем у вас есть возможность выбрать построение войск и их начальное расположение на поле боя. Войска можно формировать в развернутые колонны, квадраты и свободные отряды. Только учтите одну немаловажную вещь: ваши отряды не должны пересекаться, иначе им просто не хватит места, чтобы развернуться. Как результат — куча мала и полная неразбериха.

Весьма полезно почитать мануал — там указано, где наиболее эффективен данный род войск. Например, кавалерию имеет смысл ставить на фланги, а вот бретонских пехотинцев или легионеров — в центр. Пересеченная же местность, или не пересеченная, на бой особо не влияет. Все равно ваши вояки рано или поздно доберутся до врага. Мордобой вы имеете возможность лицезреть в реалтайме, но влиять на битву нельзя. Опции «бегство», увы, нет — ваша армада и сама побежит, когда увидит, что половину ее уже перемочили. Естественно, чем выше мораль у некоторого рода войск, тем реже вероятность, что они зададут стрекача после непродолжительной стычки.

Тут мы подошли к ролевому аспекту «Легиона» — накоплению опыта. Если вашим войскам удалось победить, им начисляются очки. После накопления определенного их количества отряд получает новый уровень, вместе с ним растут мораль, атака и защита. В целом, все стандартно и не ново.

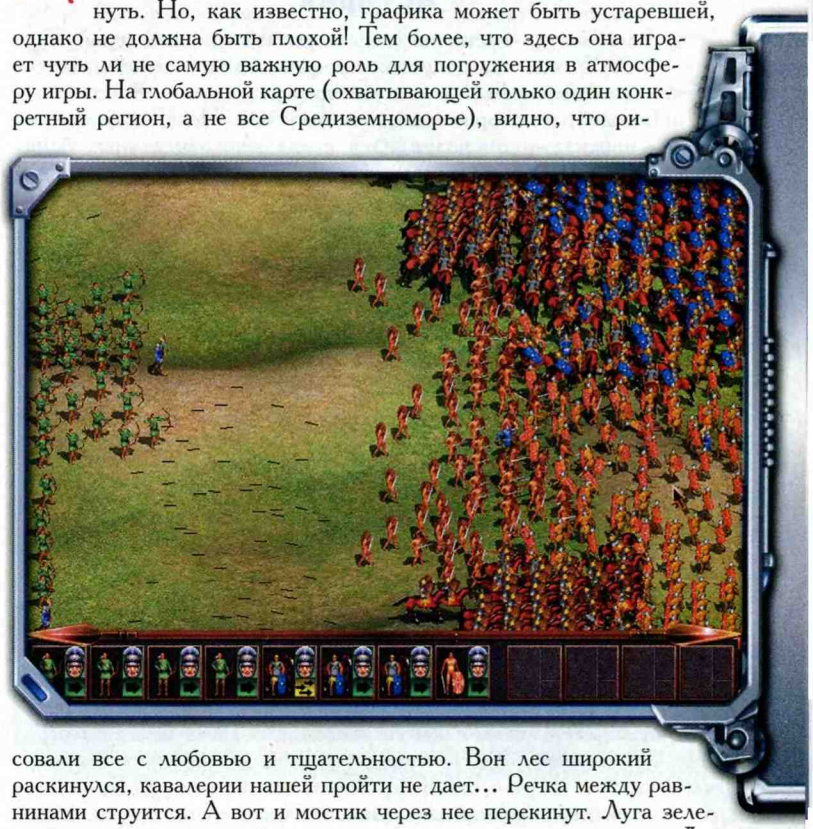
Про что мы забыли упомянуть? Ах да — про дипломатию. Она довольно простенькая: вы можете заключать мирные договоры и союзы, объявлять войну и платить дань любыми ресурсами с целью умилостивить сильного соседа. Иногда дань получаете вы, причем на начальных этапах это очень даже помогает, ибо ресурсы жрут все — от городов до армий в походе.

Se na Go

Хренов Винцентиорикс, все носится с идеей национального освобождения, как полоумный... Ну и что, что нас римляне завоевали? Все равно налоги мы им не платим! Вон намедни с наместником ихним несчастливый случай приключился. Привязал его кто-то по доброте душевной к двум березам, а те возьми, да и разогнись! Потом еле-еле вторую половину на болоте нашли. А вы что думали, одни древляне такие?

Visual content

Да, графика в игре безнадежно устарела. Как для 2002 года она была в самый раз, но сегодня избалованный красотами Ground Conrol'a стратег может разве что презрительно хмыкнуть. Но, как известно, графика может быть устаревшей, однако не должна быть плохой! Тем более, что здесь она играет чуть ли не самую важную роль для погружения в атмосферу игры. На глобальной карте (охватывающей только один конкретный регион, а не все Средиземноморье), видно, что ри-



совали все с любовью и тщательностью. Вон лес широкий раскинулся, кавалерии нашей пройти не дает... Речка между равнинами струится. А вот и мостик через нее перекинут. Луга зеленеют, так и просят, чтобы на них повалялись, цветы поискали. Даже земля в каждом регионе выглядит по-своему! В Провансе она сероватая, в Каледонии — пустоши и много гор. Да и города находятся там, где им и надлежит быть. Причем их названия соответствуют тем, которые бытовали в тот исторический период: Париж — Лютеция, Брест — Гезобриват.

Музыка выше всяких похвал. Кто-то может возмутиться, что она больше подошла бы к какой-нибудь экономической стратегии — уж очень мирная. Но геймплею это ничуть не мешает, наоборот, помогает расслабиться после трудного рабочего дня. А если хотите воинственности, то поиграйте за римлян, у них как раз музыка более милитаристская, чем у галлов. Сразу видно, кто тут подлый агрессор ☺.

Finis

Игра несомненно удалась. Недаром на всех игровых сайтах она получила не меньше 7.5 баллов из десяти. Добротная графика; простая, но проработанная экономическая система; прекрасная музыка и историческая достоверность пришлись по душе многим поклонникам пошаговых стратегий. Геймплей, который помогал отдохнуть после работы или школы, погрузившись в расширение вашей империи, затягивал с головой. «Легион» был первым пробным блином Slitherine Software и, как приятное исключение из правила, он не вышел комом, а породил много достойных стратегий по мотивам античности. Вспомним ту же «Спарту».

Вердикт — играть стоит.

Сергей ШТЕПА aka Sir, red_imp@list.ru

CHESSMASTER 10th EDITION

Разработчик/издатель: Ubi Soft
Жанр: шахматный симулятор
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3 450 МГц или AMD Duron 600 МГц, 128 Мб ОЗУ, 4 Мб видео, DirectX 9.0
✓ **рекомендуемые:** P 3 1 ГГц и выше, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео (Radeon 9000 etc)

История

Chessmaster — одна из самых древних игровых серий. Еще с 1986 года она радует своих фанатов неизменно интересным геймплеем. На ее пути встречалось много подводных камней, о которые легко споткнуться. Но Chessmaster не просто выжил — он возродился после многочисленных банкротств и засверкал новыми гранями! Так посмотрим же, каков был путь этой великой серии...

Первый Chessmaster, выпущенный компанией *Software Toolworks*, на момент своего выхода являлся чем-то действительно революционным. До этого момента ни одна шахматная машина, включая легендарную «Каиссу», не могла на равных соперничать с гроссмейстерами. А Chessmaster смог. Конечно, по уровню игры он не дотягивал до чемпионов мира среди людей, но мог заставить поднапрячься средних гроссмейстеров. Учитывайте, что игра была приспособлена для DOS и имела очень низкие системные требования по сравнению с современными стандартами. Так или иначе, первая часть была революционной, что и предопределило дальнейшую судьбу серии.

Все в том же 1986 году разработчики выпустили вторую часть, названную, впрочем, *Chessmaster 2000*. По сути, игра не очень отличалась от прародителя, да и что можно изменить менее. чем за год? Практически единственным значимым изменением было добавление функции подсказок и поиска мата, что очень помогало начинающим шахматистам.

Долгих 7 лет не поступало никаких известий из стана Software Toolworks, и лишь в 1993 году неожиданно для всех вышла третья часть игры. Помимо введения обсчета рейтинга игроков, *Chessmaster 3000* был приспособлен для игры на платформе Windows 3.x, что стало огромным шагом вперед. Кроме того, в этой версии были реализованы трехмерные доски, очень красивые, но неудобные для игры.

Нащупав золотую жилу, девелоперы принялись быстро ее разрабатывать, и в декабре того же 1993 года вышла очередная версия под номером *4000*. По сути, она была стопроцентной копией предыдущей, только оптимизированной под Windows 3.1. Однако отсутствие нововведений привело к тому, что игра разошлась минимальными тиражами. Software Toolworks оказалась на грани банкротства, и чтобы хоть как-то выйти из положения, они продали права на серию компании *Mindscape*.

Новые обладатели прав на серию для начала решили не штамповать безликие поделки, а выпускать поистине интересные и качественные продукты. *Chessmaster 5000*, вышедший в 1996 году, является первой игрой серии, с которой ознакомился и ваш покорный слуга. Правда, знакомство произошло в конце 1999 года, уже после выхода *Chessmaster 7000*, потому впечатления от игры были довольно негативными. Впрочем, некоторые шахматисты даже сейчас используют Chessmaster 5000 в профессиональных целях, поскольку движок в этой игре очень неплох и позволяет разыгрывать интересные и качественные партии с компьютерным противником.

Следующая часть игры вышла в 1997 году. Можно сказать, что Mindscape предприняла неудачную попытку сорвать денег. Игра оказалась практически копией пятой части, и даже движок не подвергся существенным изменениям.

Но в 1999 году случилось важнейшее событие. Новый Chessmaster 7000 вышел без какой-либо рекламы, что не помешало ему стать одной из самых интересных и продаваемых игр серии. Помимо значительных улучшений интерфейса, обучающего курса и т.д., был коренным образом переработан движок. Играть стало намного интереснее. К примеру, главный конкурент Chessmaster, серия *Fritz*, до сих пор не исправила свою главную ошибку: любая партия против компьютерного оппонента превращается в бойкую, но абсолютно бесполезную трату времени, не ведущую к повышению шахматного мастерства. А ведь основная аудитория этой игры — такие же шахматисты, как и я — очень хотят становиться сильнее, играя против компьютера. В отличие от Fritz, Chessmaster 7000 был создан в соответствии с пожеланиями игроков, и такой недостаток у него отсутствовал, что и предопределило высокое качество игры.

Следующая игра серии, *Chessmaster 8000*, хоть и обладала всеми нужными задатками, но особого распространения не получила. Что тому виной — неизвестно. Думается мне, главная причина бедствий этой игры — некачественный маркетинг, который свел «на нет» все старания разработчиков. Казалось бы, движок игры позволял играть на уровне гроссмейстеров, доски приобрели 16-битный цвет, а в разделе тренировок появились хорошие уроки Джоша Вейцкина (Josh Waitzkin) и Брюса Пандольфини (Bruce Pandolfini), но... не судьба. Игра была хороша, однако с точки зрения маркетинга получилась провальной.

Такого рода неудачи привели к тому, что Mindscape вслед за Software Toolworks оказалась на грани банкротства и, в свою очередь, продала права на игру другой компании. На сей раз покупателем стала процветающая и поныне (тьфу-тьфу-тьфу через левое плечо!) *Ubi Soft*, выпустившая в 2002 году *Chessmaster 9000*. Игра была ничуть не революционной, что, как ни стран-



но, не помешало ей получить наивысшие оценки и занять верхние (как для шахматных симуляторов) места в рейтингах продаж. Во-первых, в очередной раз был немного улучшен движок. Во-вторых, появились новые уроки мастерства, расширилась и без того огромная база данных партий. В-третьих, разработчики добавили еще несколько оппонентов разного уровня, чтобы удовлетворить всех игроков. Игра до недавнего времени была моим личным фаворитом, ибо даже Chessmaster 7000 и 8000 отстают от своего потомка.

Как видите, история Chessmaster нелегка, но... как бы там ни было, серия жива и здравствует поныне. И причина тому — новая, десятая версия игры.

Chessmaster 10000

Продолжающая великую серию игра под названием **Chessmaster 10000** разрабатывалась в течение нескольких лет. Ubi Soft, взявшая проект под свое крыло, решила довести до ума абсолютно все составляющие игры, а также оправдать юбилейный порядковый номер проекта. Что у них получилось? Давайте посмотрим.

Уже первый взгляд на игру дает ответы на многие вопросы. Визуальное исполнение игры претерпело коренные изменения. По сути, для шахматного симулятора это не очень важно, но ведь, черт побери, куда приятнее играть в новой, более красивой обстановке! Возможно, кому-то внешний вид Chessmaster 10000 покажется невзрачным, но, на мой взгляд, он куда лучше, нежели в предыдущих версиях игры. Все выполнено в довольно темных, но не резких тонах, что способствует расслаблению глаз. Доски же, на которых мы будем играть, на пару с интерфейсом перекочевали сюда аккурат из прошлых версий (если, конечно, не брать во внимание три варианта animated boards и минимальные изменения интерфейса, касающиеся главного меню). В целом, визуальные перемены оставляют очень приятные впечатления. Кстати, звук остался практически таким же, как и прежде, — неплохим, потому мы с хорошим задором переходим к рассмотрению игровой начинки.

Давайте начнем с компьютерных оппонентов. Перед началом партии вы вольны выбрать себе одного из 200 компьютерных соперников, отличающихся различными параметрами. Каждый игрок очень тщательно проработан, на любого из них имеется биография и фото, отличительные особенности (пол, возраст и т.д.), а главное — свои собственные рейтинги. Как и в предыдущих частях, с рейтингами вышла небольшая неувязка — они оказались завышенными. На данный момент я имею довольно низкий показатель ЭЛО в реальной жизни (он не слишком далеко ушел от 1900), а вот в Chessmaster я достиг уровня неслабого кандидата в мастера спорта. Неправда, одним словом. Рейтинг практически каждого игрока в диапазоне 1900-2400 завышен примерно на двести пунктов, что для профессиональных шахматистов очень плохо. Впрочем, с позиции обычного игрока это даже хорошо — не так обидно проиграть партию сильному игроку.

Режимов игры, представленных в Chessmaster, всего три. Первый, *Fun*, пришел на смену «Детской комнате». По сути, он ничем не отличается от стандартного *Training Room*, единственное заметное отличие — игроки, с которыми можно сыграть партию, имеют возраст 18 лет и меньше. В остальном режим не имеет существенных отличий и лично мне кажется ненужным.

Второй игровой режим, *Learn*, представляет интерес для всех. В нем разместилась и шахматная академия Джоша Вейцкина, предназначенная для начинающих шахматистов, и курс атак Ларри Кристиансена, рассчитанный на бывалых игроков, и многое другое. Кроме того, вы можете посмотреть базу данных дебютов и партий, увидеть воочию классические игры, сыгранные в 17-21 веках Великими Мастерами, и т.д. Режим очень полезный, рекомендую тщательно его обследовать.

Ну и, наконец, посмотрим самый интересный для нас раздел, *Play*. Как вы, наверное, догадались, он предназначен для игры. Можно играть и с живым противником по LAN или через Internet (однако официальный сервер UbiSoft, созданный для этих нужд, не пользуется особой популярностью, что сводит на нет все его достоинства — лучше играть в так называемые шахматы по переписке на нашем Портале по адресу **chess.iswith.us** или же на специализированных сайтах, адреса которых всегда можно спросить у автора), можно тренироваться в Training Room или играть серьезные партии на рейтинг, а можно... можно, в принципе, практически все. И это радует. Список возможностей нового Chessmaster очень обширный, что является еще одним большим преимуществом.

Анализ и игра

Напоследок давайте разберемся с двумя основными аспектами игры, а именно — анализом партий и спарринг-ом с компьютерным оппонентом.

Если говорить с точки зрения профессионалов, анализ никогда не был сильной стороной Chessmaster. По этому параметру он уступал Fritz весьма существенно — впрочем, если нужно было поверхностно рассмотреть



партии и разобрать лишь основные ошибки (вроде однажды незамеченного мною выигрыша в шесть ходов), Chessmaster всегда был готов прийти вам на помощь. В текущей версии анализ немного доработан, но до уровня *Fritz 8* ему, к сожалению, очень далеко.

Совершенно по-другому обстоит дело с игрой против компьютерного оппонента. В этом плане движок дорабатывался не один раз, и это очевидно. Игра не только склоняется в сторону стратегии, а не просто обсчета многочисленных комбинаций — теперь компьютерный оппонент все чаще пытается перейти в закрытую позицию, в которой тактика не играет никакой роли. А это, поверьте, самый существенный плюс игры, ибо благодаря такому изменению даже начинающий геймер сможет тренироваться многие часы, и ему ничуть не надоест. Вот вам и наивысшая похвала для хорошего шахматного симулятора.

It isn't a revolution, but it's an evolution

В целом, Chessmaster 10000 — очень хорошая игра. Думаю, она сумела оправдать звание юбилейной, и сделала это не за счет изменения внешнего вида — нет, причина кроется гораздо глубже. Основное достоинство игры — еще более качественный движок, который позволяет играть со все большим и большим интересом. Возможно, его еще нужно хорошенько доработать, вероятно, даже полностью изменить, но... Как бы там ни было, Chessmaster 10000 в очередной раз установил планку качества для шахматных симуляторов и оправдал имя серии!

Veda



Разработчик/издатель: Sega
Жанр: аркада/экшен
Системные требования: P 3-800, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Вступление

Поклонники культового персонажа приставочных игр ежика Соника, я приветствую вас! Трубите в трубы, бейте в барабаны, бубните в бубны, ибо ваш день настал! Sega наконец-то решила увековечить неистового ежика на экранах мониторов! Да-да, вы не ослышались, эта супердинамичная аркада была переделана с приставки на компьютер специально для вашего удовольствия (ну и, конечно, чтобы компания заработала немного денег ☺).

В ней вы сможете взять под свой контроль одну из четырех команд под руководством знакомых вам персонажей (Соник, Дарк, Роуз, Хаотикс) и с их помощью окунуться в бешеный и увлекательный мир Sonic Heroes. Ну что ж, приготовились — и начали!

Предварительное описание

Любая команда состоит из трех героев, обладающих специфическим набором функций: один — летает, другой — быстро движется, а третий — хорошо дерется, причем создания всех тимов отличаются между собой только внешне, а способности у них одинаковы.

Игра поделена на четыре кампайна, в которых команды будут сражаться против злобного профессора Эгммана и друг против друга.

Для самых дотошных вначале есть обучалка. Здесь вам популярно объяснят, какие дорожные знаки в пути окажутся джокерами, и что делать с гаишниками, чтобы дойти до победного конца ☺. На самом деле за время обучения вам минут 10-15 будут достаточно нудно рассказывать про то, в чем по ходу игры можно без особого труда разобраться самому.

Однако разработчики припасли для нас и пару приятных моментов, таких как анимационные ролики, из которых можно понять даже характеры героев, и специальные игровые миссии, открывающиеся при наборе вами определенного количества колец Соника и бонусных очков. Есть тут и возможность играть вдвоем на одном компьютере.

Как, вы не знаете, что такое «кольца Соника»? А про бег по спирали слышали? Мда, а вы вообще в какую игру сели играть? В Sims, что ли?

Ладно, расскажу вам о всех тонкостях игрового процесса, и не говорите потом, что не читали (а мы и не читали! — *Прим. редакции*).

Динамичный игровой процесс

Каждая команда хороша по-своему, поэтому выбирать — вам. Только знайте: запустив первый уровень, вы сразу попадаете в мир крышесносящего драйва и увлекательных приключений, так что зевать тут не приходится.

Возьмем, к примеру, команду Хаотикс с таинственным лидером во главе. Главная цель их миссии — сбор крабов. Зачем они, эти крабы, на самом деле нужны, никто не знает, но точно не для производства крабовых палочек.

Ну что ж, помчались. Вначале потренируем способность управлять командой. Побегаем, попрыгаем, полетаем. Тренировать мощь удара пока не с кем. Заглядывайте во все дыры, запрыгивайте на все скалы, крабы могут быть где угодно — им просто делать нечего, они же отшельники. И главное, не забывайте о колечках — они нужны для пополнения здоровья зверушек. Ведь в бою дохляки ни к чему. Когда увидите спираль, переключитесь на скоростного лидера, он со своим умением о-о-о-о-очень быстро бегать вмиг доставит вас по назначению. Главное при этом попасть в русло и насобирать побольше колечек, потому как скоро вас ожидает долгожданный файтинг. Здесь ничего страшного нет, крокодил Вектор запросто справится. А если вам повезет, то появится еще и загадочная кнопочка Z, и вы, воспользовавшись ею, вдохновитесь концертом тяжелого металла, после чего сможете спокойно маршировать по игре дальше, так как никого на поле боя все равно не останется.

По дороге — к сожалению, не вымощенной желтым кирпичом, — вам могут встречаться знаки разных цветов (синего, желтого и красного), которые отвечают за качества зверьков — скорость, полет и боевую мощь, соответственно. Пройдя через определенный знак, формация лидерства автоматически меняется для удобства играющего.

Порой встречаются различные препятствия, которые можно будет только пролететь, так что ваша Бджилка Майя не будет обделена вниманием.

По всей карте размещены разные конструкции для улучшения перемещения: ускоряющиеся дорожки, пружинки со звездочками и катапульты для быстрой и удобной доставки на соседний ярус.

Ну что ж, задачу вы поняли, а теперь — все вперед, за крабами. В конце первого тура вас наверняка ждут поздравления и призы.

Ну как, впечатлило? А это только лишь начало приключений.

Графическая музыка, или Музыкальная графика

Игровой процесс — это, конечно, дело важное, но без хорошей графики и звука далеко не уедешь.

Об этой простой истине хорошо знали парни из компании Sega, которые постарались выполнить графическое оформление ПК-версии «Соника» на достойном уровне. И, по большому счету, у них это получилось.

Само собой, прорисовка главных персонажей и окружающей местности не идет ни в какое сравнение с приставочной версией игры, однако и то, что есть, смотрится вполне пристойно. Довольно четкое исполнение команд и их противников, яркие, красочные уровни, неплохие спецэффекты, особенно при нажатии кнопочки Z, — все это тянет на твердую четверку и не вызывает абсолютно никакого желания критиковать. А если вспомнить графику ранее вышедших аркад, то Sonic Heroes вообще хочется хвалить.

Звуковое оформление игры — это вообще разговор особый. Признаться честно, я никогда не ждала особых звуковых изысков от аркады. Так, громкие крики, характерные звуки взрывов, веселые, не напрягающие мелодии. А вот история про похождения ежика Соника изменила мое мнение в лучшую сторону. Озвучка тут веселая и очень качественная. Звуки боя радуют слух, диалоги полны боевого задора, а некоторые персонажи иногда откалывают такие словесные перлы, что невозможно сдержать смех.

Вывод

Поздравляю команду разработчиков и ежика Соника с удачным прорывом в мир компьютерных игр. Sonic Heroes, без сомнения, — это удача, и посему мой вывод однозначен — играть, играть и играть.

До новых встреч в эфире...

GL.Kat.

Мы любим правильные игры

Мы двигались медленно, останавливаясь на каждом посту, где военные в странного вида противогазах долго рассматривали наши документы. На вышках стояли снайпер`s в белой броне, нервно стискивая в руках винтовки. Металлический голос Большого Брата из репродуктора зачитывал уже успевшее надоесть обращение к народу. Охрана была во всеоружии. Уже несколько недель к нам поступали сообщения о некоем странном террористе, бывшем ученом, что выступил против всех. Говорят, он даже пробрался к Брату, а потом... впрочем, точно мы ничего не знали.

Шлагбаум открылся, и мы въехали в Новый Город, над которым нависала черная громада Цитадели. Иногда мне казалось, что кто-то невидимый смотрит оттуда прямо на меня, пытаясь понять, куда направляется наш джип.

И если бы таинственные наблюдатели, засевшие в Цитадели, действительно знали, куда именно мы направляемся, нам никогда бы не удалось преодолеть все препятствия, ежеминутно возникающие на пути. Наше путешествие уже подходило к концу. Преодолев последний рубеж, мы направлялись в заброшенный военный лагерь, где нас ожидали руководители двух крупнейших игровых порталов Украины. Цитадель не знала об этом. По крайней мере, нам так казалось...

Приезд

Двигатель перестал рычать, и мы с удовольствием ступили на песчаную почву перед железными воротами. Из барака вышел человек в военной форме, остановился и приблизился к нам со словами: «Вы уже проходили Snake Eater»? Мы с коллегой в один голос заявили, что нет, не играли и вообще собираем деньги на ремонт своих стареньких «Тамагочи». Уныло повесив голову, обладатель массивных бутсов развернулся и жестом попросил следовать за ним. Мы направились за ним в бетонный бункер, где нас ждал другой участник сегодняшнего приключения — m@x.

Начало

В полутемном помещении Enlil пожал руку сидящему за столом Максу, и с горечью поведал, что «эти тоже не знают, как пользоваться ракетной установкой». Собеседник устало глянул на него и сказал, что все консоли от лукавого. После чего поприветствовал нас и пригласил спуститься вниз. Темная лестница не внушала нам доверия, но, пересилив естественный страх, мы начали медленно спускаться по металлическим ступенькам. Воздух был сырым и холодным.

В комнате, которую освещала одинокая лампочка, стоял обшарпанный стол, обитый зеленой материей, а в углу лежала груда компьютерных дисков и мощный двуствольный шотган с зарубками на прикладе.

Проход к двум новеньким PC был прегражден огромной решеткой с табличкой Face your Destiny. Усевшись на стулья вокруг, мы достали ноуты и начали настраивать соединение с главной станцией. Нам было, что поведать миру. Перед нами сидели администраторы двух крупных украинских порталов — люди, первыми сделавшие попытку ввести в украинский Интернет полноценные игровые ресурсы, которые могут привлекать сотни украинских игроков. «Как?», «Почему?», «Где?» — эти вопросы уже вертелись на языке.

Молчание прервал Enlil: «Господа, нам очень приятно поговорить с вами, но мы вынуждены попросить прощения за условия. Безопасность прежде всего. Сами понимаете. А теперь давайте ближе к делу. Я так понимаю, вас заинтересовала наша профессиональная деятельность?»

— Да, — ответил мой напарник. — Наше издание было очень заинтересовано небывалым прогрессом ваших ресурсов в Сети Украины. Как вы думаете, чем вызвано появление такого огромного количества Интернет-ресурсов, связанных с компьютерными играми? И почему Украина до сих пор (до 2004-го, если точнее) не имела достойных порталов, которые поставляли бы игрокам необходимую информацию? Или наши игроки открещиваются от Интернета, как от дьявольского порождения?

Откинувшись назад и отпив немного из походной фляги, наш собеседник сказал:

— Нет, игроки не боятся Интернета — дело в том, что далеко не в каждый дом нашей страны заглянула глобальная интернетизация. Вместе с увеличением количества пользователей появляется необходимость в отечественных ресурсах. А популярность игровых ресурсов складывается из популярности Интернета и самих игр. Это самый удобный способ получить доступ к армии единомышленников и большому количеству информации, ведь Интернет-ресурсы очень быстро и активно обновляются.

Тут его рассказ был прерван громким электронным писком. Встрепенувшись, он выхватил из внутреннего кармана небольшой Game Boy Advance и с тревогой поглядел в крошечный светящийся экран. «Пикачу вышел уже на 929 уровень!» — вскричал он и, вскочив из-за стола, побежал к дисковому телефону, пылящемуся в углу на старой тумбочке.



— Позвольте мне продолжить, — проговорил Макс, выведя нас из ступора, вызванного завистью (мой Бультозавр все еще топтался на 99-ом). — На мой взгляд, рост интереса к игровым сайтам вызван бурным развитием игровых сообществ, объединенных интересом к одной игре или к жанру в целом. Интернет выступил катализатором этого процесса. Возникновение больших игровых порталов сопровождается развитием игрового рынка в стране. Вездесущее пиратство тормозит этот процесс. Не секрет, что наша страна занимает лидирующие позиции в сфере нарушения авторских прав.

Мы покосились на Enlil'a, который громко говорил в трубку: «Смерть тебе теперь! Твоя бабочка погибнет под всевластным электрическим разрядом моего парня. Мы оставим после себя только выжженную пустыню. Ха-ха-ха! Пика-Чу! Встретимся на GameCube!»

Нервно сглотнув, я задал следующий вопрос:

— Расскажите, как у вас возникла идея создать украинский игровой ресурс? Почему вы решили, что в сегодняшней ситуации нам необходим информационный игровой портал? И, наконец, откройте миру, как долго вы шли к этому?



Наградив нас улыбкой бессмертного, Макс поведал историю своего успеха:

— Все начиналось с простого интереса к сайтостроительству, усиленного любовью к компьютерным играм и небывалым энтузиазмом. Одно время существовал большой интерес к серии игр Grand Theft Auto, что породило желание создать сайт, посвященный этой игре. На форуме одного из российских сайтов я познакомился с Serg'ом — программистом, любителем гоночных симуляторов и просто очень хорошим человеком и другом. Именно благодаря нашей совместной работе появился **gta.com.ua (http://www.gta.com.ua)**. В первое время ощущалась сильная конкуренция со стороны российских порталов, обладающих большей аудиторией и возможностями для развития. Но правильная стратегия развития сайта, а также большие усилия админов, моделеров, ньюсмейкеров, модераторов поставили нас на первую строчку русскоязычных сайтов этой тематики.

Главный админ **gamelife.com.ua (http://www.gamelife.com.ua)** бросил трубку и подошел к нам с довольной улыбкой. Потрясая заветным Геймбоем, он издал победный клич. После чего поспешил добавить несколько слов о своем пути к игровой славе:

— Наш сайт родился не случайно. Это был следующий шаг, который должен сделать каждый, когда ему становится мало просто играть. Кто-то с этого момента сам начинает делать игры, кто-то начинает писать об этом. Я выбрал второй путь. Не могу сказать, что я на тот момент считал, что стране срочно необходим игровой ресурс, нет, просто я был охвачен этой идеей.

С этими словами он предложил нам пройти за железную решетку и посмотреть, как строится сегодняшний игровой Интернет. Мы проследовали внутрь и вздрогнули, когда за нами с грохотом лязгнула железная дверь. Секунду спустя по прутьям решетки пошел *эклектический* ток. Посмотрев на нас, ребята лишь пожали плечами. Безопасность.

Работа

Мы продолжили беседу в окружении новеньких компьютеров, мерцающих мониторов и вороха распечаток с пресс-релизами, таблицами и списками.

— В чем вы видите основные плюсы и минусы игрового онлайн-ресурса? В чем он проигрывает и в чем выигрывает у современной игровой «бумажной» прессы? В чем лежат отличия между этими средствами массовой информации? — спросил мой напарник, а я только приготовился стучать по черной клавиатуре своего ноута, как вдруг увидел два красных глаза, смотревших на меня из глубины комнаты. Зубы мои непроизвольно застучали друг о друга, а нехорошее потрескивание и вовсе наводило на не слишком радостные мысли. Заметив мое замешательство, Enlil махнул рукой: «Не пугайся. Это Мася, крыса из S.T.A.L.K.E.R.'a. GSC устали ее терпеть, она перегрызла им все кабели. Ну, а мы ее держим в качестве охраны. Она чужих рвет на части». При упоминании чужих красные глаза зловеще сузились и нездорово засветились в темноте. Максим прохрипел: «Фу, Мася!» Глаза погасли. Засмотревшись, я почти забыл о вопросе, на который уже с увлечением отвечал заросший щетиной парень:

— Вполне очевидно, что игровой сайт может обновляться каждый час, чего нельзя сказать о печатном издании, но «бумажные» издания изначально могут охватить большую аудиторию, что связано опять же с тем, что лишь маленький процент от общего населения нашей страны использует Интернет. Кроме того, журнал хорошо стимулирует читателя в том плане, что он реален, его можно взять в руки, полюбоваться полиграфией, получить в подарок постер и диск...

Красные глаза появились вновь, но уже в другом углу комнаты. Странное дело, но существо все время словно бы оставалось в тени, не оставляя надежды рассмотреть, как же оно выглядит на самом деле. Я стал всматриваться в черноту закоулков, но тут меня снова оторвал Макс:

— Что касается плюсов, то это — доступность, информативность, интерактивность. К минусам можно отнести сложность администрирования и защиты авторского права на контент. Кроме того, так как бумажные издания финансово более обеспечены, они могут себе позволить нанимать квалифицированных журналистов и редакторов. Информация подается более профессионально. Что касается Online-ресурсов — то здесь все наоборот. Материалы, расположенные на них, как правило, не отличаются качеством.

Я ненадолго оторвался от клавиатуры и рискнул задать вопрос сам:

— Какую роль вы отводите интерактивности на вашем сайте? Как пользователь может высказать свое мнение? Видит ли ваш посетитель, что его мысли ценят, и что они на самом деле важны? Проводится ли на сайте конкурсы, голосования, дискуссии? Как они развиваются, как поддерживаются?

Enlil отвернулся от красных глаз, обладательницу которых он пытался выманить из тени сухариком, и, встав с корточек, произнес:

— Здесь все просто: посетите наш форум, и все поймете. Общение с посетителями — это очень важно, поэтому администрация сайта всегда открыта для общения. Ведь одной из целей этого проекта является общение с единомышленниками. Возможно, когда-то всей нашей команде не хватало такого ресурса, и мы решили его сделать сами.

Слова коллеги вызвали одобрительное выражение на лице администратора:

— Безусловно. Интерактивность является составляющей успеха игрового ресурса. Основные усилия администрации сайта направлены на обеспечение полноценного общения межу членами команды и нашими посетителями. В нашем случае основным инструмен-

том общения является форум. Кроме общеигровых тем, там проходят дискуссии об изменениях на сайте, голосование для выбора модераторов, обсуждается политика портала. Также ведется техническая поддержка через ICQ, электронную почту.

Бегство и отношения

Последняя фраза была дописана мною позже, а в тот момент наш разговор был прерван ревом приближающихся двигателей и скрежещущим голосом из громкоговорителя: «Здание окружено, сдавайтесь и вас никто не поща... повре... убьет!»

— Дихлофосы! — коротко заключил Макс, бросился к стене и нажал на один из кирпичей. Кирпич легко поддался, открыв нашим удивленным взглядам тайный лаз, освещенный ярким неоновым светом. «За мной! — скомандовал Enlil. — Мася, защищать!» И мы бросились в туннель. Дверь закрылась за нами с легким свистом. Преодолев пару ступенек, наша компания оказалась в небольшом помещении, посреди которого стояла огромная кабина грузового лифта. Мы вошли внутрь... На лицах наших собеседников светилось непонятное счастье. «Action», — шепнул мне на ухо улыбающийся напарник и поспешил задать следующий вопрос:

— Велико ли влияние моды на современные компьютерные игры? Поддаетесь ли вы новым веяниям или же стараетесь держаться некогда принятой линии? Многие сегодняшние критики склоняются к мнению большинства, начисто забывая о недостатках во многих ожидаемых проектах. Находите ли вы эту тенденцию здоровой?

Лифт тронулся и понесся вниз с огромной скоростью. В моем животе определенно начиналась дискотека. Наши друзья, впрочем, оставались совершенно спокойны и, перебивая друг друга, отвечали на вопрос.

— Думаю, следует придерживаться общепринятых тенденций. Это способствует повышению популярности ресурса, — заявил Максим, но его тут же перебил строитель Gamelife.

— Нет, мы против такой политики. Я лично открыто выражал разочарование в самых громких проектах этого года. DOOM 3 и Half-Life 2 меня очень огорчили. Об играх нужно говорить правду, и это наша принципиальная позиция.

Лифт остановился столь же внезапно, как и начал движение. В моем животе наступила гармония. Товарищи модераторы прибавили ходу, и вот мы уже бежим за ними, краем глаза замечая, что Максим достал из-под полы плаща чудовищных размеров автоматический пистолет с гравировкой непонятного содержания. Скажу честно, я был не готов к такому ходу событий.

— Каким же, по вашему мнению, должен быть настоящий игровой обзор? Что это — простая информационная выкладка, многотомная объективная статья или же субъективное описание «пережитого»? В чем, как вы думаете, сила настоящего игрового обзора? Верите ли вы в то, что ревью могут влиять на игроков, или их читают только для того, чтобы убедиться в правильности своего личного мнения?

Enlil бежал, держа в руках по маленькому пистолету, смутно напоминающему отечественный ТТ, на поясе у него тряслась связка гранат.

— Обзоры, говоришь, — он повернул голову и сверкнул глазами. — Обзор может быть любым, приемлемы все три варианта, но он останется обзором в двух первых случаях, а если статья написана с душой, если вы подошли к проблеме с позиции истинного ценителя игр, тогда получится очень хорошо. Ведь это как с самими играми: одного лишь красивого оформления мало. Нужно вложить в обзор самого себя, свои переживания от игры, свои идеи. Тогда читатель дочитает ревью до конца, а не пробежит глазами.

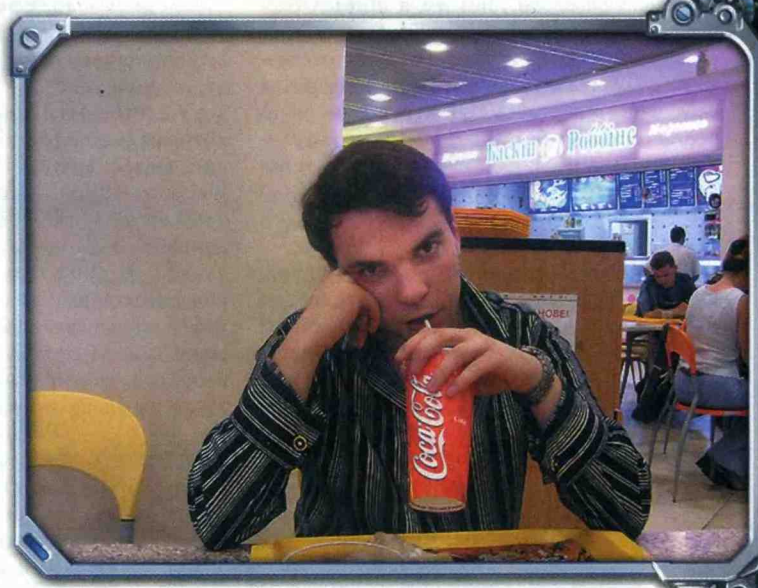
Смертельное рандеву

Коридор сужался, и вот впереди уже замаячил свет. Ринувшись вперед, мы выскочили на улицу. Фонари светили все так же ярко, вдалеке слышался вой сирены. Впрочем, группа спецназовцев, направляющих на нас свои стволы, а также множество красных точек, танцующих хаотичный брейк на наших лбах, заставили нас остановиться. Но Макс с Enlil'ом лишь посмотрели друг на друга и криво улыбнулись. После чего последний резко обернулся ко мне и сказал:

— Мы любим правильные игры... Помните об этом.

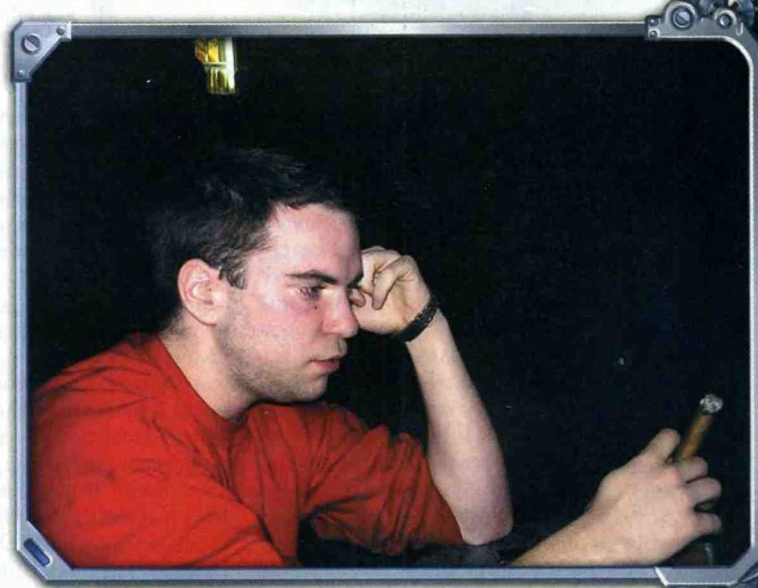
Спаситель

Потом были выстрелы. Я смутно помню, что происходило в этот момент. Когда я очнулся, то уже сидел в этой камере, где и пишу свое послание. Мой сосед — высокий очкарик с бородкой, он выходит сегодня — согласился передать увиденное нами. Возможно, кто-то после этого захочет найти меня, но думаю, в этом нет необходимости. Ведь информацию нельзя скрывать вечно, рано или поздно она открывается всем и каждому. Нужно только уметь ждать — и знать, где искать. Следователь утверждает, что мы были обнаружены посреди кровавой бойни с десятком погиб-



ших агентов Цитадели. Мой напарник был убит. Вскоре его кремировали.

Я держу в своей памяти последнюю мысль, которую мне хочется поведать миру. Два смелых, отчаянных человека, превратившие свои порталы в популярные игровые тусовки, заставили нас по-новому посмотреть на жизнь. Может, действительно, мы можем просто взять и построить новый мир. Взять и заставить земной шар вертеться в другую сто-



рону. Ведь это так легко, когда любишь то, чем занимаешься.

Тем более, у меня уже есть монтировка (подарок сокамерника). Начинать всегда приходится с малого...

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

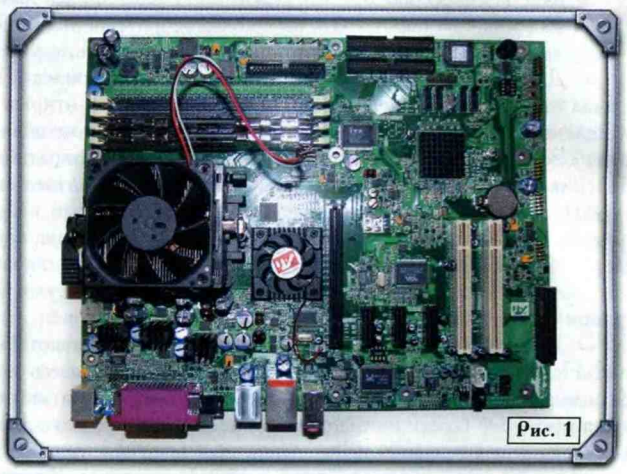
Железные ITоги - 2004

Часть вторая

В предыдущем номере Моего Компьютера Игрового (№ 3 (165)) я рассказывал о наиболее заметных новинках, появившихся в минувшем году на рынке процессоров. Там же я обещал рассказать про наборы системной логики. Дал слово — придется выполнять. Буду рассказывать ☺. Начну, пожалуй, с платформ на базе чипсетов от NVIDIA, а потом ни за что не оставлю без внимания их конкурентов ☺. Ну и по видяшкам пройдемся, и память не забуду.

Чипсеты

NVIDIA. В ушедшем году компания, которая известна нам преимущественно благодаря своим видеочипам, продолжила расширять сферу влияния на рынке чипсетов для материнских плат. За 2004 год компания выпустила чипсет *nForce 4* для платформы AMD64, который имеет три модификации. Помимо базового набора логики, анонсированы nForce 4 Ultra и nForce 4 SLI. Различаются они между собой следующим образом: базовый nForce 4 поддерживает 800 МГц шину HyperTransport, 4 канала SerialATA II, а также шину PCI Express. Форсированная модель nForce 4 Ultra обеспечивает работу шины HyperTransport на частоте 1 ГГц. Вслед за компаниями Intel и AMD, которые обеспечили защиту от вирусов на аппаратном уровне, NVIDIA решила тоже обезопасить пользователей от атак извне, сделав на аппаратном уровне защиту от spyware и хакерских атак. Технология называется *ActiveArmor* и, по сути дела, является аппаратным firewall'ом. Но это еще не говорит о том, что пришло время сносить с винта антивирусные программы. Несмотря на все старания разработчиков железа, пока без антивирей обойтись нельзя. Как говорится: одна защита — хорошо, но две — то, что доктор прописал. При таком-то количестве распространителей компьютерной заразы! Последняя модификация, nForce 4 SLI, имеет очень существенное преимущество перед конкурентами в виде двух слотов PCI Express, в которые можно установить две видеокарты NVIDIA GeForce 6800 (Ultra, GT) или GeForce 6600GT с поддержкой SLI.


Рис. 1

ATI. В 2004 году компания представила на суд потребителей новую линейку чипсетов с поддержкой 64-битных процессоров от AMD, а также порадовала появлением *RadeOn Xpress 200G (RS480)* и *RadeOn Xpress 200P (RX480)* и, соответственно, плат на этих чипах (**рис. 1**). Оба чипсета имеют поддержку PCI-Express x16 и x1, а также шину HyperTransport (1 ГГц). Отличие между ними заключается в том, что RS480 имеет интегрированное видео RadeOn X300 (что, впрочем, не исключает возможности установки внешнего видео в слот PCI Express x16). В минувшем году также был выпущен чипсет для процессоров Intel — ATI RadeOn 9100 Pro IGP. Он рассчитан на работу с Pentium 4 с частотой шины до 800 МГц QPB (Quad Pumped Bus технология, лицензированная у Intel). Чипсет имеет интегрированное графическое ядро, которое функционально аналогично RadeOn 9200, хотя при его наличии можно также установить внешнюю видеокарту.

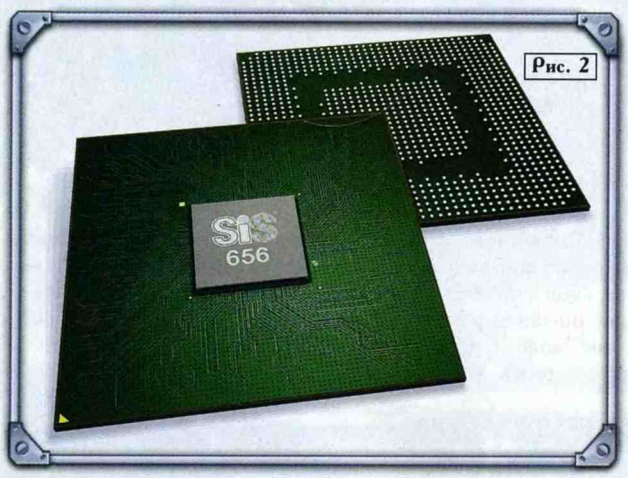


Рис. 2

Intel. Компания Intel выделилась из ряда других производителей, совершив небольшую революцию. В первой части этих ITогов я уже писал о приходе нового стандарта. Socket 478 получил продолжение в лице LGA 775, AGP был заменен на PCI Express, а память DDR была заменена на DDR II. В 2004 году Intel выпустила целый ряд новых чипсетов, в частности, *i925X/XE* и *i915G/GV/P*.

SIS решила поддержать компанию Intel почти во всех ее начинаниях, и выпустила два новых чипсета для процессоров Pentium 4 — *SIS649* и *SIS656* (**рис. 2**). Набор логики SIS649 — это одноканальная DDR II память с максимальной частотой 533 МГц или обычная DDR 400 и новая шина PCI Express x16. Набор логики SIS656 имеет поддержку двухканальной DDR II 667 МГц оперативки или обычной DDR 400, а также наличие шины PCI Express x16.

VIA пополнила прилавки наших магазинов платами на своих чипсетах как для систем с использованием процессоров Intel, так и для систем с процессорами AMD.

Для Intel систем появились наборы микросхем *VIA PM880* (с интегрированным видео UniChrome Pro). Для систем с процессорами AMD появился чипсет *VIA K8T890* (с поддержкой HyperTransport и шины PCI Express x16).

Ничего более примечательного в этой области, на мой взгляд, прошедший год не преподнес. Будем с нетерпением ожидать сюрпризов от года нынешнего. А пока давайте посмотрим на то, что нового и инте-

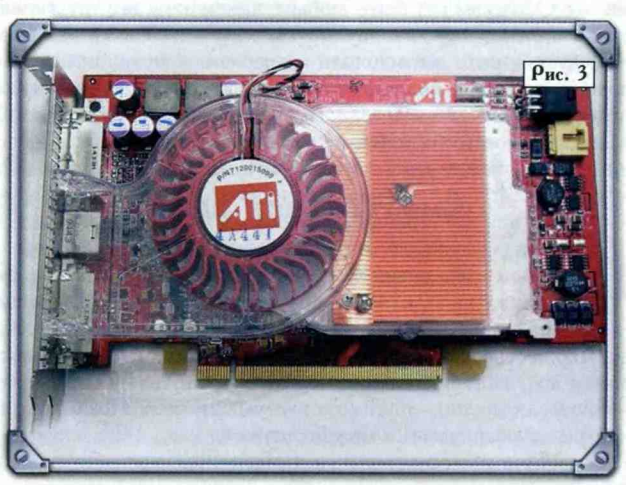


Рис. 3


Рис. 4

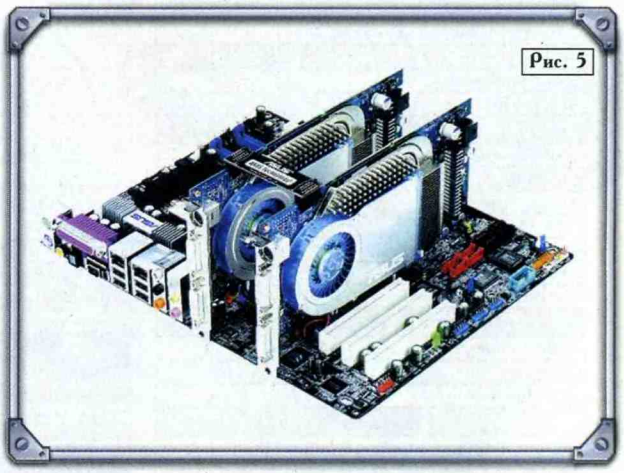
ресного происходило в мире графических адаптеров.

Видеокарты

Безусловными лидерами на рынке остаются NVIDIA и ATI. Обе компании удивили и порадовали своими новыми продуктами. Так, например, на видеокартах ATI X800 и NVIDIA 6800 впервые в 3DMark03 был преодолен рубеж в 10000 баллов. Но не в баллах счастье! Счастье в том, что нет предела совершенствованию ☺...

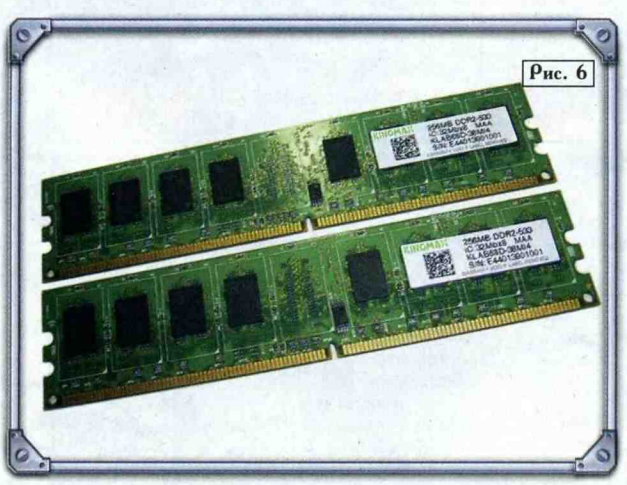
Итак, начну, пожалуй, с достижений канадской компании **ATI**. В начале года команда ее специалистов начала разрабатывать видеокарты с новым интерфейсом PCI Express. В итоге появилась целая линейка карточек, которые работали с новой шиной. Новые видяшки для PCI-E назвали *RadeOn «X»*, и изначально нас познакомили с моделями RadeOn X800 (R420) Platinum Edition (частота чипа/памяти — 520/1120 МГц). Немногим позже появились решения для систем с PCI-E среднего уровня: RadeOn X600XT (RV380) (500/740 МГц) и видеокарта для систем начального уровня RadeOn X300 (RV370) (320/400 МГц). Ближе к концу года был выпушен еще один вариант для систем среднего уровня с PCI-E — RadeOn X700 (чип RV410) (400/700 МГц). Самыми мощными видеокартами на данный момент в этой семейке оказались платы на чипе RadeOn X850 (**рис. 3**). Но они заслуживают более подробного рассмотрения aka тестирования, а потому потестим — напишем. Напишем — почитаете ☺.

NVIDIA расширила ассортимент видеокарт во всех трех сегментах новыми чипами. В самом начале года компания предложила нам Hi-End видеокарты верхнего ценового диапазона GeForce 6800 Ultra (NV40) (**рис. 4**) с частотами 400/1100 МГц. Рынок middle-end видеокарт пополнили карточки GeForce 6600 (NV43) с частотами 500/1000 МГц (от старших моделей также отличается количеством конвейеров). Осенью появились видяшки, нацеленные на low-end сектор рынка: GeForce 6200 (NV43) (300/500 МГц), а также GeForce 6200TC (NV44) с объемом видеопамяти в 16-32 Мб. Но, пожалуй, самым интересным продуктом от NVIDIA являются видеокарты, на которых есть разъем SLI. Возможно, некоторые из вас помнят, что технология наподобие этой некогда применялась в карточках Voodoo 2. Тогда можно было объединить в SLI режим две видеокарты, которые трудились как одна, обрабатывая данные вдвое быстрее. Поскольку еще в 2001 году NVIDIA приобрела компанию 3DFX и все ее технологические наработки, трех лет вполне хватило для того, чтобы довести первоначальную задумку «до ума». В итоге в 2004 году появились видеокарты GeForce 6600 и 6800 с поддержкой SLI режима. Благодаря ему можно установить две карточки, поддерживающие SLI-режим, на одну материнскую плату (**рис. 5**) и получить экстремальную производительность.


Рис. 5

S3 выпустила несколько инженерных сэмплов видеокарт серии S3 DeltaChrome S8. Частота ядра у данной карты составляет 300 МГц, а частота памяти — 600 МГц (DDR). Однако продукт выглядит совершенно бесперспективно на фоне современных видеокарт от ATI и NVIDIA.

SIS/XGI. По правде говоря, SIS к XGI теперь не имеет практически никакого отношения, кроме того, что еще в 2003 году SIS приобрела компанию Trident и сделала из нее новое подразделение XGI. Однако по какой-то причине SIS не пожелала заниматься видеокартами и отдала этот бизнес компании XGI. Таким образом, XGI является отдельной компанией, а SIS — ее основателем. В 2004 году XGI выпустила видеокарту Volari Duo V8 Ultra. Это двухпроцессорная видяшка с частотой чипа 350 МГц и частотой памяти 900 МГц. Продукт получился очень сырым и нестабильно работающим. Честно говоря, такое творение можно вслед за S3 DeltaChrome S8 отнести к неудачам года.


Рис. 6

Память

Выбор оперативной памяти всегда был одним из главных вопросов при сборке системы. Если с памятью DDR, в общем, все ясно и никаких секретов нет, то о памяти DDR 2 можно рассказывать много, но рекомендую почитать статью Владимира Сироты «775-й Express» в журналах «Мой Компьютер» № 33 (308), 35 (310). Или на сайте по адресу: **http://mycomputer.ua/text/7535** и **http://mycomputer.ua/text/7451**.

Вообще с памятью DDR 2 (**рис. 6**) сложилась интересная ситуация: по пропускной способности она вроде и быстрее обычной DDR, но из-за высоких таймингов общая производительность системы остается примерно на том же уровне, что и с DDR-памятью. Хочу лишь сказать, что принцип «чем больше памяти, тем лучше» своей актуальности не утратит никогда. Сектор обычной DDR-памяти в 2004 году пополнился модулями различных производителей, но в целом заметен рост частоты памяти и приближение по скорости к некоторым модулям DDR 2-памяти. Так, обычная память достигла уровня в 550 МГц (PC4400). На рынке DDR 2 особого ажиотажа не наблюдается. В 2004 году выпускать такую оперативку согласилось довольно много компаний, среди которых небезызвестные *Crucial*, *Kingmax*, *Kingston*, *Micron*, *Samsung*, *Corsair*, *GeiL* и *OCZ Technology*, но из-за высокой цены и не очень высокой производительности сметать память с прилавков никто не спешит. На данный момент DDR 2-память существует в нескольких вариантах: DDR 2 400 МГц (PC2-3200), 533 МГц (PC2-4300), 667 МГц (PC2-5400) и 800 МГц (PC2-6400). Компания AMD пока не считает необходимым наличие DDR 2 в своих системах.

Продолжение следует

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel2,0/128/40G/52xCD/FDD/VA-Int	1293	235	3
Cel 1,7-2,8Ghz/i845/128-1Gb/VA64		171	5
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Ath 3,0/512/60Gb/VAint/CD	2640	480	3
PIV 2,26-3,6Ghz/i865/128-2Gb/VA64		245	5
PIV 2,8-3,6Ghz/i865128-1Gb/64-256Mb		301	5
PIV 3,2-3,6Ghz/i865128-1Gb/64-256Mb		360	5
PIV 3,6-3,6Ghz/i865128-1Gb/64-256Mb		637	5
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Sempron2300+/256/40Gb/VA-Int/CD52	1392	253	3
Sempr 2,2-2,6GHz/KM-400/128-2Gb		165	5
ATHLON 64 2,8-3,4Ghz/128-2Gb/VA64		390	5
Мобильные компьютеры			
IBM,SONY,Gateway,Toshiba,Compaq от-		435	5
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2,8 (Coppermine/T) от	99	18	3
AMD Sempron™ 2200+/3100+ BOX от	319	58	3
Pentium4 2,26 / 3,8 от	781	142	3
AMD Athlon 64 3,2 Box(гар.3года)	1205	219	3
AMDSempron 2,2-2,6Ghz;K7XP 2000-64		42	5
Celeron1700-D2930Ghz;P4 2.26-3,6Gh		59	5
Модули памяти			
64/128/256Mb SDRAM Hynix, Spectec	61	11	3
128/256/512Mb/1Gb Flash Samsung, от	121	22	3
128/256/512Mb DDR Kingston, Mtec	121	22	3
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400;533)		12	5
Материнские платы			
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI-от		21	5
ASUS,ABIT,SOLTEK,MSI,GIGABYTE-от		23	5
Жесткие диски IDE			
40 - 80Gb (5400/7200) WD,Samsung,от	303	55	3
80-160Gb Seagate, WD, Samsung от	418	76	3
120-160Gb(7200)Seag,WD,Samsung, от	490	89	3
10-250GB 7200 Samsung,Maxtor,WD, от		32	5
Сменные диски			
CD drive 52x Samsung, Acer/BenQ	83	15	3
DVD 16/40 Asus, BenQ от	138	25	3
CD-RW Asus, Nec,SONY,Samsung от	154	28	3
DVD+CDRW Nec/Sony/Toshiba/Samsung	220	40	3
DVD+/-R/RW BenQ от	446	81	3
40-56x Sony,Teac,Samsung,Asus от		13	5
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,ASUS от		27	5
MultiMedia			
AverMedia JOYTV / USB Radio FM / Ez	165	30	3
KW-TV878R-Pro/883	182	33	3
16-32bYamaha,Creative,CMedia от		6	5
Видеокарты			
64Mb ATI RADEON 7000 AGP TVO	187	34	3
64/128/256Mb ATI RADEON 9200/9600	226	41	3
128 256Mb 9250/9550 ATI RADEON	413	75	3
128Mb FX 5200 TVO ASUS V9520Magic	886	161	3
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от		8	5
GeForce:II,III,IV (GTS-T)от 32-128		29	5
Мониторы			
17"730E,TCO'99,1280x1024@75Hz	605	110	3
19" SCOTT 9950 1600x1200 TCO'99	864	157	3
19" Samsung 957 MB	1364	248	3
17"PrestigioP175 16ms 500:1 300cd/m	1782	324	3

Наименование	грн.	у.е.	код
17" NEC MultiSync 1701 16ms,0,26	2404	437	3
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от		96	5
17" LG 711B FLATRON 1280x1024@66Hz		129	5
17" LG 710BH FLATRON 0.24		130	5
17" LG 710PH FLATRON 0.24		140	5
17" LG F700B 1024x768@85Гц TCO '99		142	5
17" LG 710PU FLATRON 0.24		143	5
17" LG FF720B		143	5
17", SAMSUNG 795 DF/DFX		147	5
17", SAMSUNG 795 DF/DFX Silver		148	5
17", SAMSUNG 795 MB		153	5
17" LG F700P		169	5
17" LG F720P		169	5
19", SAMTRON 98PDF		203	5
19", SAMSUNG 957 MB CRT. 96kHz max		248	5
LCD15" LG 1530S LCD		303	5
LCD15" LG 1520B LCD		314	5
15"TFT, SAMSUNG 152V (GYVSSS)		318	5
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от		320	5
15"TFT, SAMSUNG 152N (ASHS)		332	5
LCD15" LG 1530B LCD		333	5
LCD17" LG 1710S LCD		368	5
LCD17" LG 1715S LCD		368	5
LCD17" LG 1730SSN LCD		376	5
LCD17" LG 1730S8N LCD		381	5
LCD17" LG 1720B LCD		411	5
LCD17" LG 1730B LCD		417	5
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSN)		434	5
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSS/ASKS)		439	5
LCD17" LG 1720P LCD		441	5
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASS8)		441	5
LCD17" LG 1730P LCD		446	5
17"TFT, SAMSUNG 710M (MSSS)		446	5
17"TFT, SAMSUNG 173T (BSHSQ)		509	5
17"TFT, SAMSUNG 172X (BSDS)		520	5
17" TFT, SONY SMD-HS74W White		523	5
17" TFT, SONY SMD-HS74L Blue		528	5
17" TFT, SONY SMD-HS74P Silver		575	5
17" TFT, SONY SMD-HX73S Silver		575	5
17" TFT, SONY SMD-HS74PB		585	5
17"TFT, SAMSUNG 173P (DI17PSQA)		593	5
LCD19" LG 1910B LCD		602	5
LCD19" LG 1910P LCD		620	5
Модемы			
Acorp M56 PML/SCM/MTU/SCD от	61	11	3
D-LINK DFM 562IS/E от	66	12	3
ASOTEL K2D/R21/R21+/VF56 ext Vector	187	34	3
ZyXEL OMNI LITE/MINI/NEO/UNO 56K	253	46	3
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от		9	5
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
Lexmark Z615 14-8 стр/мин 4800x1200	242	44	3
EPSON C43/C45/C65 (акция!!!!)+2 к.	369	67	3
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от		44	5
Лазерные принтеры			
EPSON EPL6200	787	143	3
PANASONIC KX-P7105 14,1200*600,8Mb	919	167	3
CANON, HP, Brother HL, Samsung от		176	5
Сканеры			
ScanExpress 1248 UB+ 48bit 600x1200	226	41	3
HP SJ 2400C 48 бит,1200x1200 т/д	402	73	3
Источники бесперебойного питания (UPS)			
UPS BNT-400 VA Back PRO AVR	187	34	3

Наименование	грн.	у.е.	код
Super Power VT625 P Vesta Series	215	39	3
APC BK 500(акция!!!) гар.12 мес	341	62	3
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Canon BC-20 2100/3/4XXX BL BASF	17	3	3
Тонер OKI PAGE 4W	110	20	3
HP 51625, 51641, C6614AE, C8728AE	121	22	3
Samsung ML-1210, 1250 (2500 коп)	286	52	3
Q2613A for HP 1300	352	64	3
УСЛУГИ			
Модернизация с покупкой б/у компл-х	28	5	3
Модернизация любых ПК			4
Модернизация мониторов			4
Модернизация принтеров			4
Ремонт ПК			4
Модернизация любых ПК			4
Бесплатные консультации по ПК			4
Консультации по модернизации ПК			4
Покупка комплектующих Б/У			4
Покупка компьютеров Б/У			4
Замена старых ПК на новые			4
Покупка перферийных устройств Б/У			4
Настройка ПК			4
Продажа подержаных ПК			4
Продажа подержаных комплектующих			4
Изготовление ПК по заказу			4
Ремонт			
Покупка комплектующих Б/У			4
Покупка компьютеров Б/У			4
Замена старых ПК на новые			4
Ремонт ПК			4
Настройка ПК			4
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0.25	2
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	3	0.48	2
Выделенные линии за 1 Гб	110	20	3
64Kb	631	116	2
512Kb	5484	1008	2
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	2
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	22	4	3
карточка 30вечеровночей(18-09+с,в)	50	9	3
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	2
Internet Unlimited	120	22	2

ВНИМАНИЕ!!!

Изменился наш телефон и адрес!

(044) 455 35 75

03126, Киев-126, а/я 570/8

Код	Название фирмы	Стр
1	1с Украина	32
2	IT Park (044-4648262,4647185)	2
3	Инкософт (044-2464389,2345335)	3
4	ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)	
5	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№04 (166), 24.01.2005.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2004.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информ отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко
Связи с общественностью: Александр Пушкарь.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № **2550**

КОМПАНІЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY





Nitro Family – новий вбивчий шутер на покращеному движку зубодробивчого Serious Sam. Ще ніколи ви не зустрічали такі шикарні можливості по знищенню ворогів, як тут! Не зівайте, хватайте в обидьві 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.
- Закрученний сюжет, що дасть фору будь-якому фільму.
- Шикарний вибір різноманітної, а головне оригінальної зброї.

DELPHI EYE ENTERTAINMENT

Акелла

Multi trade

© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "DelphiEye Entertainment"
Видавець на території України – компанія "МультиТрейд". З питань гуртового постачання звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; www.multitrade.com.ua

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА*

З питанням партнерства звертатися: тел (044) 244-7870, e-mail: info@games.1c.ua, http: games.1c.ua

Машина - це не двигун, гармата, колеса, броня.
Машина - це Свобода

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧНА СТРАТЕГІЯ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

- 29 місій, насичених подіями
- 30 епізодів коміксу
- 46 типів пекельних знарядь
- 7 героїв з РПГ характеристиками
- Американські постядерні пейзажі

* 1С.Мультимедіа, "Койоти", Нівал Інтерактів, Apice

1С ФІРМА «1С» arise NIVAL INTERACTIVE

© 2004 ЗАТ "1С". © 2004 Компанія "ARISE".
© 2004 Nival Interactive. Даний продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive.
Nival та логотип Nival є торговими знаками компанії Nival Interactive. Всі права захищені.